

Design of *Meru* 2D Animation Video to Introduce Lumajang's Folk Story and The Region's Special Culture

Perancangan Video Animasi 2D *Meru* untuk Mengenalkan Cerita Rakyat Lumajang beserta Kekhasan Daerahnya

Mohammad Yusuf Effendi, Arif Sutrisno*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: arif.sutrisno.fs@um.ac.id

Paper received: 25-09-2021; revised: 17-10-2021; accepted: 29-10-2021

Abstract

Along with the development of time and technology, people easily get shows that contain foreign cultures so that there is a cultural shift, especially towards the younger generation. Folklore and diverse natural resources in Indonesia have great potential to be used as an idea for making animated films to introduce Indonesian culture and folklore to the national and international level. Therefore, one of the wise efforts to make folk tales more interesting and enthusiastic is with a 2D animation entitled "Meru" which was inspired by the legendary story of Mount Semeru. Not only using animation media to attract interest, this design also uses storytelling that is relevant to modern society. The design uses a production pipe animation method model which in the process has three stages, namely pre-production, production, and post-production. The result of designing the 2D animation "Meru" is in the form of a video animation using the frame-by-frame technique which contains a prologue from the folklore idea of the Legend of Mount Semeru, has positive qualities, and has visuals with the Lumajang culture and background. Based on the test results of the distributed media, the average respondent admits that the storyline and visual style of "Meru" animation is very good. However, some admitted that they did not understand the storyline because there was no dubbing/narrator and the duration was not long enough.

Keywords: designing; 2D animation; storytelling; folklore; media test

Abstrak

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, masyarakat gampang mendapatkan tontonan yang mengandung budaya luar sehingga terdapat pergeseran budaya terutama terhadap generasi muda. Cerita rakyat dan kekayaan alam yang beragam di Indonesia memiliki potensi besar untuk dijadikan ide pembuatan film animasi untuk mengenalkan budaya dan cerita rakyat khas Indonesia kepada nasional maupun internasional. Oleh karena itu, salah satu upaya membuat cerita rakyat lebih menarik dan banyak peminat adalah dengan merancang animasi 2D berjudul "Meru" yang terinspirasi dari cerita rakyat Legenda Gunung Semeru. Tidak hanya menggunakan media animasi saja untuk menarik minat, perancangan ini juga menggunakan storytelling yang relevan dengan masyarakat modern. Pada perancangannya menggunakan model metode animation production pipeline yang dalam prosesnya memiliki tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil dari perancangan animasi 2D "Meru" ini adalah berupa video animasi dengan menggunakan teknik frame by frame yang berisikan prolog dari ide cerita rakyat Legenda Gunung Semeru, memiliki sifat-sifat positif, dan memiliki visual dengan latar dan budaya Lumajang. Berdasarkan dari hasil uji media yang disebar, rata-rata responden mengakui bahwa alur cerita dan gaya visual animasi "Meru" sangat baik. Akan tetapi, beberapa mengaku kurang paham dengan alur ceritanya karena tidak adanya dubbing/ narator dan durasi yang kurang panjang.

Kata kunci: perancangan; animasi 2D; *storytelling*; cerita rakyat; uji media

1. Pendahuluan

Keberagaman suku, budaya dan adat istiadat pada negara Indonesia sangat melimpah. Hal tersebut membuat Indonesia sangat istimewa dengan latar belakang menarik seperti cerita rakyat yang diyakini oleh masyarakat di daerah asalnya. Cerita rakyat berkembang menjadi Kultur budaya yang dimiliki oleh masing masing daerah. Melalui cerita rakyat, masyarakat dapat memperoleh watak dan kepribadian yang positif, misalnya menghormati orang tua, kasih sayang, persahabatan, dan gotong royong. Kesan sejarah dan budaya yang kental pada cerita rakyat membuat masyarakat dapat mencintai dan mengenal budaya bangsa Indonesia. Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan saja akan tetapi juga sebagai alat pendidikan, memiliki nilai-nilai positif, dan pesan moral yang bisa dijadikan sebagai panutan dalam kehidupan sehari-hari (Sudiartini, Darmawiguna, & Sunarya, 2016). Membayangkan tokoh, tempat, dan peristiwa yang terdapat pada cerita rakyat dapat meningkatkan imajinasi dan rasa ingin tahu seorang anak (Muhdaliha & Batuaya, 2017).

Dari sekian banyaknya cerita rakyat yang bersejarah dan berkembang di Indonesia, Lumajang memiliki salah satu cerita rakyat yaitu Legenda Gunung Semeru yang diyakini oleh Umat Hindu dan dituliskan dalam Kitab Tantu Pagelaran yang berisikan cerita bahwa Dewa Shiwa, Dewa Brahma dan Dewa Wishnu memindahkan puncak Gunung Mahameru dari India ke atas Pulau Jawa karena kondisi Pulau Jawa terombang-ambing di lautan luas dan sering berguncang. Dikisahkan Bhatara Guru memerintahkan para dewa, kelompok resi, perempuan dari surga, para bidadara, makhluk setengah dewa untuk memindahkan Gunung Mahameru dari *Jambudwipa* (India) ke *Yawadwipa* (Jawa), agar Pulau Jawa berhenti berguncang (Setyani, 2011).

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, masyarakat dengan mudahnya mendapatkan tontonan dari luar negeri sehingga cerita rakyat semakin ditinggalkan. Menurut Ani Rostiyati pergeseran budaya terhadap generasi muda zaman sekarang yang lebih banyak tahu soal budaya luar ketimbang budaya sendiri, padahal cerita rakyat Indonesia memiliki banyak nilai moral, menjunjung tinggi nilai budaya, dan membawa pesan kebaikan (Nindita, 2017). Hal tersebut berpengaruh terhadap gaya dan perilaku masyarakat yang cenderung mengikuti bangsa asing karena tontonannya. Semakin lemah pemahaman dan kurangnya penghargaan terhadap seni tradisi budaya Indonesia sendiri merupakan akibat dari terpengaruhnya masyarakat umum terhadap cerita rakyat bangsa asing yang dikonsumsi dari berbagai media (Setyawan, 2013).

Untuk membuat cerita rakyat Lumajang lebih menarik dan banyak peminat adalah salah satunya dengan menggunakan media animasi 2 dimensi. Media animasi 2 dimensi merupakan salah satu media komunikasi modern digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan pesan karena terdapat audio dan visual imajinatif yang mudah dipahami. Film animasi juga dapat membuat menggiring penontonnya melakukan hal-hal baik seperti belajar alfabet, belajar tentang islam dan mengkonsumsi makanan sehat (Hidayat, Wardhana, & Rini, 2019). Animasi 2 dimensi dengan teknik *manual drawing* dinilai paling dekat, familiar dengan masyarakat, dan memiliki keunggulan efisien, sederhana, efektivitas biaya, dan kebebasan artistik (Edyati & Nugrahardi, 2020). Menggunakan media animasi juga memiliki keunggulan pada ruang publikasi yang sangat luas dan mudah diakses oleh perkembangan masyarakat di media sosial (Lestari & Setiawan, 2019). Animasi merupakan salah satu media yang diminati masyarakat dan relevan dijadikan inspirasi untuk melestarikan budaya yang terpinggirkan maupun masih eksis (Yasa, Narpaduhita, & Purwita, 2019). Selain itu, menurut Fadjjar Ibnu

Thufail mengatakan bahwa animasi merupakan salah satu cara untuk menggali, mengembangkan, dan menyebarluaskan kekayaan ragam bentuk kebudayaan yang ada di Indonesia karena untuk memajukan kebudayaan diperlukan pengembangan konten lokal dengan salah satunya menggunakan media animasi (Faz, 2020).

