

## PERANCANGAN FILM ANIMASI GARUDEYA MELALUI ALIH WAHANA RELIEF CANDI SUKUH

Wisnu Adisukma

Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta  
e-mail: wisnuadi@isi-ska.ac.id

---

### INFO ARTIKEL

---

**Riwayat Artikel :**

Diterima : 20 Maret 2024

Disetujui : 28 April 2024

---

**Kata Kunci :**

Alih Wahana, Animasi, Candi  
Sukuh, Relief Garudeya.

---

### ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dalam rangka menghasilkan animasi yang akan menjadi media relief Garudeya Candi Sukuh dan memberikan kesadaran seputaran budaya nusantara. Media untuk pendidikan dan hiburan telah berubah sebagai akibat dari kemajuan teknologi di beberapa bidang. Salah satu tradisi sastra Indonesia, relief candi, menjadi semakin tidak populer di kalangan anak muda saat ini, terutama mengingat invasi budaya asing di Indonesia. Kearifan budaya yang ditemukan pada relief candi nusantara memberikan nilai-nilai moral yang berharga bagi generasi saat ini, oleh karena itu diperlukan upaya pelestarian. Hal ini dimaksudkan agar literasi melalui adaptasi teknologi akan dicapai dengan mengubah animasi kisah Garudeya yang ditemukan pada relief di Candi Sukuh.

---

### ARTICLE INFO

---

**Article History :**

Received : 20 March 2024

Accepted : 28 April 2024

---

**Keywords:**

Animation, Ride Transfer,  
Garudeya Relief, Sukuh Temple.

---

### ABSTRACT

*The study was done in order to produce animation that would serve as a medium for the Sukuh Temple's Garudeya relief and provide cultural awareness for the surrounding archipelago. Media for education and enjoyment has changed as a result of technological advancements in several areas. One of the literary traditions of Indonesia, temple reliefs, are becoming less and less popular among today's youth, particularly in light of the invasion of foreign cultures in Indonesia. The indigenous wisdom found in the temple reliefs of the archipelago provides moral values that are valuable to the current generation, which is why preservation efforts are necessary. It is intended that literacy through technological adaptation will be achieved by turning the animation of the story of Garudeya found on the relief at Sukuh Temple.*

### 1. PENDAHULUAN

Kabupaten Karanganyar yang berada di Jawa Tengah, memiliki Candi yang menyimpan kekayaan budaya masa lampau, salah satunya adalah Candi Sukuh yang terletak di lereng Gunung Lawu. Candi Sukuh merupakan candi yang unik bentuk bangunannya dan menyimpan cerita yang menarik untuk diketahui. Pada candi Sukuh belum ditemukan prasasti ataupun *serat* dalam daun tal (*ron tal* atau lidah Jawa bahkan dibakukan menjadi lontar) yang menjelaskan kehadiran candi maupun kehadiran relief yang ada pada panel dinding bangunan candi. Sehingga pemaknaan yang ada baru secara interpretatif pendukung budaya ataupun dari hasil pengungkapan para peneliti.

Padahal candi merupakan sumber otentik mengenai sejumlah aspek kehidupan meliputi politik, sosial, budaya, dan religi masa lalu. Gambaran otentik tersebut pada umumnya terlihat pada pahatan relief yang biasanya menghiasi bangunannya. Relief adalah suatu lukisan yang dipahatkan

pada sebuah bidang yang berlatar belakang dimensi, baik yang dikesankan oleh pertolongan proyeksi maupun perspektif pada latar belakang itu sendiri (Pringgodigdo, 1973; 1123). Relief cerita merupakan salah satu media yang digunakan seniman untuk menyampaikan pesan-pesan kepada masyarakat antara lain berupa cerita yang mengandung nilai-nilai keagamaan, kepahlawanan, dan kasih sayang. Pesan-pesan tersebut dapat ditangkap dengan baik oleh konsumen seni apabila dalam memahatkan relief dibuat bentuk-bentuk komunikatif (Kusen 1985: 5).

Pesan-pesan yang terkandung dalam relief cerita biasanya berupa pendidikan moral bagi masyarakat pada masa itu, namun tidak menutup kemungkinan dapat juga sebagai pendidikan moral masyarakat masa kini, terutama generasi muda. Sebagaimana pendapat Pramono Atmadi (1979: 198) bahwa ungkapan pada relief candi mempunyai hubungan yang erat dengan unsur yang ada dalam masyarakat, baik unsur yang ada dan hidup di masa lampau maupun unsur yang ada dan hidup dalam masyarakat saat ini.

Pemilihan cerita relief Garudeya di candi Suku mempunyai keistimewaan sebab tokoh Garudeya merupakan figur Garuda yang juga menjadi lambang negara Indonesia, selain terkenal sebagai cerita ruwatan. Informasi mengenai cerita Garudeya dan hubungan dengan lambang negara yaitu burung garuda masih belum banyak diketahui masyarakat, khususnya generasi masa kini. Oleh karena itu perlu dirancang film animasi sebagai sarana alternatif menjelaskan secara audio visual berkaitan dengan cerita Garudeya relief candi Suku kepada *target audience* yaitu generasi masa kini, seperti pelajar ataupun mahasiswa. Meskipun tidak menutup kemungkinan menjadi sarana edukasi juga bagi masyarakat umum.

