

# PERANCANGAN ANIMASI WAYANG *BIMA* SEBAGAI PENDEKATAN NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN

Riski Satria Wicaksono, Mitra Istiar Wardhana\*

Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang  
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: mitra.istiar.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i82024p882-897

## Kata kunci

nilai-nilai kepemimpinan  
wayang  
animasi 2 dimensi  
video animasi  
Bima

## Abstrak

Era globalisasi membawa perubahan besar yang berdampak signifikan, termasuk pada anak-anak usia 7-12 tahun. Nilai-nilai kepemimpinan perlu diajarkan kepada anak sejak dini karena hal ini akan meningkatkan kualitas diri yang positif pada mereka. Wayang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah mendunia dan mengandung nilai-nilai moral yang dapat diajarkan kepada anak-anak. Dalam penelitian ini, metode Design Thinking digunakan dalam proses perancangan untuk mengajarkan nilai-nilai kepemimpinan melalui tokoh wayang Bima. Hasil penelitian ini dipublikasikan secara online melalui media sosial YouTube dan dipamerkan di Universitas Negeri Malang. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara dan survei yang meneliti nilai-nilai kepemimpinan dalam cerita wayang Bima. Data tersebut kemudian dikemas menjadi sebuah video cerita animasi wayang yang mudah dipahami oleh masyarakat Indonesia, terutama anak-anak usia 7-12 tahun. Video animasi ini tidak hanya bertujuan untuk menghibur tetapi juga mendidik, dengan menyampaikan pesan moral tentang keberanian dan kepemimpinan. Dengan memanfaatkan platform YouTube dan pameran di universitas, diharapkan video ini dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan memberikan dampak positif yang signifikan pada anak-anak dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai kepemimpinan dalam kehidupan sehari-hari.

## 1. Pendahuluan

Pada era globalisasi terjadi perubahan besar dan mendasar di berbagai bidang dalam kehidupan masyarakat. Sehingga menimbulkan banyak masalah yang dihadapi masyarakat secara keseluruhan, termasuk bagi anak-anak usia 7-12 tahun. Permasalahan tersebut mempengaruhi belajar mengajar di sekolah. Permasalahan yang sering dialami anak usia 7-12 tahun antara lain suka tegang, kurang bisa menyesuaikan diri, tidak berani mengutarakan pendapat, serta egosentris (Widiastuti, 2019). Hal ini disebabkan kurangnya media yang memberikan informasi tentang nilai-nilai kepemimpinan dan akan berdampak negatif kepada kualitas diri pada setiap anak (Karo, 2018). Ada beberapa nilai-nilai kepemimpinan yang perlu dikenalkan kepada anak-anak yaitu visi, percaya diri, berani, penuh gairah, sederhana, empati dan bertanggung jawab (Susana, 2015). Nilai-nilai kepemimpinan perlu dikenalkan pada anak-anak usia 7-12 tahun sejak dini karena pengenalan nilai-nilai kepemimpinan sejak dini akan membentuk perilaku yang positif bagi seorang anak. Dalam membentuk perilaku yang positif seorang anak dapat dilakukan dengan memberikan tayangan yang positif bagi anak-anak (Harahap et al., 2012). Menurut (Hidayat, 2018) Anak usia 7-12 tahun memiliki perilaku yang banyak dipengaruhi pola asuh orang tua dan perilaku moral orang-orang di sekitarnya dalam membentuk moral anak dapat dilakukan sejak dini salah satunya dengan cara memberikan tayangan yang

mendidik pada anak-anak karena selalu meniru perilaku yang dilihatnya secara langsung atau melalui media elektronik.

Pertunjukan wayang bisa dijadikan sebagai tontonan maupun tuntunan. Sebagai tontonan, wayang bisa dijadikan sebagai sarana/media hiburan bagi masyarakat. Sedangkan sebagai tuntunan, cerita wayang berisi nilai-nilai moral yang bisa dijadikan contoh perilaku bagi masyarakat termasuk mengenalkan nilai-nilai kepemimpinan pada anak-anak usia 7-12 tahun. Menurut (Dwijonagoro et al., 2019) cerita wayang memiliki banyak nilai moral, kehidupan wayang merupakan gambaran hidup bagi manusia, sehingga baik jika digunakan untuk bahan pembelajaran. Keberadaan wayang menjadi media sarana menyebarkan ajaran, yang memberi gambaran atau pedoman bagaimana masyarakat bersikap, berperilaku dan menjalani kehidupan di dunia ini sesuai dengan nilai-nilai tradisional yang menekankan pada keseimbangan, berubah menjadi sebuah media yang menggambarkan bagaimana manusia hari ini, khususnya dalam dinamika masyarakat berperilaku, bersikap dan bertingkah laku (Pratama, 2017). Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan topik permasalahan perancangan ini. Penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini bersumber dari e-journal. Berikut adalah uraian dari penelitian tersebut.

Penelitian yang relevan pertama berjudul perancangan media pembelajaran kepemimpinan sabdha pandhita ratu untuk generasi muda menggunakan konsep visual wayang Yogyakarta yang ditulis oleh Gulam Suprayogi pada tahun 2015 ini menghasilkan media buku ilustrasi untuk mengajarkan kepemimpinan budaya lokal kepada generasi muda. (Suprayogi, 2015).

Penelitian yang relevan kedua ditulis oleh Shely Mariskha yang berjudul pembuatan buku cerita anak tentang pengenalan tokoh Punakawan berbasis augmented reality. Hasil dari penelitian ini merupakan buku cerita anak-anak berisikan nilai-nilai kehidupan dengan ciri khas sifat positif setiap karakter menggunakan augmented reality (Mariska, 2021).

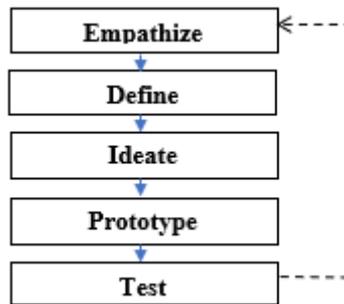
Penelitian yang relevan ketiga berjudul perancangan animasi cerita wayang sebagai media pembelajaran pada siswa kelas 5 SD Negeri Kutosari 2 Gringsing ditulis oleh Ari Setiaji tahun 2017. Media yang dihasilkan menurut penelitian ini adalah animasi wayang werkudara sebagai pembelajaran bahasa jawa kelas 5 SD Negeri dengan hasil memuaskan sebagai bahan pembelajaran antar guru dan murid (Setiaji, 2017).