Cerita rakyat di Indonesia sangat banyak dan beragam yang memiliki potensi besar untuk dijadikan ide membuat film animasi karya lokal. Kekayaan dan keberagaman negara kepulauan Indonesia merupakan sumber ide yang berharga. Hal tersebut akan mempermudah mendapatkan referensi untuk mengenalkan budaya dan cerita rakyat khas Indonesia kepada nasional maupun internasional. Indonesia sangat kaya akan legenda, cerita rakyat, keindahan dan kekayaan alamnya yang sangat berpotensi menjadi produk unggulan menarik dan dinikmati di tingkat nasional maupun internasional (Setyawan, 2013).

Kebanyakan para kreator Indonesia hanya merubah media dan visual dari cerita rakyat yang sudah ada. Tidak cukup hanya dengan merubah media yang digunakan untuk menarik minat dan melestarikan cerita rakyat kepada masyarakat, akan tetapi juga diperlukan seni bercerita yang relevan dengan masyarakat modern saat ini. Pesan dalam cerita akan lebih mudah dipahami dan dicerna lebih baik oleh penonton melalui *storytelling* (Sutrisno, 2021). Penggunaan *storytelling* pada media komik juga dapat membuat pembaca berminat memperhatikan komik secara terus menerus (Cendekia, Ahmad, & Zpalanzani, 2021). Menurut Yudhi Soerjoatmodjo selaku Direktur dan Kurator-Produser Dapoer Dongeng Noesantara mengatakan bahwa secara visual dan digital kreativitas orang Indonesia mampu bersaing dengan luar, akan tetapi kemampuan *storytelling* masih tergolong kurang baik (Prima, 2020). Selain itu, menurut Fransiska Prihadi mengatakan bahwa budaya bisa tetap ada dan berkembang dengan pertukaran bukan dengan isolasi (Prima, 2020). Oleh karena itu, cerita pada perancangan animasi 2D ini adalah adaptasi inti dari cerita Legenda Gunung Semeru kemudian ditambahkan karakter fiksi dan didukung dengan *visual development* yang berisikan budaya Indonesia terutama khas Lumajang.

Pada perancangan ini terdapat beberapa sumber penelitian yang relevan. Sumber penelitian yang relevan ini didapat dari e-jurnal maupun *e-Proceeding*. Sumber penelitian yang relevan diantaranya akan diuraikan sebagai berikut.

Penelitian yang relevan pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Hidajat dan Dwiyantri pada tahun 2016 dengan judul “Perancangan Ilustrasi Pada Cerita Bergambar Berjudul Legenda Gunung Semeru”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa Legenda Gunung Semeru merupakan sebuah cerita legenda yang menarik dan cukup menantang untuk dikembangkan sebagai buku cerita bergambar yang dilengkapi dengan *board game* di dalamnya. Semakin berkembang dan berinovasi, buku yang mengandung nilai budaya tersebut dapat menarik perhatian dan melestarikan budaya dalam negeri (Hidajat & Dwiyantri, 2016).

Penelitian yang relevan kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Anugrah dan Indrojarwo pada tahun 2018 dengan judul “Perancangan Komik Digital Tentang Legenda Singo Ulung Sebagai Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa kurangnya literatur dan bukti sejarah menjadikan cerita rakyat sulit diakses dan berpotensi mengalami kepunahan. Dengan menggunakan media komik digital, cerita rakyat yang jarang diketahui oleh masyarakat mampu terekspos dengan gaya *storytelling* dan ilustrasi yang lebih modern (Anugrah & Indrojarwo, 2018).

Penelitian yang relevan ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Safitri dan Said pada tahun 2020 dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Lebonna Massudilalong”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa zaman sekarang merupakan zaman yang mulai kehilangan eksistensi dari cerita rakyat sendiri. Oleh karena itu, masyarakat Indonesia tidak terkecuali masyarakat Tana Toraja dibutuhkan suatu usaha untuk mengangkat dan memperkenalkan kembali cerita rakyat dengan cara membentuk media informasi visualisasi cerita rakyat Lebonna Massudilalong ke dalam buku ilustrasi. Ilustrasi yang digunakan adalah bergaya semi kartun dengan konsep desain *romance classic* dan penggunaan warna khas daerah Toraja (Safitri & Said, 2020).

Penelitian yang relevan keempat adalah penelitian yang dilakukan oleh Afif dan Afriwan pada tahun 2020 dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Cerita Rakyat Manangkabau”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa cerita rakyat yang disajikan dalam bentuk *text book* dengan ilustrasi minim membuat orang lebih menyukai media audio visual. Oleh karena itu, untuk menarik minat remaja dalam melestarikan cerita rakyat dan norma-norma budaya maka dibuatlah perancangan *motion graphic* cerita rakyat Manangkabau. Melalui media *motion graphic* tersebut cerita rakyat Manangkabau menjadi lebih menghibur, memberi informasi, dan menarik minat generasi muda terhadap cerita rakyat di Sumatera Barat (Afif & Afriwan, 2020).

Penelitian yang relevan kelima adalah penelitian yang dilakukan oleh Zamrullah, Aditia, dan Putra pada tahun 2021 dengan judul “Perancangan *Webtoon* Cerita Rakyat Putri Kandita”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa banyaknya cerita rakyat di Indonesia membuat beberapa cerita rakyat lainnya kurang dikenali oleh masyarakat salah satunya adalah cerita rakyat Putri Kandita. Agar cerita rakyat Putri Kandita dikenal kembali, dengan mengadaptasi permasalahan terkini yang aktual dan menggunakan media *webtoon* sebagai media promosinya. Menggunakan media *webtoon* selain berfungsi sebagai media untuk menghibur masyarakat, *webtoon* juga dapat digunakan sebagai media informasi dan edukasi. Ilustrasi yang digunakan berdasarkan cerita yang bertemakan aksi dan petualangan agar lebih tepat sesuai khalayak sasaran (Zamrullah, Aditia, & Putra, 2021).

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas maka perancang mengambil fokus pada membuat perancangan animasi 2 dimensi dengan ide yang berasal dari cerita rakyat Legenda Gunung Semeru. Adapun yang membedakan antara hasil penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah berkaitan dengan media yang digunakan dan mengemas cerita rakyat untuk dijadikan ide dalam video animasi 2 dimensi.

