KURIOS
(Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen)
Vol 9, No. 2, Agustus 2023 (441-453)
e-ISSN 2614-3135
p-ISSN 2615-739X
https://www.sttpb.ac.id/e-journal/index.php/kurios

Eksagerasi animasi god toon dalam cerita Alkitab: Kisah Daniel dalam konteks historis dan kultural

Andreas James Darmawan[1], I Made Gede Arimbawa[2], I Made Marajaya[3]
[1,2,3]Prodi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia Denpasar, Bali

Correspondence:
james.dar@gmail.com

DOI:
https://doi.org/10.30995/kur.v9i2.729

Article History
Submitted: April 14, 2023
Reviewed: August 20, 2023
Accepted: August 31, 2023

Keywords:
animated exageration;
Bible stories;
god toon animation;
story of the prophet Daniel;
animasi god toon;
cerita Alkitab;
eksagerasi animasi;
kisah nabi Daniel

Copyright: ©2023, Authors.
License:

Scan this QR, Read Online

Abstract: Exaggeration is a solution to attract attention again when conveying a message, especially when the message is an old repeated message. This exaggeration is needed to provide novelty to the target's boredom with old, repetitive messages. This research examines a Bible story film with a bold novelty value with the scientific knife of romantic hermeneutics. The episode that is the scope of the research is the story of Daniel in the Lion's Cage, from a Korean animation studio called God Toon. This research uses a descriptive qualitative method, which describes historical and cultural contexts obtained from several literary sources, interviews, and researcher interpretations. The research results are a study of exaggeration in Biblical characterizations, which gives rise to reference implications for research that addresses similar topics. The impact of the research is to encourage similar efforts that try to make a breakthrough in the target's boredom of receiving Bible stories that are visually relatively the same, as well as trying to generate story messages so that they continue to gain interest and a place in the hearts of Christians.

Abstrak: Eksagerasi merupakan solusi untuk menarik atensi kembali dalam menyampaikan sebuah pesan, apalagi pesan yang hendak disampaikan adalah pesan lama yang berulang; eksagerasi ini diperlukan sebagai solusi dalam upaya memberikan kebaruan pada kejenuhan target pada pesan lama yang berulang. Penelitian ini mengkaji sebuah film cerita Alkitab dengan nilai kebaruan yang berani dengan pisau keilmuan hermeneutik romantisme. Episode yang menjadi lingkup penelitian adalah cerita Daniel di Kandang Singa, dari studio animasi korea bernama God Toon. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang menggambarkan kedua konteks baik historis maupun kultural, yang didapatkan dari beberapa sumber literatur, wawancara, dan tafsiran peneliti. Hasil penelitian berupa sebuah kajian tentang eksagerasi pada penokohan Alkitab, yang melahirkan implikasi acuan bagi penelitian yang mengangkat topik yang serupa. Dampak penelitian adalah mendorong upaya serupa yang mencoba melakukan terobosan bagi kejenuhan target menerima cerita Alkitab yang secara visual relatif sama, serta berupaya mengenerasi pesan cerita agar tetap mendapatkan minat dan tempat dalam hati umat Kristiani.

Pendahuluan

Cerita Alkitab; Nabi Daniel, terkenal sejak Alkitab itu sendiri belum terkumpulkan, yang secara tradisi mengangkat kisah Daniel sendiri, tentang asal muasal, legenda, dan gambar-gambar yang diciptakan oleh penulis-penulis *anonim* pada zaman Makabe sekitar abad 2 SM, walau demikian berdasarkan penanggalan bagian-bagian paling awal Kitab Daniel dalam Gulungan Laut Mati, para sarjana modern menyimpulkan bahwa Kitab Daniel dianggap

sebagai teks *kanonik* Ibrani yang telah ada sebelum zaman Makabe.[1] Untuk ceritanya sendiri berbicara tentang umat Tuhan hidup dalam di bawah penindasan dan penganiayaan serta penghiburan untuk masa sekarang dan harapan pada masa akan mendatang,yang memberikan pesan untuk menghimbau dan mengajak orang-orang Yahudi untuk tetap setia[2] dengan agama nenek moyang mereka walaupun dalam keadaan penganiayaan yang dilakukan masa pemerintahan dilakukan Antiokhus IV. Di mana Kitab Daniel ini memiliki 2 sisi saling berlawanan, satu sisi kitab Daniel terlihat sebagai kumpulan cerita-cerita menarik sehingga sering digunakan sebagai cerita dalam sekolah minggu. Sisi kedua kitab Daniel membuat kesulitan ahli-ahli dalam mencari arti asli dari penglihatan- penglihatan Daniel dari pasal 7 hingga 12.

Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti

Gambar 1: Berbagai Visualisasi Nabi Daniel dalam Berbagai Gaya Visual

Tentu saja, ada banyak ilustrasi tentang kisah ini setelah Kristus. Bahkan pada abad ke-15, ilustrasi Daniel di kandang singa telah ditemukan dalam literatur Arab, hingga era Renaisans; ilustrasi peristiwa ini masih dilukis oleh pelukis terkenal di setiap zaman. Ruang lingkup yang diambil adalah ilustrasi Alkitab untuk anak-anak.[3] Dimulai dengan ilustrasi pada Alkitab bergambar, kemudian Alkitab khusus untuk anak-anak.[4] Kemudian berkembangnya gaya visual yang lebih modern dan dengan pemilihan media baru seperti animasi, aplikasi dan game.[5] Semua ini adalah upaya agar cerita ini dapat diterima oleh anak-anak

[1] Paul Boyer, *When Time Shall Be No More: Prophecy Belief in Modern American Culture* (Harvard University Press, 1994).