Berdasarkan kesimpulan dan penelitian terdahulu mendorong penulis untuk membuat media alternatif berbeda untuk mengenalkan sifat-sifat kepemimpinan kepada anak usia 7-12 tahun. Salah satu media tersebut adalah film animasi pendek dengan tokoh Bima dalam cerita dewa ruci. Kisah ini menceritakan perjalanan Bima dalam melaksanakan perintah gurunya untuk mencari Tirta Perwita Kisah Dewa Ruci diambil dalam perancangan ini karena berisi salah satu nilai-nilai kepemimpinan tentang keberanian yang perlu dikenalkan kepada anak-anak.

Untuk itu, animasi pendek wayang Bima dalam perancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif hiburan bagi anak-anak serta digunakan sebagai tuntunan untuk mengenalkan nilai-nilai kepemimpinan pada anak usia 7-12 tahun. Menurut (Kamilah, 2019) film animasi dapat menyampaikan pesan menyeluruh secara visual dan dinamik, lebih menarik perhatian anak, lebih menyenangkan, dan memudahkan proses pengenalan sesuatu kepada anak-anak. Perancangan animasi wayang Bima ini diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran terhadap pemecahan masalah yang berkaitan dengan mengenalkan nilai-nilai kepemimpinan khususnya nilai kepemimpinan keberanian terhadap anak usia 7-12 tahun.

## 2. Metode

Perancangan karya animasi ini menggunakan proses metode perancangan Design Thinking (Brown, 2012). Metode perancangan ini merupakan sebuah pendekatan yang menunjukkan proses sebuah produk atau karya dari awal sampai akhir. Proses perancangan ini dimulai dengan memahami latar belakang permasalahan, yaitu kurangnya informasi tentang nilai-nilai kepemimpinan bagi anak-anak usia 7-12 tahun. Dari sini, dirumuskan masalah utama dalam penelitian ini: perancangan wayang Bima sebagai pendekatan untuk mengajarkan nilai-nilai kepemimpinan kepada anak-anak tersebut. Menurut penelitian terbaru, Design Thinking telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pendidikan dan kreatif (Lee et al., 2023).



Gambar 1. Design Thinking (Sumber: Tim Brown)

Dalam proses menggunakan metode perancangan Design Thinking yang dikemukakan oleh Brown (2012), terdapat lima langkah utama: Empathise, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Tahap Empathise atau empati adalah ketika perancang harus memahami masalah yang dihadapi oleh audiens. Define adalah tahap pengelolaan ide yang bertujuan mencari solusi menarik dan menjanjikan. Ideate adalah tahapan perancangan di mana ide dirumuskan melalui brainstorming. Prototype adalah tahap evaluasi produk awal untuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan menemukan kemungkinan baru. Tahap terakhir, Test, adalah uji coba dan evaluasi permasalahan yang dihadapi. Tahapan-tahapan ini telah diperkuat oleh penelitian terbaru yang menunjukkan pentingnya iterasi dan umpan balik dalam proses desain kreatif (Hasso Plattner Institute of Design, 2022).

Langkah pertama dalam prosedur perancangan ini adalah Empathise. Pada tahap ini, perancang mencari permasalahan untuk memahami kebutuhan audiens dalam merumuskan masalah perancangan (I. P. Sari et al., 2020). Pengumpulan data dilakukan dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan artikel yang membahas nilai-nilai kepemimpinan dan manfaat animasi dalam proses pembelajaran anak. Selanjutnya, tahap Define digunakan untuk menganalisis dan memahami permasalahan inti dalam perancangan (Asri & Abidin, 2022). Pada tahap Ideate, peneliti merumuskan ide-ide melalui brainstorming untuk menemukan solusi yang kreatif. Setelah itu, dalam tahap Prototype, karakteristik dan spesifikasi produk perancangan ditentukan. Terakhir, pada tahap Test, dilakukan uji coba produk untuk evaluasi dan perbaikan agar hasil akhirnya maksimal. Pendekatan ini telah didukung oleh berbagai studi yang menekankan pentingnya evaluasi berulang dalam pengembangan produk kreatif (Smith et al., 2023).

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hal-hal yang perlu dilakukan pada setiap langkah perancangan sesuai dengan metode Design Thinking yang telah dijelaskan diatas dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **3.1. Tahap pengumpulan data (Empatize)**

Sebelum melakukan tahapan pembuatan media dilakukan proses pengumpulan data masalah dengan wawancara terhadap kepala sekolah dan guru SD Negeri Lumbangsari 2 Malang dengan ditambahkan studi literatur dan data kuisisioner yang disebarakan kepada anak-anak SDN Lumbangsari 2 Malang dengan hasil sebagai berikut:

#### **3.1.1. Data Wawancara**

Pengumpulan data pertama terhadap hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan narasumber Kepala Sekolah dan guru-guru Sekolah Dasar Negeri Lumbangsari 2 Malang. Wawancara dengan Narasumber pertama dilaksanakan kepada Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Lumbangsari Malang. Diperoleh beberapa informasi dari hasil wawancara tentang pengenalan nilai-nilai kepemimpinan terhadap anak-anak. Sejauh ini Ibu Endang menerangkan bahwa untuk mengenalkan nilai-nilai kepemimpinan di Sekolah Dasar Negeri Lumbangsari 2 Malang hanya diperkenalkan ke anak-anak menggunakan buku pelajaran, diskusi kelompok dan pelatihan pramuka sehingga tidak semua anak mengetahui nilai-nilai kepemimpinan dan membuat anak-anak tidak tertarik terhadap nilai kepemimpinan.

