

KAJIAN ESTETIKA DALAM ADAPTASI GAYA KAMASAN PADA FILM ANIMASI I EMPAS TEKEN I ANGSA

Oleh:

I Gede Adi Sudi Anggara^{1*}

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bisnis dan Desain Kreatif
Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia*

I Made Gede Arimbawa²

*Program Studi Desain Program Doktor
Institut Seni Indonesia Denpasar*

adi.sudianggara@instiki.ac.id^{1*} ; img.arimbawa@gmail.com²

***)Corresponding Author**

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji estetika visual dalam adaptasi gaya kamasan pada film animasi *I Empas teken I Angsa*. Film animasi ini berupaya menghidupkan seni lukis klasik dari Desa Kamasan, Klungkung, Bali, dengan mempertahankan unsur-unsur dekoratif yang menjadi ciri khasnya. Menggunakan metode kualitatif, penelitian ini dilakukan melalui observasi mendalam terhadap elemen desain, prinsip desain, dan asas desain dalam animasi tersebut. Analisis ini mengungkapkan bagaimana harmoni, kontras, irama, gradasi, serta asas kesatuan, keseimbangan, kesederhanaan, penekanan, dan proporsi diterapkan untuk menciptakan komposisi visual yang konsisten dengan gaya kamasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adaptasi gaya kamasan dalam film animasi ini berhasil mempertahankan nilai estetika tradisional sekaligus relevan bagi audiens modern. Film ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai media pelestarian budaya yang efektif.

Kata Kunci: Animasi; Estetika Visual; Gaya Kamasan; Pelestarian Budaya; Seni Tradisional.

ABSTRACT

This study examines the visual aesthetics in the adaptation of the Kamasan style in the animated film *I Empas teken I Angsa*. This animated film aims to bring to life the classic painting art from Kamasan Village, Klungkung, Bali, while retaining the distinctive decorative elements of the style. Using a qualitative method, this research is conducted through an in-depth observation of design elements, design principles, and design fundamentals within the animation. The analysis reveals how harmony, contrast, rhythm, gradation, as well as the fundamentals of unity, balance, simplicity, emphasis, and proportion are applied to create a visual composition consistent with the Kamasan style. The results show that the adaptation of the Kamasan style in this animated film successfully preserves traditional aesthetic values while remaining relevant to a modern audience. This film serves not only as entertainment but also as an effective medium for cultural preservation.

Keywords: Animation; Visual Aesthetics; Kamasan Style; Cultural Preservation; Traditional Art.

Copyright © 2024 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received:

Revised:

Accepted:

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Bali merupakan pulau yang kaya akan warisan

budaya dan seni tradisi, salah satunya tercermin melalui seni lukis wayang kamasan. Berasal dari Desa Kamasan di Klungkung, gaya lukisan ini memiliki ciri khas visual yang

unik, seperti penggunaan warna alami, komposisi tanpa perspektif, dan pola dekoratif yang kaya akan simbolisme. Wayang kamasan bukan hanya sebuah bentuk seni visual, tetapi juga media yang memuat nilai-nilai moral, filosofi, dan ajaran hidup. Menurut Kemara dalam (Adi et al., 2020) menyatakan bahwa seni lukis Wayang Kamasan merupakan salah satu bentuk karya seni klasik yang berawal pada abad ke-17 dan dianggap penting dalam kebudayaan Bali. Banyak aspek yang berkaitan dengan keberadaan seni lukis kamasan diantaranya, aspek filosofi, spiritual, sosial, dan budaya. Seni lukis Wayang Kamasan, sebagai salah satu bentuk seni klasik dan komunal khas Bali, memiliki aturan baku yang mencakup berbagai aspek, seperti tema, teknik pembuatan, jenis alat dan bahan yang digunakan, serta variasi figur yang dihadirkan dalam setiap karya lukisan (Mudarahayu et al., 2021). Dalam konteks seni rupa Bali, gaya kamasan adalah salah satu representasi estetika yang mencerminkan identitas budaya yang kuat dan kedalaman nilai spiritual.

