

Perancangan Model Film Animasi Berbasis Local Genius Cerita Rusa Ruru Relief Jataka Borobudur

Dwi Budi Harto

Program Studi Desain Komunikasi Visual – Jurusan Seni Rupa – FBS - Universitas Negeri Semarang (UNNES), Kampus Sekaran Gunungpati Semarang.

e-mail: dwibudihartounnes@yahoo.com

Abstrak. *Cerita Rusa Ruru (CRR) adalah salah satu cerita pada panel relief Jataka candi Borobudur (RJCB). Sampai saat ini CRR dan RJCB, tidak dipahami oleh sebagian besar wisatawan/generasi sekarang, karena disinyalir telah mengalami krisis identitas budaya. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan dan menganalisis bahasa rupa RJCB; (2) menciptakan model film animasi/MFA film animasi berbasis bahasa rupa tradisi relief CRR/RJCB yang khas Indonesia, sekaligus sebagai informasi wisata cerita RJCB. Secara metodologis penelitian ini dilakukan secara siklus. Pada siklus penelitian tahun ke-1 ini, dapat diselesaikan melalui R & D dan di dalamnya terdapat pendekatan penelitian kualitatif. Setelah melalui analisis penelitian terdahulu, penelitian dasar bahasa rupa CRR/RJCB, need analysis para wisatawan Borobudur, dan analisis pendapat/tanggapan para animator, akhirnya dapat dirancang sebuah MFA berbasis local genius bahasa rupa tradisi relief CRR tersebut. CRR bisa dijadikan MFA yang khas Indonesia, diharapkan dikemudian hari dapat mengangkat citra animasi Indonesia dan citra candi Borobudur dalam persaingan budaya global. Cerita tersebut dianggap bisa mengangkat citra karena memiliki local genius yang berupa bahasa rupa tradisinya. Bahasa rupa tradisi relief CRR yang semula media rupa statis, ketika dirancang menjadi film animasi berubah menjadi bahasa rupa audio-visual dinamis. Ciri-ciri local genius yang muncul pada MFA yang dirancang adalah munculnya beberapa cara bahasa rupa tradisi, diantaranya: cara digeser, dari kepala ke kaki, tepi bawah = garis tanah, sejumlah latar, rinci diperbesar, diperbesar, aneka tampak, dan pembacaan pradaksina/dari sisi kanan ke kiri. Bahasa rupa tradisi MFA ini dianggap khas Indonesia, karena tidak digunakan oleh negara lain.*

Kata kunci:

Key Words: *CRR, RJCB, MFA, local genius, bahasa rupa tradisi*

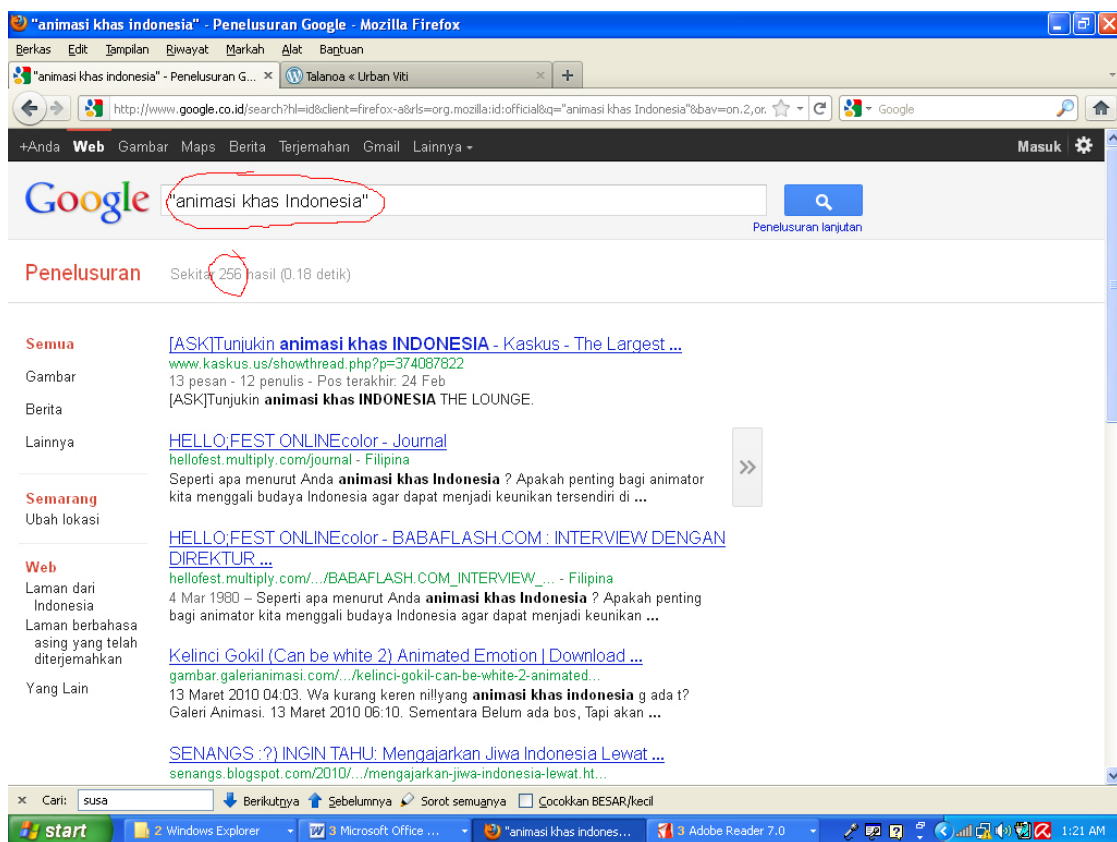
1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang, Rumusan Masalah, dan Tujuan Penelitian

