

## PERWUJUDAN KONSEP KEBHINNEKAAN DALAM DESAIN KARAKTER SERIAL ANIMASI “VATALLA SANG PELINDUNG”

Krisharyono  
krieshar@yahoo.com

### Abstrak

Melihat dan menikmati sebuah film pada hakekatnya sama dengan membaca suatu teks dan konteks, yang di dalamnya mengandung suatu makna yang disampaikan melalui simbol atau metafora yang digunakan oleh sang kreator dan tertampil dalam jalinan cerita film tersebut. Demikian pula yang berusaha diungkapkan dalam film serial animasi Vatalla, dimana di dalamnya disematkan simbol-simbol mengenai isu nasionalisme, persatuan dan kesatuan bangsa yang dewasa ini sedang menghadapi beragam tantangan. Usaha tersebut terlihat secara jelas dari pembuatan desain karakter lima tokoh utama film serial animasi Vatalla yang mengadopsi unsur-unsur visual yang ada pada beragam motif etnik daerah di Indonesia. Desain karakter tokoh utama tersebut tampil dengan keragaman motif etnik yang disematkan pada pakaian dan asesoris yang mereka gunakan. Selain itu, kelima tokoh utama tersebut dirancang mempunyai ciri-ciri fisik yang cukup kontras berlainan satu sama lain untuk menunjukkan perbedaan suku dan ras di antara mereka (representasi dari beragam suku dan ras yang hidup di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia). Dengan demikian desain karakter tokoh utama film serial animasi Vatalla ini memang diarahkan untuk selaras dengan konsep kebhinnekaan, dimana bangsa Indonesia - semenjak kemerdekaannya dan sampai saat ini di usianya yang ke-71 tahun - telah final merumuskan konsep mengenai nasionalisme tersebut dalam semboyan dasar negara Pancasila, yaitu Bhinneka Tunggal Ika.

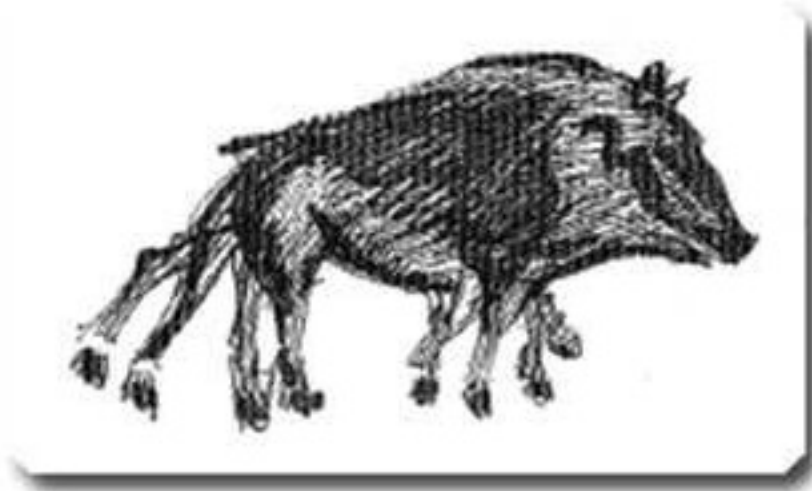
**Kata kunci :** animasi, karakter, kebhinnekaan, vatalla sang pelindung

### Pendahuluan

Pengertian animasi menurut Robi Engler dalam bukunya *Film Animation Workshop, Handbook for Film Animation Workshop and Low-Cost Animated Film*, yaitu kata *animation* berasal dari bahasa Latin “*anima*”, yang berarti jiwa, hidup, semangat yang sangat vital. (Robi Engler 1981: 09).

Animasi itu sendiri sebenarnya merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata penonton, sehingga perubahan yang terjadi tidak harus merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah gerakan. Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi.

Sejarah animasi telah tercatat sejak tahun 30.000 SM (Sebelum Masehi), terdapat lukisan di dinding goa di Spanyol yaitu gambar babi hutan dengan kaki berjumlah delapan. Hal ini menandakan orang dahulu sudah memikirkan cara menggambarkan sesuatu yang bergerak dengan menggunakan gambar yang bertumpuk.



Gambar 1 : lukisan zaman prasejarah menyerupai *keypose* animasi  
Sumber : (Hallas and Manvell 1973:23)

Film animasi dalam bentuk gambar berkembang pada awal tahun 1900, dimulai tahun 1907, J. Stuart Blackton dari Amerika membuat film animasi berjudul *Humorous Phases of Funny Faces*. Kemudian pada tahun 1908, Emile Cohl dari Prancis membuat *Phantasmagoria*. Berturut-turut kemudian Winson McCay seorang seniman Amerika membuat film animasi yang berdurasi lebih panjang, yaitu *Gertie The Dinosaur* dan lebih sukses dibanding film pertamanya *Little Nemo*. Tahun 1911 Ladislav Starevick membuat film dengan teknik *stop motion* pertama, sedangkan film animasi panjang pertama kali dibuat oleh Lotte Reiniger dari Jerman dengan judul *Die Abenteuer des Achmets* pada tahun 1926. Tahun 1928, *Mickey Mouse* dilahirkan oleh studio Walt Disney di Amerika masih dengan hitam putih. Pengembangan film animasi warna dimulai dengan film *Three Little Pigs* karya Walt Disney. Sedangkan film animasi cerita panjangnya dibuat pada tahun 1937 dengan judul *Snow White and The Seven Dwarfs*.

