

# ANIMASI EKSPERIMENTAL VISUALISASI PUISI 'AKU INGIN SEORANG TEMAN' KARYA EKA BUDIANTA

Tania Anjary Fadhillanisa      Hendy Hertiasa, M.Ikom

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

**Email:** fadhillanisa@yahoo.com

**Kata Kunci :** animasi, eksperimental, puisi

---

## Abstrak

Puisi merupakan karya sastra yang dapat mengungkapkan banyak hal dan kaya makna dalam jumlah kata yang sedikit serta bersifat imajinatif. Keunikan puisi tersebut membuatnya berpotensi ditransformasikan ke bentuk visual, salah satunya adalah media animasi. Penggabungan puisi dengan media animasi berpeluang untuk dieksplorasi secara eksperimental, baik dari segi visualisasi maupun narasi. Kolaborasi animasi dan puisi yang saling berinteraksi dapat menampilkan kesan secara lebih mendalam. Animasi berpotensi sebagai media memvisualisasikan puisi dalam rangka bentuk apresiasi sastra sekaligus memperkenalkannya kepada masyarakat, terutama kepada sebagian besar remaja. Bagi mereka, puisi bukan bacaan mereka karena dianggap terlalu sulit untuk dimengerti. Padahal, puisi ada berbagai jenis dan ada yang bergaya bahasa lebih sederhana, salah satunya adalah puisi 'Aku Ingin Seorang Teman' karya Eka Budianta.

## Abstract

*Poem is a literary work that can contain a lot of things and rich of interpretation in a little number of words and imaginative. The uniqueness of the poem makes it potentially to be transformed into a visual form, one of which is animation. Combination of poem and animation has potential to be explored experimentally, both in terms of visuals and narrative. Interaction between animation and poem could create a deeper impression. Animation could be a potential medium to visualize a poem, in the context of an appreciation of literature at once introduced to the public, especially for most teenagers. For them, poems are not the thing they read, because they think it is too difficult to understand. In fact, there are many different types of poems and more simple figure of speech, one of which is the poem 'Aku Ingin Seorang Teman (I Want A Friend)' by Eka Budianta.*

---

## 1. Pendahuluan

Puisi merupakan kesusastraan yang tertua di Indonesia. Herman J. Waluyo, seorang guru besar bahasa dan sastra sekaligus pengarang buku Teori dan Apresiasi Puisi, menyatakan bahwa puisi merupakan karya sastra yang dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif, serta memiliki makna yang kaya dari kata-kata yang digunakannya (2010). Seperti halnya definisi yang diungkapkan oleh Ralph Waldo Emerson (Situmorang, 1980:8) puisi mengajarkan sebanyak mungkin dengan kata-kata sesedikit mungkin.

Dari sejumlah definisi dari para ahli tersebut, dapat dilihat bahwa dengan jumlah kata-kata yang sedikit, puisi dapat mengungkapkan banyak hal. Hal ini membuat puisi berpotensi ditransformasikan ke dalam bentuk visual dengan animasi. Media ini termasuk alternatif media yang tepat untuk mengangkat puisi, karena visualisasi dapat bergabung dengan teks puisi baik secara verbal maupun visual, serta audio atau musik. Hal ini membuat karya animasi dan puisi bukan sebagai sekedar karya yang berdiri sendiri namun saling melengkapi dan berinteraksi untuk menampilkan kesan lebih mendalam. Visualisasi puisi adalah suatu penyampaian perasaan, emosi, dan gagasan melalui suatu pilihan ekspresi seni dalam wujud visual. Penggabungan puisi dengan media animasi berpeluang untuk dapat dieksplorasi, baik dari segi visual maupun cara menyampaikan gagasan.

Dalam konteks desain komunikasi visual multimedia, penulis akan membuat karya animasi sebagai media untuk memvisualisasikan puisi 'Aku Ingin Seorang Teman' karya Eka Budianta. Animasi eksperimental ini dapat menambah warna dalam cara mengapresiasi puisi di Indonesia serta memperkenalkan puisi itu sendiri kepada masyarakat.

## 2. Proses Studi Kreatif

Berdasarkan hasil kuisioner terdapat 100 responden yang merupakan remaja yang bersekolah di wilayah Jakarta, ternyata puisi hanya mendapatkan 1% sebagai karya sastra yang paling disukai (berbanding dengan novel dan cerpen). Tingkat rasa ketertarikan pada puisi Indonesia mereka didominasi dengan 'biasa saja' sebesar 59% dan 'kurang' sebesar

37%. Rasa kurangnya ketertarikan tersebut paling banyak dikarenakan mereka sulit mengerti puisi (96%), dan disusul karena menurut mereka biasanya puisi tidak bercerita (2%). Dari data statistik tersebut dapat dianalisis bahwa mereka lebih tertarik dengan karya sastra lain dibanding puisi karena dianggap sebagai bacaan yang berat dan sulit dimengerti. Hal ini merupakan salah satu faktor yang membuat tidak ada keinginan untuk mengetahuinya lebih lanjut, padahal ada juga jenis puisi yang bergaya bahasa lebih sederhana.

