

BAB III

FILM ANIMASI SEBAGAI MODEL DIPLOMASI PUBLIK BARU OLEH MALAYSIA

A. Sejarah Animasi Malaysia

Film animasi di Malaysia telah dimulai sejak tahun 1946 melalui MFU atau Malayan Film Unit¹ yang sekarang lebih dikenal sebagai Filem Negara Malaysia, yang dimana MFU ini masih mengerjakan film yang berjenis dokumenter masyarakat Malaysia, dengan konten yang difokuskan pada upaya untuk mempromosikan satu pemahaman mengenai keagamaan dalam melawan teroris yang memiliki paham komunis, perkembangan politik Malaysia serta mengenai kebijakan Pemerintahan.² Film yang telah di buat dan ditayangkan oleh MFU mengarah pada anti komunis sehingga Kerajaan Malaysia ikut campur dalam proses nya, oleh karena itu pada bulan Juli tahun 1947 MFU mengeluarkan tayangan berjudul Face of Malaya, lalu disusuli oleh beberapa judul film lainnya seperti Emergency, The Kinta Story, Jungle Warfare, Air Drop dan The Harvest Ahead . lalu pada tahun 1978 unit ini berkembang untuk melakukan pembuatan film dokumenter dan film yang diperuntukkan untuk masyarakat Malaysia yang bertujuan untuk film hiburan masyarakat.

Oleh karena itu film animasi yang dikeluarkan untuk pertama kali pada tahun tersebut adalah Hikayat Sang Kancil oleh Goh Meng Huat atau Anandam Xavier yang berdurasi pendek dengan teknik animasi lukisan kertas yang dirancang oleh Hassan Abdul Muthalib bekerjasama dengan Larkins Studios yang berlokasi di London, Inggris yang juga

¹ Dr. Hizral Tazzif Hisham, "Kejayaan Filem Animasi Tempatan Tembusi Pasaran Antarabangsa Bukti Kemampuan Tenaga Kreatif Malaysia". Bacalah Malaysia 17 Agustus 2016. Diakses dari <https://www.bacalahmalaysia.com> . Pada tanggal 08 Desember 2018. Pukul 19:36

² Raja Ahmad Allaudin. "Penerbitan Filem Dokumentri". Jurnal Skrin, Malaysia Fakulti Seni Persembahan (Vol.1:2004), 21 Juli 2009. Hlm 07. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/41995437.pdf>

menciptakan film animasi pendek berjudul Sang Kancil & Monyet (1984) atau Mouse Deer to Mouse serta film animasi kartun berjudul Sang Kancil dan Buaya (1985). Nama Hassan Abdul Muthalib ini menjadi populer karena telah mengawali perkembangan animasi di Malaysia sehingga ia mendapatkan julukan sebagai “Bapak Animasi Malaysia”, sehingga ia telah berkecimpung di dunia animasi selama 50 tahun untuk menyumbangkan 70 tahun perkembangan animasi Malaysia hingga animasi Malaysia mampu di akui dan bersaing dengan perusahaan animasi dari negara lain³. Sedangkan Xavier merupakan seseorang yang membantu untuk merancang konten dan animasi Hikayat Sang Kancil, karena ia merupakan seniman yang mendapatkan pendidikan seni formal di India.

Gambar 3.1 “Hikayat Sang Kancil atau Legenda Mousedeer”(1983)



(Sumber: <https://www.malaysiadesignarchive.org>)

³ Peter Schavemaker, "70 Years of Malaysian Animation: Interview with Hassan Abd.Muthalib". European & Independent Animation, 11 Januari 2017. Diakses dari <https://www.zippyframes.com> . Pada tanggal 20 Desember 2018. Pukul 20:24

Hikayat Sang Kancil ditayangkan hanya pada Hari Raya Idul Fitri di Malaysia yang dimulai pada tahun 1983 yang didasarkan pada cerita klasik Melayu dan tahun berikutnya diikuti beberapa judul lainnya yang masih mempertahankan cerita Kancil judulnya antara lain Gagak yang bijak, Arnab yang sombong, dan Singa yang Haloba.⁴ Hikayat Sang Kancil ini berdasarkan prinsip dari pepatah Melayu di masa lalu yakni “Orang tamak selalu rugi, bagai anjing dengan bayang bayang” yang berarti “jika suatu kebijaksanaan disalahgunakan dalam menipu orang lain, maka kita akan kehilangan suatu yang berharga pula”⁵.

Tahun 1980-an Malaysia telah memiliki dua studio film ternama dalam menciptakan film animasi yakni FlmArt pada tahun 1984 dan Lensamation pada tahun 1987 dengan bersamaan animasi telah diberikan legitimasi sebagai produk seni.⁶ Pada tahun 1987 MFU mendorong pelatihan untuk menciptakan animator lokal dalam memajukan animasi Malaysia, maka pada tahun tersebut animasi banyak ditayangkan oleh TV Nasional Malaysia. Hal ini bersamaan dengan studio film Lensamation yang menandatangani kontrak dengan beberapa studio film dari Jepang dalam memberikan kursus animator untuk pembuatan animasi yang dapat diproduksi dengan teknologi tinggi.⁷

Oleh karena itu diakhir tahun 1990-an animator menjadi mahir dan mampu menciptakan animasi dalam bentuk serial berdurasi lima menit yang berjudul Mekanik. Semakin berkembangnya animasi di Malaysia, maka mampu

⁴ Ibid, Dr. Hizral Tazfif Hisham

⁵ Shaliza, Nurhasliza, Salman dkk, “Art Appreciation: An Analysis of Stylistic Development of Malaysia Animation”. Art and Design International Conference, April 2012. Diakses dari <https://www.researchgate.net> . Pada tanggal 10 Desember 2018. Pukul 19:43

⁶ Giannalberto Bendazzi, “Animation a World History”. CRC Press: Volume II: The Birth of Style-The Three Markets, 23 Oktober 2015. Diakses dari <https://books.google.co.id> . Pada tanggal 09 Desember 2018. Pukul 02:13

⁷ Ibid, Giannalberto Bendazzi.

