

INOVASI VISUAL TOKOH SANGUT DAN DELEM DALAM SANGUT DELEM CHANNEL

Wahyu Indira

Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar, Bali - Indonesia

e-mail: wahyuindira@isi-dps.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Received : March, 2020
Accepted : April, 2020
Publish online : May, 2020

ABSTRACT

In the Balinese wayang kulit or shadow puppet, Sangut and Delem are known as servant figures whose presence is always awaited by the audience. Along with the advancing of digital technology and the efforts to preserve local wisdom, the two figures were adapted into a 2-dimensional animated story published on social media, namely YouTube, titled Sangut Delem Channel. In this animation, the characters of Sangut and Delem are packed with more interesting visuals without changing the characteristics of the two figures and the story ideas raised are social issues and phenomena that develop in society. The purpose of this article is to find out the visual innovation of the Sangut and Delem characters in the Sangut Delem Channel animated story by using the Innovation theory. Based on the analysis conducted, it is known that the innovations of Sangut and Delem figures include innovation characters such as (1) having advantages and added values by being made in the form of animation; (2) the suitability of innovation without losing the characteristics of the figures; (3) complexity in the process of making animation; (4) tested and proven to have more value than Sangut and Delem figures in shadow play; and (5) the possibility to be tried, and the ease of being observed without losing the characteristics of the characters. The results of this study are expected to be a reference in terms of the character of innovation that must be considered in making an animation work based on local wisdom in order to be interesting and accepted by the community.

Key words : inovation, Sangut and Delem figure

ABSTRAK

Dalam wayang kulit Bali, Sangut dan Delem dikenal sebagai tokoh abdi yang kehadirannya selalu dinantikan oleh penonton. Seiring dengan perkembangan teknologi digital dan gencarnya upaya pelestarian kearifan lokal, dua tokoh tersebut diadaptasi ke dalam cerita animasi 2 dimensi yang dimuat di media sosial yaitu youtube yang diberi nama Sangut Delem Channel. Dalam animasi ini, tokoh Sangut dan Delem dikemas dengan visual yang lebih menarik tanpa mengubah karakter dan ciri khas dari kedua tokoh tersebut serta ide cerita yang diangkat merupakan isu-isu sosial maupun fenomena yang berkembang di masyarakat. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui inovasi visual tokoh Sangut dan Delem dalam cerita animasi Sangut Delem Channel dengan menggunakan teori Inovasi. Berdasarkan analisis yang dilakukan diketahui bahwa inovasi

tokoh Sangut dan Delem meliputi karakter inovasi seperti (1) memiliki keunggulan dan nilai lebih dengan dibuat dalam bentuk animasi; (2) kesesuaian inovasi tanpa menghilangkan ciri khas tokoh; (3) kerumitan dalam proses pembuatan animasi; (4) teruji dan terbukti memiliki nilai lebih daripada tokoh Sangut dan Delem pada wayang kulit; dan (5) kemungkinan untuk dicoba, dan kemudahan untuk diamati tanpa menghilangkan ciri khas tokoh. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam hal karakter inovasi yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah karya animasi yang berbasis kearifan lokal agar dapat menarik dan diterima oleh masyarakat.

Kata Kunci: inovasi, tokoh Sangut dan Delem

PENDAHULUAN

Tuntutan akan sebuah hiburan menjadi hal yang penting dalam kehidupan manusia. Sebelum muncul teknologi, manusia disajikan dengan berbagai jenis hiburan yang masih bersifat tradisional dan hampir dapat ditemui di masing-masing daerah. Salah satu hiburan tradisi yang masih dapat dijumpai hingga saat ini adalah seni pertunjukan wayang kulit. Seni pertunjukan wayang kulit merupakan salah satu seni pertunjukan yang paling tua ada di Indonesia dan berkembang salah satunya di Bali.