Seiring perkembangan teknologi, upaya pelestarian seni budaya tradisional kini memasuki dimensi baru melalui media digital. Film adalah hasil dari proses kreatif para pembuatnya yang menggabungkan berbagai elemen seperti ide, sistem nilai, pandangan hidup, estetika, norma, perilaku manusia, dan teknologi modern. Meskipun berfungsi sebagai hiburan, film memiliki

pengaruh signifikan dalam pendidikan, penyampaian informasi, dan juga sebagai pendorong perkembangan industri kreatif (Anggara et al., 2019).

Film animasi dapat menjadi salah satu media yang efektif untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya visual tradisional. Dengan memanfaatkan animasi, elemen-elemen visual khas seperti yang terdapat dalam lukisan wayang kamasan dapat diperkenalkan kepada generasi muda dan khalayak yang lebih luas. Film animasi I Empas teken I Angsa adalah salah satu karya animasi yang dibuat pada 2020, yang mencoba mengadaptasi gaya visual lukisan wayang kamasan ke dalam media animasi dua dimensi (2D). Film ini mengisahkan tentang persahabatan antara sepasang empas dengan sepasang angsa. Cerita ini kaya akan pesan moral dan menggunakan gaya kamasan sebagai dasar estetika visualnya. Dengan gaya visual yang unik dan cerita yang universal, animasi ini dirancang untuk menjembatani tradisi dan modernitas, menarik perhatian audiens modern yang lebih akrab dengan media digital, termasuk generasi milenial dan generasi Z yang cenderung lebih dekat dengan teknologi dan animasi sebagai medium hiburan.

Permasalahan

Penelitian ini mengkaji bagaimana estetika gaya lukisan wayang kamasan yang diterapkan dalam animasi I Empas teken I Angsa, serta sejauh mana elemen-elemen

visual khas gaya kamasan, seperti warna, bentuk, dan ornamen, dapat dipertahankan dan diadaptasi secara efektif dalam media animasi. Fokus utama penelitian ini adalah untuk memahami dan mengetahui estetika yang terdapat pada film animasi *I Empas teken I Angsa* yang meadaptasi gaya lukisan wayang kamasan.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Gaya Dekoratif Lukisan Wayang Kamasan

Lukisan wayang Kamasan adalah seni tradisional khas dari Desa Kamasan, Klungkung, Bali, yang memiliki identitas visual unik dan kerap digunakan dalam ritual agama Hindu sebagai penghormatan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta untuk memohon keselamatan dan kedamaian. Karya seni ini tumbuh subur dan berkembang dengan pakem yang ketat, di mana setiap elemen dalam lukisan mengikuti aturan, norma, nilai, dan ketentuan tradisional yang mengikat (Agung Raditya Putra et al., 2018). Istilah Kamasan merujuk pada nama sebuah desa di Klungkung yang menjadi pusat seni lukis tradisional ini. Lukisan Kamasan juga dikenal sebagai "lukisan kaum *sudra*," karena pada awalnya seni lukis klasik ini banyak diciptakan oleh kaum *sudra* (Adi et al., 2020).

Sebagai karya seni visual yang kental dengan tradisi, gaya lukisan wayang kamasan tentu memiliki ciri khas. Lukisan wayang kamasan cenderung menggunakan gaya dekoratif pada bentuk visualnya. Gaya

dekoratif pada lukisan Wayang Kamasan menciptakan komposisi yang tampak ramai dan hidup. Setiap figur dalam lukisan Wayang Kamasan dapat diidentifikasi melalui pengamatan mendalam terhadap bentuk visualnya. Tema dalam seni lukis Wayang Kamasan beragam, namun umumnya tetap berakar pada kearifan lokal, seperti kepercayaan masyarakat Bali terhadap *palelindon* dan *palelintangan*, serta mengambil inspirasi dari kitab *Sutasoma*, cerita *tantri*, dan *wiracarita* (Mudarahayu et al., 2021).

Estetika dalam Film Animasi

Menurut Djelantik dalam (Sudi Anggara et al., 2018), estetika adalah cabang ilmu yang mengkaji dan mempertanyakan keindahan pada suatu objek. Objek yang dimaksud dapat berupa karya seni, proses kreatif, fenomena alam, atau hasil desain. Sementara itu, menurut Kant dalam (Kartika, 2007) terdapat dua jenis nilai estetis, yaitu nilai estetis murni dan nilai ekstra estetis. Nilai estetis murni berkaitan dengan elemen-elemen seperti garis, bentuk, dan warna dalam seni rupa. Di sisi lain, nilai ekstra estetis merujuk pada keindahan tambahan yang dapat dinikmati oleh penikmat seni, seperti representasi bentuk manusia, hewan, dan elemen lainnya.

