

CERITA DONGENG DI PUSARAN ARUS DIGITAL: MEMBANGUN KOLEKSI FILM ANIMASI DIGITAL DI PERPUSTAKAAN SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN JIWA NASIONALISME

Indah Purwani

Pustakawan di Bidang Konservasi Perpustakaan Nasional RI

Abstrak

Membangun karakter bangsa bukan semata-mata tugas pemerintah, tetapi peran guru, orang tua, dan lingkungan sangat besar dalam pembentukan karakter seorang manusia dari mulai usia dini sampai dewasa. Dalam perkembangan dunia maya dan era digital penting untuk melakukan pencegahan dan membangun karakter sesungguhnya dari seorang anak dengan menciptakan dan membangun jiwa nasionalisme dengan membudayakan cerita dongeng. Hal ini untuk menghindari pudarnya akan rasa nasionalisme dan budaya bangsa yang mengandung nilai-nilai luhur menjadi luntur. Perpustakaan sebagai tempat pengumpul sumber informasi mempunyai potensi besar dan punya andil besar dalam pembentukan karakter bangsa dan membangun rasa nasionalisme dimulai dari anak usia dini. Perpustakaan Nasional RI dengan kewenangannya bekerja sama dengan para penerbit dan Lembaga Perfilman Indonesia atau studio penghasil karya film animasi digital dalam bentuk MoU bisa berkolaborasi membangun Pusat Koleksi Film Animasi Digital sebagai bentuk pelaksanaan UU No. 4, Tahun 1990 yang sudah diterapkan selama ini agar menjadi lebih bermanfaat dan berdaya guna.

Kata kunci : karakter bangsa, cerita dongeng, peran perpustakaan

Abstract

Building a nation's character is not merely a government task. It is also the responsibility of teachers, parents and the whole society to play the role. These three elements have a significant role in building up a person's character from his/her early ages until he/she becomes a grown-up person. In the era of virtual reality and digital environment, building a child's character has become even more important. One of many ways to build up nationalism among children is by popularizing folk tales in order to avoid the loss of the spirit of nationalism and culture that contains national and traditional values. Libraries as information resources have a large potential and an important role in the building of a nation's character and the development of nationalism among children in early stages. The National Library of Indonesia with publishers, Indonesia Film Institution and digital animation studios can work together in collaboration to build a center for digital animation film collection as a form of implementation of the 1990 Deposit Act in order to make it more useful and efficient.

Keywords : nation's character, folk tale, library role, digital animation film center

1. Pendahuluan

Tidak ada yang salah ketika seseorang memang harus dilahirkan pada zamannya. Nasib

dan takdir tidak bisa dielakkan dan harus dijalani sesuai dengan kodrat dan aturan yang berlaku pada saat itu. Dalam era digital seperti sekarang ini merebak penerbitan informasi dalam format

digital dan ini tidak terlepas dari bencana yang mengancam manusia khususnya dunia anak-anak. Kecepatan arus informasi menimbulkan banyak kejadian dan perilaku anak-anak yang membuat prihatin kalangan pendidik dan orang tua karena mereka banyak yang buta atau tidak kenal budaya asli Indonesia. Sejak usia dini dalam kehidupan sehari-hari senantiasa disuguhi tayangan dan tontonan yang jauh dari rasa kebangsaan dan jiwa nasionalisme. Padahal, Indonesia mempunyai banyak sekali cerita dongeng dan serial kebangsaan yang beraneka ragam sesuai dengan asal daerah masing-masing.

Kemajuan teknologi telekomunikasi yang dilengkapi pemanfaatan *gadget* atau fitur sosial media menjadi idola sebagian besar anak-anak hingga dewasa. Pada zaman sekarang mereka berkomunikasi dan melihat tontonan yang banyak dipengaruhi oleh hal-hal yang tidak sepatutnya diterima oleh dunia anak-anak atau remaja. Kesan yang timbul sekarang ini adalah bahwa anak yang masih belum cukup umur sudah mengerti akan lawan jenis dalam tanda kutip "pacaran" dan berdandan atau berkelakuan bukan layaknya seorang anak-anak, tetapi mereka sudah meniru gaya orang dewasa. Contohnya, kasus siswa SMP menyatakan cinta ke siswa SD (Merdeka.com, Senin, 26 Januari 2015). Hal itu telah membuat seorang psikolog anak terkenal, yakni Seto Mulyadi mengaku prihatin. Menurutnya, hal tersebut merupakan sebuah bentuk psikoseksual yang akan menimbulkan permasalahan bagi keduanya. "Hal ini terjadi karena mudahnya informasi yang diperoleh kedua siswa dari media sosial dan dunia maya. Mereka dengan mudah berselancar di dunia maya mendapatkan informasi yang belum layak mereka dapatkan atau istilahnya dikarbitkan. Matang sebelum waktunya", ujar pria yang akrab disapa Kak Seto. Yang lebih memprihatinkan lagi adalah perilaku *bully* lewat media sosial. Sebelumnya, *bully* konvensional sebenarnya belum cukup mengkhawatirkan. Momok teranyar yang sangat mengancam dunia disebut *cyber bullying*.