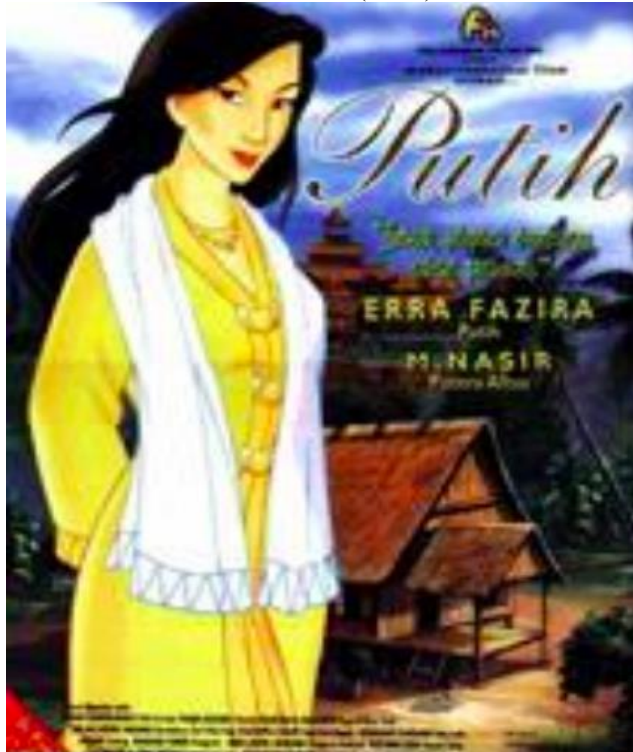
menciptakan minat yang tinggi di masyarakat. Oleh karena itu animasi-pun diangkat pada tayangan televisi Malaysia yakni karya Lat dan Din Teksi atau Nan yang berbentuk sketsa serta film Mat Gelap lalu berkembang menjadi tayangan animasi yang memiliki watak dan berbentuk gambar yang lebih hidup⁸. Atas perkembangan animasi ini Malaysia berhasil menciptakan animasi televisi RTM atau Radio Televisyen Malaysia pada tahun 1998 yang berjudul Usop Sontorian dengan bentuk serial pertama di Malaysia yang berhasil menciptakan 49 episode yang berbentuk teknologi 2D, serial Usop Sontorian ini menceritakan seorang anak yang bernama Usop berumur 11 tahun yang memiliki ayam bernama Selebet dan tinggal di sebuah Kampung Parit Sonto, Ayer Hitam, Johor.

Usop merupakan anak bungsu yang tinggal bersama orang tuanya dan dua kakanya bernama Kiah dan Budin serta memiliki teman seperti Abu, Dol, Ah Kim, Vellu, dan Singh yang selalu membuat beberapa permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak pada masa itu seperti gasing dan meriam buluh. Tahun 1996 serial Usop ini menjadi populer hingga disiarkan pada Festival Animasi Asia di Hiroshima, Jepang serta di produksi khusus untuk tujuan komersial pertama di Malaysia.⁹ Tahun 2001 Malaysia mampu mendorong industri animasi lokal dengan mengangkat animasi tersebut ke layar lebar seperti film animasi berjudul Cheritera dan Putih.

⁸<https://web.archive.org>

⁹ Selim, "Usop Sontorian: Kartun Melambangkan Penyatuan Bangsa", *The Patriots: Eksplorasi Karya* 15 Agustus 2018. Diakses dari <https://www.thepatriots.asia> . Pada tanggal 11 Desember 2018. Pukul 00:21

Gambar 3.2 “Putih” (2001)



(Sumber: <https://www.imdb.com>)

Tahun 1990-an beberapa film animasi Malaysia memunculkan cerita yang berdasarkan kesusteraan Melayu sebagaimana dikenal sebagai “Hikayat” dan berdasarkan cerita rakyat yang berupa lisan atau “Legenda”. Hikayat berarti kisah, cerita, atau dongeng sedangkan legenda adalah cerita yang berupa prosa rakyat atau sesuatu yang dianggap sejarah kolektif (folk history), oleh karena itu hikayat dan dongeng merupakan kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun secara tradisional dalam bentuk yang berbeda-beda, bahwa hikayat dan dongeng merupakan hasil dari cerita yang

telah berkembang dimasyarakat dan memiliki kepercayaan pada cerita tersebut .¹⁰

Hikayat, dongeng dan legenda dalah cerita rakyat yang memiliki kandungan keagamaan, tata bahasa, kepercayaan, undang-undang, dan terkait kegiatan ekonomi. Sebagaimana suatu rangkain dalam memberikan fungsi pendidikan, pengajaran moral, hiburan, dan hubungan sosial, hal ini lah yang menarik dari sebuah hikayat, dongeng dan legenda yang mampu mendorong adat istiadat dan kepercayaan orang orang Melayu di masa lalu.¹¹ Seperti film animasi “Putih” 2001 yang merupakan hasil dari cerita rakyat yang dikenal sebagai bawang putih dan bawang merah yang di sutradarai oleh Rashid Sibir atau Abdul Jamil yang berbentuk teknologi 2D dengan menggunakan bahasa melayu dan menjadi film animasi pertama Malaysia yang diserap dari sebuah legenda di kalangan cerita rakyat.