Wawancara kedua dilaksanakan kepada pengajar Sekolah Dasar Negeri 2 Lumbangsari Malang kelas 1-3. Diperoleh beberapa informasi dari hasil wawancara tentang topik pengajaran nilai-nilai kepemimpinan untuk kelas 1-3 di Sekolah Dasar Negeri 2 Lumbangsari Malang. Pengenalan nilai-nilai kepemimpinan di kelas 1-3 hanya diterangkan oleh Guru menggunakan buku-buku pelajaran sehingga membuat anak bosan atau tidak menarik minat anak-anak untuk mempelajari nilai-nilai kepemimpinan. Hal ini menyebabkan permasalahan dalam hal belajar mengajar disekolah, salah satu contoh permasalahan dalam hal mengajar karena kurangnya mempelajari nilai kepemimpinan adalah anak mudah tegang dan tidak berani mengutarakan pendapat dalam pembelajaran.

Wawancara ketiga dilaksanakan kepada ibu Suhenik, S.Pd. selaku pengajar Sekolah Dasar Negeri 2 Lumbangsari Malang kelas 4-6. Diperoleh beberapa informasi dari hasil wawancara tentang pengenalan nilai-nilai kepemimpinan untuk kelas 4-6 di Sekolah Dasar Negeri 2 Lumbangsari Malang. Untuk kelas 4-6 pengenalan nilai-nilai kepemimpinan dilakukan dengan pelatihan pramuka. Tidak semua anak kelas 4-6 mengikuti kegiatan pramuka yang menyebabkan beberapa anak hanya mempelajari nilai-nilai kepemimpinan melalui proses belajar mengajar disekolah yang membuat anak cepat bosan dalam menjelaskan kepada murid-muridnya. Ibu Suhenik menekankan belajar nilai-kepemimpinan itu penting karena dapat menumbuhkan sifat-sifat positif terhadap anak didiknya dan mengharapkan media alternatif yang menarik untuk mengenalkan nilai-nilai kepemimpinan terhadap anak.

#### **3.1.2. Data Kuisisioner**

Berdasarkan kuisisioner yang telah disebarakan kepada 40 responden anak-anak usia rentang 7-12 tahun di SD Negeri Lumbangsari 2 Malang dengan memanfaatkan media google form diperoleh hasil.

**Tabel 1. Diagram Hasil Kuesioner**

| No. | Pertanyaan  | Hasil |
|-----|---|-------|
| 1.  | Berapakah usia anda?                                    |       |
| 2.  | Apakah Kamu Mengetahui apa itu nilai-nilai kepemimpinan |       |

Berdasarkan diagram diatas didapatkan data kuesioner bahwa banyak diisi oleh anak usia 7,8,9,10,11, dan 12 tahun. Sebanyak 24 responden tidak mengetahui nilai-nilai kepemimpinan dan sebanyak 16 responden mengetahui apa itu nilai-nilai kepemimpinan.

**Tabel 2. Daftar Pertanyaan Hasil Kuesioner**

| No    | Pertanyaan   | SS | S  | KS | TS |
|-------|--|----|----|----|----|
| 1     | Menurutmu apakah perlu untuk mempelajari nilai-nilai kepemimpinan?   | 22 | 29 | 0  | 0  |
| 2     | Apakah anda perlu media alternatif untuk mengenalkan nilai-nilai kepemimpinan?   | 28 | 23 | 0  | 0  |
| 3     | Apakah media pembelajaran tentang nilai-nilai kepemimpinan selama ini sudah menarik?   | 3  | 5  | 25 | 17 |
| 4     | Apakah menurut anda film animasi tentang nilai-nilai kepemimpinan dapat menarik minat untuk mengetahui dan mengenalkan nilai kepemimpinan? | 31 | 19 | 0  | 0  |
| Total |  | 84 | 76 | 25 | 17 |

Pernyataan pada tabel daftar pernyataan dengan menggunakan 5 nilai variable dapat diuraikan sebagai berikut: SS = Sangat Setuju; S = Setuju; KS = Kurang Setuju; dan TS = Tidak Setuju.

Sebanyak 22 sangat setuju dan 29 setuju dengan pernyataan bahwa responden perlu untuk mempelajari nilai-nilai kepemimpinan serta 100% setuju membuat media alternatif untuk mengenalkan nilai-nilai kepemimpinan. Sebanyak 25 kurang setuju dan 17 tidak setuju responden menyatakan bahwa media pembelajaran tentang pengenalan nilai-nilai kepemimpinan sudah menarik bagi anak-anak. Sedangkan 100% responden setuju bahwa animasi tentang nilai kepemimpinan dapat menarik minat anak dalam mengetahui dan mengenal nilai-nilai kepemimpinan.

### 3.1.3. Studi Dokumen

Pengumpulan studi dokumen dilakukan dengan mempelajari studi literatur tentang artikel, jurnal dan penelitian terdahulu yang bertujuan untuk mengenalkan nilai-nilai kepemimpinan.

Menurut (Nugrahastuti et al., 2018) ada beberapa permasalahan dalam mengenalkan nilai-nilai kepemimpinan kepada anak usia 7-12 tahun: (1) Perhatian yang terbatas, anak usia 7-12 tahun memiliki perhatian yang terbatas dalam menerima pesan dan mudah bosan dengan kegiatan yang monoton. Oleh karena itu guru perlu menggunakan media yang kreatif untuk menarik perhatian murid dalam kegiatan; (2) Kurangnya pengalaman, anak usia 7-12 tahun masih kurang pengalaman dalam memimpin dan bekerja kelompok. Oleh karena itu, guru perlu memberikan kesempatan untuk murid dalam belajar dan mempraktikkan keterampilan kepemimpinan dalam situasi yang aman dan terkendali; (3) Kurangnya dukungan orang tua, orang tua dapat menjadi factor penting dalam membentuk sikap positif anak. Oleh karena itu, jika orang tua tidak mendukung atau memahami pentingnya nilai kepemimpinan maka dapat menghambat perkembangan nilai-nilai kepemimpinan terhadap anak.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, guru perlu memiliki metode pengajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk menjaga perhatian murid dalam proses belajar mengajar, selain itu peranan orang tua penting dalam pengajaran nilai-nilai kepemimpinan dalam perkembangan anak (Palu, 2022).

