

TRANSFORMASI NASKAH KUNO KE DALAM ANIMASI: UPAYA MENJEMBATANI MASA LALU DAN MASA KINI DI ERA INDUSTRI 4.0

Yulianeta¹, Agung Zainal Muttakin Raden²

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia¹
Prodi Desain Komunikasi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI²
yaneta@upi.edu

ABSTRAK

Naskah kuno merupakan warisan budaya adiluhung yang perlu diselamatkan. Upaya penyelamatan itu dilakukan agar nilai-nilai luhur yang ada pada naskah kuno dapat diwariskan kepada generasi penerus bangsa. Selain itu, naskah kuno dapat menjadi sumber daya literasi dan sarana apresiasi sastra. Hanya sayangnya, naskah kuno yang berbentuk teks cetak, dengan muatan aksara dan bahasa daerah yang sulit diapresiasi menjadi kendala bagi tersampainya muatan pada naskah kuno tersebut. Dengan demikian, perlu upaya untuk mentransformasi naskah kuno menjadi bentuk baru yang berterima bagi penikmat sastra, terutama anak-anak.. Upaya pewarisan itu dapat diwujudkan dalam bentuk komik, bahkan pada era industri 4.0 kini dapat juga diwujudkan dalam bentuk film animasi. Naskah kuno yang ditransformasikan adalah naskah *world heritage* (naskah kuno yang menjadi warisan dunia), yakni *I la Galigo*, *Negara-kertagama*, dan *Babad Diponegoro*. Kajian ini menunjukkan bahwa karya sastra masa lalu yang telah ditransformasikan ke dalam bentuk multimoda digital berupa animasi dapat diterima oleh audien dan dapat menjadi media tersampainya muatan kekayaan bangsa pada generasi di masa kini.

Kata Kunci: Animasi; Era Industri 4.0; Naskah Kuno; Transformasi.

PENDAHULUAN

Salah satu kemunduran sebuah bangsa ditandai ketika masyarakatnya tidak mengenal warisan budayanya sendiri. Naskah kuno merupakan warisan budaya luhur yang patut dikenali dan dihargai generasi penerusnya. Ketika generasi bangsa tidak mengenal naskah kuno, apalagi mengapresiasi bahkan memaknai isinya, maka terputuslah warisan budaya itu, termasuk nilai-nilai luhur di dalamnya. Fenomenanya masyarakat hari ini lebih menggemari budaya impor yang instan dan mudah mereka tiru serta akses melalui media internet. Siswa Indonesia hari ini lebih mengenal gaya Korea (K-Pop), baik lagu, kisah maupun tokoh karakternya. Alhasil, kebanggaan pada warisan budaya sendiri dianggap kuno dan tidak 'gaul'.

Memperkenalkan naskah kuno ke generasi kini, apalagi di sekolah merupakan hal yang tidak mudah. Sebab naskah-naskah kuno yang telah ditransliterasikan ke dalam tulisan latin juga belum tentu dipahami secara bahasa. Selain itu, penampilan buku berisi naskah kuno menjadi pertimbangan pembaca masa kini. Buku yang tidak menarik juga akan sepi peminat. Dengan demikian, perlu usaha lebih ekstra agar naskah kuno dapat dikenal oleh generasi kini dan juga siswa-siswa di sekolah. Perlu upaya serius dan sinergi berbagai pihak yang akan

memberikan jalan bagi para guru dan penggiat pendidikan untuk memperkenalkan naskah kuno kepada generasi kini dan juga siswa di sekolah. Terutama pada era Gen-Z hari ini, era digitalisasi bacaan. Naskah kuno perlu mengalami penyesuaian dan perkembangan.

Saat ini, produk berwujud komik dan film animasi sangat digemari kalangan muda. Produk animasi dikemas secara menarik menjadi beragam hiburan seperti *games online*, film animasi, komik digital, serta produk lainnya yang bersifat menghibur. Perkembangan teknologi animasi di negara maju seperti Jepang mewujudkan animasi-animasi 3D bahkan 4D tidak hanya untuk dunia hiburan, tetapi juga dunia pendidikan. Sebuah perusahaan Gakken Plus Jepang menerbitkan buku-buku ajar dalam bentuk digital, yang menggabungkan teknologi android dan gambar animasi 4D yang bergerak. Mereka mewujudkan konten materi pelajaran di sekolah ke dalam susunan lagu dan musik ala J-Pop yang menarik bagi siswa. Jadi, selain mendapatkan musik dan lagu yang berisi konten materi pelajaran, siswa pun menikmati tokoh animasi 4D yang melakonkan apa yang diinstruksikan materi pada ponsel android mereka. Mereka menyebutnya dengan "*Music Books*" (Kuroda dalam The 3th AORIC 2017).