Sebagian besar bangsa Indonesia dan bahkan dunia sudah tahu bahwa candi Borobudur adalah warisan budaya adiluhung masa lalu milik Indonesia, tetapi tidak banyak yang tahu bahwa candi Borobudur telah tercoret dari daftar 7 keajaiban dunia. Sudah banyak yang tahu bahwa candi Borobudur memiliki banyak relief cerita, tetapi tidak banyak yang tahu bahwa salah satu reliefnya adalah Jataka, dan banyak yang tidak tahu bahwa dalam relief Jataka ada panel relief cerita Rusa Ruru. Banyak pula yang tidak tahu bagaimana isi cerita Jataka, banyak yang tidak tahu isi cerita Rusa Ruru. Saat ini candi Borobudur dan reliefnya tidak lebih hanya sebagai *background* berfoto-ria bagi para pengunjung, sebagai penanda/kenangan kunjungan. Para wisatawan banyak yang tidak tahu detail keistimewaan arsitektur dan relief Borobudur. Banyak pula yang tidak tahu bahwa Walt Disney (raja animasi dunia) terinspirasi dari relief Borobudur

dan wayang dalam menciptakan karya animasinya, dan masih banyak pertanyaan berikutnya yang menunjukkan ketidaktahuan masyarakat Indonesia terhadap detail candi Borobudur. Sungguh ironis jika bangsa ini bersikukuh melestarikan/mempertahankan *heritagenya* dari rongrongan kepemilikan warisan budaya oleh bangsa lain, tetapi tidak memahami apa yang dipertahankan/warisan budaya yang dia miliki.

Pada sisi lain dalam perang media di era global ini, Indonesia telah diserbu masuk-nya film animasi dari luar, misalnya: Ipin Upin Malaysia, Dora Emon Jepang, Sponge Bob buatan Nickelodeon yang berpusat di Amerika Serikat, Tom and Jerry buatan Walt Disney Amerika Serikat, dan lain-lain. Film animasi buatan dalam negeri yang sedang mencari jati diri, mencari ciri khas, mencari bentuk, dan mencari produser/donatur/ sponsor, menjadi terpinggirkan eksistensinya. Industri kreatif film animasi yang ada saat ini terasa tidak berdaya dalam mempublikasikan dan memperjuangkan eksistensi film animasi yang khas Indonesia, walaupun tahun 2009 telah dicanangkan sebagai tahun industri kreatif oleh presiden SBY. Ditambah pula sebuah kenyataan bahwa generasi muda saat ini hanya mengenal dan lebih menyukai film animasi luar dari pada animasi dalam negeri. Pentingkah jati diri bangsa ini, di mata bangsa lain? Bagaimanakah ek-sistensi budaya bangsa ini di kancah percaturan budaya global? Ini menjadi pertanyaan klise yang selalu berulang, disusul dengan pertanyaan lain berikut ini: Apakah jati diri atau ciri khas budaya bangsa dapat dimunculkan lewat film animasi? Apakah mentalitas generasi muda dapat dibentuk salah satunya melalui film animasi, seperti halnya pembentukan mental melalui pendidikan karakter? Pertanyaan-pertanyaan ini muncul sebagai pengiring, yang memerlukan penelitian panjang yang berkelanjutan.



