BAB II
FILM ANIMASI TENTANG CERITA RAKYAT AYAM PELUNG

II.1 Cerita Rakyat

II.1.1 Definisi Cerita Rakyat

Sastra tradisional di Indonesia sangat luas dan beragam. Dilihat dari jumlah bahasa yang beragam di kepulauan Nusantara ini dapat dibayangkan kekayaan sastra tradisional yang dimiliki Indonesia. Sastra lisan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sastra tertulis. Sebelum muncul sastra tertulis, sastra lisan telah berperan membentuk apresiasi sastra masyarakat. Cerita rakyat merupakan warisan leluhur bangsa yang harus dilestarikan.

Cerita rakyat banyak mengandung hikmah dan nilai-nilai moral yang perlu untuk diteladani. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya, seperti agama dan kebudayaan, undang-undang, kegiatan ekonomi, sistem kekeluargaan, dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Dahulu, cerita rakyat diturunkan secara turun temurun dari satu generasi kepada generasi berikutnya dalam masyarakat tertentu. (Danandjaja, 2002, h.6)

Dengan membahas cerita rakyat berarti menggali kembali budaya dan adat istiadat yang berkembang di masyarakat dan mewariskan secara turun temurun. Cerita rakyat berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat. Menurut Danandjaja (2002, h. 3-5), terdapat ciri-ciri dari cerita rakyat, yaitu:

- Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yakni disebarkan melalui tutur dari satu generasi ke generasi berikutnya.
- Bersifat tradisional, yakni disebarkan dalam waktu paling sedikit dua generasi.
- Bersifat lisan, sehingga terwujud dalam berbagai versi. Hal ini disebabkan oleh cara penyebarannya dari mulut ke mulut.
- Bersifat anonim, yakni nama penciptanya sudah tidak diketahui lagi. Sehingga, folklor menjadi milik bersama dalam masyarakatnya.

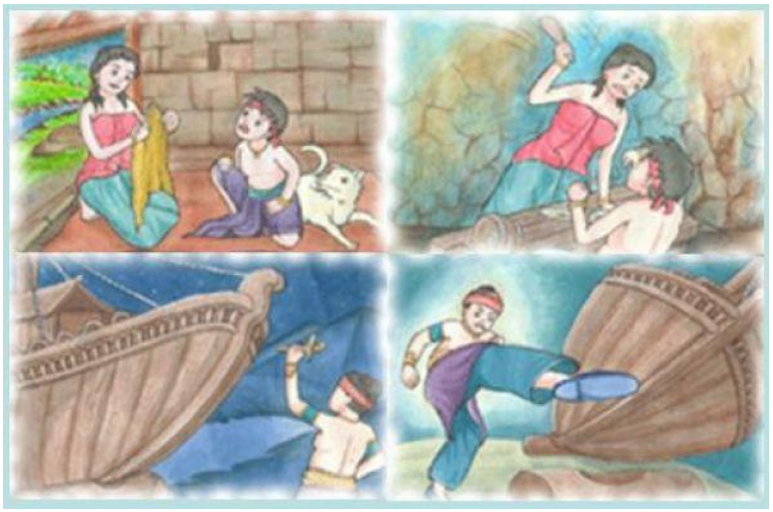
- Mempunyai fungsi tertentu dalam masyarakatnya, misalnya sebagai media pendidikan, pengajaran moral, hiburan, proses sosial, dan sebagainya.
- Bersifat Pralogis, yaitu mempunyai logika tersendiri yang tidak sesuai dengan logika ilmu pengetahuan.
- Pada umumnya bersifat sederhana dan seadanya, terlalu spontan dan kadang kala terlihat kasar. Namun, dalam perkembangannya, sebagian cerita rakyat telah disusun dalam bentuk bahasa yang lebih teratur dan halus.

II.1.2 Jenis-jenis Cerita Rakyat

Menurut William R. Bascom dalam (Danandjaja, 2002, h.21) mengatakan bahwa dari semua bentuk atau genre folklor, yang paling banyak diteliti para ahli folklor adalah cerita prosa rakyat. Cerita prosa rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu: legenda (*legend*), mite (*myth*), dan dongeng (*folktale*).