[2] Raymond B Dillard and Tremper Longman, *An Introduction to the Old Testament* (Zondervan, 1994), 391–393.

[3] Annette H Evans, "The Bible for Children in a Postmodern Context: How Do Children Form Explanatory Concepts?," *Verbum et Ecclesia* 35, no. 1 (2014): 1–7.

[4] Firman Panjaitan and H H Siburian, "Allah Yang Kreatif Dan Dinamis Dalam Ayub 42: 7-17: Sebuah Perlawanan Terhadap Teologi Retribusi. Kurios: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen, 6 (2), 240," 2020.

[5] William J Brown and Kevin Crawford, "Provoking Biblical Conversations through Popular Media: Lessons Learned from The Shack and Superbook," *Glocal Conversations* 1, no. 1 (2013).

zaman sekarang[6] yang telah mengkonsumsi banyak media audio visual yang jauh lebih menarik bagi target.[7]

Demikian pula, pada tahun 2015 sebuah studio animasi, God Toon, muncul dari Korea. Studio ini berada di bawah naungan CGNTV yang fokus membuat animasi Alkitab untuk anak-anak dengan sangat eksentrik dan berani memberikan eksagerasi atau penyangatan.[8] Juga dalam cerita Nabi Daniel, God Toon menggambarkan banyak kekonyolan dan pemborosan yang tidak ada sebelumnya.[9] CGNTV adalah jaringan televisi Kristen yang berbasis di Korea Selatan yang memproduksi berbagai program yang berhubungan dengan agama Kristen dan Alkitab. Salah satu program yang mereka hasilkan disebut God Toon. God Toon ini mengajarkan kisah-kisah dan nilai-nilai alkitabiah kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Serial ini menampilkan karakter animasi dan visual penuh warna yang membantu menghidupkan cerita, membuatnya lebih mudah diakses dan dipahami oleh pemirsa yang lebih muda.[10] Acara ini mencakup berbagai topik, termasuk kisah penciptaan, kehidupan Yesus, dan ajaran Alkitab. Setiap episode dirancang untuk menghibur dan mendidik, memberi anak-anak landasan dalam nilai-nilai dan prinsip-prinsip Kristiani yang dapat dibawa sepanjang hidup mereka.[11]

Konteks Sejarah dan Budaya

Salah satu pisau bedah utama adalah hermeneutika; di mana makna teks tidak tetap atau statis, melainkan dinamis dan bergantung pada konteks dan penafsirnya. Ini berarti bahwa ketika kita mendekati Alkitab secara visual, kita perlu menyadari konteks sejarah dan budaya di mana Alkitab itu ditulis, serta audiens yang dimaksudkan pada awalnya. Kajian hermeneutika tidak lepas dari pengamatan terhadap objek/teks yang netral, di mana subjek/penafsir melakukan interpretasi yang melahirkan makna, sehingga timbul apresiasi yang menjadi dasar sebuah penciptaan atau kajian. Hermeneutika adalah seni dan ilmu menafsirkan teks, khususnya teks-teks kuno seperti Alkitab. Ketika datang untuk memvisualisasikan Alkitab, hermeneutika memainkan peran penting dalam membantu kita memahami dan menafsirkan gambar dan simbol yang digunakan dalam teks. Prinsip hermeneutika penting lainnya adalah bahwa interpretasi melibatkan dialog antara teks dan pembaca. Dengan kata lain, makna teks bukan sekadar sesuatu yang "di luar sana" menunggu untuk ditemukan, melainkan lebih merupakan produk interaksi antara pembaca dan teks. Saat kita memvisualisasikan Alkitab, kita perlu menyadari asumsi, bias, dan perspektif kita sendiri, dan berusaha untuk terlibat dengan teks secara terbuka dan reseptif.

---

[6] Maria Wijiati, "Strategi Mengomunikasikan Injil Kepada Generasi Mileneal," *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 2 (2020): 107–117.

[7] I Gusti Ngurah Seramasara, "Perubahan Kreativitas Seni Sebuah Proses Simbolis Dalam Kategori Sejarah," *Mudra Jurnal Seni Budaya* 32, no. 2 (2017).

[8] Brittany Huber et al., "The Effects of Screen Media Content on Young Children's Executive Functioning," *Journal of experimental child psychology* 170 (2018): 72–85.

[9] Jason Andrew Leader, *How Christologies May Be Shaped by the Broader Visual Cultural Environment* (Lancaster Theological Seminary, 2010).

[10] Fransiskus Sawan and Marselus Ruben Payong, "Penguatan Karakter Moderasi Beragama Melalui Literasi Keagamaan Dalam Pendidikan Kristiani," *KURIOS (Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen)* 9, no. 2 (2023): 297–309.

[11] H Hutahaean, "Tantangan Teologi Agama-Agama: Suatu Diskursus Model. KURIOS (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen), 6 (2), 255--270," 2020.