Eka Budianta adalah salah satu sastrawan Indonesia yang produktif sebagai penyair. Hingga kini beliau telah menerbitkan berbagai buku kumpulan puisi seperti *Sejuta Milyar Satu*, *Buku Cerita di Kebun Kopi*, *Bang-Bang Tut, Bel, Rel, Sabda Bersahut Sabda*, *Rumahku Dunia*, *Dari Negeri Poci 3*, dan lain-lain. Puisi-puisi karya Eka Budianta dikenal dengan bahasa yang lebih sederhana. Salah satu puisinya yang berciri khas demikian yaitu puisi berjudul 'Aku Ingin Seorang Teman' dari buku *Hadiah Seorang Ayah: 50 Puisi Pilihan atau A father's gift: 50 selected poems*. Menurut penyair Sapardi Djoko Damono, Eka memilih bahasa yang lurus, tanpa harus meninggalkan ambiguitas, ciri yang umumnya ada pada puisi modern.

Puisi 'Aku Ingin Seorang Teman' berpotensi diangkat ke dalam bentuk animasi sebagai bentuk apresiasi maupun sebagai puisi yang diperkenalkan untuk masyarakat awam dengan visualisasi yang eksperimental. Visualisasi puisi ini akan dibuat dalam bentuk animasi yang bertujuan untuk mengeksplorasi Visual dari puisi 'Aku Ingin Seorang Teman', serta menyampaikan puisi ini dengan cara yang sesuai dengan remaja sebagai target primer melalui media animasi.

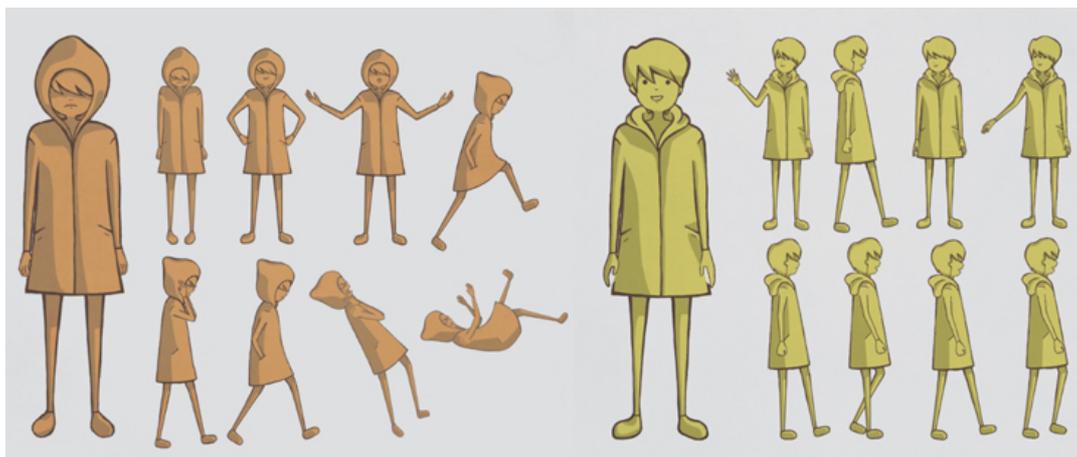
Sebagai bentuk apresiasi sastra, animasi visualisasi puisi ini akan disajikan kepada target primer yaitu remaja Indonesia usia 13 sampai 17 tahun yang berwilayah di kota besar, dan secara demografis berpendidikan mencakup murid SMP hingga SMA. Target sekunder yaitu masyarakat pada umumnya yang menyukai puisi.

Dengan mempelajari proses dan tahapan analisis unsur batin dan fisik puisi hingga pemahamannya, penulis menyadari makna luas dari puisi ini. Makna luas tersebut akan menjadi landasan untuk menggali konsep dengan membuat gagasan baru yang sesuai dengan target dari makna dasar tersebut. Dengan memperhatikan kaidah semiotik, makna dasar serta penyesuaian elemen dengan target akan menjadi acuan keputusan visual dalam rangka pendekatan komunikasi. Jenis puisi 'Aku Ingin Seorang Teman' ini termasuk puisi yang tidak banyak kiasan (puisi diaphan), maka cenderung lebih mudah dimengerti oleh pembaca. Namun disini terdapat ambiguitas, celah ambiguitas ini yang dapat dikembangkan menjadi cerita dengan memperhatikan pula target audiens animasi ini.

