

## Model Film Animasi Khas Indonesia Berbasis Revitalisasi Bahasa Rupa Relief Lalitavistara Candi Borobudur

Harto, Dwi Budi <sup>1</sup>✉

<sup>1</sup>Dosen Jurusan Seni Rupa, FBS Unnes, Semarang

### Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Februari 2016

Disetujui April 2016

Dipublikasikan Juli 2016

Keywords:

RLCB;

revitalisasi;

MFA;

bahasa rupa;

*Lalitavistara*;

### Abstrak

Relief *Lalitavistara* candi Borobudur (RLCB) dipilih sebagai obyek penelitian karena dalam membawakan pesan ajaran Budha, relief ini diperankan sendiri oleh tokoh penting Budha, yaitu Sidharta Gautama. Pentingnya bahasa rupa dalam menyampaikan pesan dalam RLCB, maka perlu direvitalisasi saat ini. Karena, sebagian besar generasi muda tidak memahami bahasa rupa RLCB. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah menciptakan model film animasi/MFA berbasis revitalisasi bahasa rupa RLCB yang khas Indonesia. Pendekatan penelitian yang dipilih adalah *R & D (Research & Development)*. *Research* dilakukan dengan metode penelitian kualitatif deskriptif yang dibantu dengan pendekatan kepustakaan dan kritik sumber dalam sejarah. Setelah melakukan sampel purposif terhadap 120 panel/sekuen RLCB, maka dipilih 8 sekuen secara purposif untuk diriset bahasa rupanya. Dari 8 sekuen tersebut juga disampling secara purposif, sehingga dipilih satu sekuen, yaitu "Penaklukkan *Mara*". Sekuen ini ditindaklanjuti dengan penelitian laboratorium sebagai bentuk pengembangan/*development* MFA. Hasil *R & D* ini menghasilkan MFA yang berformat DVD PAL, terdiri dari 21 *scene*. MFA yang dihasilkan berhasil merevitalisasi bahasa rupa RLCB yang semula media rupa statis, berubah menjadi film animasi berbahasa rupa dinamis/audio-visual. Ciri khas yang muncul pada MFA hasil rancangan penelitian tahun ke-1 adalah munculnya beberapa cara bahasa rupa tradisi, diantaranya: cara digeser, dari kepala ke kaki, tepi bawah adalah garis tanah, sejumlah latar, rinci diperbesar, cara kembar, imaji jamak, diperbesar, *dissmix*, tidak ada belahan, tidak ada sekuen semu, ada cara pembacaan memusat/tengah ke pinggir, *pradaksina*/dari sisi kanan ke kiri, dan lain-lain.

### PENDAHULUAN

Protoglobalisasi telah dimulai sejak abad ke-16 di Eropa, dampak berkelanjutan muncul hingga saat ini sebagai era globalisasi segala bidang (media, agama, seni, ilmu pengetahuan, dll.) yang melanda negara-negara seluruh dunia (Chaubet, 2013: vii, viii, 13). Salah satu akibat globalisasi adalah penggunaan bahasa rupa Barat pada film animasi hampir di seluruh belahan dunia. Seiring misi Barat yang ingin menguasai dunia, maka bahasa rupa (*visual language*) yang mereka miliki, diekspansikan ke

belahan dunia lain melalui berbagai cara (penjajahan, ekonomi, agama, budaya, teknologi, dll), termasuk ekspansi ke negara-negara Timur dan dunia ke-3. Dengan jargon bahwa bahasa rupa Barat adalah bahasa rupa yang lebih maju (modern) dan bersifat *universal*, dengan misi ingin menguasai dunia, maka bahasa rupa Barat "dipromosikan" ke negara-negara Timur melalui berbagai dalih budaya dan keilmuan. Akibat "penjajahan bahasa rupa" ini, maka film animasi Jepang, Korea, Malaysia, Indonesia, India, dan beberapa negara Timur lainnya banyak

✉ Corresponding author :

Address: Jurusan Seni Rupa Unnes

Email : [dwibudihartounnes@yahoo.com](mailto:dwibudihartounnes@yahoo.com)