Perkembangan teknologi dalam era globalisasi mendorong media animasi dalam perkembangannya tidak hanya sebatas sebagai media hiburan tetapi animasi dapat dipakai sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran (G. V. Sari et al., 2020). Menurut (Utami, 2011) terdapat peranan media animasi sebagai proses belajar mengajar. Pertama, untuk menarik perhatian siswa dan mempekuat motivasi siswa. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak dengan lucu untuk menarik perhatian siswa. Fungsi yang kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid dengan lebih efektif dalam menyampaikan pesan atas materi yang akan diberikan. Kelebihan ini dapat dijadikan pertimbangan dalam perancangan ini untuk mengenalkan nilai-nilai kepemimpinan kepada anak usia 7-12 tahun.

### **3.2. Analisis Data (Define)**

Setelah data terkumpul dari proses tahapan diatas, data dapat dianalisis untuk menemukan permasalahan inti dari pengumpulan data, dalam pengumpulan masalah inti perancang menggunakan analisis data 5W+1H. Berikut adalah penjabaran analisis 5W+1H: (1) (What) media yang digunakan untuk mengenalkan nilai-nilai kepemimpinan untuk usia 7-12 tahun adalah media animasi; (2) (Who) target audience perancangan animasi ini adalah anak-anak rentang usia 7-12 tahun baik laki-laki maupun perempuan; (3) (When) kegiatan proses belajar mengajar bermasalah karena anak-anak cepat bosan dengan kegiatan yang monoton; (4) (Where) tempat publikasi animasi yang dipilih penulis adalah YouTube karena pada era digital saat ini penyebaran informasi melalui internet sangat pesat dan YouTube adalah salah satu situs web berbagi video yang diminati oleh banyak orang dari berbagai kalangan bahkan anak-anak; (5) (Why) media animasi adalah salah satu media penyampaian informasi yang mudah dipahami serta menarik bagi anak-anak untuk memahami pesan yang disampaikan dari animasi; dan (6) (How) proses perancangan karya animasi didasarkan pada hasil wawancara, kuesioner dan studi literatur yang dianalisis menggunakan metode 5W+1H dan akan dirancang menggunakan metode Design Thinking (Brown, 2012) yaitu empathize, define, ideate, prototype dan test.

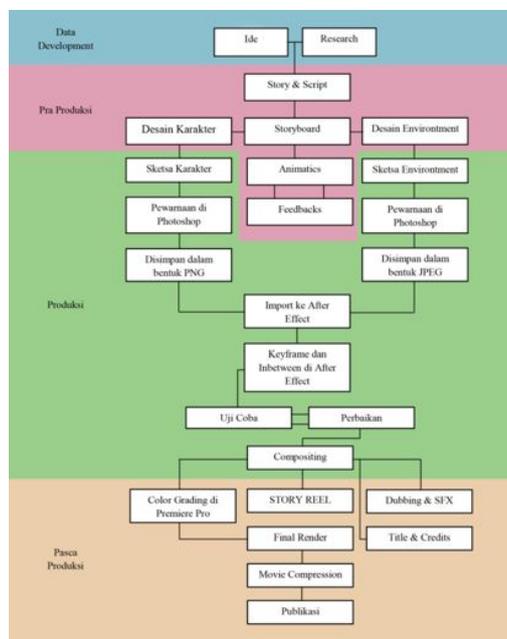
Kesimpulan yang dapat diambil dalam proses pengumpulan masalah inti menggunakan proses analisis data 5W+1H didapatkan bagaimana merancang media animasi tentang nilai-nilai kepemimpinan dalam proses belajar mengajar untuk anak usia 7-12 tahun yang dapat disebarluaskan secara luas menggunakan media website sharing video secara online.

### 3.3. Konsep Kreatif Perancangan (Ideate)

Berdasarkan hasil analisis data diatas maka pada tahap perancangan ini ditentukan konsep kreatif untuk mengenalkan nilai-nilai kepemimpinan yaitu menggunakan media animasi. Media animasi dipilih karena animasi dapat menarik perhatian siswa dan memberikan pemahaman kepada murid dengan lebih efektif (Utami, 2011). Konsep kreatif perancangan media animasi ini menggunakan salah satu wayang karena dapat dijadikan sebagai sarana hiburan maupun tuntunan yang menarik (Wildan, 2018). Menurut (Dwijonagoro et al., 2019) cerita wayang memiliki berbagai nilai-nilai moral yang dapat dijadikan contoh perilaku bagi masyarakat dalam mengenalkan nilai-nilai kepemimpinan kepada anak usia 7-12 tahun. Tokoh wayang yang digunakan dalam konsep kreatif perancangan media animasi ini menggunakan tokoh wayang Bima dalam cerita Dewa Ruci. Menurut (Redaksi, 2014) wayang Bima dalam cerita Dewa Ruci memiliki sifat taat kepada guru, memiliki sikap berani, teguh hati, jujur, bertanggung jawab kepada keluarga, cinta kebenaran, tanah air, bangsa dan negara. Kisah Dewa Ruci memiliki 3 bab perjalanan dalam mencari pusaka tirta perwita. Karya animasi ini berfokus menceritakan perjalanan wayang Bima menuju Gunung Candramuka yang berguna untuk menonjol salah satu nilai-nilai kepemimpinan tentang keberanian dan tanggung jawab supaya menyederhanakan materi pembelajaran agar anak-anak usia 7-12 tahun mudah memahami serta mengingat pesan yang akan disampaikan.

### 3.4. Proses Perancangan Karya Animasi (Prototype)

Setelah mendapatkan konsep kreatif untuk mengenalkan isi pesan yang akan diterapkan dalam media perancangan animasi dilakukan tahap penciptaan produk perancangan. Proses perancangan atau sistematika produk animasi ini menggunakan pipeline animasi 2D (Yulian, 2020) supaya setiap tahap yang dilakukan dalam proses ini menjadi sistematis dan runtut sesuai dengan tujuan.



Gambar 2. Pipeline Animasi

Dalam proses perancangan animasi tentang wayang Bima sebagai pendekatan nilai-nilai kepemimpinan kepada anak usia 7-12 tahun dapat dijabarkan dalam tabel sistematika perancangan menggunakan pipeline diatas sebagai berikut.