Secara historis, dari berbagai sumber disebutkan perkembangan animasi Indonesia pertama kali muncul pada tahun 1955, ketika Dukut Hendronoto membuat film penerangan untuk pemilihan umum dengan judul *Doel Memilih*. Berlanjut pada era 1960-an, TVRI membuat siaran yang menampung iklan-iklan dengan nama acaranya *Manasuka Siaran Niaga*. Di dalamnya banyak menggunakan teknik animasi 2D. Pada tahun 1980-an telah muncul film animasi nasional pertama dengan format serial, berjudul *Si Huma* dan ditayangkan oleh TVRI. Film yang diproduksi oleh Perum Produksi Film Negara (PPFN) ini menceritakan kisah petualangan seorang anak kecil bernama Huma dalam kehidupan dan kegiatan sehari-harinya.



Gambar 2 : Film Animasi Petualangan Si Huma  
Sumber : <http://pfn.co.id/id/portfolio-1-column/>

Setelah Si Huma, animasi Indonesia tidak mengalami perkembangan apapun bagaikan mati suri, hingga sekitar tahun 1997 animasi Indonesia mulai menggeliat dengan munculnya film animasi 2D bergenre cerita rakyat (*folklore*) dalam format VCD. Diproduksi oleh Emperor Entertainment Jakarta, dengan beberapa judul diantaranya yaitu; *Timun Mas*, *Abunawas*, *Roro Mendut*, *Calonarang*, *Hang Tuah*, *Lutung Kasarung* dan lain sebagainya. Selanjutnya di tahun 2000, Studio Red Rocket Bandung dengan disponsori oleh produk susu memproduksi sebanyak kurang lebih 13 episode film animasi cerita rakyat juga dan ditayangkan di televisi swasta nasional sehingga menjadikan animasi Indonesia lebih dikenal khalayak luas dan menjadi pendorong bagi munculnya film-film animasi Indonesia hingga saat ini meskipun dari segi kuantitas masih belum dapat disebut banyak dan bervariasi.

Tidak banyak karya film animasi yang muncul dalam rentang waktu satu dekade berikutnya. Diantaranya yang tercatat adalah pada tahun 2006, Urakurek Studio Yogyakarta memproduksi sebanyak 26 episode film serial animasi *Mahabharata* yang mengadopsi cerita komik dengan judul yang sama karya komikus senior R.A. Kosasih. Serial tersebut telah ditayangkan secara nasional oleh RCTI. Kemudian dalam rentang waktu cukup lama, di tahun 2012, hadir sebuah karya film serial animasi berjudul *Vatalla Sang Pelindung*. Sebuah film yang juga merupakan adaptasi dari komik *Vienetta* karya Alfi Zackyele.

Film serial animasi *Vatalla Sang Pelindung* ini selain berfungsi sebagai hiburan, apabila dicermati dengan seksama ternyata mengandung pesan aktual yang ingin disampaikan kepada pemirsanya. Melalui alur cerita dan visualisasi dari seluruh elemen gambar di dalamnya, terselip di dalamnya “kepingan-kepingan” teks yang mengarah pada

konteks dan isu besar yang akan disampaikan melalui kisah film tersebut, yaitu nasionalisme.

Berbicara mengenai nasionalisme, tentunya sangat berkaitan erat dengan rumusan konsep dan filosofi yang tertuang pada semboyan dari dasar negara Pancasila, yaitu *Bhinneka Tunggal Ika*. Menjadi menarik untuk ditelaah lebih lanjut, bagaimana elemen yang ada pada film serial animasi *Vatalla Sang Pelindung* ini menjadi medium sekaligus mewujud sebagai teks yang memuat tema nasionalisme tersebut.

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan untuk menelaah dan mendapatkan gambaran mengenai permasalahan yang diteliti yaitu menggunakan metode deskriptif. Sukmadinata (2006:72) menjelaskan bahwa :

“Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya”.

Film serial animasi *Vatalla Sang Pelindung* sebagai hasil karya buatan manusia tentunya mempunyai pesan yang ingin disampaikan melalui kisah di dalamnya. Untuk mendukung kelancaran penyampaian pesan tersebut, segala sesuatu yang menjadi elemen dan tampak dalam visualisasi sepanjang film tersebut sudah semestinya dirancang sedemikian rupa sehingga mampu mengantarkan pemirsa dalam memahami isi pesan yang dimaksud. Salah satu elemen pokok dari sebuah film animasi adalah desain karakter.

Desain karakter tokoh utama dalam film serial animasi *Vatalla Sang Pelindung* akan ditelaah dan dideskripsikan untuk mengetahui arti dari visual yang tercipta. Dengan demikian dapat diungkapkan hubungan dari visualisasi desain karakter tersebut sebagai “kepingan” teks yang memberikan kontribusi arti pada keseluruhan konteks film *Vatalla Sang Pelindung* tersebut.