Kekayaan naskah kuno nusantara menjadi modal yang sangat potensial bagi dunia pendidikan, sebab naskah-naskah itu memuat nilai-nilai luhur dan jati diri bangsa. Selain itu, guru akan membawa naskah kuno ke kelas dalam wujud yang lebih berterima bagi siswa. Naskah kuno akan dikenal, diapresiasi, dan ditelaah siswa sebagai bagian dari jati dirinya, bagian dari miliknya. Selain melestarikan naskah kuno, guru pun menjadi tokoh utama dalam menjembatani budaya masa lalu dengan budaya masa kini, di era industri 4.0

Naskah kuno identik dengan teks yang ditulis di atas daun lontar, *daluwang*, kulit kayu atau kulit binatang juga di atas batu. Aksara yang mengukirnya aksara Kuno, Pallawa, Sunda Kuno, Arab Melayu atau tulisan daerah lainnya. Isinya dapat berupa ajaran, undang-undang, khotbah, puisi lama, atau cerita prosais seperti hikayat (Fang, 1991). Naskah kuno tersimpan di museum atau koleksi pribadi. Memperkenalkan naskah kuno ke sekolah pada abad ini membutuhkan media yang tepat. Jarak budaya dan bahasa antara pembaca hari ini dengan naskah kuno menjadi dinding tebal tidak tersampainya konten naskah kuno.

Sayangnya, karya-karya sastra yang berbentuk naskah itu, kini hanya tersimpan sebagai koleksi dalam bentuk naskah transliterasi di perpustakaan dan museum. Tidak ada yang membacanya kecuali para filolog, mahasiswa dan sarjana sastra. Sementara isi karya tidak pernah tersentuh oleh masyarakat awam. Padahal, karya-karya tersebut sangat layak untuk diapresiasi seluruh kalangan masyarakat, terutama kalangan pelajar sebagai pewaris budaya bangsa. Terlebih banyak kekayaan naskah kuno nusantara telah diakui sebagai *world heritage* oleh Unesco. Pengembangan atau transformasi naskah kuno berbentuk hikayat menjadi media komik dan film animasi merupakan salah satu upaya revitalisasi budaya bangsa dan bentuk empiris program pelestarian khasanah budaya bangsa. Tentu saja, tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya luhur yang terkandung dalam naskah hipogram.

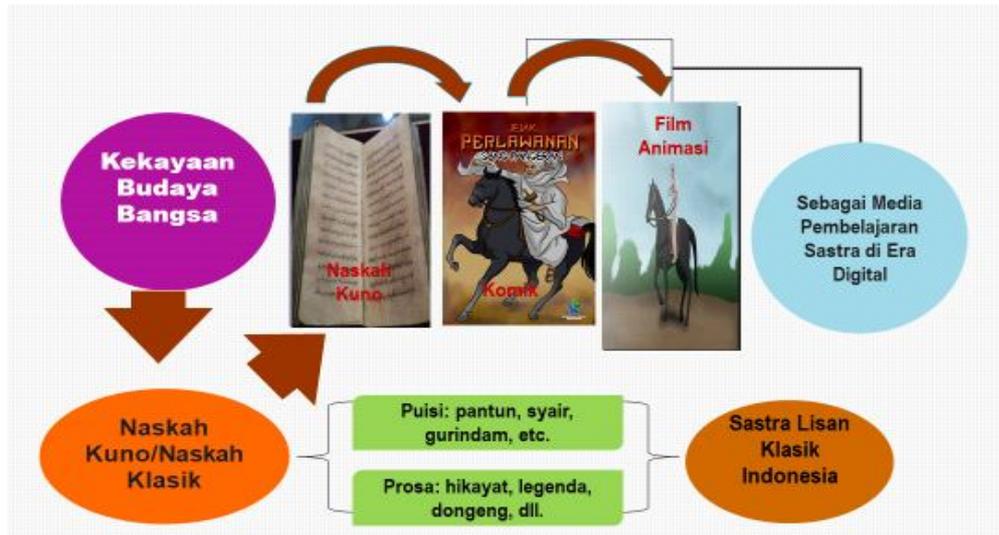
Transformasi: Gambaran Ringkas Upaya Meretas Jarak Masa Lalu ke Masa Kini