Penelitian terapan melalui alih wahana relief menjadi film animasi didasarkan pada pertimbangan film animasi identik dengan tema-tema hiburan yang ringan dan banyak di gemari generasi masa kini. Selain film animasi sebagai media audio visual diharapkan lebih mampu memaparkan dan menjelaskan kepada yang melihat dibandingkan membaca buku brosur, poster, ataupun relief candi yang tidak dapat langsung dipahami orang yang melihatnya. Film-film animasi dari Disney ataupun Marvel dari Amerika, lalu anime Jepang, ataupun Upin-Ipin dari negara tetangga, Malaysia, dapat dijadikan sebagai contoh betapa suksesnya film animasi dalam mengambil hati generasi muda masa kini. Meskipun kini film animasi tidak hanya digunakan untuk kepentingan hiburan semata, melainkan juga kepentingan sosial dan sebagai media penyampai informasi.

Penciptaan film animasi sebagai bentuk alih wahana cerita Garudeya di Candi Suku didasarkan atas: (1) cerita yang disajikan mengandung nilai pendidikan wawasan budaya Nusantara baik nasionalisme maupun budi pekerti; (2) menggunakan bahasa Indonesia agar mudah dipahami generasi masa kini dalam lingkup nasional; (3) menggunakan gambar, pewarnaan, serta teknik sinematografi yang menarik bagi generasi masa kini; (4) gerak animasi dibuat atraktif; (5) penggunaan *sound effect* untuk mempertegas suasana dan peristiwa, serta lagu anak Nasional dipadukan dengan gending Jawa yang menunjukkan kearifan local bangsa Indonesia. Kreasi film animasi ini dimaksudkan sebagai media penanaman nilai wawasan budaya Nusantara baik itu wawasan kebangsaan berupa patriotisme dan nasionalisme, ataupun nilai budi pekerti kepada generasi muda, sekaligus menghidupkan kembali cerita berpijak dari kearifan lokal yang sudah mulai dilupakan oleh generasi muda masa kini.

## 2. METODE

Secara keseluruhan perancangan ini dibingkai oleh metode R & D (*Riset and Development*) yang biasa digunakan dalam bidang teknik (termasuk TIK/ICT), untuk menghasilkan produk. Ada 3 aspek perancangan (trikotomi perancangan: estetika/komunikasi visual, teknik pembuatan, dan *content*) yang dipertimbangkan dalam perancangan (Harto, 2012:3). Pengumpulan data dilakukan terhadap obyek/subyek penelitian sebagai berikut: (1) relief Garudeya di candi Suku; (2) wisatawan/pengunjung candi Suku; dan (3) anak dan remaja sebagai *target audience*. (4) budayawan yang memahami relief Sudamala candi Suku, dan (5) animator yang memahami pembuatan film animasi.

### A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di wilayah Karanganyar, tempat dimana terletak candi Suku, pijakan sumber primer yang akan dialihwahanakan menjadi animasi dua dimensi. Selain Candi Suku, di Karanganyar juga terdapat beberapa candi seperti candi Cetho, Planggatan, dan Kethek. Namun hanya pada Candi Suku yang memiliki relief utuh dan lebih lengkap dibandingkan candi yang lainnya. Di dinding candi ini, ditemukan sejumlah relief cerita seperti Samudramantana, Sudamala, Bima Suci, dan Garudeya yang sarat dengan muatan pesan mengenai budi pekerti dan wawasan budaya Nusantara. Namun karena Garudeya yang dekat dengan lambang negara Indonesia yaitu Garuda, pesan Nasionalisme pun lebih terasa. Meskipun kesemua relief yang ada di candi Suku substansinya menceritakan mengenai ruwatan atau *tolak bala*.

### B. Sumber Data

Sumber data yang digunakan adalah artefak yang dialihwahanakan, yaitu relief cerita Garudeya di Candi Suku, Karanganyar, Jawa Tengah yang merupakan sumber data primer; adapun sumber data sekunder melalui (1) pustaka, yang memuat tentang cerita relief, terutama cerita mengenai Garudeya. Sumber ini diperoleh dari berbagai perpustakaan seperti: Perpustakaan ISI Surakarta, Museum Radya Pustaka Surakarta, Sana Pustaka Keraton Surakarta, Reksa Pustaka Pura Mangkunegaran Surakarta, Perpustakaan UGM Yogyakarta, Perpustakaan UNS Surakarta, dan Perpustakaan BPCB Jawa Tengah. (2) audio-visual, meliputi berbagai pertunjukan animasi yang didapat dari koleksi pribadi, sumber internet; dan (3) informasi narasumber, terdiri atas para arkeolog, animator, dan budayawan, misalnya Komunitas Animasi Solo Raya (Ansora).

### C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui:

#### 1. Observasi

Observasi merupakan metode yang dilakukan dengan pengamatan langsung, proses observasi merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menyusun laporan. Langkah yang ditempuh dengan melakukan survei pada obyek wisata candi Suku dengan mengamati relief Garudeya di candi Suku (obyek penelitian) yang digunakan sebagai sumber data primer untuk mendapatkan data tentang bahasa rupa yang digunakan oleh relief tersebut. Pengumpulan datanya dilakukan dengan metode pengamatan dan dokumentasi, diambil secara keseluruhan. Kemudian difokuskan kepada adegan-adegan penting yang tergambar pada relief Garudeya yang terdapat di candi Suku.