- Legenda

  Menurut Hooykaas, legenda adalah dongeng yang berdasarkan sejarah, dongeng tentang suatu kejadian berhubungan dengan agama, dengan seseorang yang amat taat kepada ibadatnya, atau dengan seseorang yang mengembangkan agama. Biasanya dongeng ini menceritakan suatu hal yang ajaib, yakni kejadian yang menandai suatu kesaktian. Legenda bukan sejarah, tetapi secara turun-temurun dan secara populer dianggap cerita sejarah sehingga cerita itu dipercayai orang sebagai suatu yang betul-betul pernah terjadi. (Danandjaja, 2002, h. 38). Contoh : Cindelaras, Asal usul ayam pelung, Tangkuban Perahu dan sebagainya.



Gambar II.1 *Ilustrasi Legenda Tangkuban Perahu*
sumber : http://4.bp.blogspot.com/-fLt-XLGuw7E/UDMsmwgZZpI/AAAAAAAAABU/bRjNN-3abSE/s1600/legnda+gunung+tangkuban+perahu.jpg
(diakses tanggal 15 Juni 2014)

- Mite

Menurut Danandjaja (2002, h. 40), mite adalah cerita dewa-dewa. Atau cerita prosa rakyat, yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci, mempunyai latar belakang sejarah yang terjadi di dunia lain, atau di dunia yang bukan seperti kita kenal sekarang. Contoh: Cerita tentang Nyi Roro Kidul, Ramayana, Harimau Jadi-jadian, dan lain sebagainnya.



Gambar II.2 *Lukisan Nyi Roro Kidul Penguasa Pantai Selatan*
sumber : www.thabibonline.weebly.com/uploads/3313531.jpg?293
(diakses tanggal 15 Juni 2014)

- Dongeng

  Dongeng merupakan cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat. Dongeng merupakan sebuah kisah atau cerita yang lahir dari hasil imajinasi, rekaan atau khayalan manusia. Rekaan atau khayalan tersebut, tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Dalam dongeng inilah khayalan manusia memperoleh kebebasan untuk dirangkai menjadi kisahan kehidupan, meskipun mungkin tidak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, pesan yang ingin disampaikan lewat cerita-cerita seperti itu menjadi bisa dimengerti. Salah satu manfaat dari folklor yang terwujud sebagai cerita-cerita khayalan adalah aspek pendidikan. Pendidikan tentang tata kelakuan masyarakat. (Danandjaja, 2002, h. 149)

II.2 Asal Usul Ayam Pelung

Terdapat dua informasi yang berbeda mengenai kisah kemunculan ayam pelung di Cianjur. Dari informasi yang dikumpulkan oleh HIPPAPI (Himpunan Peternak dan Penggemar Ayam Pelung Indonesia) tahun 1993 mengemukakan sebuah legenda, yang tentunya dapat dipercaya atau tidak, bahwa seorang tokoh bernama Haji Bustomi (Alm.) atau dengan nama lain Guru Karta, seorang penduduk Kampung Cicariang, desa Jambudipa Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur menceritrakan bahwa ayam Pelung sudah dipelihara dan dikembangkan sejak tahun 1850 oleh seorang Kiai bernama H. Djarkasih alias Mama Acih (Alm.). Ia, penduduk desa Bunikasih Kecamatan Warungkondang, menemukan seekor anak ayam jantan besar, tinggi dan turundul (berbulu jarang). Ayam tersebut kemudian dipelihara dengan baik. Ayam tersebut tumbuh dengan pesat dan berkokok dengan suara besar, panjang dan berirama.

Keterangan lain yang juga datang dari daerah yang sama dijelaskan oleh seorang penduduk bernama Nambeng, yang menurut ceritranya bahwa sekitar

tahun 1940, seorang bernama H. Kosim bertamu kepada gurunya Mama Ajengan Gudang. Ia melihat seekor ayam betina yang sedang mengasuh anak-anak ayam dan diantaranya ada satu ekor yang bentuk badannya berbeda dengan yang lainnya, besar, tinggi dan trundul. Ia kemudian membelinya dan dikembangkannya di Warungkondang. Ayam tersebut yang jantan berkokok dengan suara besar, panjang dan merdu.