### **Animasi dan Kebhinnekaan**

Animasi kini telah menjadi salah satu media yang mempunyai kekuatan dalam menyampaikan suatu pesan. Meskipun berasal dari Barat, animasi tetap dapat dimanfaatkan secara leluasa untuk menyampaikan pesan, ide atau tema yang bersifat nasional maupun lokal kedaerahan atau justru sekaligus keduanya. Sebagai contoh, dengan membuat film animasi yang bersumber dari cerita-cerita rakyat. Dengan demikian animasi dapat berfungsi memelihara dan melestarikan potensi yang dimiliki setiap daerah di wilayah Indonesia.

Bhinneka Tunggal Ika pada dasarnya merupakan gambaran dari kesatuan geopolitik dan geobudaya di Indonesia, yang artinya terdapat keberagaman dalam agama, ide, ideologis, suku bangsa dan bahasa. Keragaman tersebut terjadi karena dari segi geografis,

Indonesia adalah negara kepulauan, terdiri dari 17.200 pulau, terdiri lebih dari 300 etnis mayoritas dan minoritas yang kemudian berdampak pada keanekaragaman bahasa dari etnis-etnis yang tersebar dalam untaian pulau-pulau (Rahman, 2010: 8). Sehingga dapat ditegaskan di sini bahwa kebhinnekaan adalah keberagaman, kodrat, sekaligus realitas bangsa yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya.

Beragam suku bangsa tinggal di tanah air Indonesia, mempunyai ciri khas budayanya masing-masing. Contoh yang memperlihatkan dengan jelas dari keragaman budaya adalah adanya tarian daerah, senjata daerah, alat musik daerah, pakaian daerah, rumah adat dan lain sebagainya termasuk yang bukan artefak seperti sastra, bahasa, upacara adat, cerita rakyat, sistem sosial dan lain sebagainya. Kebhinnekaan tersebut dapat dipandang sebagai suatu potensi dan kekayaan – dimana kebhinnekaan tersebut telah terbukti selama ini menjadi perekat sejak kemerdekaan seiring dengan tumbuhnya kesadaran hidup berbangsa dan bernegara. Rakyat bersatu dan berperang melawan penjajahan menjadi bukti kesadaran akan kebhinnekaan tersebut. Sebaliknya kebhinnekaan tersebut juga dapat menjadi tantangan bagi bangsa Indonesia.

Tantangan yang di saat ini begitu terasa urgensinya dalam memperjuangkan kebersamaan dan persatuan menghadapi beragam kepentingan - baik dari dalam dan luar negeri - yang ingin mengambil keuntungan dari bangsa Indonesia. Kebhinnekaan itu sendiri sudah selayaknya dijaga dengan tindakan nyata diantaranya dengan menjaga dan melestarikan unsur-unsur yang membentuknya, diantaranya yaitu keberagaman budaya yang ada di seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dengan demikian jati diri bangsa Indonesia akan dapat ditegakkan di tengah-tengah beragam pengaruh ideologi yang menyebar di seluruh dunia.



Gambar 3 : Motif ukiran kayu Jepara sebagai salah satu contoh keragaman budaya  
Sumber : <http://www.jeparaapik.com/2016/01/ukiran-jepara-motif-abstrak.html>



Gambar 4 : Kain Poleng khas Bali berlatar belakang pura tempat ibadah umat Hindu  
Sumber : <http://panduanwisata.id/20141215/hitam-putih-makna-kain-poleng-khas-bali>

Salah satu usaha untuk menjaga dan melestarikan keragaman budaya tersebut adalah dengan membuat karya-karya seni - diantaranya film – yang dalam penceritaan dan visualisasinya memasukkan unsur-unsur budaya daerah. Dapat berupa apa saja, bentuk arsitektur, upacara adat, motif-motif etnik sebagai hiasan, musik dan lagu daerah dan lain sebagainya. Tidak sekedar sebagai pemanis saja, namun karena artefak-artefak budaya daerah tersebut memang mempunyai bobot nilai dan layak untuk ditampilkan sebagai simbol dari karakter bangsa serta penegasan akan kekayaan dan keragaman budaya bangsa Indonesia itu sendiri.

Apabila suatu cerita rakyat atau daerah ditampilkan ke dalam bentuk film animasi, tentu akan terdapat muatan-muatan daerah yang turut mewarnai karya tersebut. Sebagai contoh selain dari cerita itu sendiri, ada bentuk-bentuk visual seperti ciri khas fisik orang, gaya atau model pakaian daerah, corak hiasan atau aksesoris, rumah-rumah adat dan lain sebagainya.

Adopsi visual dari berbagai unsur dan bentuk-bentuk tersebut akan menjadikan film animasi yang dibuat terasa “membumi” sebagaimana dalam keseharian kehidupan masyarakat daerah asal cerita yang diangkat ke dalam film animasi itu sekaligus memberikan wawasan bagi masyarakat di luar daerah asal cerita tersebut.