Gambar 1. Observasi pada Fragmen Garudeya di Candi Suku  
[Foto: Wisnu Adisukma]

#### 2. Wawancara

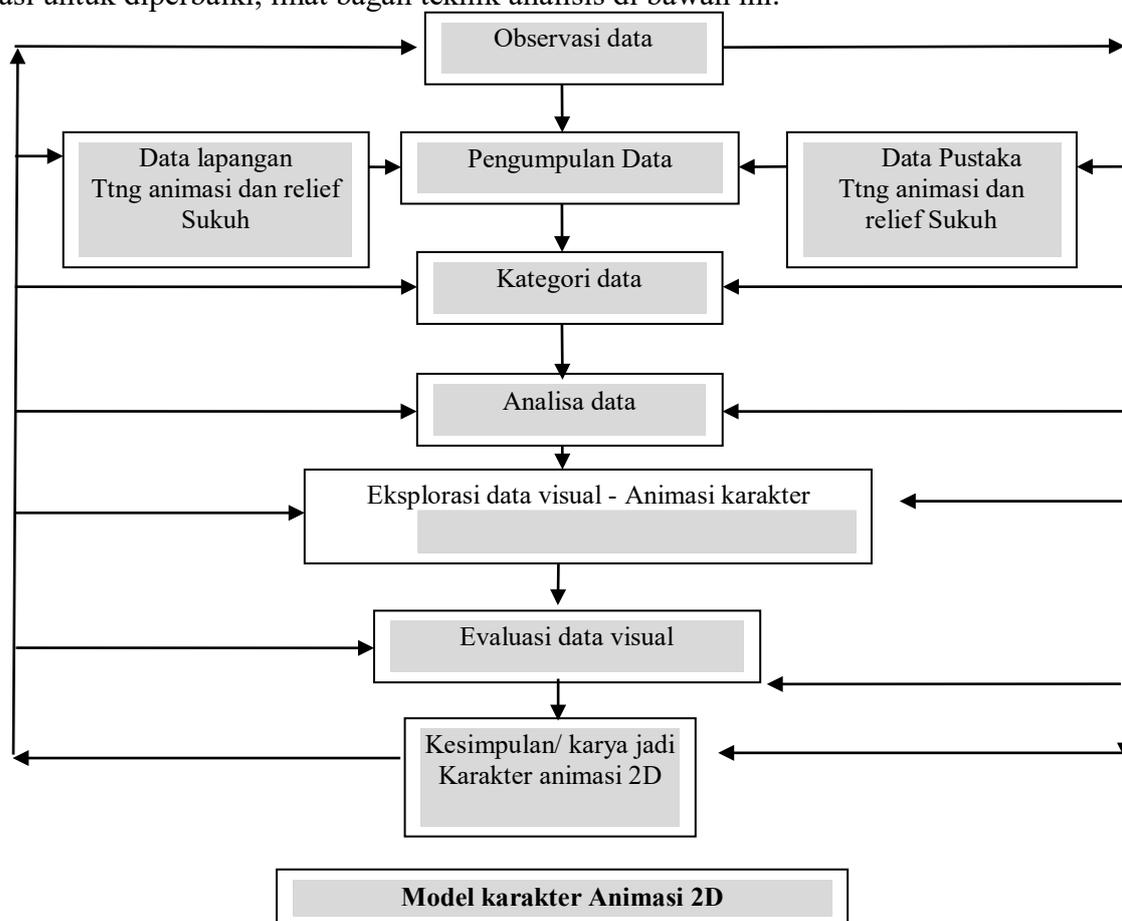
Wawancara dilakukan pada wisatawan/pengunjung relief Garudeya di candi Suku. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan data tanggapan/kebutuhan (*Needs Analysis*) para wisatawan terhadap informasi tentang cerita relief Garudeya di candi Suku. Pengunjung remaja dijadikan

*target audience* karena remaja gemar menonton film animasi untuk mendapatkan informasi bentuk atau karakter yang menarik bagi anak dan remaja masa kini. Selain menggali pengetahuan pengunjung berkaitan cerita Garudeya di candi Sukuh, serta minat pengunjung terhadap pembuatan film alih wahana animasi Garudeya. Sehingga dengan mengetahui minat, motivasi, selera dan *life style* dari pembuatan film animasi cerita Sudamala. Film animasi Sudamala mampu dimanfaatkan remaja untuk menambah pengetahuan tentang cerita Garudeya pada relief candi Sukuh yang selama ini tidak mereka ketahui ceritanya, sebab tidak semua pengunjung didampingi *tour guide*.