Menurut Wikipedia, istilah *cyber bullying* didefinisikan pertama kali oleh Bell Belsey, ahli pendidikan asal Kanada, yakni meliputi teknologi internet, telepon selular, dan *gadget* lain yang digunakan untuk mengirim pesan atau gambar bahkan menonton *video youtube* secara *online*. Penelitian yang dilakukan oleh perusahaan keamanan internet di Kanada—dalam hal ini--*Norton Symantec* membuktikan bahwa seperempat dari jumlah 1.068 orang tua menyatakan anak mereka yang berusia 8--18 tahun terlibat dalam *cyber bullying*. Kejadian ini jelas merupakan dampak dari kurangnya komunikasi dan lemahnya pengawasan orang tua terhadap peralatan elektronik anak mereka seperti *handphone*, komputer, dan laptop. Jika hal ini dibiarkan, akan berdampak pada psikologi anak karena di Indonesia dari hasil survei Nielsen sebanyak 11.700 responden, menyatakan Indonesia adalah negara dengan pengguna internet via ponsel terbesar di Asia Tenggara (48%) sementara Thailand (36%); Singapura (35%), dan Vietnam (29%). Sementara itu, pengguna ponsel telah mencapai hampir 66% dari seluruh penduduk Indonesia (*Reader Digest Indonesia*, 2015).

Krisis nasionalisme yang melanda sebagian besar anak-anak pada masa sekarang juga sangat terlihat jelas. Ketika seorang guru pada tayangan televisi swasta bertanya siapa yang hafal Pancasila, hanya satu orang saja yang bisa menjawab dengan benar. Hal ini sangat memprihatinkan dan baru-baru ini seorang artis terkenal yang sedang *live* dalam acara televisi dengan bercanda dan tertawa-tawa merendahkan dan mengecohkan makna Pancasila dengan tujuan mengundang tawa yang menontonnya. Akibat ulah artis tersebut, ia harus berurusan dengan hukum dengan ancaman tindak pidana karena menghina dan melecehkan Pancasila dan hari kemerdekaan bangsa Indonesia. Kita juga tahu kalau saat ini masih banyak ditemui pelajar, mahasiswa, dan masyarakat yang tidak faham akan sejarah dan budaya bangsa Indonesia karena mereka telah

terpenjara dengan lingkungan yang minim dengan wawasan kebangsaan. Tontonan film kartun dan pergaulan yang lebih condong meniru budaya barat telah membutuhkan pengetahuan dan sejarah yang pernah ada dalam negeri sendiri. Hal inilah yang mungkin berdampak timbulnya krisis kebangsaan dan kurangnya rasa nasionalisme terutama pada anak-anak zaman sekarang. Perlu diketahui juga bahwa sebenarnya masalah juga timbul saat menonton film di bioskop karena sesungguhnya dalam film yang ada di gedung bioskop XXI ada beberapa macam rating film, yaitu (i) *rated G*: (semua umur), (ii) *rated PG*: (bimbingan orang tua), (iii) *rated PG-13*: (bimbingan orang tua untuk anak di bawah 13 tahun.), dan (iv) *rated R: restricted*.

Mungkin ada sebagian orang tua tidak paham saat menonton film yang sangat ditunggu-tunggu oleh banyak orang. Film ini *R rated* mengandung salah satu atau lebih atau semuanya dengan *sex / foul language / violence / drugs*. Saat menonton film ini mereka membawa anak-anak. Ada pula orang tua yang suka membawa anak di film horor ataupun film yang beradegan *nudity* anak atau film yang orang tuanya ingin tonton. Akan tetapi, sadarkah mereka bahwa hal ini tidak baik untuk ditonton anak-anak. Seharusnya film ini dilarang untuk ditonton oleh anak-anak, tetapi tidak ada *enforcemen* sama sekali dari pihak teater film, sangat memprihatinkan karena hal ini seharusnya dilaksanakan oleh management teater tersebut. Efek dari menonton kekerasan/kata-kata kasar/*sex* dalam film memang berbeda pada tiap anak. Tidak tiap anak meniru apa yang mereka lihat dan dengar, tetapi tidak sedikit yang meniru apa yang mereka tonton. Mereka menonton tontonan yang mereka belum mengerti. Contohnya, anak berantem dan bergulat karena menonton WWE di tv. Ini memakan sampai lebih dari 5 korban anak. Anak jatuh dan meninggal dari apartemen karena menonton spiderman. Ini semua dari tontonan. Anak di bawah umur memperkosa karena nonton porno. Inilah yang banyak terjadi di Indonesia.

