

PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK “JELAJAH BERSAMA FARA” MENGENAL BUDAYA YOGYAKARTA

Danika Aurelia, Alfiansyah Zulkarnain

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
Jalan M.H. Thamrin Boulevard No.1100, Kelapa Dua, Tangerang, Banten, Indonesia

*Penulis Korespondensi: alfiansyah.zulkarnain@uph.edu

Abstrak: Indonesia adalah negara yang memiliki beraneka ragam suku dan budaya serta kesenian dan kebudayaan salah satunya pakaian adat tradisional. Namun kurangnya buku dan media pembelajaran mengenai budaya Nusantara untuk pendidikan sekolah dasar dapat menyebabkan anak-anak melupakan atau bahkan sama sekali tidak mengenali macam-macam pakaian adat dan rumah adat nusantara. Berdasarkan hal tersebut Tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan *Transmedia Storytelling* berupa film animasi pendek dua dimensi berdurasi sekitar 3-6 menit dengan format 1920 x 1080 HD sebagai MP4. Film animasi pendek ini fokus mengajarkan tentang pakaian dan rumah adat Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam makalah ini adalah Studi Pustaka dan wawancara. Beberapa studi yang dilakukan berupa riset pada beberapa buku, jurnal, artikel ilmiah, dan website yang berhubungan dengan topik proyek ini. Wawancara dilakukan untuk riset terkait Polly Pocket dan penyusunan cerita serta pendalaman teknis film animasi pendek untuk anak-anak usia 7 tahun. Desain film animasi pendek “Jelajah Bersama Fara” dibuat berdasarkan kata kunci *cute* dan *colorful*. Pada sesi edukasi difokuskan membahas 5 pakaian adat dan 4 rumah adat Yogyakarta. Diharapkan anak usia 7 tahun yang tinggal di ibu kota dan orang tua termotivasi untuk berpartisipasi melestarikan pakaian adat nusantara dan mengerti pentingnya manfaat pembelajaran menggunakan media edukasi interaktif.

Kata Kunci: Budaya Yogyakarta, Media Edukasi Interaktif, Animasi Terbatas.

Abstract: Indonesia is a country that has a variety of tribes and cultures as well as arts and culture, one of which is traditional clothing. However, the lack of books and learning media regarding Nusantara culture for elementary school education can cause children to forget or even not recognize the various types of traditional clothing and traditional houses of the archipelago. Based on this, this paper aims to produce *Transmedia Storytelling* in the form of short two-dimensional animated films, focusing on teaching about Yogyakarta traditional clothes and houses. The method used in this paper is library research and interviews. Several studies were carried out in the form of research on several books, journals, scientific articles, and websites related to the topic of this project. Interviews were conducted for research related to Polly Pocket and the preparation of stories and technical in-depth study of short animation films for children aged 7 years. The design for the short animation film “Jelajah Bersama Fara” was made based on the keywords *cute* and *colorful*. The educational session focused on discussing 5 traditional clothes and 4 Yogyakarta traditional houses. It is hoped that children aged 7 years living in the capital city and their parents will be motivated to participate in preserving traditional Indonesian clothing and understand the importance of the benefits of learning using interactive educational media.

Keywords: Yogyakarta Culture, Interactive Educational Media, Limited Animation.

Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang memiliki beraneka ragam suku, kesenian, dan kebudayaan, salah satunya pakaian adat tradisional. Keberagaman suku dan provinsi dari Sabang sampai Merauke mewariskan berbagai macam pakaian dan rumah adat (Utomo, Herlawati, & Sihombing, 2015). Penggunaan pakaian adat pada zaman modern ini hanya digunakan secara formal pada acara-acara penting saja seperti acara pernikahan, upacara kematian, dan lainnya sementara pada acara-acara penting masa kini seringkali menggunakan pakaian budaya barat. Sama halnya dengan rumah adat yang tidak sebanyak rumah modern dipakai sebagai tempat tinggal terutama masyarakat yang tinggal di kota besar. Kurangnya buku dan media pembelajaran lain mengenai budaya Nusantara untuk pendidikan sekolah dasar dapat menyebabkan anak-anak melupakan atau bahkan sama sekali tidak mengenali macam-macam pakaian adat dan rumah adat nusantara (Pangestika, Aripin, & Setyanto, 2016). Masyarakat menilai arsitektur modern lebih menarik dibandingkan dengan arsitektur rumah adat yang tradisional. Indonesia memiliki nilai arsitektur tradisional yang unik dan sebagai aset sejarah yang perlu dijaga. Alangkah baiknya jika penggunaan rumah adat terus bertahan sampai jangka panjang yang akan menjadi ciri khas dari suatu bangsa dan merupakan kekayaan yang masyarakat miliki untuk diwariskan ke generasi berikutnya (Julian, 2021).