Gambar 2: Pemetaan Metode Penelitian Dasar

Pada akhirnya, hermeneutika memberi kita seperangkat alat dan prinsip untuk mendekati Alkitab secara visual dengan cara yang bijaksana dan bermakna. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang teks dan pesan yang terkandung di dalamnya, serta menciptakan visualisasi yang mencerminkan pemahaman ini dengan cara yang kaya dan kuat. Dalam penelitian ini objek atau teks netral yang dimaksud adalah film animasi God Toon episode: Daniel in the Lion's Cage. Interpretasi penelitian ini merupakan studi transformasi berbasis postmodern.[12] Untuk pemaknaan penelitian akan difokuskan pada tujuan melakukan pembesar-besaran dalam film animasi *God Toon episode: Daniel in the Lion's Cage*; dan yang diapresiasi dalam penelitian ini adalah dampak yang ditimbulkan dari film animasi episode God Toon: Daniel in the Lion's Cage yang dilebih-lebihkan.[13]

Gambar 3: Implementasi Pemetaan Metode Penelitian

Secara keseluruhan, God Toon adalah sumber yang berharga bagi orang tua dan pendidik yang mencari cara untuk memperkenalkan Alkitab dan ajaran Kristen kepada anak-anak. Melalui visualnya yang menarik dan cerita yang menghibur, acara ini membantu menjadikan pelajaran penting ini lebih mudah diakses dan dinikmati oleh pemirsa muda. Untuk itu, tim peneliti juga melakukan kajian hermeneutika dengan penerapan skema romantisme oleh Schleiermacher, di mana peneliti akan melakukan kajian baik konteks sejarah maupun budaya dari objek film animasi God Toon episode kali ini yang berjudul: Daniel di Kandang Singa.

[12] Joyce Elizabeth Potter, "Beautiful for Situation: Bible Literature and Art in Modern Books for Children," *Children's Literature Association Quarterly* 11, no. 4 (1986): 186–192.

[13] Mark Ward Sr, "'Head Knowledge Isn't Enough': Bible Visualization and Congregational Culture in an Evangelical Church," *Interdisciplinary Journal of Research on Religion* 14 (2018).

Dari Demitologi hingga Eksagerasi

Dampak Konteks Sejarah

Konteks sejarah diambil dari dampak dominasi ini dan terbatasnya jumlah Alkitab, penafsiran menjadi sangat subyektif; karena penafsirannya hanya dari para uskup (perwakilan gereja untuk satu kerajaan). Hal ini menyebabkan kematian di bidang seni dan budaya. Karena budaya non-Kristen dianggap gnostik (liar atau diluar doktrin yang benar), dan semua keputusan harus memiliki hubungan dengan penafsiran Alkitab secara sepihak. Ada juga eksekusi di mana ada pembakaran di mana-mana, semua yang membuat terobosan tapi ditafsirkan tidak relevan dengan Alkitab.

Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti

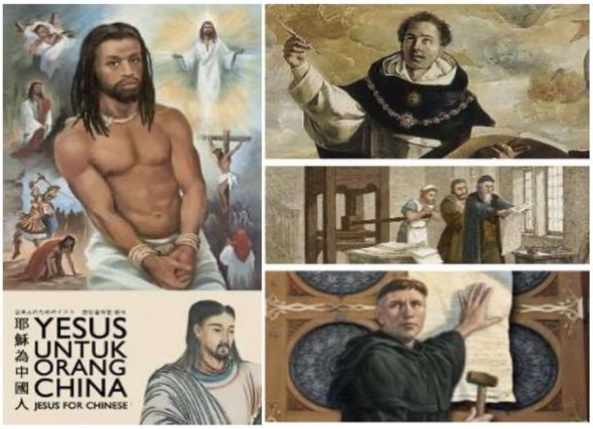
Gambar 4: Septuaginta dan Eksekusi Ilmu Sihir

Pada abad ke-5 terjadi ikonoklasme yang mengartikan semua bentuk figuratif sebagai berhala yang harus dibakar, ironisnya figur alkitab semakin banyak diproduksi.[14] Dampak ikonoklasme ini memunculkan banyak ilustrasi tokoh Alkitab, dengan pendekatan idealis; di mana penggambaran tokoh Alkitab harus sempurna dan positif. Ikonoklasme adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan praktik penghancuran atau penghilangan gambar, khususnya gambar religius, yang dianggap musyrik atau sesat. Dalam konteks visualisasi Alkitab, ikonoklasme dapat dilihat sebagai tema atau konsep yang dieksplorasi dengan berbagai cara di sepanjang teks. Dalam Perjanjian Lama, misalnya, ada banyak contoh ikonoklasme. Dalam Keluaran 20:4-6, misalnya, Allah memerintahkan umat-Nya untuk tidak membuat atau menyembah patung atau berhala apapun, dan untuk menghancurkan apapun yang mereka temukan. Demikian pula, dalam Ulangan 12:2-3, Tuhan memerintahkan orang Israel untuk menghancurkan semua tempat di mana bangsa lain menyembah dewa mereka, dan menghancurkan mezbah, pilar, dan tiang suci mereka. Juga dalam Perjanjian Baru, ikonoklasme kurang lazim, tetapi masih ada di bagian-bagian tertentu. Dalam 1 Korintus 10:14, misalnya, rasul Paulus memperingatkan orang Kristen terhadap penyembahan berhala, menyatakan bahwa mereka harus lari darinya seolah-olah mereka lari dari berhala itu sendiri. Secara keseluruhan, tema ikonoklasme dalam visualisasi Alkitab berfungsi untuk menekankan pentingnya menyembah Tuhan saja dan menghindari penyembahan berhala. Dengan menggambarkan penghancuran berhala dan gambar lain yang terkait dengan ibadat palsu, Alkitab menekankan gagasan bahwa ibadat sejati lebih dari sekadar bentuk dan ritual lahiriah, tetapi lebih merupakan masalah hati dan roh.

[14] Robert Barron and John L Allen Jr, *To Light a Fire on the Earth: Proclaiming the Gospel in a Secular Age* (Image, 2017).

