



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

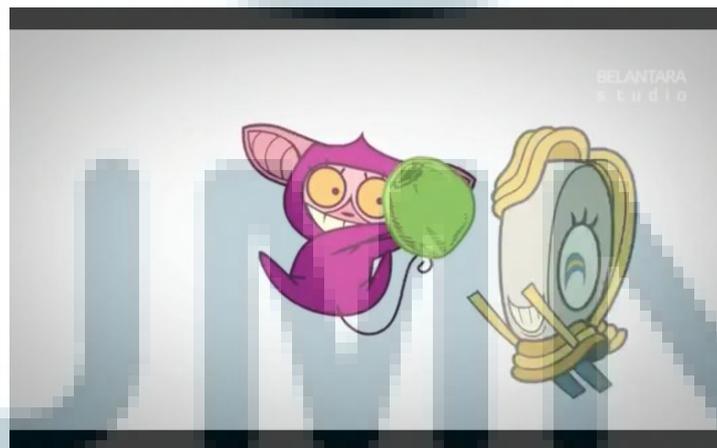
Animasi “Binekon” yang mengadaptasi kekayaan budaya Indonesia dalam pembuatan karakternya juga menjunjung nilai moral Bhinneka Tunggal Ika. Ke lima karakter yang ada didalam animasi “Binekon” melambangkan keragaman budaya yang dimiliki Indonesia. Animasi ini dapat diakses bebas dari *Youtube*, sejauh ini baru rilis 2 Episode yang berdurasi 5 menit. Cerita yang digunakan diambil berasal dari kehidupan masyarakat sehari-hari agar para audiens merasa familiar dengan dirinya. *Background* yang berwarna putih polos berfungsi untuk menonjolkan karakternya agar para penonton langsung terfokus pada visual yang mengandung unsur nusantara.

Kelima karakter tersebut adalah Sumi, Jabo, Kale, Sula, dan Papu, masing-masing karakter mewakili 5 pulau besar Indonesia, Pulau Sumatera, Pulau Jawa, Pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi, dan Pulau Papua. Karakter Sumi yang berasal dari Pulau Sumatera ini mengambil bentuk makanan khas terkenal Palembang yaitu pempek. Karakter Jabo yang digambarkan memakai batik lurik dan bentuk kepala menyerupai blangkon ini berasal dari Pulau Jawa. Karakter yang berbentuk perisai merah berasal dari Pulau Kalimantan, sesuai dengan namanya yang berbunyi Kale. Ada satu karakter bernama Sula yang bentuknya menyerupai tikus namun sesungguhnya karakter ini adalah seekor Tarsius, hewan langka yang hanya

ditemukan di Hutan Sulawesi dan yang terakhir bernama Papu, karakter yang berwarna hijau ini memiliki corak khas Papua pada sekujur tubuhnya.

3.2. Sinopsis

Pada episode 1 yang berjudul “Coconut” keempat karakter utama, Sula, Papu, Kale dan Sumi terlihat sedang berebutan sebutir kelapa lalu, muncul Jabo meleraikan mereka. Di sana Jabo terlihat sedang menjelaskan apa itu kelapa, namun pada ujungnya Jabo juga ikut rebutan bersama 4 temannya tersebut. Perdebatan dan berbagai jenis aksi dilakukan demi mendapatkan sebutir kelapa tersebut. Perebutan itu berakhir naas karena kelapanya terjatuh dan retak sehingga mereka berdebat saling menyalahkan, tetapi Jabo tetap bersikap tenang dan kembali meleraikan mereka. Jabo mengambil kelapa yang retak tersebut dan menyuruh teman-temannya mengambil kelapa yang masih ada di atas pohon, setelah itu mereka saling berbagi sebutir kelapa yang retak tersebut.



Gambar 3.1. Perebutan Buah Kelapa

(Data pribadi)



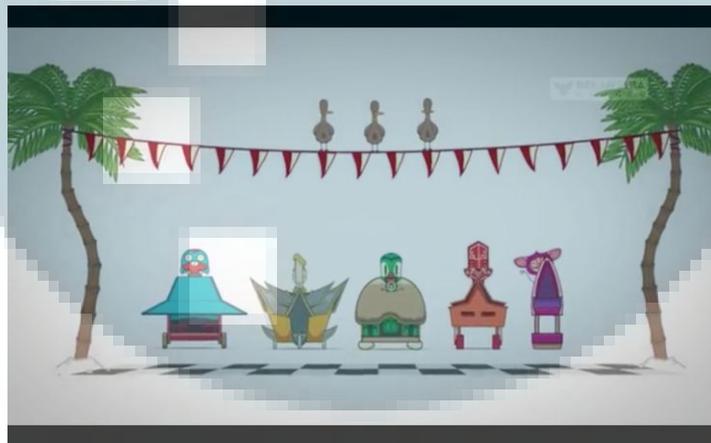
Gambar 3.2. Perdebatan Keempat Karakter
(Data Pribadi)