Dalam setiap pembuatan animasi Malaysia telah diawasi dan di kontrol oleh MSC atau Multimedia Super Corridor pada 01 Agustus 1996 menjelang era teknologi, informasi dan komunikasi yang bertujuan untuk mempromosikan potensi MSC sebagai mitra TIK atau teknologi, informasi, dan komunikasi dari negara lain untuk berinvestasi atau menarik investasi asing (FDI) yakni Juni 1998 MSC mampu bekerjasama dengang beberapa perusahaan asing seperti British Telecoms, Fujitsu-ICL, DHL, Nortel, Nippon Telegraph, Sumitomo, PNB, MIMOS Berhad¹² dan investasi dalam negeri (DDIs) yakni perusahaan multinasional global, sekaligus membantu pemerintah Malaysia dalam meningkatkan

¹⁰ Ahmad Nizam bin Othman, "Film Animasi Malaysia: Narasi Verbal ke Visual". Jurnal ITB. VIS. Arts & Des., Vol3, No.1, 2009,79-88. Hlm 81-82. Diakses dari <https://www.imdb.com> . Pada tanggal 10 Desember 2018. Pukul 18:05

¹¹ Ibid,. Ahmad Nizam bin Othman. Hlm 83

¹² Mei Ling Sieh Lee, "Menangani Cabaran Dunia: Taking On The World". ITBM:2007. Hlm 109. Diakses dari <https://books.google.co.id> . Pada tanggal 11 Desember 2018. Pukul 23:44

industri kreatif dan solusi digital serta membimbing pertumbuhan UKM atau Usaha Kecil Menengah dalam industri teknologi dan informasi, yang didahului dengan MDeC atau Multimedia Development Corporation yang berdiri 05 Juni 1996 berada di bawah pengawasan langsung dari Kementerian Keuangan Malaysia yang sekarang dikenal sebagai MDEC atau Malaysia Digital Economy Corporation berada pada pengawasan Kementerian Komunikasi dan Multimedia Malaysia¹³, yang pada awalnya bertujuan untuk penasihat strategis pemerintah Malaysia yang meliputi undang undang, kebijakan, dan standar fungsi TIK,¹⁴ telah diluncurkan pada 01 Agustus 1996 yang bersamaan dengan program MSC tersebut, sebagaimana MDEC mengawasi kinerja pengembangan insiatif MSC, yang diluncurkan langsung oleh Perdana Menteri Malaysia yakni Tun Dr Mahathir Mohammad.¹⁵

Sebagaimana keberhasilan MSC ini mampu mengatasi kinerja ekonomi Malaysia saat krisis ekonomi tahun 1997 sampai dengan tahun 1998, Mahathir mempercayai keputusannya dalam MSC untuk memaksakan pengontrolan pada modal asing yang masuk¹⁶, yang mampu berkontribusi lebih dari RM 295 miliar untuk memulihkan perekonomian Malaysia dengan keuntungan investasi asing sebesar RM 283 miliar serta menciptakan lapangan pekerjaan yang mendorong 147.000 pekerja¹⁷. Selain itu MSC merupakan mega proyek Malaysia yang tercantum dalam master-plan atau wawasan

¹³ Ashraf Naser, "MDEC Memacu Industri Animasi Tempatan". Cinema Online, 16 Juli 2016. Diakse dari <http://www.cinema.com.my> . Pada tanggal 13 Desember 2018. Pukul 00:53

¹⁴ International Mobile Gaming Awards Southeast Asia, "MDEC, Mitra Utama IMG Awards 18 Mei 2018. Diakses dari <https://sea.imgawards.com> . Pada tanggal 11 Desember 2018. Pukul 22:02

¹⁵ <https://www.mdec.my/about-mdec/corporate-profile>

¹⁶ Susan Leong, " New Media and The Nation Is Malaysia". Routledge 08 Oktober 2013. Hlm 79 Diakses dari <https://books.google.co.id> . Pada tanggal 11 Desember 2018. Pukul 22:50

¹⁷ <https://www.bharian.com.my/node/89121>

2020 dengan tujuan Malaysia menjadi negara yang mendorong kawasan cyber yang berbasis teknologi tinggi, multimedia dan industri konten¹⁸ dalam memenuhi kebutuhan regional dan global.

Dukungan pemerintah Malaysia terhadap perusahaan animasi lokal yang telah berdiri di Malaysia membuat produk animasi-nya dapat bersaing dengan animasi di negara kawasan ASEAN lainnya seperti Singapura, Vietnam, Philipina, Thailand dan bahkan Indonesia. Menurut Hassan Abdul Muthalib sebagai seseorang yang menciptakan industri animasi di Malaysia membuat ia melihat bahwa peran pemerintah Malaysia melalui Multimedia Super Corridor atau MSC merupakan langkah besar dalam membantu dan mengangkat kreativitas industri animasi Malaysia dalam menghadapi persaingan secara global, dan mampu memudahkan perusahaan animasi lokal untuk berkembang tanpa kerumitan administrasi seperti lembaga pemerintahan lainnya, terlebih bahwa MSC meringankan pajak dan menuntun perusahaan animasi dapat bersaing di area Internasional.¹⁹ Hassan juga menambahkan bahwa MDEC memiliki upayah yang sangat signifikan dalam perkembangan animasi Malaysia terlebih MDEC sekarang mengarah pada animasi dalam berbentuk game dan internet²⁰.