2. Dongeng dan Karakter Bangsa

Sebelum era digital mendongeng dalam kehidupan kita merupakan salah satu unsur yang mampu mempengaruhi imajinasi seseorang bila senantiasa diterima dari sejak usia dini. Hal ini terbukti dengan banyak sekali cerita-cerita dongeng yang tersebar di seantero dunia dan melegenda sampai sekarang. Pengaruh sebuah dongeng akan mempengaruhi jiwa dan pikiran seseorang sesuai dengan cerita atau dongeng yang biasa diterima atau dibacanya.

Dongeng tradisional atau cerita rakyat pasti dimiliki oleh masing-masing negara dengan beragam muatan pesan moral, baik yang universal maupun yang lokal. Di barat disebut *folklore* dan di Indonesia disebut dongeng. Dongeng merupakan cerita rakyat. Asal muasalnyanya adalah kisah yang diceritakan dari mulut ke mulut dan biasanya dongeng diceritakan ketika anak sedang menjelang tidur dengan harapan agar hikmah dari cerita dongeng tersebut bisa dipetik dan diterapkan oleh anak-anak sejak usia dini. Biasanya, dongeng mengandung materi pembelajaran untuk anak-anak dan di dalamnya terkandung unsur-unsur yang baik dan benar. Biasanya, dongeng mengandung pesan-pesan moral seperti kebajikan, kegigihan, kesopanan, keberanian dan kesabaran. Tokoh dalam dongeng bisa manusia atau hewan yang disebut dengan dongeng *fabel*. Seorang anak yang menerima pesan moral dari cerita-cerita dongeng akan memberikan daya imajinasi yang kuat dari apa yang ada dalam cerita dongeng yang telah diterima. Dongeng atau cerita rakyat Indonesia pada intinya merupakan refleksi dari beragamnya etnik budaya dan adat-istiadat yang ada di pelosok Indonesia. Pengembangannya dituturkan dari generasi ke generasi melalui kebiasaan mendongeng pada waktu sebelum tidur atau diceritakan oleh seorang guru kepada murid-murid di sekolah taman kanak-kanak dan sekolah dasar.

Seiring dengan perkembangan zaman, dongeng pada masa sekarang mungkin sudah dianggap kuno dan langka karena anak-anak sekarang lebih akrab dengan permainan dalam *gadget*, internet, atau televisi kabel. Dampak perkembangan teknologi ini sangat berpengaruh besar dalam dunia anak-anak. Untuk menyelamatkan dongeng dan melestarikan cerita dongeng, pihak-pihak terkait harus mulai berani mengalihkan cerita-cerita dongeng tersebut dalam format digital yang dikemas dalam berbagai model tayangan apakah *game*, film *educative*, atau dalam film animasi digital. Dongeng dan cerita-cerita seri kepahlawanan *super hero* sangat menarik apabila dikemas dalam format yang menarik dan akan mampu menjaring minat anak-anak dan remaja pada umumnya. Lihat saja produksi film animasi barat seperti "*Frozen*", "*Naruto*", "*Superman*", dan "*Dragon Ball*" misalnya sangat laris manis dikonsumsi oleh anak-anak dan remaja dari penjuru dunia. Sayang sekali dengan lebih melekatnya film animasi barat telah menutupi jiwa dan pikiran anak-anak bangsa Indonesia untuk lebih mengenali budaya dan serial kepahlawan bangsa sendiri.

3. Dongeng Indonesia dan Prospek Pengembangan Film Animasi Digital

Animasi atau lebih dikenal dengan film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan beberapa gambar sehingga bisa bergerak. Ada dua proses cara pembuatan film animasi ini, yaitu dengan cara konvensional dan digital. Perbedaan di antara keduanya adalah cara konvensional lebih sulit dan lebih banyak biayanya. Sementara itu, pembuatan secara proses digital cukup ringan dan proses perbaikannya juga lebih cepat dari pada proses konvensional. Dengan bantuan komputer proses pembuatan film animasi sangat mudah dan cepat. Hal ini mengakibatkan banyak sekali bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film 2 dimensi.

Dalam sejarah budaya animasi, wayang

kulit merupakan salah satu bentuk animasi tertua di dunia. Di sisi lain, "Cerita Panji" adalah sebuah kumpulan cerita yang berasal dari Jawa periode klasik, tepatnya dari era Kerajaan Kediri. Isinya mengenai kepahlawanan dan cinta yang berpusat pada dua orang tokoh utama, yaitu Raden Inu Kertapati (Panji Asmarabangun) dan Dewi Sekartaji (Galuh Candrakirana). Cerita ini mempunyai banyak versi dan telah menyebar di beberapa tempat di nusantara (Jawa, Bali, Kalimantan, Malaysia, Thailand, Kamboja, Myanmar, dan Filipina). Di samping itu, beberapa cerita rakyat seperti "Keong Mas", "Ande-ande Lumut", dan "Golek Kencana" juga merupakan turunan dari cerita ini. Karena terdapat banyak cerita yang saling berbeda dan saling berhubungan, cerita-cerita dalam berbagai versi ini dimasukkan dalam satu kategori yang disebut "Lingkup Panji" (*Panji cycle*). (WikiPedia).