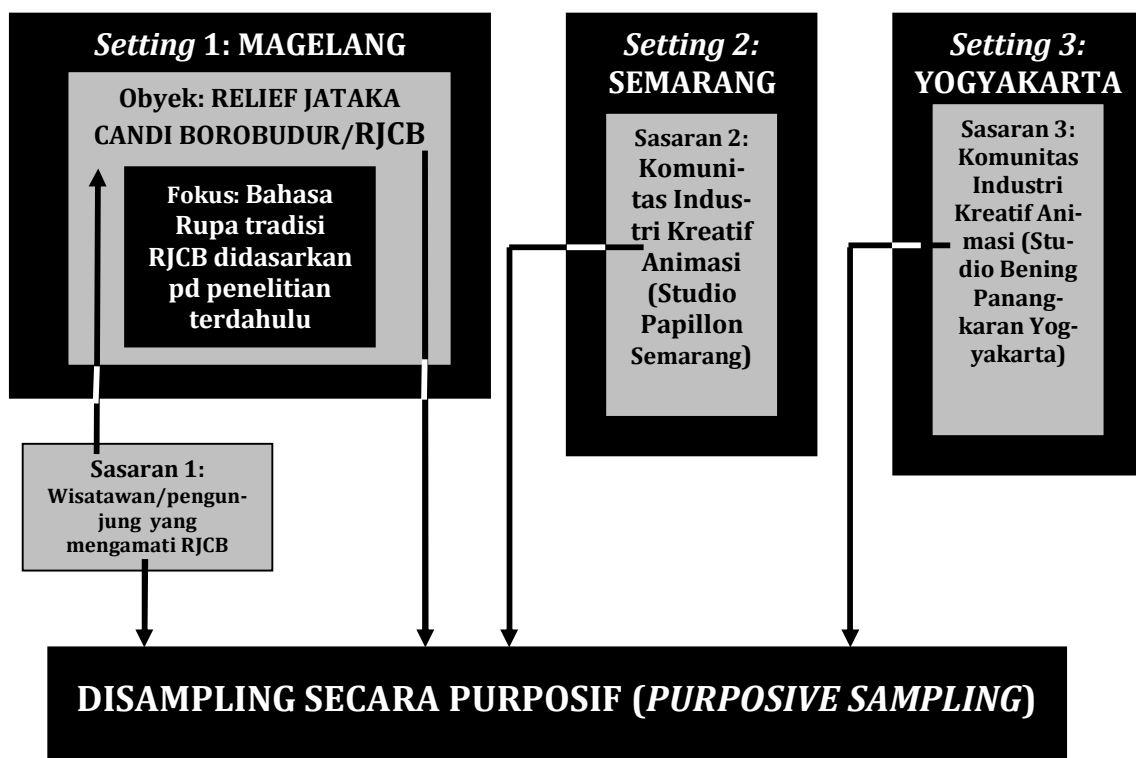
Gambar 1. Print screen halaman searching pada Google yang menunjukkan bahwa key word “animasi khas Indonesia” hanya muncul sebanyak 256 kali (termasuk ada yang double). Hal ini menunjukkan kurangnya perhatian masyarakat Indonesia terhadap animasi khas Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian tahun ke-1 ini adalah "bagaimanakah bentuk model film animasi khas Indonesia hasil pe-nerapan bahasa rupa relief Jataka candi Borobudur/RJCB (fokusnya: cerita Rusa Ruru/CRR), yang nantinya dapat digunakan sebagai pengembangan industri kre-atif film animasi Indonesia dan informasi wisata?" Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat *breakdown* menjadi 2 tujuan penelitian, yaitu: (1) mendeskripsi-kan dan menganalisis bahasa rupa RJCB (khususnya CRR); (2) menciptakan model film animasi/MFA film animasi berbasis bahasa rupa tradisi relief CRR/RJCB yang khas Indonesia, sekaligus sebagai informasi wisata cerita RJCB.

1.2 Metode Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan sebelum membahas metode pene-litian, maka perlu ditentukan terlebih dahulu komponen-komponen penelitiannya, diantaranya:

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

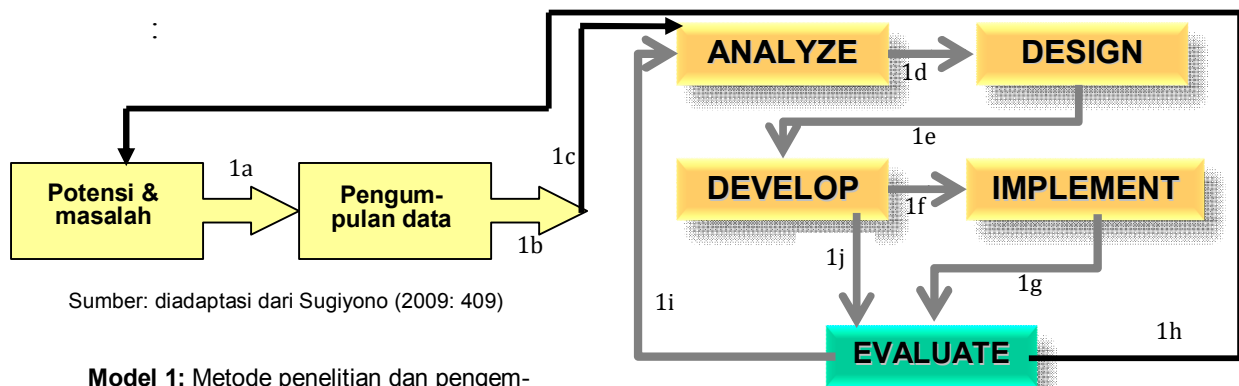


Bagan 1. Obyek, sasaran, fokus, sampel, dan *setting* penelitian

1.2.2 Metode Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Validitas, Analisis Data, Model Penelitian, dan Penyimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan maka digunakan pendekatan penelitian **kualitatif**, yang dibingkai oleh metode *Research and Development (R & D)*. Karena dibutuhkan penggambaran dan analisis bahasa rupa RJCB (sesuai dengan