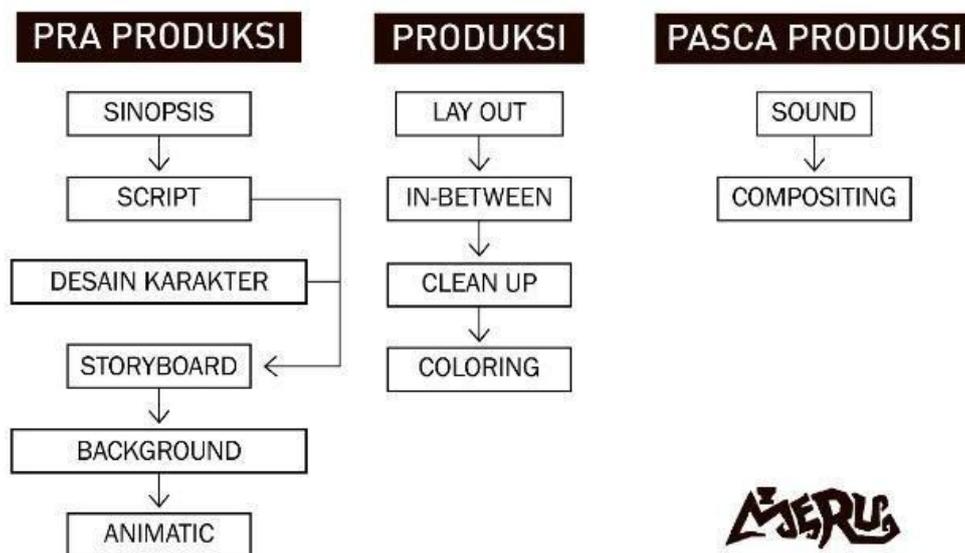
Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perancang menarik judul Perancangan Video Animasi 2D “Meru” untuk Mengenalkan Cerita Rakyat Lumajang Beserta Kekhasan Daerahnya. Dari judul tersebut tertulis tiga perumusan masalah yang akan ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang video animasi 2 dimensi?
2. Apa saja pesan dan kesan yang didapatkan pada video animasi “Meru”?
3. Seberapa efektif menggunakan metode animasi untuk mengenalkan cerita rakyat Lumajang beserta kekhasan daerahnya?

2. Metode

Pada perancangan video animasi 2D yang berjudul “Meru” ini menggunakan model perancangan *Animation Production Pipeline*. *Animation Production Pipeline* merupakan alur kerja produksi pembuatan film animasi yang secara umum dibagi menjadi tiga proses, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada pembuatan film animasi, *production pipeline* berbeda-beda tergantung studio maupun proyek yang dikerjakan. *Pipeline* adalah cerobong asap yang menyatukan karya dari setiap seniman yang terlibat dalam suatu produksi dengan menyelesaikan tugasnya masing-masing dan setelah selesai dilanjutkan ke pekerja berikutnya (Dunlop, 2014).

Berikut adalah *Animation Production Pipeline* pada perancangan animasi 2D “Meru” yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan efektivitas perancangan.



Gambar 1. Animation production pipeline pada animasi “Meru”

Setelah perancangan video animasi 2d “Meru” selesai, dilakukan uji media untuk mengetahui umpan balik dari masyarakat. Uji media dilakukan dengan cara menyebarkan *link* kuesioner *google formulir* yang memiliki beberapa pertanyaan dan *link youtube* video animasi “Meru”. Kuesioner disebarakan melalui *whatsapp* dengan menargetkan masyarakat awam dan juga animator. Untuk menargetkan animator dengan cara menyebarkan *link* kuesioner di grup *whatsapp* webinar animasi. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kesan, pesan, kritik, dan saran dari sudut pandang dan pengalaman yang berbeda.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil perancangan ini berupa video animasi 2D dengan menggunakan *storytelling* visual yang dapat lebih mudah dipahami dan dicerna oleh para penonton. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Anugrah & Indrojarwo, 2018) yang mengatakan bahwa *storytelling* mampu mengekspos cerita kepada masyarakat dengan gaya cerita dan ilustrasi yang modern. Penggunaan *storytelling* akan berhasil jika tepat pada khalayak sasaran.

Pada perancangan animasi 2D ini menggunakan teknik *frame by frame* yang membuat animasi ini lebih unik dan berbeda pada tiap adegannya karena cara pembuatannya

menggunakan gambar tangan. Hal tersebut berbeda dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Afif & Afriwan, 2020) yang mengatakan bahwa animasi yang menggunakan teknik *motion graphic* lebih kaku akan tetapi, teknik tersebut cukup jarang ditemui yang menjadikan kekuatan untuk menarik perhatian.

3.1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah berupa video animasi 2D dengan judul “Meru” yang berdurasi kurang lebih 4 menit. Proses perancangan media utama diawali dengan membuat ide pada kegiatan Pra Produksi. Setelah itu melakukan riset dengan cara mencari referensi cerita, tempat, bangunan, makanan, dan budaya kemudian dimasukkan ke dalam animasi. Tahapan tersebut sangat penting yang membuat animasi “Meru” mempunyai kekhasan tersendiri dari sekian banyaknya cerita animasi yang lainnya.

Setelah tahap pra produksi selesai, bahan yang sudah terkumpul kemudian dirancang sedemikian rupa hingga menghasilkan video animasi unik. Pada tahap pembuatan gerakan animasi ini menggunakan teknik *frame by frame* yang membuat animasi “Meru” ini lebih istimewa dan berharga. *Frame by frame* merupakan teknik yang digunakan pada animasi 2d dengan cara menggambar satu per satu. Namun, menggunakan teknik *frame by frame* membuat proses pengerjaannya sedikit lebih lama dan melelahkan. Pengerjaan animasi 2D berjudul “Meru” ini berpedoman pada *pipeline production* yang telah disesuaikan agar pengerjaannya tetap konsisten dan terstruktur. Berikut adalah penjelasan secara terperinci pada *Animation Production Pipeline* pada perancangan animasi 2D “Meru”:

3.1.1. Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap persiapan untuk pembuatan animasi. Pada tahap produksi melalui beberapa proses diantaranya adalah sinopsis, *script*, desain karakter, *storyboard*, *background*, dan *animatic*. Berikut adalah penjabaran proses pada tahap Pra Produksi.

Sinopsis

Sebelum menyusun cerita, hal pertama yang perlu direncanakan adalah untuk membuat kesan dan pesan dengan unsur-unsur positif yang akan didapatkan oleh penonton. Kesan dan pesan dengan unsur-unsur positif pada cerita animasi “Meru” antara lain menghormati orang tua, kasih sayang, persahabatan, dan gotong royong. Oleh karena itu, animasi “Meru” mengisahkan tentang seorang pemuda yang ibunya memiliki penyakit mematikan sehingga ia harus mencari air kehidupan di puncak Gunung Semeru untuk obat. Di perjalanannya pemuda tersebut menyelamatkan seekor Lutung yang nantinya menjadi sahabat untuk mencari air kehidupan.

Selain itu, pada visual animasi “Meru” memberi kesan yang unik dengan ciri khas Lumajang seperti tempat wisata, properti kebudayaan, dan makanan tradisional. Tempat wisata yang dijadikan sebagai *background* diantaranya yaitu wisata Hutan Bambu, Air Terjun Tumpak Sewu, Gunung Semeru, dan Pura Mandara Giri. Pada properti kebudayaan khas Lumajang adalah sebuah topeng pada Tari Topeng Kaliwungu dan untuk makanan tradisional adalah bledus khas Lumajang. Setelah itu perancang menyusun sinopsis yang selanjutnya disempurnakan menjadi *script*. Berikut merupakan sinopsis pada animasi “Meru”.