### 3. Hasil Studi dan Pembahasan

#### A. Konsep

Setelah melakukan analisis terhadap unsur penafsiran puisi, dapat diketahui 'aku' menginginkan sosok teman dengan berbagai kriteria yang tinggi, dari segi menghadapi kehidupan hingga relasi antar mereka. Disesuaikan dengan target yang masih remaja, permasalahan yang diangkat dibuat cukup ringan dan dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu 'teman' yang diinginkan 'aku' adalah sosok idealisme dalam diri 'aku' sendiri. Dengan kriteria yang hampir sempurna, 'aku' ingin sosok 'teman' datang dalam hidupnya serta menolongnya. Namun akhirnya si 'aku' sadar bahwa ia yang harus mengubah dirinya sendiri menjadi manusia yang lebih baik. Dari konsep tokoh dalam cerita, didesain karakter-karakter yang sesuai untuk menggambarkan pesan tersebut. Karakter 'aku' adalah orang yang kurang percaya diri, dan merasa punya banyak kekurangan. Ia selalu mendambakan mendapatkan teman yang dapat mengeluarkannya dari ketidaksempurnaan. Karakter dirancang menggunakan tudung sebagai simbol sifat tertutup, dan terpilih karena jenis pakaian ini juga sering digunakan anak muda. Tudung dan rambut yang menutupi mata juga dirancang untuk memberikan kesan sedikit *emo*, suatu jenis musik *rock* yang ekspresif dan telah mempengaruhi *fashion* serta masih cukup terkenal sekarang (sangat terkenal pada tahun 2000-an, yaitu kisaran tahun dimana puisi dibuat dan diterbitkan dalam kumpulan buku). Sedangkan, 'teman' adalah sosok yang sempurna dalam menghadapi berbagai persoalan di mata 'aku'. Ia selalu tersenyum, luwes, dan percaya diri. Menurut pandangan 'aku', 'teman' digambarkan sebagai sosok yang mengagumkan. Namun sebenarnya 'teman' ini adalah khayalan 'aku' tentang idealisme dirinya sendiri, suatu cerminan dari 'aku' jika ia mencoba membuka dirinya untuk memperbaiki diri. Konsep cerita ini juga didasarkan oleh ciri-ciri psikologis remaja. Erik Erickson menyatakan bahwa masa remaja adalah masa pencarian jati diri (1968).



**Gambar 1.** Desain karakter-karakter utama

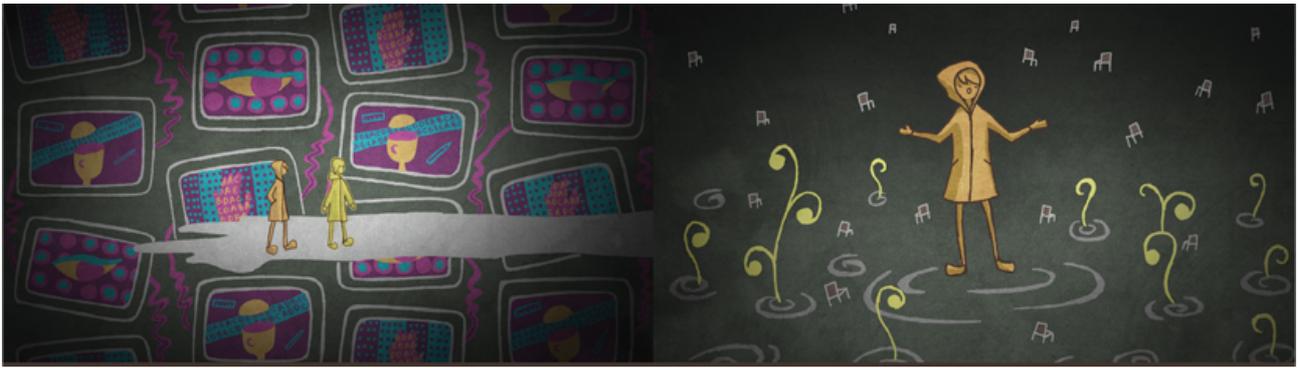
Berangkat dari tujuan untuk menyampaikan puisi kepada remaja, tentunya visual harus disesuaikan dengan dua aspek tersebut. Visualisasi akan bersifat eksperimental dengan mempertimbangkan pengembangan makna. Dalam penelitian terhadap psikologi remaja, Gunarsa mengatakan bahwa remaja mempunyai banyak fantasi dan khayalan, serta suka bereksperimentasi dan bereksplorasi (1989). Penggambaran melalui cara eksperimental juga dapat memperluas makna dan berkesan misterius sesuai dengan ciri khas dasar puisi. Penonton tidak langsung disuguhkan situasi yang konkret, visualisasi dengan ikon, indeks, dan simbol berpotensi membuat penonton dapat lebih bebas berimajinasi dengan intepretasi mereka. Puisi ‘Aku Ingin Seorang Teman’ ini juga mempunyai potensi untuk divisualisasikan secara lebih mengacu kepada penggambaran pemikiran dan perasaan tokoh utama karena sudut pandang puisi yang bersifat demikian. Untuk menambah kesan, perasaan tokoh utama tersebut lebih ditonjolkan melalui ekspresi unsur-unsur sekitarnya, dengan keputusan objek berdasarkan pengembangan makna dan memperhatikan teori semiotik. Unsur-unsur dalam animasi didominasi dengan ikon, hal ini dikarenakan terasa lebih familiar dengan remaja yang belum tentu dapat mengerti pesan simbolik dengan mudah.