Dalam wayang kulit Bali terdapat tokoh abdi yang sangat terkenal dan mempunyai peran yang sangat penting bagi keberlangsungan pertunjukan yaitu Sangut dan Delem. Sangut dan Delem merupakan dua tokoh punakawan yang kehadirannya selalu dinantikan oleh penonton pertunjukan wayang karena wataknya yang bertolak belakang dan penuh kejenuhan. Dua punakawan Bali tersebut kemudian diadaptasi ke dalam cerita animasi 2 dimensi yang dimuat di salah satu platform media sosial. Tokoh Sangut dan Delem yang digubah ke dalam bentuk animasi 2 dimensi oleh sang animator. Animasi itu diberi judul Sangut Delem Channel, sesuai dengan nama kedua tokoh punakawan tersebut. Animasi Sangut Delem ini dimuat dalam salah satu channel media sosial yaitu youtube sejak tahun 2017 hingga sekarang.

Sangut Delem Channel merupakan salah satu saluran animasi populer di Bali dan dikenal luas karena pendekatannya yang unik di bidang animasi dan konten cerita. Tokoh Sangut dan Delem dalam animasi tersebut dikemas dengan visual yang lebih menarik tanpa mengubah karakter ataupun ciri khasnya, sehingga tanpa disadari telah menjadi salah satu sarana hiburan bagi masyarakat karena ide ceritanya diangkat dari isu-isu sosial maupun fenomena yang sedang berkembang di masyarakat. Dalam Sangut Delem Channel, tokoh Sangut Delem merupakan ikon yang dari pola bentuk, penokohan dan alur cerita ditransfer ke dalam bentuk lain yang lebih inovatif sehingga lebih mampu menarik perhatian masyarakat masa kini.

Dengan adanya perkembangan teknologi digital yang begitu cepat, adaptasi tokoh Sangut Delem ke dalam animasi merupakan salah satu bentuk inovasi dan upaya pelestarian yang dilakukan terhadap kebudayaan tradisi Bali di tengah derasnya arus globalisasi. Menurut Sitorus [1], inovasi dapat diartikan sebagai “proses” atau “hasil” pengembangan dan atau mobilisasi pengetahuan, kreativitas dan pengalaman untuk menciptakan produk, memperbaiki serta melakukan sebuah proses yang dapat memberikan nilai yang lebih berarti. Maka dari itu, dalam artikel ini akan dibahas tentang inovasi tokoh Sangut dan Delem dalam animasi Sangut Delem Channel berdasarkan unsur visual dari kedua tokoh tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu dengan melakukan analisa secara deskriptif dengan objek penelitian tokoh Sangut dan Delem pada animasi Sangut Delem Channel yang ditulis berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui proses observasi, dokumentasi, kajian internet, dan menggunakan teori yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tokoh Sangut dan Delem dalam Seni Pewayangan Tradisional Bali

Sangut dan Delem adalah dua tokoh yang ada pada lakon cerita wayang kulit Bali. Kedua tokoh ini adalah punakawan atau abdi dari pihak Kurawa dalam cerita wayang Purwa (dalam bahasa Bali: Parwa) Mahabharata. Kedua tokoh ini memiliki peran yang cukup penting dalam pakem wayang kulit Bali, karena peran kedua tokoh ini bukan hanya sebagai pengiring, namun mereka juga sebagai penterjemah, penasehat, kritikus, sekaligus penghibur [2]. Tokoh punakawan dalam seni wayang kulit di Bali merupakan tokoh yang sangat dikenal bahkan yang paling ditunggu-tunggu oleh penonton karena ceritanya yang segar dan mengandung unsur humor.



Gambar 1. Sangut Delem dalam Cerita Wayang Kulit Bali
Sumber <https://budaya.wordpress.com/tag/karakter-wayang-bali/>, 2020

Dalam kosmologi Hindu, Sangut dan Delem adalah perlambang dari *Rwa Bhineda* [2]. Kedua tokoh ini mempunyai watak yang bertentangan dan karakter fisik yang sangat signifikan. Delem memiliki ciri khas tubuh yang pendek, memiliki gondok pada bagian leher, tubuhnya yang gemuk serta mata yang juling. Dalam wayang kulit, tokoh ini dibentuk dengan kulit yang berwarna merah tua. Karakter ini terkenal memiliki sifat yang sombong, angkuh, suka pamer, mabuk kekayaan, bermulut besar

dan menyepelkan Tuhan serta ajaran agama. Di hadapan raja serta ksatria, Delem selalu memperlihatkan ketundukan. Namun sifat yang berbeda akan diperlihatkannya ketika berhadapan dengan orang biasa atau orang usianya lebih muda. Saat itu, Delem akan menunjukkan sifat aslinya yang sombong, angkuh, dan congkak.