Konteks sejarah juga terkena dampak dominasi ini dan terbatasnya jumlah Alkitab, penafsiran menjadi sangat subyektif; karena penafsirannya hanya dari para uskup (perwakilan gereja untuk satu kerajaan). Hal ini menyebabkan kematian di bidang seni dan budaya. Karena budaya nonKristen dianggap gnostik (najis), dan semua keputusan harus memiliki hubungan dengan penafsiran Alkitab secara sepihak. Ada juga eksekusi di mana ada pembakaran di mana-mana, semua yang membuat terobosan tapi ditafsirkan tidak relevan dengan Alkitab. Pada abad ke-5 terjadi ikonoklasme, yang mengartikan semua bentuk figuratif sebagai berhala yang harus dibakar. Ironisnya, tokoh-tokoh Alkitab semakin banyak diproduksi. Dampak ikonoklasme ini memunculkan banyak ilustrasi tokoh Alkitab, dengan pendekatan idealis; di mana penggambaran tokoh Alkitab harus sempurna dan positif.

Berbeda dengan ikonoklasme, demitologi lebih mengacu pada pemikiran filosofis. Sejarah mencatat bahwa pada abad ke-7, semua filsafat Yunani yang diwariskan mengalami transformasi Kristen. Semua mitos yang tidak alkitabiah juga dianggap sesat, dan perubahan pola pikir terhadap seni dan budaya juga berubah; dari kultus ke sekuler. Demitologisasi (atau demitologi) adalah istilah yang digunakan dalam teologi untuk menggambarkan proses penghilangan elemen mitologis atau supranatural dari kepercayaan atau cerita religius. Istilah ini pertama kali diciptakan oleh teolog Jerman Rudolf Bultmann pada pertengahan abad ke-20, dan telah menjadi bahan perdebatan dan diskusi di antara para teolog sejak saat itu. Ide dasar di balik demitologisasi adalah bahwa kepercayaan dan cerita religius seringkali berakar pada konteks budaya dan sejarah di mana mereka diciptakan, dan bahwa banyak elemen supranatural atau mitologis dalam cerita tersebut mungkin sulit atau tidak mungkin untuk diselaraskan dengan ilmiah modern atau rasionalistik. pandangan dunia. Oleh karena itu, untuk membuat kepercayaan dan cerita religius lebih mudah diakses dan relevan bagi audiens kontemporer, mungkin perlu untuk menghapus beberapa elemen supernatural atau mitologis dan berfokus pada prinsip moral atau etika yang mendasarinya.



Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti

Gambar 5: Yesus dari Ras Afrika (Kiri Atas) dan Cina (Kiri Bawah), Thomas Aquinas (Kanan Atas), Johannes Gutenberg (Kanan Tengah), Martin Luther (Kanan Bawah)

Salah satu kritik utama demitologisasi adalah, bahwa hal itu dapat melemahkan atau mendistorsi keyakinan agama, karena penghilangan elemen supernatural dapat mengubah makna asli dan signifikansi cerita. Namun, para pendukung berpendapat bahwa demitologisasi dapat membantu membuat kepercayaan dan cerita agama lebih mudah diakses dan relevan bagi khalayak modern, dan dapat membantu menekankan prinsip moral dan etika yang mendasari yang menjadi inti dari banyak tradisi agama. Seorang filosof dan biarawan Thomas Aquinas pada abad ke-12, berhasil menyatukan filsafat Plato dan Aristoteles; dengan

menambahkan unsur teologi dalam dunia idealis Plato dan memecah unsur tragedi dalam filsafat Aristoteles menjadi 3 medium; yaitu: supernatural, natural, dan transubstansiasi. Salah satu ide kunci dalam filosofi estetika Aquinas adalah bahwa keindahan adalah pengalaman subyektif yang didasarkan pada sifat yang melihatnya. Menurut Aquinas, ketika kita mengalami sesuatu yang indah, itu karena kita mengenali proporsi, harmoni, atau keteraturan tertentu di dalamnya yang menarik rasa kenikmatan estetis kita. Pengalaman keindahan ini, menurutnya, terkait erat dengan pengalaman kita akan kebenaran dan kebaikan, karena ketiganya didasarkan pada sifat realitas itu sendiri.

Aspek penting lain dari filosofi estetika Aquinas adalah penekanannya pada pentingnya imajinasi dalam pengalaman estetika. Menurut Aquinas, imajinasi memainkan peran penting dalam pengalaman kita akan keindahan, karena memungkinkan kita untuk memahami dan mengapresiasi berbagai bentuk dan proporsi yang membuat sesuatu menjadi indah. Dia berpendapat bahwa imajinasi sangat penting untuk pengalaman estetika, karena memungkinkan kita untuk terhubung dengan dunia dengan cara yang melampaui pemahaman rasional atau analitis murni. Secara keseluruhan, filosofi estetik Aquinas menekankan pada sifat subjektif keindahan, pentingnya imajinasi dalam pengalaman estetik, dan hubungan antara keindahan, kebenaran, dan kebaikan. Ide-idenya memiliki pengaruh besar pada estetika Barat, dan terus dipelajari dan diperdebatkan oleh para sarjana saat ini. Baru sejak munculnya mesin cetak oleh Johannes Gutenberg pada tahun 1450, setiap orang dapat membaca dan menafsirkan isi Alkitab. Hal ini ditandai dengan munculnya Martin Luther pada tahun 1529 yang menilai interpretasinya sendiri dan akhirnya memisahkan diri dan membentuk gereja Kristen Protestan. Konteks sejarah diambil dengan era penafsiran umum Alkitab ini, seni dan budaya berkembang yang tidak lagi subyektif, lambat laun bergeser menjadi lebih obyektif. Dengan demikian lahirlah ontologi baru yang bersifat antroposentris (berpusat pada kehidupan sosial); tidak lagi terikat pada teosentris, sehingga mendorong gerakan-gerakan seni besar seperti: *art nouveau*, *art deco, pop art*, modernisme, futurisme, grungisme, dan hingga kini posmodernisme. Dalam lingkup ilustrasi tokoh Alkitab, memasuki era ini banyak seniman dan ilustrator bekerja berdasarkan permintaan dan selera pasar. Tokoh Alkitab tidak harus digambarkan sempurna, justru gaya visual yang mendekati sifat manusia tidak sempurna lebih diterima dan laris manis. Atas dasar itu, seniman dan ilustrator tokoh Alkitab tidak lagi mengkultuskan karya mereka, melainkan menjembatani pesan Alkitab agar sampai kepada khalayaknya. Di sisi lain, diterimanya gaya visual baru para tokoh Alkitab justru membawa kesegaran bagi umat Kristiani, karena secara umum visual yang dihadirkan cenderung membosankan.