## B. Proses Kerja

Proses kerja pembuatan tugas akhir ini secara keseluruhan mencakup tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi meliputi pendalaman puisi, *storyboard*, dan sketsa rancangan. Tahap produksi mencakup eksekusi animasi, kemudian tahap pasca-produksi meliputi proses mengkomposisikan animasi, pemberian efek, dan *rendering*.

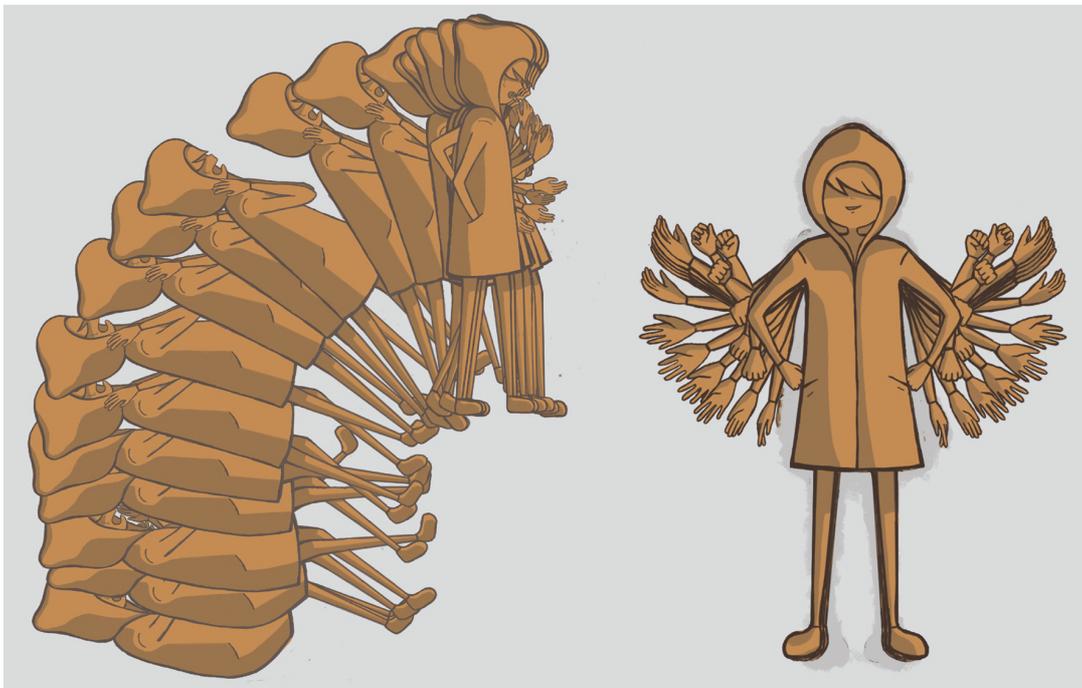
Proses mendalami puisi dapat dilakukan dengan menganalisis jenis puisi, rima (bunyi dan pengulangan), serta citraan indra. Jenis puisi dianalisis melalui mempelajari semua jenis puisi terlebih dahulu. Rima didapatkan dengan melakukan pembacaan secara berulang serta pengamatan pada kata-kata puisi. Citraan berdasarkan lima indra dan satu citraan gerak dianalisis sebagai bahan pemikiran untuk mempertimbangkan pemilihan objek untuk dijadikan ikon dalam animasi. Selanjutnya, dianalisis penafsiran puisi. Penafsiran puisi diawali dengan analisis tema, perasaan, nada atau suasana, serta pesan atau amanat. Hasil analisis dari proses-proses tersebut akan menjadi acuan dalam pemilihan suasana yang ingin ditampilkan (warna, latar), dan konsep cerita. Dari proses penafsiran puisi tersebut ditemukan makna luas yang cenderung objektif dari puisi. Kemudian penulis mulai menafsirkan puisi dengan kemungkinan-kemungkinan intepretasi yang bisa dibangun.