Cerita "Panji" merupakan salah satu cerita dongeng di Indonesia. Apabila diaplikasikan dalam format animasi digital, Cerita "Panji" akan lebih menarik dan mampu menyerap daya tarik masyarakat yang kekurangan informasi tentang cerita itu. Hal ini menanggapi akan minimnya film animasi digital dan ternyata masih ada yang peduli. Salah satu contoh usaha pembuatan cerita dalam format digital di Indonesia adalah pembuatan aplikasi dongeng yang telah dilakukan oleh Educo Studio (<http://www.educastudio.com>). Hal itu dikembangkan oleh Luminov yang dibuat atau diproduksi dalam format cerita digital. Hasilnya sungguh menarik karena mereka juga menghadirkan *game MarBel* (mari belajar) melalui sebuah platform. Mereka juga sudah melebarkan sayapnya dengan menjajaki sebuah aplikasi mobile berupa cerita yang diberi nama interaktif anak CERi. Aplikasi ini mengangkat cerita-cerita dongeng Indonesia seperti cerita "Bawang Merah dan Bawang Putih" yang menggabungkan beberapa konsep, yaitu buku cerita, animasi, dan permainan sederhana. Animasi pada aplikasi ini juga dipadukan dengan suara latar dan narasi yang ekspresif serta cocok untuk anak.

Lebih hebatnya lagi cerita ini sudah tersedia dan dapat diunduh melalui *Google Play*. Apabila anak tersebut pengguna *iPad* atau *tablet PC* berbasis Android bisa mengunduh aplikasi “Bawang Merah dan Bawang Putih” yang interaktif yang mengangkat tema cerita rakyat dari daerah Riau. Hal itu tersedia dalam dua pilihan bahasa, yakni Indonesia dan Inggris. Selain dalam bentuk cerita, aplikasi tersebut dibuat pula semacam permainan edukatif seperti berhitung, menggambar, dan cari benda. Dengan adanya aplikasi CERI ini dongeng tradisional tidak lagi nampak kuno dan ketinggalan zaman. Tentu saja dalam masalah ini anak-anak masih perlu bimbingan dari orang tua. Dengan demikian, anak-anak tidak akan lagi memandang dongeng adalah sesuatu yang kuno. Dengan format digital tentu saja hal ini akan membawa dampak pada pelestarian dari dongeng itu sendiri.

4. Peran Perpustakaan Dalam Perkembangan Pembuatan Film Animasi Digital

Dalam Wikipedia disebutkan, perkembangan pembuatan film *animasi digital* sebenarnya sudah cukup banyak seperti “*DreamWorks*” dan “*LLC*” atau juga dikenal sebagai “*DreamWorks Pictures*”, “*DreamWorks SKG*”, atau “*DreamWorks Studios*”. Perusahaan film utama di Amerika Serikat membuat, menghasilkan, dan memasarkan film-film, video permainan, dan program-program televisi. Mereka telah menghasilkan ataupun memasarkan tidak kurang dari sepuluh buah film dengan pendapatan kotor mencapai *box-office* sebesar US\$ 100 juta per film. Film yang paling sukses baru-baru ini adalah “*Shrek 2*”[1] (<https://id.wikipedia.org/wiki/DreamWorks>). Perusahaan ini mulai didirikan pada tahun 1994 sebagai wadah untuk menuangkan ide-ide terbaik dari pakar media seperti Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg, dan David Geffen. Inisial ketiga pendiri tersebut adalah S dari Spielberg, K dari Katzenberg, dan G dari Geffen. Ketiga singkatan itu dirangkai SKG yang tampak pada bagian bawah dari logo perusahaan

untuk membuat sebuah studio Hollywood yang baru.

Perpustakaan merupakan lembaga tempat pengumpulan sumber informasi termasuk cerita-cerita kepahlawanan atau dongeng dari berbagai penjuru tanah air, karya sastra, dan seri kepahlawanan. Perpustakaan Nasional RI melalui UU No. 4 Tahun 1990 tentang Serah Simpan Karya Rekam dan Karya Cetak telah disosialisasikan kepada masyarakat luas. Hasil sosialisasi itu menunjukkan bahwa Perpustakaan Nasional sudah banyak sekali menerima berbagai terbitan nasional dan internasional untuk disimpan dan dilestarikan sebagai aset budaya bangsa yang sangat berharga yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian bagi generasi yang akan datang. Dengan telah dikembangkannya program berbasis teknologi informasi, seharusnya Perpustakaan Nasional RI punya kewenangan untuk mendorong program-program kegiatan yang berkaitan dengan citra daerah dan citra nusantara. Dengan demikian, masyarakat dapat mengenal dan mendalami arti berkebangsaan. Rasa nasionalisme para generasi sekarang dan yang akan datang pun dapat ditumbuh kembangkan dengan maksimal.