Semakin majunya Information & Communication Technology atau ICT membuat MDEC mendorong animator lokal untuk berkarya dengan memperbanyak tema- tema budaya lokal untuk mengangkat identitas Malaysia dalam kaca mata internasional serta bertanggung jawab dalam perngembangan produk industry ICT di Malaysia. Sehingga Malaysia dapat menjadi pusat peradaban Melayu di Asia Tenggara sesuai pada

¹⁸ Prof.Richardus Eko Indrajit, " Konsep MSC di Negara Malaysia". EKOJI999 Nomor262, 28 Mei 2013. Diakses dari <https://www.academia.edu> . Pada tanggal 13 Desember 2018. Pukul 00:24

¹⁹ Ibid.,Peter Schavemaker

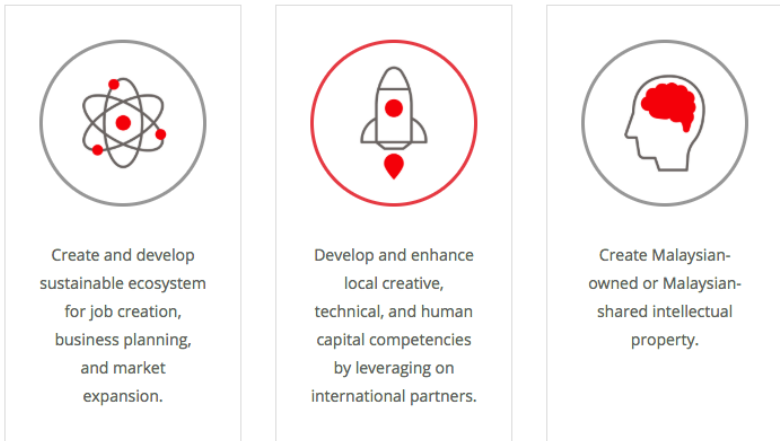
²⁰ Ibid.,Peter Schavemaker

ambisi pemerintah Malaysia.²¹Oleh karena itu pemerintah Malaysia melalui MDEC giatnya mengembangkan industri kreatif khususnya animasi seperti membantu pertumbuhan industri animasi Malaysia dalam pembuatan konten kreatif berbasis digital dengan program “#mydigitalmaker”, Selain itu menguatkan konektivitas antar negara melalui konten animasi yang memiliki latar belakang multi-budaya dan multi-bahasa dalam mendukung komunikasi Malaysia dalam area regional dan internasional, upayah dalam menghasilkan “Export Culture” untuk menjangkau global yang telah menciptakan generasi yang mengembangkan konten animasi secara terampil, sebagaimana budaya asli itu mencerminkan budaya lokal di tanah Melayu yakni Malaysia yang memiliki latar belakang kehidupan pedesaan Malaysia seperti Kampung Boy dan Kampung Durain Runtuh pada serial Upin dan Ipin serta tradisi yang telah mandarah daging di suatu daerah tersebut.²² Serta memberikan fasilitas secara khusus untuk industri digital untuk meningkatkan efisiensi industri konten kreatif melalui MSC atau-pun MAC3 yakni Animation and Creative Content center yang merupakan lembaga pusat inkubasi dan dukungan terhadap MSC yang khusus menangani animasi. MAC3 ini dikenal sebagai MDEC Digital Content Fund yang memiliki tujuan untuk mendanai perusahaan produksi konten kreatif lokal dalam mengembangkan, memproduksi, dan menghasilkan konten digital pada animasi dan permainan atau game. Tiga tujuan utama MAC3 sebagai berikut;

²¹ Ardiansyah,” Film Sebagai Medium Dokumentasi Kekayaan Alam, Intelektual, Budaya, dan Dinamika Sosial Politik”. Jurnal Humaniora Vol.3 No.2 Oktober 2012: 668-677. Hlm 668. Diakses dari <https://media.neliti.com> . Pada tanggal 20 Desember 2018. Pukul 21:57

²²[https://www.mdec.my/assets/pdf/South East Asia Animation Report 2 018.pdf](https://www.mdec.my/assets/pdf/South_East_Asia_Animation_Report_2_018.pdf)

Gambar 3.3 Tiga Tujuan MAC3



(Sumber <https://mdec.my/digital-content-fund>)

- (1) menciptakan dan mengembangkan ekosistem yang berkelanjutan untuk menciptakan lapangan pekerjaan, rencana bisnis, dan memperluas persaingan pasar;
 - (2) mengembangkan dan meningkatkan kompetensi modal kreatif, teknis, serta masyarakat lokal dengan memanfaatkan mitra internasional;
 - (3) menciptakan kekayaan intelektual yang dimiliki oleh orang Malaysia maupun milik orang Malaysia.
- Sehingga dana bantuan yang ditawarkan oleh MAC3 antara lain dana pembangunan yakni fokus pada proses pengembangan projek, yang melibatkan animator dalam memberikan ide, desain untuk keperluan produksi, riset dan analisis pemasaran mengenai penjualan produk; dana produksi untuk proses projek produksi animasi; serta dana co-production, ialah dan dalam memberikan bantuan pada projek perusahaan asing yang memenuhi syarat produksi terhadap pemerintah Malaysia untuk di produksi bersama sama.²³