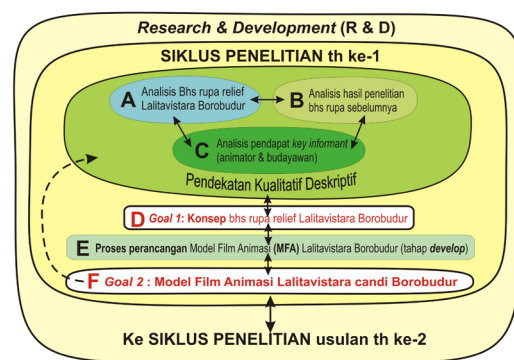
menggunakan bahasa rupa Barat. Akibat fatal globalisasi ini adalah tidak pahamnya sebagian besar orang Indonesia terhadap bahasa rupa yang ada pada artefak/ karya seni nusantara, misalnya tidak banyak tahu tentang bahasa rupa relief candi Borobudur (salah satunya adalah relief *Lalitavistara*). Hal ini terbukti ketika diadakan studi peninjauan, candi Borobudur dan reliefnya hanya digunakan sebagai *background* berfotografi (*selfie*) bagi para pengunjung, sebagai penanda/kenangan kunjungan tanpa harus tahu bahasa rupa dan jalan ceritanya. Dengan demikian bahasa rupa relief *Lalitavistara* Borobudur yang dipandang ketinggalan zaman, perlu direvitalisasi.

Setelah melalui banyak kajian/ penelitian terhadap artefak/karya seni Timur/Indonesia (misalnya penelitian: Tabrani, 1991; Harto, 1999, Taswadi, 2000; Ismurdyahwati, 2001, Ambarawati, 2003; Suratno, 2007, Harto, 2010, dll) ternyata bahasa rupa Barat tidaklah *universal*. Dengan kata lain bahasa rupa karya seni Timur unik/khas. Kekhasan ini patut diangkat menjadi media baru (modern) yang lebih dekat dengan generasi sekarang, melalui media yang populer saat ini, misalnya media animasi. Dengan demikian terjadi perubahan media, yang dulunya relief *Lalitavistara* menggunakan media batu andesit (teknik pahat manual) berubah menjadi media animasi (teknik digital). Sekaligus hal ini digunakan untuk menepis anggapan bahwa candi Borobudur hanya memiliki keistimewaan dalam segi arsitektur (konstruksi dan estetika) dan segi filosofisnya (simbolis). Padahal candi Borobudur memiliki bahasa rupa khas pada reliefnya yang patut diangkat menjadi film animasi khas Indonesia. Saat ini film animasi buatan dalam negeri sedang mencari jati diri, mencari ciri khas, mencari bentuk, dan mencari dana/produser/donatur/sponsor, menjadi terpinggirkan eksistensinya oleh film animasi asing.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "bagaimanakah bentuk model film animasi khas Indonesia sebagai revitalisasi bahasa rupa tradisi relief *Lalitavistara* candi Borobudur/RLCB?" Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat dibreakdown menjadi 2 tujuan penelitian, yaitu: (1) mendeskripsikan dan menganalisis bahasa rupa RLCB; (2) menciptakan model film animasi/ MFA berbasis revitalisasi bahasa rupa RLCB yang khas Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, maka perlu ditentukan terlebih dahulu komponen-komponen penelitian tahun, diantaranya:



Model 1: Desain penelitian R & D

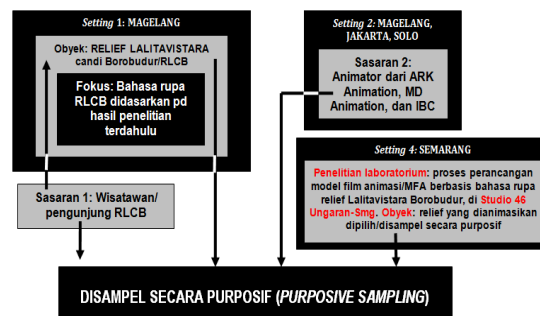
Desain penelitian atau kerangka besar penelitian ini secara metodologis dibingkai menggunakan pendekatan *Research and Development* (R & D), yakni penelitian yang ditindaklanjuti dengan pengembangan melalui siklus untuk menghasilkan model (MFA). Proses research terlihat pada A, B, C, D, sedangkan proses *development* terlihat pada E-F. Pada *research*, pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan memanfaatkan latar alami, sumber datanya langsung dan peneliti sebagai instrumen utamanya (*human instrument*) (Bogdan dan Biklen, 1982: 27).

Sedangkan untuk sumber data tidak langsung (data arkeologis dan hasil penelitian) menggunakan pendekatan

penelitian sejarah, yang menggunakan metode kepustakaan dan kritik sumber (Zed, 2008; Pranoto, 2010). Analisisnya menggunakan model interaktif, yang di dalamnya terdapat validitas data secara triangulatif (Rohidi, 2011: 240). Berdasarkan desain penelitian ini maka hasil *research* dapat dideskripsikan secara kualitatif. Sedangkan proses *development* dilakukan melalui penelitian laboratorium. Proses ini bila digambarkan dan diuraikan berdasarkan pendapat Sugiyono (2008) dan Arifin (2007), maka akan menyita ruang. Namun hal ini dapat diringkas dan dipadankan dengan bagan 1 yang biasa digunakan dalam perancangan Teknologi Informasi/TI atau perancangan Sistem Informasi/SI. Berdasarkan bagan 1, maka ada 4 tahap pada pendekatan SLC, yaitu: (1) perencanaan; (2) analisis; (3) rancangan; dan (4) penerapan, berjalan secara siklus untuk menghasilkan sebuah model film animasi/MFA berbasis revitalisasi bahasa rupa RLCB (lihat kembali bagan 1).