Tentu saja pihak perpustakaan tidak akan mampu berjalan sendiri. Walaupun demikian, pihak perpustakaan dituntut bekerja sama dengan pihak-pihak yang berkompeten seperti media cetak atau elektronik. Selain itu, pihak perpustakaan harus mampu berkolaborasi dengan institusi lain seperti Pusat Perfilman Indonesia atau pihak-pihak yang punya kepiawaian dalam pembuatan film animasi digital. Penyiaran informasi melalui media informasi dan sosial milik pemerintah atau swasta merupakan wujud program penyiaran atau tontonan yang dikemas dengan gaya atau trend anak muda zaman sekarang tanpa meninggalkan inti nilai-nilai sejarah dan rasa nasionalisme kebangsaan dengan bersumber dari informasi yang ada pada koleksi Perpustakaan Nasional RI.

Seperti kita ketahui Perfilman Indonesia

telah bekerja sama dengan Perpustakaan Nasional RI dalam penyimpanan dan pelestariannya, tetapi sejauh ini apakah karya-karya yang telah diterima, diolah, dan disimpan hanya cukup sampai di situ saja? Sebenarnya, masih banyak hal yang bisa dilakukan oleh pihak-pihak yang berwenang dalam kaitan kerja sama tersebut, yaitu dengan memberdayakan koleksi-koleksi yang ada untuk dikembangkan sebagai bahan dasar penelitian. Pembuatan film animasi digital bisa mengambil inspirasi dari informasi yang ada dalam koleksi yang ada. Contoh adalah koleksi buku dongeng yang dapat dikembangkan menjadi kumpulan film animasi digital sehingga dapat memperkaya perfilman Indonesia, khususnya film anak-anak yang sangat minim sekali. Namun, proyek pembuatan film karya animasi digital Perpustakaan Nasional RI harus menggandeng pihak-pihak dan tokoh perfilman Indonesia agar terealisasi suatu karya yang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan mampu memenuhi syarat untuk menjadikan sebuah karya yang edukatif, kreatif, dan inspiratif bagi perkembangan dunia anak-anak dan remaja.

Sebenarnya, masalah pengembangan film animasi digital seri cerita dongeng Indonesia ini telah menjadi perhatian dan menarik minat pihak asing, yaitu *Pixar Animation Studio* dari Amerika Serikat yang didirikan oleh John Lasseter, Ed Catmull, George Lucas, dan Steve Jobs pada tahun 1986. Mereka merasa tertarik untuk membuat film animasi tentang cerita-cerita rakyat dari Indonesia. Hal ini dikatakan oleh pimpinan *Creative Economy Agency* ketika mengunjungi *Pixar Studio* di Amerika pada 29 Oktober 2015. Dikatakan bahwa Walt Disney menunjukkan ketertarikan dalam pekerjaan proyek tersebut dan mereka akan menyeleksi beberapa cerita tradisional Indonesia untuk dijadikan film animasi. (Jakarta Post, 3 November, 2015). Hal itu sangat penting. Dengan adanya kebijakan pengembangan kebudayaan Indonesia di tengah masyarakat global, itu merupakan satu kebanggaan bagi bangsa Indonesia. Sebagai tindak lanjut John Lasseter sebagai *chief creative*

officer dari *Animation Studio* meminta *agency* yang dimiliki Triawan agar segera menyiapkan beberapa cerita rakyat Indonesia untuk dikirim ke *Pixar*. Proses pembuatan satu film animasi ini memerlukan waktu empat atau lima tahun untuk satu produksinya.

Selanjutnya, perpustakaan berperan untuk menyimpan, melestarikan, dan mengembangkan film animasi digital yang akan disebarluaskan ke tengah masyarakat luas sebagai wujud dari UU No. 4 tahun 1990. Kemudian, film animasi yang dimaksud perlu diinformasikan kepada masyarakat luas melalui sosialisasi dan diseminasi informasi. Selama ini jangkauan media yang menayangkan atau menyiarkan film atau informasi tentang nilai-nilai kebangsaan hanya sebatas pada pemberian tugas guru kepada murid untuk mengunjungi museum atau tempat-tempat bersejarah tanpa ada makna yang harus dijabarkan dalam perilaku hidup berkebangsaan. Contohnya adalah bagaimana kita harus menghargai para pahlawan bangsa atau sudah banyakkah anak-anak atau orang dewasa yang mengenal lagu-lagu perjuangan atau nama-nama tempat bersejarah yang ada di Indonesia? Itu semua adalah kewenangan lembaga pemerintah maupun swasta yang punya kewenangan untuk memperkenalkan lebih jauh dan mendalam lagi tentang pentingnya budaya bangsa.