Gambar 3.3. Kelima Karakter Saling Berbagi Kelapa
(Data Pribadi)

Pada episode 2 yang berjudul “Race”, Sumi, Jabo, Kale, Sula, dan Papu mengadakan lomba balap. Dalam pertandingan tersebut Kale, Sula, dan Papu memacu kendaraan mereka secepat mungkin sehingga mereka tidak sengaja membuat

kekacauan di sepanjang perjalanan mereka, namun Sumi yang menyetir dengan santai, kesal melihat perbuatan ketiga temannya, lalu Sumi membereskan semua kekacauan tersebut. Pada akhir cerita Kale, Sula, dan Papu mengalami kecelakaan menyebabkan kendaraan mereka rusak. Sumi yang santai menolong mereka bertiga sekaligus menderek kendaraan mereka, saat hampir sampai di garis *finish* mereka hampir bertabrakan dengan Jabo yang salah arah. Diakhiri dengan mereka tertawa bersama.



Gambar 3.4. Kelima Karakter di Garis Start

(Data Pribadi)



Gambar 3.5. Kale, Sula, dan Papu Kecelakaan
(Data Pribadi)



Gambar 3.6. Kelima Karakter Tertawa
(Data Pribadi)

3.3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksplanatori korelasional melalui pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menganalisa hubungan teori penerapan budaya

Indonesia ke dalam desain karakter *non human* dan properti pada animasi “Binekon”, serta penggunaan *style iconic* dalam tahap desainnya. Hal ini didukung dengan pernyataan Kumar. S (2015), secara umum teknik penelitian terbagi 6 cara yaitu penelitian *descriptive, correlational, experimental, action, evaluation, dan cross cultural*. Pada tulisan ini, berfokus pada metode eksplanatori dan korelasional. Mengenai tujuan utama penelitian ini, yang dimaksud metode korelasional adalah meneliti hubungan atau relasi antara dua aspek atau lebih dalam sebuah situasi (hlm.10). Sementara itu tujuan utama dari penelitian eksplanatori yaitu menjelaskan apa atau mengapa hubungan antara dua aspek atau lebih (hlm. 11).

Data primer yang disuguhkan dalam tulisan ini diperoleh dari observasi dan data wawancara terhadap topik karakter *non human* dalam animasi “Binekon”. Diawali oleh observasi dengan cara menonton beberapa judul animasi lokal dan animasi luar negeri. Hasil observasi tersebut dibandingkan dengan beberapa animasi yang telah diteliti sebelumnya. Dari hasil perbandingan tersebut, dibuat poin-poin penting yang ditemukan yang selanjutnya akan dimasukkan ke tahap pemilihan topik. Dari beberapa poin tersebut dipilih salah satu topik yaitu desain karakter sebagai topik utama dalam penelitian ini.

Pengambilan topik utama dikerjakan secara bersamaan dengan mengumpulkan data tinjauan pustaka mengenai karakter animasi. Kembali ke tahap observasi untuk mempersempit lingkup tema karakter animasi dengan cara menonton animasi lokal Indonesia. Dari sebagian besar animasi lokal yang ditonton, penulis menghadapi penggunaan manusia sebagai karakter utamanya, tetapi ada juga yang menggunakan

bentuk *non human* seperti hewan. Berbeda dengan animasi luar negeri yang sudah banyak menggunakan bentuk *non human* selain hewan, sebagai contoh film “Toys Story”, “Cars”, “Wall E”, “Bambi” dan “Sausage Party”. Penulis mencari animasi lokal yang menggunakan konsep *non human* dalam pembuatan karakternya sehingga ditemukanlah animasi “Binekon”.