Transformasi berarti perubahan bentuk karya sastra (yang memiliki struktur tertentu) ke dalam bentuk lain yang baru dengan menambah, mengurangi atau mengatur kembali

(struktur karya sastra yang asli). Proses transformasi karya sastra bukanlah hal baru. Pada tahun 1986, Ajip Rosidi melakukan proses transformasi carita pantun *Lutung Kasarung* tahun 1958 menjadi cerita prosais *Purba Sari Ayu Wangi*. Proses penciptaan kembali dari cerita pantun *Lutung Kasarung* ke dalam bentuk karya sastra baru *Purba Sari Ayu Wangi* disebut proses transformasi atau transformasi karya sastra. Teks yang menjadi acuan dalam proses transformasi ini disebut teks hipogram. Menurut Teeuw (1987:65), hipogram mirip 'latar' dalam bahasa Jawa yang berarti dasar untuk penciptaan baru, sering kali kontradiktif, dengan memutarbalikan esensi atau alamat karya sebelumnya.

Untuk lebih memahami batasan proses transformasi, kajian terhadap karya transformasi yang dilakukan oleh Pradotokusumo (1986) terhadap *Kakawin Gajah Mada* dapat dijadikan pegangan. Kajian ini memunculkan teori penerapan hipogram sebagai naskah asal. Teori penerapan hipogram itu adalah (1) ekspansi, (2) konversi, (3) modifikasi, dan (4) ekserp. Keempat teori yang dikemukakan oleh Riffaterre (1978) dan Pradotokusumo (1986) diterapkan dalam proses transformasi *Hikayat Raja Kerang* ke dalam wujud komik. Begitu pula transformasi naskah *I La Galigo*, *Babad Diponegoro*, dan *Negarakertagama*. Transformasi ini tentu saja akan berbeda dengan proses transformasi yang dilakukan oleh Pradotokusumo terhadap *Kakawin Gajah Mada*. Transformasi dalam kajian adalah transformasi lintas bentuk, yakni dari prosa lama ke dalam film animasi atau menurut istilah Damono (2012) adalah alih wahana.

Ringkasnya sebagai contoh proses transformasi dari naskah *Babad Diponegoro* ke dalam komik dan film animasi dapat digambarkan dalam bagan berikut.



Bagan 1. Transformasi Naskah Kuno ke dalam animasi

Sementara itu wujud komik transformasi naskah koleksi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yang termasuk dalam kategori *world heritage* dapat dilihat pada gambar berikut. Ketiga komik ini diterbitkan oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia dan dibagikan gratis ke masyarakat khususnya anak-anak dan siswa di sekolah sebagai bagian edukasi dan sosialisasi naskah kuno ke masyarakat. Selain itu bisa pula diakses melalui laman Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (<https://ipusnas.id/>).



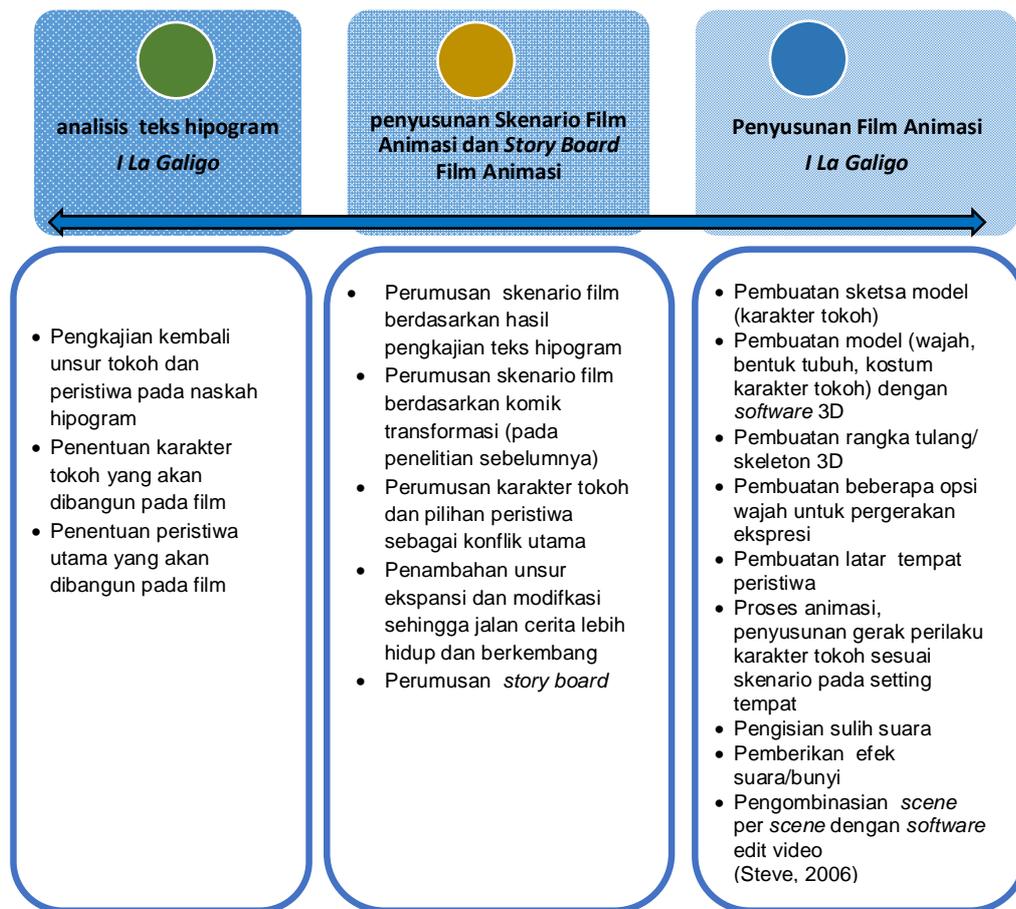
Gambar 2. Komik *Kelahiran Sang Legenda I La Galigo*, *Gadja Mada*, dan *Jejak Perlawanan Sang Pangeran*

