

PERANCANGAN ANIMASI 360° RELIEF JATAKA CANDI BOROBUDUR BAGI REMAJA 16-18 TAHUN

I Wayan Daryatma Putra¹, Imam Santosa², Pindi Setiawan³

^{1,2,3}Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

advent.daryatma@gmail.com¹, imamz@fsrd.itb.ac.id², pindisp@yahoo.com³

Abstrak

Cerita relief Jataka pada Candi Borobudur memiliki pesan moral yang penting untuk disampaikan sebagai sarana pendidikan budi pekerti, namun perbedaan zaman menjadi masalah yang menyebabkan cerita relief Jataka tidak dapat dibaca sehingga sulit dimengerti oleh para remaja 16-18 tahun sehingga perlu dilakukan adaptasi cerita ke media yang dapat dimengerti dengan remaja masa kini. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menyampaikan pesan cerita relief Jataka dengan Bahasa Rupa dan merancang kembali cerita tersebut ke dalam animasi 360° agar mudah dipahami remaja 16-18 tahun. Metode penelitian ini berupa kualitatif studi kasus relief Jataka Candi Borobudur yang dimulai dengan pengambilan data melalui observasi, studi literatur, wawancara dan kuisisioner. Dari hasil pengumpulan data kisah burung pelatuk dan seekor singa pada relief yang akan adaptasikan, hasil kuisisioner menunjukkan bahwa remaja usia 16-18 tahun aktif mengakses media sosial youtube melalui *smartphone* selama kurang dari sejam setiap harinya, selain itu mereka juga tertarik dengan animasi 3D dan gaya visual *lowpoly*. Hasil ini akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan animasi 360°. Hasil pengujian animasi 360° pada situs youtube menunjukkan bahwa media ini dapat membantu menyampaikan cerita relief Jataka dan pesan yang terkandung di dalamnya kepada remaja usia 16-18 tahun.

Kata Kunci: animasi 360°, candi Borobudur, relief jataka, remaja

Abstract

The Jataka relief story at Borobudur Temple has an important moral message to convey as a means of character education, but the age difference is a problem that causes Jataka relief stories to be unreadable so that it is difficult for teenagers 16-18 years to understand so that stories need to be adapted to the media understandable with today's teenagers. This study aims to understand and convey the message of Jataka relief stories with Bahasa Rupa and redesign the story into 360° animation to be easily understood by adolescents 16-18 years old. This research uses a qualitative case study of Jataka Borobudur temple relief's which begins with data collection through observation, literature study, interviews and questionnaires. The results relief story of woodpecker and a lion that will be adapted, the results from questionnaires show that teens aged 16-18 years actively access youtube social media via smartphones for less than an hour each day, besides they are also interested in 3D animation and lowpoly visual style. These results will be used as a reference in the 360° animation modeling. The results show that animation 360° can help convey Jataka relief stories and messages contained therein to adolescents aged 16-18 years.

Keywords: 360° animation, Borobudur temple, Jataka relief, teenagers

1. PENDAHULUAN

Munculnya kebutuhan manusia untuk mendongeng karena adanya kebutuhan untuk menyampaikan pengetahuan atau informasi dari individu atau sekelompok orang. Menurut William Thoms, bentuk-bentuk dari kumpulan pengetahuan tersebut di antaranya berupa kebiasaan, ketaatan, perilaku, takhayul, pribahasa, legenda, tradisi lokal dan sajak (Winick, 2014). Kebiasaan-kebiasaan tersebut biasanya di ajarkan sejak kecil sampai dewasa melalui cerita dongeng, salah satunya adalah fabel atau sering dikenal dengan cerita moral karena pesan di dalamnya. Fabel merupakan dongeng-dongeng yang menampilkan binatang sebagai tokohnya. Binatang-binatang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia (Danandjaja, 2002: 86). Menurut Maria Leack (Dipodjojo, 1985: 23) para binatang juga membentuk masyarakat dan menentukan aturan-aturannya. Persoalan yang diceritakan juga merupakan persoalan hidup di kalangan manusia yang digunakan untuk mendidik masyarakat sehingga cerita binatang hampir dapat ditemui di setiap bangsa termasuk bangsa Indonesia dan penting untuk disampaikan. Salah satunya dapat ditemui pada relief Candi Borobudur.

Candi Borobudur merupakan warisan dunia *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) dari Indonesia yang dikategorikan ke dalam *World Heritage of Culture* yang harus dilestarikan (Unesco & *National Geographic Indonesia*, 2011: 18). Candi Borobudur dibangun sekitar tahun 800M (Soediman, 1980: 3) dengan banyaknya relief yang menghiasi dinding-dinding candi yang berbentuk kotak-kotak panil batu. Menurut kamus besar bahasa Indonesia relief adalah pahatan-pahatan yang menampilkan perbedaan bentuk dan gambar dari permukaan rata di sekitarnya atau gambar timbul pada candi (Moeliono, 1989: 739). Ungkapan pada relief candi juga memiliki hubungan yang erat dengan unsur yang ada dalam masyarakat, baik unsur dalam kehidupan masa lampau maupun unsur yang ada dan hidup di dalam masyarakat saat ini. (Atmadi, 1979: 198). Relief dibagi menjadi dua kategori yaitu relief hiasan (tidak mengandung konten cerita) dan relief cerita (mengandung konten cerita). Relief cerita merupakan media yang dimanfaatkan seniman guna menyampaikan pesan-pesan kepada masyarakat antara lain berupa cerita yang mengandung nilai-nilai keagamaan, kepahlawanan dan kasih sayang (Istiyarti, 2008: 3). Kemudian dilanjutkan oleh pendapat John Haba (Muhyidin, 2012) dimana nilai-nilai yang terdapat dalam budaya merupakan elemen penting dalam kehidupan sosial masyarakat, karena mampu mempererat kohesi sosial, mampu memberikan warna kebersamaan untuk sebuah komunitas, dan membangun kebersamaan serta mempertahankan diri dari kerusakan solidaritas masyarakat.

