

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D CERITA PUTRI MANDALIKA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Lalu Ikhwanul Satya N.¹, Sultan Arif R.², Didit Prasetyo N.³

Universitas Ma Chung, Universitas Ma Chung, Universitas Ma Chung

Email korespondensi : 331510023@student.machung.ac.id, sultan.arif@machung.ac.id, didit.prasetyo@machung.ac.id

Abstrak

Salah satu cerita rakyat di Lombok adalah cerita Putri Mandalika. Putri Mandalika adalah seorang putri yang melemparkan diri ke laut untuk menghindari perpecahan diantara kerajaan. Akan tetapi, kurangnya kesadaran bagi generasi muda dalam melestarikan cerita rakyat. Untuk itu, terdapat media alternatif yang tepat untuk memperkenalkan cerita Putri Mandalika, salah satunya video animasi. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Data-data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Video animasi cerita Putri Mandalika menggunakan gaya desain paper cut berdurasi 6 menit 37 detik.

Kata kunci: video, animasi, Putri Mandalika

Abstract

One of the folklore in Lombok is the story of Putri Mandalika. Princess Mandalika is a princess who threw herself into the sea to avoid division between kingdoms. However, there is a lack of awareness for the younger generation in preserving folklore. For this reason, there are appropriate alternative media to introduce Putri Mandalika's story, one of them is animation video. The method used is a qualitative method. Qualitative data obtained through observation, interviews, and literature study. Animated video of Putri Mandalika story using a paper cut design style with 6 minutes 37 seconds duration.

Keywords: video, animation, Putri Mandalika

Pendahuluan

Menurut Kusnanto (2019, p.8), Indonesia adalah salah satu negara dengan masyarakat majemuk jika dilihat dari berbagai sudut dan tingkat perkembangan kebudayaan. Keanekaragaman kelompok etnik atau suku bangsa ini oleh bangsa Indonesia disadari sebagai modal nasionalisme yang diungkapkan dalam motto Binneka Tunggal Ika, walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Bagi dunia ilmu pengetahuan, kelebihan yang dimiliki oleh Indonesia ini merupakan objek penelitian yang tidak terkirakan luasnya. Bangsa Indonesia memiliki mulai dari suku bangsa yang masih hidup bersahaja lengkap dengan ciri-ciri eksotisnya, sehingga cocok sebagai objek penelitian ahli-ahli ilmu bangsa-bangsa klasik.

Dari banyaknya kebudayaan yang ada Indonesia salah satunya, kebudayaan yang berkembang di daerah Nusa Tenggara Barat. Wacana, dkk, (1991, p.7) menjelaskan bahwa dari segi kebudayaan dapat dikemukakan bahwa daerah Nusa Tenggara Barat bukan

suatu daerah kultural yang berasal dari masyarakat adat, tetapi adalah suatu daerah administratif yang di dalamnya tergabung berjenis-jenis kebudayaan, kesenian, peradaban, karakter, hukum adat dan adat-istiadat dari berbagai suku bangsa yang berlainan. Itulah sebabnya kita tidak dapat mengatakan, bahwa kebudayaan yang abad sekarang di Nusa Tenggara Barat adalah kebudayaan Nusa Tenggara Barat sebab bukan merupakan kebulatan.

Lombok adalah salah satu pulau yang terletak di Nusa Tenggara Barat dan Sasak merupakan penduduk asli dan kelompok etnik mayoritas di Lombok. Di suatu suku bangsa tidak terlepas dari tradisi dan cerita rakyat yang menjadi ciri khas daerah tersebut, Salah satu cerita rakyat yang berkembang di pulau Lombok adalah cerita Putri Mandalika, cerita Putri Mandalika sudah menjadi cerita turun-temurun bagi masyarakat Lombok. Sasangka (2002) beranggapan cerita Putri Mandalika diangkat dari sebuah legenda yang berkembang di daerah Lombok, Nusa Tenggara Barat. Pada mulanya, cerita itu hanya berkembang secara lisan, yaitu berkembang dari mulut ke mulut sehingga tidak ada sumber tertulis yang dapat dijadikan rujukan. Karena tidak ada rujukan itulah, legenda Putri Mandalika berkembang dengan berbagai macam versi.

Pada zaman yang sudah berkembang di semua bidang, baik dari segi ilmu pengetahuan dan teknologi, sudah menjadi kewajiban bagi seluruh masyarakat, khususnya generasi muda usia sekolah dasar, karena di usia ini merupakan tahap pembentukan karakter, dengan harapan dapat menjadi generasi penerus yang memiliki kesadaran untuk melestarikan budaya dan peninggalan dari nenek moyang. Menurut Koesoema (2007, p.10) Dengannya manusia melanggengkan warisan budayanya kepada generasi yang lebih muda mereka mewariskan nilai-nilai yang menjadi bagian penting dalam kultur masyarakat tempat mereka hidup. Jika pewarisan ini tidak terjadi, nilai-nilai yang telah menghidupi masyarakat dan kebudayaan tersebut terancam punah dengan kematian para anggotanya. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran vital sebab menentukan tidak hanya keberlangsungan masyarakat, namun juga mengukuhkan identitas individu dalam sebuah masyarakat.

Diperlukan media yang tepat untuk melestarikan cerita tentang Putri Mandalika, namun kurangnya tingkat kesadaran masyarakat Lombok akan pentingnya melestarikan budaya yang menjadi corak khas bagi suku bangsa tersebut dapat berdampak buruk terhadap kelestarian budaya peninggalan nenek moyang. Salah satu media alternatif untuk memperkenalkan cerita Putri



Mandalika kepada generasi muda yaitu, melalui teknologi berbasis multimedia dalam bentuk video animasi. Pemilihan media animasi dikarenakan memiliki kelebihan dan lebih kompleks dibandingkan dengan media lain. Soenyoto (2017, p.1) beranggapan animasi bukan hanya sekedar menggerakkan objeknya semata, tetapi lebih dari itu, yaitu bagaimana “menghidupkan objeknya” sehingga terkesan hidup dan bernyawa, seperti layaknya makhluk hidup. Mampu berekspresi, tertawa, tersenyum, menangis, dan bertingkah laku layaknya seorang aktor atau artis. Tujuan dari “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya untuk Anak Sekolah Dasar” diharapkan dapat menarik minat anak Sekolah Dasar dalam melestarikan warisan dan budaya khususnya, budaya khas Lombok yakni, cerita Putri Mandalika.

Tinjauan Pustaka

Berdasarkan jurnal ilmiah yang berjudul “Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Mengenai Bahaya Merkuri Terhadap Masyarakat Kabupaten Lombok Tengah Sebagai Dampak Penambangan Emas Ilegal” oleh Yusa dan Rukmi (2017) membahas tentang media sosialisasi alternatif untuk memberikan informasi bahaya merkuri dengan persuasi edukatif dengan materi yang sederhana dan menarik perhatian melalui video berbasis animasi 2D dengan mengadaptasi gaya *flat design* berbasis vektor dan *bitmap*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Langkah metodologis perancangan animasi yang digunakan meliputi pengumpulan data, perancangan animasi, hingga evaluasi kelayakan dan tingkat penerimaan video edukasi animasi yang dihasilkan. Langkah-langkah metodologis penelitian kemudian dikembangkan dan disempurnakan sesuai langkah prosedural perancangan animasi yang meliputi proses pra produksi (*pre production*), produksi (*production*), dan pasca produksi (*post production*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Manfaat yang didapatkan dari jurnal tersebut adalah mengetahui langkah metodologis dan prosedur standar perancangan animasi 2 dimensi dengan menggunakan teknik-teknik perancangan animasi yang didapat dari teori-teori lalu diimplementasikan saat pembuatan animasi dan mengetahui tahapan-tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi dalam pembuatan animasi 2D. Jurnal ilmiah tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi metode yang diterapkan pada perancangan, yakni metode kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur.

Selanjutnya, jurnal ilmiah yang berjudul “Perancangan Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4 Tahun” oleh Marcelino, dkk. (2017) Jurnal tersebut menjelaskan bahwa video animasi, merupakan media yang baik untuk proses pembelajaran tambahan anak, karena dapat menampilkan suara, gambar secara bersamaan dan juga dapat menampilkan teks serta grafik sehingga membantu menjelaskan dalam proses pembelajaran. Selain itu, menjelaskan tentang penggunaan jenis animasi 2D

dengan bentuk yang sederhana dan mudah di ingat oleh anak, pemilihan warna pada karakter yang warnanya soft, akan membantu dan menstimulasi anak untuk menirukan apa yang karakter katakan dan menjelaskan peristiwa yang terjadi sehingga anak fokus pada animasi. Jurnal ilmiah tersebut dapat dijadikan referensi Jurnal tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi pemilihan elemen-elemen visual yang dinilai mampu menarik minat target audiens.