²³ <https://mdec.my/digital-content-fund>

Kontribusi industri animasi yang merupakan bagian dari industri kreatif suatu negara telah banyak menyumbang pada KDNK atau Keluaran Dalam Negara Kasar sebesar RM9.4 bilion ditahun 2008 sebagaimana industri kreatif merupakan sebuah kreativitas individu maupun kelompok tertentu terkait sebuah keterampilan atau hal hal potensi suatu negara dalam memperkaya intelektual negara, sehingga memberikan kesadaran pada pemerintah Malaysia dalam mengelola industri kreatif negaranya karena telah menjadi sumber dalam pertumbuhan ekonomi. Oleh karena itu pada tanggal 17 Maret 2009 Malaysia melalui Kementerian Penerangan Komunikasi dan Kebudayaan mengeluarkan kebijakan khusus untuk perkembangan budaya Malaysia dengan DIKN atau Dasar Industri Kreatif Negara yang bertujuan untuk lebih membuka peluang kepada kelompok masyarakat yang memiliki kreatifitas untuk berkarya dalam bidang multimedia, seni budaya dan warisan budaya untuk dapat di pasarkan dalam negeri maupun pasar luar negeri, selain itu tujuan utama nya ialah menetapkan prinsip- prinsip dasar dalam pembangunan industri kreatif. Sehingga DIKN ini akan memuat bidang bidang budaya seperti musik, reka bentuk, animasi, film, drama, dan iklan untuk menjadikan Malaysia sebagai negara yang berkemajuan dan memiliki tingkat kreatifitas tinggi.²⁴

Industri kreatif yang di tetapkan Malaysia memiliki makna yaitu “penggemblerangan dan penghasilan kebolehan dan bakat individua atau berkumpulan berasaakan kreativiti, inovasi dan teknologi yang menjurus kepada sumber keberhasilan ekonomi dan pendapatan tinggi kepada negara dengan memberi penekanan kepada aspek karya dan hak cipta intelek selaras dengan budaya dan nilai- nilai murni kepelbagaian kaum di Malayasia” yang dimaksudkan ialah industri kreatif ialah

²⁴ Kementerian Penerangan, Komunikasi, dan Kebudayaan, “DIKN: Dasar Industri Kreatif Negara”. Hlm 02-03. Diakses dari <https://www.kkmm.gov.my/pdf/Dasar/dikn.pdf> . Pada tanggal 28 Desember 2018. Pukul 22:10

sesuatu yang merujuk pada kegiatan seni untuk membangun ekonomi negara dengan melibatkan individu yang berbakat atas kreatifitas dan novasinya, pihak perusahaan yang mendukung kegiatan tersebut sehingga memberikan keuntungan kepada pendapatan negara dan citra nya.²⁵ Oleh karena itu industri animasi Malaysia sangat di dukung sejak mengalami perkembangan yang dibantu oleh sebuah kebijakan langsung dari pemerintah melalui DIKN ini yang juga mendorong MDEC, SKMM atau Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia dan FINAS atau Film Nasional.

B. Perkembangan Animasi Upin dan Ipin Sebagai Diplomasi Publik Malaysia

Animasi Malaysia pada tahun 1990-an banyak terinspirasi dari anime dan Jepang dan sebagian animasi dari Barat seperti Kluang Man yang terinspirasi dari Batman dan Robin yang memiliki karakter sederhana yang dapat mudah di tiru dan di kagumi oleh penggemarnya, hal ini-pun memberikan dampak positif dalam penciptaan animasi lokal untuk melakukan industri animasi baik mengikuti karakter animasi dan tehnik pembuatannya. Kepopuleran anime dan manga dari Jepang membuatnya populer di generasi muda pada saat itu sehingga banyaknya anak-anak maupun remaja meniru gaya anime dan terobsesi seperti anime dan manga Jepang, animasi yang berhasil menjadi animasi lokal dengan karakter seperti anime Jepang adalah Yokies dan Sang Wira dan Anak-anak Sidek pada akhir 1990-an.²⁶ Walaupun begitu anime Jepang maupun animasi yang berasal dari Barat tidak memiliki kesamaan nilai maupun norma terhadap kebiasaan orang-orang Malaysia sehingga memiliki dampak pada generasi muda

²⁵ Ibid.,. Hlm 04

²⁶ Faryna Mohd Khalis, Normah Mustaffa dkk, "The Sense of Local Identity Characteristic in Malaysian Animation". *International Journal of Arts & Sciences*, CD-ROM. ISSN: 1944-6934::09903):485-496 (2016). Hlm 485-487. Diakses dari <https://www.researchgate.net> . Pada tanggal 30 Desember 2018. Pukul 19:48

karena akan merubah kebiasaan orang orang Melayu Malaysia secara perlahan.²⁷

Sejak tahun 1946 animasi Malaysia di bentuk melalui Unit Film Malaysia atau sekarang lebih dikenal sebagai Filem Negara yang di produksi sangat sederhana dan sangat terbatas yakni berupa teks dan perpindahan gerakan objek. Malaysia mampu memproduksi enam puluh serial televisi dan film animasi sejak tahun 1990-an dan termasuk perkembangan yang sangat baik diantara negara negara ASEAN lainnya, seperti Filiphina, Thailand, Vietnam, dan Indonesia walaupun Malaysia sendiri tidak memiliki studio animasi yang sistematis dan terprogram secara kuat. Beberapa kekurangan produksi animasi Malaysia diakibatkan kurangnya media cetak untuk animasi atas kurangnya pelatihan secara konvensional seperti menggambar, melukis dan story-board untuk animasi sehingga pada tahun tahun awal perkembangan animasi kurang diproduksi secara signifikan, karena animasi hanya diperlukan untuk meningkatkan daya tarik sebuah film dan iklan. Selain itu Malaysia mengalami krisis ekonomi pada tahun 1998 yang membuat produksi perkembangan animasi melambat.²⁸

Atas pengaruh animasi Jepang dan Barat 1985-an terdapat produksi animasi Malaysia yang kurang menggambarkan identitas Melayu, hal-lainya adalah tidak ada tren khusus terhadap animasi sehingga, animasi yang ditampilkan akan menjadi sulit untuk menggambarkan dan memahami bagaimana budaya Melayu di Malaysia melalui