Nilai-nilai dalam cerita relief yang dipahatkan pada Candi Borobudur merupakan seni dari cerita agama Buddha. Salah satunya adalah relief Jataka yang mengisahkan cerita binatang (*folks*) yang sederhana, selain itu cerita ini juga mengandung pesan moral yang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan tanpa terkesan menggurui sehingga mudah diserap semua kalangan termasuk para pelajar. Pelajar merupakan salah satu pengunjung terbanyak ke Candi Borobudur berdasarkan data dari *Annual Report* PT Taman Wisata Candi Borobudur Prambanan & Ratu Boko (Persero) pada tahun 2016.

Berdasarkan observasi peneliti, pelajar yang datang rata-rata adalah remaja berpendidikan SMA/SMK dengan rentang umur 16-18 tahun, para pelajar tersebut terlihat cukup antusias dalam berkunjung ke Candi Borobudur. Perbedaan zaman menjadi masalah yang menyebabkan relief Jataka Candi Borobudur tidak dapat dimengerti dan dipahami dengan mudah oleh para pelajar tersebut yang mana terlihat kebingungan untuk memahami maksud atau cerita di balik gambar-gambar pada relief pada saat berkunjung ke lorong-lorong relief tersebut. Hal ini sangat disayangkan apalagi mengingat betapa pentingnya pendidikan moral yang dikandung dalam cerita relief Jataka.

Balai Konservasi Borobudur sudah membuat buku cerita bergambar relief Jataka pada tahun 2014, Tujuannya adalah sebagai upaya meningkatkan pemahaman nilai luhur budaya bangsa Indonesia yang terdapat di relief Candi Borobudur kepada anak-anak. Namun hal ini tentu akan berbeda jika targetnya adalah remaja sebagai pengunjung candi. Anak remaja awal merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke dewasa. Pada masa peralihan ini remaja akan mencari hal-hal baru baik dari luar maupun dari dalam dirinya, mereka juga menyesuaikan diri dengan kehidupan orang dewasa yang terkait pada norma atau aturan di masyarakat. Ketertarikan mereka dengan hal-hal baru tidak jauh dengan perkembangan teknologi di era modern dimana semuanya serba praktis, *portable* dan global termasuk dalam hal cara penyampaian informasi, pengetahuan, hiburan maupun kombinasi ketiganya beraneka ragam.

Munculnya media sosial merupakan hasil dari perkembangan teknologi dan kebutuhan sosialisasi masyarakat. Media sosial merupakan media *online* yang para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagai dan menciptakan dimana saja dan kapan saja. Youtube merupakan salah satunya yang berfokus pada konten video, situs ini merupakan salah satu situs video yang sangat populer di masyarakat Indonesia termasuk pelajar berdasarkan data We Are Social dan Hootsuite (2018). Penerapan format 360° pada konten youtube dapat meningkatkan daya tarik media berdasarkan *infographic* data survei dalam situs advrtas.com oleh Covarrubias (2017), untuk para remaja dalam menyimak informasi mengingat sifat mereka yang senang dengan hal-hal baru, selain itu konten visual animasi dapat digunakan dalam menyampaikan dan menghidupkan cerita relief Jataka agar lebih menarik. Hal ini sejalan terhadap remaja yang mana memiliki sifat senang dengan hal-hal baru, selain itu konten visual animasi dapat digunakan dalam menyampaikan dan menghidupkan cerita relief Jataka agar lebih mudah dipahami. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis melihat perlu adanya adaptasi cerita relief Jataka Candi Borobudur dengan memanfaatkan potensi animasi 360° bagi remaja usia 16-18 tahun pada situs Youtube.

Untuk memperjelas posisi penelitian ini berikut adalah tabel penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan warisan budaya relief Candi Borobudur.

Tabel 1. Tinjauan penelitian sebelumnya
[Sumber: Dokumen Penulis]

Nama	Ima Kusumawati Hidayat	Istiyarti	Dwi Budi Harto	I Wayan Daryatma Putra
Tahun	2012	2008	2012	2018
Objek Penelitian	Candi Borobudur	Relief Cerita Binatang (Jataka) Candi Borobudur	Relief Jataka Candi Borobudur	Relief Jataka Candi Borobudur
Target Perancangan	Anak – anak usia 9-12 tahun.	-	Pengunjung bioskop mini Candi Borobudur)	Remaja usia 16-18 tahun
Hasil	Media Belajar Candi Borobudur Game Dooland	Mendapatkan pokok-pokok moral dalam relief cerita binatang, mengetahui relevansi pendidikan moral yang tercermin, dan usaha yang dapat dilakukan untuk memanfaatkannya	Model animasi <i>bitmap</i> berformat PAL-DVD Relief Jataka	Animasi 360° Relief Jataka yang dipublikasi melalui media sosial youtube

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus yang berangkat dari masalah adanya rentang waktu antar relief Jataka Candi Borobudur dengan remaja usia 16-18 tahun. Tahapan penelitian mencakup proses pengumpulan data hingga analisis data. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan studi literatur, observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi (untuk melengkapi data). Narasumber wawancara terdiri dari koordinator pokja kajian dan pengembangan candi borobudur dan seorang *tour guide* di Candi Borobudur. Hasil pengumpulan data kemudian dianalisis untuk dijadikan dasar acuan dalam perancangan.

Data yang terkait relief Jataka yang dipilih berdasarkan berapa pertimbangan untuk dianalisis dalam rekonstruksi cerita berdasarkan panelnya dengan teori bahasa rupa versi Tabrani yang kemudian hasil cerita tersebut akan dilengkapi oleh cerita versi teks kitab Jatakamala. Tahapan perancangan ini dimulai dengan mencari rekonstruksi cerita dari panel relief Jataka dan akan digunakan untuk pedoman pembuatan aset-aset visual tokoh, latar, dan objek-objek lain pada tokoh berdasarkan cerita hasil kajian

rekonstruksi. Untuk tipe animasi, *visual style*, media publikasi akan ditentukan dari data kuesioner mengenai referensi remaja. Setelah perancangan selesai maka akan dilakukan pengetesan kepada remaja usia 16-17 tahun.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Kuisisioner

Pembagian kuisisioner dalam proses perancangan ini bertujuan untuk menjangkau data mengenai minat mengenai relief, tipe animasi remaja usia 16-18 tahun saat ini yang nantinya akan digunakan sebagai dasar perancangan. Hasil kuisisioner menunjukkan adanya minat remaja akan relief Candi Borobudur yang diperlihatkan dari aktivitas kunjungan ke tempat relief tersebut yang nampak pada bagian badan candi (Ruphadatu) selain itu pernyataan bahwa candi itu penting merupakan bukti mereka sebenarnya tahu akan nilai dalam relief tersebut namun tidak tahu apa itu dan apa maksud yang terkandung dalam relief itu hal ini dibuktikan dari adanya ketertarikan mereka terhadap cerita yang disampaikan dalam relief-relief tersebut, sehingga perancangan ini dapat membantu menyampaikan hal tersebut hal ini juga di dukung dengan hasil minat mereka terhadap animasi relief ini. Berikut adalah rangkuman dari hasil kuisisioner tersebut.