Jurnal ilmiah yang berjudul “Perancangan Animasi 2D Sebagai Antisipasi Kekerasan Seksual Pada Anak Usia 10-12 Tahun” oleh Andriani ditujukan untuk memberikan kewaspadaan pada anak sehingga anak-anak mampu mengenali orang dewasa yang berniat buruk dan membela diri saat merasa terancam serta memberikan contoh agar anak lebih menghargai dan menjaga diri. Hasil video animasi 2D dipublikasikan secara umum dengan cara diupload melalui internet ke website penyedia layanan video streaming seperti youtube dan dibagikan melalui sekolah-sekolah. Selain itu, Jurnal ini mengulas tentang prinsip - prinsip dasar animasi yang meliputi *squash and stretch*, *Anticipation*, *Staggering*, *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow in Slow out*, *Archs*, *Secondary Action*, *Timing*, dan *Exaggeration*. Jurnal tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi penerapan prinsip dasar animasi dalam pembuatan animasi 2D.

Jurnal yang berjudul “Perancangan Buku Kumpulan Cerita Bergambar Rakyat Kalimantan Timur Sebagai Media Penyampaian Pesan Moral” oleh Sulis, dkk. (2013) Mengulas tentang cerita rakyat sebagai salah satu wujud dari kekayaan budaya dan sejarah masyarakat yang dimiliki oleh setiap bangsa dan mengandung pesan moral yang baik. Sehingga perancangan buku kumpulan cerita rakyat bergambar ini memiliki tujuan untuk mendidik anak-anak melalui pesan moral yang terkandung dalam isi cerita dan mengenalkan kebudayaan daerah dari Indonesia yang ditujukan untuk anak usia 8-12 tahun. Selain itu juga membahas tentang bagaimana merancang buku cerita rakyat bergambar yang menarik dengan visual yang diminati anak-anak sekarang dengan menonjolkan sifat-sifat dari karakter utama dalam cerita dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami sehingga pesan moral dapat tersampaikan dengan baik. Jurnal tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi penyampaian moral yang terkandung dalam cerita.

Jurnal yang berjudul “Perancangan Film Animasi 2D sebagai Media Bantu Pembelajaran Tradisi Lisan Parikan Jawa” oleh Purnamasari, dkk. (2013) mengulas tentang banyaknya generasi muda yang tidak mengenal parikan Jawa karena banyaknya tontonan atau hiburan di televisi maupun media elektronik lainnya yang lebih menarik. Untuk mengenalkan kembali tradisi lisan parikan Jawa kepada generasi muda perlu dengan



memanfaatkan kemajuan teknologi. Oleh karena itu dipilihlah film animasi 2D sebagai media yang efektif karena disukai anak-anak. Pemakaian film cerita anak-anak dengan teknik animasi 2D ini sangat cocok untuk menyampaikan atau mengajarkan pada anak-anak tentang tradisi lisan parikan Jawa. Dengan film animasi 2D selain mengajarkan pada anak-anak tradisi parikan Jawa juga mengajarkan storytelling. Dengan mengikuti jalan ceritanya mereka dapat menyimpulkan pesan moral yang terdapat di dalamnya. Selain itu dengan teknik animasi 2D ini akan meninggalkan kesan bagi anak-anak, jika ada hal yang menarik dari film tersebut mereka akan terus mengingatnya, dan diharapkan mereka dapat meniru parikan yang ada dalam film ini atau mereka suatu saat dapat menciptakan parikan sendiri. Jurnal tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi animasi 2D merupakan media yang efektif sebagai media pembelajaran dan penyampain informasi kepada anak-anak.

Sumber referensi buku yang berjudul “*The Fundamentals of Animation*” oleh Paul Wells (2016) Membahas tentang proses pembuatan animasi, mulai dari persiapan-persiapan yang diperlukan sebelum membuat sebuah animasi, menariknya juga buku tersebut mengulas tentang bagaimana menemukan konsep dan gaya visual yang akan diterapkan dalam animasi yang ingin di buat, serta bagaimana melakukan sebuah reset dalam pencarian ide yang ingin di terapkan dalam pembuatan sebuah animasi. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi menentukan konsep dan visualisasi dalam pembuatan animasi.

Sumber referensi buku yang berjudul “Cerita Rakyat Putri Mandalika, Asal Mula Upacara Bau Nyale” oleh Ache Nuh (2020) membahas tentang cerita putri mandalika dalam kalimat yang mudah dipahami serta penggunaan ilustrasi sebagai pendukung jalannya cerita. Buku tersebut juga membahas tentang hubungan antara cerita Putri Mandalika dengan upacara *Bau Nyale*. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi alur cerita dalam perancangan animasi 2D cerita Putri Mandalika.

Sumber referensi dari buku yang berjudul “*Adobe Indesign*” oleh Christanto Widjaja (2016) membahas tentang perkembangan dan ruang lingkup desain. Buku tersebut menjelaskan prinsip-prinsip desain dengan penjelasan setiap elemen desain menggunakan kalimat yang mudah dipahami. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi pengenalan prinsip-prinsip desain.

Sumber referensi buku yang berjudul “*Illusion of Life*” oleh Johnston and Thomas (1981) Mengulas tentang Bagaimana proses dan teknik pembuatan animasi 2D, penerapan 12 prinsip animasi juga dijabarkan di dalam buku tersebut, selain itu, menjelaskan tentang *cel*

painting dan sinkronisasi animasi dengan *soundtrack* sehingga menghasilkan video animasi yang berkualitas. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi penggunaan 12 prinsip animasi, dan proses pembuatan animasi 2D.

Buku yang berjudul “*Writing for Animation, Comics, and Games*” oleh Christy Marx (2012) membahas tentang proses pembuatan naskah untuk animasi. Buku ini mengulas tentang penulisan naskah yang sesuai dengan format yang baik dan benar sesuai dengan standar industri film animasi, disamping itu, dipaparkan tips dalam membuat *storytelling* serta penulisan naskah dalam proses pembuatan video animasi. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi tata cara penulisan naskah animasi yang baik dan benar sesuai format industri.

Landasan Teori

Menurut Johnston dan Thomas dalam buku “*Illusion of Life*” (1981) terdapat 12 prinsip animasi yang menjadi dasar pembuatan animasi, yakni:

1. *Squash and Stretch*

Prinsip ini berdasar pada sifat objek kaku yang tidak berubah bentuk ketika bergerak, sedangkan objek yang tidak kaku, akan berubah bentuk tergantung dari momentum dan keelastisan dari objek tersebut dan tetap memiliki volume yang sama.

2. *Anticipation*

Suatu pergerakan tidak dilakukan secara langsung. Pergerakan dalam animasi memiliki 3 urutan, pertama bersiap untuk melakukan pergerakan, kedua Pergerakan, ketiga Kelanjutan dari pergerakan. *Anticipation* biasanya berlawanan arah dengan pergerakannya.

3. *Staging*

Staging adalah tampilan dari suatu aksi, sifat, ekspresi, atau perasaan yang disusun agar terlihat jelas dan mudah diterima oleh penonton. Tujuan dari staging adalah mengarahkan mata penonton ke mana sebuah aksi akan berlangsung sehingga aksi tersebut terlihat jelas.

4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Ada dua cara berbeda untuk membuat animasi suatu aksi. Teknik *straight-ahead* berarti menganimasikan aksi dari gambar pertama sampai akhir secara berurutan. Teknik *pose-to-pose* sedikit lebih rumit karena menggambar *pose* inti dari suatu aksi terlebih dahulu baru kemudian, menggambar inbetween untuk mengisi pergerakan animasi.

5. *Follow Through and Overlapping Action*

Follow through adalah penyelesaian dari sebuah aksi. Umumnya, suatu aksi tidak langsung berhenti setelah terlaksana tetapi melebihi dari pergerakan aksi tersebut. *Overlapping action* adalah sedikit perbedaan timing objek-objek pada suatu karakter agar terlihat lebih natural. *Overlapping action* membuat objek dan pergerakannya lebih menarik.



6. *Slow In and Slow Out*

Pergerakan tubuh manusia, dan kebanyakan objek lainnya, butuh waktu untuk mempercepat gerak dan memperlambat gerak. Maka, animasi akan terlihat lebih realists jika dibagian awal aksi dan akhir aksi lebih lambat dan memberi emphasis pada *pose* yang *extreme*.