Dari jajaran animasi populer yang bermuatan lokal seperti “Battle of Surabaya”, “Kuku Rock You”, dan “Bilu Mela”, penulis menemukan sebuah animasi yang tidak kalah kualitasnya yaitu “Binekon”. Dengan konten yang kaya akan keragaman budaya Indonesia dan nilai moral kehidupan, bertujuan untuk memperkenalkan serta menghargai perbedaan yang dimiliki Indonesia. Keunikan yang ada di dalam animasi ini adalah pada pembuatan karakternya yang menggunakan bentuk *non human* serta bentuk yang diambil tersebut berasal dari budaya Indonesia. Ada yang memakai hewan Tarsius, tameng, corak, makanan dan pakaian khas Indonesia.

Penulis mulai mengumpulkan sumber literatur yang membahas karakter *non human* dan budaya Indonesia, studi diambil dari buku, artikel, dan website. Sebagian besar literatur diperoleh dari buku di perpustakaan UMN dan *ebook* yang dapat diakses melalui *google books*. Data observasi dan literatur yang dikumpulkan kemudian diolah. Pengerjaan olah data dikerjakan bersamaan dengan melakukan koneksi dengan sang kreator “Binekon” untuk melaksanakan tahap wawancara. Wawancara ini sangat esensial sebagai validasi data, namun narasumber meminta tahap wawancara ini dilakukan secara *online* melalui email pribadinya.

Setelah pelaksanaan wawancara dengan kreator, penulis melanjutkan membuat ringkasan hasil wawancara yang dijadikan data primer. Dari ringkasan wawancara, penulis melakukan perbandingan dan interpretasi terhadap karakter dari animasi “Binekon” dengan bentuk asli yang diambil. Tahap interpretasi disuguhkan melalui bentuk analisa perbandingan yang dilanjutkan dengan pembuatan kesimpulan dan saran.

3.4. Data yang Diperoleh

3.4.1. Hasil Wawancara dari Kreator Binekon

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan sang kreator, Bapak Oktodia Mardoko, menjelaskan bahwa dasar dari pembuatan animasi Binekon adalah keberagaman suku, budaya, dan agama yang ada di Indonesia. Tidak jarang kita melihat atau mendengar berita perpecahan yang membawa unsur SARA yang disebabkan oleh mudahnya masyarakat Indonesia diprovokasi. Di saat itu lah semboyan yang berbunyi Bhinneka Tunggal Ika mengambil peran sebagai penjaga kesatuan Indonesia. Konsep pemikiran ini harus terus dilindungi dengan cara menanamkan nilai moral dan nilai luhur Bangsa Indonesia terutama generasi muda yaitu anak-anak. Generasi muda yang masih dapat dibentuk karakternya akan lebih mudah untuk dididik melalui media hiburan seperti film atau animasi.

Media hiburan merupakan sarana pendidikan secara tidak langsung, seperti animasi Binekon tersisipkan nilai moral dan etika dalam kehidupan. Selain itu animasi juga merupakan salah satu hiburan yang digemari oleh anak-anak selain film

dan musik, sehingga secara tidak disadari anak-anak akan menyerap pesan moral yang disampaikan dengan mudah karena hal tersebut merupakan sesuatu yang mereka sukai.

3.4.2. Desain Karakter Binekon

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Oktodia Mardoko, pembuatan karakter Binekon menelusuri tahap yang panjang dan mendetail, berawal dari visi dan misi yang transparan, apa tujuan dan bagaimana cara menyampaikannya dengan tepat. Untuk mencapai itu diperlukan penelitian, bisa menggunakan internet, namun untuk karya yang berkualitas membutuhkan data yang *valid*. Akan lebih baik jika data yang digunakan dalam penelitian berasal dari sumber yang terpercaya. Proses pembuatan karakter Binekon menggunakan berbagai narasumber salah satunya adalah psikolog untuk mencapai visi misinya. Sampai akhirnya terbentuk 5 karakter utama yaitu Sumi, Jabo, Kale, Sula, dan Papu sebagai perwakilan dari 5 pulau besar di Indonesia.

U M N

3.4.2.1. Sumi



Gambar 3.7. Desain Karakter Sumi
(Data Pribadi)

Menurut Mardoko, bentuk karakter Sumi diambil dari makanan khas Palembang, Sumatera Selatan. Kepala Sumi mengambil bentuk pempek kapal selam, matanya merupakan potongan telur, dan rambutnya yang ikal berwarna kuning adalah mie kuning.