Gambar 6: Kesimpulan Pertama dari Konteks Sejarah

Dengan konteks sejarah ini, peneliti dapat melihat transformasi yang terjadi baik dari segi pemikiran dan otoritas, maupun transformasi sekuler dan komersial. Namun tantangan terbesar yang memicu perubahan ini terletak pada sejarah visual yang terlalu baku dan cenderung umum serta membosankan bagi masyarakat umum dan umat Kristiani itu sendiri; di mana

tim peneliti menilai adanya kekalahan konsumsi persaingan daya tarik yang berbasis media audio visual pada zaman sekarang.

Dampak Konteks Budaya

Konteks budaya diambil dari visualisasi penokohan Alkitab yang diawali dengan imperialisme gereja Katolik pada abad ke-7-8. Bersamaan dengan ikonoklasme, banyak kreasi ilustrasi tokoh Alkitab yang benar-benar diproduksi. Dimulai sebagai ilustrasi dari Alkitab itu sendiri, berlanjut sebagai dekorasi gereja; baik berupa lukisan dinding, mozaik porselen dan kaca, relief pada peralatan ritual dan interior, maupun dalam bentuk arca. Saat itu, banyak simbol yang muncul dalam penokohan Alkitab, salah satunya adalah halo yang menandakan kemurnian karakter, yang dilanjutkan dengan singkatan konsonan (menurut bahasa Ibrani yang tidak memiliki vokal), serta gabungan antara keduanya. Semua ini membentuk budaya visual tersendiri yang menjadi ciri khas ilustrasi kultus. Dan dalam distribusinya (emas, kemuliaan, Injil), membuat hampir semua orang Kristen mengenal dan akrab dengan semua bentuk visual ini.

Sejak terjadinya demitologi dan perkembangan teknologi yang berujung pada lahirnya transformasi interpretasi umum, pemikiran kultis bergeser menjadi sekuler. Maka sejak abad ke15, penggambaran tokoh-tokoh Alkitab untuk buku anak-anak dimulai. Di era ini banyak ditemukan ilustrasi tokoh Alkitab yang humanis. Namun dari konteks budaya dalam budaya visual ini semakin banyak dan belum mengalami perubahan yang signifikan, banyak upaya yang dilakukan untuk mendapatkan penyegaran visual. Keduanya dalam upaya mendekonstruksi gaya visual agar terus bergenerasi; seperti penggunaan komputer secara maksimal[15], hingga lokalisasi, 3 dimensi, dan juga stilisasi bentuk yang cenderung lebih sederhana/modern.[16] Namun, seiring dengan upaya tersebut, konteks isi pesan sangat dekat dengan adegan yang hendak diceritakan, akibatnya gaya visual yang menyegarkan saja tidak cukup untuk menghidupkan kembali antusiasme minat penonton Kristen.[17]

Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti

Gambar 7: Visualisasi Yesus Dahulu dan Sekarang

[15] I Made Gede Arimbawa, Mercu Mahadi, and I Nyoman Dana, "Pelatihan Peningkatan Kompetensi Komputer Desain Bagi Disabilitas Di Yayasan Bunga Bali," *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)* 5, no. 2 (2021): 183–194.

[16] Andreas James Darmawan, I Wayan Mudra, and I Ketut Suteja, "Creation Process and Visual Aesthetics at Jesus and Mary Images in Balinese Wayang Characters," in *4th Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2022 (BIS-HSS 2022)*, 2023, 1403–1413.

[17] Yu-Jyun Chung and Fang-Suey Lin, "Localization of Catholicism through the Study of Religious Images—A Case Study of the Our Lady Queen of China Cathedral Tainan Diocese, Taiwan," in *Knowledge Innovation on Design and Culture: Proceedings of the 3rd IEEE International Conference on Knowledge Innovation and Invention 2020 (IEEE ICKII 2020)*, 2022, 221–225.

Salah satu upaya pembaharuan tersebut ada di SuperBook; yang merupakan serial animasi Alkitab yang menggunakan teknik 3 dimensi. Selain teknik 3D yang dihadirkan, serial animasi ini juga memperkenalkan banyak plot novel dengan menyertakan 3 karakter anak-anak dan sebuah robot untuk melakukan perjalanan ke masa karakter Alkitab[18]. Meskipun pembaruan ini sangat bagus, namun masih terikat dengan konteks suasana zaman yang cenderung jadul dan kurang relevan dengan kehidupan saat ini.