**Obyek, Sasaran, Fokus, Sampel, dan Setting Penelitian**

Pada bagan ini yang terpenting adalah terjadinya penyampling secara purposif (dengan alasan khusus), dari 120 panel relief *Lalitavistara* Borobudur, akhirnya disampling menjadi 8 panel (panel 13: Ratu *Mayadewi* mengandung *Bodhisattwa* dalam sebuah mimpi; panel 27: Ratu *Mayadewi* ke Taman *Lumbini*; panel 28: Kelahiran *Bodhisattwa* sebagai Pangeran *Siddharta*; panel 42: *Siddharta* memilih *Gopa* sebagai permaisurinya; panel 49: Sayembara Memanah; panel 84: Suyata menjamu *Bodhisattwa*; panel 86: *Bodhisattwa* mandi; dan panel 94: Menaklukkan serangan *Mara*) untuk dianalisis bahasa rupa statis maupun dinamisnya. Dari 8 cerita relief maka disampling secara purposif lagi menjadi 1 panel yaitu dipilih panel/sekuen “Menaklukkan serangan *Mara*”, untuk dirancang/dijadikan model film animasi/MFA pada penelitian ini.



Bagan 2. Obyek, sasaran, fokus, sampel, dan setting penelitian

**TINJAUAN PUSTAKA**

Istilah “multimedia” barangkali sudah familiar, namun istilah “multi *mandala*” barangkali belum pernah muncul dalam berbagai forum dan media penulisan. Misalnya, media yang berhubungan dengan sejarah, arkeologis, budaya, dan penelitian ilmiah belum pernah menulis tentang multi mandala terkait candi Borobudur. Istilah ini sengaja penulis angkat guna mengakomodasi beragamnya tafsir tentang pola/konsep penciptaan (*master plan*) candi Borobudur.

*Mandala* (secara harafiah bermakna “lingkaran”) adalah sebuah konsep Hindu, tetapi juga dipakai dalam konteks agama Buddha, untuk merujuk pada berbagai benda nyata. *Mandala* dalam keseharian telah didefinisikan sebagai rencana apa pun, grafik, atau geometris pola yang mewakili kosmos secara metafisik atau simbolik, mikrokosmos semesta dari perspektif manusiawi (<http://id.wikipedia.org/wiki/Mandala>). Dalam arti sempit mandala dapat dipahami sebagai konfigurasi kosmis yang menggambarkan *ploting* kedudukan dewa-dewa secara hierarkis.

Semula *mandala* berbentuk segi empat/bujur sangkar, berkembang menjadi segi 5, segi 6, dan segi banyak berikutnya, hingga berbentuk lingkaran yang dibuat untuk merepresentasikan keutuhan secara personal maupun secara kosmologis. Titik tengah sebagai titik pusat/titik terpenting (tempat arca utama/ dewa utama) dan

titik-titik sudut di luarnya me-rupakan tempat kedudukan dewa-dewa lain yang lebih rendah (<https://siwagrha.wordpress.com/2007/09/20/21/>). Dalam arti luas *mandala* menyangkut konsep berkehidupan yang dila-kukan oleh manusia di muka bumi, misalnya: seorang pedagang yang menata dagangannya, seseorang menulis laporan keuangan, dll (<http://vincentspirit.blogspot.com/2012/10/mandala-dan-makna-filosofisnya.html>).

Candi Borobudur sebagai multi *mandala*, karena pola/konsep perancangan candi Borobudur didasarkan pada beberapa kemungkinan, di antaranya:

