

POPULARITAS ANIMASI UPIN IPIN PADA ANAK-ANAK DI BALI

Gede Lingga Ananta Kusuma Putra

Sekolah Tinggi Desain Bali, Denpasar, Bali – Indonesia

e-mail: 14vielink@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Received : Oktober, 2019
Accepted : Oktober, 2019
Publish online : Oktober, 2019

ABSTRACT

Animation is one of the media affected by technological development. As technology develops, animation can now be done through a computerized system. Upin and Ipin is one of the animations created through a computerized system and is favored by children. This animation produced in Malaysia has a simple, easy to digest everyday story and has an attractive three-dimensional visual display. This study aims to analyze what 3-dimensional animation and its opportunities to the audience, especially children. The study data collection was done through observation of several children who are always bound to watch animation. The analysis shows that children especially in Bali are quite interested in 3-dimensional animation, one of which is Upin Ipin animation. Interest in 3-dimensional animation, especially Upin Ipin, is quite influential for children. The most visible influence is in the form of daily behavior, as well as Malay dialect and dialect when talking to his friends, parents, and people around him. In fact, due to the influence of Upin Ipin, the words and sentence structure expressed are not like the sentence structure in Indonesian in general. This phenomenon implies that 3-dimensional animation has a good opportunity to be developed, the indicator is that children are very enthusiastic and interested in 3-dimensional animation.

Key words : 3-dimensional animation, audience, children

ABSTRAK

Animasi merupakan salah satu media yang terkena dampak perkembangan teknologi. Seiring perkembangan teknologi, kini animasi telah dapat dikerjakan melalui sistem komputerisasi. Upin dan Ipin merupakan salah satu animasi yang dibuat melalui sistem komputerisasi dan digemari oleh anak-anak. Animasi yang diproduksi di Malaysia ini memiliki cerita keseharian yang sederhana, mudah dicerna dan memiliki tampilan visual tiga dimensi yang menarik. Studi ini bertujuan untuk menganalisis seperti apa animasi 3 dimensi dan peluangnya terhadap audiens khususnya anak-anak. Pengumpulan data studi ini dilakukan melalui observasi terhadap beberapa anak yang selalu terikat menonton animasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa anak-anak khususnya di Bali cukup tertarik dengan animasi 3 dimensi, salah satunya adalah animasi

Upin Ipin. Ketertarikan terhadap animasi 3 dimensi khususnya Upin Ipin cukup memberikan pengaruh terhadap anak-anak. Pengaruhnya yang paling tampak yaitu berupa tingkah laku keseharian, serta dialek maupun logat Melayu ketika berbicara pada teman-temannya, orang tuanya, dan orang-orang disekitarnya. Bahkan akibat pengaruh Upin Ipin, ucapan dan struktur kalimat yang diungkapkan tidak seperti struktur kalimat dalam Bahasa Indonesia pada umumnya. Fenomena ini mengisyaratkan bahwa animasi 3 dimensi memiliki peluang yang baik untuk dikembangkan, indikatornya yaitu anak-anak sangat antusias dan tertarik dengan animasi 3 dimensi.

Kata Kunci: animasi 3 dimensi, audiens, anak-anak

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman beriringan dengan perkembangan teknologi, dan sangat besar pengaruhnya dengan kehidupan manusia. Perkembangan tersebut secara tidak langsung berdampak pada budaya yang dimiliki suatu daerah. Penyebaran perkembangan teknologi dapat melalui berbagai cara, salah satunya melalui sarana hiburan. Salah satu dari hiburan yang ada saat ini adalah sebuah tayangan animasi. Melalui televisi, tayangan animasi cukup menyenangkan dinikmati pada waktu santai dengan keluarga.

Animasi merupakan salah satu media yang terkena dampak perkembangan teknologi, yang pada waktu kemunculannya hanya bisa dibuat melalui proses manual, yaitu dengan *frame by frame* gambar dalam membuat pergerakannya. Namun seiring perkembangan teknologi, kini animasi sudah dapat dikerjakan sepenuhnya melalui komputer. Kemajuan teknologi tentu berpengaruh besar dalam hal kecepatan menciptakan animasi. Selain itu, dengan bantuan komputerisasi mulai muncul berbagai jenis animasi yaitu animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Kedua jenis animasi tersebut merupakan bagian dari jenis animasi yang sering dinikmati oleh masyarakat luas. 2 dimensi hanya memiliki 2 tampilan untuk menikmatinya (tampilan x, dan y) sedangkan 3 dimensi memiliki volume dalam tampilannya (tampilan x, y, dan z). Salah satu animasi 3 dimensi yang ditayangkan di Indonesia dan populer khususnya dikalangan anak-anak adalah serial animasi Upin dan Ipin.