Memahami estetika dengan cara menelaah forma seni yang kemudian disebut struktur desain yang terdiri dari unsur desain, prinsip desain dan asas desain (Kartika, 2007). Estetika juga terdapat dalam karya

animasi, karena dengan adanya estetika atau keindahan dapat menambah nilai dari karya animasi itu sendiri.

Memahami estetika berarti menganalisis bentuk seni yang disebut sebagai struktur desain atau struktur visual, yang mencakup unsur desain, prinsip desain, dan asas desain. Unsur desain meliputi elemen-elemen seperti garis, bentuk (shape), tekstur, warna, ruang, dan dimensi waktu. Prinsip desain mencakup aspek seperti harmoni, kontras, irama, dan gradasi. Sementara itu, asas desain melibatkan elemen seperti kesatuan (unity), keseimbangan baik formal maupun informal, kesederhanaan, penekanan (aksentuasi), dan proporsi. (Kartika, 2007).

Istilah animasi berasal dari bahasa Latin "anima," yang memiliki arti jiwa, kehidupan, nyawa, dan semangat. Animasi adalah jenis film yang dihasilkan dari serangkaian gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menciptakan gerakan yang membentuk alur cerita (Gunawan, 2013). Menurut Norman McLaren (Prakosa, 2010), animasi tidak hanya sekadar gambar yang diberikan gerakan, tetapi juga merupakan sebuah bentuk seni yang mampu mengekspresikan gerakan secara visual.

Dalam mempresentasikan film animasi terdapat beberapa format gaya (style), sehubungan dengan ekspresi dan ide dari pembuat film serta disesuaikan dengan target penontonnya (Prakosa, 2010). Secara

garis besar format gaya (style) film animasi dapat digolongkan sebagai berikut :

a. *Realism*

Merupakan sebuah gaya yang dianggap mudah dimengerti dan mudah dipergunakan untuk mengkomunikasikan ide kepada kebanyakan penonton. Pemilihan bentuk visualnya berorientasi pada realita.

b. Karikatur

Animasi dengan gaya karikatur menampilkan visual yang mendekati objek dari alam dengan bentuk yang disederhanakan. Gaya karikatur cukup populer dalam membuat karakter lucu dalam bentuk figur kartun.

c. Dekoratif

Gaya animasi dekoratif sangat umum terdapat di Eropa Timur, khususnya di Chekoslovakia. Gaya ini biasanya mengadopsi teknik cat air, gambar dengan pensil, lukisan dan bentuknya flat atau dua dimensional tanpa menggunakan perspektif.

C. METODE

Metode penelitian yang diterapkan dalam kajian ini adalah metode kualitatif, yang dilakukan melalui observasi menyeluruh terhadap film animasi I Empas teken I Angsa. Observasi ini bertujuan untuk menganalisis dan menelaah bentuk-bentuk estetika khas gaya kamasan yang diterapkan dalam film, dengan fokus pada elemen visual dan keindahan yang teridentifikasi selama proses pengamatan. Setelah proses

pengamatan, penelitian ini dilanjutkan dengan pembahasan yang berkembang secara alami berdasarkan analisis subjektif peneliti selama mengamati film, serta penjelasan dan deskripsi yang dituangkan dalam bentuk kalimat dari sudut pandang peneliti. Dengan menggunakan teori estetika sebagai landasan, pembahasan ini akan menganalisis unsur desain, prinsip desain, dan asas desain yang mendasari adaptasi gaya kamasan dalam film animasi I Empas teken I Angsa.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Film Animasi I Empas teken I Angsa

Film ini terinspirasi dari cerita I Empas teken I Angsa yang bersumber dari kisah-kisah Tantri. Cerita Tantri ini awalnya berasal dari India dan kemudian menyebar ke Eropa dan Asia. Kisah-kisah Tantri menarik untuk disimak karena mengandung banyak nilai moral yang disampaikan dalam bentuk fabel. Nilai-nilai ini tidak hanya relevan lebih dari dua ribu tahun yang lalu saat kisah ini mulai disebarkan, tetapi juga tetap berlaku hingga saat ini (Taro, 2015).