Budayawan yang memahami relief Garudeya di candi Sukuh dan animator yang memahami tentang film animasi berperan sebagai informan kunci (*key informan*), berkaitan dengan data kebutuhan pendapat (*Needs Analysis*) tentang perkembangan atau kondisi film animasi di Indonesia dan film animasi cerita Garudeya relief candi Sukuh dalam konteks budaya, pariwisata, dan industri kreatif. Data yang diperoleh antara lain proses dan teknis pembuatan film animasi dimulai dari pembuatan naskah cerita, *storyline*, *storyboard*, pembuatan sketsa karakter, modeling karakter dan *environment* (tambahan) dan lingkungan, *animation*, *rigging*, *dubbing*, *editing*, dan *rendering*. Narasumber dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan, seperti tingkat keahlian, daya ingat, kesehatan, dan kecakapan. Teknik *focus group discussion* untuk mendapatkan *feedback* dari *stakeholder* terhadap hasil rancangan animasi yang telah dihasilkan oleh peneliti perlu dilakukan. Terlebih kepada animator pakar dan generasi masa kini mengenai selera dan karakteristik animasi Nusantara agar tidak hanya berkiblat pada Anime Jepang dan Animasi Amerika.

#### D. Teknik analisis

Menggunakan analisis *Circle* (siklus) bukan linier dimana data yang bias atau salah selalu dievaluasi untuk diperbaiki, lihat bagan teknik analisis di bawah ini.



**Bagan 1.** Teknik Analisis Siklus (*Circle*)  
[oleh: Wisnu Adisukma]

### *E. Proses Penciptaan dan Penyajian Karya*

Sebelum memulai pekerjaan untuk membuat sebuah animasi, terdapat beberapa hal yang harus kita lakukan terlebih dahulu guna untuk melihat animasi seperti apa yang ingin dibuat dan dengan cerita apa. Hal ini tentunya perlu dilakukan suatu riset sebelum pra produksi. Adapun riset yang dilakukan adalah diantaranya adalah:

1. Menentukan tema cerita dan tujuan cerita
2. Membuat sinopsi dan skrip
3. Memunculkan karakter, sifat, dan ciri yang sesuai dengan sinopsis yang telah dibuat
4. Pengumpulan dokumentasi, termasuk setting, props, dan lokasi.

Setelah proses riset dan pengumpulan data selesai, selanjutnya masuk ke stage lebih tinggi yaitu pra-produksi. Dimana pada tingkat ini seorang animator dan timnya bekerja untuk mendesign, merancang, dan menentukan standard warna yang pas pada sebuah karakter, props, sets, dan lokasi. Jika pada tahap ini telah disepakati bersama, maka selanjutnya masuk pada tahapan *storyboard* yang gunanya untuk memvisualisasikan adegan dan pose yang nantinya akan tampil dalam film tersebut berdasarkan naskah yang sudah ada. Adapun bentuk dari storyboard meliputi:

1. Gambar visual
2. Sound effect
3. Dialog
4. Adegan, dan
5. Durasi

Sebagai seorang animator, tentunya harus memiliki prinsip-prinsip dasar yang dijadikan sebagai patokan dalam pembuatan karakter animasi. Dibutuhkan kedisiplinan dan pengaturan rangkaian gerakan-gerakan alami seperti makhluk hidup terutama gerakan manusia. Ada 12 prinsip dasar yang harus di perhatikan oleh para animator yaitu,

1. Pose dan gerakan antara (*Pose-To-Pose Action and Inbetween*)
2. Pengaturan waktu (*Timing*)
3. Gerakan sekunder (*Secondary Action*)
4. Akselerasi gerak (*Ease In and Out*)
5. Antisipasi (*Anticipation*)
6. Gerakan penutup dan perbedaan waktu gerak (*Follow Through and Overlapping Action*)
7. Gerak melengkung (*Arcs*)
8. Dramatisasi gerakan (*Exaggeration*)
9. Elastisitas (*Squash and Stretch*)
10. Penempatan di bidang gambar (*Staging*)
11. Daya tarik karakter (*Appeal*)
12. Penjiwaan peran (*Personality*)

[<http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2019/10/design-karakter-animasi/12.25.672011>]

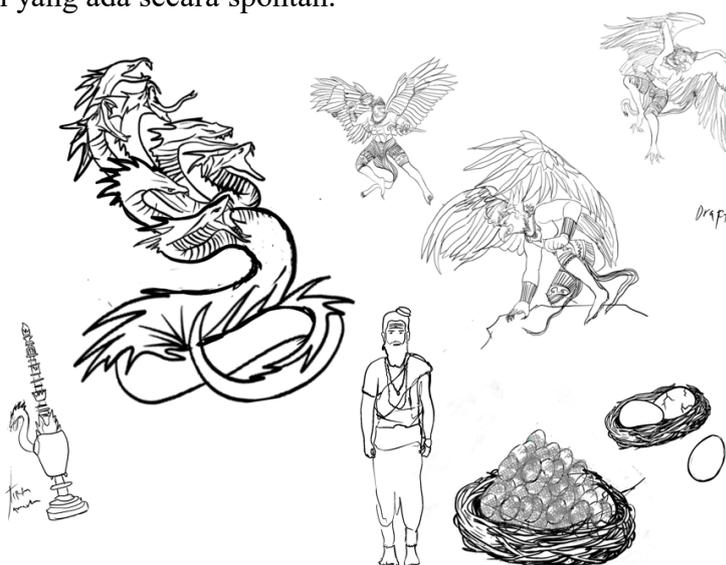
Proses penciptaan dan penyajian dilaksanakan dengan cara eksplorasi, perancangan, kreasi, dan presentasi. Pertama, eksplorasi dilakukan untuk menemukan materi utama terhadap alat dan bahan serta data-data yang telah ada. Materi tentang objek acuan relief cerita *Garudeya* pada Candi Suku menjadi fokus utama dari eksplorasi ini. Kedua, perancangan dilakukan untuk menemukan desain karakter animasi dan model pertunjukan animasi yang memiliki kebaruan dibandingkan model lama yang telah ada. Desain pertunjukan mengandung konsep gerak animasi dan ilustrasi musik film animasi. Berbagai konsep penataan panggung, pemilihan kosa kata, pengilustrasian musik, dan penataan suara serta efek cahaya digunakan sebagai dasar penciptaan animasi. Ketiga, kreasi film animasi untuk menemukan estetika film animasi yang bernilai tuntunan dan tontonan. Format film animasi yang dirasa menarik secara etis dan estetis ditemukan dengan cara berulang kali latihan dan evaluasi. Keempat, Kreasi judul baru yaitu “Sang Garuda”.