tujuan penelitian 1), maka penelitian kualitatif yang dimaksudkan adalah penelitian **deskriptif kualitatif**. Hasil penelitian ini adalah berupa produk model film animasi. Produk ini merupakan hasil “**simbiosis mutualisme**” antara Seni Rupa/DKV dengan Teknologi Informasi/TI (multimedia). Sebagai bagian dari produk TI, maka penelitian TI biasanya menggunakan metode R & D (Sugiyono, 2008: 297-298). Selain didasarkan pada pendapat Sugiyono (2008) model penelitian ini juga didasarkan atas pendapat Arifin (2007) tentang **Instructional Design Process**. Dengan demikian jika digabungkan pendapat Sugiyono dan Arifin dapat dibuat sebuah model penelitian **R & D** berbentuk **siklus**. Penelitian **siklus** ini direncanakan 2 tahun, bahkan kalau dimungkinkan/disetujui akan berlangsung 3 tahun. Penelitian siklus ini dapat dibagikan sebagai berikut:



Sumber: diadaptasi dari Sugiyono (2009: 409)

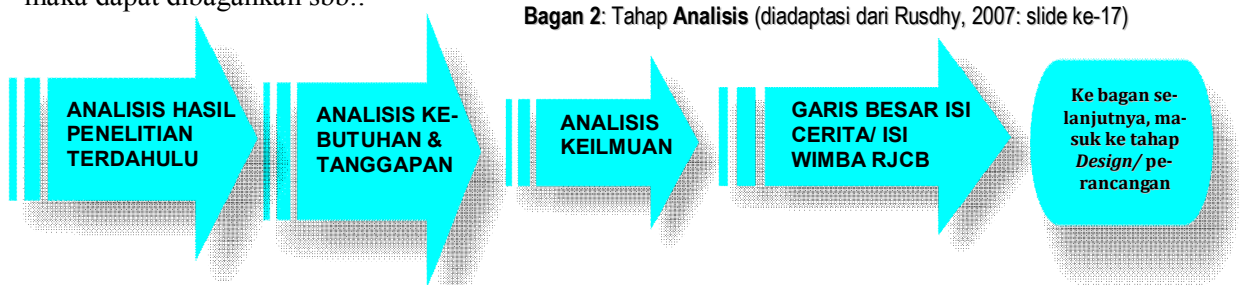
Model 1: Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R & D*), diadaptasi dari Sugiyono (2008) dan Arifin (2007)

Sumber: **Instructional Design Process** (Arifin, 2007: slide ke-15)

1.2.2.1 Penelitian Tahun ke-1 atau Siklus Penelitian ke-1 (telah dilakukan)

Berdasarkan model 1, maka jalur siklus penelitian tahun ke-1 ini adalah: 1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1j, 1h, dan ternyata hasil evaluasi di lapangan dinyatakan kurang bagus/banyak kelemahan, maka untuk memperbaikinya kembali ke jalur siklus 1a, 1b, dan seterusnya s/d tahap **evaluasi** lagi. Karena ada perbaikan produk model film animasi yang dihasilkan, maka siklus ke-1 ini terjadi beberapa putaran.

Sebagai contoh detail kegiatan penelitian pada tahap analisis/*analyze*, jika *dibreakdown* maka dapat dibagikan sbb.:



Bagan 2: Tahap Analisis (diadaptasi dari Rusdhy, 2007: slide ke-17)

Tahap Design, Develop, dan Evaluate juga dapat *dibreakdown* lebih lanjut menjadi beberapa langkah penelitian. Namun karena untuk menghemat ruang tulisan, maka tahapan berikutnya tidak diuraikan satu per satu.

1.2.2.2 Penelitian Tahun ke-2 atau Siklus Penelitian ke-2 (direncanakan)

Berdasarkan model 1, maka pada penelitian tahun ke-1 telah menghasilkan model film animasi. Model film animasi yang telah tercipta memungkinkan dilakukannya tindakan lanjutan tahun ke-2, yaitu dari tahap *develop* menuju ke tahapan *implement*.

Tahapan *implement*, diawali dari 1f menuju ke 1g (evaluasi), 1i, 1d, 1e, 1f, 1g dan kembali **evaluasi**. Jika hasil evaluasi menunjukkan banyak kelemahan maka siklus ini diulangi lagi, dan seterusnya s/d tahap **evaluasi** kembali, sampai hasil produknya memuaskan. Namun demi efektifitas dan efisiensi, dimungkinkan dalam penelitian tahun ke-2 ini hanya terjadi 1 kali putaran siklus (lihat kembali model 1). **Tahap implementasi/implement** ini sebenarnya terdiri dari beberapa kegiatan penelitian diantaranya: **sosialisasi, diseminasi, monitoring, dan evaluasi** (Arifin, 2007: slide ke-20). Disamping itu pada tahun ke-2, model yang dihasilkan didaftarkan untuk mendapatkan HKI/hak paten.