Tabel 2. Hasil kuisisioner awal
[Sumber: Dokumen Penulis]

No	Topik atau Pertanyaan	Hasil
1	Apa kamu pernah berkunjung ke Candi Borobudur ?	58% mengatakan tidak dan 42% menyatakan ya
2	Yang membuat remaja tertarik ke Candi Borobudur	Bangunan dan Asitektur, dan relief menempati urutan ke dua.
3	Apa yang dilakukan saat berada di Bangunan Candi Borobudur ?	20% kaki candi dan teras candi, 37% kaki candi, badan dan teras candi, 42% belum pernah ke candi
4	Apa menurutmu relief itu penting ?	62% sangat penting dan 35% menjawab penting
5	Apa kamu ingin mengetahui cerita yang disampaikan gambar-gambar relief tersebut ?	92,8% menjawab ya dan 8,2% menjawab tidak
6	Jika Cerita relief tersebut dijadikan Animasi	46,9% menjawab sangat menarik, dan 45,8% menjawab menarik.
7	Cerita relief	Kisah kelahiran berulang sang Boddhisatva dalam berbagai wujudnya untuk membantu manusia (Relief Jataka-Avandana).
8	Tokoh – tokoh cerita binatang	Menurut sebagian besar remaja cerita dengan tokoh – tokoh tersebut menarik.

No	Topik atau Pertanyaan	Hasil
9	Panel relief Jataka yang menarik (relief 1: kisah seekor kelinci, relief, 2: kisah burung pelatuk dan seekor singa, dan relief 3: kisah burung puyuh dan kebakaran hutan)	Relief 2: burung pelatuk dan seekor singa
10	Jenis animasi	3D
11	Gaya visual karakter binatang (<i>Lowpoly</i>)	Gaya visual mendapat respons yang bagus sebanyak 39,2% dan 39,2% menyatakan menarik namun masih perlu adanya pengembangan lagi, 19,6% menyatakan biasa saja.
12	Menonton video di situs youtube	98% menjawab iya
13	Durasi akses situs youtube	Kurang dari 1 jam
14	Perangkat yang digunakan untuk mengakses situs youtube	<i>Smartphone</i>

3.2 Relief Jataka

Relief Jataka terletak di tingkatan Rupadhatu bersamaan dengan relief Avadana dimana kadang-kadang berselingan dan bersebelahan. Relief ini berada pada tingkat I dinding berjumlah 120 panil, pada langkan atas berjumlah 372 panil, kemudian pada deretan bawah berjumlah 128 panil, kemudian dilanjutkan di pagar langkan tingkat II berjumlah 100 panel total keseluruhannya adalah 720 panel (Joesoef, 2004: 99). Karena relief Jataka jumlahnya terlalu banyak maka panel relief Jataka akan dipilih secara *purposive* berdasarkan tujuan penelitian dan target penelitian. Sehingga didapat tiga cerita relief Jataka yang kemudian di seleksi lagi melalui kuisioner. Akhirnya didapat cerita relief Jataka mengenai Burung pelatuk dan seekor singa yang akan diadaptasikan ke animasi 360°.

Relief ini terletak di sisi selatan tingkat I pagar langkan rangkaian atas bidang j nomor 133, 134 dan 135. Aryasura (2005) dalam jurnal Balai Konservasi Borobudur (2010: 36), relief ini menceritakan kejadian di sebuah hutan dimana hidup seekor burung pelatuk yang baik hati, berbulu indah dan tidak mau menyakiti makhluk lainnya, sehingga burung pelatuk tersebut cukup dengan makan bunga, daun dan buah-buahan saja. Suatu hari burung pelatuk melihat seekor singa kesakitan karena ada sebatang tulang menyangkut pada tenggorokannya. Ia memerintahkan singa untuk membuka mulutnya dengan lebar, burung pelatuk kemudian mengambil sebatang kayu untuk diletakan berdiri diantara mulut singa agar dapat terbuka. Akhirnya burung pelatuk berhasil mengeluarkan tulang yang menyangkut pada mulut singa dengan patuknya.



Gambar 1. Panel relief jataka no. 133, 134, dan 135
[Sumber: Balai Konservasi Borobudur, 2017]

Selanjutnya Aryasura (2005) dalam jurnal Balai Konservasi Borobudur (2010: 36.), suatu saat burung pelatuk kelaparan dan tanpa sengaja melihat seekor singa yang dulu pernah ditolongnya sedang memakan daging rusa, burung pelatuk menghampiri dan memohon kepada singa agar diberi sedikit daging akan tetapi singa tidak mau memberikannya dan bahkan mengusir burung pelatuk. Burung pelatukpun pergi meninggalkan singa tersebut tanpa menaruh dendam kepadanya. Meskipun Dewa menyarankan burung pelatuk untuk mematuk mata singa tersebut agar menjadi buta, namun burung pelatuk tetap tidak mau melakukan hal tersebut. Makna yang terkandung dalam cerita ini adalah kita harus tahu balas budi dan menolong orang lain hendaknya dilakukan dengan tulus ikhlas tanpa mengharapkan balasan (Istiyarti, 2008: 37 dalam jurnal Balai Konservasi Borobudur 2010).