- (1) Filosofi pakaian Budha ketika menjalankan ajaran *samsara* untuk mencapai kesempurnaan hidup (*Budha paripurna*): jubah Budha sebagai bagian *Kamadhatu* (kaki candi), mangkuk Budha sebagai *Rupadhatu* (tubuh/badan candi) sekaligus sebagai *Arupadhatu* (stupa puncak/induk), dan tongkat Budha sebagai bagian kepala/*mastaka stupa*.
- (2) *Padma Mandala*. Candi Borobudur sebagai *padma mandala* karena merupakan teratai merah yang tumbuh mekar di tengah danau. Bukti bahwa candi Borobudur memang sebuah *padma* yang berada di tengah danau adalah adanya pasir yang mengandung kulit binatang air seperti kerang, kijing, dan lain-lain berada di sekitar candi. Selain itu didukung pula oleh *toponim* sebuah desa yang bernama Bumi *Segoro* yang berada di sekiar candi. Kata *segoro* (lautan) membuktikan bahwa daerah itu dahulunya banyak air.
- (3) Stupa besar *Mandala*. Jika dilihat tampak atas (denah) dan tampak samping, arsitektur candi Borobudur merupakan bentuk stupa besar bermazab *Mahayana* yang secara bersamaan menggambarkan kosmologi yaitu konsep alam semesta, sekaligus tingkatan alam pikiran dalam ajaran Buddha (Wayman, 1981 dalam <http://id.wi-wikipedia.org/Borobudur>).
- (4) *Sentral Mandala*. *Sentral Mandala* ini terbentuk karena Borobudur memiliki pusat/ sentral yang berupa stupa kosong sebagai stupa utama. Stupa utama ini dikelilingi oleh stupa-stupa lainnya dari tingkat ke tingkat secara sentral yang dibangun sesuai dengan ajaran *Garbhadhatu Mandala* dan *Vajradhatu Mandala*. Secara filosofis konsep *Sentral Mandala* ini mengandung arti bahwa komponen-komponen Budha yang masih dalam bentuk yang terlihat/*sunyata* mengelilingi Borobudur sebagai bentuk *dyani-dyani mudra*.
- (5) 10 Tingkatan Kebajikan menuju Filsafat Mistika/*Mystical Philosophy* (pendapat Dharsono). Secara vertikal, arsitektur candi Borobudur memiliki 10 tingkatan yang berarti memiliki filosofi 10 tingkat *Bodhisatva (dasabumisambara)* sebagai "Bukit Peningkatan Kebajikan" untuk mendapatkan pencerahan sebagaimana dilakukan oleh *Budha Gautama* atau *ngudi kasampurnan*/mencari kesempurnaan agar menjadi *Budha paripurna*.
- (6) *Triloka/Tribuana* untuk menuju Filsafat Mistika/*Mystical Philosophy*. Secara vertikal, arsitektur candi Borobudur memiliki 3 tingkatan, yaitu: *Kamadhatu, Rupadhatu, Arupadhatu* sampai dengan stupa puncak/stupa utama. Pada konsep *Triloka/Tribuana* dikenal dengan nama alam *niskala* (alam yang tak tampak dan tak terindra). Pusat dari alam ini adalah stupa yang di puncak (stupa kosong) yang menggambarkan *sunyata* atau *Nirwana* atau *Adhi Buddha*.
- (7) Candi Borobudur adalah *mandala* berbasis kisi 9. Berdasarkan penelitian Kandahjaya (1995: 11) maka dapat disimpulkan bahwa pendirian candi Borobudur didasarkan atas kisi 9 berbentuk bujur sangkar. Kisi 9 dijadikan sebagai dasar dalam *Garbhadatu Mandala*, yang didapat dari pembuatan kisi 3 X 3 kotak. Kisi 3 X 3 ini menggambarkan 3 misteri

(tubuh, batin, dan ucapan) dari tiap-tiap kualitas dalam 3 kualitas *Mahavairocana* (*samadi*, pengetahuan, dan cinta kasih) (Kandahjaya: 1995: 29).

### **Kosmologi Penciptaan Candi dan Relief Candi di Indonesia**

Jika disimak uraian sebelumnya dan merujuk istilah kosmologi secara leksikal (Moeliono, 1989: 463), kemudian ditriangulasikan dengan pendapat Ayatrohaedi (1981) dan Koentjaraningrat dkk (1984), tampaknya istilah kosmologi mengarah pada beberapa kalimat kunci, di antaranya: alam semesta sebagai sistem yang beraturan, ilmu tentang asal-usul, kosmos, dan hubungan. Senada dengan kalimat kunci tersebut, Purwanto (2005: 138) menyatakan bahwa kosmologi memiliki makna keberaturan, keseimbangan, dan harmoni yang manifestasinya adalah sistem alam semesta sebagai makrokosmos. Dalam sistem itu Tuhan ditempatkan sebagai pusat kosmos yang mengatur keseluruhan sistem tersebut. Dalam budaya Jawa, konsep kosmologi diimplementasikan pada elemen-elemen di alam semesta ini antara lain manusia, rumah, desa, dan komunitas lain sebagai mikrokosmos. Konsep kosmologis pada masyarakat Jawa adalah menyatunya makro dan mikrokosmos yang lebih populer disebut "*manunggaling kawula lan Gusti*".