Dalam *storyboard*, penulis membuat narasi visual dengan mencantumkan keterangan yang diperlukan. Tentunya, konsep cerita dibuat terlebih dahulu sebagai landasan. *Storyboard* kemudian digerakkan untuk menentukan waktu. Setelah *storyboard* selesai, dibuatlah sketsa rancangan berupa *mood* dan gaya visual animasi secara lebih detail. Proses ini mencakup keputusan desain karakter, warna, dan bentuk objek yang akan ditampilkan.



**Gambar 2.** Sketsa Rancangan

Pada tahap produksi, karya dibuat dengan dominasi teknik animasi dua dimensi *frame by frame*. Proses dimulai dengan animasi yang diawali dengan membuat gambar kunci, kemudian membuat gambar gerakan diantaranya (*in between*). Setelah itu dilakukan pendetailan pada bentuk serta pewarnaan. Proses-proses tersebut dilakukan secara digital. Untuk objek realis, animasi khusus dilakukan dengan teknik *rotoscoping*. Gambar-gambar animasi kemudian dikomposisikan ke dalam *software Adobe After Effects*. Disini, animasi digabungkan dengan teknik *motion graphic* dalam gerakan serta efek-efek tertentu pada tahap pasca produksi. Setelah komposisi, gerakan, serta pemberian efek pada animasi dilaksanakan proses *rendering*.



**Gambar 3** Proses eksekusi animasi pada karakter 'aku'



Gambar 4. Screenshot animasi



Gambar 5. Screenshot animasi



Gambar 6. Screenshot animasi



Gambar 7. Screenshot animasi

#### 4. Penutup / Kesimpulan

Dari tahapan pencarian data hingga eksekusi, penulis mendapatkan bahwa pendalaman pengetahuan tentang puisi dari makna hingga unsur fisik sangat berpengaruh pada keputusan visual. Tata bahasa visual animasi adalah hal yang penting untuk diperhatikan. Walaupun bergaya bahasa sederhana, kekayaan makna pada puisi ini berpotensi dieksplorasi. Proses tersebut dari pencarian makna hingga pengembangannya. Dari pengembangan makna tersebut dapat diputuskan visualisasi yang sesuai. Eksplorasi visual yang tepat pada puisi ini didapatkan dari pengembangan makna yang kemudian disesuaikan dengan target. Visualisasi puisi ini cocok diangkat dengan menggunakan ikon secara dominan sebagai representasi interpretasi dibandingkan dengan unsur simbol. Hal tersebut disebabkan target remaja cenderung familiar dengan visual yang lebih mendekati realita daripada abstrak sepenuhnya. Cara penyampaian puisi ini memperhatikan remaja sebagai target dari sisi psikologisnya serta kemungkinan permasalahannya, sehingga animasi dapat terasa lebih dekat dengan remaja.

## Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung proses pembuatan tugas akhir ini Terima kasih kepada Bapak Jejen Jaelani selaku dosen konsultan dalam bidang sastra, Hafiz Aziz Ahmad, Ph.D dan Dr. Alvanov Zpalanzani, MM selaku dosen konsultan, serta kepada Dr. Naomi Haswanto, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual. Terima kasih juga kepada sponsor dana tugas akhir dari Program Studi Desain Komunikasi Visual.

## Daftar Pustaka

Affarudin, Pesu. 1990. Pengantar Apresiasi Puisi. Bandung: Angkasa

Khaerul, Dimas. 2012. Penerapan Teknik P4QR dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Puisi Baru. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Erickson, E. H.1968. Identity: Youth and Crisis. New York: Norton. <http://www.learning-theories.com/erickson-stages-development.html> (diakses tanggal 3 Juni 2014)

Budianta, Eka. 2007. Hadiah Seorang Ayah: 50 Puisi Pilihan *A Father's Gift: 50 Selected Poems*. Depok: KataKita. <http://imelda.coutrier.com/2008/08/01/i-want-a-friend/> (diakses tanggal 5 Juni 2014)