Dahulu sekali, Tanah di Pulau Jawa berguncang sangat hebat, tidak ada seorang pun yang berani menghuninya. Para Dewa yang melihat keadaan tersebut bersatu untuk menstabilkan keadaan yang terjadi di Pulau Jawa. Para Dewa pergi ke India untuk memotong gunung di bagian puncaknya Kemudian membawa dan meletakkannya di tanah Pulau Jawa untuk dijadikan sebagai pasak. Guncangan yang berada di Pulau Jawa seketika terhenti. Nama dari gunung tersebut adalah Semeru, di puncaknya terdapat air kehidupan yang memiliki kesaktian yang melegenda.

Di pulau Jawa, hiduplah seorang pendekar muda bernama Tara. Tara adalah seorang yang jago berkelahi. Hingga waktu itu Tara terburu-buru pulang karena mendengar bahwa ibunya sakit parah. Sampai di rumah Tara sangat sedih melihat ibunya, kemudian Kakek Kepala Desa memberikan sebuah Peta dan Kendi untuk menemui Kakek Penjaga Hutan dan pergi mencari Air Kehidupan. Diperjalanan Tara bertemu seekor Lutung yang cerdik dan jait. Mereka bersama mendaki gunung untuk mencari air kehidupan berada.

Script

Pada *script* animasi 2 dimensi “Meru” menggunakan format penulisan yang umum dipakai oleh produksi film. Berikut adalah salah satu contoh *script* film animasi 2 dimensi “Meru” yang dikerjakan pada *website Studio Binder*:

1	EXT. DARATAN BUMI - SILUETTE Pulau dikelilingi samudra yang bergerak. NARATOR Dahulu sekali, Tanah di Pulau Jawa berguncang sangat hebat, tidak ada seorang pun yang berani menghuni.	1
	MATCH CUT TO:	
2	EXT. LANGIT - SILUETTE Para Dewa melihat dari atas awan. NARATOR Para Dewa yang melihat keadaan tersebut bersatu untuk menstabilkan keadaan yang terjadi.	2
	MATCH CUT TO:	
3	EXT. GUNUNG - SILUETTE Dewa memotong menggunakan pedang. NARATOR Para Dewa pergi ke India untuk memotong gunung di bagian puncaknya	3
	MATCH CUT TO:	
4	EXT. LANGIT - SILUETTE Para Dewa membawa Gunung. NARATOR Kemudian membawa dan meletakkannya di Tanah Pulau Jawa untuk dijadikan sebagai pasak.	4
	MATCH CUT TO:	
5	EXT. ATAS AWAN - SILUETTE Awan bergerak.	5

Gambar 2. Salah satu *script* pada animasi “Meru”.

Desain Karakter

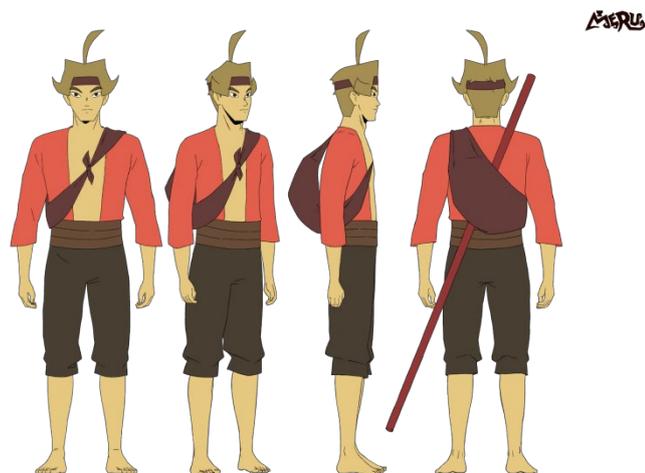
Desain karakter dibuat secara digital yang pada pembuatannya menggunakan laptop dan pen tablet. Perancangan karakter yang baik pada sebuah film animasi maupun media lainnya memiliki ciri khas yang berbeda dengan karakter lain. Hal tersebut akan membuat daya tarik mata, mudah diingat, dan dikenali oleh penonton. Menggerakkan emosi dan menarik perhatian secara visual dapat membuat karakter mudah diingat (Novica & Hidayat, 2019).

Perancangan karakter Tara adalah seorang anak laki-laki yang suka menolong siapapun, pantang menyerah, bersemangat, dan polos. Proses perancangannya memiliki beberapa referensi seperti wiro sableng yang merupakan seorang pendekar dan rambut bagian atas yang seperti pisang diambil dari Pisang Agung khas Lumajang. Pada perancangan karakter animasi “Meru” melalui empat tahap yaitu sketsa proporsi badan, sketsa detail, *line art*, dan *color art*.



Gambar 3. Perancangan karakter Tara dan referensi
(Sumber: tirto.id, old-indische.com, biggo.id, jd.id, today.line.me)

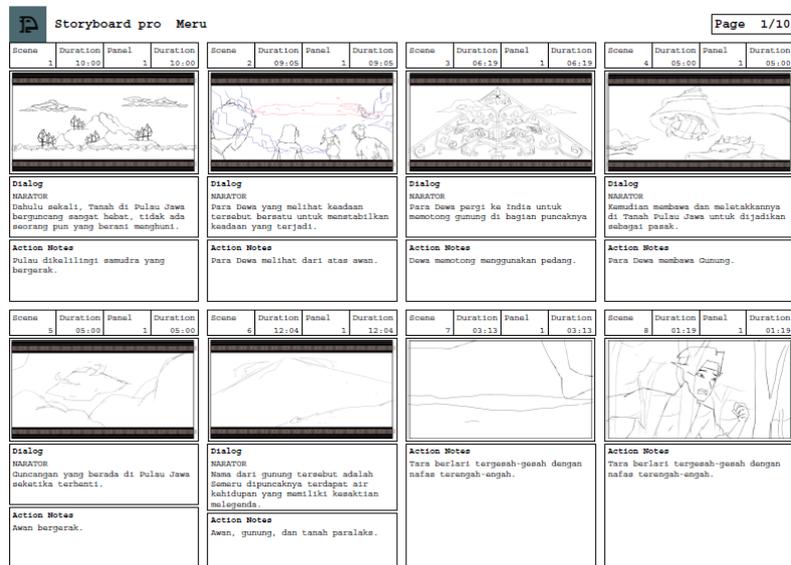
Pada pembuatan animasi 2d, dibutuhkan *character turnaround* pada desain karakter. *Character turnaround* berguna agar pada saat melalui tahap *animatic*, karakter yang digambar tetap solid dari *frame* satu dengan yang lainnya.



Gambar 4. Character turnaround Tara

Storyboard

Perancangan *storyboard* pada video animasi 2 dimensi “Meru” dibuat secara digital menggunakan software Clip Studio Paint dan Toonboom Storyboard Pro. Pada proses pembuatannya menggunakan laptop dan pen tablet. Berikut adalah salah satu *page storyboard* animasi “Meru”.