Kedua cerita tersebut secara ilmiah tentunya dapat saja terjadi mengingat banyak sekali berbagai variasi genetik ayam hutan yang ada di pulau Jawa ini dan salah satunya adalah ayam Pelung yang mempunyai ciri khas dan disukai penduduk, sehingga secara alami ayam-ayam tersebut terseleksi sampai sekarang. Kemudian untuk menilai kebenaran kedua cerita tersebut dilakukan wawancara di kawasan budidaya PUSAKA di desa Cipadang kecamatan Gekbrong kabupaten Cianjur.

Menurut pengurus PUSAKA yaitu Budi anak dari H Uwoh Abdullah (Alm) dan cucu dari H. Djarkasih alias Mama Acih (Alm.) menceritakan bahwa asal usul ayam pelung erat kaitannya dengan anak dari Pangeran Aria Wiratanudatar (pendiri kota Cianjur) pendiri kota Cianjur yaitu Eyang Suryakencana. Menurut babad Cianjur, Pangeran Aria Wiratanudatar menikah dengan perempuan dari bangsa Jin dan memiliki tiga orang anak yaitu Pangeran Surya Kencana, Ny. R. Endang Sukaesih, dan R. Andika Wirusajagad. Karena merupakan keturan dari jin maka anak Aria Wiratanudatar ini memiliki kemampuan seperti Jin.

Menurut Budi (2013) H. Djarkasih alias Mama Acih (Alm) bermimpi bertemu dengan Eyang Surya Kencana dan memberikan sepasang ayam. Kemudian pada pada pagi harinya H Djarkasih alias Mama Acih (Alm) ketika sedang mencangkul di ladang menemukan sepasang ayam. Kemudian ayam tersebut di pelihara hingga besar dan ketika besar ayam tersebut memiliki suara yang panjang dan melengkung. Menurut Budi (2013) ayam pelung merupakan ayam pemberian dari alam Jin. Karena dari asalnya ayam pelung tidak pernah di identifikasi dari keturunan ayam lain. Kemudian ayam pelung juga dianggap merupakan hewan yang dapat menangkal dari sihir jahat. Kemudian karena suaranya yang panjang dan melengkung munculah sebutan dari masyarakat ayam Pelung. Selain itu, menurut HIPPAPI (2000) menyatakan bahwa nama ayam Pelung berasal dari

bahasa Sunda, *mawelung* atau *melung* yang artinya melengkung, karena mempunyai leher panjang sehingga dalam mengakhiri suara kokoknya, leher ayam pelung tersebut akan melengkung.

II.2.2.1 Sinopsis Cerita Rakyat Asal Usul Ayam Pelung

Cerita Asal Usul Ayam Pelung menurut Tatang Setiadi (2011) dalam bukunya yang berjudul "Asal Usulna Hayam Pelung jeung Dongeng-dongeng Cianjur Lianna".

Tatang Setiadi. 2013 (25 Desember). *Asal Usulna Hayam Pelung Jeung Dongeng-Dongeng Cianjur Lianna.* Tersedia di http://perceka.dicianjur.com/asal-usulna-hayam-pelung-jeung-dongeng-dongeng-cianjur-lianna.html, diceritakan bahwa hayam pelung asal muasalnya adalah bermula dari ilapat yang di terima Mama Djarkasih seorang pemuka agama Islam di Pesantren Bunikasih.

Ilapat tersebut adalah amanat untuk membesarkan seekor anak ayam, ternyata setelah anak ayam tersebut dewasa, ia memiliki lengkungan suara yang panjang, merdu dan indah. Maka dari itu ayam tersebut kemudian dinamai ayam pelung.

II.3 Film

Secara harfiah, film (sinema) adalah *cinematographie* yang berasal dari kata cinema (gerak), tho atau *phytos* (cahaya), dan *graphie* atau grhap (tulisan, gambar, citra). Jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya harus menggunakan alat khusus yang biasa disebut kamera.