Seiring berjalannya waktu, globalisasi mengalir begitu cepat masuk ke dalam masyarakat menyebabkan masalah pada bidang kebudayaan seperti berkurangnya rasa cinta budaya secara drastis dan kehilangan rasa percaya diri sebagai masyarakat Indonesia, dan hidup mengikuti *style* hidup kebarat-baratan. Sudah seharusnya kelestarian budaya Indonesia terletak pada niat anak-anak muda untuk melestarikannya dan bagaimana orang tua mengajarkan tentang budaya, sejarah, dan tradisi budaya. Salah satu yang terlihat dari dampak globalisasi saat ini yaitu terkikisnya adat istiadat dan tradisi milik masyarakat suku Jawa. Hal itu sangat disayangkan karena budaya jawa dipercaya sebagai salah satu budaya tertua di Asia namun di dunia modern budaya lokal banyak dilupakan sehingga nilai budaya yang terkandung di dalamnya semakin lama semakin pudar. Generasi muda lebih fokus mendalami budaya barat padahal dengan mempelajari budaya akan membantu menjaga budaya lokal. Diketahui hampir seluruh kebudayaan di Indonesia ada di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dan dengan dentitas Yogyakarta sebagai kota pelajar menjadikannya sebagai kota dengan tingkat multikulturalisme yang sangat tinggi. Saat ini Yogyakarta dikatakan sebagai salah satu titik temu kreativitas kebudayaan lokal dan kebudayaan Nusantara. Masih banyak sekali penduduk asli Yogyakarta yang memandang penting keseluruhan Keraton dan Sri Sultan sebagai kontinuitas cara hidup mereka dalam dunia. Walaupun sekarang penduduk Yogyakarta cukup besar dan modern, Yogyakarta tetap dikenal sebagai masyarakat yang menjaga kebudayaan Jawa dan tetap melestarikan adat-istiadatnya (Maulana, 2019). Namun budaya Indonesia bisa hilang karena masyarakat Indonesia cenderung senang cara hidup dengan menerapkan kebudayaan luar meskipun tidak dapat dipungkiri di era global ini sangatlah penting mempelajari budaya luar seperti penguasaan bahasa asing sebagai syarat dalam memperoleh pekerjaan, namun bukan berarti harus meninggalkan budaya bangsa. Generasi muda terutama yang tinggal di ibu kota besar dan hidup serba modern harus bisa mempertahankan kelestarian budaya Indonesia maupun budaya daerahnya masing-masing untuk memperkuat identitasnya sebagai masyarakat Indonesia (Agustin, 2011). Pendidikan mengenai budaya Indonesia perlu diterapkan pada anak maupun peserta didik agar dapat mengenali dan mengerti budaya-budaya yang diwariskan kepada mereka serta memperkuat karakter bangsa dalam diri mereka. Oleh karena itu, sangat

baik jika media pembelajaran disesuaikan dengan budaya nusantara (Irwanto, Aspilayani, & Wahyuddin, 2014).