Melirik gaya visual masa kini, peneliti juga menemukan transformasi yang sangat absurd di era postmodern ini. Tidak hanya lintas gaya visual yang terlokalisasi, tetapi juga lintas gaya visual yang berada di luar sintaks atau keseragaman.[19] Konteks budaya diambil dari film animasi SpongeBob SquarePants dari Nickelodeon; yang melintasi gaya visual di mana tidak hanya kartun 2D, tetapi juga kombinasi foto dan pengambilan gambar di dunia nyata. Selain itu, film animasi The Amazing World of Gumball dari Cartoon Network[20]; yang bahkan melintasi hukum genetika; dari bapak kelinci, induk kucing, anaknya ikan. Peneliti juga menemukan bahwa SpongeBob SquarePants berhasil menduduki peringkat ke-5 kartun terpopuler setelah kartun jadul: Tom & Jerry, Looney Tunes, The Simpsons, dan Scooby Doo. Selain itu, The Amazing World of Gumball meraih rating kartun terlucu dari rating internal Cartoon Network.

Eksagerasi atau melebih-lebihkan adalah teknik umum yang digunakan dalam kartun animasi untuk menciptakan pengalaman yang lebih dinamis dan menghibur bagi pemirsa. Ini melibatkan melebih-lebihkan aspek tertentu dari karakter, objek, atau lingkungan untuk menekankan kualitas atau karakteristik mereka, dan membuatnya lebih ekspresif dan menarik. Misalnya, dalam kartun tentang karakter yang kikuk, animator mungkin melebih-lebihkan gerakan mereka dan membuat mereka tersandung dan jatuh secara berlebihan, untuk menciptakan efek yang lebih komedi. Dalam kartun tentang karakter heroik, animator mungkin melebih-lebihkan kekuatan dan kemampuan mereka, membuat mereka mampu melakukan hal yang mustahil seperti mengangkat benda raksasa atau terbang di udara.

Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti

Gambar 8: Eksagerasi Animasi Modern Spongebob (Kiri Atas), Gumball (Kiri Bawah), dan Eksagerasi Animasi God Toon (Kanan Atas dan Bawah)

[18] Yurika Vitri Bayoe, Meily Lunanta Kouwagam, and Parel Tanyit, "Metode Pembelajaran Melalui Film Superbook Dan Minat Belajar Firman Tuhan Pada Anak Usia 6-8 Tahun," *Jurnal Jaffray* 17, no. 1 (2019): 141–156.

[19] Zehner, E., "Orthodox Hybridities: Anti-Syncretism and Localization in The Evangelical Christianity of Thailand." Anthropological Quarterly, pp.585-617, 2005.

[20] Yu-Tang Chiu and Yu-Ching Chang, "Examining the Visual Styles and Visual Techniques in Animation Stories-A Case Study of The Amazing World of Gumball," in *2018 1st IEEE International Conference on Knowledge Innovation and Invention (ICKII)*, 2018, 324–326.

Teknik eksagerasi juga digunakan untuk menyampaikan emosi dan ekspresi. Misalnya, karakter mungkin memiliki kerutan yang besar dan berlebihan saat mereka sedih atau marah, atau seringai lebar dan bergigi saat mereka bahagia atau bersemangat. Ini membantu membuat emosi lebih jelas dan dapat dikenali oleh pemirsa. Secara keseluruhan, melebih-lebihkan adalah alat yang ampuh dalam kartun animasi yang memungkinkan animator membuat karakter dan lingkungan yang lebih dinamis dan menarik. Ini dapat digunakan untuk menekankan kualitas, menyampaikan emosi, dan menciptakan efek komedi atau dramatis, menjadikan pengalaman menonton lebih menghibur dan lebih berkesan. Kembali ke pembahasan God Toon dari CGNTV Korea, berlebihan yang diberikan lebih dari sekedar menyelaraskan gaya visual, namun juga melebih-lebihkan pada 3 persilangan, yaitu persilangan sebagai berikut: Lintas Waktu (pengunaan beberapa alat modern untuk zaman Nabi); Lintas Gaya Visual (perubahan dari karakter yang sama, untuk mewakili ekspresi); Tambahan konten cerita (tanpa mengubah pesan yang hendak disampaikan).

Dari ketiga persilangan tersebut, God Toon berhasil menduduki peringkat sebagai film Alkitab animasi terlucu, terfavorit, dan termodern. Hingga saat ini masih berlangsung episode-episodenya, di mana setiap hari Sabtu episode baru God Toon selalu ditunggu-tunggu oleh anak-anak Kristiani di seluruh dunia. Peneliti menemukan bahwa God Toon lebih fokus pada pesan yang ingin disampaikan, kemasan visual pada episode Daniel in the Lion's Cage ini tidak tergambar dengan sempurna, ada ketakutan dan kepanikan, namun pesan berdoa sebelum dilempar ke dalam kandang singa tidak lupa untuk disampaikan.