7. *Arcs*

Kebanyakan aksi natural cenderung bergerak mengikuti lengkungan. Hal ini diaplikasikan dalam animasi agar terlihat lebih realistis.

8. *Secondary Action*

Menambahkan *secondary action* membuat aksi utama dan adegan lebih hidup, dan membantu aksi utama. Tujuan dari *secondary action* adalah memberi *emphasis* pada aksi utama dan tidak mengambil perhatian penonton dari aksi utama.

9. *Timing*

Timing adalah jumlah gambar atau *frame* pada sebuah aksi, yang merupakan cepat lambatnya suatu aksi. Sedikit gambar berarti lebih cepat sedangkan banyak gambar berarti lebih lambat.

10. *Exaggeration*

Exaggeration adalah sebuah efek yang berguna untuk animasi, karena animasi yang terlalu mengikuti kehidupan nyata terlihat statis dan kurang menarik. Tingkat *exaggeration* yang digunakan bergantung dari gaya animasi tersebut.

11. *Solid Drawing*

Dalam pembuatan animasi diperlukan adanya pemahaman yang cukup akan menggambar dalam ruang tiga dimensi dan memberi volume dan berat pada objek.

12. *Appeal*

Appeal adalah desain dari objek atau karakter yang menarik, memiliki penggambaran yang kuat, dan memiliki kepribadian.

Menurut Widjaja (2016) menjelaskan nirmana dalam desain grafis merupakan strategi atau langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penciptaan desain grafis agar menghasilkan karya yang mempunyai rasa estetik tinggi. Nirmana merupakan ilmu dasar kedesainan yang mempelajari dasar-dasar desain mengenai warna, bidang, bentuk, ruang, dengan berbagai pendekatan kreatif eksperimentatif meliputi komposisi, irama, harmoni dan sebagainya. Karya grafis komunikasi harus memiliki nilai estetika, yaitu sesuatu yang menyebabkan suatu bentuk dapat dikenali sebagai karya desain yang bernilai. Untuk mencapai hal tersebut perlu adanya kesatuan, keteraturan tatanan, variasi tatanan, dan komunikatif. Prinsip-prinsip desain dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

1) Kesamaan

- Hindari ketakutan akan ruang kosong
- Tentukan hiraki informasi
- Jika ada lebih dari 3-5 elemen, coba kelompokkan objek
- Yang berhubungan bersama-sama
- Hindari meletakkan objek di sudut dan di tengah
- Hindari jarak sama antar elemen kecuali dalam 1 kelompok

- Hindari kerancuan headline, *subhead*, *caption*, elemen grafis
- Jika elemen tersebut tidak berhubungan, letakkan terpisah

2) *Alignment*

- Tidak ada peletakkan elemen tanpa pertimbangan.
- Setiap objek harus memiliki koneksi visual dengan yang lain.
- Untuk menghasilkan kesatuan dalam desain, perlu ada elemen yang menyatu dan berhubungan.
- Penggunaan prinsip *alignment* dan *typography*.
- Hindari penggunaan *alignment* teks yang brbeda-beda dalam satu halaman.

3) Repetisi/Irama

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Disebut juga dngan ekonsistensi. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang serupa dngan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama.

4) Kontras

Agar efektif, gunakan kontras yang cukup kuat. Kontras menciptakan "*interest*" dan membantu organisasi informasi

5) Kesederhanaan

Banyak pakar desain grafis menyarankan prinsip ini dalam pekerjaan desain, hal ini sangat logis demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan.

6) Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual.

7) Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan suatu cara untuk menggabungkan dan menyatukan unsur-unsur visual yang ditata sesuai dengan konsep ide pencipta dalam desain menjadi bentuk media grafis.

8) Keteraturan

Keteraturan unsur-unsur visual yang ditata sehingga menjadi tertata dalam satu bentuk media grafis. Teraturnya tatanan unsur visual akan membuahkan kesan pandangan yang bulat dan optimal.

9) Keragaman

Unsur-unsur yang ditata agar tampak lebih bermakna, tidak hambar, dan tidak membosankan. Secara keseluruhan, obyek yang ditampilkan saling dukung dan saling berkaitan yang menguntungkan.

10) Penekanan

Dalam grafis komunikasi, untuk mencapai *Emphasis* diperlukan adanya penonjolan/kelainan elemen yang ada, seperti warna, bentuk, pengaturan bidang, dan sebagainya yang dianggap bias mewakili dari keseluruhan



informasi yang disampaikan.

11) Tema

Ada beberapa tema yang disesuaikan dengan fungsi desain seperti, rasional, humor atau jenaka, rasa takut, patriotik, kesalahan, kaidah, simbol, pengandaian, emosional

Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan dalam “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” yaitu, metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang mencari pengertian yang mendalam tentang suatu gejala, fakta, atau realita. Fakta, realita, masalah, gejala serta peristiwa hanya dapat dipahami bila peneliti menelusuri secara mendalam dan tidak terbatas pada pandangan di permukaan saja (Raco 2010,). Pada perancangan ini, akan menggunakan pendekatan historis. Mardawani (2020, p.31) menjelaskan penelitian historis adalah penelitian yang secara eksklusif memfokuskan terhadap analisis peristiwa masa lampau. Penelitian ini mencoba untuk merekonstruksi apa yang terjadi pada masa yang lampau selengkap dan seakurat mungkin dan pada umumnya menjelaskan mengapa hal itu bisa terjadi. Dalam proses pengumpulan data dilakukan langkah secara sistematis supaya mampu menggambarkan, menjelaskan, serta memahami kegiatan/peristiwa yang terjadi beberapa waktu lampau. Sumber data diperoleh dari berbagai catatan sejarah, artefak, laporan verbal, maupun saksi hidup yang dapat dipertanggungjawabkan kebenaran kesaksiannya.

Teknik yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dalam “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” adalah wawancara, observasi, dan studi pustaka. Subjek yang dipelajari dalam perancangan ini adalah siswa tingkat sekolah dasar (SD) yang berusia 6-12 tahun.

Wawancara merupakan proses interaksi atau komunikasi antara pewawancara dengan responden Eko Budiarto & Dewi (2001, p.40). Untuk mendapatkan rancangan konsep serta mengetahui ketertarikan narasumber terhadap cerita dari Putri Mandalika, peneliti akan melakukan wawancara secara daring kepada narasumber yakni, siswa tingkat sekolah dasar (SD) yang berusia 6-12 tahun. Menurut Sugiyono (2015, p.312) Data observasi diperoleh dari observasi partisipan, di mana peneliti mengamati gejala dan proses dalam kehidupan sehari-hari sekelompok partisipan.

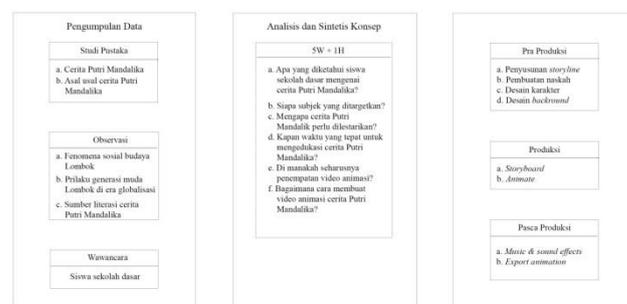
Observasi yang akan dilakukan oleh peneliti adalah observasi terus terang atau tersamar. Observasi ini dilakukan dengan menyatakan dengan jelas bahwa peneliti sedang melakukan penelitian, tetapi dalam suatu saat peneliti tidak terus terang dalam penelitian untuk mendapat data yang dirahasiakan. Dalam pengumpulan data dalam penelitian ini, penulis akan melakukan observasi kepada siswa tingkat sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun untuk menggali informasi yang dibutuhkan.

Menurut Afifudin & Saebani (2012, p.141) menjelaskan teknik pengumpulan data dengan cara mencari bukti-bukti dari sumber nonmanusia terkait dengan objek yang diteliti, yang berupa tulisan, gambar,

atau karya-karya monumental dari seseorang. Peneliti akan mengumpulkan gambar, tulisan, dan media lain yang menyangkut informasi tentang cerita Putri Mandalika sehingga didapatkan informasi yang akurat dalam perancangan video animasi 2D cerita Putri Mandalika.

Melalui proses pengumpulan data sehingga ditemukan metode analisis yang tepat dalam perancangan yang berjudul “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” adalah metode analisis 5W + 1H yaitu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menganalisis kata, frase, kalimat yang merangsang rangkaian pertanyaan lain yang lebih spesifik dan berhubungan satu sama lain sehingga bisa mengarahkan peneliti pada terbukanya segala dimensi dari topik yang diteliti, pertanyaan-pertanyaan dasar ini akan membantu peneliti mendalami tema yang sedang dipelajari dengan baik (Haryono, 2020 p.106).