3.4.2.2. Jabo

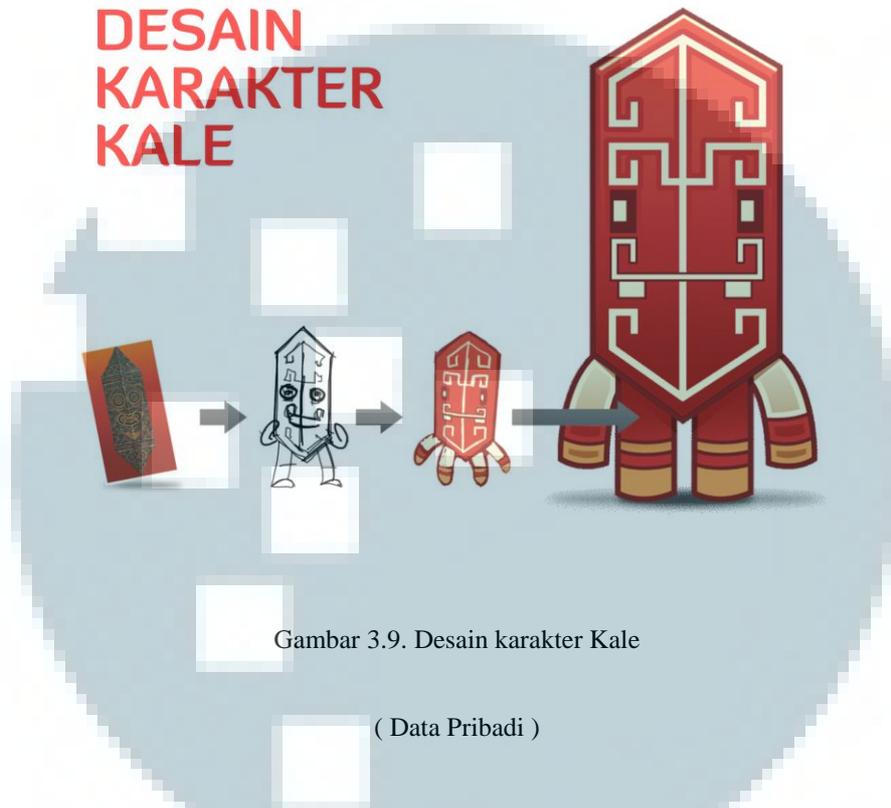


Gambar 3.8. Desain Karakter Jabo
(Data Pribadi)

Menurut Mardoko , Jabo merupakan representasi dari Pulau Jawa, terlihat dari bentuk kepalanya menyerupai bentuk blangkon dan memakai pakaian lurik. Dalam animasi Binekon, pakaian Jabo diberi warna yang cerah bertujuan untuk memberi kesan ceria karena tujuan utamanya adalah anak-anak.

U M N

3.4.2.2. Kale



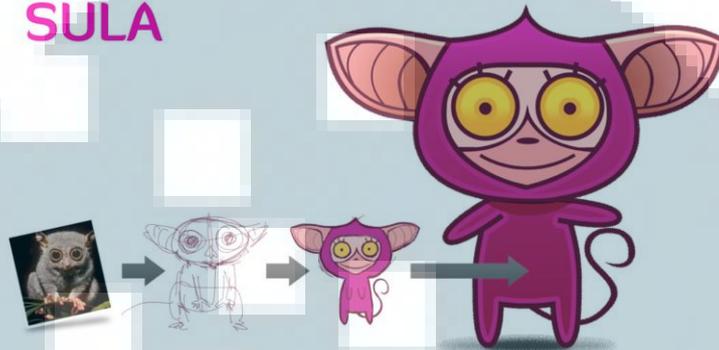
Gambar 3.9. Desain karakter Kale

(Data Pribadi)

Menurut Mardoko, karakter berwarna merah cerah ini bernama Kale, ia merupakan representasi dari Pula Kalimantan. Bentuknya yang tegas dan bersudut diambil dari bentuk tameng dengan motif khas Kalimantan disekujur wajahnya. Kale merupakan sosok yang kuat namun kadang juga bisa ceroboh.

3.4.2.3. Sula

DESAIN KARAKTER SULA



Gambar 3.10. Desain karakter Sula

(Data Pribadi)

Menurut Mardoko, Sula merupakan representasi dari Pulau Sulawesi, karakter ini paling berbeda di antara karakter lainnya. Keempat karakter Binekon menggunakan benda mati sedangkan Sula berasal dari hewan langka yang bernama Tarsius, hewan ini hanya ditemukan di Hutan Kalimantan. Kepribadian Sula yang selalu ceria dan periang namun kadang jahil.