Dari dampak globalisasi di atas, generasi muda bisa belajar untuk meningkatkan kualitas dan mengembangkan kreativitas karya anak bangsa dengan melibatkan unsur budaya Indonesia dalam media edukasi interaktif khususnya untuk anak-anak. Interaksi yang terjadi pada saat anak bermain memberikan kesempatan anak untuk melatih kemampuan berbahasa dan mengasah keterampilan sosial. Proses bermain anak mempunyai arti yang sangat penting dalam pendidikan awal budaya Nusantara terutama untuk menanamkan norma sosial, nilai budaya, dan lain-lain. Dalam dunia pendidikan berbasis teknologi, suatu metode pembelajaran dapat digunakan sebagai alat pembelajaran seperti media pembelajaran untuk memproses informasi verbal dan visual namun, terkadang media tersebut dipandang kurang menarik karena monoton (Utomo, Herlawati, & Sihombing, 2015). Dan juga tidak semua mainan yang dimainkan oleh anak-anak mempunyai unsur pendidikan namun jika dirancang dengan benar untuk kepentingan pendidikan apapun medianya pasti dapat berhasil. Berbagai media alat permainan seperti *video game* di *handphone* maupun komputer dapat dialihkan menjadi alat permainan edukatif yang sangat menarik karena berbagai macam hal yang bisa disesuaikan secara universal. Anak-anak usia dini terbiasa mengoperasikan perangkat elektronik pintar hanya dengan menekan tombol-tombol dalam kehidupan mereka sehari-hari sebagai alat bermain maupun media edukasi. Namun alat permainan edukatif tradisional seperti boneka tidak kalah menarik dari alat permainan modern. Boneka selain mudah dimainkan, juga dapat diaplikasikan berbagai macam desain (desain boneka, desain pakaian, dan lain-lain), sehingga meningkatkan interaksi antar anak karena secara umum permainan tradisional melibatkan interaksi antar dua anak atau lebih (Khobir, 2009). Boneka merupakan salah satu sarana bermain anak yang sangat dikenal. Boneka sebagai permainan menggunakan imajinasi dan fisik, secara umum menimbulkan terjadinya interaksi secara langsung yang memberikan pelajaran untuk bergaul dengan teman sebayanya sehingga memahami pentingnya kebersamaan (Annisa, et al., 2019). Dengan menggunakan media boneka, anak akan belajar mengenai kecerdasan emosional dan diharapkan anak akan lebih tertarik untuk mencoba menggunakan dan senang memainkannya langsung dengan jemarinya (Pertiwi & Daryanto, 2013).

Pada proyek ini, batasan masalah berupa *Transmedia Storytelling* animasi dua dimensi mengenai beberapa pakaian dan rumah adat Yogyakarta disertai dengan perancangan visual desain karakter dan desain lingkungan yang terinspirasi oleh mainan Polly Pocket. Tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan *Transmedia Storytelling* berupa film animasi pendek dua dimensi berdurasi sekitar 3-6 menit dengan format 1920 x 1080 HD sebagai MP4. Film animasi pendek ini berfokus pada mengajarkan tentang pakaian dan rumah adat Yogyakarta. Dari film animasi pendek tersebut dapat dilanjutkan menjadi konsep mainan edukasi interaktif tentang pakaian dan rumah adat Yogyakarta yang terinspirasi dari mainan Polly Pocket. Hasil akhir mainan edukasi dilengkapi dengan fitur *QR code* dan akan ditunjukkan ke sebuah link *Youtube* sebagai *platform* menonton animasi dua dimensi pakaian dan rumah adat Yogyakarta.

Konsep Media

Pada proyek ini penulis memilih boneka dan rumah-rumahan sebagai media edukasi interaktif. Setiap boneka akan dirancang berpakaian sesuai dengan pakaian adat Nusantara dengan tampilan yang sederhana namun cukup detail untuk mudah dikenali oleh anak-anak. Bersamaan dengan boneka tersebut akan dibuat juga rumah adat Yogyakarta dengan adaptasi