Keempat, presentasi dan *screening* animasi, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan hasil karya di hadapan publik khususnya di hadapan anggota Komunitas Animasi Solo Raya (Ansora). Kelima, pertunjukan animasi berjudul "Sang Garuda" berbasis relief cerita Garudeya dipergelarkan di sejumlah sekolah di wilayah Karanganyar untuk menakar antusiasme dan masukan terhadap karya. Sehingga hasil jadi akan lebih matang dan diterima banyak kalangan, sehingga cerita mengenai "Sang Garuda" hasil alih wahana cerita Garudeya dapat diterima, dan pesan mengenai budi pekerti, karakter animasi Nusantara, wawasan budaya Nusantara, serta Nasionalisme didapatkan oleh penikmat karya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Proses Brainstorming Karakter

Brainstorming adalah cara atau teknik mengumpulkan gagasan atau ide untuk mencari solusi dari masalah tertentu. Wikipedia mengartikan *brainstorming* sebagai curah pendapat, dimana anggota kelompok berupaya mencari penyelesaian atas suatu masalah dengan mengumpulkan gagasan-gagasan yang ada secara spontan.



Gambar 2. Sket karya pada tablet  
[Oleh: Wisnu Adisukma]

#### B. Sketsa & Coloring

Sketsa dapat memiliki beberapa tujuan: merekam sesuatu yang dilihat oleh seniman, merekam atau mengembangkan gagasan untuk dipakai kemudian, atau dapat juga digunakan sebagai cara singkat menggambarkan citra, gagasan, atau prinsip, sedangkan pewarnaan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata pewarnaan adalah proses, cara, perbuatan memberi warna

Sketsa Awal Figur	Sketsa Warna (Coloring) Figur
Garudeya	
Tampak Atas	

<p>Garudeya</p>	
<p>Tampak Depan</p>  A line drawing of a Garudeya figure from a front view. The figure has a human-like torso with a muscular build, wearing a loincloth with a decorative border. It has large, feathered wings extending from its back and a long, curled tail. The head is that of a bird with a crest.	 A color illustration of a Garudeya figure from a front view. The figure is depicted with a muscular human-like body, wearing a white loincloth with yellow and black patterns. It has large, grey feathered wings and a long, curled tail. The head is a bird's head with a yellow crest and a beak.
<p>Garudeya</p>	
<p>Tampak Samping</p>  A line drawing of a Garudeya figure from a side view. The figure has a muscular human-like torso, wearing a loincloth. It has large, feathered wings and a long, curled tail. The head is a bird's head with a crest.	 A color illustration of a Garudeya figure from a side view. The figure is depicted with a muscular human-like body, wearing a white loincloth with yellow and black patterns. It has large, grey feathered wings and a long, curled tail. The head is a bird's head with a yellow crest and a beak.
<p>Aruna</p>	
<p>Tampak Samping</p>  A line drawing of an Aruna figure from a side view. The figure has a muscular human-like torso, wearing a loincloth. It has large, feathered wings and a long, curled tail. The head is a bird's head with a crest.	 A color illustration of an Aruna figure from a side view. The figure is depicted with a muscular human-like body, wearing a white loincloth with yellow and black patterns. It has large, grey feathered wings and a long, curled tail. The head is a bird's head with a yellow crest and a beak.