3.3 Bahasa Rupa Relief Jataka Burung Pelatuk dan Seekor Singa

Cerita burung pelatuk dan seekor singa pada relief Jataka maka panel-panel relief tersebut harus dibedah terlebih dahulu untuk mendapatkan cara baca cerita visual di dalamnya terutama yang terfokus pada karakter utama, berikut adalah kajian bahasa rupa (isi wimba dan cara wimba) pada tiap panel cerita ini:



Gambar 2. Arah lihat panel
[Sumber: Balai Konservasi Borobudur, 2017]

Setiap panel relief Jataka cerita burung pelatuk dan seekor singa akan dikaji terlebih dahulu untuk mendapatkan cerita di balik masing-masing panelnya yang dimulai berdasarkan urutan panel relief di Candi Borobudurnya yaitu 133, 134 dan 135 dengan menggunakan Bahasa Rupa Primadi Tabrani yang terdiri dari isi wimba, cara wimba, arah

lihat. Cara wimba yang terdiri dari beberapa bagian, (1) ukuran pengambilan, (2) sudut pengambilan, (3) skala, (4) cara penggambaran, dan (5) cara dilihat (Tabrani, 2005: 101-102). Karena pengkajian panelnya cukup banyak maka disini hanya akan diwakilkan oleh panel relief jataka disisi selatan tingkat I pagar langkan rangkaian atas bidang j nomor 133.



Gambar 3. Panel 133
[Sumber: Balai Konservasi Borobudur, 2017]

Berikut adalah tabel penjabaran kajian bahasa rupa dari panel 133 relief Jataka burung pelatuk dan seekor singa di atas.

Tabel 3. Wimba dan cara wimba panel 133
[Sumber: Dokumen Penulis]

No	Imagi	Isi Wimba	Cara Wimba	Kejadian atau Suasana
1		Pilar atau Bingkai	(1) <i>Very long shot</i> , Diperbesar (2) Sudut Wajar. (3) < Aslinya. (4) Naturalis, dekoratif, volume (5) Sudut dan arah lihat wajar	Seperti sebuah settingan bingkai panggung cerita
2		Singa dan Rusa	(1) <i>Very long shot</i> , dari kepala sampai kaki (2) Sudut wajar, aneka tampak (3) > Aslinya (4) Stilasi, ekspresif, distorsi, volume, momenopname,	Singa sedang mencekram seekor rusa dari belakang.

No	Imagi	Isi Wimba	Cara Wimba	Kejadian atau Suasana
			<p>aneka tampak</p> <p>(5) Sudut dan arah lihat wajar</p>	
3		Seekor Burung	<p>(1) <i>Very long shot</i>, dari kepala sampai kaki</p> <p>(2) Sudut atas</p> <p>(3) > Aslinya</p> <p>(4) Stilasi,ekspresif, volume, momenopname</p> <p>(5) Sudut dan arah lihat wajar, arah lihat bawah atas.</p>	Seekor burung dengan tubuh agak panjang, sedang terbang dan menuju ke arah singa
4		Dua Pohon	<p>(1) <i>Medium Shot</i>, ada yang diperbesar</p> <p>(2) Sudut pandang wajar</p> <p>(3) < Aslinya</p> <p>(4) Stilasi, distorsi, volume.</p> <p>(5) Sudut dan jarak lihat wajar, arah lihat dari mana saja</p>	Dua pasang pohon yang berbeda dengan bentuk daun dibuat besar dan tidak rapi seperti menggambarkan tempat dengan sedikit pohon.
5		Rusa	<p>(1) <i>Very long shot</i>, dari kepala sampai kaki</p> <p>(2) Sudut wajar</p> <p>(3) < Aslinya</p> <p>(4) Stilasi, volume</p> <p>(5) Sudut dan arah lihat wajar, arah lihat mana saja</p>	Seekor rusa yang sedang berdiri tegak
6		Seekor Burung	<p>(1) Med shot, ada yang diperkecil.</p> <p>(2) Sudut wajar, aneka tampak.</p> <p>(3) < Aslinya</p> <p>(4) Stilasi dekoratif, perwakilan</p> <p>(5) Sudut dan arah lihat wajar, arah lihat dari mana saja.</p>	Seekor burung yang sedang bertengger

No	Imagi	Isi Wimba	Cara Wimba	Kejadian atau Suasana
	<p>Arah lihat panel ke kanan</p> 	<p>Cerita versi penulis:</p>		<p>Di suatu tempat alam terbuka dengan sedikit pepohonan dan binatang ada seekor singa yang sedang mencengkram seekor rusa di atasnya ada seekor burung yang sedang menuju ke arah singa.</p>

Setelah didapat hasil kajian cerita dari setiap panel relief tersebut maka cerita tersebut selanjutnya akan di lengkapi dengan cerita dari data yang didapat sebelum akhirnya diambil sebuah kesimpulan cerita yang akan dipakai di perancangan. Pilihan perancangan hanya akan fokus ke tokoh utama untuk menjaga titik fokus pengguna pada saat memasuki lingkungan virtual format video 360° derajat dengan dibantu cerita. Tokoh utama dalam cerita ini adalah burung pelatuk dan seekor singa dimana kedua binatang ini selalu hadir di seluruh panel relief dan dibuat lebih besar dari aslinya.

Tabel 4. Kesimpulan cerita
[Sumber: Dokumen Penulis]

No.	Relief	Data	Pilihan Cerita
1	Lokasi adalah tempat alam terbuka dengan sedikit pohon dan penuh dengan rerumputan atau tanaman kecil disekitarnya seperti padang rumput, atau dapat juga menunjukkan tempat yang dekat dengan air	Kejadian tersebut terjadi di hutan	Lokasi yang dipakai adalah padang rumput berdasarkan wimba – wimba pendukung lain pada panil seperti adanya hewan meerkat, dua buah pohon (menandakan bukan hutan) dan mengingat tempat hidup singa adalah padang rumput.
2	Dari gerakan yang digambarkan sang singa sedang memangsa seekor rusa , dan seekor burung pelatuk yang lewat melihatnya dan seakan ingin mendekati singa	Suatu saat burung pelatuk yang kelaparan melihat singa yang dulu pernah ditolongnya dan meminta makanan namun tidak diberikan oleh singa	Suatu saat burung pelatuk yang kelaparan melihat singa yang dulu pernah di tolongnya dan meminta makanan namun tidak diberikan oleh singa