Tokoh Sangut memiliki karakter yang berbeda dengan Delem. Karakter Sangut digambarkan memiliki tubuh yang kurus, perut yang buncit, dan ciri khas bibir yang monyong dan dibentuk dengan kulit yang berwarna kuning. Tokoh ini memiliki sifat yang sangat polos, patuh dengan ajaran agama, mengutamakan kebenaran, dan suka melantunkan lagu-lagu suci. *Sangut* sering muncul bersama dengan *Delem*. Dalam percakapannya, Delem biasanya memulai dengan mendominasi dengan kesombongan, keangkuhan, kemewahannya dan kadangkala menghina *Sangut*. Namun Sangut berusaha menyadarkan Delem dengan caranya yang penuh lelucon dan mengundang tawa penonton [3]. Secara kosmologi, tokoh *Sangut* dan *Delem* merupakan metafora dari karakter manusia [2]. Tokoh-tokoh faktual dan aktual pada situasi periode tertentu dialihkan figur dan perwatakannya melalui tokoh-tokoh yang muncul, salah satunya pada animasi Sangut Delem Channel.

Inovasi Visual Sangut dan Delem pada Sangut Delem Channel

Sangut dan Delem merupakan tokoh punakawan dalam lakon pewayangan Bali. Dalam wayang Bali, kedua tokoh ini memiliki peran penting dan kehadirannya sangat dinantikan oleh penonton karena leluconnya yang selalu mengundang tawa. Tokoh Sangut dan Delem kemudian diadaptasi ke dalam animasi yang ditayangkan pada salah satu platform sosial media bernama Sangut Delem Channel sejak tahun 2017 hingga sekarang. Sangut Delem Channel dikenal sebagai salah satu saluran animasi yang populer dan dikenal luas karena pendekatannya yang unik di bidang animasi dengan konten cerita yang diangkat dari isu-isu sosial yang sedang berkembang di masyarakat. Adaptasi tokoh Sangut dan Delem ke dalam bentuk animasi

merupakan salah satu inovasi yang dilakukan di tengah kemajuan era digital saat ini.

Menurut Sitorus (2015) dalam Trisna dan Utami [4], inovasi dapat diartikan sebagai “proses” atau “hasil” pengembangan dan atau mobilisasi pengetahuan, kreativitas dan pengalaman untuk menciptakan produk, memperbaiki serta melakukan sebuah proses yang dapat memberikan nilai yang lebih berarti. Selain itu, menurut Rosenfeld dalam Sutarno [5], inovasi adalah transformasi pengetahuan kepada produk, proses dan jasa baru, tindakan menggunakan sesuatu yang baru. Tokoh Sangut dan Delem pada Sangut Delem Channel merupakan salah satu hasil pengembangan kreativitas dengan memanfaatkan tokoh pewayangan Bali yang transformasi ke dalam bentuk animasi sehingga memberikan daya tarik bagi masyarakat saat ini.

Animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata [6]. Berdasarkan tampilan visualnya, animasi pada Sangut Delem Channel merupakan jenis animasi 2 dimensi. Menurut Djalle [7], animasi 2D, merupakan jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun, yang pembuatannya menggunakan teknik animasi *hand draw* atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital. Animasi pada Sangut Delem Channel ini dibuat dengan menggabungkan antara teknik *hand draw* dan komputer. Teknik *hand draw* menggunakan kemampuan tangan dalam membuat gambar per frame secara manual baik gambar karakter maupun *background*. Gambar karakter dan *background* kemudian ditumpuk secara *layering per scene*, setelah itu di-*scan* untuk kemudian diber warna dengan menggunakan komputer. Penggabungan gambar *foreground* dan *background frame per frame* juga menggunakan kemampuan komputer. Apabila dilihat dari visual animasinya, animasi 2D memiliki ciri khas sama halnya seperti karya seni 2 dimensi pada umumnya misalnya

seperti, hanya memiliki ukuran panjang dan lebar, hanya bisa dinikmati dari 1 arah, medium pembuatannya berupa bidang datar, dan memiliki dimensi luas.