3.4.2.4. Papu



Gambar 3.11. Desain Karakter Papu

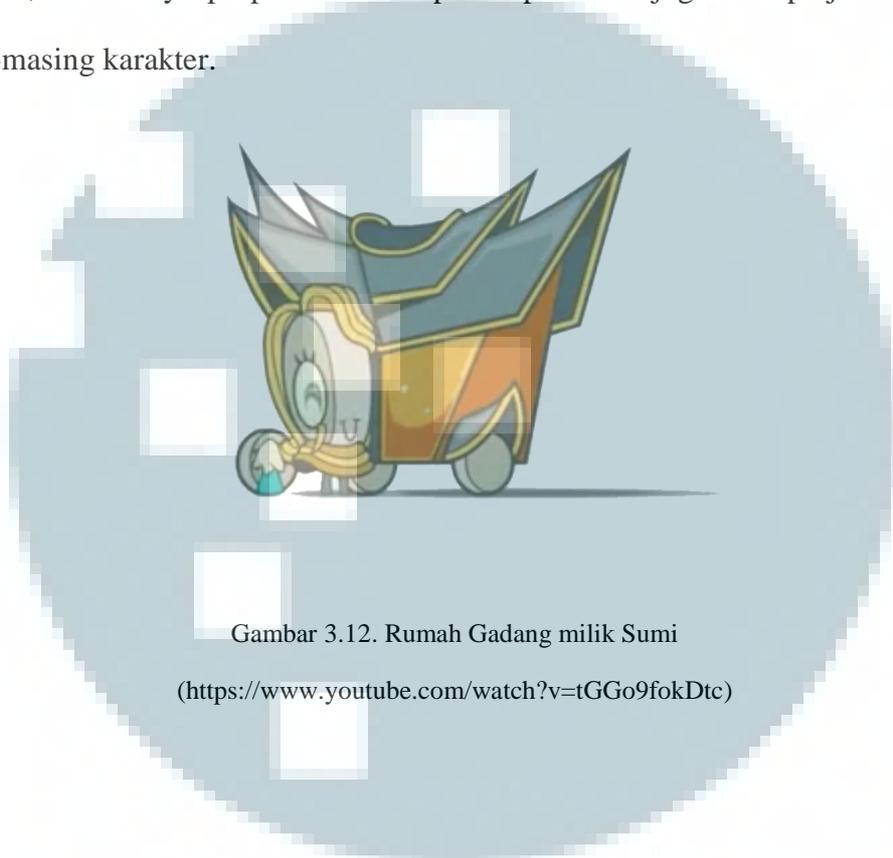
(Data Pribadi)

Menurut Mardoko, sesuai dengan namanya Papu berasal dari Papua. Bentuknya diambil dari patung asmat dan corak khas Papua di sekujur tubuh dan wajahnya. Papu memiliki sifat aktif dan selalu penasaran dengan hal baru.

3.4.3. Desain Properti

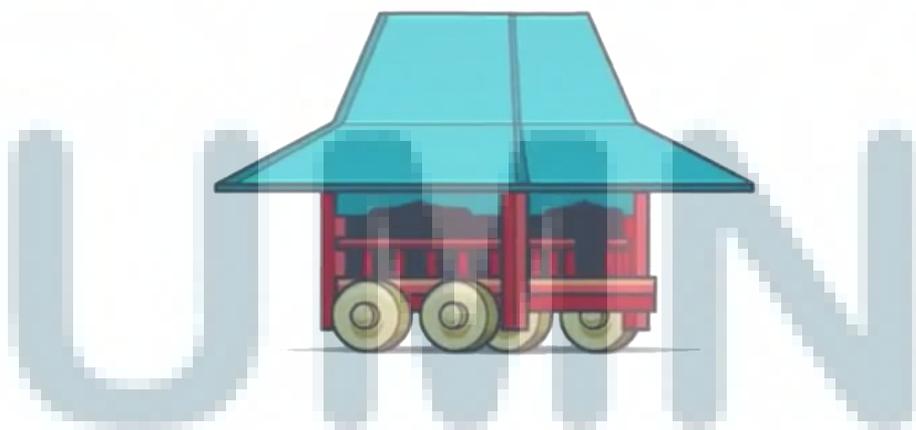
Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Oktodia, masing-masing karakter memiliki propertinya masing-masing sesuai dengan asalnya. Pada dasarnya properti dalam Binekon adalah rumah adat yang dapat merepresentasikan masing-masing daerah yang diwakilkannya, jadi diambil garis besarnya baik itu dalam bentuk, warna dan dari rumah adat mereka. Bentuk yang digambar merupakan hasil simplifikasi dari