No.	Relief	Data	Pilihan Cerita
3	Terlihat adanya rusa yang sedang di cengkram	Hanya dikatakan sedang memakan daging	Sedang akan memakan daging rusa yang baru ditangkapnya
4	Hanya menggambarkan seekor singa yang mulutnya kesakitan tanpa di ketahui sebabnya di atas sebuah batu	Sebuah tulang yang menyangkut di mulut singa, yang mana merupakan penyebab rasa sakit pada mulut singa tersebut.	Sebuah tulang tersangkut di mulut singa yang berdiri di atas batu
5	Tidak digambarkan burung pelatuk membawa sebatang kayu untuk diletakan di mulut singa pada saat akan menolong singa.	Di ceritakan burung pelatuk meminta singa untuk membuka mulutnya lebar – lebar dan dengan sebatang kayu yang diletakan berdiri tegak di antara rahangnya agar mulut singa dapat terbuka	Di ceritakan burung pelatuk meminta singa untuk membuka mulutnya lebar – lebar dan dengan sebatang kayu yang diletakan berdiri tegak di antara rahangnya agar mulut singa dapat terbuka
6	Urutan cerita dari panel 133–134-135	Urutan cerita dari data 134-135-133.	Urutan cerita 133-134-135
7	Terdapat binatang – binatang lain (sebagai perwakilan latar belakang)	Burung Pelatuk dan Singa	Burung pelatuk dan singa (untuk menjaga fokus pengguna saat berada pada dunia video 360°)

Kesimpulan Cerita:

Di sebuah padang rumput hidup burung pelatuk yang baik hati, ia berbulu indah dan tidak mau menyakiti makhluk lainnya, oleh itu ia merasa hanya cukup makan bunga daun dan buah-buahan. Suatu saat burung pelatuk kelaparan dan melihat singa sedang memangsa seekor rusa, burung pelatuk memohon kepada singa agar diberi sedikit makanan tetapi singa tidak memberikan dan bahkan mengusirnya, burung pelatuk pergi meninggalkan singa tersebut dan tidak menaruh dendam kepadanya. Pada suatu hari burung pelatuk melihat seekor singa yang dulu pernah dilihatnya sedang kesakitan dan berdiri di atas batu karena sebatang tulang menyangkut di tenggorokannya, burung pelatuk meminta singa untuk membuka mulutnya lebar - lebar, dan dengan sebatang kayu yang diletakan berdiri di rahang singa, burung pelatuk dapat masuk dan mengeluarkan tulang dari tenggorokan singa.

3.4 Perancangan

Perancangan ini ditargetkan untuk remaja usia 16-18 tahun dan memiliki gaya hidup yang bisa atau pernah menggunakan desktop, laptop, *smartphone*, dan *tablet* untuk mengakses youtube, sehingga diperlukan cerita yang secara visual dan media dimengerti dan diminati oleh mereka. Usia remaja 16-18 tahun dipilih karena merupakan salah satu pengunjung terbanyak Candi Borobudur dalam kategori pelajar. Pada masa ini mereka mengalami masa peralihan dan belum sepenuhnya meninggalkan masa kanak-kanak sehingga pendidikan moral dalam cerita relief ini dapat menjadi bekal mereka untuk melalui fase ini. Penyampaian Cerita relief Jataka kepada remaja-remaja pelajar ini membuka peluang untuk mensosialisasikan relief cerita Jataka sekaligus untuk mempersiapkan mereka sebagai pelestari warisan budaya di generasi selanjutnya. Animasi 360° Cerita Relief Jataka dirancang menggunakan animasi 3D dengan gaya visual *lowpoly* dengan konten si singa dan burung pelatuk.

3.4.1 Strategi Komunikasi

Cerita Relief Jataka burung pelatuk dan seekor singa adalah membuat pengalaman personal *field trips* pada target perancangan dalam cerita relief Jataka dengan memanfaatkan animasi 360° yang dapat menghidupkan cerita relief Jataka Candi Borobudur dengan memosisikan pengguna sebagai pengamat (*observant*) dalam cerita. Hal ini dimulai dari penentuan cerita relief Jataka, perbandingan dan kesimpulan cerita, *storyboard* yang sudah disesuaikan untuk animasi 360° yang nantinya akan dipublikasikan di youtube sebagai media sosial populer di kalangan remaja usia 16-18 tahun.

3.4.2 Gramatika Narasi Visual Cerita

Hasil kajian cerita yang telah dilakukan sebelumnya akan diterapkan ke dalam animasi 360° maka berikutnya akan dibagi menjadi beberapa bagian gramatika narasi visualnya, sehingga akan memudahkan dalam proses bercerita dan memungkinkan untuk menambahkan visual untuk melengkapi terutama pada bagian awal untuk memberikan waktu pengguna beradaptasi sekaligus menikmati lingkungan virtual 360° nya selanjutnya pada akhir cerita akan ditambahkan dengan pesan yang disampaikan cerita relief untuk memperjelas makna pesan.

1. *Establisher* dan *Initial* (Introduksi dan Awal)

Di sebuah padang rumput hidup burung pelatuk yang baik hati, ia berbulu indah dan tidak mau menyakiti makhluk lainnya, oleh itu ia merasa hanya cukup makan bunga daun dan buah-buahan.

2. *Peak* dan *Release* (Puncak dan Pelepasan)

Suatu saat burung pelatuk kelaparan dan melihat sedang memangsa seekor rusa, burung pelatuk memohon kepada singa agar diberi sedikit makanan tetapi singa tidak memberikan dan bahkan mengusirnya, burung pelatuk pergi meninggalkan singa tersebut dan tidak menaruh dendam kepadanya.

3. *Prolongation* (Perpanjangan)

Pada suatu hari burung pelatuk melihat seekor singa yang dulu pernah dilihatnya sedang kesakitan dan berdiri di atas batu karena sebatang tulang menyangkut di tenggorokannya, burung pelatuk meminta singa untuk membuka mulutnya lebar-

lebar, dan dengan sebatang kayu yang diletakan berdiri di rahang singa, burung pelatuk dapat masuk dan mengeluarkan tulang dari tenggorokan singa.

3.4.3 Storyboard

Storyboard untuk perancangan animasi 360° cerita relief Jataka burung pelatuk dan seekor singa adalah sebagai berikut.