Gambar 5. Page 1 Storyboard pada Animasi “Meru”

Background

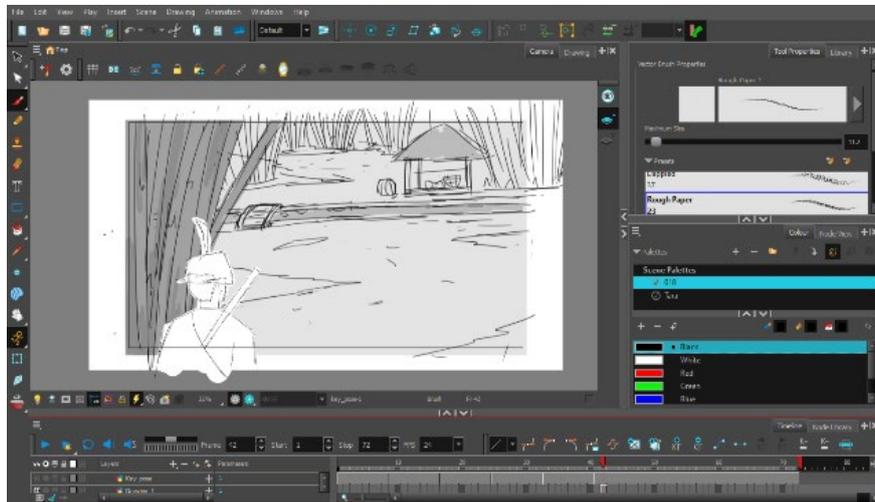
Perancangan *background* pada video animasi 2 dimensi “Meru” dibuat secara digital menggunakan software Clip Studio Paint. Pada proses pembuatannya menggunakan laptop dan pen tablet. *Background* pada animasi ini berlatarkan tempat di daerah Lumajang seperti Hutan Bambu, Air Terjun Tumpak Sewu, Gunung Semeru, dan Pura Mandara Giri. Berikut adalah salah satu gambar *Background* animasi “Meru”.



Gambar 6. Salah satu *background* pada Animasi “Meru”

Animatic

Tahap *animatic* ini menggunakan teknik *frame by frame*. Perancangan *animatic* pada video animasi 2 dimensi “Meru” dibuat secara digital menggunakan *software Toonboom Harmony*. Pada proses pembuatan *animatic* menggunakan laptop dan pen tablet. Berikut adalah salah satu tahap *animatic* pada animasi “Meru”.



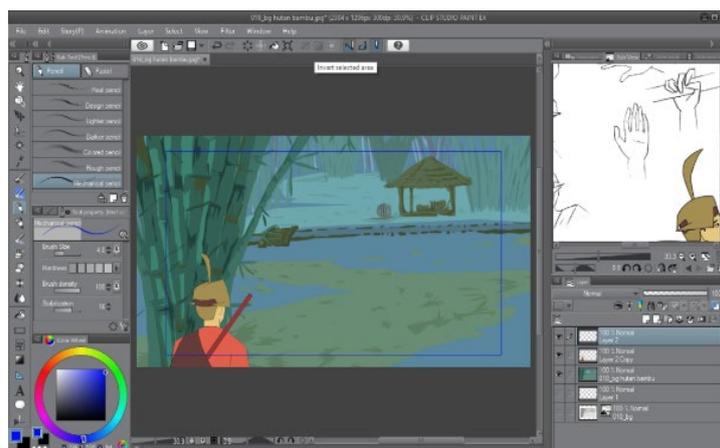
Gambar 7. Proses Animatic Animasi “Meru”

3.1.2. Produksi

Produksi merupakan tahapan yang hampir semua *teamwork* animasi mulai bekerja. Tahap produksi melalui beberapa proses diantaranya adalah *layout*, *in-between*, *clean up*, dan *coloring*.

Layout

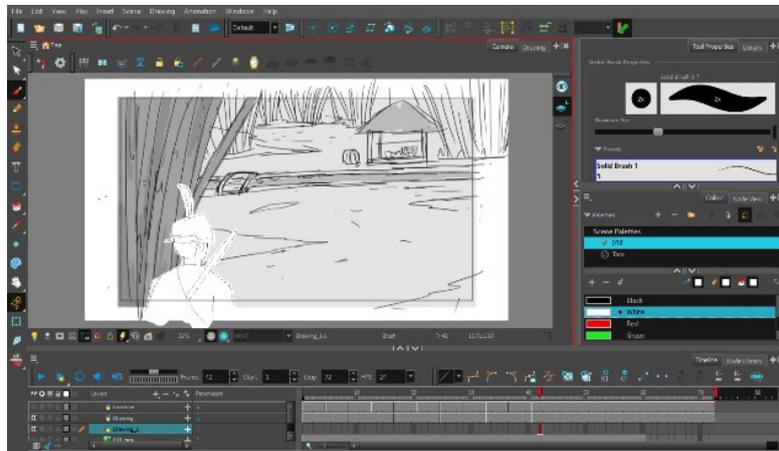
Perancangan *layout* pada video animasi 2 dimensi “Meru” dibuat secara digital menggunakan *software Clip Studio Paint*. Pada proses pembuatan *layout* menggunakan laptop dan pen tablet. Berikut adalah salah satu tahap *layout* pada animasi “Meru”.



Gambar 8. Tahap *layout* Animasi “Meru”

In-between

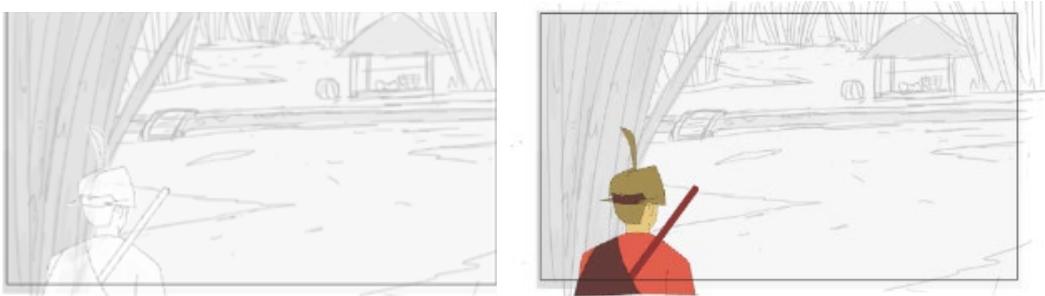
Perancangan *In-between* pada video animasi 2 dimensi “Meru” dibuat secara digital menggunakan *software Toonboom Harmony*. Pada proses pembuatan *In-between* menggunakan laptop dan pen tablet. Berikut adalah salah satu tahap *In-between* pada animasi “Meru”.



Gambar 9. Tahap *In-Between* Animasi “Meru”

Clean up dan Coloring

Perancangan *clean up* dan *coloring* pada video animasi 2 dimensi “Meru” dibuat secara digital menggunakan *software Toonboom Harmony*. Pada proses pembuatan *clean up* dan *coloring* menggunakan laptop dan pen tablet. Berikut adalah salah satu tahap *clean up* dan *coloring* pada animasi “Meru”.



Gambar 10. Tahap *Clean Up dan Coloring* Animasi “Meru”

3.1.3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap *final* yang melanjutkan dari proses produksi sebelumnya. Tahap pasca produksi melalui beberapa proses diantaranya adalah *sound* dan *compositing*.

Sound

Perancangan *sound* pada video animasi 2 dimensi “Meru” memiliki 3 macam *sound*, yaitu: *sound effect*, *background music*, dan *voice over*. Pada *sound effect* dan *background music* beberapa didapatkan dari internet yang aman dari hak cipta atau *copyright*. *Voice over* dibuat dengan rekaman dari *smartphone* dan rekaman dari *software Adobe Premiere*. Setelah proses rekaman selesai, proses selanjutnya adalah mengedit *voice over* menggunakan *software Adobe Audition* untuk mendapatkan suara yang jernih.