1.2.2.3 Penelitian Tahun ke-3 atau Siklus Penelitian ke-3 (diusulkan)

Kegiatan penelitian yang diusulkan pada tahun ke-3 adalah *melaunching*, mempubli-kasikan model, dan memasarkannya dengan perencanaan dan jaringan ekonomi kreatif. Tentunya sebelumnya juga telah dilakukan pengembangan model film animasi dengan tahapan yang hampir sama dengan siklus tahun ke-1 dan ke-2, tetapi mencari bentuk/ model yang berbeda ('ada tujuan komersil') dengan tahun-tahun tersebut.

2. Pembahasan

2.1 Bahasa Rupa sebagai Salah Satu *Local Genius* Budaya Indonesia

Istilah *local genius* (kecerdasan lokal) belakangan ini muncul kembali dikala budaya lokal Indonesia diterpa budaya global, walaupun istilah ini sebenarnya sudah lama dikenal di dunia Seni Rupa dan Arkeologi. Secara definitif pengertian *local genius* (kecerdasan lokal) adalah kemampuan menyerap sambil mengadakan seleksi dan pengolahan aktif terhadap pengaruh kebudayaan asing sampai dapat dicapai suatu ciptaan baru yang unik serta tidak terdapat seperti itu di dalam wilayah bangsa yang membawa pengaruh budayanya (Subadio, 1986: 3 dalam Santiko, 1995: 7).

Banyak sekali bentuk *local genius* yang ada di bumi nusantara ini, salah satunya ada-lah kemampuan Wangsa Syailendra (masa Mataram Kuno) dalam memahat relief Lali-tavistara pada candi Borobudur menggunakan kaidah bahasa rupa tradisi. Bahasa rupa tradisi dapat dipandang sebagai salah satu *local genius* karena berdasarkan teori onto-geni dan filogeni bahwa pemahat (*taksaka*) relief Lalitavistara Borobudur yang hidup pada masa Syailendra (\pm 850 M) memiliki kemampuan adaptif terhadap budaya sebe-lumnya dan dipadu dengan budaya yang berlangsung saat itu. Terhadap budaya sebe-lumnya, bahasa rupa tradisi para *taksaka* relief Lalitavistara Borobudur sangat dipenga-ruhi oleh gambar pendahulu. Sedangkan ketika sejarah itu berlangsung (\pm 850 M) para *taksaka* nusantara menyerap kemampuan mengolah bahasa rupa para *taksaka* dari India (Jambudwipa) (diadaptasi dari Santiko, 1987 dan Tabrani, 1991).

2.2 Relief Candi Borobudur adalah 'Kamus Animasi dan Sinematografi Dunia'

Candi Borobudur dan reliefnya adalah hasil sebuah ekspresi budaya manusia abad ke-9 (sekitar 850 M), yang sering dikagumi oleh para pengunjung dan peneliti dari as-pek arsitektur, simbolis-filosofis, dan biasanya estetis. Namun, dari sisi bahasa rupa reli-efnya jarang diungkap/diteliti. Candi Borobudur memiliki banyak relief, jika diteliti

lebih lanjut dimungkinkan akan memunculkan banyak cara dalam bahasa rupa yang digunakan untuk memahatkan reliefnya.

Walt Disney pernah mengemukakan bahwa sumber inspirasi animasi dunia adalah wayang kulit. Berdasarkan analisis penelitian terdahulu, sebenarnya tidak hanya wayang kulit yang seharusnya menjadi sumber inspirasi animasi dunia, namun relief candi juga layak disebut demikian. Hal ini terbukti bahwa relief candi yang diteliti oleh 5 peneliti terdahulu: Tabrani (1991), Harto (1999), Taswadi (2000), Ambarawati (2003), dan Suratno (2007), memiliki ciri-ciri bahasa rupa yang dimungkinkan bisa digunakan untuk merancang sebuah film animasi. Bahasa rupa dalam film animasi dapat diidentikkan dengan teknik kamera dalam perfilman/sinematografi. Sehingga seorang perancang animasi yang sebenarnya juga seorang sineas, pasti menggunakan bahasa rupa ('teknik kamera') dalam merancang filmnya.