Table 5. Storyboard
[Sumber: Dokumen Penulis]

No	Storyboard	Keterangan
1		Judul animasi
2		Bagian <i>exposition</i> (pembukaan) scene 1
3		Bagian <i>conflicts</i> (permasalahan) scene 2 panel relief no. 133 & 134
4		Bagian <i>resolution</i> (penutup) scene 3 panel relief no. 135
5		Pesan cerita.

No	Storyboard	Keterangan
6		Informasi relief singa dan burung pelatuk pada Candi Borobudur.

3.4.4 Konsep Visual

Berdasarkan hasil data pada bab sebelumnya dan target perancangan visual animasi 360° cerita relief Jataka ini menggunakan jenis animasi 3D untuk menghidupkan cerita pada relief dengan gaya visual *lowpoly* untuk menekankan pada penyampaian pesan yang bersifat serius. Konten visual lainnya akan mengikuti karakter sehingga dilakukan penyederhanaan yang sama untuk mencegah distraksi antara gaya visual karakter dan latar, selain itu penggunaan warna hangat pada latar bertujuan untuk menggambarkan suasana habitat singa sesuai dengan hasil bahasa rupa selain itu juga bertujuan untuk memberikan kenyamanan pada pengguna.

3.4.5 Font

Jenis tulisan yang digunakan pada animasi ini adalah *font* Calibri, penggunaan tulisan ini mudah dibaca, memiliki kesan modern dan *clean* namun masih memiliki kesan artistik pada setiap hurufnya. Untuk itu *font* ini sesuai untuk mewakili animasi 360° (modern) cerita relief (artistik) dan ketegasan pesan moral di dalamnya (*clean*).

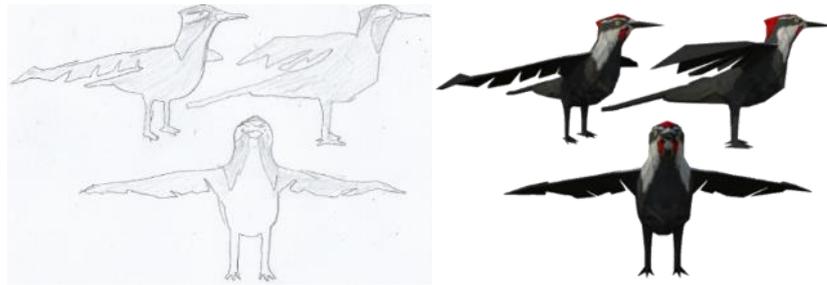
ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
Abcefghijklm
Nopqrstuvw
 1234567890
 !@#\$%^&*()_+[]\|:'
 .,/{}|:"<>?

Gambar 4. Calibri *Font*
[Sumber: Dokumen Penulis]

3.4.6 Karakter

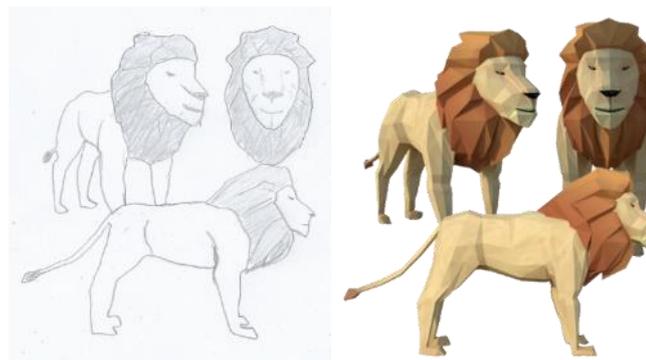
Visual karakter mengambil animasi 3D dengan gaya *lowpoly* dengan warna yang mendekati warna asli binatangnya. Dalam animasi ini hanya dua karakter utama dan satu karakter pendukung sebagai mangsa yang dimasukan untuk menjaga fokus cerita yaitu burung pelatuk, singa dan rusa sebagai makanan singa, berikut adalah visual karakter tersebut:

1. Burung Pelatuk



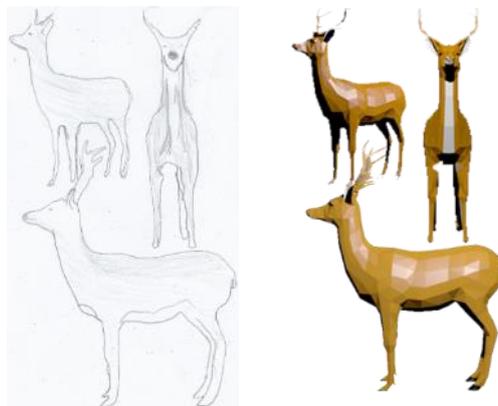
Gambar 5. Visualisasi burung pelatuk
[Sumber: Dokumen Penulis]

2. Singa



Gambar 6. Visualisasi singa
[Sumber: Dokumen Penulis]

3. Rusa



Gambar 7. Visualisasi rusa
[Sumber: Dokumen Penulis]

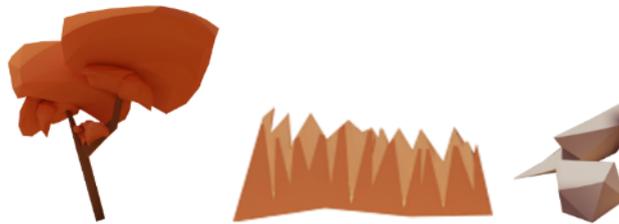
3.4.6 *Setting* Latar

Konsep visual latar dibuat berdasarkan hasil kajian bahasa rupa sebelumnya yang menghasilkan kesimpulan padang rumput sebagai *setting* lokasinya. Referensi visual padang rumput digunakan untuk pembuatan aset latar yang berupa rerumputan, pepohonan akashia, dan batu (tambahan dari panel relief) yang dibuat dengan gaya

lowpoly agar selaras dengan gaya *lowpoly* karakter. Berikut adalah referensi visual suasana latar dan pohon akasia untuk konsep visualisasi latar *scene* 1, 2 dan 3:



Gambar 8. Referensi suasana latar padang rumput
[Sumber: <http://maasaiwilderness.blogspot.com>]



Gambar 9. Visualisasi aset pohon, rumput, dan bebatuan
[Sumber: Dokumen Penulis]