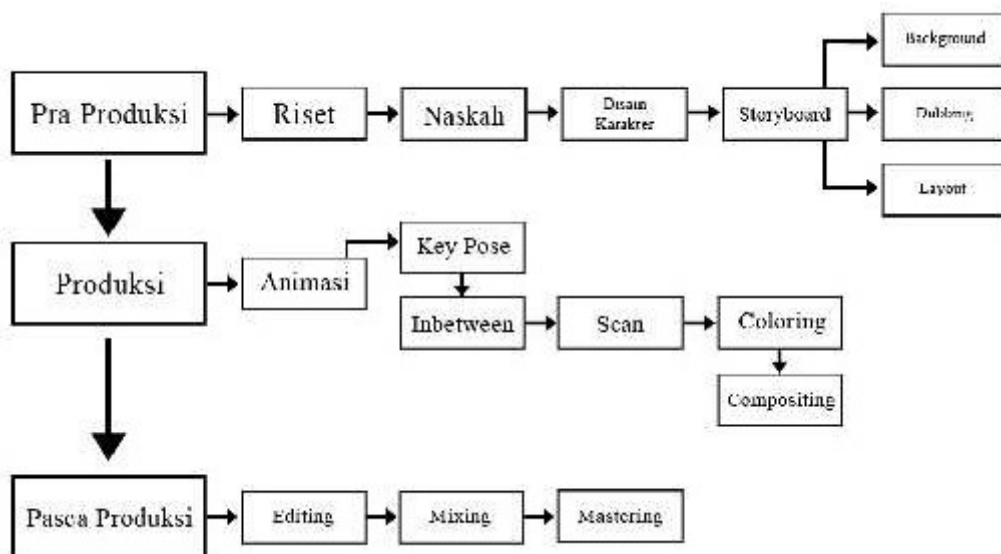
## Ide dan Konsep Perwujudan

Animasi sebagai film, di dalamnya terkandung dua unsur utama pembentuk film yaitu :

- Unsur Naratif, yaitu mengenai materi yang akan diolah, diantaranya adalah aspek cerita atau tema film, karakter tokoh, permasalahan, konflik, *setting* waktu, dan lain sebagainya.
- Unsur Sinematik, yaitu berkaitan dengan hal-hal yang bersifat teknis, diantaranya adalah *mise-en-scene*, sinematografi, *editing* dan suara.

*Vatalla Sang Pelindung* adalah sebuah film serial animasi yang dibuat dengan teknik animasi 2D, dimana seluruh obyek visual yang tampak oleh mata - dalam film tersebut digambar secara manual (*hand drawing*) seperti karakter tokoh dan *background* (latar belakang). Film ini bertemakan petualangan fantasi dengan karakter tokoh remaja dan ditujukan untuk kalangan semua umur. Diadaptasi dari cerita komik *Vienetta* terbitan M&C Comics, Kompas Gramedia Group Jakarta. Produksi dan penayangannya didukung dan bekerjasama dengan televisi swasta nasional Trans7 dan telah berhasil diselesaikan sebanyak 13 episode yang telah tayang dan di *re-run* juga pada tahun 2012.

Sinopsis dari film ini menceritakan petualangan lima remaja, Jaka, Vienetta, Arya, Fionna, Yudha dan seekor anjing ras *Siberian Husky* bernama Wolfie yang tergabung dalam band ALIENS FIVE. Mereka menemukan sebilah keris purba yang di dalamnya bersemayam lima roh gunung api nusantara yang konon menjaga sebuah legenda purba. Legenda tersebut bercerita sebuah negeri bernama Cyodyavalla yang sedang dilanda kehancuran. Bertekad untuk menyelamatkan negeri tersebut, mereka terseret ke sebuah petualangan menegangkan dan berbahaya mencari sekaligus melindungi Cyodyavalla. Mereka tidak ada pilihan, mencari kemudian melindungi jantung negeri tersebut atau membiarkan negeri Cyodyavalla hancur bersama dengan musnahnya bumi. Proses produksi film animasi *Vatalla Sang Pelindung* dilakukan melalui beberapa tahapan seperti pada bagan berikut :



Bagan 1 : Tahapan proses produksi film animasi

## Wujud Kebhinnekaan Pada Desain Karakter Film Serial Animasi *Vatalla Sang Pelindung*

Salah satu tahap dari proses pembuatan animasi adalah pembuatan desain karakter. Sebelum dimulai pembuatan desain karakter tokoh-tokoh dalam film, terlebih dulu dilakukan riset yang sederhana dikarenakan terdapat keterbatasan waktu dan dana.

Riset yang dilakukan lebih banyak pada riset pustaka atau literatur yang berkesesuaian dengan konsep film *Vatalla Sang Pelindung* ini. Riset tersebut bertujuan untuk menemukan bentuk atau gaya yang dianggap paling cocok dari karakter tokoh yang akan dibuat.

Mengambil referensi pula dari gaya atau *style* desain karakter film animasi yang telah populer dan dalam hal ini desainnya condong pada gaya dari Walt Disney Amerika. Salah satu alasannya adalah, bentuk dan gaya dari desain karakter Walt Disney pada umumnya tampak ekspresif. Desain karakter yang dijadikan referensi adalah dari film Disney berjudul *Atlantis*.