Gambar 11. Tahap Editing Suara pada Animasi “Meru”

Compositing

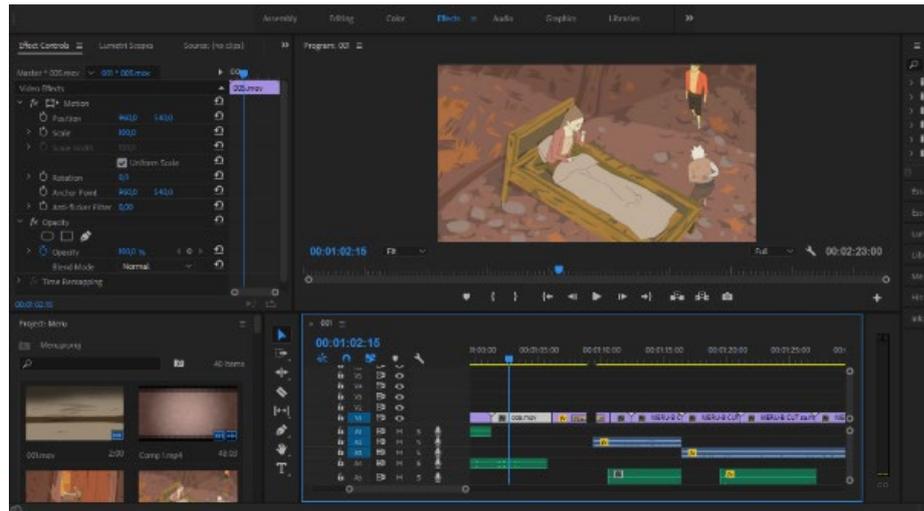
Compositing pada video animasi 2 dimensi “Meru” menggunakan *software Toonboom Harmony dan Adobe Premiere*. Berikut adalah gambar tahap *Compositing* pada animasi “Meru”.

Setelah tahap *coloring*, Tahap selanjutnya karakter diberikan *shading* atau sedikit warna gelap dan terang. Hal tersebut bertujuan agar karakter terlihat sedikit bertekstur dan terlihat 3 dimensi.



Gambar 12. Shading pada karakter Animasi “Meru”

Setelah semua animasi karakter diberikan *shading*, tahap selanjutnya adalah *rendering* pada tiap *shot* animasi yang sudah dikerjakan. Semua *shot* animasi yang sudah *rendering* menjadi format video, tahap selanjutnya adalah menggabungkan semua video dengan *sound* yang sudah disiapkan.



Gambar 13. Tahap Compositing Animasi “Meru”

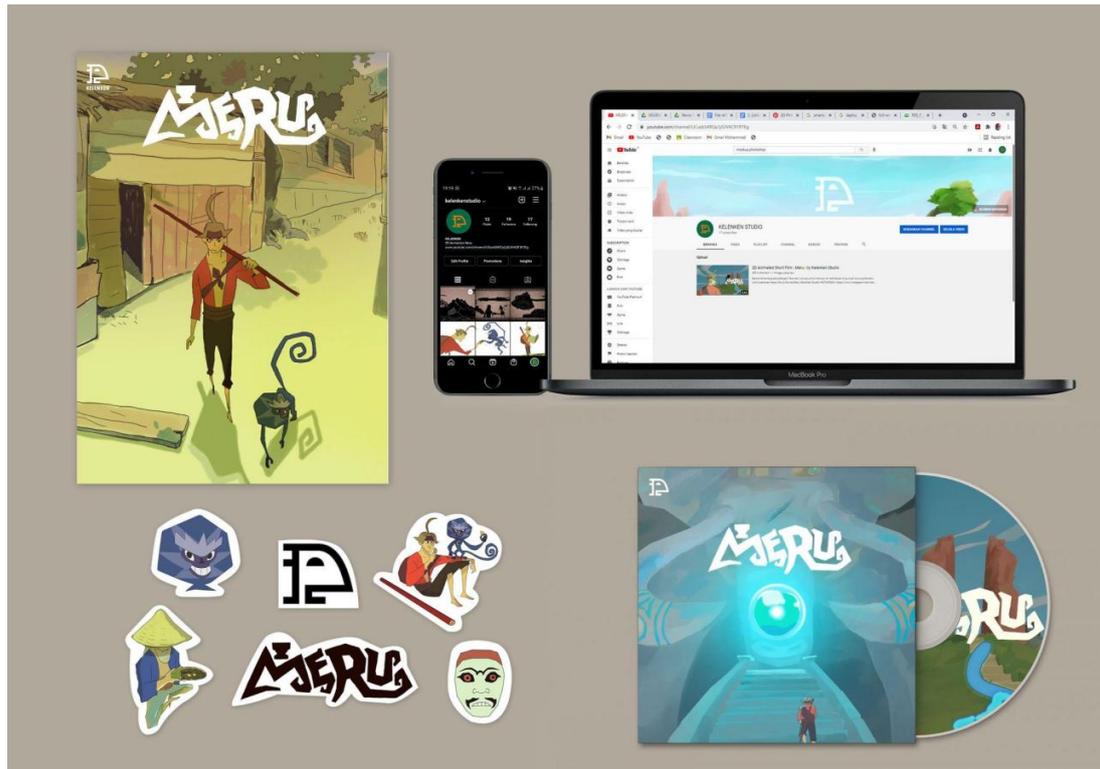
Kemudian langkah selanjutnya setelah penggabungan selesai adalah *rendering*. Semua *shot* animasi dan *sound* menjadi satu kesatuan video dengan format *.mp4*. Berikut adalah beberapa cuplikan pada video animasi “Meru”.



Gambar 14. Beberapa Cuplikan pada Animasi “Meru”

3.2. Media Pendukung

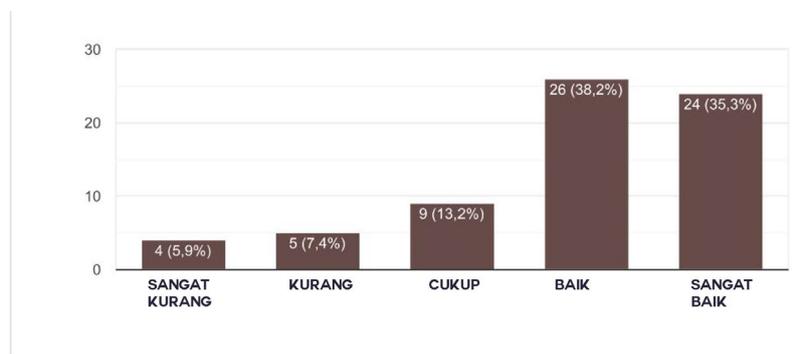
Media pendukung video animasi 2D dengan judul “Meru” digunakan untuk mendukung media untuk promosi dan menunjang pemasaran produk. Media pendukung yang digunakan yaitu poster, media sosial *instagram* dan *youtube*, stiker, dan *cover box CD*.