style compact Polly Pocket. Model rumah adat tersebut dibuat sesuai dengan asal pakaian adat tersebut. Dengan bantuan teknologi digital, kemasan masing-masing tema boneka dilengkapi dengan fitur *QR code* dan akan ditunjukkan ke pengguna *Youtube* tentang *Fun Fact* animasi pendek pengetahuan pakaian dan rumah adat Yogyakarta yang dipresentasikan oleh karakter boneka tersebut yang telah dianimasikan secara *Limited Animation*. Setiap boneka berpakaian adat Yogyakarta memiliki *QR code* yang berbeda dari yang lain. Selain bermain secara interaktif dengan boneka mengikuti cerita animasi pendek, anak juga mendapatkan pengetahuan mengenai pakaian-pakaian adat yang dikenakan sebagai sumber media edukasi. Terbatasnya informasi edukasi pada mainan akan didukung oleh perancangan animasi pendek menjelaskan tentang pakaian dan rumah adat Yogyakarta dengan cerita yang menarik sehingga anak-anak usia 7 tahun dapat lebih terlibat dalam proses bermain.



Gambar 1. Contoh Mainan Polly Pocket Bluebird.
(Sumber: pinterest.com, 2023)

Polly Pocket sendiri adalah mainan favorit yang awalnya diproduksi oleh Bluebird Toys yang menjadi populer di tahun 1990-an (*5 Toys that are Just Like Polly Pocket*, 2021). Polly Pocket awalnya dirancang oleh Chris Wiggs pada tahun 1983, untuk putrinya. Dengan hanya menggunakan wadah bedak padat, dia membuat rumah kecil di dalamnya, untuk boneka mungil (Carter, 2016). Mainan kecil ini menampilkan boneka Polly Pocket, boneka bersendi berukuran kecil yang hanya berukuran sekitar satu inci dengan tampilan warna yang cerah, Polly Pocket diproduksi dalam bentuk berbagai macam rumah yang disebut *Pollyville* dan sebuah *Compact* berengsel yang menyerupai wadah bedak padat, dan datang dalam berbagai macam bentuk (Brewer, 2013). Meskipun berukuran sekepalan tangan tapi selalu ada cukup ruang di dalam untuk imajinasi dan permainan interaktif untuk anak-anak (*5 Toys that are Just Like Polly Pocket*, 2021).

Konsep Perancangan

Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam riset perancangan karya ini adalah studi pustaka. Proses studi pustaka dimulai dengan melalui tahap penelitian informasi melalui beberapa sumber seperti buku, artikel jurnal, situs web, dan untuk beberapa informasi visual diperoleh melalui YouTube. Dalam analisis data, dilakukan analisis filosofi, karakteristik, dan jenis pakaian tradisional Yogyakarta serta analisis filosofi, karakteristik, dan jenis rumah tradisional Yogyakarta. Melalui tahap proses kreatif, terdapat tahapan seperti kata kunci dan brainstorming untuk membantu menemukan suasana hati dan gaya dari proyek penelitian ini. Dari tahap

brainstorming melalui kata kunci yang telah dipilih, mereka akan dibentuk menjadi moodboard yang berisi referensi yang akan digunakan dalam membangun desain visual. Setelah melakukan brainstorming dan moodboard yang berisi referensi visual, tahap desain dilakukan. Pada tahap desain, dilakukan eksplorasi gaya seni, yaitu desain visual dari desain karakter dan kostum untuk proyek akhir ini. Ada beberapa hal yang harus dilakukan sebelum melakukan tahap akhir. Beberapa hal ini adalah membuat aset yang digunakan untuk membuat animasi pendek dan menyusun tata letak buku seni.



Gambar 2. Skema tahap perancangan.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Analisa Data