Gambar 5 : Desain karakter film animasi “Atlantis”  
produksi Walt Disney

Sumber : <http://noble-scarlet.net/atlantis/sequel.php>

Desain karakter dari film *Atlantis* menjadi salah satu acuan, karena kisahnya yang bertema sama dengan film *Vatalla Sang Pelindung* yaitu petualangan. Film *Atlantis* menengahkan petualangan di dunia yang hilang, benua Atlantis, dimana dalam visualisasinya banyak digambarkan bentuk-bentuk dan ragam corak etnik milik bangsa Atlantis tersebut.

Meskipun film *Vatalla Sang Pelindung* bertemakan fiksi petualangan dan fantasi, namun tidak sepenuhnya terlepas dari *setting* kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Justru dalam kisahnya mengkombinasikan antara pengalaman sehari-hari, dimana mengadopsi tempat, lokasi kejadian di bumi nusantara ini dipadukan dengan aspek fantasi dan dunia khayal yang akan memperkaya visualisasi dari film ini. Dari sinopsis di atas, memberikan petunjuk bahwa terdapat dua dunia yang dialami oleh para tokohnya.



Dunia sehari-hari yang bertempat di bumi ini - serta dunia yang satu lagi, yaitu dunia yang ada di negeri Cyodyavalla dimana mereka dapat menuju kesana dan mengalami petualangan-petualangan di sana dalam rangka menyelamatkan Cyodyavalla dari kehancuran. Bahkan menurut legenda purba dalam cerita film ini, ternyata Cyodyavalla mempunyai relasi dengan bumi, dan itu berarti bahwa jika Cyodyavalla hancur, maka bumi pun akan ikut musnah. Dengan demikian dapat diidentifikasi bahwa akan ada dua *set* desain karakter yang mewakili dua dunia tersebut, yang pertama desain karakter dengan penampilan di bumi dan kedua, desain karakter dengan penampilan di dunia Cyodyavalla.



Gambar 6 : Suasana sehari-hari yang ditampilkan dalam adegan Film *Vatalla Sang Pelindung* dengan *Setting* Lokasi di stasiun Tugu Yogyakarta  
Sumber : Arsip Urakurek Studio dan Penulis



Gambar 8 : Suasana fantasi yang ditampilkan dalam adegan film *Vatalla Sang Pelindung* dengan *setting* lokasi di dunia Cyodyavalla  
Sumber : Arsip Urakurek Studio dan Penulis



Gambar 7 : Suasana sehari-hari yang ditampilkan dalam adegan film *Vatalla Sang Pelindung* dengan *setting* lokasi di warung Angkringan  
Sumber : Arsip Urakurek Studio dan Penulis



Gambar 9 : Suasana fantasi yang ditampilkan dalam adegan film *Vatalla Sang Pelindung* dengan *setting* lokasi di dunia Cyodyavalla  
Sumber : Arsip Urakurek Studio dan penulis



Gambar 10 : Tokoh Fionna berubah wujud menjadi makhluk berkekuatan super yang menjelma dalam dirinya dan berasal dari Roh Gunung Foja (Mamberamo)  
Sumber : Arsip Urakurek Studio dan Penulis

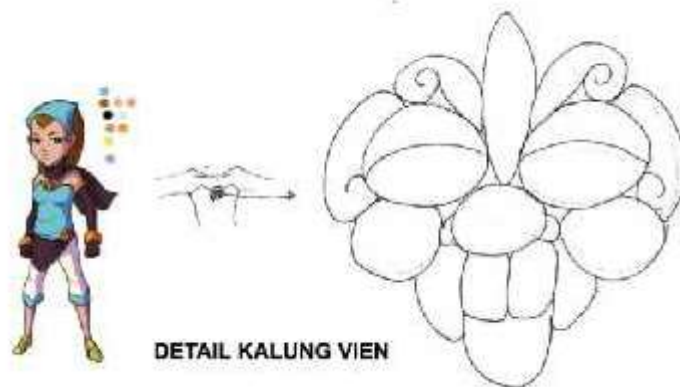
Berikut adalah desain karakter dari tokoh utama film serial animasi Vatalla Sang Pelindung dengan lokasi *setting* keseharian di bumi.



Gambar 11 : Desain karakter tokoh utama menggunakan kostum bebas dalam keseharian mereka, dari kiri ke kanan : Vienetta, Yudha, Jaka, Arya dan Fionna  
Sumber : Arsip Urakurek Studio dan Penulis



Gambar 12 : Motif etnik yang disematkan pada kostum dan asesoris karakter  
Sumber : Arsip Urakurek Studio dan Penulis