Perpustakaan dapat dan mampu melakukan hal seperti itu, yaitu dengan mengambil ide yang dilakukan oleh Perpustakaan *Library Congress* Amerika. Pada saat itu pengelola perpustakaan itu kebingungan bagaimana supaya anak-anak tertarik untuk melindungi dan melestarikan data file digital yang telah dibuat oleh anak-anak itu sendiri. Karena berkaitan dengan dunia anak-anak, terjadi diskusi panjang antara pihak perpustakaan dengan seorang tamu bernama Susan Manus yang sedang magang di perpustakaan itu. Mereka memutuskan agar dibuat suatu film animasi dalam bentuk cerita dongeng dengan gambar-gambar yang menarik. Isinya adalah modifikasi cerita dengan pesan sesuai yang diinginkan. Judul film

animasi mengambil cerita dongeng kemudian diakomodir ke dalam cerita dengan judul *“Snow Byte and The Seven Formats: Digital Preservation Fairy Tale”* yang diluncurkan pada Maret 2013 .

Bagian penyimpanan koleksi gambar dan rekaman suara Divisi (M/B/RS) Perpustakaan Negara di Amerika *Library Congres* memiliki koleksi langka dan berharga dalam bentuk film animasi bisu (tanpa suara). Koleksi ini berisi serial kartun seperti komedi *“Alice”*, *“Felix si Kucing”*, dan *“Mutt dan Jeff”*. Perpustakaan juga mengkoleksi film animasi pendidikan seperti *Tommy (1926)* yang isinya mengajarkan anak bagaimana cara merawat gigi mereka dengan makan makanan sehat dan cara menyikat gigi. Bentuk awal koleksi film animasi bisu adalah *“The Enchanted”* di mana gambar diproduksi oleh Thomas Edison pada tahun 1900. Film animasi bisu ini menawarkan gambaran menarik dari sejarah Amerika. Perpustakaan memprioritaskan pelestarian sehingga dapat diakses dengan harapan filmografi ini akan menjadi bahan penelitian untuk masyarakat, pembuat film, dan pustakawan.

Untuk layar lebar banyak contoh lain tentang film animasi yang telah dibuat dan diluncurkan dan mendapat penghargaan. *“Persepolis (2007)”* merupakan satu film animasi yang diadaptasi dari novel grafis Marjane Satrapi yang berkisah tentang seorang gadis dengan jiwa pemberontak yang tumbuh di Iran saat revolusi Islam tahun 1979. Film *“Waltz With Bashir (2008)”* merupakan pemenang *Golden Globe* untuk film berbahasa asing terbaik dan sebuah nominasi oscar ini disutradarai oleh Ari Folman. Film itu berkisah tentang Folman mewawancarai para veteran dari invasi Lebanon tahun 1982 yang mencoba mengingat saat mereka masih menjadi prajurit militer: Film *“Coraline (2009)”* merupakan film arahan Hery Selick yang didasari dari novel karya Neil Gaiman dengan judul yang sama. Kisahnya adalah tentang seorang gadis kecil yang menemukan terowongan ke dunia lain yang berada di bawah rumahnya di mana semua mimpinya menjadi nyata. Coraline mendapat

sebuah nominasi oscar untuk film animasi terbaik *“Fantastic Mr. Fox (2009)”*.

Perpustakaan tentu mempunyai modal yang cukup besar apabila berurusan dengan masalah cerita dongeng yang bisa diimplementasikan dalam format film animasi digital. Hal ini tentu saja harus dibarengi dengan niat yang kuat untuk menciptakan sesuatu yang akan bermanfaat bagi pengembangan jiwa dan karakter bangsa khususnya dimulai dari dunia anak-anak yang sudah mulai krisis dengan pemahaman akan masalah kebangsaan. Ada beberapa hal menarik yang perlu dikaji lebih mendalam untuk kemudian diinformasikan kepada masyarakat luas terutama kaum pendidik dan anak didik. Cerita yang ada di dalamnya mampu diberdayakan dengan maksimal sehingga akan memberi peran yang berarti guna meningkatkan rasa nasionalisme bangsa.

5. Bagaimana Perpustakaan Membangun Koleksi Film Animasi Digital?

Membangun koleksi digital dapat dilakukan dengan cara melakukan pengadaan koleksi melalui penyedia koleksi film animasi digital atau database digital, baik membeli maupun berlangganan. Perpustakaan dapat secara langsung menghubungi studio pembuat film animasi digital untuk mendapatkan hak akses ke dalam sumber informasi digital. Contohnya adalah saat ini banyak sekali perpustakaan perguruan tinggi yang ter”gila-gila” dengan berlangganan database online yang berisi berbagai macam jurnal elektronik dan artikel elektronik. Melalui database online perpustakaan mampu menyediakan koleksi digital yang dapat diakses oleh pengguna perpustakaan dalam wilayah area tertentu. Koleksi film animasi digital Pixar dan Disneyland adalah dua contoh perusahaan yang saat ini cukup laris yang menyediakan koleksi film animasi digital. Sementara itu, Perum Produksi Film Negara (PFN) membuat serial animasi *“Petualangan Si Unyil”* berformat 3D dan sudah akan ditayangkan di televisi nasional