Pengembangan naskah koleksi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yakni *I La Galigo*, *Babad Diponegoro*, dan *Negarakerlagama* menjadi komik kemudian film animasi merupakan salah satu revitalisasi budaya bangsa. Film animasi yang merupakan transformasi atau alih wahana naskah *I La Galigo*, *Babad Diponegoro*, dan *Negarakerlagama* disusun sebagai media sosialisasi naskah kuno ke masyarakat khususnya anak-anak dan siswa di sekolah. Diharapkan anak-anak dan siswa mampu menggali dan menghayati khasanah sastra kuno. Komik maupun film animasi, akan menjembatani jarak dan waktu sehingga kegiatan apresiasi anak-anak ataupun siswa terhadap naskah kuno akan lebih menyenangkan. Secara umum, proses alih wahana film animasi *Kelahiran Sang Legenda: I La Galigo*, *Jejak Perlawanan Sang Pangeran*, dan *Sumpah Prasetia Gadja Mada* ini melalui tiga tahapan yang terjadi secara simultan, yaitu: (1) analisis naskah hipogram film animasi; (2) penyusunan skenario film animasi dan (3) pembuatan film animasi. Lengkapnya proses tersebut tampak dalam bagan berikut.

- Pengkajian kembali unsur tokoh dan peristiwa pada naskah hipogram
- Penentuan karakter tokoh yang akan dibangun pada film
- Penentuan peristiwa utama yang akan dibangun pada film
- Perumusan skenario film berdasarkan hasil pengkajian teks hipogram
- Perumusan skenario film berdasarkan komik transformasi (pada penelitian sebelumnya)
- Perumusan karakter tokoh dan pilihan peristiwa sebagai konflik utama
- Penambahan unsur ekspansi dan modifikasi sehingga jalan cerita lebih hidup dan berkembang
- Perumusan *story board*
- Pembuatan sketsa model (karakter tokoh)
- Pembuatan model (wajah, bentuk tubuh, kostum karakter tokoh) dengan *software* 3D
- Pembuatan rangka tulang/ skeleton 3D

- Pembuatan beberapa opsi wajah untuk pergerakan ekspresi
- Pembuatan latar tempat peristiwa
- Proses animasi, penyusunan gerak perilaku karakter tokoh sesuai skenario pada setting tempat
- Pengisian sulih suara
- Pemberikan efek suara/bunyi
- Pengombinasian *scene per scene* dengan *software* edit video

(Steve, 2006)



Bagan 2. Alur Proses Transformasi Naskah *I La Galigo* ke dalam Film Animasi

Film animasi *Kelahiran Sang Legenda: I La Galigo, Jejak Perlawanan Sang Pangeran, dan Sumpah Prasetia Gadjah Mada* dibuat sebagai bentuk revitalisasi naskah kuno *I La Galigo, Babad Diponegoro, dan Negarakertagama* tanpa meninggalkan nilai-nilai luhur yang terdapat di dalamnya. Upaya revitalisasi ini juga sebagai bentuk penanaman nilai-nilai budaya bangsa di dalam naskah kepada generasi masa kini yang asing dengan nilai-nilai luhur masa lalu. Dengan demikian, unsur nilai-nilai luhur naskah kuno yang terdapat pada latar cerita dan karakter tokoh cerita ditransformasikan ke dalam bentuk baru tanpa mengubah nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sebagai tambahan untuk menarik perhatian anak-

anak ataupun siswa dan masyarakat, film animasi *Kelahiran Sang Legenda: I La Galigo, Jejak Perlawanan Sang Pangeran, dan Sumpah Prasetia Gajah Mada* dapat diakses di laman Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (<https://ipusnas.id/>).