Kosmologi semacam itu akhirnya melahirkan konsep penciptaan karya seni Timur yang berbeda dengan konsep/estetika Barat. Senada dengan pendapat tersebut Tabrani (1995) menyatakan bahwa konsep kosmologi pada kesenian Timur/Indonesia memiliki ciri: (1) dualisme yang dwitunggal dan (2) seimbang, selaras, serasi dan lestari. Istilah lain yang sama dengan pendapat Tabrani ini dikemukakan oleh Subagya (1981: 117-118) dengan sebutan "Tata Alam Serba Dua Namun Bersatu", atau sebutan: *ekagrhabuddhi*, *eka advaytian*, *loro-loroning atunggal*, *rwa bhineka* dan *kajakelod*. Sebutan ahli lain misalnya: dualisme monistis (Schoerer), monisme dualistis (Ali Basya Lubis), simbiose mutualisme

(Mashuri), *cosmic relevation* (Ph.van Akkeren, Th Pigeaud), *cosmic feeling of oneness* (Supomo), dualisme sosial dan antitesis simbolis (J.v.d. Kroef), identitas virtual antara yang digabungkan dalam satu golongan pikiran (C.C. Berg), monodualisme (M.M.R. Kartakusumah, Taman Siswa), dll.

Berdasarkan pengertian tersebut maka kosmologi penciptaan candi dan relief candi di Indonesia didasarkan atas dialektika hubungan antara makrokosmos dan mikrokosmos yang harus dijaga agar elemen kehidupan bisa serasi, selaras, seimbang, lestari, dan diupayakan kesatuannya agar tidak "*congkrah*". Konsep ini secara filosofis terefleksi pada kehidupan atau sistem religi Hindu dengan cara manusia/atman dalam mikrokosmos menjalankan segala perintah/darma yang dianjurkan oleh *Brahman*/penguasa makrokosmos. Perintah atau darma ini merupakan perintah dari *Brahman*/makrokosmos kepada mikrokosmos, dan mikrokosmos berharap mendapatkan sesuatu dari makrokosmos (*tendensius*) misalnya: pahala, surga, keselamatan, barokah, rezeki, dll. (Murtiyoso, 2010: 35).

Filosofi Hindu ini berbeda dengan filosofi Budha, yang mengajarkan bahwa manusia sebagai mikrokosmos diharapkan dapat mengalami perjalanan rohaniah hingga mencapai alam *kasunyatan*/kekosongan (dalam makrokosmos) (<http://www.samaggiphala.or.id/naskah-dhamma/filsafat-ilmu-penge-tahuannya-buddhisme/>; <http://id.wikipedia.org/wiki/Mah%C4%81y%C4%81na>). Alam *sunyata* ini dapat diidentikan dengan tingkatan *Arupadhatu* yang ada pada tahapan menuju atap/kepala candi, karena *arupadhatu* dapat dicapai setelah manusia (calon Budha) melewati *Kamadhatu* (kaki candi) dan *Rupadhatu* (tubuh/ badan candi). Teras *Arupadhatu* adalah simbol dari unsur tak berwujud dan sebagai tanda dari tingkatan yang telah meninggalkan nafsu duniawi, yang merupakan gambaran dunia tanpa rupa dan bentuk (gaib), lambang kesempurnaan



abadi (Suhartono, 2010: 9, 14, 21). Dengan demikian ketika calon Budha membaca dan merenungkan makna filosofi relief *Karmawhibangga* pada teras *Kamadhatu* dan relief *Jataka* pada teras *Rupadhatu* (lorong 1 dan 2) yang terdapat pada candi Borobudur merupakan sarana rohaniyah untuk menuju tingkatan *Arupadhatu*. Demikian pula untuk pembacaan dan perenungan relief-relief cerita lain di candi Borobudur juga menggunakan kosmologi semacam ini. Candi Budha sebagai sarana/media pemujaan biasanya dibaca secara *pradaksina* (menganankan candi), demikian pula pembacaan relief pada candi Hindu. Sedangkan untuk fungsi candi Hindu sebagai monumen/tugu peringatan meninggalnya raja atau kerabat raja, secara kosmologis biasanya dibaca secara *prasavya* (mengirikan candi).