Aset tersebut akan diduplikasi, dimodifikasi dan dikombinasikan sesuai kebutuhan untuk membentuk *setting* latar setiap panel reliefnya, perbedaan *scene* disini bertujuan memberi tanda perpindahan cerita, *scene* 1 (panel 133), *scene* 2 (panel 134), dan *scene* 3 (panel 135), berikut adalah konsep visual setiap latar *scenanya*:



Gambar 10. *Setting* latar 1, 2 dan 3
[Sumber: Dokumen Penulis]

III.4.7 Latar Suara

Pemberian *background sound effect* menggunakan musik yang *free loyalty*, dan modern namun memberikan kesan lembut. hal ini dilakukan bertujuan untuk membentuk suasana yang mendukung cerita relief burung pelatuk dan seekor singa. Hal ini sesuai dengan pendapat Pratista (2008:154) yang menyatakan musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood*, nuansa serta suasana

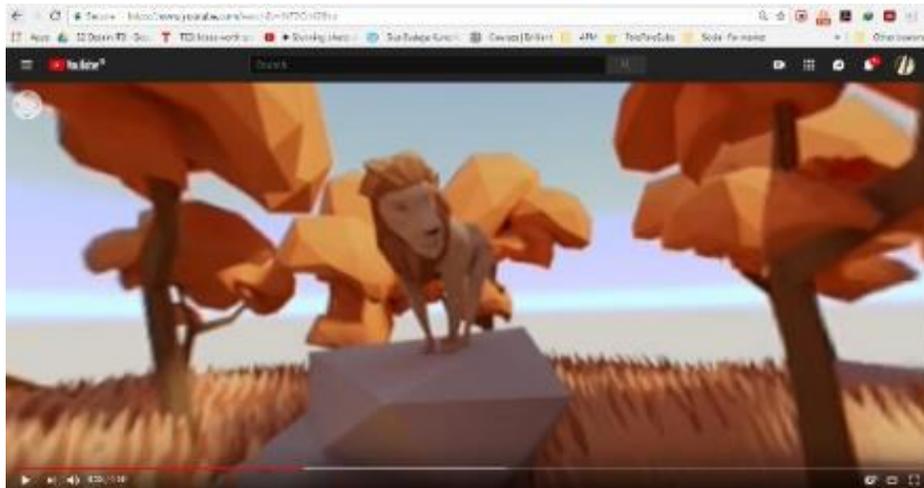
sebuah film atau video, hal ini juga berlaku untuk *ambience sound* (efek suara) pada animasi untuk menambah kesan nyata baik pada karakter binatang maupun lingkungannya.

3.4.8 Konsep Media

Berdasarkan hasil analisis data di bab sebelumnya media yang akan digunakan untuk menampilkan animasi cerita relief Jataka adalah media sosial youtube dengan format 360°. Hal ini bertujuan karena situs youtube populer di kalangan remaja usia 16-18 tahun dan mudah di akses dimana saja dan siapa saja selama ada akses internet. Selain itu format video 360° dapat memberikan kesan personal *field trips* pada animasi cerita relief Jataka yang mampu memberikan pengalaman belajar ke dalam tingkatan baru. Penerapan format 360° pada konten youtube juga dapat menjadi meningkatkan daya tarik media ini.

3.4.9 Hasil

Media yang akan digunakan untuk menampilkan animasi 360 cerita relief jataka adalah media *sharing* video online agar mudah di akses dimana saja dan siapa saja, Sehingga dipilih situs youtube, seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa youtube merupakan media yang paling sering di kunjungi remaja 16-18 tahun dan mendukung format 360. Berikut adalah hasil akhirnya



Gambar 11. Hasil akhir animasi 360° di Youtube
[Sumber: Dokumen Penulis]

Karya yang sudah selesai dibuat akan dilanjutkan dengan tahap pengujian. Tahapan ini menggunakan kuisisioner sebagai instrumennya, dimana dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui keberhasilan penyampaian pesan cerita relief Jataka Candi Borobudur melalui animasi 360° kepada remaja usia 16-18 tahun sebanyak 38 responden dan tanggapan mereka, berikut adalah rangkuman hasil kuisisionernya.

Tabel 6. Kuisisioner pengujian
[Sumber: Dokumen Penulis]

Topik atau pertanyaan	Hasil
Perangkat yang digunakan untuk menonton	83.8% responden menggunakan <i>smartphone</i> /HP
Apakah animasi 360 ⁰ membantumu untuk memahami cerita dalam gambar relief -relief Candi ?	97,4% responden menyatakan animasi ini dapat membantu
Bagaimana warna yang digunakan dalam animasi 360 ⁰ cerita relief tersebut ?	50% responden menyatakan menarik, 18,4% menyatakan nyaman, 21,1% menjawab mencolok, 10,5% menyatakan membosankan.
Bagaimana visual animasi 360 ⁰ cerita relief tersebut ?	47,4% responden menyatakan sangat menarik, dan 42,1% menyatakan sangat menarik, 10,5% menyatakan kurang menarik
Bagaimana narasi dan latar belakang suara animasi 360 ⁰ cerita relief tersebut ?	76,3% responden menjawab sesuai
Bagaimana penyampaian cerita relief pada animasi 360 tersebut ?	73,7 % responden menjawab jelas
Apa kamu merekomendasikan animasi serupa untuk relief – relief Candi Borobudur lainnya ?	97% responden merekomendasikan
Pendapat remaja mengenai animasi 360 ⁰ relief Jataka Candi Borobudur	Respon remaja disini sangat positif dimana sebagian besar menyatakan animasi ini menarik dan bagus
Pemahaman remaja setelah menonton animasi 360 ⁰ relief Jataka Candi Borobudur	Pendapat responden beraneka ragam, namun yang paling mendominasi adalah kita harus saling tolong menolong tanpa pamrih, jangan merendahkan orang yang lebih dari kita
Saran remaja pada karya ini ke depannya	Saran yang paling banyak diutarakan responden adalah tingkatkan lagi kualitas gambarnya, dan kembangkan lagi ceritanya, buat lebih menarik lagi.