Gambar 13 : Detail kalung Vienneta  
Sumber : Arsip Urakurek Studio dan Penulis

Pada gambar desain karakter di atas, tampak diberikan sentuhan atau motif-motif etnik pada asesoris dan baju-baju mereka. Hal ini bukan tanpa maksud, namun sengaja dirancang oleh tim produksi untuk memberikan ciri khas pada masing-masing karakter, sekaligus bermakna simbolik, untuk merepresentasikan budaya dan kebhinekaan Indonesia yang dimunculkan melalui motif-motif etnik yang ada pada tokoh utama tersebut. Tampak pada kalung Vienneta diberikan motif ukiran Jepara. Pada baju ungu Yudha dibubuhkan dengan mencolok motif etnik dan juga selendang kotak-kotak (poleng) yang dipakai sangat khas dari daerah Bali. Pada baju merah Jaka juga terdapat motif sulur atau lengkung spiral. Pada ikat kepala Arya terdapat motif bunga lotus, serta pada hiasan kepala Fionna terdapat bulu burung khas hiasan kepala suku Dayak Kalimantan. Dari perawakan dan wajah karakter tokohnya pun dibedakan secara cukup kontras pula, ada yang berkulit terang, ada yang gelap, ada yang berbadan kecil, sedang dan besar, menunjukkan keragaman suku dan ras yang ada di Indonesia.

Kemudian pada kostum yang ada pada gambar 11, menunjukkan tingkat pendidikan dan identitas mereka sebagai para pelajar Sekolah Menengah Pertama yaitu dengan memakai baju seragam sekolah. Hal itu menunjukkan fakta yang sesuai dengan konsep karakter dalam film ini yaitu bahwa anak-anak dengan rentang usia dan tingkat pendidikan seperti mereka, pada umumnya mempunyai sifat dan rasa ingin tahu yang tinggi, aktif, enerjik, mudah menyerap pengetahuan, senang berkumpul, berkelompok dan bermain bersama teman-teman sebayanya.

Pada akhirnya rancangan dari penampilan karakter tokoh tersebut akan lebih dari sekedar menjadi ciri khas, namun menjelma menjadi identitas diri yang sekaligus merepresentasikan kebhinekaan, terutama pada saat mereka muncul bersama-sama bukan pada saat-saat sendirian. Seperti yang ditegaskan oleh Anthony Synott bahwa gaya pakaian, dandanan, rambut, segala macam asesoris yang menempel, selera musik, atau pilihan-pilihan kegiatan yang dilakukan, adalah bagian dari pertunjukan identitas dan kepribadian diri. (Synott 1993:46).



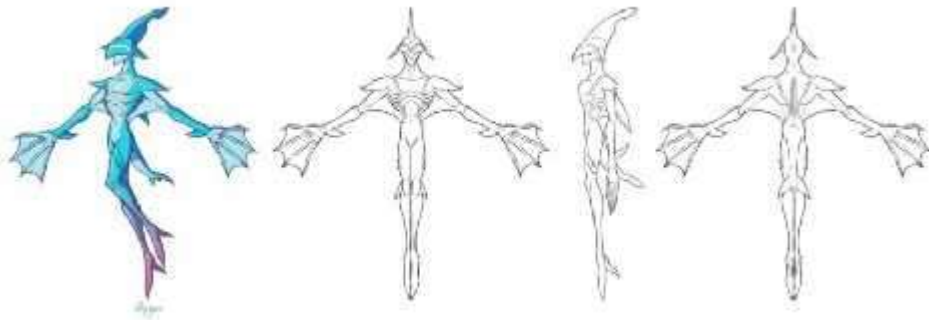
Gambar 14 : Desain karakter tokoh utama menggunakan seragam sekolah dalam keseharian mereka, dari kiri ke kanan : Vienetta, Yudha, Fionna, Arya dan Jaka  
Sumber : Arsip Urakurek Studio dan Penulis

Berikutnya adalah desain karakter dari tokoh utama film serial animasi *Vatalla Sang Pelindung* dengan lokasi *setting* di dunia Cyodyavalla, dimana mereka tetap menggunakan baju bebas namun ada saat-saat dimana mereka berubah menjadi makhluk berkekuatan super. Hal itu terjadi dikarenakan kekuatan dari sebilah keris purba yang mereka temukan, dan di dalamnya bersemayam lima roh gunung api yang konon menjaga sebuah legenda purba. Lima roh gunung api itulah yang merasuk ke masing-masing karakter tokoh, menjadikan mereka berubah wujud menjadi makhluk berkekuatan super.

Pada bagian *scene* dunia Cyodyavalla inilah sangat dominan unsur fantasi cerita dan visualisasinya. Sebab apa yang terlihat di *scene* Cyodyavalla ini sama sekali tidak terdapat di dunia nyata sehari-hari, baik *setting* lokasi, obyek-obyek maupun kejadian-kejadian dalam *scene* tersebut.