**Tabel 3. Sistematika Perancangan**

| No | Tahapan        | Proses  | Teknik  |
|----|----------------|---|---|
| 1. | Pra Produksi   | Sinopsis Cerita<br><i>Script</i><br><i>Storyboard</i><br>Desain Karakter<br>Desain <i>Environment</i> | Deskriptif<br>Tabel <i>Storyboard</i> berisi pengambilan gambar dan <i>movement</i> kamera dalam setiap shot.<br>Perancangan karakter dan <i>environment</i>  |
| 2  | Produksi       | <i>Animating</i><br><i>Compositing</i>  | <i>Animating</i> dirancang per <i>shot</i> dan kemudian menjadi sebuah scene.<br>Menggunakan teknik <i>Frame by frame</i> dan <i>motion graphic</i><br>Transisi <i>cut</i> dan <i>dissolve</i><br>Menggunakan aplikasi <i>Clip Studio</i> , <i>Toon Boom Studio</i> , <i>Adobe After Effect</i> |
| 3  | Pasca Produksi | <i>Rendering</i>  | Menggunakan aplikasi <i>Adobe Premier</i> , <i>Adobe After Effect</i> .   |

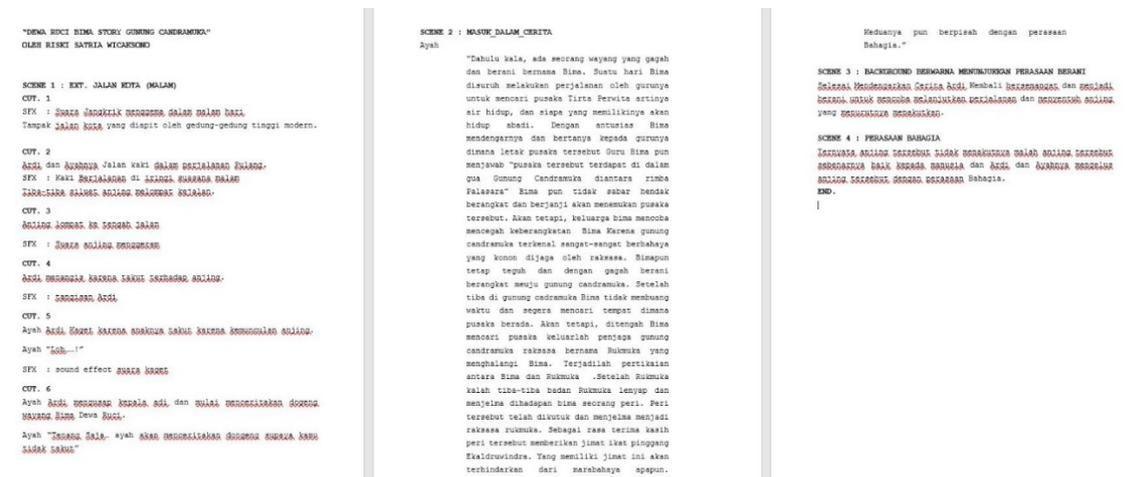
**3.4.1. Pra-Produksi**

1) Sinopsis cerita

Konsep cerita atau *synopsis* cerita dibuat dengan menentukan tema, *basic story*, tujuan dan cerita animasi yang akan ditampilkan (Thifala et al., 2021). Judul dari karya animasi ini adalah Dewa Ruci Bima *Story* Gunung Candramuka. Cerita dari animasi ini berpusat kepada seorang anak bernama Ardi yang ditemani ayahnya dalam perjalanan pulang ke rumah pada malam hari. Akan tetapi, pada saat perjalanan pulang mereka dihadang oleh seekor anjing yang membuat ardi takut untuk melanjutkan perjalanan. Untuk mengatasi hal tersebut Ayah Ardi mencoba menceritakan dongeng wayang Bima dalam perjalanan menuju gunung candramuka untuk mencari tirta perwita untuk menenangkan Ardi. Setelah mendengarkan dongeng dari sang ayah, Ardi mencoba menyentuh anjing tersebut dan ternyata anjing tersebut tidak menakutkan sama sekali.

2) Script

*Script* dalam animasi merupakan naskah percakapan tokoh atau *voice over*, *setting*, latar belakang dalam sebuah cerita animasi (Dayu et al., 2021). Penyusunan *script* diperoleh dari konsep cerita atau sinopsis yang kemudian dijabarkan dan dijelaskan alur ceritanya secara rinci. Berikut merupakan *script* animasi wayang Bima sebagai pendekatan nilai-nilai kepemimpinan kepada anak usia 7-12 tahun.



**Gambar 3. Script**

### 3) Storyboard

*Storyboard* merupakan tahap kunci dalam menuangkan ide sinopsis cerita kedalam bentuk cerita yang divisualisasikan dengan panel-panel gambar sederhana yang seolah-olah bercerita dan akan dijadikan acuan dari awal hingga akhir dari sebuah film animasi. Menurut (Thifala et al., 2021) storyboard merupakan sebuah pelengkap yang digunakan pada proses pra produksi untuk menggambarkan rangkaian urutan gambar. Sedangkan menurut (Saputro et al., 2022) proses memvisualisasikan sebuah naskah atau *script* menjadi bentuk panel-panel per *shot*. *Storyboard* merupakan element penting dalam pembuatan sebuah film animasi dikarenakan tahapan produksi akan mengacu pada *storyboard*. Berikut merupakan potongan *storyboard* dari perancangan media animasi ini.