Hasil analisis dan sintesis konsep ini menjadi panduan dalam merancang penyajian cerita rakyat dengan media alternatif berupa video animasi. Analisis pertanyaan *what* (apa), merujuk ke informasi-informasi yang diketahui oleh siswa sekolah dasar mengenai cerita rakyat, khususnya cerita Putri Mandalika, Analisis pertanyaan *why* (mengapa), membahas mengenai alasan cerita Putri Mandalika sebagai cerita rakyat yang perlu dilestarikan, pertanyaan *who* (siapa), membahas mengenai subjek yang ikut mengambil bagian sebagai target dalam melestarikan literatur cerita rakyat khususnya cerita Putri Mandalika. Analisis pertanyaan *when* (kapan), membahas mengenai waktu yang efektif dalam memberikan pembelajaran mengenai cerita Putri Mandalika kepada siswa sekolah dasar. Analisis pertanyaan *where* (di mana), membahas tentang di mana penempatan video animasi yang tepat sehingga bisa menjangkau target audiens yang ingin dicapai. Analisis pertanyaan *how* (bagaimana), membahas mengenai bagaimana merancang video animasi 2D yang mampu mencapai tujuan perancangan video animasi cerita Putri Mandalika. Dari uraian analisis tersebut diperoleh sintesis konsep yang menjadi panduan dalam “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” yang dijelaskan dengan data-data pendukung di bagian alir perancangan.



Gambar 1. Bagan Alir Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika

Segmentasi target audiens pada “Perancangan Adaptasi Cerita Rakyat “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” yang



diklasifikasikan berdasarkan aspek demografis dan geografis:

- a) Segmentasi Demografis
 - 1) Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
 - 2) Usia: 6-12 tahun (anak-anak)
 - 3) Pendidikan: Sekolah Dasar (SD)
- b) Segmentasi Geografis
 - 1) Segmentasi primer: masyarakat Lombok
 - 2) Segmentasi sekunder: masyarakat luar Lombok di wilayah Indonesia yang memiliki akses internet dan fasih berbahasa Indonesia

Selain itu, terdapat indikator yang digunakan sebagai acuan keberhasilan perancangan video animasi cerita Putri Mandalika.

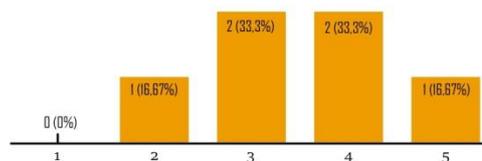
Tabel 1. Indikator Capaian Perancangan Video Animasi Putri Mandalika

No	Jenis Luaran			Indikator Pencapaian (Kuantitas, Kualitas, dan)
	Jenis	Kategori	Sub Kategori	
1	Desain	Multimedia	Animasi 2D	Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika
2	Desain	Merchandise	Poster	Poster Digital dan Cetakan Fisik
			Kaos	Kaos Bertemakan Cerita Putri Mandalika
			Sticker	Sticker Bertema Putri Mandalika
			X-banner	X-banner berukuran 60x160 cm
3	Laporan Tugas Akhir	-	-	Draft laporan tugas akhir untuk ujian tugas akhir
4	Pameran	-	-	Pameran dilaksanakan selama dua hari, memuat seluruh luaran desain
5	Naskah Publikasi Ilmiah	-	-	<i>Submitted</i>

Deskripsi Data

Cerita Putri Mandalika dapat dikatakan sebagai cerita yang memiliki eksistensi yang mampu bertahan dari generasi ke generasi. Untuk itu, cerita Putri Mandalika

tidak hanya dilihat dari sisi generasi tua saja, akan tetapi generasi muda memiliki peran yang cukup krusial. Berdasarkan data yang diperoleh dari 6 responden (anak Sekolah Dasar usia 6-12 tahun) melalui wawancara menjelaskan bahwa 0% tidak mengetahui, 16,67% kurang mengetahui, 33,3% cukup mengetahui, 33,3% mengetahui, 16,67% sangat mengetahui. Semua responden mengatakan pengetahuan mengenai cerita Putri Mandalika mereka mengetahui dari pelajaran Sekolah Dasar dan dari cerita dari orang tua responden. Akan tetapi, Satu dari enam responden tidak mengetahui sama sekali mengenai cerita Putri Mandalika, maka dari itu perlunya sebuah edukasi sebagai upaya pelestarian cerita Putri Mandalika sehingga warisan budaya dari nenek moyang dapat berlanjut dari generasi ke generasi selanjutnya.



Gambar 2. Pengetahuan mengenai Putri Mandalika berdasarkan hasil wawancara

Analisis Data dan Sintesis Konsep

Analisis yang diterapkan pada “Perancangan Video Animasi 2d Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” menggunakan pendekatan kualitatif. Hal tersebut dikarenakan pengetahuan yang dipahami bersifat konstruktivis Dalam artian, hasil kualitatif dibentuk atas dasar pengalaman fenomena perkembangan budaya di Lombok saat ini berdasarkan pandangan partisipan. Pemahaman mengenai cerita Putri Mandalika pada generasi muda saat ini dapat menjadi titik temu untuk menemukan rumusan masalah. Dalam perancangan ini data kualitatif dapat diperoleh melalui observasi, wawancara, studi pustaka. Data wawancara diperoleh dari hasil wawancara kepada 6 siswa Sekolah Dasar usia 6-12 tahun mengenai pemahaman dan sejarah Putri Mandalika.

Data observasi diperoleh melalui pengalaman penulis sebagai masyarakat Lombok yang ikut serta dalam festival tahunan yang digelar dalam beberapa acara yang ditutup dengan prosesi *Bau Nyale*. Oleh pemerintah Kabupaten Lombok yang menjadi upaya pelestarian budaya oleh nenek moyang yang perlu dijaga eksistensinya dari generasi ke generasi.

Informasi data diperkuat melalui studi pustaka cerita Putri Mandalika. Hasil generalisasi dapat memberikan pandangan bahwa cerita Putri Mandalika



tidak hanya sebagai cerita turun-temurun namun, banyak pelajaran dan nilai kehidupan yang dapat diambil dari cerita Putri Mandalika. Generasi muda memiliki tanggung jawab sebagai generasi penerus untuk melestarikan budaya, namun di era modernisasi seperti saat ini, generasi muda cenderung terpaku pada teknologi yang bisa berdampak kurangnya perhatian akan pentingnya melestarikan tradisi dan budaya dari leluhur. Solusi alternatif yang dapat ditawarkan bagi generasi muda saat ini yang tumbuh pada era modernisasi adalah melalui video animasi tentang cerita Putri Mandalika yang divisualisasikan dalam bentuk kartun. Hal tersebut dapat menjadi media edukasi bagi generasi muda untuk lebih mengetahui budaya dari leluhur agar tidak punah.

Konsep “Perancangan Video Animasi 2d Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” terinspirasi dari buku *Cerita Rakyat Putri Mandalika: Asal Mula Upacara Bau Nyale*. Buku tersebut menjadi sumber referensi cerita dalam perancangan video animasi Putri Mandalika. Selain cerita yang disajikan secara jelas dan mudah dipahami, buku tersebut juga menyajikan gambar ilustrasi pendukung sehingga memudahkan penulis mendapatkan gambaran mengenai jalan cerita yang akan disajikan ke dalam video animasi. Sumber inspirasi kedua dari buku yang berjudul “*The Fundamentals of Animation*” Membahas tentang proses pembuatan animasi, mulai dari persiapan-persiapan yang diperlukan sebelum membuat sebuah animasi, menariknya juga buku tersebut mengulas tentang bagaimana menemukan konsep dan gaya visual yang akan diterapkan dalam animasi yang ingin di buat, serta bagaimana melakukan sebuah reset dalam pencarian ide yang ingin di terapkan dalam pembuatan sebuah animasi.

Buku tersebut sangat membantu penulis dalam menemukan gaya visual yang akan di aplikasikan ke dalam video animasi cerita Putri Mandalika. Inspirasi visual yang akan diterapkan pada pembuatan animasi cerita Putri Mandalika menggunakan gaya *paper cut* serta penggunaan tone warna yang sama di setiap elemen-elemen visual dalam animasi. Untuk itu, diperlukan strategi selama proses pembuatan animasi cerita Putri Mandalika, yakni menggunakan tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi sesuai. Berdasarkan analisis data observasi, wawancara, dan studi pustaka cerita Putri Mandalika yang dipadukan dengan konsep “*The Fundamentals of Animation*” dan *Cerita Rakyat Putri Mandalika: Asal Mula Upacara Bau Nyale* menghasilkan video animasi cerita Putri Mandalika dalam wujud kartun dengan gaya *paper cut*.