Gambar 9: Kesimpulan Kedua dari Konteks Kultural

Dengan konteks budaya ini, peneliti dapat melihat transformasi yang terjadi baik dari segi gaya visual dan otoritas, maupun transformasi lintas ras dan dimensi waktu. Walaupun perubahan besar ini juga memicu kontradiksi dari pihak ortodoks yang masih terikat konvensi, namun penerimaan kaum muda menunjukkan peningkatan yang signifikan, sehingga kebaruan tentu dapat memicu regenerasi sekaligus pemeliharaan pesan untuk generasi selanjutnya. Peneliti berkesimpulan bahwa penerapan cerita alkitab masih bisa dilebih-lebihkan, sehingga hasil cerita berupa animasi God Toon lebih diterima dengan kebaruan yang positif. Konteks sejarah berupa beberapa hal, seperti: sumber terbatas, tokoh sempurna, konflik ikon, banyak diproduksi, menjadi sekuler, perubahan filosofis, tokoh humanis, dan menjadi komersial; dapat berbaur dengan baik seiring dengan beberapa poin konteks budaya seperti: mencari bentuk, menceritakan adegan, format berulang, distribusi global, tren saat ini, presentasi tanpa sintaks, lokalisasi visual, dan fokus pada pesan.

Tentu hal ini menimbulkan makna yang sangat positif, di mana gaya visual para tokohnya sama, banyak, dan harus selalu sempurna; menimbulkan stagnasi, menjadi membosankan, tidak menarik minat anak; untuk bersaing dengan animasi masa kini, perlu ada yang dilebih-lebihkan; dan God Toon memiliki keberanian untuk melebih-lebihkan, meregenerasi, sehingga dia mendapat perhatian. Sehingga hal ini juga menimbulkan apresiasi berupa: God Toon menghadirkan gaya cerita baru dari cerita lama; di mana penggambaran karakter Daniel

dan semua karakter lainnya dalam cerita tersebut (Raja Nebukadnezar, sida-sida Raja, dan juga para pengawal) dipenuhi kandungan humoris bergaya komik (ekspresi, visualiasi secara keseleuruhan, dan bahasa tubuh semua disampaikan berlebihan/eksagerasi). Unsur semiotika dalam penyajian eksagerasi ini mengandung pendekatan ikon yang mengambil gaya eksagerasi humoris komik, indeks yang memberikan kesinambungan relasi humor pada target yang telah banyak menyerap gaya humor komik, dan simbol yang mengambil banyak tanda visual modern khususnya penggunaan banyak media digital dalam eksagerasi zaman Daniel; tanpa mengubah kuasa Allah Bapa pada pertolongan dan penyataan iman yang dilakukan Daniel[21], selain itu semiotika ini berhubungan dengan tanda-tanda (dalam penelitian ini mengambil lingkup tanda-tanda visual), yang berhubungan dengan sosial budaya yang terkandung dalam iman Kristiani.[22]

Gambar 10: Kesimpulan Final dari Gabungan Konteks Historis dan Kultural; Sumber: Karya Tim Peneliti

Dengan demikian God Toon mendapat tempat untuk kepentingan khalayak sasaran; dilanjutkan dengan berbagai apresiasi dan donasi yang mengalir untuk studio God Toon; dan proyek God Toon masih berlangsung, melanjutkan komitmen mereka untuk terus menghadirkan kebaharuan penyajian visual. Unsur eksagerasi ini juga mendapat perhatian dalam studi *mythic-realistic* atau *magic realism*, yang merujuk kepada sebuah sastra memasukkan unsur fantasi yang masuk ke dalam kehidupan sehari-hari, namun inti dari cerita atau pesan Alkitabiah tetap dipertahankan sehingga tidak berfokus kepada bagian fantasi tetapi apa arti unsur tersebut bagi karakter dalam cerita.[23]

Kesimpulan

Secara keseluruhan, kartun Alkitab bisa menarik karena menawarkan cara yang menarik secara visual dan menarik untuk belajar tentang Alkitab dan ajarannya. Kartun alkitab bisa menarik karena beberapa alasan, seperti, pertama, menarik perhatian: Kartun dapat menarik perhatian secara visual, terutama untuk anak-anak. Dengan menggunakan karakter warna-warni dan animasi yang hidup, kartun Alkitab dapat membantu memikat perhatian pemirsa dan membuat mereka tetap terlibat dengan kontennya. Kedua, menyederhanakan konsep yang rumit: Alkitab adalah kitab yang rumit dengan banyak cerita, perumpamaan, dan ajaran yang

[21] Daniel Chandler, *Semiotics: The Basics* (New York: Routledge, 2017), 6.

[22] Rachmat Djoko Pradopo, "Semiotika: Teori, Metode, Dan Penerapannya Dalam Pemaknaan Sastra," *Humaniora* 11, no. 1 (1999): 76–84.

[23] Sean Glatch., "What Is Magical Realism in Literature?," accessed July 26, 2202, https://writers.com/what-is-magical-realism-in-literature.

mungkin sulit dipahami sebagian orang. Dengan menggunakan kartun, konsep kom-pleks dapat disederhanakan dan dibuat lebih mudah diakses oleh pemirsa dari segala usia. Ketiga, membuat belajar menyenangkan: Belajar tentang Alkitab terkadang terasa seperti tugas, terutama bagi pemirsa yang lebih muda. Dengan membuat kontennya menghibur dan menye-nangkan, kartun Alkitab dapat membuat pembelajaran tentang Alkitab menjadi lebih menye-nangkan dan menarik. Keempat, pesan positif: kartun Alkitab dapat menyampaikan pesan dan nilai positif dengan cara yang mudah dipahami dan diingat oleh pemirsa. Dengan meng-gunakan karakter dan situasi yang dapat diterima, kartun Alkitab dapat membantu pemirsa mempelajari pelajaran penting tentang cinta, kebaikan, pengampunan, dan nilai-nilai lain yang penting dalam iman Kristen.