### 1. Vienetta (Rinjani)

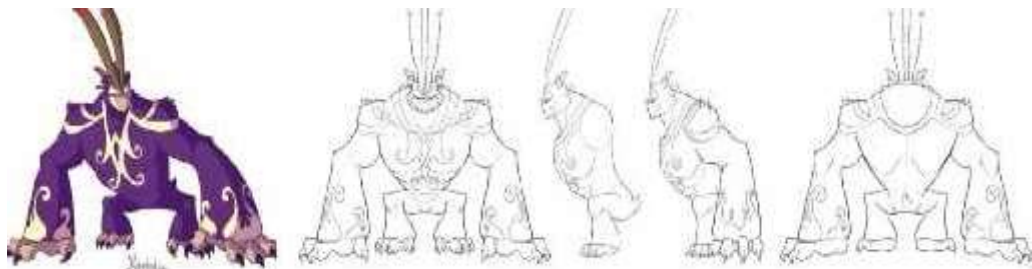
Rinjani sebagai *alter ego* dari karakter tokoh Vienneta diambil dari nama gunung utama di Lombok. Desain yang diciptakan tampak berbentuk fantasi, mengadopsi ciri dari hewan katak, mempunyai selaput pada kaki dan tangannya menandakan mempunyai kekuatan super terutama dalam kondisi lingkungan yang berair sebagaimana kondisi Gunung Rinjani dengan Danau Rinjaninya.



Gambar 15 : Desain karakter tokoh utama, Vietta (Rinjani) setelah berubah wujud menjadi makhluk super yang menjelma dalam dirinya dan berasal dari Roh Gunung Rinjani;  
Sumber : Arsip Urakurek Studio dan penulis

## 2. Yudha (Kinabalu)

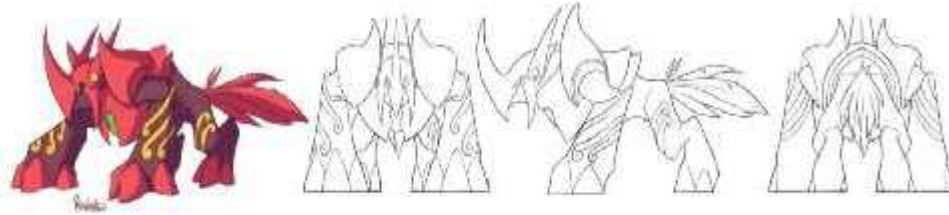
Kinabalu sebagai *alter ego* dari karakter tokoh Yudha diambil dari nama gunung di Pulau Kalimantan. Tampak desainnya mengadopsi motif-motif sulur-sulur dan spiral khas *tattoo* dari Suku Dayak di Kalimantan ditambah hiasan bulu burung di kepala. Wujudnya mengambil bentuk satwa orangutan yang juga menjadi binatang khas Kalimantan. Mempunyai kekuatan super dari segi fisik yang sangat kuat bertenaga, terlihat dari proporsi badannya yang tegap membusung dengan tangan yang sangat kekar.



Gambar 16 : Desain karakter tokoh utama, Yudha (Kinabalu) setelah berubah wujud menjadi makhluk super yang menjelma dalam dirinya dan berasal dari Roh Gunung Kinabalu  
Sumber : Arsip Urakurek Studio dan Penulis

## 3. Jaka (Krakatoa)

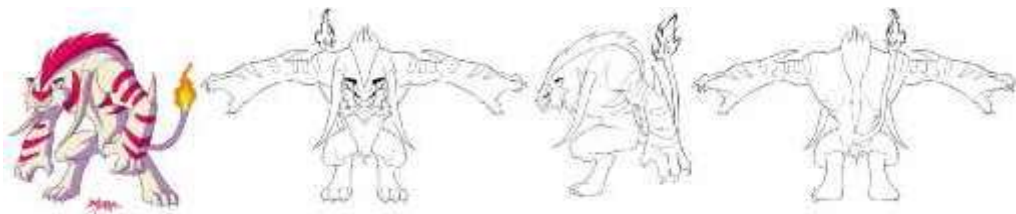
Krakatoa sebagai *alter ego* dari karakter tokoh Jaka diambil dari nama gunung di selat Sunda. Desainnya mengambil wujud dari binatang badak yang merupakan binatang khas dan langka di Indonesia dan terdapat di Taman Nasional Ujungkulon, Banten berdekatan dengan Selat Sunda dimana Gunung Krakatau berada. Kekuatannya terletak pada tanduk dan kecepatannya berlari. Ditambahkan pula motif lengkung spiral pada kaki-kakinya, yang mengingatkan pada motif batik yang notabene banyak terdapat di pulau Jawa.



Gambar 17 : Desain karakter tokoh utama, Jaka (Krakatoa) setelah berubah wujud menjadi makhluk super yang menjelma dalam dirinya dan berasal dari Roh Gunung Krakatau  
Sumber : Arsip Urakurek Studio dan Penulis

#### 4. Arya (Merapi)

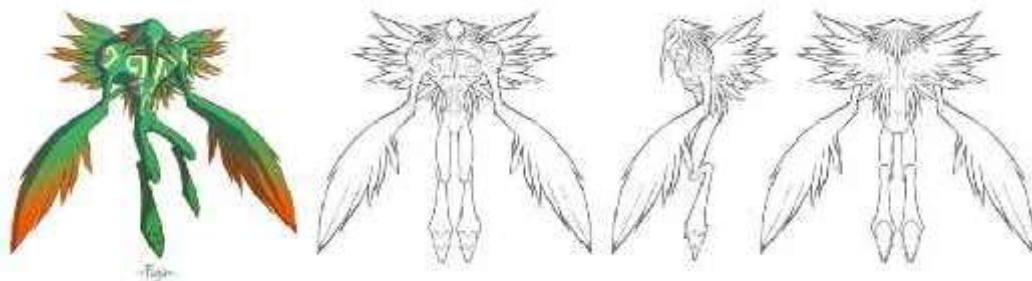
Merapi sebagai *alter ego* dari karakter tokoh Arya diambil dari nama gunung terkenal yaitu Merapi di Jawa. Desain karakternya mengambil wujud macan loreng yang merupakan binatang khas Jawa pula yang hampir punah keberadaannya. Kekuatannya ada pada senjata api yang terdapat pada ekornya dan juga tenaganya sangat besar.