Dewa Wisnu



Dewa Wisnu Menunggangi Garuda

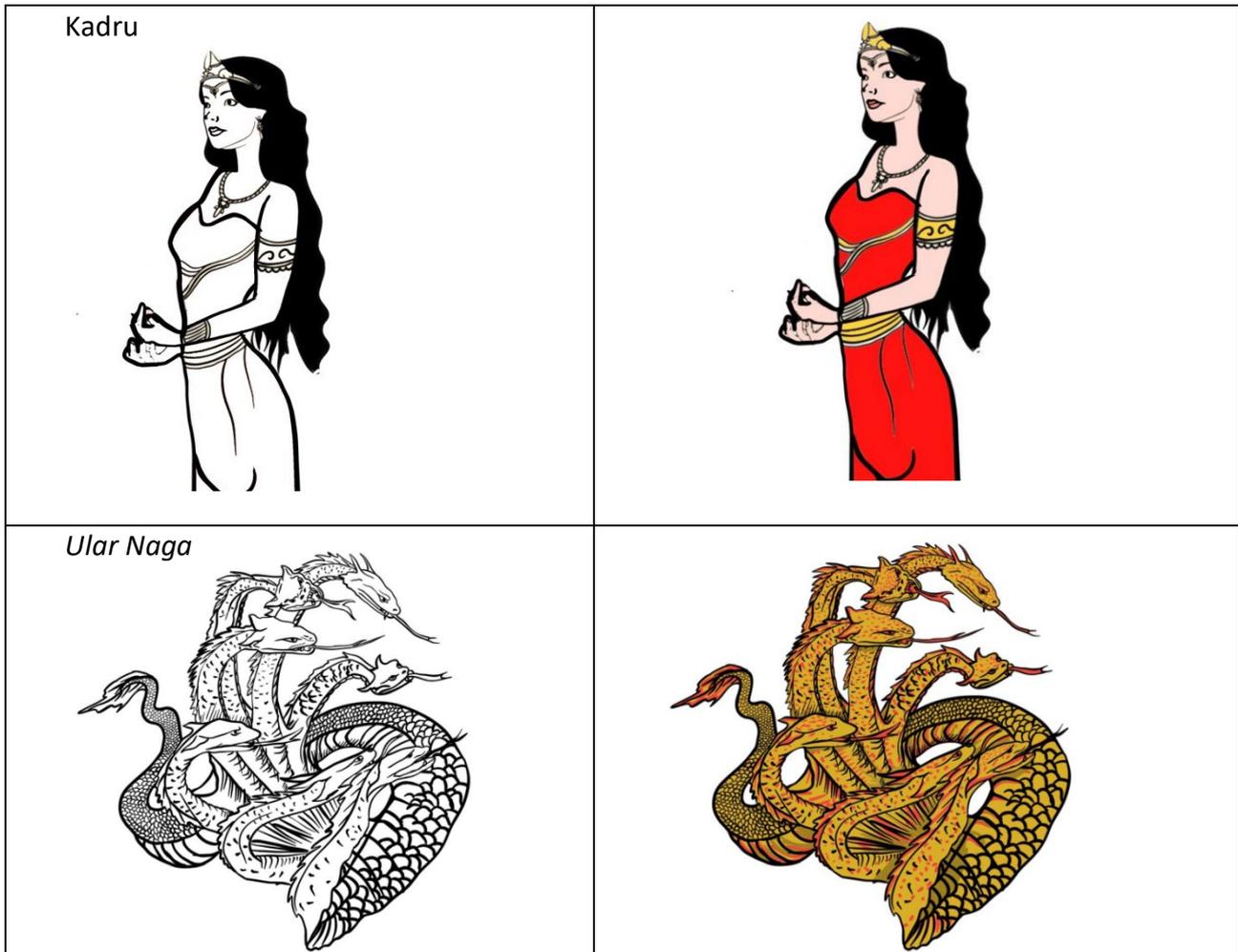


Rhesi Kasyapa



Winata

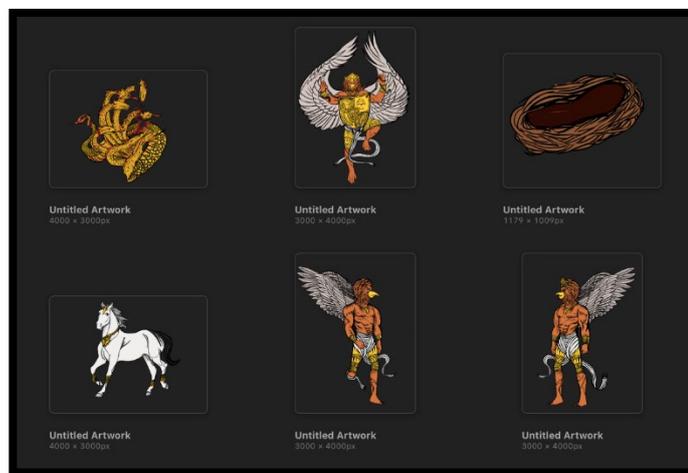




Gambar 3. Sket dan coloring karya  
[Oleh: Wisnu Adisukma]

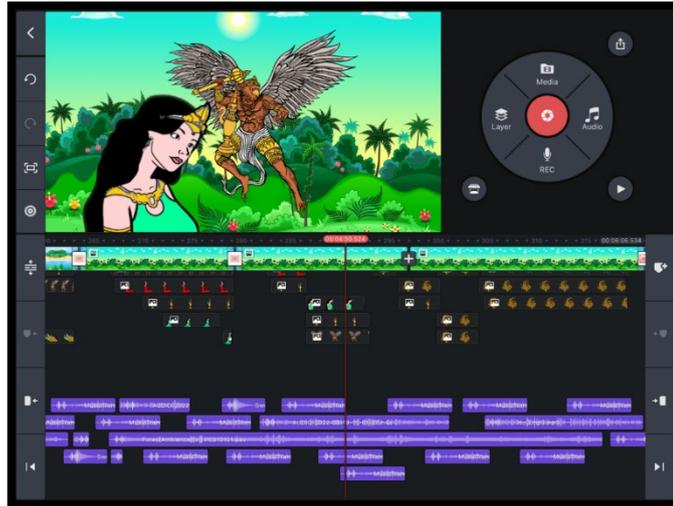
### C. Proses Pengumpulan Objek

Pengumpulan objek adalah proses pengumpulan observasi atau pengukuran yang sistematis untuk tujuan, dan lain sebagainya. Sebelum mengumpulkan data, kita perlu mempertimbangkan tujuan penelitian, jenis data yang dibutuhkan dan yang akan dikumpulkan.