Gambar 15. Media pendukung pada Animasi "Meru"

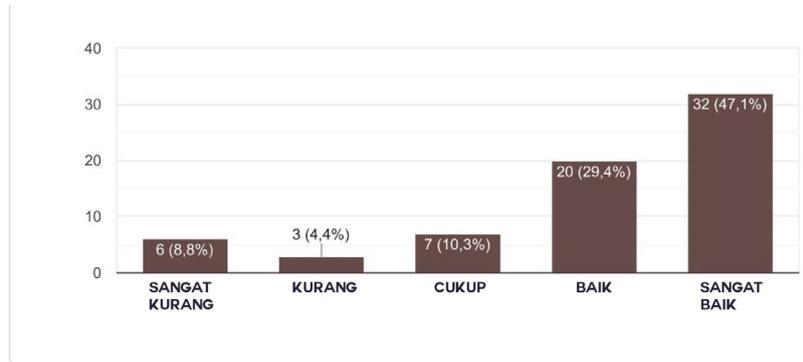
3.3. Uji Media

Uji media dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner. Terdapat 68 responden dengan karakteristik 66,2% wanita dan 33,8% pria. Dari segi usia, terdapat 76,5% berusia 15-24 tahun, 17,6% berusia 25-34 tahun, sisanya berusia 35-44 tahun, lebih dari 44 tahun, dan kurang dari 15 tahun. Untuk pengetahuan awal, 63,2% responden mengaku tidak pernah membaca/mendengar tentang cerita Legenda Gunung Semeru dan 36,8% mengaku pernah membaca/mendengarnya. Setelah diperlihatkan film animasi ini, rata-rata mengaku bahwa alur cerita animasi ini baik dan sangat baik. Hasil survei dengan pertanyaan *bagaimana menurut anda tentang alur cerita Animasi 2D "MERU"?* menunjukkan bahwa 5,9% mengaku sangat kurang, 7,4% kurang, 13,2% cukup, 38,2% baik dan 35,3% sangat baik.



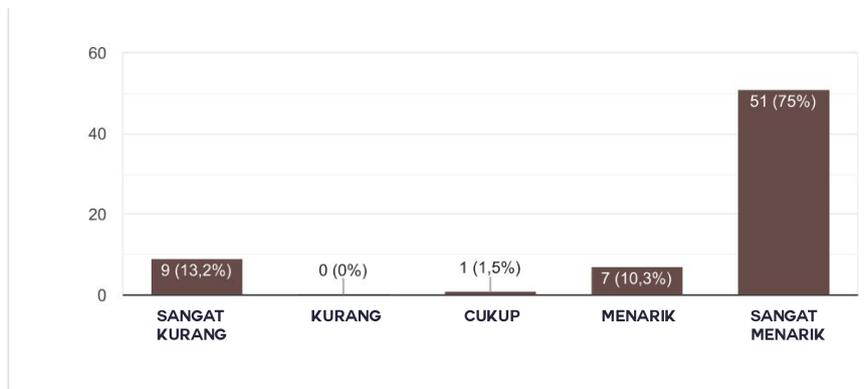
Gambar 16. Hasil survei dengan pertanyaan tentang alur cerita

Gaya visual yang disajikan dalam animasi ini, menurut rata-rata responden juga mengaku sangat baik. Hasil survei dengan pertanyaan *bagaimana menurut anda tentang alur cerita Animasi 2D “MERU”?* menunjukkan bahwa 8,8% mengaku sangat kurang, 4,4% kurang, 10,3% cukup, 29,4% baik dan 47,1% sangat baik.



Gambar 17. Hasil survei dengan pertanyaan tentang visual

Rata-rata responden juga mengaku bahwa media animasi semacam ini sangat cocok untuk menyampaikan cerita rakyat dan membuatnya semakin menarik. Hasil survei dengan pertanyaan *apakah dengan menggunakan media animasi untuk lebih mengenalkan cerita rakyat sangat menarik?* menunjukkan bahwa 13,2% mengaku sangat kurang, 0% kurang, 1,5% cukup, 10,3% menarik dan 75% sangat menarik.



Gambar 18. Hasil survei dengan pertanyaan penggunaan media animasi

Berdasarkan komentar secara deskriptif yang diaring dari hasil survei, banyak responden mengaku animasi yang telah dirancang ini sangat baik dan mampu menyajikan cerita rakyat dengan lebih menarik. Penonton yang sebelumnya belum tahu menjadi tahu. Bagi penonton yang sudah tahu, animasi ini membuat mereka mengingat kembali kisah tersebut dan memberikan mereka pengalaman menikmati cerita yang lebih menarik.

Akan tetapi, ternyata banyak juga responden yang mengaku kurang begitu paham. Beberapa hal yang membuat mereka kurang paham adalah karena animasi ini tidak menyajikan suara narasi yang mampu memperjelas adegan-adegan dalam cerita. Hal ini relevan karena memang dalam proses perancangan ini tidak melibatkan narator sebagai pengiring kisah yang diceritakan. Selain itu juga dari segi durasi, animasi ini terlalu pendek. Hal ini membuat beberapa adegan dipersingkat dalam proses berceritanya untuk

menyesuaikan durasi. Alur cerita yang perlu disampaikan cukup panjang sehingga membutuhkan durasi bercerita yang lebih panjang.

4. Simpulan

Perancangan ini menghasilkan Film Animasi 2D berjudul “Meru”. Film ini berasal dari cerita rakyat Legenda Gunung Semeru yang diadaptasi dan dikembangkan, kemudian dimasukkannya unsur-unsur khas Lumajang seperti makanan khas, tempat wisata, dan kebudayaan. Film ini dipublikasikan dalam bentuk video melalui kanal Youtube sehingga bisa mencapai target penonton yang lebih luas. Selain video, perancangan ini juga menghasilkan poster, cover box CD, dan stiker untuk menunjang pemasaran dan distribusi produk.

Dari hasil uji media, video yang dihasilkan ini memiliki visual yang menarik dan cerita yang cukup baru dan mudah dicerna bagi responden. Namun durasi video masih kurang dan tidak adanya dubbing yang membuat beberapa orang tidak memahami alur cerita secara utuh. Selain itu, terdapat kendala pada sisi pengisian suara karena tidak melibatkan para ahli di bidang audio. Oleh karena itu, untuk perancangan kedepannya sebaiknya durasi lebih panjang agar alur cerita tersampaikan dengan baik. Selain itu perlunya kolaborasi bersama para profesional di bidang audio agar hasil videonya menjadi lebih maksimal.