²⁷ Mohd Amir Bin Mat Omar dan Mohd Sidin Ahmad Ishak, "Understanding Culture Through Animation From The World to Malaysia". Malaysian Journal of Media Studies. Vol. 13, No. 2. (2011). Hlm 07. Diakses dari <https://www.researchgate.net> . Pada tanggal 30 Desember 2018. Pukul 20:31

²⁸ UKEssays, "Trends and Development of Malaysian Media Essay". Published: Monday 05 December 2016. Diakses dari <https://www.ukessays.com/essays/media/trends-and-development-of-malaysian-media-essay.php> . Pada tanggal 17 Januari 2019. Pukul 14:58

animasi.²⁹ 10 tahun perjuangan produksi animasi Malaysia untuk menciptakan budaya lokal dengan mengabaikan budaya barat yang telah menjadi identitas animasi Barat atau Jepang, maka tahun 2005 direspon baik oleh perusahaan Les Coupaque untuk memproduksi film animasi 3D pertama di Malaysia karena banyaknya anak-anak di Malaysia yang suka menonton tayangan seperti Mickey Mouse, Tom & Jerry, Spongebob dan Doraemon. Sehingga terciptalah serial pertama Upin & Ipin dengan judul Geng: Pengembara Bermula dengan mengungkap budaya Malaysia. Menurut Burhanuddin bin Md.Radzi animasi Upin & Ipin adalah sebuah kesempatannya untuk bisa menawarkan animasi nya ke seluruh dunia seperti Amerika Serikat dan Jepang dengan mengangkat nilai nilai budaya asli Malaysia yang tidak hanya sekedar imajinasi namun sebuah pembelajaran bagi anak-anak dan agar animasi ini menjadi kekayaan intelektual Malaysia.³⁰ Yang juga membantu Malaysia dalam mempromosikan animasi khas Melayu yang berbeda dengan animasi lainnya di dunia. Harapannya studio Les Coupaque dapat menyamai studi PIXAR maupun Disney.

Peran Burhanudin bersama istrinya Ainon sangatlah penting dalam perkembangan animasi Upin & Ipin yang telah memberikan suasana yang mendidik dan rasa melayu yang sangat kental. Pada awal-nya Ainon khawatir dengan perkembangan bahasa melayu di masa depan karena melihat anak-anak Malaysia yang lebih suka menonton animasi Barat maupun Jepang.³¹

Animasi Upin & Ipin merupakan serial yang di produksi oleh Les Coupaque awal tahun 2007 yang sebelumnya

²⁹ Ibid.UKEssays

³⁰ NEF ADMIN,"Aspirasi: The Successful Upin & Ipin, Haji Burhanuddin Md. Radzi Les' Coupaque Production Sdn Bhd". Otakit 28 Agustus 2016. Diakses dari <https://otakit.my> Pada tanggal 16 Mei 2018.

³¹ Ilham Choirul,"Burhanudin Radzi dan Ainon, Inspirator Pencipta Upin & Ipin ". Sidomi:27 Desember 2013. Diakses dari <http://sidomi.com/250457/burhanudin-radzi-dan-ainon-inspirator-pencipta-upin-ipin/> . Pada tanggal 22 Januari 2019. Pukul 21:20

perusahaan Les Copaque telah didirikan pada tahun 2005 lalu. Setelah itu menjadi serial lanjutan yang berdurasi 5 menit dengan menampilkan episode khusus bulan Ramadhan, yakni untuk mengajarkan anak-anak tentang makna pada bulan Ramadhan. Dan pada tahun 2009 menghasilkan pendapatan penjualan tiket “Geng: The Adventure Begins” sebesar RM 6,3 juta³². Upin & Ipin merupakan karakter yang diangkat dengan betuk kejenakaan namun memiliki kesederhanaan dan makna yang sangat mendorong untuk pengetahuan anak-anak. Animasi Upin & Ipin khas dengan kalimat “Betul, Betul, Betul”, yang membuat penonton dan penggemarnya mudah menirukannya, juga Upin & Ipin sangat suka memakan ayam goreng yang mudah di ingat. Upin & Ipin diidentitaskan sebagai orang Melayu Malaysia, mereka tinggal bersama nenek yang sering di panggil Opa dan kakak yang di panggil Kak Ros, serta beberapa teman yang menggambarkan paradigma berbeda mengenai edutainment dan interaksi dari berbagai kelompok etnis dan budaya dalam menyebarkan rasa harmoni dan mencerminkan kestabilan bangsa. Upin & Ipin banyak menampilkan rasa persatuan dan identitas khas Malaysia. Upin & Ipin merupakan animasi paling sukses yang pernah diproduksi oleh Malaysia yang memiliki kualitas yang bertujuan untuk menyampaikan nilai moral dan budaya lokal yang khas dengan berbagai perbedaan ras³³. Selain itu Upin & Ipin diciptakan karena pemerintahan Malaysia melihat dampak penggemar Doraemon mendominasi media televisi di Malaysia pada tahun 2008-2009 mencapai 1,6 juta pemirsah, oleh karena itu pemerintah Malaysia mendorong studio-studio animasi untuk memproduksi animasi melalui media lokal dengan kualitas global sehingga

³² Borneo Post Online, “Produser Bertujuan Menjadikan Upin & Ipin Nama Rumah Tangga”

³³ Yang Fan, “Tuan Hj Burhanuddin Md Radzi, MD dari Produksi Les Copaque”. Intileadership Series : 08 Mei 2014. Diakses dari <http://ils.newinti.edu.my/blshome/11june2014-tuanhjburchanuddinmdradzimdo flescopaqueproductionupinipinproducer> . Pada tanggal 22 Januari 2019. Pukul 22:46

dapat menyaingi produk animasi dari Jepang dan Barat³⁴. Sehingga kemunculan Upin & Ipin merupakan respon atas kegagalan Malaysia dalam menciptakan animasi yang memiliki kualitas tinggi dan Malaysia masih menjadi negara yang mengkonsumsi animasi terbanyak di Asia sehingga sulit menembus pasar animasi global.