Baik upacara secara *pradaksina* maupun secara *prasavya*, sebenarnya merupakan replika dari perilaku manusia/*atman* ketika mengelilingi meru untuk menuju ke puncak *arga* sebagai *ista Syiwa*. Secara psikologis (rohaniah), dalam diri *atman* yang melakukan upacara tersebut akan terjadi pencerahan (*ascending*, ketika bertemu *Syiwa* secara rohaniyah) dan pengamalan kepada manusia lain (ketika *descending*, setelah bertemu *Syiwa*) (disarikan dari Harto, 2005 dan Harto, 2009). Perilaku budaya semacam ini terjadi karena para *silpin* dan *taksaka* candi Borobudur masih berada dalam alam pikir mitisontologis, belum masuk pada tahap ketiga yaitu alam pikir fungsional dalam tahap perkembangan kebudayaan Peursen (Harto, 1999: 163).

### **Candi sebagai Karya Seni Rupa: Hubungan Bentuk dan Isi dalam Karya Seni Rupa**

Hubungan erat antara bentuk dan isi karya seni rupa Timur (masa klasik Hindu-Budha), mengakibatkan bentuk cenderung mengacu ke isi (*content*), karena isi cerita/isi *wimba* atau makna filosofis harus sesuai dengan sistem religi (darma/menjalankan

perintah makrokosmos). Dengan demikian upaya perwujudan karya misalnya relief candi, harus dicari metode /cara agar sesuai dengan isinya. Cara atau metode perwujudan (pengungkapan) karya seni timur ini sering disebut sebagai bahasa rupa. Bahasa rupa Seni Rupa Timur (khususnya Jawa) secara umum cenderung pada ungkapan isi cerita/Isi *wimba*, sedangkan isi cerita di dalamnya terkandung makna filosofis sesuai ajaran agama/sistem religi. Tentunya isi *wimba* tidak akan pernah terlepas dari Cara *Wimba*/CW dan Tata Ungkapan/TU, karena CW dan TU sebagai tata aturan dalam perancangan komposisi/bentuk (*form*). Bahasa rupa untuk karya seni masa klasik Hindu-Budha sering disebut bahasa rupa tradisi (Murtiyoso & Harto, 2010: 37).

Berdasarkan uraian tersebut tersirat bahwa secara kosmologis dalam seni rupa Timur (khususnya Indonesia) pada masa klasik Hindu-Budha, bentuk (*form*) dan isi (*content*) tidak dapat dipisahkan/*integrated*, sebagai perwujudan konsep dualisme yang dwitunggal. Perwujudan konsep ini muncullah CW dan TU sebagai tata aturan mengomposisi bentuk (*form*) dan Isi *Wimba* sebagai dan isi (*content*). Konsep ini muncul secara alamiah karena jika bahasa rupa dikaji dari sisi ontogeni dan filogeni sangat bersesuaian dengan proses penciptaan seni tradisi/relief candi masa Klasik Hindu-Budha (lihat Harto, 1999: 149-152 dan Tabrani, 1991: 687-689). Berdasarkan hubungan bentuk dan isi relief candi dapat disimpulkan bahwa secara kosmologis (ontogeni dan filogeni manusia), maka *taksaka* dalam merancang candi, paling tidak dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu: (1) faktor keturunan/bawaan /bakat (*heredity*) dan (2) pengaruh lingkungan (*environment*). Faktor *heredity* yang ada pada diri *taksaka* merupakan faktor warisan budaya dari nenek moyang para *taksaka* relief candi Borobudur; sedangkan faktor lingkungan (lingkungan budaya) yang mempengaruhinya adalah ajaran agama Budha (India) yang terdapat pada kitab/*sutra* yang berlaku pada saat itu.

Kedua pengaruh ini yang memungkinkan munculnya bahasa rupa khas pada relief candi Borobudur.

## PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian Bahasa Rupa Relief Lalitavistara Candi Borobudur/RLCB

Walaupun candi Borobudur saat ini tidak masuk sebagai tujuh keajaiban dunia, namun masih tetap dipandang sebagai budaya warisan dunia. Walaupun masih dipandang pro dan kontra tentang tahun pendirian dan siapa perancang candi Borobudur dan reliefnya, namun dunia telah mengakui bahwa candi Borobudur adalah *local genius* (kecerdasan lokal) Indonesia sekaligus *local wisdom* (kearifan lokal) Indonesia. *Local genius* pada candi Hindu dimiliki oleh tim pembangunan candi, diantaranya: *Yajamana* (pimpinan proyek pembangunan candi), *Sthapaka* (arsitek pendeta), *Sthapati* (arsitek perencana), *Sutragrahin* (pelaksana dan pemimpin umum teknis), *Vardhakin* (perancang seni hias) dan *Taksaka* (ahli pahat) (Soekmono, 1974: 239-240, Banerjea, 1974: 14-5 dalam Santiko, 1987: 71). Sedangkan pada candi Borobudur (Budha), bisa tercipta berkat *local genius* dan *local wisdom* dari 2 biksu yaitu: *Amogavajra* dan *Vajrabodhi* (Kandahjaya, 1995: 15-21), yang menepis mitos tentang arsitek Borobudur adalah Gunadarma. *Local genius* yang dimiliki taksaka pada masa wangsa Syailendra (masa Mataram Kuno), dalam memahat relief *Lalitavistara* Borobudur menggunakan kaidah bahasa rupa tradisi. Hal ini dapat dipahami berdasarkan teori ontogeni dan filogeni bahwa taksaka relief *Lalitavistara* Borobudur yang hidup pada masa Syailendra (abad ke-9) memiliki kemampuan adaptif terhadap budaya sebelumnya dan dipadu dengan budaya yang berlangsung saat itu (budaya lokal). Terhadap budaya sebelumnya, bahasa rupa tradisi para taksaka relief *Lalitavistara* Borobudur sangat dipengaruhi oleh gambar pendahulu. Sedangkan ketika sejarah itu berlangsung ( $\pm$  850 M) para taksaka