Gambar 2. Visual tokoh Sangut Delem dalam bentuk animasi 2D

Sumber: Dok.Penulis, 2020

Karakter Inovasi dalam Animasi Sangut Delem Channel

Inovasi menurut Thomas (2005) dalam Suwarno [8], mempunyai karakteristik sebagai berikut:

Keunggulan. Sebuah inovasi harus mempunyai keunggulan dan nilai lebih dibandingkan dengan inovasi sebelumnya. Selalu ada sebuah nilai kebaruan yang melekat dalam inovasi yang menjadi ciri yang membedakannya dengan yang lain. Dalam hal ini, animasi dalam Sangut Delem Channel melakukan transformasi dan pengembangan sajian dan visual. Awalnya Sangut dan Delem merupakan tokoh yang ada pada pertunjukan wayang kulit Bali kini menjadi tokoh dalam salah satu tayangan animasi di media sosial youtube. Secara visual, kedua tokoh ini ditransformasi dengan warna dan atribut yang lebih menarik sesuai dengan konteks cerita. Dari segi inovasi teknologi mengalami perubahan yang sangat banyak. Tokoh Sangut dan Delem dibuat lebih atraktif dengan ekspresi wajah yang bermacam-macam dengan bantuan teknologi komputerisasi dalam pembuatan animasinya.



Gambar 3. Visual tokoh Sangut Delem dalam bentuk animasi 2D

Sumber: Dok.Penulis, 2020

Kesesuaian. Inovasi juga mempunyai sifat kompatibel atau kesesuaian dengan inovasi yang digantinya. Tokoh Sangut dan Delem dalam Sangut Delem Channel memiliki kesesuaian dengan tokohnya dalam pewayangan Bali. Karakter atau ciri khas visual dan watak Sangut dan Delem pada pewayangan Bali tetap digunakan pada animasi ini. Tokoh Sangut tetap digambarkan dengan visual fisik bertubuh yang kurus, kulit kuning kecoklatan, perut yang buncit, memiliki kuncir dan ciri khas bibir yang monyong serta wataknya yang polos dan taat beragama. Tokoh Delem pun juga tetap ditampilkan dengan ciri khas tubuh yang pendek, memiliki gondok pada bagian leher, tubuhnya yang gemuk, tubuh berwarna merah serta wataknya yang sombong, angkuh, suka pamer dan bermulut besar.

Kerumitan. Dengan sifatnya yang baru, maka inovasi mempunyai tingkat kerumitan yang boleh jadi lebih tinggi dibandingkan dengan inovasi sebelumnya. Namun demikian, karena sebuah inovasi menawarkan cara yang lebih baru dan lebih baik, maka tingkat kerumitan ini pada umumnya tidak menjadi masalah penting. Kerumitan dalam Sangut dan Delem versi animasi sudah tentu memiliki kompleksitas yang lebih tinggi dalam penyajiannya. Hal ini dikarenakan ada beberapa tahapan untuk menghasilkan karya animasi. Tahapan tersebut yang terdiri atas penentuan bentuk karakter, proses pembuatan gerak animasi, tahapan pewarnaan animasi, tahapan *dubbing* audio pada animasi dan sampai pada tahapan editing animasi.