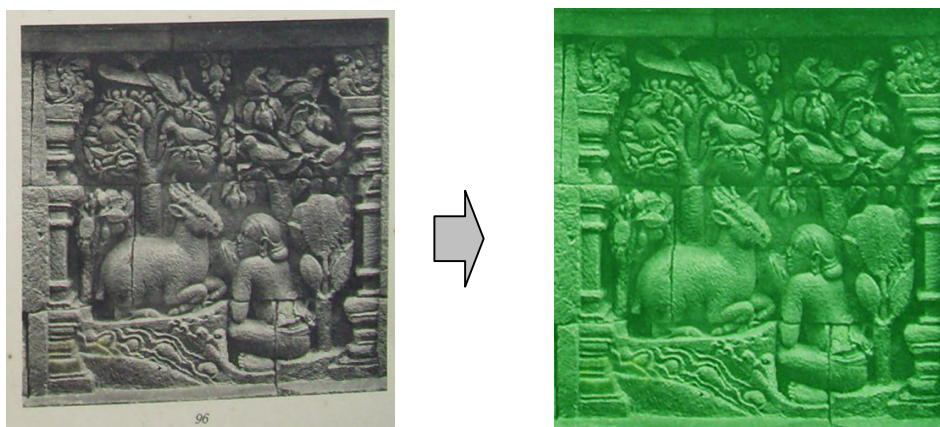
Beberapa cara dalam bahasa rupa yang dihasilkan oleh penelitian terdahulu diantara-ranya: MLS, aneka waktu, daerah lihat wajar, jagongan, gestur, cara kembar, daerah li-hat rata-rata, ukuran < asli, batas sekuen semu, sudut wajar, naturalis-stilasi, dekoratif, sudut lihat wajar, sudut lihat bawah, *dissmix*, sinar X, cara digeser, dari kepala ke kaki, tepi bawah = garis tanah, sejumlah latar, kronologis, rinci diperbesar, diperbesar, aneka tampak, imaji jamak, pembacaan *prasawya*/dari sisi kiri ke kanan, pembacaan *pradak-sina*/dari sisi kanan ke kiri, lapisan latar, alih obyek bergerak, **aneka** tempat/arah/waktu, dan kilas balik. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa relief candi di Indonesia lebih banyak menggunakan bahasa rupa tradisi dari pada cara modern, khususnya untuk gambar diam/*statis/still picture* (media rupa statis). Meskipun sebagai gambar diam, berdasarkan 5 peneliti terdahulu, ternyata 1 panel relief memiliki matra waktu layaknya *frame by frame* pada *time line* sebuah *software* animasi. Relief candi tidak menggambarkan adegan per adegan (*frame by frame*) pada tiap panelnya secara Naturalis Perspektif *Moment Opname/NPM* sebagaimana dilakukan oleh orang modern/ Barat ketika menggambar komik, tetapi "bergerak" dalam ruang dan waktu. Satu panel relief mengandung beberapa adegan dan bahkan beberapa *scene* disatukan (*dissmix*), menurut Tabrani disebut RWD (Ruang Waktu Datar). Dimensi waktu ini hilang dalam percaturan Seni Rupa saat ini, ketika bangsa ini dijajah bangsa Barat, yang membawa pengaruh cara gambar ala Barat/bahasa rupa Barat, NPM (diadaptasi dari Tabrani, 1991).

2.3 Perancangan Model Film Animasi Cerita Rusa Ruru Relief Jataka Borobudur

Sebagaimana dibagikan pada bagan 1, maka relief Jataka Borobudur disampling secara purposif akhirnya dipilih relief dengan cerita Rusa Ruru. Wisatawan/pengunjung Borobudur juga disampling secara purposif, akhirnya dipilih yang mengunjungi relief cerita Rusa Ruru. Setelah penelitian lapangan dapat disimpulkan bahwa para pengunjung relief Rusa Ruru Borobudur seluruhnya tidak mengetahui jalan cerita relief tersebut. Para pengunjung juga tidak mengetahui bahwa relief Borobudur memiliki bahasa rupa yang khas. Demikian pula para animator dari studio Papillon dan Bening Panang-karan memberikan jawaban yang senada dengan para pengunjung relief cerita Rusa Ru-ru. Bedanya, para animator jauh lebih tahu tentang teori animasi modern/Barat, tetapi mereka tidak mengetahui ada kemungkinan dapat dibuat teori animasi dari relief candi/ seni tradisi. Para animator ketika merancang sebuah film animasi hanya menunjukkan bahwa kekhasan film animasi Indonesia hanya ada pada: (1) bentuk karakter tokoh yang Indonesiawi (termasuk pakaian dan asesorisnya); (2) cerita animasi yang berasal dari negeri sendiri; dan (3) *environment* dan *background* yang Indonesiawi.