Sejak debut pertamanya di tahun 2007 Upin & Ipin menjadi populer di beberapa negara di Asia termasuk Indonesia, saat itu dapat dinikmati masyarakat melalui saluran televisi pendidikan yakni TPI pada tahun 2007 yang tayang setiap hari pukul 19.00, dalam animasi Upin & Ipin Burhanudin menciptakan animasi ini untuk dapat dinikmati oleh segala umur, sehingga animasi Upin & Ipin dapat menjadi media yang digunakan orang tua untuk mencontohkan pelajaran moral kepada anak-anaknya³⁵. Selain itu Upin & Ipin banyak menampilkan kehidupan yang penuh dengan petualangan dan kegiatan yang menyenangkan dengan teman temannya. Kepopuleran Upin & Ipin yang memiliki alur cerita yang sederhana dan sangat mencerminkan rasa kekeluargaan membuatnya sering mendapatkan penghargaan seperti, The Malaysia Book of Records, Upin & Ipin mendapatkan penghargaan tersebut karena pada produksi pertamanya yang sangat diminati oleh beberapa negara seperti Indonesia, India dan Brunei serta Malaysia sendiri. Selain itu animasi yang menjadi populer di Asia Tenggara dan Malaysia yang pertama. Animasi Upin & Ipin memiliki peluang kerjasama yang dapat mendekatkan hubungan bilateral dengan negara lain, seperti Malaysia dan China bekerjasama untuk meningkatkan wisatawan dari Malaysia ke China maupun dari China ke Malaysia dengan membangun taman yang berteman Upin &

³⁴ "Menanti Drama Musikal Upin dan Ipin", Tempo 16-22 Mei 2011.

³⁵ Isken Official, "Hj Burhanuddin Les Copaque". Isken : 08 Februari 2018. Diakses dari <https://youtu.be/3iQKDSVYt6o> . Pada tanggal 24 Januari 2019. Pukul 00:15

Ipin³⁶ yang akan di bangun di Xian, melalui nota kesepakatan (MoA) pemerintah China menerima konsep kerjasama ini berdasarkan ideologi yang dibawa oleh animasi ini dengan nilai-nilai moralnya³⁷.

Sehingga Les Copaque semakin banyak memproduksi film animasi ini untuk melebarkan bisnis animasi khas dengan latar belakang budaya Malaysia. Penghargaan lainnya ialah Shout Awards, Best Animation Award KL Film Festival (KLIFF), My Kids Awards TV3, XY Kids, Nef Awani yakni penghargaan yang berfokus pada platform media yang terintergrasi, sebagaimana penghargaan ini untuk mewakili industri kreatif Malaysia untuk perusahaan teknologi informasi dan komunikasi, My Ipo, dan The Smes Best Brand 2010 in The Asia Pasifik³⁸, serta SEA Prix Jeunesse Award pada tahun 2017, penghargaan ini di inisiasi oleh Jerman sejak tahun 1964 yang bertujuan untuk mempromosikan sebuah televisi untuk anak-anak³⁹. Upin & Ipin memenangkan kategori “Fiksi Profesional” yang diadakan di Filipina dan penyerahan penghargaan disaksikan langsung oleh Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC) dan Creative Content Association Malaysia (CCAM).

³⁶ M.Hafidz Mahpar, “Upin & Ipin Theme Parks May Be Opened In China”. The Star 09 September 2016. Diakses dari <https://www.thestar.com.my/business/business-news/2016/09/09/upin-and-ipin-theme-parks-may-be-opened-in-china/> . Pada tanggal 01 Februari 2019. Pukul 01:11

³⁷ Nurhayati Abllah, “Upin Ipin Rancang Taman Tema di China”. Bharian, 14 Agustus 2017. Diakses dari <https://www.bharian.com.my/bisnes/korporat/2017/08/312277/upin-ipin-rancang-taman-tema-di-china> . Pada tanggal 01 Februari 2019. Pukul 01:24

³⁸ <http://upindanipin.com.my/v7/info.php?type=awards> . Diakses pada tanggal 25 Januari 2019. Pukul 21:16

³⁹ Si Polan, “Upin & Ipin Memenangkan SEA Prix Jeunesse Award”. Les Copaque 05 Maret 2018. Diakses dari <https://lescopaque.com/v11/upin-ipin-won-tv-awards-sea-prix-jeuneese/> . Pada tanggal 25 Januari 2019. Pukul 22:16

Selain itu Upin & Ipin sangat berperan dalam mempromosikan hak hak untuk menghormati perempuan, peran ini bermanfaat dalam mendorong aksi global untuk tidak memperlakukan perempuan dengan kekerasan serta laki laki memiliki peran sebagai teman, saudara, ayah, pembuat keputusan, tokoh masyarakat dan pemimpin opini⁴⁰. Upin & Ipin menjadi platform media online dan sosial dalam mempromosikan nilai nilai tersebut dengan menampilkan episode Upin & Ipin Join UNICEF: “Love, Care & Respect” yang bertepatan dengan “Hari Perempuan Internasional”. Hal ini mengajak anak laki laki untuk menghormati hak perempuan dan tidak menggunakan kekerasan, karena menurut data UNICEF dari 10 anak perempuan dibawah umur 16 tahun dan wanita di dunia melaporkan telah mengalami kekerasan fisik dan seksual, sedangkan di Malaysia lebih dari 90 % kasus⁴¹. Upin & Ipin resmi menjadi Duta Besar Nasional UNICEF untuk menciptakan kesadaran pada pria dan anak laki laki untuk berpartisipasi dalam rasa saling menghormati dan menjaga hak perempuan. Les Copaque dan UNICEF akan berusaha bekerjasama dalam upaya memberikan nilai nilai sosial yang positif, kekeluargaan dan rasa ikatan persahabatan yang semakin kuat. Sehingga Upin & Ipin menjadi serial anak anak yang sangat medidik dan informatif.