Kemungkinan dicoba. Inovasi hanya bisa diterima apabila telah teruji dan terbukti mempunyai keuntungan atau nilai dibandingkan dengan inovasi yang lama. Sehingga sebuah produk inovasi harus melewati fase “uji publik”, dimana setiap orang atau pihak mempunyai kesempatan untuk menguji kualitas dari sebuah inovasi. Inovasi tokoh Sangut dan Delem ke dalam bentuk animasi dapat dilihat dari respon masyarakat dalam hal ini yang dimaksud adalah jumlah penayangan dan jumlah

subscriber channel ini. Sangut Delem Channel sejak tahun 2017 hingga saat ini telah mengunggah 95 video dengan 12.3 ribu *subscriber* dan jumlah penayangan video-video nya dari yang terbaru hingga paling lama sebanyak 169 – 1,1 juta penonton (*views*) (sumber data youtube Sangut Delem Channel pada tanggal 23 Januari 2020). Hal ini membuktikan bahwa tayangan animasi Sangut Delem Channel mampu menarik minat masyarakat melalui tampilan visual yang lebih menarik dan konten cerita yang menghibur.

Kemudahan diamati. Sebuah inovasi harus juga dapat diamati, dari segi bagaimana sebuah inovasi bekerja dan menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Adaptasi tokoh Sangut dan Delem ke dalam bentuk animasi tidak serta merta menghilangkan ciri khas dari kedua karakter tersebut. Seperti yang telah dijelaskan pada karakter inovasi kesesuaian, ciri khas visual maupun watak Sangut dan Delem pada wayang kulit tetap digunakan pada animasi Sangut Delem Channel sehingga kedua tokoh ini tetap dikenali walaupun telah disajikan dalam bentuk animasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa adaptasi tokoh Sangut dan Delem dalam animasi Sangut Delem Channel merupakan sebuah inovasi di era kemajuan teknologi saat ini. Inovasi tokoh Sangut dan Delem memiliki karakteristik: (1) mempunyai keunggulan dan nilai lebih dengan melakukan pengembangan sajian yang awalnya dalam bentuk wayang kulit, kini berupa animasi dan visual yang lebih menarik serta atraktif; (2) memiliki kesesuaian dengan inovasi yang digantikannya dengan tidak menghilangkan ciri khas secara visual dan watak tokoh; (3) memiliki kerumitan yang dapat dilihat dari proses dan tahapan pembuatan animasinya; (4) teruji dan terbukti memiliki kelebihan dari bentuk sebelumnya yang dapat dilihat dari respon masyarakat terhadap tayangan animasi ini dengan 119.000 *subscriber*, dengan 95 video dan ditonton oleh 169 – 1,1 juta penonton (*views*); (5) kemudahan diamati tanpa menghilangkan ciri khas visual tokoh Sangut dan Delem. Sebagai sebuah produk kreatif, adaptasi tokoh Sangut dan Delem dalam

bentuk animasi pada Sangut Delem Channel telah berhasil diinovasi di era kemajuan teknologi saat ini tanpa menghilangkan ciri khas visual yang sebelumnya ada pada wayang kulit Bali.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Sitorus, *Inovasi Pelayanan Publik (Studi pada PT. PLN (Persero Distribusi Lampung rayon Way Halim. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung, 2015.*
- [2] N. N. S. Witari. *Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran PRASi: Nilai Budaya Bali dalam Kartun Editorial Sangut Delem pada Koran Bali Post.* Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2016.
- [3]<https://www.kompasiana.com/putuyoga/5b1d430716835f4a724db812/tokoh-punakawan-pewayangan-bali-hikmah-dibalik-lelucon?page=all>
- [4] Trisna, dan Utami. *Prosiding Seminar Nasional Sandyakala 2019: BYO Living:*

Penggunaan Teknik Anyaman Nusantara sebagai Inovasi Material Arsitektur dan Desain Interior . Denpasar: Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar, 2019.

- [5] Sutarno, *Serba-Serbi Manajemen Bisnis.* Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- [6]<http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/386/5/BAB%20II.pdf> diakses tanggal 20 Januari 2020
- [7] Z. G. Djalle, *The Secret of 3D Animation Movie Using iClone.* Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2007.
- [8] Y. Suwarno, *Inovasi di Sektor Publik.* Jakarta: STIA-LAN Press, 2008.

Website

<https://budaya.wordpress.com/tag/karakter-wayang-bali/> , diakses tanggal 13 Januari 2020

<https://www.youtube.com/channel/UCyinzhtNTFxr8W4Ybq-VZVA> diakses 22 Januari 2020