Kami berharap kajian tentang pembesaran cerita Alkitab animasi Nabi Daniel dalam animasi God Toon dengan teknik *hermeneutic romanticism* ini dapat menjadi referensi sekaligus mendorong studio animasi sejenis untuk berani melebih-lebihkan dengan motif yang sama. untuk menyampaikan pesan. Dengan dilebih-lebihkan ini, peneliti juga berharap dapat meregenerasi, melestarikan, dan menyegarkan penonton, baik bagi umat Kristiani maupun bagi penggemar animasi pada umumnya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Prof. I Made Gede Arimbawa atas bimbingan bimbingannya dalam mengupas hermeneutik dengan mendalam, dan kepada Dr. I Gusti Ngurah Seramasara atas sharing ilmu Semiotik dalam lingkup seni, serta kepada seluruh mahasiswa program doktoral Institut Seni Indonesia Denpasar angkatan 2022 yang telah berbagi dukungan dan menyim-pulkan forum diskusi kelompok selama penelitian ini diproses dan ditulis.

Referensi

Arimbawa, I Made Gede, Mercu Mahadi, and I Nyoman Dana. "Pelatihan Peningkatan Kompetensi Komputer Desain Bagi Disabilitas Di Yayasan Bunga Bali." *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)* 5, no. 2 (2021): 183–194.

Barron, Robert, and John L Allen Jr. *To Light a Fire on the Earth: Proclaiming the Gospel in a Secular Age*. Image, 2017.

Bayoe, Yurika Vitri, Meily Lunanta Kouwagam, and Parel Tanyit. "Metode Pembelajaran Melalui Film Superbook Dan Minat Belajar Firman Tuhan Pada Anak Usia 6-8 Tahun." *Jurnal Jaffray* 17, no. 1 (2019): 141–156.

Boyer, Paul. *When Time Shall Be No More: Prophecy Belief in Modern American Culture*. Harvard University Press, 1994.

Brown, William J, and Kevin Crawford. "Provoking Biblical Conversations through Popular Media: Lessons Learned from The Shack and Superbook." *Glocal Conversations* 1, no. 1 (2013).

Chandler, Daniel. *Semiotics: The Basics*. New York: Routledge, 2017.

Chiu, Yu-Tang, and Yu-Ching Chang. "Examining the Visual Styles and Visual Techniques in Animation Stories-A Case Study of The Amazing World of Gumball." In *2018 1st IEEE International Conference on Knowledge Innovation and Invention (ICKII)*, 324–326, 2018.

Chung, Yu-Jyun, and Fang-Suey Lin. "Localization of Catholicism through the Study of Religious Images—A Case Study of the Our Lady Queen of China Cathedral Tainan Diocese, Taiwan." In *Knowledge Innovation on Design and Culture: Proceedings of the 3rd IEEE International Conference on Knowledge Innovation and Invention 2020 (IEEE ICKII 2020)*, 221–225, 2022.

Darmawan, Andreas James, I Wayan Mudra, and I Ketut Suteja. "Creation Process and Visual Aesthetics at Jesus and Mary Images in Balinese Wayang Characters." In *4th Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2022 (BIS-HSS 2022)*, 1403–1413, 2023.

Dillard, Raymond B, and Tremper Longman. *An Introduction to the Old Testament*. Zondervan, 1994.

Evans, Annette H. "The Bible for Children in a Postmodern Context: How Do Children Form Explanatory Concepts?" *Verbum et Ecclesia* 35, no. 1 (2014): 1–7.

Glatch., Sean. "What Is Magical Realism in Literature?" Accessed July 26, 2202. https://writers.com/what-is-magical-realism-in-literature.

Huber, Brittany, Megan Yeates, Denny Meyer, Lorraine Fleckhammer, and Jordy Kaufman. "The Effects of Screen Media Content on Young Children's Executive Functioning." *Journal of experimental child psychology* 170 (2018): 72–85.

Hutahaean, H. "Tantangan Teologi Agama-Agama: Suatu Diskursus Model. KURIOS (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen), 6 (2), 255--270," 2020.

Leader, Jason Andrew. *How Christologies May Be Shaped by the Broader Visual Cultural Environment*. Lancaster Theological Seminary, 2010.

Panjaitan, Firman, and H H Siburian. "Allah Yang Kreatif Dan Dinamis Dalam Ayub 42: 7-17: Sebuah Perlawanan Terhadap Teologi Retribusi. Kurios: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen, 6 (2), 240," 2020.

Potter, Joyce Elizabeth. "Beautiful for Situation: Bible Literature and Art in Modern Books for Children." *Children's Literature Association Quarterly* 11, no. 4 (1986): 186–192.

Pradopo, Rachmat Djoko. "Semiotika: Teori, Metode, Dan Penerapannya Dalam Pemaknaan Sastra." *Humaniora* 11, no. 1 (1999): 76–84.

Sawan, Fransiskus, and Marselus Ruben Payong. "Penguatan Karakter Moderasi Beragama Melalui Literasi Keagamaan Dalam Pendidikan Kristiani." *KURIOS (Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen)* 9, no. 2 (2023): 297–309.

Seramasara, I Gusti Ngurah. "Perubahan Kreativitas Seni Sebuah Proses Simbolis Dalam Kategori Sejarah." *Mudra Jurnal Seni Budaya* 32, no. 2 (2017).

Ward Sr, Mark. "'Head Knowledge Isn't Enough': Bible Visualization and Congregational Culture in an Evangelical Church." *Interdisciplinary Journal of Research on Religion* 14 (2018).

Wijiati, Maria. "Strategi Mengomunikasikan Injil Kepada Generasi Mileneal." *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 2 (2020): 107–117.