Pra Produksi

Dalam perancangan Animasi 2D Putri Mandalika menggunakan alur cerita maju yang dimulai dengan cerita pembuka, klimaks, hingga penutup yang dijabarkan dalam poin-poin yang merupakan inti cerita dari setiap adegan. Berikut adalah *Storyline* dari animasi 2D Putri Mandalika:

- Pengenalan tiga kerajaan dan raja yang memimpin masing-masing kerajaan.
- Pengenalan sosok dan karakter Putri Mandalika.
- Raja Tonjeng Beru memasuki masa tua dan jatuh sakit.
- Kedatangan utusan dari kerajaan Sawing dan Lipur untuk menyampaikan maksud dari raja mereka

masing-masing, yakni meminang Putri Mandalika.

- Terjadi perdebatan antara kerajaan Sawing dan Lipur.
- Putri Mandalika berusaha mencari solusi terbaik siapa yang akan dipilihnya.
- Putri Mandalika meminta untuk berkumpul pada hari dan tempat yang sudah ditentukan untuk mendengarkan hasil dari keputusan Putri Mandalika.
- Pesan putri mandalika.
- Putri Mandalika memilih melemparkan diri ke laut untuk menghindari perpecahan diantara kerajaan.
- Kemunculan binatang kecil yang bercahaya di permukaan laut dan diyakini sebagai jelmaan Putri Mandalika.

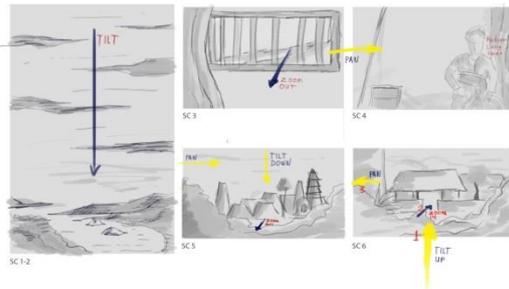
Naskah berisikan *Storyline* yang dijabarkan menjadi lebih spesifik dari setiap adegan, durasi, latar tempat dan waktu. Video Animasi Putri Mandalika menggunakan *Story Telling* untuk menjelaskan alur cerita sehingga tidak ada percakapan tokoh di dalam cerita. Video Anmasi Putri Mandalika diawali dengan narator yang memperkenalkan kerajaan sekar kuning yang dipimpin oleh raja Tonjeng Beru serta dua kerajaan besar yang mengapitnya. Raja Tonjeng Beru memiliki putri yang bernama Putri Mandalika yang memiliki paras yang cantik dan menjadi rebutan raja-raja dari kerajaan lain untuk meminangnya sebagai permaisuri.

Cerita berlanjut ke adegan Raja Tonjeng Beru memasuki masa tua dan jatuh sakit sehingga Raja menyerahkan tanggung jawab kerajaan kepada Putri Mandalika. Pada suatu hari datang utusan dari kerajaan Lipur dan Sawing secara bersamaan untuk menyampaikan maksud dari raja mereka masing-masing, yaitu meminang putri mandalika sehingga terjadi perdebatan. Putri Mandalika berusaha menenangkan dan meminta waktu untuk mencari jawaban siapa yang akan dipilihnya. Putri Mandalika berusaha mencari solusi terbaik dan pada akhirnya menemukan jawabannya. Putri Mandalika meminta untuk berkumpul di Pantai Kute Seger untuk mendengarkan keputusannya. Ketika semua sudah berkumpul putri mandalika berpesan tidak ingin ada perpecahan diantara kerajaan dan bersamaan dengan kalimat tersebut Putri Mandalika menceburkan diri ke laut. Tak lama setelah itu muncul cahaya dari permukaan laut yang berasal dari kemunculan binatang kecil yang diyakini oleh masyarakat Lombok sebagai jelmaan Putri Mandalika.

Langkah selanjutnya yakni, *storyboard*, Merupakan sketsa yang disusun secara berurutan, menggambarkan adegan penting dari setiap adegan dan aksi dalam pengambilan gambar yang berupa pergerakan kamera, camera angle, durasi, BGM.

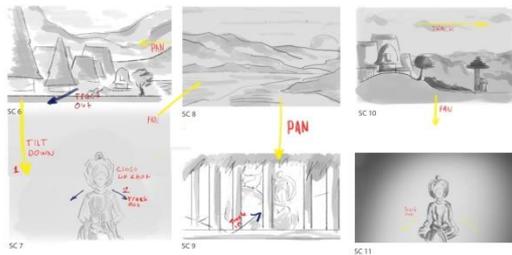


STORY BOARD KISAH PUTRI MANDALIKA
OLEH: LALU IKHWANUL SATYA NEGARA



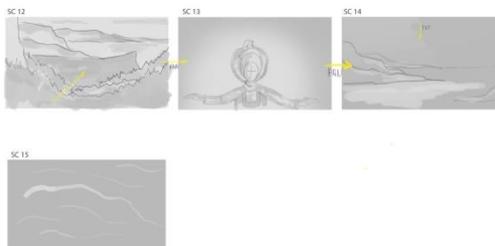
Gambar 3. Storyboard Video Animasi Putri Mandalika Halaman Pertama

STORY BOARD KISAH PUTRI MANDALIKA
OLEH: LALU IKHWANUL SATYA NEGARA



Gambar 4. Storyboard Video Animasi Putri Mandalika Halaman Kedua

STORY BOARD KISAH PUTRI MANDALIKA
OLEH: LALU IKHWANUL SATYA NEGARA



Gambar 5. Storyboard Video Animasi Putri Mandalika Halaman Ketiga

Produksi

Video Animasi Putri Mandalika menggunakan dua tokoh utama yang menjadi fokus dalam cerita, yakni Putri Mandalika dan Raja Tonjeng Beru. Berikut merupakan desain karakter dari masing-masing pemeran dalam Animasi Putri Mandalika:

1. Karakter Putri Mandalika

Putri Mandalika putri dari Raja Tonjeng Beru yang memiliki paras cantik dan memiliki watak bijaksana, rendah hati, dan cinta kepada rakyat. Dalam pembuatan desain karakter Putri Mandalika melewati beberapa proses. Pada proses pertama dibutuhkan sebuah gambar referensi yang dapat menggambarkan karakter putri mandalika. Putri Mandalika digambarkan sebagai putri keturunan salah satu raja di Lombok yang memiliki karakter adil dan bijaksana. Maka dari itu sebagai acuan untuk menghasilkan desain karakter Putri Mandalika yakni

mengambil gambar referensi dari pakaian adat khas suku sasak di Lombok. Pada tahap selanjutnya, setelah melakukan pengamatan dari gambar referensi sehingga didapatkan sebuah rancangan konsep yang akan divisualisasi menjadi sebuah desain karakter Putri Mandalika. Melalui tahap sketsa maka didapatkan sebuah konsep akhir dari karakter Putri Mandalika. Dari hasil sketsa karakter Putri Mandalika, tahap selanjutnya dengan menggunakan *software Adobe Photoshop* untuk melakukan *coloring* dan *detailing* sehingga dihasilkan sebuah karakter yang mampu menggambarkan sosok Putri Mandalika sebagai salah satu putri keturunan *sasak*.



Gambar 6. Desain Karakter Putri Mandalika

2. Karakter Raja Tonjeng Beru

Raja Tonjeng Beru memiliki watak yang bijaksana dan demokratis, serta dicintai rakyat. Dalam pembuatan karakter Raja Tonjeng Beru, penulis melalui tiga tahapan. Pada tahap pertama yakni, mengumpulkan gambar referensi mengenai raja-raja yang pernah memerintah di kerajaan Lombok, pada akhirnya didapatkan sebuah gambar referensi yang mampu menggambarkan sosok raja Tonjeng Beru.

Pada tahap kedua, dari hasil gambar referensi, penulis mulai membuat gambar sketsa untuk memudahkan penulis memvisualisasi karakter raja Tonjeng Beru. Setelah tahapan sketsa selesai, dilanjutkan dengan melakukan proses editing menggunakan *software adobe photoshop* untuk menghasilkan tampilan akhir dari karakter raja Tonjeng Beru.



Gambar 7. Desain Karakter Raja Tonjeng Beru

Setelah didapatkan desain karakter dilanjutkan ke tahap perancangan *background* Penggunaan warna yang sederhana pada *background* dimaksudkan untuk menampilkan suasana yang sesuai dengan *story telling*, berfokus pada penggunaan warna *orange* dan coklat yang di kombinasikan dengan gradasi warna.