Film ini berdurasi 4 menit dan menggunakan bahasa Bali sebagai pengantar. Secara visual, animasi ini mengadopsi gaya dekoratif khas wayang Kamasan. Ceritanya menggambarkan persahabatan antara dua ekor empas dan dua ekor angsa. Suatu hari, danau tempat mereka tinggal mengalami kekeringan akibat musim kemarau yang panjang. Sepasang angsa memutuskan untuk

mencari danau lain, sementara empas ingin ikut bersama mereka. Dengan rasa simpati, angsa menawarkan cara yang cukup berisiko untuk membawa empas, yakni menggunakan sebatang kayu. Empas menyetujui rencana tersebut dengan syarat mereka harus menggigit bagian tengah kayu dengan erat, menjaga mulut dan telinga tetap tertutup, serta tidak boleh terganggu oleh perkataan siapa pun.

Mereka kemudian terbang ke udara, dengan angsa menggigit kedua ujung kayu sementara empas berada di tengahnya. Namun, saat melewati hutan, anjing-anjing liar mulai mengejek empas, menyebut mereka sebagai kotoran sapi yang dibawa terbang. Tidak tahan diejek, empas membalas perkataan anjing-anjing liar itu, hingga pegangan mereka terlepas. Mereka jatuh ke tanah dan akhirnya dimangsa oleh anjing-anjing yang kelaparan. Pesan moral dari kisah ini adalah pentingnya menepati janji dan mengendalikan emosi, karena sikap emosional yang tidak terkendali dapat membawa kita pada kegagalan. Tambahkan jurnal yang membahas peran media animasi dalam edukasi dan pelestarian budaya. Jurnal-jurnal ini dapat membahas efektivitas animasi sebagai media edukasi untuk mengenalkan budaya tradisional kepada audiens muda atau asing, serta bagaimana media ini dapat membantu dalam pelestarian nilai-nilai budaya lokal.

Unsur Desain

a. Unsur Garis

Garis dalam animasi ini tampak kuat dan jelas, khas dengan gaya lukisan wayang kamasan. Garis-garis tegas digunakan untuk mendefinisikan karakter, elemen latar, dan ornamen, menciptakan bentuk yang padat dan terstruktur. Garis-garis ini juga memperkuat karakteristik tradisional gaya kamasan, menghindari perspektif mendalam dan mempertahankan komposisi datar yang khas.



Gambar 1. Birth of Hanuman painting karya I Nyoman Mandra
Sumber: Mandra, n.d.



Gambar 2. Unsur garis-garis tegas pada visual film
Sumber: Animation, 2021

b. Unsur Shape (Bangun)

Bentuk atau *shape* dalam animasi ini cenderung datar dan tanpa dimensi

mendalam, yang merupakan ciri gaya kamasan. Bentuk karakter seperti empas dan angsa dibuat dengan proporsi yang menonjolkan ciri khas mereka, misalnya bentuk tubuh datar dengan detail ornamen pada sayap dan bulu. Bentuk-bentuk shape pada film animasi ini tercipta dari perubahan wujud stilasi.

Stilasi merupakan teknik menggambarkan bentuk alami menjadi bentuk ornamen, dengan cara mereduksi atau menyederhanakan objek. Teknik stilasi memungkinkan perubahan bentuk asli menjadi beragam bentuk baru yang bersifat dekoratif, namun tetap mempertahankan karakteristik utama dari bentuk aslinya (Kartika, 2007).



Gambar 3. Teknik Stilasi pada desain shape karakter empas dan angsa
Sumber: Animation, 2021

c. Unsur Warna

Palet warna dalam animasi ini mengikuti warna-warna alami yang lazim pada lukisan kamasan, seperti kuning, coklat, hijau, dan merah. Warna-warna tersebut menciptakan suasana tradisional, dengan intensitas saturasi yang cukup rendah sehingga tidak mencolok namun tetap menarik. Warna juga digunakan untuk membedakan karakter utama dari latar, memberikan penekanan visual pada empas dan angsa yang menjadi fokus cerita.