Menurut Tjasmadi (Effendy, 2002) menyebutkan beberapa alasan yang mendasar tentang gunanya orang membuat film, yaitu film sebagai medium ekspresi seni peran, film sebagai tontongan yang bersifat audio visual, dengan sendirinya berhubungan dengan hiburan dan film sebagai piranti menyampaikan pesan apa saja yang bersifat dengar pandang, sehingga film berkaitan erat dengan informasi.

Sedangkan menurut Undang-Undang perfilman No. 6 tahun 1992, Bab I, Pasal 1, menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat bedasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita selluloid, pita video,

piringan video, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam bentuk, jenis, ukuran, melalui proses kimiawi, proses elektronik atau proses lainnya atau tanpa suara yang dapat dipertunjukan dan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektrik dan atau lainnya.

Jadi kesimpulan dari beberapa pandangan diatas yaitu, film merupakan sebuah media komunikasi bernilai seni dan budaya yang didalamnya dikandung dua unsur indra yaitu suara dan gambar. Penggunaan film adalah sebagai upaya komunikasi lebih terarah dan baik yang di tujukan pembuat film kepada sasarannya agar tujuan yang diinginkan dapat dicapai lebih baik.

II.3.I Jenis-Jenis Film

Sebagai sebuah media komunikasi, dalam peranannya film kemudian dikelompokan berdasarkan jenis atau maksud dari pembuatan film tersebut. Di bawah ini dipaparkan jenis-jenis film yang ada.

- Film Dokumenter (*documentary film*), yaitu film yang menyajikan sebuah realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Pada dasarnya tujuan penyebaran film dokumenter ini adalah untuk informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Film Cerita Pendek (*short film*), film dalam kategori ini biasanya berdurasi kurang dari 60 menit. Film ini merupakan film yang banyak diproduksi mahasiswa perfilman. Biasanya kisah yang diceritakan adalah kehidupan sehari-hari.
- Film Cerita Panjang (*feature length film*), biasanya film ini berdurasi 90-100 menit. Film inilah yang biasa kita saksikan di bioskop. Tak jarang film jenis ini berdurasi lebih dari 120 menit. Bahkan film produksi India berdurasi hingga 180 menit. Kita mengenal beberapa contoh film ini seperti *Harry Potter, Get Married, Transformer, Petualangan Sherina,* dan lain sebagainya.
- Film Profil Perusahaan *(Corporate Profile),* yaitu film yang diproduksi guna kepentingan perusahaan tertentu. Misalnya saja film "Bosan Jadi Pegawai" di Trans TV.

- Film Iklan Televisi (*TV Commercial*), film ini biasanya digunakan sebagai media propaganda maupun penyebaran informasi. Bentuknya sediri kemudian dikenal sebagai iklan. Iklan ini kemudian dikenal sebagai iklan produk dan iklan layanan masyarakat.
- Film Program Televisi (*TV Programme*), film ini dibuat guna konsumsi pemirsa televisi yang kemudian dibagi mejadi dua jenis. Jenis pertama yaitu cerita yang terdiri dari fiksi dan non fiksi. Kelompok fiksi memproduksi film sejenis film serial, film televisi dan film cerita pendek. Sedangkan kelompok non fiksi memproduksi berupa program pendidikan, film dokumenter, atau profil tokoh nasional. Jenis terakhir adalah non cerita sendiri menggarap *variety show, TV quiz, talkshow,* dan liputan/berita.
- Film Video Klip (*Music Video*), adalah bentuk visualisasi seni musik dari para penyanyi. Dipopulerkan pertama kali oleh saluran telvisi MTV pada tahun 1981.

II.3.2 Sudut Pandang dalam Film

II.3.2.1 Sudut Pandang Sematik.