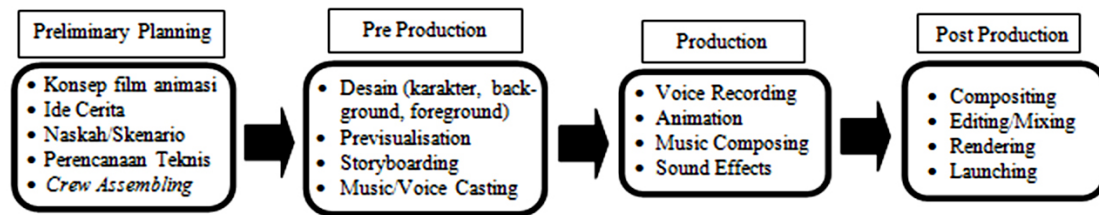
nusantara menyerap bahasa rupa dari India (*Jambudwipa*) (diadaptasi dari Santiko, 1987 dan Ta-brani, 1991).

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka hasil olahan *taksaka* nusantara ini (*local genius*) menunjukkan adanya bahasa rupa khas pada RLCB, diantaranya: MLS, dari kepala ke kaki, rinci diperbesar, diperbesar, aneka waktu, daerah lihat wajar, *jagongan*, gestur, naturalis-stilasi, cara kembar, daerah lihat rata-rata, ukuran < asli, batas sekuen semu, sudut wajar, dekoratif, sudut lihat wajar, sudut lihat bawah, *dissmix*, sinar X, cara digeser, tepi bawah = garis tanah, aneka tempat/arah/waktu, sejumlah latar, kronologis, aneka tampak, imaji jamak, pembacaan *pradaksina*/dari sisi kanan ke kiri, lapisan latar, alih obyek bergerak, dan lain-lain. Jenis-jenis bahasa rupa tersebut tergolong bahasa rupa statis (untuk media gambar, relief, foto, dan media 2D lainnya). Jika didasarkan pada model 1, maka jenis-jenis bahasa rupa tersebut merupakan goal 1 (D) dan sesuai dengan tujuan penelitian ke-1. Jenis-jenis bahasa rupa ini tidak dideskripsikan secara detail, karena keterbatasan ruang penulisan.

### Revitalisasi Bahasa Rupa RLCB Melalui Penelitian Laboratorium

Laboratorium dalam penelitian Seni Rupa/desain bukanlah laboratorium yang dapat disamakan dengan penelitian dari bidang ilmu MIPA. Laboratorium dalam penelitian ini adalah proses perancangan model film animasi/ MFA dalam beberapa studio. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian ke-2 atau sesuai dengan bagian E dan F pada model 1.

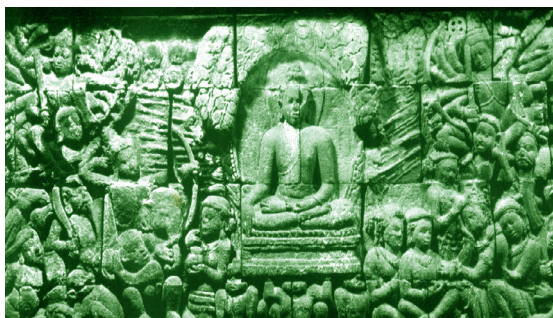
Dalam studio ini, jenis-jenis bahasa rupa statis yang dihasilkan pada point 2.1 diubah menjadi bahasa rupa dinamis (bahasa rupa dalam film animasi). Bahasa rupa dalam film animasi dapat diidentikkan dengan teknik kamera dalam perfilman/sinatografi. Dengan kata lain, seorang perancang animasi sebenarnya juga seorang sineas yang pasti menggunakan bahasa rupa ('teknik kamera') dalam merancang