agar bisa dinikmati secara luas oleh penonton seluruh Indonesia. Salah satu episode akan tayang di TV kabel. Kerja sama dengan metode ini dapat dilakukan dengan mengakses ke sumber lain yang tidak tersedia secara internal. Hal ini bisa dilakukan dengan membuka link atau jaringan ke server yang disediakan oleh rekanan, penerbit, atau institusi lain yang mungkin mempunyai kesepakatan dengan perpustakaan. Selain itu, kita dapat juga menyediakan akses ke sumber eksternal yang disediakan secara gratis. Hal ini banyak juga dilakukan oleh perpustakaan-perpustakaan, yakni memberikan fasilitas link ke sumber-sumber informasi penting yang disediakan secara gratis dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang dilayaninya.

6. Tantangan dan Harapan di Masa Datang

Permasalahan yang dihadapi oleh perpustakaan khususnya menghadapi era globalisasi (terutama pasar global) adalah masih rendahnya tingkat kualitas sumber daya manusia. Hal inilah yang menuntut perpustakaan harus lebih aktif dalam meningkatkan profesionalisme dan kemampuan pustakawan dalam penguasaan teknologi untuk meningkatkan kinerja dan layanan perpustakaan. Perpustakaan harus bertransformasi menjadi perpustakaan modern atau yang banyak dikenal sebagai perpustakaan elektronik dan digital. Dalam konteks ini, para pengambil kebijakan di bidang perpustakaan harus mempunyai kiat baru bagaimana mengatasi permasalahan bangsa berkaitan dengan menurunnya jiwa nasionalisme di kalangan anak-anak muda. Pengembangan strategi harus dilakukan agar bisa membantu perpustakaan dalam memenuhi kebutuhan pemustaka dan mendukung layanan informasi yang berbasis teknologi di masa mendatang apalagi menghadapi zaman globalisasi yang serba tanpa batas. Hal ini diharapkan berujung pada terbentuknya perpustakaan yang ideal yang berkualitas dengan koleksi yang lebih inovatif dalam kegiatan yang lebih *progresif* tentunya.

Tugas perpustakaan makin banyak karena harus berpacu dengan inovasi-inovasi yang berkembang di sekitar kita seperti membangun koleksi film animasi digital yang akan menghadapi berbagai permasalahan terutama yang berhubungan dengan masalah kebijakan, anggaran, sumber daya, dan hubungan dengan berbagai pihak. Kerja sama dengan Pusat Perfilman Indonesia dan Stasiun Pusat Televisi Indonesia atau studio yang punya proyek pembuatan film animasi digital mungkin bisa dilakukan untuk mewujudkan ide pengembangan film animasi digital yang bersumber dari cerita-cerita rakyat dari seluruh Indonesia. Dengan demikian, cerita dongeng akan semakin membudaya di negeri kita sendiri. Hal itu akan membawa dampak yang sangat signifikan bagi perkembangan dunia anak-anak yang sudah mulai pudar rasa nasionalismenya karena terhempas oleh derasnya arus informasi yang tidak terhitung jumlahnya.

Masalah kebijakan ini dapat dilihat dari bagaimana sebetulnya kebijakan institusi dalam mendukung perpustakaan untuk menjalankan perannya. Kemudian, juga bagaimana perpustakaan menentukan arah pengembangan koleksi film animasi digital, terutama agar tidak melenceng dari apa yang menjadi tujuan awalnya. Masalah anggaran menjadi bagian yang cukup krusial karena memang proses pengembangan film animasi digital bukan pekerjaan yang murah. Bahkan, tidak sedikit yang mematok harga cukup tinggi terhadap berbagai jenis film animasi digital ini. Untuk itu, perlu rencana anggaran yang matang dan dukungan dana yang kuat apabila perpustakaan sudah menetapkan untuk melakukan pengembangan koleksi film animasi digital.

Sumber daya juga menjadi bagian penting dalam membangun koleksi film animasi digital. Sumber daya yang minim akan menghasilkan pengembangan koleksi film animasi digital yang kurang maksimal. Kemampuan sumber daya terutama sumber daya manusia menjadi kunci penting dalam keberhasilan pengembangan

koleksi film animasi digital. Sumber daya manusia yang menguasai teknologi informasi dan juga alih media menjadi syarat mutlak yang sulit untuk dihindari.