bentuk yang sesungguhnya dan dimodifikasi agar bisa dijadikan fungsi yang lain. Kegunaan properti tersebut adalah sebagai tempat tinggal sekaligus kendaraannya. Selain itu, munculnya properti mereka pada episode 1 juga memperjelas identitas masing-masing karakter.



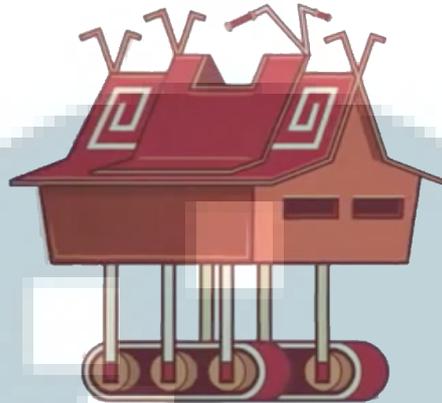
Gambar 3.12. Rumah Gadang milik Sumi

(<https://www.youtube.com/watch?v=tGGo9fokDtc>)

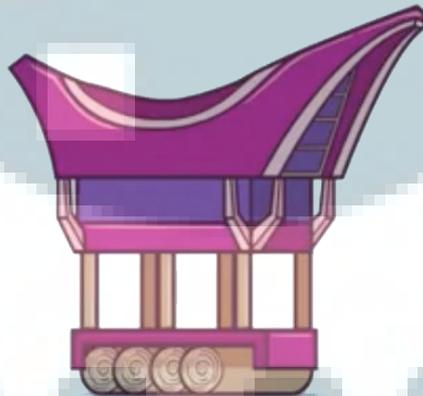


Gambar 3.13. Rumah Joglo milik Jabo

(<https://www.youtube.com/watch?v=tGGo9fokDtc>)



Gambar 3.14. Rumah Betang milik Kale
(<https://www.youtube.com/watch?v=tGGo9fokDtc>)



Gambar 3.15. Rumah Tongkonan milik Sula
(<https://www.youtube.com/watch?v=tGGo9fokDtc>)



Gambar 3.16. Rumah Honai milik Papu

(<https://www.youtube.com/watch?v=tGGo9fokDtc>)

3.4.4. Acuan

Terdapat sebuah animasi luar negeri yang memiliki konsep persis seperti animasi Binekon yaitu berjudul “Fuwa”. Lebih tepatnya, animasi singkat yang menceritakan 5 karakter ikonik dari kebudayaan China. Masing-masing kelima karakter tersebut merepresentasikan 5 semboyan kehidupan masyarakat China yang berbunyi kemakmuran, kebahagiaan, semangat, kesehatan, dan keberuntungan. Ke lima semboyan tersebut digambarkan dalam bentuk ikan, panda, api, burung layang, dan antelop Tibet. 5 maskot tersebut juga melambangkan laut, hutan, api, tanah, dan langit.



Gambar 3.17. “Fuwa” maskot Olimpiade Beijing 2008

(<http://arabic.people.com.cn/mediafile/201207/24/F201207241106281768126950.jpg>)

Disamping untuk memperkenalkan semboyan kehidupan masyarakat China, karakter Fuwa ini juga bertujuan untuk mempromosikan kekayaan alam China, karena olimpiade diadakan di Beijing pada tahun 2008. Nama dari masing-masing karakter juga diambil dari judul *original theme song* Olimpiade Beijing yang berjudul *Beijing Huan Ying Ni* yang berarti selamat datang di Beijing. Karakter yang berwarna biru muda bernama Beibei melambangkan ikan atau air, warna putih bernama Jingjing mengambil bentuk hewan panda yang menjadi ikonik dari China melambangkan hutan, karakter yang berwarna merah bernama Huanhuan melambangkan api olimpiade, karakter yang berwarna oranye bernama Yingying mengambil dari bentuk hewan antelop yang melambangkan tanah, dan karakter terakhir berwarna hijau yang bernama Nini mengambil bentuk burung layang-layang yang melambangkan langit.