Gambar 4. Foldering file  
[Oleh: Wisnu Adisukma]

#### D. Proses pembuatan animasi motion grafis

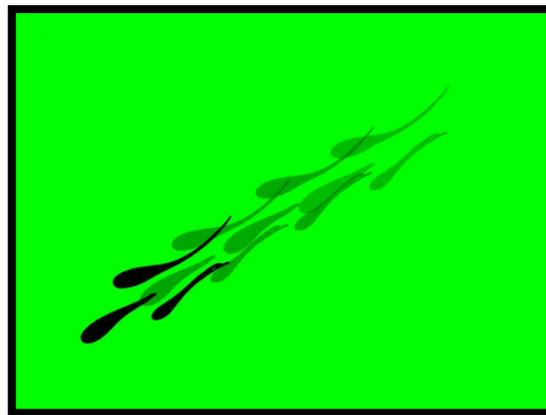


**Gambar 5.** Proses pembuatan motion grafis dengan KineMaster Premium  
[Oleh: Wisnu Adisukma]

Animasi merupakan salah satu contoh tayangan gambar bergerak yang dimanipulasi agar seolah-olah terlihat nyata/ hidup. Dulunya, pembuatan animasi dilakukan dengan cara konvensional melalui sketsa kemudian diolah pada komputer. Kemudian seiring berkembangnya waktu, teknologi komputer semakin canggih sehingga memungkinkan manusia (Animator) membuat animasi melalui komputer secara lebih cepat dan efisien.

Proses pembuatan *motion* grafis menggunakan *software* KineMaster Premium. Pemilihan KineMaster dibandingkan adobe premiere pro adalah ukuran aplikasi yang ringan, sehingga berdampak pada cepatnya proses *rendering* dan ukuran hasil yang didapat berukuran kecil. Walaupun dibuat dengan durasi yang lumayan lama untuk film animasi pendek 2D ini, yaitu 15 menit.

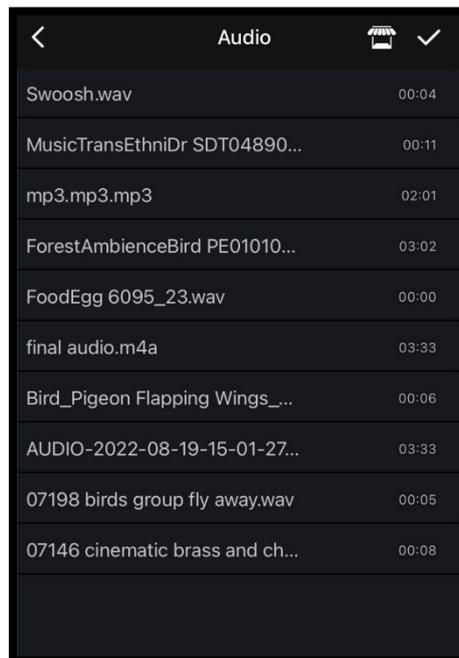
#### E. Proses Aset Gambar Bergerak



**Gambar 6.** Proses Aset Gambar Bergerak  
[Oleh: Wisnu Adisukma]

Visual memberikan penetrasi yang cukup tinggi dan mempunyai nilai lebih ketika informasi disampaikan. Salah satu bentuk visual yang memiliki nilai artistik adalah gambar bergerak. Gambar bergerak sebagaimana dilihat sekarang ini adalah awal mula dari kemajuan teknologi di bidang komunikasi.

## F. Proses Pengisian Suara Narrator Dan Musik

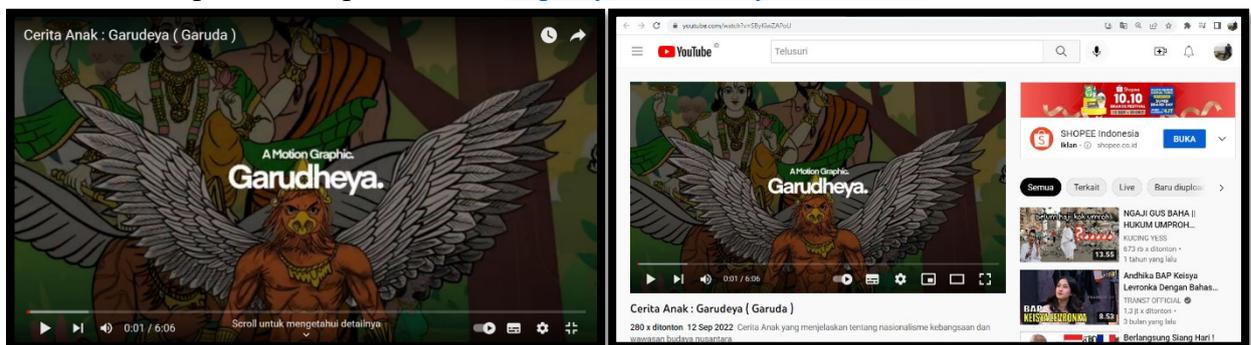


Gambar 7. Proses Pengisian suara narrator dan music efek  
[Oleh: Wisnu Ad sukma]