Analisis data untuk konsep mainan berdasarkan inspirasi Polly Pocket dilakukan melalui studi wawancara bersama Ibu Diliana Damaryanti sebagai salah satu dari dua admin group chat Whatsapp Polly Pocket Indonesia untuk membicarakan pendapatnya sebagai kolektor dan seorang ibu mengenai Polly Pocket yang masih banyak peminat Polly Pocket Bluebird Vintage di komunitas tersebut. Narasumber berpendapat Polly Pocket merupakan mainan yang cukup bagus sebagai permainan imajinatif untuk anak usia 4-6 tahun karena adanya keberagaman bentuk dari boneka dan rumah Polly Pocket. Polly pocket sebagai permainan imajinatif individual baik dalam merancang imajinasi anak-anak. Polly Pocket dirancang dengan penuh imajinasi dalam satu mainan kecil mampu menampung banyak hal menarik di dalam dan di luar sehingga anak tidak akan bosan. Polly Pocket juga menyuguhkan tema yang menarik pada rumah atau versi *compact* nya seperti tema pantai, hutan dan salju. Menurut Narasumber Polly Pocket tidak sesuai dimainkan oleh target audiens yang berusia 4-6 tahun, namun mungkin lebih cocok untuk anak usia 5 tahun keatas. Dari pengalaman pribadi Narasumber, beliau membeli polly pocket pertamanya saat berumur 8-9 tahun. Narasumber berpendapat anak-anak usia 4-6 tahun belum terlalu mengerti konsep mainan secara keseluruhan, mungkin anak-anak usia 6 tahun keatas lebih mengerti dengan baik konsep Polly Pocket. Dari hasil wawancara tersebut penulis akan merancang proyek konsep mainan edukasi interaktif dan animasi pendek edukasi pakaian adat serta rumah adat Yogyakarta untuk audiens usia 7 tahun.

Analisis data untuk perancangan animasi pendek edukasi pakaian adat serta rumah adat Yogyakarta dilakukan melalui pengisian pertanyaan di Google Docs bersama Ibu Tri Kartini, S.Pd.AUD yang berprofesi sebagai guru di TK TIRTAMARTA - BPK Penabur Cinere dan Ibu Dika Novianti yang berprofesi sebagai guru di Kids Republic mengajar TK usia 6 tahun, SD kelas 1 privat. Wawancara kepada kedua narasumber dilakukan untuk memberikan pandangan umum tentang apa yang perlu diperhatikan dalam membuat animasi pendek untuk anak usia 4-6 dan 7 tahun. Menurut kedua narasumber, hal yang perlu diperhatikan saat menyampaikan cerita sehingga mudah dipahami anak usia 4-6 dan 7 tahun adalah tempat dan waktu (Tentunya kita harus membuat tempat yang nyaman buat anak” serta waktu yang tepat dalam arti bukan waktunya anak tidur/ makan), judul cerita mudah dimengerti anak, durasi waktu disesuaikan dengan usia anak (sekitar 5 menit), intonasi dan ekspresi si pencerita, dan gambar yang menarik, suara dan kalimat yang jelas dan sederhana. Anak-anak usia 4-6 dan 7 tahun cenderung tertarik mendengarkan cerita bertema binatang dan ada cerita petualangan. Perlu diperhatikan juga penggunaan dialog secukupnya sehingga anak tidak bosan. Anak-anak usia 4-6 dan 7 tahun suka gambar cerah yang bergerak dan disarankan menggunakan garis dalam penggambaran

desainnya. Perlu diperhatikan juga penggambaran latar yang berwarna sesuai dengan kebutuhan cerita.

Terdapat 4 hal utama yang membuat Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) istimewa, hal pertama adalah perbedaan wilayah Yogyakarta dengan daerah lainnya dimana Yogyakarta dipimpin oleh seorang Sultan. Keistimewaan yang dimiliki Yogyakarta digambarkan dalam undang-undang bahwa Yogyakarta yang memiliki sistem otonomi daerah khusus. Hal kedua Yogyakarta merupakan kota pelajar yang banyak dipilih untuk banyak anak muda melanjutkan pendidikannya karena ada begitu banyak kampus terakreditasi di kota Yogyakarta. Hal ketiga Yogyakarta merupakan kota seni dan budaya karena diperintah oleh seorang sultan yang masih mengikuti adat terutama kesenian. Di zaman modern pun mayoritas masyarakat Yogyakarta rutin mengadakan acara kesenian untuk mengingat nenek moyang mereka. Dan hal yang terakhir Yogyakarta terkenal menjadi tujuan destinasi wisata baik dari mancanegara maupun Nusantara karena terkenal dengan keindahannya, wisata kuliner yang lezat hingga transportasi, pantai yang menawan, dan akomodasi yang lengkap. Terutama mengunjungi wisata di Jogja tidak menghabiskan terlalu banyak uang karena sangat terjangkau untuk semua kalangan (Permatasari, 2021). Data artefak visual budaya Yogyakarta yang dikumpulkan dan diaplikasikan dalam proyek ini adalah pakaian adat, rumah adat, dan kain batik tradisional.