Bagan 3: prosedur perancangan film animasi (diadaptasi dari Harto, 2009: slide ke-2)

filmnya. Proses penelitian laboratorium dapat dilihat pada bagan 3. Pengolahan bahasa rupa statis yang dihasilkan pada point 2.1, menjadi bahasa rupa dinamis telah dimulai ketika menentukan konsep (lihat bagan 3 awal). Perubahan bahasa rupa statis menjadi bahasa rupa dinamis adalah salah satu bentuk revitalisasi bahasa rupa RLCB. Revitalisasi bahasa rupa RLCB ini dimaksudkan sebagai upaya memvitalkan bahasa rupa RLCB yang khas dalam bentuk media berkarya yang berbeda (multimedia/animasi). Tujuannya, agar bahasa rupa khas RLCB dapat dinikmati oleh generasi sekarang, sehingga mengurangi keterpengaruhannya mereka terhadap bahasa rupa luar/Barat.

Model film animasi/MFA yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2. Gambar 1 menunjukkan relief Lalitavistara asli (panel 94: menaklukkan serangan Mara) dengan bahasa rupa statis yang khas, diubah menjadi bahasa rupa dinamis berupa MFA pada gambar 2. Jadi ada perubahan media berkarya yang semula relief batu andesit dengan teknik pahat berubah menjadi multimedia dengan teknik digital/komputer.



Gambar 1. Sekuen "Penaklukan Mara" panel 94 (panel asli dari RLCB) (dok. penulis).



Gambar 2. MFA scene 13-14, Sidharta Gautama diserang oleh panah Mara dari kanan-kiri.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dari 120 panel RLCB yang disampling secara purposif dapat dihasilkan MFA/model film animasi RLCB, khususnya sekuen "Penaklukan Mara". MFA ini dapat diciptakan berdasarkan *local genius* bahasa rupa khas relief tersebut. MFA yang dihasilkan adalah berupa film animasi berformat DVD PAL, terdiri dari 21 *scene*. MFA yang dihasilkan berhasil merevitalisasi bahasa rupa RLCB yang semula media rupa statis, berubah menjadi film animasi berbahasa rupa dinamis/audio-visual. Ciri khas budaya bangsa yang diangkat dalam model film animasi ini terlihat pada: (1) bahasa rupa tradisi yang digunakan; (2) isi cerita; (3) makna filosofi cerita; (4) *image* berupa *bitmap* foto relief; (5) teknik animasi *bitmap* dan teknik animasi 3D digital; dan (6) desain karakternya.

Bahasa rupa tradisi sebagai *local genius* yang dimiliki bangsa ini memberikan ciri khas tampilan visual, secara sinematografi menunjukkan perbedaannya dengan film Barat, diantaranya terlihat pada tampilan: gestur, cara digeser, dari kepala ke kaki, tepi



bawah adalah garis tanah, sejumlah latar, rinci diperbesar, cara kembar, imaji jamak, diperbesar, *dissmix*, tidak ada belahan, tidak ada sekuen semu, ada cara pembacaan memusat/tengah ke pinggir, *pradaksina*/dari sisi kiri ke kanan, dll. Peneliti berharap pada siklus penelitian tahun ke-2 nantinya, hasil penelitian ini dapat diimplementasikan (diseminasi/diinkubasi) pada industri kreatif, sehingga akan dapat dilihat kemanfaatan, nilai estetis, efisiensi, dan efektifitas model yang telah dirancang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Chaubet, F. 2013. *Globalisasi Budaya*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Harto, D. B. 1999. *Relief Candi Surawana dan Tigawangi: Tinjauan Cara Wimba dan Tata Ungkapannya* (Tesis). tidak dipublikasikan. Bandung: Magister Seni Rupa dan Desain - ITB.
- Jr, R Mc. L. 1995. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Kandahjaya, H. 1995. *The Master Key for Reading Borobudur Symbolism*. Bandung: Yayasan Penerbit Karaniya.
- Krom, N. J. 1927. *Barabudur, Archeological Description* (Volume 1). The Hague: Martinus Nijhoff.
- Leber, T. 2011. *Lalitavistara: Riwayat Hidup Sang Budha Seperti Dikisahkan pada Relief Candi Borobudur*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Pranoto, S. W. 2010. *Teori dan Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rohidi, T. R. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Santiko, H. 1987. *Hubungan Seni dan Religi: Khususnya dalam Agama Hindu di India dan Jawa* (Artikel dalam Diskusi Ilmiah Arkeologi II). Yogyakarta: IAAI.
- Soekmono. 1974. *Candi, Fungsi dan Pengertiannya* (Disertasi). Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tabrani, P. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Zed, M. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