Gambar 4. Palet warna yang digunakan pada film animasi

Sumber: Animation, 2021

d. Unsur Ruang

Unsur ruang dalam animasi ini bersifat datar, tanpa efek perspektif yang biasa ditemukan pada animasi modern. Elemen-elemen visual ditempatkan dalam satu bidang datar, menciptakan kesan komposisi dua dimensi yang khas. Ketiadaan kedalaman ruang ini sesuai dengan estetika kamasan, memberikan kesan gambar dekoratif dan berkesinambungan.



Gambar 5. Ruang tanpa efek perspektif

Sumber: Animation, 2021

Prinsip Desain

Penulis menganalisis salah satu *scene* pada film animasi I Empas teken I Angsa, dimana Angsa sedang bercengkrama dengan Empas.



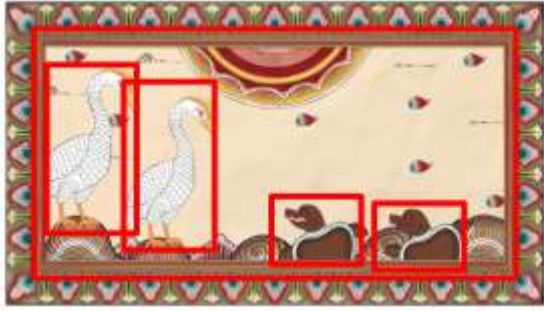
Gambar 6. Harmoni, kontras, irama dan gradasi pada scene animasi

Sumber: Animation, 2021

a. Harmoni

Harmoni dalam animasi ini tercapai melalui keselarasan elemen visual, baik pada karakter maupun latar belakang. Penggunaan palet warna yang konsisten dan garis-garis tegas yang khas gaya kamasan menciptakan tampilan yang serasi antara karakter dan ornamen dekoratif. Setiap elemen, dari karakter empas dan angsa hingga latar belakang papatran, saling melengkapi tanpa ada yang tampak dominan atau bertabrakan, sehingga menghasilkan kesan yang harmonis dan menyatu secara visual.

Setiap elemen, dari angsa, empas hingga ikan dan ornamen latar, menggunakan garis dan warna yang serasi, menciptakan tampilan yang menyatu tanpa elemen yang terlihat kontras berlebihan atau mengganggu. Warna-warna lembut seperti biru, putih, dan coklat memperkuat kesan harmonis, dan pola-pola dekoratif khas kamasan di tepi bingkai membantu mengikat keseluruhan komposisi menjadi satu kesatuan.



Gambar 7. Komposisi harmoni pada film animasi
Sumber: Animation, 2021

Denah komposisi harmoni ditunjukkan pada menit ke 01:20, dalam animasi ini menunjukkan penempatan elemen-elemen visual yang menciptakan keselarasan dan keseimbangan dalam satu kesatuan. Karakter utama, yaitu I Angsa dan I Empas, ditempatkan di pusat komposisi sebagai fokus utama, dikelilingi oleh ornamen dekoratif khas Kamasan yang terorganisasi secara simetris di kedua sisi. Bingkai dekoratif yang mengelilingi adegan berfungsi sebagai pengikat elemen-elemen visual, memberikan batasan yang menjaga integritas komposisi.

b. Kontras

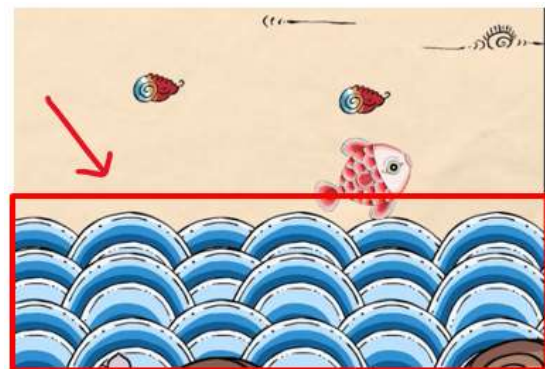
Kontras dihadirkan melalui perbedaan warna antara karakter utama dan latar belakang. Angsa dengan bulu putih dan ikan merah muda menonjol dibandingkan warna latar yang lebih redup dan dekorasi lainnya, menjadikan karakter lebih terlihat. Selain itu, kontras antara bentuk organik (Angsa, Empas, dan ikan) dan pola dekoratif latar memberikan daya tarik visual yang lebih kuat, mengarahkan perhatian penonton pada karakter utama.