4. KESIMPULAN

Hasil dari kajian untuk memahami cerita berdasarkan panel relief Jataka Candi Borobudur dan urutannya dengan menggunakan Bahasa Rupa adalah sebagai berikut, Di sebuah padang rumput hidup burung pelatuk yang baik hati, ia berbulu indah dan tidak mau menyakiti makhluk lainya, oleh itu ia merasa hanya cukup makan bunga daun dan buah-buahan. Suatu saat burung pelatuk kelaparan dan melihat singa sedang memangsa seekor rusa, burung pelatuk memohon kepada singa agar diberi sedikit makanan tetapi

singa tidak memberikan dan bahkan mengusirnya, burung pelatuk pergi meninggalkan singa tersebut dan tidak menaruh dendam kepadanya. Pada suatu hari burung pelatuk melihat seekor singa yang dulu pernah dilihatnya sedang kesakitan dan berdiri di atas batu karena sebatang tulang menyangkut di tenggorokannya, burung pelatuk meminta singa untuk membuka mulutnya di lebar-lebar, dan dengan sebatang kayu yang diletakan berdiri di rahang singa, burung pelatuk dapat masuk dan mengeluarkan tulang dari tenggorokan singa.

Setelah itu cerita tersebut di adaptasikan ke dalam animasi 360° bagi remaja 16-18 tahun yang dibagi menjadi beberapa bagian sesuai gramatika narasi visual. Kemudian dibuat aset-aset cerita tersebut menggunakan gaya visual *lowpoly* dan masih memiliki ciri khas seperti bentuk dan jenis karakter. Gaya visual untuk lingkungannya akan mengikuti karakter untuk mencegah distraksi atau perbedaan yang terlalu jauh. *Font* calibri digunakan untuk memberikan kesan modern dan clean yang memiliki kesan artistik untuk mewakili pengadaptasian relief yang artistik ke media modern. Karakter yang digunakan hanyalah burung pelatuk, singa dan rusa (sebagai makanan) untuk menjaga fokus pengguna di dunia maya 360° yang dibantu oleh narasi cerita seperti yang disampaikan pada bab-bab sebelumnya. Latar dibuat sesuai dengan referensi lokasi kejadian yaitu padang rumput, penggunaan warna hangat pada latar bertujuan untuk menggambarkan suasana pada rumput. Penambahan latar suara dan efek suara dilakukan untuk menambah suasana dan mendukung cerita.

Proses selanjutnya menggabungkan aset visual karakter, latar, suara, *font*, dan lainnya ke dalam satu kesatuan dalam bentuk animasi 360° sebelum akhirnya dipublikasi di media sosial youtube. Pengujian animasi 360° dilakukan melalui kusioner kepada remaja usia 16-18 tahun untuk mengetahui kemampuan dalam mencapai tujuan perancangan media ini dalam menyampaikan cerita relief Jataka Candi Borobudur burung pelatuk dan singa agar dapat memaknai pesan di dalamnya. Hasil uji coba karya menunjukkan bahwa media ini dapat membantu dalam menyampaikan cerita relief Jataka dengan baik dan pesan yang terkandung di dalamnya kepada remaja usia 16-18 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- (2010). *Jataka Makna Dan Pesan Moral*, *Jurnal Balai Konservasi Borobudur* Magelang: Balai Konservasi Peninggalan Borobudur.
- Atmadi, P. (1979). *Beberapa Patokan Perancangan Bangunan Candi (Suatu Penelitian melalui Ungkapan Bangunan pada Relief Candi Borobudur) dalam Pelita Borobudur*. Borobudur : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Covarrubias, C. (2017). *360 Video Beats out 2D video*, *ADVRTAS*. Data diperoleh melalui situs internet : <https://advrtas.com/360-video-beats-2d-video/#>. Diakses pada tanggal 6 September 2018
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Dipodjojo, A. (1985). *Moralisasi Masyarakat Jawa Lewat cerita Binatang dalam Pendidikan Moral dan Ilmu Jiwa Jawa*. Yogyakarta: Javanologi.

- Harto, D, B. (2012). Perancangan Model Film Animasi Bitmap Berbasis Pengolahan Pesan Dan Informasi Visual Bahasa Rupa Tradisi Relief Jataka Candi Borobudur, *Seminar Nasional Teknologi Informasi & komunikasi Terapan 2012*.
- Hidayat, I. K. (2012). Perancangan Game Dooland Sebagai Media belajar Candi Borobudur untuk anak – anak usia 9-12 tahun, *Tesis Pascasarjana Program Khusus Desain Game Teknologi Jurusan Magister Desain*, Institut Teknologi Bandung.
- Isiyanti. (2008). Relief Cerita Binatang Di Candi Borobudur Sebagai Sarana Pendidikan Moral, *Tesis Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS*, Universitas Negeri Semarang.
- Joesoef, D. (2004). *Borobudur*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Moeliono, A, M. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- PT. Taman Wisata Candi Borobudur Prambanan dan Ratu Boko (persero). (2016). *Annual Report 2016 Borobudur The Inspiring Heritage*.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta, Indonesia: Homerian Pustaka, 154.
- Tabrani, P. (2005). *Basa Rupa*. Bandung: Kelir, 101-102.
- Unesco dan National Geographic Indonesia. (2011). *Borobudur: The Road to Recovery-Rehabilitation Work and Sustainable Tourism Development*.
- Soediman,. (1980). *Borobudur Salah Satu Keajaiban Dunia*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- We Are Social & Hootsuite. (2018). *Digital in 2018 In Southeast Asian*, diakses tanggal 15 Agustus 2018, <https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-2018-in-southeast-asia-part-2-southeast-86866464>
- Muhyidin, A. (2012). *Pemertahanan Nilai-Nilai Budaya Lokal dalam Pemelajaran Sastra di Sekolah*, data diperoleh melalui situs internet <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/node/306>, diunduh pada tagal 21 April 2018.
- Winick, S. (2014). *“He Coined the Word ‘Folk-Lore’”: The “Old Folk-Lorist” William John Thoms*, Library of Congress. Diakses Februari 2017 <https://blogs.loc.gov/folklife/2014/08/he-coined-the-word-folk-lore/>

Sumber Gambar

<http://konservasiborobudur.org/candi-borobudur.html>

<http://maasaiwilderness.blogspot.com/2013/11/conservation-program-update-new-lion.html>