1. Background 1

Merupakan pembuka cerita untuk memperkenalkan latar tempat dan diiringi dengan musik tradisional Lombok. Dalam perancangan visualisasi dari *background* tersebut berdasarkan observasi mengenai geografis yang dapat menggambarkan suasana yang mampu merepresentasikan suasana latar suasana cerita Putri Mandalika. Perancangan visual dari *background* pertama mengacu pada referensi salah satu pantai yang terletak di kawasan Lombok bagian selatan yakni, Pantai Kute. Berdasarkan referensi tersebut dilanjutkan ke tahap penggambaran visual menggunakan *software Adobe Photoshop*, sehingga didapatkan sebuah *background* yang diaplikasikan pada *scene* pertama pada animasi Putri Mandalika.



Gambar 8. Hasil Akhir Dari Visualisasi Background Pertama

2. Background 2

Background kedua merupakan lanjutan dari *background* pertama sebelum memasuki cerita. Dalam menyusun konsep visual berdasarkan pengamatan bentuk rumah tradisional suku sasak yang dengan struktur bangunan yang sederhana, beratapkan alang-alang, berinding anyaman bambu, dan lantai dari campuran tanah liat dan sekat padi dan dilapisi dengan kotoran kerbau yang dicampur dengan air. Dari beberapa referensi gambar didapatkan sebuah gambaran visual berupa struktur dan bentuk jendela pada rumah tradisional suku sasak yang terbuat dari kayu dan disusun sejajar secara vertikal membentuk sebuah jendela. Konsep visual kemudian divisualisasikan menggunakan *software Adobe Photoshop* sehingga didapatkan sebuah *background* yang diaplikasikan kedalam animasi cerita Putri Mandalika.



Gambar 9. Hasil Akhir Dari Visualisasi Background Kedua

3. Background 3

Untuk memperkenalkan sosok raja Raden Panji Kusuma atau biasa disebut raja Tonjeng Beru dibutuhkan

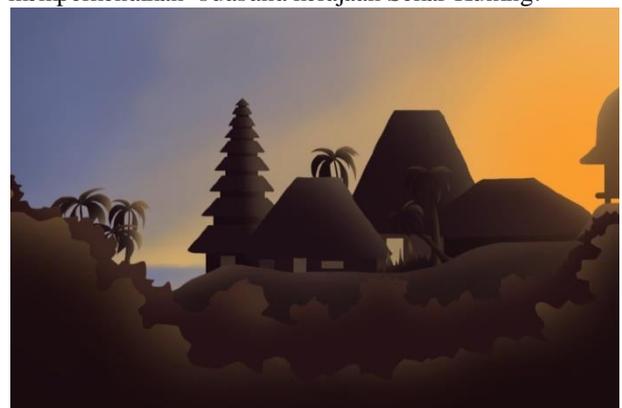
sebuah *background* yang mampu menggambarkan latar dari suasana ruangan sang raja. Dari hasil studi dari beberapa sumber berupa catatan sejarah berupa dokumentasi foto raja-raja yang pernah memimpin di Lombok membantu penulis untuk memvisualisasikan rancangan konsep dari referensi-referensi tersebut menjadi sebuah *background*. Untuk menambah kesan lebih mendalam diperlukan ornamen pelengkap berupa senjata tradisional. Dalam tradisi suku sasak *peresean* merupakan sebuah tradisi turun-temurun yang masih berlanjut sampai saat ini, dalam prakteknya *peresean* merupakan sebuah ajang bagi dua pria atau biasa disebut *pepadu* saling pukul menggunakan rotan dilengkapi dengan perisai yang berbentuk persegi empat dan dilapisi dengan kulit hewan. Tradisi tersebut merupakan corak budaya dari suku sasak sehingga penambahan ornamen tersebut sebagai elemen visual dinilai mampu merepresentasikan latar tempat peristiwa tersebut berlangsung. Dari referensi-referensi yang telah terkumpul divisualisasikan menjadi sebuah elemen visual menggunakan *software Adobe Photoshop* yang menghasilkan sebuah *background* untuk memperkenalkan sosok raja Tonjeng Beru.



Gambar 10. Hasil Akhir Dari Visualisasi Background Ketiga

4. Background 4

Latar kerajaan Sekar Kuning yang diceritakan sebagai kerajaan yang adil dan makmur. Untuk menciptakan suasana yang tenang penulis menambahkan elemen visual berupa pohon kelapa yang merupakan pohon yang banyak ditemukan di pesisir selatan pulau Lombok. Berdasarkan hasil studi dari pengamatan bentuk rumah tradisional dan peninggalan sejarah yang terdapat di pulau Lombok menjadi acuan dalam memvisualisasikan *background* untuk memperkenalkan suasana kerajaan Sekar Kuning.



Gambar 11. Hasil Akhir Dari Visualisasi Background Keempat

5. Background 5

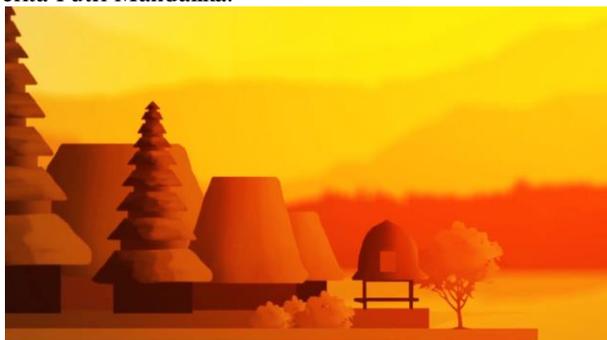
Dalam perancangan *background* untuk memperkenalkan kerajaan Sawing, berdasarkan hasil studi dari sumber bangunan *heritage* atau bangunan-bangunan peninggalan kerajaan yang pernah memimpin di pulau Lombok, dari data yang telah terkumpul berupa foto dokumentasi Pura Meru yang merupakan salah satu Pura terbesar di pulau Lombok. Selain itu, sumber ide perancangan berdasarkan bentuk bangunan Taman Mayura. Dari dua referensi tersebut menghasilkan *background* untuk memperkenalkan suasana kerajaan Sawing.



Gambar 12. Hasil Akhir Dari Visualisasi Background Kelima

6. Background 6

Dalam perancangan *background* untuk memperkenalkan suasana kerajaan Lipur mengusung konsep yang sama dengan penggambaran suasana kerajaan Sawing, namun dengan penambahan salah satu elemen visual berupa lumbung padi atau masyarakat lombok menyebutnya *alang*, yang merupakan bangunan tradisional khas suku Sasak, bangunan tersebut menjadi salah satu identitas suku sasak. Dari sumber-sumber tersebut didapatkan *background* di salah satu *scene* dalam animasi cerita Putri Mandalika.



Gambar 13. Hasil Akhir Dari Visualisasi Background Keenam

7. Background 7

Untuk menampilkan *time lapse* penulis memvisualisasikan berdasarkan latar tempat di salah satu tempat wisata yang terkenal di pulau Lombok yakni Bukit Merese, dengan menampilkan pergantian waktu secara cepat dan divisualisasikan menggunakan *software Adobe Photoshop* menghasilkan sebuah *background* yang menunjukkan pergantian waktu secara cepat.



Gambar 14. Hasil Akhir Dari Visualisasi Background Ketujuh

8. Background 8

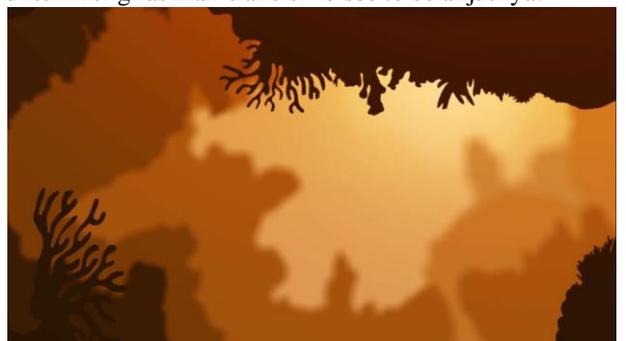
Merupakan latar yang berisikan cerita saat kedua utusan dari kerajaan Sawing dan Lipur datang secara bersamaan. Dalam perancangan *background* berdasarkan geografis pulau Lombok yakni, terdapat banyak bukit dan pegunungan yang mengelilinginya. Pada *background* tersebut terdapat satu elemen visual berupa gerbang kerajaan yang divisualisasikan berdasar dari bentuk gerbang khas suku Sasak yang terbuat dari alang-alang.