Gambar 18 : Desain karakter tokoh utama, Arya(Merapi) setelah berubah wujud menjadi makhluk super yang menjelma dalam dirinya dan berasal dari Roh Gunung Merapi  
Sumber : Arsip Urakurek Studio dan Penulis

#### 5. Fionna (Foja/Mamberamo)

Foja sebagai *alter ego* dari karakter tokoh Arya diambil dari nama gunung Foja dikenal juga dengan Mamberamo di Papua. Desainnya mengambil bentuk burung dengan sayap yang indah seperti burung Cenderawasih khas Papua. Ditambah dengan motif etnik dari Suku Asmat pada badannya semakin memperlihatkan nuansa Papua yang kental. Kekuatannya terletak pada kelincihan gerak dan kibasan sayapnya yang mengeluarkan angin dahsyat.



Gambar 19 : Desain karakter tokoh utama, Fionna (Foja) setelah berubah wujud menjadi makhluk super yang menjelma dalam dirinya dan berasal dari Roh Gunung Foja(Mamberamo)  
Sumber : Arsip Urakurek Studio dan Penulis

Seluruh karakter tersebut di atas, adalah tokoh utama dalam film serial animasi *Vatalla Sang Pelindung* ini. Apabila dicermati lebih jauh, pemilihan nama-nama versi berubah wujud dari para tokoh utamanya menggunakan nama gunung-gunung utama di Indonesia tersebut – termasuk suatu langkah yang tepat sekaligus inovatif, menjadikan nuansa kebhinnekaan menjadi semakin tampak di film ini.

Pada akhirnya desain karakter dari tokoh-tokoh utama film *Vatalla Sang Pelindung* ini dapatlah dibaca sebagai kumpulan atau "kepingan" teks. Teks tersebut menyampaikan arti penting dari kebhinnekaan untuk mendukung narasi utama atau pesan dalam konteks kisah film *Vatalla Sang Pelindung* ini, yaitu mengenai pentingnya persatuan dan kesatuan bangsa serta menumbuhkan jiwa nasionalisme untuk menghadapi beragam tantangan dalam dinamika kehidupan berbangsa dan bernegara. Untuk mewujudkan kesemuanya itu bangsa Indonesia telah memiliki modal utamanya yaitu kebhinnekaan.

## Kesimpulan

Melalui konsep desain karakter film serial animasi *Vatalla Sang Pelindung*, tergambar cuplikan keragaman budaya masyarakat Indonesia yang lazim disebut sebagai kebhinnekaan bangsa. Kisah mengenai ancaman kehancuran Cyodyavalla serta bumi, menyiratkan suatu metafora dari kondisi bangsa Indonesia, dimana pada saat ini sedang menghadapi beragam tantangan. Film serial animasi *Vatalla Sang Pelindung* berupaya untuk menggugah kembali kesadaran rakyat Indonesia mengenai betapa pentingnya bangsa Indonesia senantiasa menjaga persatuan dan kesatuan dalam kebhinnekaan yang tersebar dari Sabang sampai Merauke dan memaksimalkan segala potensi yang ada untuk digunakan demi kemakmuran, kedaulatan dan kejayaan bangsa Indonesia itu sendiri.

Desain karakter dari para tokoh utama film serial animasi *Vatalla Sang Pelindung* ini, mewujudkan, menjadi kepingan teks dan simbolisasi dari kebhinnekaan yang harus dimaknai sebagai potensi dan kekuatan bangsa, sehingga harus dijaga bersama-sama, dalam konteks mendukung kehidupan berbangsa dan bernegara - sekarang dan di masa mendatang - dimana semakin menghadapi beragam tantangan, seperti yang tergambar pula dalam kisah film *Vatalla Sang Pelindung* ini.

## Kepustakaan

- Engler, Robi 1981. *Film Animation Workshop, Handbook for Film Animation Workshop and Low Cost Animated Film*. Munich : FES Mass Media Manual
- Synott, Anthony 1993. *Symbolism, Self and Society*. London and New York : Routledge
- Halas, John and Roger Manvell 1973. *Technique of Film Animation*. New York : Hastings House
- Rahman, H. Darmawan M, dkk. 2010. *Makna Bhinneka Tunggal Ika sebagai Perikat Kembali Budaya Ke-Indonesia-an*. Jakarta: Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Sukmadinata, N. Syaodih, 2006. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- <http://noble-scarlet.net/atlantis/sequel.php>, diakses pada 6 September 2016.
- <http://pfn.co.id/id/portfolio-1-column/>, diakses pada 3 September 2016.