Pengisi suara adalah orang yang memberikan suaranya untuk karakter kartun, untuk radio, televisi, drama suara, permainan, pertunjukan boneka, dan acara-acara. *Voice Actor* juga disebut sebagai *voice over talent*

## G. Mengunggah Video ke Youtube

Mengunggah (*upload*) data atau berkas dari komputer (file video) ke suatu tempat di Internet yaitu Youtube. Pemilihan Youtube sebab mudah diakses pada skala global dan dapat dilihat oleh siapapun serta memberikan apresiasi baik kritik, saran, ataupun kepuasan. Adapun alamat Youtube video hasil animasi dari alih wahan relief Garudeya di Candi Sukuh, menjadi video animasi 2D dapat diakses pada alamat <https://youtu.be/SByKiwZAPoU>.



Gambar 8. Hasil unggahan video animasi di Youtube  
[Oleh: Wisnu Adisukma]

## 4. PENUTUP

Relief cerita pada dinding candi merupakan salah satu media yang digunakan seniman untuk menyampaikan pesan-pesan kepada masyarakat antara lain berupa cerita yang mengandung nilai-nilai keagamaan, kepahlawanan, dan kasih sayang. Pemilihan cerita relief Garudeya di candi Sukuh mempunyai keistimewaan sebab tokoh Garudeya merupakan figur Garuda yang juga menjadi lambang negara Indonesia, selain terkenal sebagai cerita ruwatan. Informasi mengenai cerita Garudeya dan hubungan dengan lambang negara yaitu burung garuda masih belum banyak diketahui masyarakat, khususnya generasi masa kini.

Relief yang berbentuk binatang dan kandungan nilai edukasi merupakan aspek potensial yang dimiliki Candi Sukuh, dapat dikembangkan dalam bentuk seni yang lain, khususnya animasi. Animasi umumnya diperuntukan bagi anak-anak. Untuk itu, dapat dikemukakan bahwa relief Candi Sojiwan sangat potensial untuk dijadikan referensi bagi kreasi animasi. Cerita dan relief dikembangkan menjadi animasi dengan menggunakan pendekatan alih wahana (adaptasi), dimana sebuah cerita dialihwahanakan dari relief batu menjadi animasi.

Desain karakter animasi tokoh Garudeya yang bereferensikan cerita pada relief panel di candi Sukuh tampak kekhasannya. Model film animasi berbasis relief cerita di Candi Sukuh bermanfaat untuk menghidupkan kembali relief cerita yang sudah tidak dikenali oleh anak-anak sebagai kearifan lokal budaya bangsa. Dengan mengalihwahanakan relief cerita binatang ke dalam bentuk animasi maka pesan pendidikan budi pekerti diharapkan dapat didesiminasikan kepada generasi muda. Kreasi film animasi dimaksudkan sebagai media penanaman nilai wawasan kebangsaan berupa patriotisme dan nasionalisme, ataupun nilai budi pekerti kepada generasi muda, sekaligus menghidupkan kembali cerita berpijak dari kearifan lokal yang sudah mulai dilupakan oleh generasi muda masa kini.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Al-Malaky, Ekky. 2004. *Why Not: Remaja Doyan Nonton*. Bandung. Dar!Mizan.
- Blair, Priston. 1990. *How to Animate Film Cartoons*. Laguna Hills, California: Walter Foster Publishing, Inc.
- Blair, Priston. 1994. *Cartoon Animation*. California: Walter Foster Publishing, Inc.
- Brata, Vincent Bayu Tapa. 2007. *Videografi dan Sinematografi Praktis*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Damayanti, Yasraf Amir Piliang Nuning. 2012. *Penjelasan Wimba*. Makalah Seni Rupa ITB.
- Harto, Dwi Budi. 1999. *Relief Candi Tigawangi dan Candi Surawana: Tinjauan Cara Wimba dan Tata Ungkapannya*, Tesis, Program Magister Seni Rupa dan Desain, Fakultas Pasca Sarjana. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Iskandar, Eddy D. 1999. *Panduan Praktis Menulis Skenario*. PT Remaja Rosdakarya.
- Kusen. 1989-1990. "Relief Garudeya Candi Tigawangi dan Sukuh dalam perbandingan (studi tentang proses transformasi cerita ke dalam bentuk visual)", *Laporan Penelitian*, Fakultas Sastra, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Poestaka.
- Soewito Santoso. *Cerita Sang Garuda*. PT Citra Jaya Murti. Surabaya.
- Sudirman. 2009. *10 Animasi Kartun Flash*. Palembang: Maxikom.
- Sugihartono, Ranang Agung. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Grasindo.
- Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Yusuf, Agus Hilman. 2013. *Pengertian Animasi dan Jenis-Jenisnya*. (Online), ([http://www.academia.edu/853557/Pengertian\\_Animasi\\_dan\\_jenis\\_jenisnya](http://www.academia.edu/853557/Pengertian_Animasi_dan_jenis_jenisnya). diakses 10 Maret 2024).