Gambar 15. Hasil Akhir Dari Visualisasi Background Kedelapan

9. Background 9

Latar bawah laut yang merupakan transisi menuju *scene* selanjutnya. Mengacu pada pulau Lombok yang dikenal dengan daerah yang dikelilingi pantai ,lautan dan terumbu karang. Dari acuan tersebut menjadi referensi untuk menghasilkan transisi ke *scene* selanjutnya.



Gambar 16. Hasil Akhir Dari Visualisasi Background Kesembilan

10. Background 10

Merupakan latar saat semua orang berkumpul untuk mendengarkan jawaban dari Putri Mandalika. Konsep perancangan berdasarkan referensi gambar dan referensi sejarah kemungkinan latar tempat saat Putri Mandalika



melemparkan diri ke laut. Referensi pertama berdasarkan patung Putri Mandalika yang terletak di pantai Seger bagian selatan pulau Lombok, selain itu perbukitan di sekitar pantai Kute yang terletak tidak jauh dari lokasi patung Putri Mandalika menjadi sumber ide perancangan visual *background* pada *scene* tersebut.



Gambar 17. Hasil Akhir Dari Visualisasi *Background* Kesepuluh

11. *Background* 11

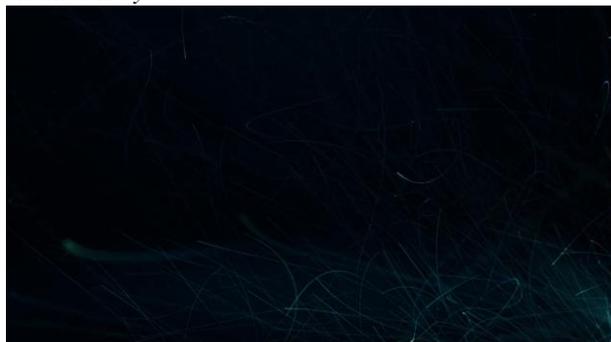
Latar yang menceritakan kemunculan cahaya dari permukaan laut yang diyakini sebagai jelmaan Putri Mandalika. Sumber ide perancangan berdasarkan kemungkinan suasana disaat kemunculan *nyale*, maka dari itu penulis menafsirkan kedalam visual dari referensi gambar saat prosesi *Bau Nyale* berlangsung di salah satu pantai di Lombok.



Gambar 18. Hasil Akhir Dari Visualisasi *Background* Kesebelas

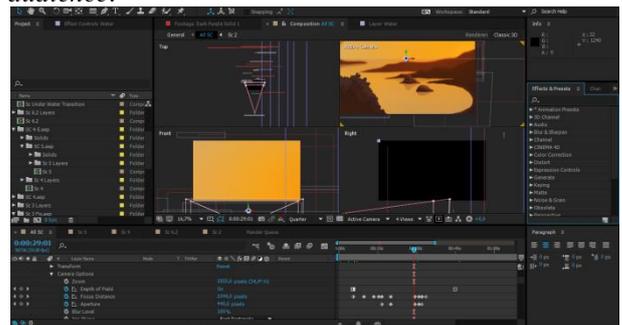
12. *Background* 12

Latar penutup yang menampilkan binatang kecil, oleh masyarakat Lombok menyebutnya *nyale*. Hasil visual dari *background* tersebut berdasarkan bentuk dan rupa dari cacing laut atau masyarakat Lombok menyebutnya *nyale* yang disualisasikan menjadi garis-garis yang menyerupai bentuk dari *nyale*.



Gambar 19. Hasil Akhir Dari Visualisasi *Background* Keduabelas

Aset digital karakter, *background* dan semua aset yang telah dirancang menggunakan *software* Adobe Photoshop dianimasikan menggunakan *software* Adobe After Effect, proses *animating* menggunakan *default tools* tanpa menggunakan *software* maupun *plug-in* tambahan. Alur cerita yang diceritakan melalui *story telling* tanpa ada dialog diantara tokoh, sehingga Video Animasi Putri Mandalika tidak menampilkan banyak pergerakan dari tokoh karakter dalam cerita. Fokus utama dalam proses *animating* adalah pengambilan *camera angle*, *Depth of field*, dan *camera movement*. *Scene* yang telah melalui proses *editing* berupa penambahan *effect*, *lightning* dan *tone color* digabungkan menjadi satu komposisi dan disempurnakan melalui pengeditan *timeline*. Audio *recording* terdiri dari *dubbing voice over* dan *background* musik. Keseluruhan cerita Animasi Putri Mandalika diceritakan oleh satu narator, yakni Vidia Destiana sebagai pengisi suara. Penggunaan musik yang dapat merepresentasikan latar tempat cerita berlangsung menjadi pertimbangan untuk menghasilkan *output* video animasi yang baik, sehingga pemilihan musik tradisional khas Lombok menjadi pengiring musik dalam animasi Putri Mandalika menjadi elemen pendukung dan memberi kesan lebih kepada *audience*.



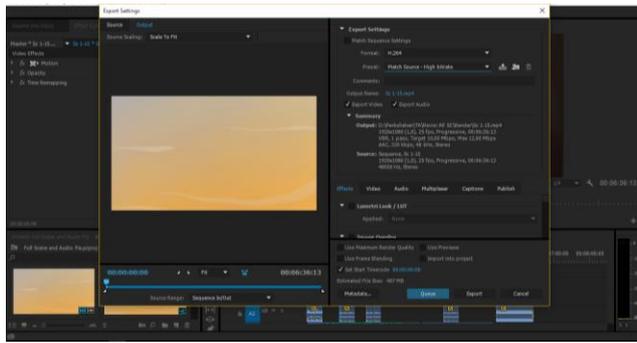
Gambar 20. *Workspace* Proses *Animating* Animasi Putri Mandalika



Gambar 21. Proses *Editing Timeline*

Setelah melalui proses produksi dan pasca produksi yang menghasilkan visual dan audio, diproses dalam bentuk *output* video berformat standar animasi, yakni *quicktime* (.mov). Proses *render* Animasi Putri Mandalika memerlukan waktu sekitar 40 jam.





Gambar 22. Proses rendering

Hasil *render* dalam format *.mp4* kemudian dipublikasi melalui youtube dengan judul “Animasi Putri Mandalika – Cerita Legenda Masyarakat Lombok”. Selain itu, terdapat media pendukung sebagai berikut:

1. *T-shirt* animasi Putri Mandalika

Pemilihan *T-shirt* sebagai media pendukung untuk memperkenalkan Putri Mandalika karena sifatnya yang mudah menjadi perhatian bagi orang yang melihatnya. Perancangan *T-shirt* Putri Mandalika menampilkan karakter Putri Mandalika dengan *background* salah satu *scene* pada animasi Putri Mandalika. Penambahan tulisan yang menggunakan *font* Genk Kobra Jeje *regular* dan *font Impact regular* dengan harapan *T-shirt* tersebut mampu memperkenalkan cerita Putri Mandalika kepada masyarakat.



Gambar 23. Desain *T-Shirt* Animasi Putri Mandalika

2. *Sticker* animasi animasi Putri Mandalika

Pemilihan *sticker* sebagai media pendukung karena media *sticker* mudah untuk diaplikasikan dan dapat menjadi salah satu alternatif sebagai media promosi untuk menarik minat masyarakat mengenal lebih dalam cerita Putri Mandalika. Dalam perancangan *sticker* cerita Putri Mandalika menggunakan *background* berwarna hitam dan menggunakan *font* Genk Kobra Jeje *regular* dan *font Impact regular*.



Gambar 24. Desain *Sticker* Animasi Putri Mandalika

3. Poster animasi animasi Putri Mandalika

Poster merupakan salah satu media penunjang keberhasilan sebuah film, maka dari itu, pemilihan media poster sebagai media pendukung dinilai mampu memperkenalkan video animasi cerita Putri Mandalike sehingga menarik minat masyarakat untuk melihat hasil akhir dari animasi. Konsep poster animasi cerita Putri Mandalika menggabungkan karakter tokoh sang Putri dengan pencahayaan yang tidak terlalu terang atau cenderung gelap dan hanya mengekspos pantulan cahaya dari belakang. Pemilihan font yang bergaya aksara jawa dikarenakan di pulau Lombok mendapat pengaruh dari jawa, sehingga aksara jawa menjadi salah satu bahasa yang dipelajari, namun penggunaannya di kehidupan sehari-hari tidak sebanyak penggunaan bahasa latin.