Hasil penelitian tersebut harus dilengkapi pula dengan penelitian bahasa rupa pada relief Jataka Borobudur, khususnya cerita Rusa Ruru. Setelah merinci dan meneliti ba-hasa rupa pada relief Rusa Ruru dan membandingkannya dengan bahasa rupa relief Ja-taka lainnya, maka didapatkan hasil bahwa bahasa rupa tradisi digunakan pada cerita Rusa Ruru tersebut relatif sama dengan bahasa rupa relief Lalitavistara Borobudur yang telah diteliti Tabrani (1991) (lihat kembali 2.2). Ada sedikit perbedaan bila dibandingkan dengan penelitian Tabrani, jika pada Lalitavistara cara **dismix** digunakan untuk memunculkan matra waktu dengan rentang waktu yang agak banyak, namun pada cerita Rusa Ruru hanya ada beberapa dimensi waktu, bahkan pada relief Jataka ada beberapa cerita yang sangat pendek rentang waktunya. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diuraikan dan ditriangulasikan kembali dengan pendapat para animator maka dihasilkan simpulan bahwa tidak semua **bahasa rupa statis** pada relief Jataka (khususnya Rusa Ruru) dapat digunakan untuk merancang film animasi, sehingga hanya beberapa cara dalam bahasa rupa yang dapat digunakan, yaitu: daerah lihat wajar, jagongan, gestur, ukuran < asli, naturalis-stilasi, dekoratif, sudut lihat wajar, *dissolve mix (dissmix)*, sinar X, cara digeser, dari kepala ke kaki, tepi bawah = garis tanah, kronologis, rinci diperbesar, diperbesar, aneka tampak, dan pembacaan pradaksina/dari sisi kanan ke kiri.

Sebenarnya ada 3 panel cerita Rusa Ruru (nomor 96, 97, dan 98), namun pada makalah ini hanya diuraikan panel nomor **96**, karena terbatasnya jumlah halaman makalah. Bermodalkan simpulan bahasa rupa tersebut dan ditambah dengan literatur teks sastra cerita Rusa Ruru, akhirnya dirancang sebuah naskah film animasi yang terdiri dari opening, isi/cerita, dan *credit title*. Isi/cerita mengikuti alur: prolog, klimaks, dan anti klimaks/*ending*. Ketika di lapangan kondisi relief sudah banyak yang aus, sehingga kurang bagus apabila dianimasikan, oleh karena itu peneliti mengambil foto yang ada pada buku Krom (1927) sebagai data untuk dianalisis. Sesuai dengan analisis kebutuhan, maka image foto relief yang semula hitam-putih dirubah menjadi kehijau-hijauan (lihat gambar 2). Kemudian dirancang pula bentuk tokoh (desain karakter) yang ada pada cerita Rusa Ruru yang tidak jauh dari *ima-ge/bitmap* relief ter-sebut. Desain karak-ter menggunakan *image* asli agar ti-dak terjadi distorsi cerita dan tidak ter-jadi perubahan ben-tuk visual tokohnya. Hal ini disesuaikan dengan hasil anali-sisnya. Berikutnya



Gambar 2. Perubahan warna *image*/foto cerita Rusa Ruru panel 96: dari hitam-putih menjadi berwarna kehijau-hijauan, sesuai analisis kebutuhan perancangan. .



Gambar 3. Desain karakter Rusa Ruru dan orang yang hanyut

adalah perancangan *storyboard*, pada versi makalah ini dirancang atas dasar *image relief* tersebut, jadi tidak digambar ulang, dengan tujuan agar mudah dipahami oleh animator-

nya saat perancangan. Cara ini akan lebih efektif bila dibandingkan dengan *storyboard* digambar terlebih dahulu (lihat gbr. 4). *Storyboard* ini merupakan *break-down* 1 panel relief Rusa Ruru (panel 96) yang terdiri dari 5 *scene* (bisa *breakdown* menjadi beberapa *frame*).



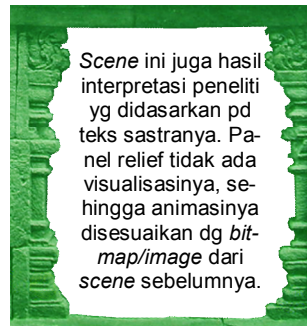
Gambar 4. *Scene* 1, menceritakan suatu pagi yang cerah dan damai di tepi sebuah sungai, aneka burung ramai berkicau dengan riangnya (berlanjut ke *scene* 2).



Gambar 5. *Scene* ke-2, menceritakan Rusa Ruru yang datang dari sisi kiri yang kemudian duduk di tepi sungai, dengan background burung dan tumbuhan dari *scene* 1



Gambar 6. *Scene* ke-3, menceritakan ada seseorang yang hanyut di sungai berteriak minta tolong. Pada panel tersebut tidak diperlihatkan orangnya, hanya air sungainya.