Gambar 8. Prinsip desain kontras pada warna karakter angsa dan latar belakang pada menit 00:11
Sumber: Animation, 2021

c. Irama (Repetisi)

Prinsip irama terlihat dari pengulangan pola dekoratif, baik di tepi bingkai maupun pada latar bergelombang yang mewakili air, pada menit ke 00:08. Gelombang yang berulang dan elemen-elemen dekoratif di sekitar bingkai menciptakan pola repetitif yang memberikan kesan ritmis, menambah rasa keteraturan dan keselarasan. Repetisi ini juga memperkuat gaya tradisional yang khas dalam lukisan kamasan.



Gambar 9. Irama pada pengulangan bentuk gelombang air
Sumber: Animation, 2021

d. *Gradasi*

Gradasi dalam gambar ini hadir secara halus, terutama pada elemen air yang berbentuk gelombang. Gelombang memiliki sedikit gradasi warna dari biru muda ke biru lebih tua, menciptakan dimensi yang lembut tanpa kehilangan kesan datar yang khas gaya kamasan.



Gambar 10. Gradasi pada elemen air bergelombang
Sumber: Animation, 2021

Asas Desain

a. *Asas Kesatuan (Unity)*

Scene ini menunjukkan kesatuan yang kuat melalui penggunaan elemen-elemen visual yang konsisten dalam gaya dan warna. Setiap elemen—burung, pohon, ornamen latar, dan bingkai dekoratif—diciptakan dalam gaya yang harmonis, mencerminkan karakteristik tradisional gaya kamasan. Kesamaan warna dan pola di seluruh elemen visual menciptakan kesatuan yang kuat, sehingga semua elemen terlihat menyatu dalam satu komposisi yang kohesif.



Gambar 11. Kesatuan pada scene animasi menit ke 02:49
Sumber: Animation, 2021

b. *Keseimbangan (Balance)*

Scene ini menggunakan keseimbangan informal atau asimetris, di mana posisi burung yang terbang sambil membawa objek di bagian tengah memberikan keseimbangan visual yang tidak simetris namun tetap terlihat harmonis.

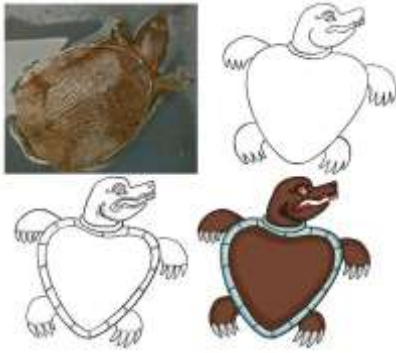


Gambar 12. Keseimbangan asimetris pada adegan Angsa membawa terbang Empas
Sumber: Animation, 2021

Pohon di sisi kanan, gelombang, dan hiasan awan di latar belakang juga berkontribusi dalam menciptakan keseimbangan, membuat komposisi terasa stabil meskipun tidak sepenuhnya simetris.

c. *Kesederhanaan (Simplicity)*

Asas kesederhanaan tampak pada elemen visual yang dibuat tanpa terlalu banyak detail berlebihan. Meskipun ada ornamen dekoratif di bingkai dan latar, bentuk-bentuk karakter seperti burung dan pohon digambarkan dengan sederhana dan langsung, menciptakan tampilan yang mudah dipahami dan enak dilihat. Kesederhanaan ini memungkinkan fokus pada cerita dan interaksi antara elemen utama.



Gambar 13. Kesederhanaan (simplicity) pada desain karakter Empas
Sumber: Animation, 2021

d. Aksentuasi (*Emphasis*)

Penekanan dalam *scene* ini diberikan pada dua burung yang membawa objek di tengah. Warna dan posisi mereka di pusat komposisi memberikan aksentuasi kuat yang menarik perhatian penonton langsung pada karakter utama. Penekanan ini dipertegas dengan ruang kosong di sekitar burung, yang memisahkan mereka dari elemen latar belakang lainnya, sehingga mereka menjadi fokus utama dalam adegan ini.



Gambar 14. Aksentuasi atau penekanan pada posisi karakter utama Angsa dan Empas
Sumber: Animation, 2021

e. Proporsi

Proporsi elemen dalam *scene* ini mencerminkan gaya tradisional kamasan, di mana ukuran objek tidak selalu realistis tetapi lebih dekoratif. Misalnya, pohon dan burung diberi ukuran yang sesuai untuk menonjolkan karakter utama tanpa mengikuti proporsi alam. Objek yang dibawa

Angsa terlihat agak besar dibandingkan tubuh Angsa itu sendiri, namun hal ini memberikan kesan dramatis dan estetis sesuai dengan gaya lukisan kamasan yang menekankan tampilan dekoratif.