Animasi Upin dan Ipin yang diproduksi di negara Malaysia ini cukup digemari bagi anak-anak, karena memiliki cerita keseharian yang sederhana, mudah dicerna dan memiliki tampilan visual 3 dimensi yang menarik. Animasi Upin Ipin memiliki alur cerita yang sangat kental dengan unsur budaya Malaysia. Dalam serial tersebut budaya Malaysia yang ditampilkan diantaranya yang berkaitan dengan

pakaian, adat istiadat, bahkan sampai bahasa yang digunakan dalam setiap dialognya. Budaya Malaysia yang membalut animasi Upin Ipin menjadi ketertarikan tersendiri bagi anak-anak sehingga berdampak terhadap perilaku maupun dialek serta logat anak-anak khususnya di Bali yang mengikuti Upin Ipin.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif interpretatif. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara mendalam. Observasi dilakukan terhadap beberapa anak yang senang atau gemar menonton animasi 3 dimensi. Sementara wawancara dilakukan terhadap masyarakat maupun orangtua anak yang telah terdisiplinkan tubuhnya untuk selalu menonton animasi. Sample wawancara dipilih secara purposive sampling. Data yang diperoleh dari penelitian ini diolah, dianalisis dan diinterpretasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketertarikan Anak Terhadap Animasi 3 Dimensi

Perkembangan animasi khususnya animasi 3 dimensi memerlukan waktu yang cukup panjang dalam pembuatannya. Proses penciptaan animasi 3 dimensi membutuhkan waktu yang panjang untuk dapat menghasilkan visual 3 dimensi yang menarik seperti saat ini. Animasi 3 dimensi di masa sekarang ini dapat dikatakan memiliki fitur yang sangat canggih dari segi tampilan maupun cara pengerjaannya. Dalam animasi 3 dimensi, animasi yang dihasilkan sudah dapat menyuguhkan visual yang menyerupai objek nyata. Hal tersebut disebabkan karena gerakan-gerakan objek yang terjadi terlihat sangat nyata ataupun hidup. Selain itu, animasi dapat dikatakan sebagai sebuah karya seni "*total art*". *Total art* yang dimaksud yaitu

sebuah karya yang mampu menggabungkan semua unsur seni. Prakosa [1] berpendapat bahwa animasi merupakan gabungan dari beberapa bentuk kesenian seperti seni rupa yang diterapkan pada teknik animasi, seni suara yang diterapkan melalui efek suara, serta yang berhubungan dengan ritme dan waktu dalam animasi, aspek seni tari diterapkan dalam pengaturan waktu, ruang atau *space*, dan *timing* dalam animasi. Begitu juga seni sastra yang diterapkan untuk merancang isi cerita animasi. Pesatnya perkembangan animasi 3 dimensi membuat animasi ini banyak digemari sebagai hiburan.

Untuk menampilkan atau mempopulerkan animasi 3 dimensi yang dibuat oleh para animator dibutuhkan media perantara yang berupa media digital, dan salah satunya adalah televisi. Untuk menikmati tampilan animasi memang membutuhkan sebuah media elektronik yang dapat menampilkan visual secara digital. Perkembangan televisi juga yang menyebabkan animasi ini berkembang cukup pesat. Selain melalui televisi, serial animasi juga dapat dinikmati melalui media *smartphone* dan bantuan internet.

Di Bali, tayangan animasi khususnya animasi 3 dimensi keberadaannya cukup digemari oleh anak-anak. Animasi cukup digemari oleh anak-anak karena memiliki audio video. Akibat ketertarikan anak terhadap serial animasi, seringkali tontonan mereka tersebut dijadikan idola dalam kesehariannya. Animasi 3 dimensi cukup banyak peminatnya di kalangan anak-anak karena animasi 3 dimensi menyuguhkan tampilan visual yang menarik dengan membuat objek gambar seperti hidup dan ditambah penyuguhan ceritanya yang sederhana, menarik dan mudah dicerna oleh anak-anak. Kemudahan anak dalam mencerna cerita animasi karena sebagian besar animasi 3 dimensi yang ada pada televisi ceritanya mengandung atau mengangkat cerita kehidupan keseharian anak-anak, salah satu contohnya adalah animasi Upin dan Ipin.