Masalah lain adalah hubungan dengan pihak lain. Dalam hal ini adalah bagaimana perpustakaan mampu meningkatkan hubungan dan jaringan dengan berbagai pihak terutama yang mampu menyediakan koleksi film animasi digital. Hubungan atau jaringan ini penting karena dalam perpustakaan *digital sharing* informasi atau koleksi adalah salah satu hal yang membedakan dengan perpustakaan lainnya. Masih berhubungan dengan pihak lain, ada satu permasalahan yang cukup menghambat adalah masalah hak cipta. Proses pengembangan koleksi film animasi digital sering kali terbentur pada etika dan moral untuk menghargai akan hak cipta seseorang. Untuk itu, perlu kiranya perpustakaan melakukan MoU dengan pihak-pihak yang secara langsung akan dirugikan apabila karyanya digandakan dalam bentuk digital. Perlu ada aturan atau kesepakatan yang dapat menjembatani kepentingan perpustakaan dan pemegang hak cipta karya film animasi digital tersebut. Semua permasalahan tersebut adalah masalah biasa yang apabila direncanakan secara matang pasti bukan merupakan masalah yang cukup berarti bagi perpustakaan untuk mengembangkan koleksi film animasi digital.

7. Penutup

Perpustakaan yang ingin membangun

koleksi film animasi digital tentunya sudah mempertimbangkan banyak faktor yang dapat menghalangi kelancaran proses pembangunan koleksi digital khususnya dengan menambahkan jenis variatif koleksinya termasuk jenis film animasi digital. Perpustakaan paling tidak harus mempunyai strategi jangka panjang yang dapat mengakomodir segala kebutuhan pemustaka tanpa kecuali bagi setiap generasi tanpa harus merusak hak orang lain. Strategi itu pada masa yang akan datang akan membantu perpustakaan untuk mewujudkan apa yang menjadi harapan lembaga yang menaunginya sesuai dengan tujuan keberadaan perpustakaan sebagai pembina perpustakaan di bawahnya. Namun, pengembangan koleksi film animasi digital dapat dilakukan secara bertahap karena dibutuhkan waktu yang panjang untuk proses pembuatan dan pengembangannya. Perpustakaan akan mempunyai cukup banyak koleksi film animasi digital yang dapat menjadi modal bagi pengembangan *digital library* yang bisa diupload oleh setiap anak-anak dan orang dewasa yang ingin menonton film cerita dongeng dalam format film animasi digital secara *online*. Selain itu, mereka akan datang langsung menyaksikan film tersebut dalam studio, komputer, atau aplikasi handphone yang digenggamnya. Secara tidak langsung masyarakat khususnya anak-anak akan semakin mengenali apa dan seperti apa cerita dongeng rakyat Indonesia yang sesungguhnya. Dengan demikian, secara otomatis akan timbul kecintaan terhadap budaya bangsa sendiri. Hal itu tentu saja akan menimbulkan jiwa nasionalisme yang tertanam secara mendalam sejak usia dini.

Daftar Pustaka

Amindoni, Ayomi. 2015. "Pixar Interested in Making Indonesian Movie". Dalam <http://thejakarta.post.com/news/2015/11/03>, diunduh pada tanggal 7 Maret 2016.

Antono, Purnomo. 2011. "Cyber Bullying". Dalam *Reader Digest Indonesia*, November 2011.

Arif, Surachman. 2001. "Membangun Koleksi Digital: Perpustakaan Universitas Gadjah Mada". Dalam http://www.arifs.staff.ugm.ac.id/mypaper/Dig_coll_Building.doc#_ftn1, diunduh pada tanggal 20 Maret 2016)

Merdeka.com . Senin, 26 Januari 2015. "Siswa SMP Nyatakan Cinta ke Siswa SD, Kak Seto Salahkan Orang Tua", diunduh pada tanggal 20 Juni 2015.

Rina, Garmina. 2014. "Dongeng Digital Bawang Merah dan Bawang Putih Karya Anak Bangsa". Dalam <http://www.yangcanggih.com/2014/02/24/aplikasi-bawang-merah-dan-bawang-putih-hadir-untuk-perangkat-ios-android/>, diunduh pada tanggal 4 Maret 2016.

Hesti, Pratiwi. 2014. "Dengan Aplikasi Ceri, Dongeng Tradisional Tak Lagi Kuno". Dalam <http://revive.dailysocial.net/delivery/ck.php?>, diunduh pada tanggal 7 Maret 2016.

Susan , Manus. 2013. *Snow Byte and the Seven Formats: A Digital Preservation Fairy Tale.* ?.

McIntire, Joy A. 999. "Silent Animated Films at the Library of Congress". Dalam <https://www.loc.gov/>, diunduh pada tanggal 4 April 2016.

?. "Proses Pembuatan Film Animasi Part 1". Dalam [//">www.kidnesia.com/Kidnesia2014/Boleh-tahu//Pengetahuan-Umum/Proses Pembuatan -Film Animasi //](http://www.kidnesia.com/Kidnesia2014/Boleh-tahu//Pengetahuan-Umum/Proses_Pembuatan-Film_Animasi), diunduh pada tanggal 5 Maret 2016.