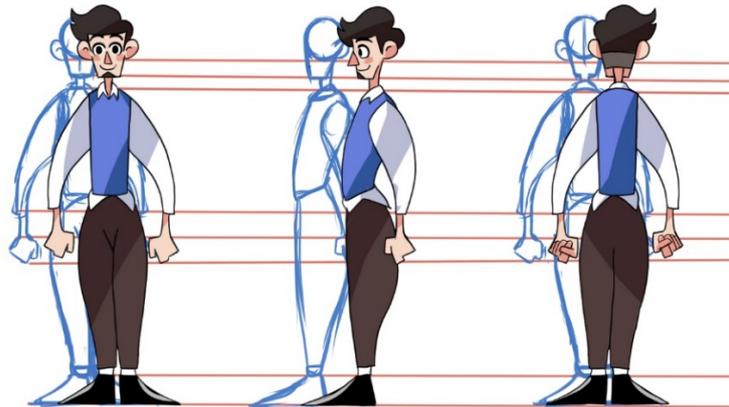
Gambar 4. Storyboard

### 4) Desain Karakter

Setelah menulis *script*, selanjutnya adalah mendesain karakter disesuaikan dengan *script* yang telah dibuat. Pada tahap ini terdapat 4 tokoh utama dalam animasi ini yaitu Ardi, Ayah Ardi, Anjing, Wayang Bima. Perancangan karakter yang baik pada sebuah film animasi memiliki ciri khas yang berbeda dengan karakter lain. Hal tersebut akan membuat daya tarik mata, mudah diingat dan dikenali oleh penonton (Novica & Hidayat, 2019). Teori warna dalam perancangan desain karakter dalam animasi ini menggunakan warna kontras dalam pembuatannya. Menurut (Meilani, 2013) dalam lingkaran warna dibagi 2 dalam pemilihan warnanya yaitu warna hangat dan warna dingin contohnya warna merah, orange, kuning untuk warna hangat dan warna biru dan ungu untuk warna dingin. Ardi menggunakan warna dominan merah untuk menunjukkan sifat ardi yang selalu semangat dan polos. Kebalikan dari Ardi, ayah Ardi menggunakan warna dominan biru muda untuk memberikan kesan damai dan menenangkan. Sedangkan anjing diberikan warna dominan orange cerah untuk memberikan kesan ceria yang tidak menyeramkan. Dalam proses mendesain karakter dalam animasi ini juga menggunakan proses *Model Sheet*. Proses *model sheet* berguna agar pada saat melalui tahap produksi *animatic*, karakter yang Digambar tetap solid dari *frame* satu dengan yang lainnya (Effendi & Sutrisno, 2021).



Gambar 5. Referensi Desain Karakter



Gambar 6. Desain Karakter Ayah Ardi



Gambar 7. Desain Karakter Ardi



Gambar 8. Desain Anjing

Desain wayang Bima di perancangan animasi ini menggunakan referensi aksesoris wayang orang Dewa ruci yang telah dipublikasi oleh Guntur Kusumo Widigdo di YouTube tanggal 9 Mei 2021 dengan menggunakan prinsip animasi appeal dan konsep halaman buku ilustrasi anak sehingga tidak perlu menggunakan model sheet, dibalut dengan teknik *motion* grafik untuk menekan pesan nilai-nilai kepemimpinan sehingga, anak 7-12 tahun tertarik dan tidak bosan dalam melihat karya perancangan ini.



Gambar 9. Referensi wayang



Gambar 10. Bima

#### 5) Desain Environment

*Desain Environment* sangat penting dalam sebuah film animasi, menggambarkan lingkungan pada setiap adegan dan menciptakan suasana yang sesuai dengan apa yang tertulis pada script dan storyboard animasi (Saputro et al., 2022). Tampilan *background* perlu disesuaikan dengan gaya karakter yang dibuat sehingga, dapat menyatu dan membuat penonton tertarik. *Style background* dalam perancangan animasi ini menggunakan *style simple background* dengan menggunakan *palette* warna dingin untuk memperkuat suasana adegan. Salah satu contoh desain *environment* dalam perancangan ini untuk memperkuat adegan malam disaat Ardi dan ayahnya menuju rumah sebagai berikut.



Gambar 11. Desain Environment

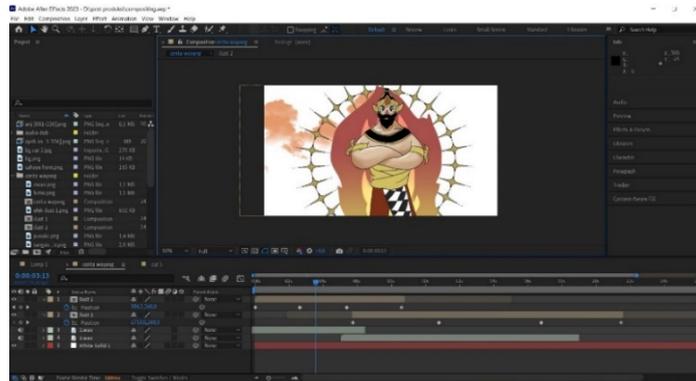
#### 3.4.2. Tahap Produksi

Proses *Animating* merupakan tahapan penggerakan karakter atau tokoh serta *object* berdasarkan kebutuhan setiap *shot* adegan sesuai panduan *storyboard* yang telah dibuat pada proses pra produksi. Menurut (Saputro et al., 2022) dalam membuat gerakan animasi yang baik sangat perlu memahami tentang prinsip-prinsip dan metode yang digunakan dalam animasi. Tahap *animating* merupakan tahap dimulainya pembuatan animasi dengan menerapkan prinsip dan teknik animasi (Dayu et al., 2021). Pada prosesnya, *animating* dalam perancangan animasi wayang Bima sebagai pendekatan nilai-nilai kepemimpinan kepada anak usia 7-12 tahun menggunakan dua aplikasi yang berbeda *Toon Boom Studio 8* dan *Adobe After Effect 2023*, hal ini dikarenakan penyesuaian dengan teknis yang digunakan dalam perancangan karya animasi yaitu Teknik *frame by frame* dan *motion* grafik. Menurut (Prmono et al., 2017) *frame by frame* merupakan teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda, semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan, animasi yang dihasilkan akan semakin halus. Sedangkan *motion* grafik menurut (Wulandari & Damayanti, 2019) media yang menggunakan video atau animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan

dikombinasikan dengan *audio* untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia presentasi dalam menyampaikan pembelajaran. Dalam perancangan ini teknik *frame by frame* digunakan untuk menekan cerita situasi karakter utama Ardi, ayah Ardi, dan anjing. Sedangkan *motion* grafik digunakan untuk menyampaikan pesan nilai-nilai kepemimpinan yang dimiliki oleh wayang Bima dalam kisah dewa ruci.