Sosialisasi Naskah Kuno ke Anak-Anak dan Masyarakat Luas

Proses transformasi naskah kuno koleksi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia ke dalam komik dan film animasi mengalami penyesuaian pengaluran cerita dan penyesuaian karakter tokoh. Akan tetapi, proses perubahan dan penyesuaian itu tidak mengubah muatan nilai-nilai luhur yang menjadi akar cerita utama dalam masing-masing naskah, yakni *I La Galigo, Babad Diponegoro, dan Negarakertagama* dengan fokus transformasi Gajah Mada. Perubahan bentuk teks tercetak ke dalam bentuk teks multimoda memberikan ruang bagi peneliti untuk melakukan transformasi secara luas. Begitu pula dengan audien atau anak-anak, sebagai apresiator naskah multimoda, audien atau anak-anak dapat mengapresiasi teks multimoda dalam bentuk tak terbatas, sebab proses apresiasi melibatkan fitur-fitur multimoda yang lebih beragam pada teks baru.

Selain itu, kegiatan penelitian uji coba terbatas produk transformasi naskah *I La Galigo, Babad Diponegoro, dan Negarakertagama* ke dalam komik dan film animasi terhadap anak-anak membuktikan bahwa naskah kuno dalam bentuk baru dapat diterima anak-anak atau siswa dan mampu meningkatkan kemampuan apresiasi anak-anak atau siswa terhadap naskah kuno. Hal ini menguatkan anggapan bahwa naskah kuno dalam bentuk baru dapat memberikan ruang berliterasi yang lebih baik bagi anak-anak atau siswa. Selain itu kajian ini membuka peluang terhadap perkembangan ekonomi kreatif dan pewarisan naskah kuno di Indonesia, terlebih saat ini di era industry 4.0.

Sebagai langkah nyata, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia sudah memberikan peluang dan dukungan kepada peneliti untuk bersinergi dengan peneliti lain dalam rangka mewujudkan transformasi naskah kuno *I La Galigo, Babad Diponegoro, dan Negarakertagama* ke dalam komik dan film animasi. Bahkan komik dan film animasi hasil transformasi ketiga naskah kuno tersebut dicetak dan disebarluaskan oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia agar dapat diapresiasi oleh masyarakat luas, khususnya anak-anak. Dengan demikian, proses transformasi naskah kuno koleksi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia ke dalam bentuk baru yang multimoda dapat mendekatkan serta meningkatkan rasa memiliki masyarakat, khususnya anak-anak terhadap naskah kuno nusantara, sehingga proses pewarisan budaya termasuk nilai-nilai luhur di dalamnya akan berjalan dengan sendirinya. Semoga.

DAFTAR PUSTAKA

- Damono, S. D. 2012. *Transformasi*. Jakarta: Editum.
- Fang, L.Y. 1991. *Sejarah Kesusastran Melayu Klasik*. Jakarta: Erlangga.
- Pradotokusumo, P.S. 1986. *Kakawin Gajah Mada Sebuah Karya Sastra Kakawin Abad ke-20: Suntingan Naskah serta Telaah Struktur Tokoh dan Hubungan antar Teks*. Bandung: Binacipta.
- Riffaterre, M. 1978. *Semiotics of Poetry*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Steve, R. 2006. *Animasi Karakter 3D*. Malang: Bayumedia Publishing.

- Teeuw, A. 1987. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Yulianeta, dkk. 2017. "Empowerment of Classic Literary Text (Manuscripts) in Comics and Film Animation as Media Learning Children Literature". *Makalah*. Dipresentasikan pada The 3th Asia Oceania Regional IBBY Congress (AORIC), May 9-12, 2017, Bangkok Thailand.
- Yulianeta, Halimah dan Suci S. 2018. *Revitalisasi Naskah Kuno di Era Digital: Tranformasi Hikayat Raja Kerang ke dalam Komik dan Film Animasi*. Bandung: UPI Press.