Gambar 1. Anak-anak yang gemar menonton animasi
[Sumber: www.nawacita.co.id, 2019]

Animasi Upin Ipin

Animasi Upin Ipin merupakan animasi serial anak yang menggunakan tampilan 3 dimensi dengan latar ceritanya berasal dari Malaysia. Saat ini animasi 3 dimensi Upin Ipin cukup digemari oleh anak-anak khususnya di Bali. Oleh karena animasi Upin Ipin diproduksi di Malaysia maka dialog animasi tersebut menggunakan bahasa Melayu. Sebenarnya bahasa Melayu merupakan satu rumpun dengan bahasa Indonesia namun pelafalan dan intonasinya cukup berbeda. Perbedaan inilah yang membuat animasi Upin Ipin menjadi unik dan memiliki daya tarik tersendiri. Oleh karenanya animasi Upin Ipin menjadi populer dan diminati atau digemari oleh anak-anak khususnya di Bali. Ketertarikan terhadap animasi Upin Ipin terjadi bisa jadi karena minimnya hiburan berupa animasi yang berasal dari dalam negeri terutama yang mengangkat kisah dari Bali.



Gambar 2. Tampilan Animasi Upin Ipin
[Sumber: www.oktidiana.wordpress.com, 2019]

Ketertarikan anak-anak terhadap animasi Upin Ipin membuat mereka mulai mengikuti perilaku yang terjadi di dalam animasi tersebut, bahkan penggunaan bahasanya pun mulai diikuti. Anak-anak tentu akan mengikuti sesuatu yang menurut mereka menarik, sehingga membuat mereka mulai sering untuk menonton serial animasi Upin Ipin. Dampak dari seringnya menonton serial animasi Upin Ipin, secara tidak langsung dan tanpa sadar kebudayaan yang ada dalam animasi tersebut yaitu kebudayaan Malaysia akan diikuti. Kebudayaan yang dimaksud meliputi, penggunaan bahasanya, tradisi yang ditampilkan bahkan sampai perawakan dari karakter animasi tersebut. Begitu juga penggunaan bahasa, cukup mudah bagi anak-anak dalam menghafal penggunaan bahasa Melayu yang digunakan dalam serial animasi Upin Ipin. Begitu cepatnya dan mudahnya bahasa Melayu diingat maupun ditiru anak-anak disebabkan oleh tayangan animasi Upin Ipin di televisi yang selalu diulang-ulang setiap episodenya. Makin sering animasi tersebut ditayangkan, secara tidak langsung dan tanpa sadar membuat anak-anak

mudah untuk mengingat segala sesuatu yang disajikan.

Animasi Upin Ipin sangatlah baik untuk mendidik perilaku anak-anak, karena animasi yang disuguhkan memiliki kesan edukatif dan banyak pesan moral baik yang terkandung di dalamnya. Menurut Djalle, dkk [2], animasi sebagai suatu bentuk perantara yang berbentuk audio visual, cukup berperan dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan ke masyarakat luas. Begitu juga yang disampaikan oleh Abrori [3] bahwa animasi merupakan salah satu media atau cara yang hebat untuk menyampaikan suatu pesan. Sementara terkait dengan pesan yang dikirim oleh pengirim terhadap penerima, Roamn Jakobson dalam Budiman [4] menyatakan bahwa dalam suatu model situasi tutur atau komunikasi verbal dimana dalam setiap situasi tutur pihak pengirim menyampaikan pesan kepada pihak penerima. Sebagai contohnya yaitu animasi Upin Ipin. Animasi Upin Ipin dalam kisahnya banyak terdapat ajaran perilaku yang baik, seperti menghormati orang tua, bersosialisasi dan bermain dengan teman teman tanpa membedakan suku ras dan agama serta banyak lagi hal-hal unik yang terjadi dalam keseharian cerita serial animasi Upin Ipin.

Selain tayangan animasi Upin Ipin, mainan anak berupa karakter Upin Ipin juga banyak beredar di wilayah Bali. Banyak jenis mainan yang tersedia, baik berupa balon karakter, permainan kartu, *action figure* dan banyak lagi jenis lainnya. Anak-anak yang tertarik dan mengidolakan Upin Ipin dilihat sebagai peluang usaha dagang di Bali. Banyak mainan anak-anak sampai *merchandise* berupa karakter Upin Ipin disediakan. Keberadaan semua itu tentu akan semakin mendoktrin anak-anak untuk mengidolakan karakter Upin Ipin. Hal ini tidak terlepas dari sistem tanda (karakter Upin Ipin) yang secara terus menerus diciptakan. Piliang [5] memberikan pendapat bahwa manusia adalah makhluk yang termultiplikasi dalam tanda, teralienasi dari kerinduan aslinya, namun justru di situlah kemenjadiannya menjadi mungkin memiliki kedalaman makna. Berdasarkan pendapat Piliang tersebut, jelas bahwa tanda tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Begitu juga yang terjadi dalam karya seni yang dalam hal ini animasi. Tanda-tanda yang melekat di dalam karya animasi kemudian dimaknai oleh audiens, yang jika secara terus menerus dilakukan akan mampu melekat di bawah alam sadar.