Gambar 15. Proporsi yang tidak realistis antara karakter dan pepohonan
Sumber: Animation, 2021

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Film animasi *I Empas teken I Angsa* berhasil mengadaptasi estetika visual dari lukisan wayang kamasan, salah satu warisan seni tradisional Bali, ke dalam media digital. Melalui penggunaan elemen desain seperti garis tegas, bentuk datar, warna natural, dan prinsip desain yang meliputi harmoni, kontras, irama, dan gradasi, film ini menciptakan visual yang konsisten dengan gaya kamasan. Analisis terhadap asas desain, termasuk kesatuan, keseimbangan, kesederhanaan, penekanan, dan proporsi, menunjukkan bahwa film ini mampu menjaga keaslian estetika sambil menghadirkan komposisi yang menarik secara visual. Adaptasi ini tidak hanya memperkenalkan nilai-nilai budaya Bali kepada audiens yang lebih luas, tetapi juga berperan dalam pelestarian budaya lokal melalui media animasi.

Adaptasi ini memperlihatkan sejauh mana gaya wayang Kamasan dapat diterjemahkan ke dalam animasi digital modern, dengan tetap mempertahankan nilai-nilai estetika dan filosofis yang mendasari gaya tersebut. Selain itu, animasi ini berperan penting dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal Bali kepada audiens yang lebih luas, baik secara nasional maupun internasional, melalui medium yang menarik dan mudah diakses.

Saran

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar fokus lebih mendalam pada reaksi audiens terhadap estetika gaya kamasan dalam animasi, khususnya dari generasi muda yang mungkin belum familiar dengan budaya Bali. Selain itu, kolaborasi dengan seniman tradisional Kamasan dapat menjadi upaya yang baik untuk memperkaya adaptasi ini dan mempertahankan keaslian budaya. Dalam aspek teknis, eksplorasi lebih lanjut terhadap teknik pewarnaan digital yang lebih menyerupai tekstur alami lukisan kamasan dapat meningkatkan autentisitas visual dalam animasi.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. G., Anggara, S., Yusa, I. M. M., & Nyoman, I. (2020). Kamasan Classic Style In The 2d Animated Film I Empas Teken I Angsa. *International Proceeding Conference on Multimedia, Architecture & Design (IMADe)*, 1(October), 467–476.
- Agung Raditya Putra, I. G. L., Trisna, K. W., & Made Wiradharma, I. G. B. (2018). Inovasi Kerajinan Lukisan Wayang Kamasan Klungkung. *Majalah Aplikasi Ipteks NGAYAH*, 9(1), 21–25.
- Anggara, I. G. A. S., Santosa, H., & Udayana, A. A. G. B. (2019). Character Education and Moral Value in 2D Animation Film Entitled “Pendeta Bangau.” *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 10(2), 57–70. <https://doi.org/10.33153/capture.v10i2.2449>
- Animation, B. (2021). *Film Animasi 2D I Empas teken I Angsa*. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=yiq_WWTZhHM
- Gunawan, B. B. (2013). *Nganimasi Bersama Mas Be*. Elex Media Komputindo.
- Kartika, D. S. (2007). *Estetika*. Rekayasa Sains.
- Mandra, I. N. (n.d.). *History of Balinese Painting*.
- Mudarahayu, M. T., Sedana, I. N., Remawa, A. A. G. R., & Sariada, I. K. (2021). Estetika Bentuk Busana Pada Lukisan Wayang Kamasan. *Panggung*, 31(2), 93–104. <https://doi.org/10.26742/panggung.v31i2.1573>
- Prakosa, G. (2010). *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Sudi Anggara, I. G. A., Mudra, I. W., & Sariada, I. K. (2018). Estetika Film Animasi 2D “Bawang dan Kesuna.” *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 3(1), 42–57. <https://doi.org/10.26742/pantun.v3i1.882>
- Taro, M. (2015). *Kisab-Kisab Tantri* (2nd ed.). Sanggar Kukuruyuk.