Daftar Rujukan

- Afif, A., & Afriwan, H. (2020). Perancangan motion graphic cerita rakyat Manangkabau. *Jurnal Dekave*, 10(1), 17. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/110320>
- Anugrah, S. P., & Indrojarwo, B. T. (2018). Perancangan komik digital legenda Singo Ulung sebagai media pelestarian cerita rakyat Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(1), 30–34. doi: <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i1.29513>
- Cendekia, D. A., Ahmad, H. A., & Zpalanzani, A. (2021). Design aspects affect reading interest of Indonesian Islamic comic readers. *JoLLA*, 1(4), 19. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i42021p505-523>
- Dunlop, R. (Ed.). (2014). *Production pipeline fundamentals for film and game*. Waltham: Focal Press, Taylor Francis Group.
- Edyati, H. D., & Nugrahardi, R. (2020). Perancangan animasi 2d “Pangeran Lembu Peteng” dengan teknik manual drawing. *Jurnal Sains dan Seni ITS V*, 9(2), 271–276. Retrieved from https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/58249
- Faz. (2020, December 11). Pengembangan konten lokal melalui produksi animasi Indonesia. *MNC Trijaya*. Retrieved from <https://www.mnctrijaya.com/news/detail/38549/pengembangan-konten-lokal-melalui-produksi-animasi-indonesia>
- Hidajat, H., & Dwiyantri, H. (2016). Perancangan ilustrasi pada cerita bergambar berjudul “Legenda Gunung Semeru”. *Jurnal Rupa Rupa*, 5(2), 158–172. Retrieved from <https://journal.ubm.ac.id/index.php/rupa-rupa/article/view/215>
- Hidayat, I. K., Wardhana, M. I., & Rini, D. R. (2019). Animation as an educational media to learn colors and shapes for toddlers. *Proceedings of the International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2018)*. doi: <https://doi.org/10.2991/icade-18.2019.42>
- Lestari, P. A. R., & Setiawan, I. K. (2019). Adaptasi cerita rakyat Jayaprana dan Layonsari dalam bentuk animasi 2d. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), 88–94. doi: <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i2.30>
- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. (2017). Film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 61–72. doi: <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.143>
- Nindita, A. (2017, February 1). Generasi muda lupakan cerita rakyat. *ayobandung.com*. <https://ayobandung.com/read/2017/02/01/15853/generasi-muda-lupakan-cerita-rakyat>

- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2019). Kajian visual desain karakter pada maskot kota Malang. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 52. doi: <https://doi.org/10.17977/um037v3i2p52-58>
- Prima, E. (2020, December 12). Penyebab industri animasi Indonesia tak berkembang meski banyak cerita rakyat. *Tempo*. Retrieved from <https://tekno.tempo.co/read/1413833/penyebab-industri-animasi-indonesia-tak-berkembang-meski-banyak-cerita-rakyat>
- Safitri, F., & Said, A. A. (2020). Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Lebonna Massudilalong. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(1), 21–30. doi: <https://doi.org/10.26858/tanra.v7i1.12967>
- Setyani, T. I. (2011). Meniti sinkretisme teks Tantu Pangğelaran. *Kawistara*, 1(2), 103–212. Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/kawistara/article/view/3914>
- 0Setyawan, H. (2013). Membangun film animasi cerita rakyat Indonesia. *Profetik*, 6(1), 31–42. Retrieved from <http://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1174>
- 0Sudiartini, N. M., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). Pengembangan aplikasi markerless augmented reality Balinese story “Calon Arang.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2). doi: <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8531>
- Sutrisno, A. (2021). Studi perbandingan animasi 360 derajat bertema sejarah. *JADECS*, 6(1), 13. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/19539>
- Yasa, G. P. P. A., Narpaduhita, K. A. S., & Purwita, D. G. (2020). Perancangan motion graphic cerita rakyat Manangkabau. *Jurnal Dekave*, 10(1), 17. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/110320>
- Anugrah, S. P., & Indrojarwo, B. T. (2018). Perancangan komik digital legenda Singo Ulung sebagai media pelestarian cerita rakyat Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(1), 30–34. doi: <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i1.29513>
- Cendekia, D. A., Ahmad, H. A., & Zpalanzani, A. (2021). Design aspects affect reading interest of Indonesian Islamic comic readers. *JoLLA*, 1(4), 19. doi: <https://doi.org/10.17977/um064v1i42021p505-523>
- Dunlop, R. (Ed.). (2014). *Production pipeline fundamentals for film and game*. Waltham: Focal Press, Taylor Francis Group.
- Edyati, H. D., & Nugrahardi, R. (2020). Perancangan animasi 2d “Pangeran Lembu Peteng” dengan teknik manual drawing. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), 271–276. Retrieved from https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/58249
- Faz. (2020, December 11). Pengembangan konten lokal melalui produksi animasi Indonesia. *MNC Trijaya*. Retrieved from <https://www.mnctrijaya.com/news/detail/38549/pengembangan-konten-lokal-melalui-produksi-animasi-indonesia>
- Hidajat, H., & Dwiyantri, H. (2016). Perancangan ilustrasi pada cerita bergambar berjudul “Legenda Gunung Semeru”. *Jurnal Rupa Rupa*, 5(2), 158–172. Retrieved from <https://journal.ubm.ac.id/index.php/rupa-rupa/article/view/215>
- Hidayat, I. K., Wardhana, M. I., & Rini, D. R. (2019). Animation as an educational media to learn colors and shapes for toddlers. *Proceedings of the International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2018)*. doi: <https://doi.org/10.2991/icade-18.2019.42>
- Lestari, P. A. R., & Setiawan, I. K. (2019). Adaptasi cerita rakyat Jayaprana dan Layonsari dalam bentuk animasi 2d. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), 88–94. doi: <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i2.30>
- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. (2017). Film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 61–72. doi: <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.143>
- Nindita, A. (2017, February 1). Generasi muda lupakan cerita rakyat. *ayobandung.com*. <https://ayobandung.com/read/2017/02/01/15853/generasi-muda-lupakan-cerita-rakyat>

- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2019). Kajian visual desain karakter pada maskot kota Malang. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 52. doi: <https://doi.org/10.17977/um037v3i2p52-58>
- Prima, E. (2020, December 12). Penyebab industri animasi Indonesia tak berkembang meski banyak cerita rakyat. *Tempo*. Retrieved from <https://tekno.tempo.co/read/1413833/penyebab-industri-animasi-indonesia-tak-berkembang-meski-banyak-cerita-rakyat>
- Safitri, F., & Said, A. A. (2020). Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Lebonna Massudilalong. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(1), 21–30. doi: <https://doi.org/10.26858/tanra.v7i1.12967>
- Setyani, T. I. (2011). Meniti sinkretisme teks Tantu Panggëlaran. *Kawistara*, 1(2), 103–212. Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/kawistara/article/view/3914>
- 0Setyawan, H. (2013). Membangun film animasi cerita rakyat Indonesia. *Profetik*, 6(1), 31–42. Retrieved from <http://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1174>
- 0Sudiartini, N. M., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). Pengembangan aplikasi markerless augmented reality Balinese story “Calon Arang.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2). doi: <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8531>
- Sutrisno, A. (2021). Studi perbandingan animasi 360 derajat bertema sejarah. *JADECS*, 6(1), 13. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/19539>
- Yasa, G. P. P. A., Narpaduhita, K. A. S., & Purwita, D. G. (2019). Perancangan film animasi pendek 2d sebagai media kampanye penanganan anxiety disorder. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 146–152. doi: <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.368>
- Zamrullah, M., Aditia, P., & Putra, I. D. A. D. (2021). Perancangan webtoon cerita rakyat Putri Kandita. *e-Proceeding of Art & Design*, 8(2), 378–385. Retrieved from <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/14458>
- 19). Perancangan film animasi pendek 2d sebagai media kampanye penanganan anxiety disorder. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 146–152. doi: <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.368>
- Zamrullah, M., Aditia, P., & Putra, I. D. A. D. (2021). Perancangan webtoon cerita rakyat Putri Kandita. *e-Proceeding of Art & Design*, 8(2), 378–385. Retrieved from <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/14458>