Gambar 25. Desain Poster Animasi Putri Mandalika

4. *X-banner* animasi animasi Putri Mandalika

X-banner sebagai media pendukung diharapkan mampu menarik minat audiens pada saat melakukan pameran untuk melihat dan mencari tahu tentang animasi cerita Putri Mandalika. *x-banner* dinilai efektif untuk memperkenalkan maupun memaparkan informasi terkait animasi cerita Putri Mandalika.





Gambar 25. Desain X-Banner Animasi Putri Mandalika

Kesimpulan

Berdasarkan identifikasi masalah yakni kurangnya kesadaran bagi generasi muda di zaman modern seperti sekarang ini dalam melestarikan cerita rakyat menghasilkan solusi alternatif salam menjawab rumusan masalah berupa rancangan video animasi yang mampu memperkenalkan cerita Putri Mandalika untuk anak Sekolah Dasar usia 6-12 tahun. “Video Animasi 2d Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” merupakan media alternatif dalam menarik minat generasi muda melalui pemanfaatan teknologi informasi berbasis multimedia. Konsep video animasi cerita Putri Mandalika menjelaskan tentang sejarah dari cerita yang berasal dari pulau Lombok dan kaitannya dengan salah satu tradisi yakni, tradisi *Bau Nyale*. Video animasi cerita Putri Mandalika diadaptasi dalam wujud dua dimensi dengan gaya *story telling* dan menggunakan gaya *paper cut* agar lebih menarik. Adapun luaran yang dihasilkan dari perancangan tersebut adalah format video animasi berdurasi enam menit tiga puluh tujuh detik yang ditargetkan untuk anak Sekolah Dasar usia 6-12 tahun. Video animasi cerita Putri Mandalika memenuhi target indikator capaian dikarenakan mampu menyelesaikan visual multimedia yang disajikan dalam wujud dua dimensi sesuai standar durasi capaian awal, yakni +/- 5 menit yang diselesaikan menjadi enam menit tiga puluh tujuh detik. Selain itu, terdapat poster digital dan cetakan fisik, *sticker*, *t-shirt* dan *x-banner* sebagai media pendukung.

Saran

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti dalam merancang animasi cerita Putri Mandalika,

memberikan saran kepada peneliti agar memperbanyak dan memperdalam referensi literatur dalam bentuk buku sejarah budaya lokal, buku yang mengulas tentang proses penelitian dan perancangan secara terstruktur agar menghasilkan deskripsi dan analisis data yang optimal. Selain itu disarankan bagi animator selanjutnya yang ingin membuat animasi bertemakan budaya lokal agar mencari berbagai macam referensi gaya seni yang sedang berkembang pada industri animasi.

Daftar Pustaka

- Kusnanto, 2009, *Keanekaragaman Suku dan Budaya Indonesia*, ALPRIN, Semarang.
- Akhmad, N., 2020, *Ensiklopedia Keragaman Budaya*, ALPRIN, Semarang.
- Wacana, L. dkk., 1991, *Sejarah Kebangkitan Nasional Daerah Nusa Tenggara Barat*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Mataram.
- Nasution, F. H., 2019, *70 Tradisi Unik Suku Bangsa Indonesia*, Buana Ilmu Populer, Jakarta.
- Sasangka, S.S.T.W., 2002, *Putri Denda Mandalika*, Bagian Proyek Pembinaan Buku Sastra Indonesia, Jakarta.
- Wahyudiyono, 2016, Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Nusa Tenggara Barat, *Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika* Vol. 5, No. 1, pp. 30-36.
- Damono, S.D., dkk, 2020, *Sastra Pariwisata*, PT KANISIUS, Yogyakarta.
- Desnayati, R., 2019, TAMUMATRA, *Jurnal Seni Pertunjukan* Vol.2, No.1, pp. 9-15
- Koesoema, D., 2007, *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak Di Zaman Global*, PT Grasindo, Jakarta.
- Soenyoto, P., 2017, *Animasi 2D*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Yusa, I M.M., & Rukmi, L. 2017, Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Mengenai Bahaya Merkuri Terhadap Masyarakat Kabupaten Lombok Tengah Sebagai Dampak Penambangan Emas Ilegal, *Jurnal Andharupa*, Vol.03 No.02, pp. 180-194.
- Marcelino, C., dkk. 2017, Perancangan Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4 Tahun, *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*.
- Andriani, S. dkk., 2017, Perancangan Animasi 2D Sebagai Antisipasi Kekerasan Seksual Pada Anak Usia 10 – 12 Tahun, *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*.
- Sulis, Thio D.K dkk. 2013, Perancangan Buku



Kumpulan Cerita Bergambar Rakyat Kalimantan Timur Sebagai Media Penyampaian Pesan Moral, *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*.

Pumamasari, D., dkk., 2013, Perancangan Film Animasi 2D Sebagai Media Bantu Pembelajaran Tradisi Lisan Parikan Jawa, *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*.

Wells, P., 2016, *The Fundamentals of Animation*, AVA, Singapore.

Nuhi, A., 2019, *Cerita Rakyat Putri Mandalika*, ALPRIN, Semarang.

Widjaja, C. 2016, *Adobe Indesign*, Christianto Widjaja, Tangerang.

Thomas, F. & Johnston, O. 1995, *The Illusion of Life*, Abbeville Press, United States.

Marx, C., 2012, *Writing for Animation, Comic, and Games*, Focal Press, Waltham.

Raco, J.R., 2010, *Metode Penelitian Kualitatif*, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta.

Mardawani, 2020, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*, Deepublish, Yogyakarta.

Sugiarti, dkk, 2021, *Cerita Rakyat, Budaya, dan Masyarakat*, Universitas Muhamaddiyah Malang, Malang.





FAKULTAS
SAINS & TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MA CHUNG

Villa Puncak Tidar N-01 Malang 65151
fakultas.sains.teknologi@machung.ac.id
+62 341 550171 www.machung.ac.id

PERNYATAAN PEMENUHAN SYARAT PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Lalu Ikhwaniul Satya Negara
NIM	: 331510023
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
No. HP Aktif	: 081939113506
Email Ma Chung/IOWA	: 331510023@student.machung.ac.id
Email Non Ma Chung	: lkhwanulsatya@gmail.com
Judul Tugas Akhir	: PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D CERITA PUTRI MANDALIKA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Bersama ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya telah LULUS Sidang Tugas Akhir dan berikut pernyataan tentang syarat publikasi ilmiah:

Pernyataan*	Keterangan
<input type="checkbox"/> 1. Sudah publikasi atau diterima untuk publikasi pada Jurnal Ilmiah (<i>Letter of Acceptance atau LoA terlampir</i>)	Nama Jurnal : Volume/Nomor/Tahun : Judul Artikel : Link Artikel :
<input type="checkbox"/> 2. Sudah dikirimkan pada Jurnal Ilmiah Eksternal (<i>Email bukti pengiriman artikel kepada redaksi jurnal terlampir</i>)	Nama Jurnal : Judul Artikel : Status : masuk ke redaksi / proses review**
<input type="checkbox"/> 3. Sudah dikirimkan pada Jurnal Ilmiah Internal Universitas Ma Chung (<i>Email bukti pengiriman artikel kepada redaksi jurnal terlampir</i>)	Nama Jurnal : Judul Artikel : Status : masuk ke redaksi / proses review**
<input type="checkbox"/> 4. Belum publikasi pada Jurnal Ilmiah manapun (internal dan eksternal) dan menyerahkan artikel untuk dipublikasikan pada Sainsbertek Fakultas dengan / tanpa** nama dosen pembimbing sebagai <i>author (hard copy dan soft copy artikel terlampir)</i>	
<input type="checkbox"/> 5. Belum publikasi pada Jurnal Ilmiah manapun. Hak publikasi diambil alih dosen pembimbing karena Tugas Akhir saya adalah bagian dari proyek penelitian dosen pembimbing***	

*Berkas lampiran pada formulir yang sesuai **Correct yang tidak sesuai ***Tidak perlu di lampirkan apapun

Saya menjamin bahwa naskah artikel ilmiah saya adalah asli, tidak melanggar hak cipta, hak milik atau hak lain apapun dari pihak manapun dan bahwa naskah tidak mengandung materi yang melanggar hukum, dan tidak membuat invasi yang tidak tepat dari privasi orang lain.

Demikian pernyataan-pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan.

Malang, 29 Juli 2022

(Lalu Ikhwaniul Satya N.)
NIM. 311510010

Mengetahui,

(Sultan Arif Rahmadianto)
NIP:20140015

* Jurnal Ilmiah Internal Universitas Ma Chung : Jurnal Kurawat, Jurnal SAKTI, Jurnal Citra Dirga, dll



FAKULTAS
SAINS & TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MA CHUNG