Sudut pandangan pada film selalu mengutamakan untuk menjaga kesinambungan dan keterpaduan dalam cerita film yang di bangun. Dalam mempertimbangkan sudut pandangan sinematik, seorang pembuat film harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Dari sudut mana dan melalui ”mata” seperti apa kamera melihat kejadian tersebut?
2. Apa pengaruh posisi kamera dan cara dia melihat suatu kejadian yang khusus pada pandangan kita terhadap kejadian tersebut?
3. Perubahan-perubahan apa yang terjadi dalam reaksi kita sebagai akibat dari perubahan sudut pandangan?

Ada empat sudut pandangan yang berbeda yang digunakan dalam film. Umumnya ke empat sudut pandang ini dapat dipergunakan dalam setiap film

menurut ragam tertentu, tergantung dari tuntutan situasi dramatik dan penglihatan kreatif dan gaya seorang sutradara. (siagian, 2006, h. 57)

II.3.2.2 Sudut Pandang Objektif

Kamera objektif melakukan penembakan dari garis-garis titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa yang dilihatnya melalui mata yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang sedang mencuri pandang. Juru kamera dan sutradara seringkali dalam menata kamera objektifnya menggunakan titik pandang penonton. Karena peristiwa yang disajikan bukan dari sudut pandang siapapun yang berada dalam adegan. Sudut pandangan objektif di ilustrasikan oleh ”filsafat kamera” John Ford, ia menganggap kamera sebagai sebuah jendela, dengan penonton yang berada di luar jendela menonton orang-orang dan peristiwa yang terjadi di dalam.

II.3.2.3 Sudut Pandang Subjektif (kamera sebagai pemain dalam peristiwa)

Kamera subjektif membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton ikut terlibat dalam peristiwa atau kejadian yang berlangsung. Penonton berada dalam film, baik dia sebagai pelaku aktif ataupun bergantian tempat dengan seorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Penonton juga dilibatkan dalam film manakala seorang pelaku dalam adegan memandang kamera yaitu karena terjadinya hubungan pemain-penonton melalui pandang-memandang. Jadi kesimpulannya sudut pandangan subjektif ini melibatkan penonton dalam film untukmenjadi orang pertama, orang kedua ataupun orang ketiga.

II.3.2.4 Sudut Pandang Subjektif – Interpretatif (sudut pandangan sutradara)

Dalam sudut pandang lain, seorang sutradara tidak saja ingin memperlihatkan apa yang terjadi, tapi bagaimana kita harus melihat kejadian tersebut dari sudut pandangan yang khusus atau dengan mempergunakan lensa khusus. Mempergunakan slow motion atau speed motion, memberikan nada tertentu pada citra visual, sikap emosional tertentu atau gaya tertentu. Dengan demikian penonton dipaksa bereaksi secara emotional dengan cara tertentu terhadap apa yang kita lihat.

II.3.2.5 Sudut Pandang Subjektif tidak langsung

Sudut pandangan subjektif tidak langsung tidak diambil dari sudut pandang seorang pemain. Sudut pandang ini hanya mendekatkan kita pada suatu peristiwa agar kita merasakan kejadian lebih dalam penuh penghayatan dan emosional.

II.3.2.6 Sudut Pengambilan Gambar

Tiap pengambilan gambar memerlukan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, bagi tata set pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita. Penonton haruslah melakukan analisa yang mendalam dari cerita yang dibangun, sehingga mampu menempatkan kamera pada posisi tertentu yang diinginkan guna mendapatkan sudut pengambilan gambar yang baik sesuai dengan tuntutan cerita. Pemilihan sudut pandang kamera yang teliti akan mempertinggi kesan dramatis dalam cerita yang dibangun.

Ketika seorang juru kamera akan melakukan *shot* (pengambilan gambar) terhadap suatu objek, juru kamera dapat menggunakan lima cara**,** yakni ***bird eye view, high angle, low angle, eye level, dan frog eye.***

- ***Bird Eye View***

  Teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera diatas ketinggian objek yang direkam. Hasil perekaman teknik ini memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda–benda lain yang tampak di bawah demikian kecil.

- ***High Angle***

  Artinya, sudut pengambilan dari atas objek sehingga kesan objek jadi mengecil. Selain itu teknik pengambilan gambar ini mempunyai kesan dramatis.