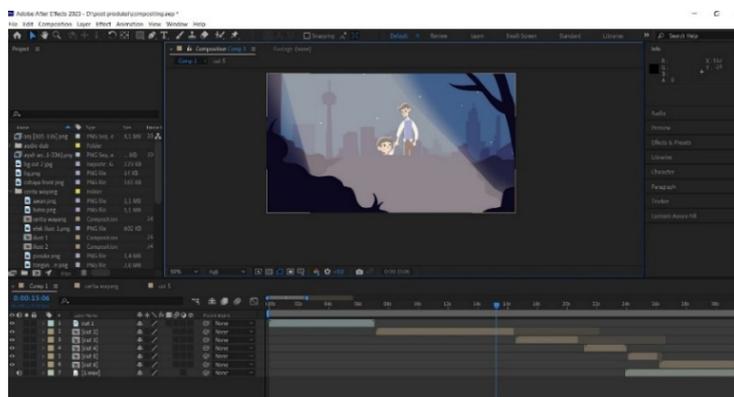


Gambar 12. Toon Boom Studio Teknik Frame by Frame



Gambar 13. Adobe After Effect Teknik Motion Grafik

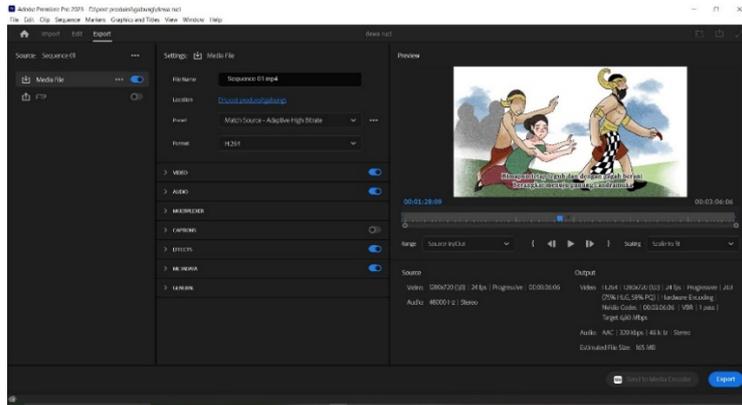
*Compositing* merupakan tahap memoles adegan dalam produksi animasi. Menurut (Saputro et al., 2022) *compositing* merupakan proses menggabungkan video klip dan gambar sehingga mendapatkan tampilan yang utuh. Dalam perancangan ini setelah tahapan *animating* per *shot* selesai, kemudian tiap-tiap *shot* adegan akan dikumpulkan dengan *output image sequence* untuk dicomposite ulang menggunakan *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere* untuk menambahkan elemen-elemen efek cahaya, *dubbing*, *sound effect*, *background music* pergerakan kamera, penambahan *texture* agar terlihat lebih bagus.



Gambar 14. Compositing

### 3.4.3. Pasca Produksi

Rendering merupakan tahap akhir dalam menciptakan sebuah produk animasi, Menurut (Thifala et al., 2021) rendering merupakan tahapan proses mengexport file film animasi menjadi sebuah format tertentu. Hasil akhir dari tahap rendering berupa video animasi Bima sebagai pendekatan nilai-nilai kepemimpinan kepada anak usia 7-12 tahun dengan format resolusi HD 1280x720 H.264 atau mp4 yang akan dipublikasikan pada media sharing video website online YouTube dan pameran.



Gambar 15. Hasil Akhir Video Animasi

### 3.5. Uji Coba Karya (Test)

Publishing merupakan tahap mempublikasikan atau menunjukkan karya yang telah dibuat. Menurut (Setiawan & Trisnawati, 2018) publikasi adalah salah satu metode atau teknik yang dilakukan untuk menyebarkan sebuah karya atau hasil penelitian agar tersebar secara luas, sehingga semakin banyak yang mendapatkan dan menambah ilmu pengetahuan. Publikasi terhadap suatu karya atau hasil penelitian sangat penting dilakukan, karena hal ini akan membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan baru yang dapat membantu dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi (Thifala et al., 2021). Hasil produk final untuk menunjang publikasi dalam perancangan ini terbagi menjadi 2 bagian, yaitu media utama dan media pendukung. Media utama dalam perancangan ini berupa video animasi pendek wayang Bima sebagai pendekatan nilai-nilai kepemimpinan untuk anak usia 7-12 tahun dengan format HD 1280x720 mp4.

Media pendukung dalam publikasi perancangan ini berupa poster, mini x-banner, stiker, gantungan kunci/tas, dan notebook untuk mendukung proses publikasi film animasi wayang bima sebagai pendekatan nilai-nilai kepemimpinan untuk anak usia 7-12 tahun. Berikut merupakan media pendukung dalam perancangan.



Gambar 16. Media Pendukung

Hasil uji coba pameran di Universitas Negeri Malang tanggal 7 Maret 2023 sampai 9 Maret 2023 memperoleh hasil evaluasi oleh pengunjung berupa visual animasi yang bagus dan lucu serta ada beberapa *voice over* yang kurang jelas untuk didengarkan. Sehingga, *voice over* dapat direvisi sebelum proses pengunggahan untuk menyebarkan karya film animasi ke *website sharing video online* YouTube.



**Gambar 17. Pameran**

#### **4. Simpulan**

Perancangan film animasi dengan judul “Dewa Ruci Bima: Story Gunung Candramuka” sebagai upaya mengenalkan nilai-nilai kepemimpinan, khususnya nilai keberanian, kepada anak usia 7-12 tahun ini menggunakan media utama berupa video animasi dengan format HD 1280×720 yang disebar di situs media berbagi video online, YouTube. Video animasi ini juga dilengkapi dengan media pendukung berupa merchandise seperti notebook, gantungan tas sekolah, pin, dan stiker yang diharapkan dapat membuat anak-anak selalu mengingat film dan pesan yang disampaikan dalam animasi. Penelitian perancangan ini masih terbatas pada pengenalan salah satu nilai kepemimpinan, yaitu nilai keberanian, melalui perjalanan wayang Bima menuju Gunung Candramuka dalam cerita Dewa Ruci. Harapannya, di masa mendatang akan ada penelitian yang melanjutkan kisah Dewa Ruci dalam membahas pendekatan nilai-nilai kepemimpinan menggunakan media animasi, sehingga dapat terus menghasilkan kualitas diri yang positif pada anak.