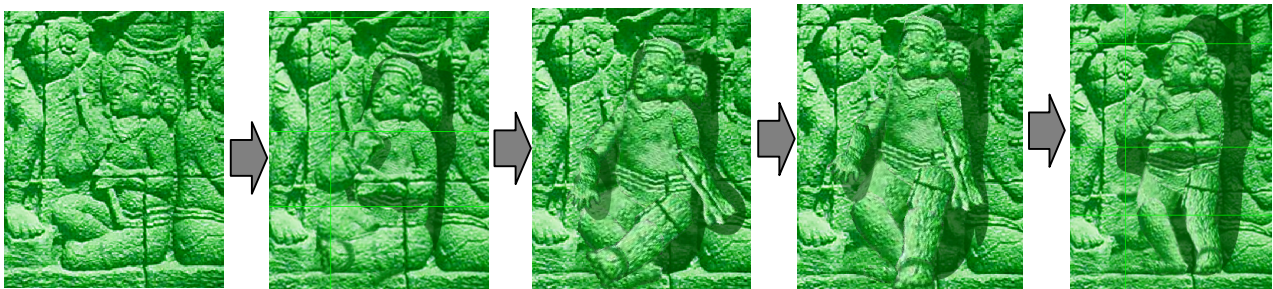


Gambar 7. *Scene* ke-4, menceritakan Rusa Ruru menolong orang yang hanyut menggunakan tanduknya. Orang tersebut naik dipunggung rusa sehingga bisa diselamatkan.



Gambar 8. *Scene* ke-5, karena telah ditolong Rusa Ruru, maka orang yang hanyut menyerahkan hidupnya kepada Sang Rusa, sekalipun menjadi pelayan rusa seumur hidupnya.

Berdasarkan *storyboard* tersebut, penganimasian *image relief* dapat dikerjakan. Berikut ini contoh penganimasian beberapa *frame* pada *opening screen* cerita Rusa Ruru.



Gambar 9. *Opening screen* model film animasi cerita Rusa Ruru hasil perancangan penelitian ini.

3. Penutup

Berdasarkan penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model film animasi RJCB, khususnya cerita Rusa Ruru dapat diciptakan dengan berdasarkan *local genius* bahasa rupa tradisi relief tersebut. 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; dan (5) 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, dari kepala ke kaki, aneka tampak, sinar X, diperbesar, rinci diperbesar, naturalis-stilasi, *disssmix*, tepi bawah=garis tanah, dan pem-bacaan pradaksina. Peneliti berharap pada siklus penelitian tahun ke-2 nantinya, hasil penelitian ini dapat diimplementasikan pada industri kreatif, sehingga akan dapat dilihat kemanfaatan, nilai estetis, efisiensi, dan efektifitas model yang telah dirancang.

Daftar Pustaka

- Ambarawati, Yuni. (2003). *Bahasa Rupa Relief Cerita Sudamala pada Candi Sukuh*. Skripsi tidak dipublikasikan. Jurusan Seni Rupa – FBS – Universitas Negeri Semarang.
- Arifin, Rusjdy Sjakyakirti, (2007). *Pengenalan Multimedia* (slide presentasi dalam acara *Work-shop Quality Control Multimedia Pembelajaran Interaktif 2007*, di BPM Semarang).
- Harto, Dwi Budi. (1999). *Relief Candi Surawana dan Tigawangi: Tinjauan Cara Wimba dan Tata Ungkapannya*. Tesis tidak dipublikasikan. Magister Seni Rupa dan Desain - ITB.
- Krom, N.J. (1927). *Barabudur, Archeological Description* (Volume 1). The Hague: Martinus Nijhoff
- Santiko, Hariani. (1987). *Hubungan Seni dan Religi: Khususnya dalam Agama Hindu di India dan Jawa* (Artikel dalam Majalah Estetika dalam Arkeologi Indonesia, Diskusi Ilmiah Arkeologi II). Yogyakarta: Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia.
- Santiko, Hariani. (1995). *Seni Bangunan Sakral Masa Hindu - Budha di Indonesia (Abad VIII – XV Masehi): Analisis Arsitektur dan Makna Simbolik* (Pidato Pengukuhan Guru Besar Madya Tetap), Fakultas Sastra Universitas Indonesia, Jakarta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suratno. (2007). *Cara Wimba dan Tata Ungkapan Relief Kharmawibhanga: Penggambaran Kegiatan Pengajaran pada Sisi Timur Candi Borobudur*. Skripsi tidak dipublikasikan. Jurusan Seni Rupa – FBS – UNNES.
- Tabrani, Primadi. (1991). *Meninjau Bahasa Rupa Wayang Beber Jaka Kembang Kuning dari Telaah Cara Wimba dan Tata Ungkapan Bahasa Ruparungu*

Dwimatra Statis Modern, dalam Hubungannya dengan Gambar Prasejarah, Primitif, Anak dan Relief Cerita Lalitavistara Borobudur. Disertasi tidak dipublikasikan. Fakultas Pasca Sarjana - ITB.

Taswadi. (2000). *Perbandingan Bahasa Rupa Relief Ramayana Candi Shiwa dan Brahma dalam Kompleks Candi Lara Jonggrang Di Prambanan dengan Candi Induk Panataran Ditelaah dari Cara Wimba dan Tata Ungkapan.* Tesis dipublikasikan. Program Magister Seni Rupa dan Desain - ITB.