Bahasa Melayu dalam Upin & Ipin sangat dijunjung tinggi oleh Les Coupaque, karena pemerintah Malaysia telah berusaha dalam mendorong satu bahasa melayu untuk setiap warga negara Malaysia, selain itu untuk menanamkan rasa patriotisme dan nasionalisme kepada generasi muda Malaysia dengan bahasa Melayu yang mereka miliki. Namun dalam produksi internasional Upin & Ipin di buat dalam versi Inggris

⁴⁰ Unicef: For Every Child, “New UNICEF National Ambassadors for Malaysia Upin & Ipin Call on Boys Respect, Love and Care for Girls and Women”. Unicef.Org 08 Maret 2003. Diakses dari https://www.unicef.org/people/malaysia_68122.html . Pada tanggal 28 Januari 2019. Pukul 01:00

⁴¹ Ibid, “ Unicef: For Every Child”

dan versi Mandarin. Dalam hal ini Malaysia ingin menambahkan khas animasi global yang memiliki kekhasan Melayu pertama untuk menyamai Disney dan anime Jepang yang bertujuan untuk menambahkan tipe animasi baru didaam produksi animasi global.

Selain itu Kementerian Pariwisata, Seni dan Budaya Malaysia telah mendukung produksi animasi Upin & Ipin dengan memberikan unsur budaya melayu dalam animasi tersebut. Kementerian Pariwisata juga telah menetapkan tanggal pada Upin & Ipin Carnival di tahun 2019 dalam kalender pariwisata. Hal ini dilakukan atas perintah Datuk Rashidi Hasbullah selaku Sekretaris Menteri Pariwisata, Rashidi mengharapkan Upin & Ipin Carnival ini nantinya akan menarik wisatawan dari Singapura, Brunei, India, Cina, Indonesia dan beberapa negara lainnya yang telah bekerjasama dengan Les Copaque Production. Tahun 2019 perencanaan ini telah menargetkan untuk menerima 28,1 juta wisatawan internasional dengan keuntungan pendapatan negara RM 92,2 juta.⁴² Oleh karena itu Upin & Ipin merupakan aset diplomasi publik Malaysia, pemerintah Malaysia bersama Les Copaque menggunakan instrument diplomasi melalui animasi Upin & Ipin untuk menarik wisatawan sekaligus mendorong hubungan bilateral yang harmoni, seperti aksi bantuan amal yang dilakukan untuk membantu korban gempa Lombok, Nusa Tenggara Barat di Indonesia, bantuan amal yang diberikan sekitar Rp 542 juta⁴³ dan bersama Yayasan Amal Malaysia membantu anak-anak yang berusia sekolah untuk

⁴² Siti Nur Zawani Miscon, "Upin Ipin Carnival set to get International Fame". NSTP: 20 Desember 2018. Diakses dari

<https://www.nst.com.my/news/nation/2018/12/442382/upin-ipin-carnival-set-get-international-fame> . Pada tanggal 29 Januari 2019. Pukul 16:12

⁴³Riky Rinovsky, "Luar Biasa Kak Ros, Upin dan Ipin Serahkan Bantuan untuk Korban Bencana". Wartakepri, 06 November 2018. Diakses dari <https://www.wartakepri.co.id/2018/11/06/luar-biasa-kak-ros-upin-dan-ipin-serahkan-bantuan-untuk-korban-bencana/> . Pada tanggal 30 Januari 2019. Pukul 00:52

menghilangkan rasa trauma akibat gempa yang terjadi⁴⁴. Di Indonesia menurut data 2017 Upin & Ipin memiliki peringkat rating tv diatas animasi lokal Indonesia yakni “Adit Sopo Jarwo”, hal ini menunjukkan bahwa penggemar Upin & Ipin sangat diminati di Indonesia.⁴⁵

Animasi Upin & Ipin merupakan animasi yang telah didukung oleh pemerintah dalam melestarikan bahasa, nilai, norma dan kebiasaan orang melayu yang telah dimulai dari tahun 1946. Sehingga perjuangan selama 10 tahun memproduksi animasi, tahun 2007 merupakan masa kejayaan animasi Malaysia karena mampu menarik perhatian negara lain khususnya Indonesia yang memiliki persamaan nilai dan norma masyarakat secara umum dengan Malaysia, oleh karena itu animasi Upin & Ipin merupakan terobosan baru dalam diplomasi publik Malaysia.

⁴⁴Noor Yanto,” Upin Ipin akan Hadir Menghibur Korban Gempa Lombok”. Info Publik, 29 Oktober 2018. Diakses dari <http://infopublik.id/kategori/cerita-khas/306993/upin-ipin-akan-hadir-menghibur-korban-gempa-lombok> . Pada tanggal 30 Januari 2019. Pukul 01:00

⁴⁵Tim Wow Keren,” Tumbangkan Sinetron, Rating ‘Upin & Ipin’ dan ‘Adit Sopo Jarwo’ Sukses Tembus Top 10”. Wow Keren 27 September 2017. Diakses dari <https://www.wowkeren.com/berita/tampil/00179072.html> . Pada tanggal 31 Januari 2019. Pukul 10:20