#### **Daftar Rujukan**

- Asri, N. M., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan Pengenalan Sejarah Nama Mojokerto melalui Animasi 2.5 D. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 243-257.
- Asri, N., & Abidin, Z. (2022). Analysis and understanding of core problems in design planning. *Journal of Design and Innovation*, 15(2), 123-134.
- Brown, T. (2012). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harper Business.
- Brown, T. (2012). Design thinking. *Harvard Business Review*.
- Damayanti, D., & Wulandari, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic untuk Siswa Kelas XI pada Desain Multimedia di SMK N 1 Cibadak. *utile: Jurnal Kependidikan*, 4(2), 22-31.

- Dayu, S. K., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan animasi 2D sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan remaja tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(9), 1245-1262. <https://doi.org/10.17977/um064v1i92021p1245-1262>
- Dwijonagoro, S., Meilawati, A., Nurhidayati, N., & Wulan, S. H. (2019). Character education in Banjaran Bima play and its implication in education. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v9i2.24981>
- Effendi, M. Y., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan video animasi 2D Meru untuk mengenalkan cerita rakyat Lumajang beserta kekhasan daerahnya. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(10), 1377-1394. <https://doi.org/10.17977/um064v1i102021p1377-1394>
- Gultom, E. A., Rahmadianto, S. A., & Nugroho, D. P. (2021). Perancangan Animasi untuk Memperkenalkan Budaya Batak Toba bagi Generasi Muda. *Citradirga: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia*, 3(02), 65-73.
- Harahap, F., Fathiyah, K. N., Purwanti, I. Y., & Izzati, R. E. (2012). Pengembangan Media Gambar Sebagai Alat Edukasi Antisipasi Diri Anak Terhadap Perilaku Kekerasan. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(1).
- Hasso Plattner Institute of Design. (2022). *The importance of iteration and feedback in creative design processes*. Stanford University Press.
- Hidayat, F. N. (2018). *Penanaman Karakter Kepemimpinan Dan Tanggung Jawab Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Di MTs Negeri 1 Banyumas* (Skripsi, IAIN Purwokerto).
- I. P. Sari, A., Nugroho, P., & Widodo, A. (2020). *Understanding audience needs in design problem formulation*. *International Journal of Design Research*, 12(3), 211-225.
- Kamilah, S. (2020). *Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Melalui Media Animasi Kartun Di Tk Setia Kawan Panjang Bandar Lampung* (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung).
- Karo, R. (2018). *Nilai-nilai kepemimpinan dalam pembentukan pendidikan karakter anak*. Universitas Negeri Medan.
- Lee, K., Choi, J., & Kim, S. (2023). *Effectiveness of design thinking in educational and creative contexts*. *Educational Technology Research and Development*, 71(1), 45-60.
- Mariska, S. (2021). *Pembuatan buku cerita anak tentang pengenalan tokoh wayang punakawan berbasis augmented reality*.
- Marwany, M., Kurniawan, H., Imroatun, I., & Lestari, Y. A. (2023). Nilai Kepemimpinan Bagi Anak Usia Dini Dalam Buku Umar Bin Khattab Jagoanku. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1-12.
- Meilani, M. (2013). Teori warna: Penerapan lingkaran warna dalam berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2019). Kajian visual desain karakter pada maskot Kota Malang. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 52. <https://doi.org/10.17977/um037v3i2p52-58>
- Nugrahastuti, E., Pupitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, M. (2016, August). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Pramono, W., Suyanto, M. S. M., & Sofyan, A. F. (2017). Perbandingan Metode Frame by Frame dan Expression dalam Pembuatan Animasi Dua Dimensi. *Prosiding Semnastek*.
- Pratama, D. (2017). Wayang Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Repository*, 24-29.
- Saputro, S. L., Samodra, J., & Sutrisno, A. (2022). After you: Edukasi tentang philophobia bagi remaja melalui film animasi 2D. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(4), 447-468. <https://doi.org/10.17977/um064v2i42022p447-468>
- Sari, D., Siregar, J. S., & Jubaedah, L. (2020). Kegunaan Media Pembelajaran Animasi Dalam Proses Belajar Mengajar Materi Tata Rias Pengantin Lampung Pada Prodi Tata Rias. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Antropologi (Senaspa)* (pp. 154-160).
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi metode pendekatan design thinking dalam pembuatan aplikasi Happy Class di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45-55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>

- Setiaji, A. (2017). Perancangan Animasi Cerita Wayang sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas V SD Negeri Kutosari 02 Gringsing. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 10(1), 13-23.
- Setiawan, M. A., & Trisnawati, A. (2018). Pelatihan publikasi karya ilmiah bagi guru SMK Al-Inabah Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(1), 18. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v2i1.558>
- Smith, R., Jones, M., & Davis, L. (2023). *Repeated evaluation in creative product development*. *Creativity and Innovation Management*, 32(1), 67-80.
- Suprayogi, G. (2015). *Perancangan media pembelajaran kepemimpinan Sabda Pandhita Ratu untuk generasi muda menggunakan konsep visual wayang Yogyakarta*. Skripsi (tidak diterbitkan) Bandung: Universitas Telkom.
- Thifala, A. Z., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan animasi 2D mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(7), 995-1009. <https://doi.org/10.17977/um064v1i72021p995-1009>
- Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).
- Widiastuti, R. (2019). Permasalahan Anak Usia Sekolah Dasar pada Sekolah Dasar Negeri Di Kabupaten Lampung Tengah. *Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran*, 1(1), 28-41.
- Wildan, A. M. (2018). *Pendidikan Karakter Melalui Media Tokoh Wayang (studi Komparatif Antara Sri Mulyono dan Purwadi Purwacarita)* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).