Gambar 3. Mainan anak berupa karakter Upin Ipin
[Sumber: www.tokopedia.com, 2019]

Anak-anak sangat mudah untuk meniru apa yang dilihat dan suatu kejadian yang terjadi di lingkungan tempat dia berada. Kentalnya nilai budaya Malaysia yang ada dalam animasi Upin Ipin, membuat anak-anak akan lebih memahami budaya dari negara tersebut. Akibatnya budaya asli yang mereka miliki (budaya Bali) lambat laun akan mulai terkikis. Seringnya anak-anak menonton serial animasi Upin Ipin yang ditayangkan pada televisi, akan membuat anak mudah untuk meniru dan mengikuti adegan bahkan budaya yang disuguhkan. Keadaan ini akan berimplikasi pada berkurangnya ketertarikan anak terhadap budaya Bali.

Seperti diketahui, Bali memiliki berbagai budaya yang sangat unik dan menarik namun pengemasannya di era sekarang ini dirasa masih kurang. Bali sendiri memiliki budaya yang kaya baik dari cerita daerah, adat istiadat setiap era, bahkan tata cara sosialisasi setiap kerukunanarganya. Apabila dikembangkan dengan kemajuan teknologi sebenarnya budaya Bali tidak kalah dalam persaingan dengan kebudayaan lainnya, namun disayangkan pengemasannya masih dirasa sangat kurang. Masih jarang sekali sebuah hiburan terutama animasi yang lahir di Bali dan mengandung unsur budaya Bali di dalamnya. Oleh karena itu perlu di ciptakannya budaya lokal menjadi sebuah hiburan, sehingga nantinya generasi muda khususnya anak-anak akan lebih menyukai budaya sendiri. Tentu hal ini perlu adanya dukungan dari pemerintah untuk kembali menggalakkan sebuah sektor hiburan yang mengandung unsur budaya lokal. Dengan menikmati hiburan yang ada unsur lokalnya, otomatis akan meningkatkan kembali budaya di kalangan masyarakat dan ketertarikan anak-anak terhadap budaya lokal yang dimiliki, sehingga tidak didominasi oleh tayangan animasi Upin Ipin.

Dalam menikmati hiburan berupa serial animasi memang ada segi keuntungan didalamnya, namun apabila ada ketertarikan yang berlebihan

tentu akan ada keterikatan perilaku yang diambil dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini memiliki dampak positif dan negatif karena seorang anak belum mampu memilah, mana perilaku yang patut dicontoh dan mana perilaku yang harus dihindari. Untuk meminimalisir dampak negatif yang terjadi akibat hiburan televisi yang berupa animasi, maka diperlukan peran orang tua untuk mendampingi anak-anak dalam menikmati serial animasi yang disuguhkan pada televisi.

KESIMPULAN

Animasi 3 dimensi cukup menarik bagi anak-anak, karenanya mampu memberikan pengaruh yang cukup banyak. Salah satu contohnya adalah animasi Upin Ipin. Animasi Upin Ipin memiliki cerita yang sederhana sehingga mudah dicerna oleh anak. Pengaruh lainnya yaitu berupa tingkah laku anak sehari-hari, begitu juga dengan penggunaan dialek atau logat Melayu ketika berbicara. Fenomena ini memberikan isyarat bahwa animasi 3 dimensi berpeluang untuk lebih dikembangkan khususnya di Bali. Mudah-mudahan anak menyukai tayangan animasi, juga tidak lepas dari penayangan animasi yang sama secara berulang-ulang oleh pihak stasiun televisi. Ketertarikan yang berlebihan dapat membuat seorang anak mudah terpengaruh oleh budaya asing yang ditampilkan. Oleh sebab itu berpotensi terkikisnya budaya lokal yang dalam hal ini adalah budaya Bali. Untuk menanggulangi hal tersebut, perlu adanya kesadaran dari masyarakat dan pemerintah untuk mulai menggalakan kembali hiburan yang mengandung unsur budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Prakosa, *'Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia'*, Jakarta: kerjasama FFTV-IKJ dan Yayasan Seni Visual Indonesia, 2010.
- [2] Z. G. Djalle, E. Purwantoro, & D. Dasmana. *'The Making Of 3D Animation Movie'*, Bandung: Informatika, 2007.

- [3] M. Abrori, *'Solusi Instan Animasi Karakter dengan Adobe Flash'*, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2009.
- [4] K. Budiman, *"Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas"*, Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- [5] A. Y. Piliang, & J. Jaelani, *"Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda & Makna"*, Yogyakarta: Aurora, 2018.