- ***Low Angle***

  Artinya, sudut pengambilan gambar dari arah bawah objek sehingga kesan objek jadi membesar. Sama seperti *high angle, low angle* juga memperlihatkan kesan dramatis, yakni *prominance* (keagungan).

- ***Eye Level***

  Artinya, sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang yang berdiri atau

pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian tubuh tepat tingginya sama dengan objek.

- ***Frog Eye***

  Teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar (alas) kedudukan objek. Dengan teknik ini dihasilkan satu pemandangan objek yang sangat besar, mengerikan, dan penuh misteri.

II.4 Animasi

II.4.1 Definisi Animasi

Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *animation* yang ternyata berasal dari bahasa Yunani, *anima* yang berarti ‘nafas’. Kata nafas sendiri sangat identik dengan kata ‘hidup’, sehingga animasi secara sederhana dapat diartikan sebagai ‘memberi kehidupan pada sesuatu yang tidak hidup sebelumnya’.

Menurut *microsoft encarta encyclopedia* menjabarkan definisi animasi sebagai gambar yang bergerak dan dibuat dengan cara merekam serangkaian gambar-gambar diam baik itu gambar tangan, benda atau orang dalam berbagai posisi dan apabila rangkaian gambar tersebut dijalankan maka tidak akan terlihat sebagai gambar satuan yang diam, tetapi akan bergabung dan menciptakan ilusi sebagai gambar bergerak yang utuh. Dapat disimpulkan dari definisi diatas bahwa animasi adalah menghidupkan atau menggerakkan gambar yang mati menjadi seolah-olah hidup dan bergerak.

II.4.2 Jenis-jenis Animasi

Animasi secara umum dibagi menjadi dua jenis yaitu animasi 2D dan 3D, bentuk yang terakhir adalah *stop motion*. Berikut adalah penjelasannya:

– Animasi dwi matra atau *flat animation* (2D)

  Animasi bentuk inilah yang serig kali diidentikkan dengan kartun. Padahal arti kata kartun (*cartoon*) sendiri adalah gambar yang lucu. Animasi ini sendiri menggunakan papan yang digambar diatas permukaan, seringkali pula animasi ini disebut animasi gambar.

– Animasi tri-matra atau *object animation* (3D)

Animasi 3D adalah bentuk pengembangan dari animasi sebelumnya. Animasi dalam bentuk ini merupakan bagian dari Digital imagination dimana gambar dihasilkan melalui olah media dengan teknik digital murni, yaitu menggambar layer demi layer, menjadi frame demi frame sampai menjadi objek utuh menggunakan komputer. Penayangan jenis animasi ini di layar TV atau monitor disebut *Video*, sedangkan di bioskop disebut *movie* atau *Motion Pictures*.

– *Stop Motion*

Animasi jenis ini seringkali digunakan dalam iklan dan video klip. Teknik animasi ini menggunakan boneka lilin (*clay animation*). Tanah liat atau *clay* yang digunakan merupakan jenis plastisin. Dalam jenis ini animasi dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek yang digerakan setahap demi setahap. Teknik ini memiliki kesulitan dan memerlukan kesabaran yang cukup tinggi.

II.4.3 Proses Pembuatan Animasi

Dalam era modern seperti ini proses pembuatan animasi kian sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara dapat dilakukan dengan menggunakan satu personal komputer. Proses pembuatan terdiri dari:

– Pra-Produksi
  a. Membuat konsep;
  b. Menyusun skenario;
  c. Pembentukan karakter;
  d. Membuat *storyboard;*
  e. Mencari musik dan *sound effect* yang sesuai.

– Produksi
  a. *Layout* (tata letak),
  b. *Drawing*
  c. *Audio processing (voice over, naration, dialog, and backsound)*
  d. *Background*
  e. *Scanning*
  f. *Colouring*

– Post Produksi
  a. *Editing*
  b. *Rendering*
  c. Pemindahan film ke dalam berbagai media berupa VCD, DVD dan lainnya.