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa dari berbagai macam pakaian dan rumah adat Yogyakarta, yang di teliti pada tugas akhir ini adalah pakaian adat Surjan, Kebaya, Kencongan, Sabukwala Padintenan, Sikep Alit, Larengan, Peranakan Artela, Kesatrian Ageng, Jarik, dan Keprabon. Rumah adat Yogyakarta memiliki beberapa macam yaitu Bangsal Kencono, Rumah Joglo, Rumah Adat Limasan, Rumah Adat Kampung, dan Rumah adat Yogyakarta Panggang-Pe. Target audiens pada tugas akhir ini memiliki target audiens untuk anak-anak usia 7 tahun dengan status ekonomi menengah keatas dan memiliki ketertarikan mengisi waktu luang dengan bermain boneka, bermain rumah-rumahan dan melakukan pemberlajaran dengan menonton program televisi edukatif maupun video edukatif melalui *YouTube*.

Proyek ini dirancang untuk anak berusia 7 tahun dimana anak sedang mengalami pertumbuhan fisik dan pikiran sangat pesat serta perkembangan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa usia ini penting untuk menstimulasi perkembangan anak agar dapat tercapai secara optimal seluruh aspek perkembangannya. Dipercaya media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia tersebut adalah media pembelajaran interaktif atau kegiatan bermain sambil belajar. Menurut riset seorang berbeda dengan anak usia 6 tahun kebawah, anak berusia 7 tahun biasanya akan mengembangkan kalimat yang lebih kompleks seiring pertumbuhannya. Mereka mulai melihat bahwa beberapa kata memiliki lebih dari satu arti sehingga membantu mereka memahami lelucon dan permainan kata-kata dan mulai mengekspresikan rasa humor secara verbal. Anak usia 7 tahun diketahui mampu memahami konsep berhitung lebih luas, mengenal siang dari malam, dan kiri dari kanan, dapat mengetahui waktu, dapat mengulang tiga angka mundur. Interaksi belajar mengajar dan cerita interaktif dapat dilakukan untuk mengasah perkembangan kecerdasan emosional anak karena kegiatan tersebut mampu berjalan secara maksimal dengan bantuan media yang menarik dan familiar bagi anak (Pertiwi & Daryanto, 2013) (Al-Ali, 2019).

Proses Kreatif

Pada tahapan strategi kreatif, penulis melakukan eksplorasi terhadap *keywords* dilakukan untuk membantu memberikan arah di dalam proses pengerjaan tugas akhir ini dengan menggunakan *mind map*. Maka dari itu, metode *mind map* akan digunakan dalam merancang *keywords* untuk konten cerita dan *keywords* visual dalam proyek akhir ini. *Keyword* akhir yang

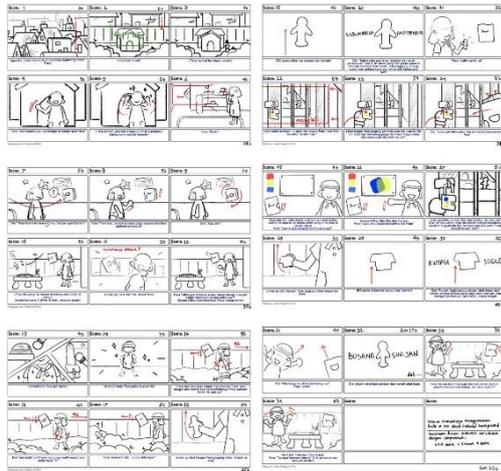
penulis pilih untuk proyek ini adalah *colorful* dan *cute*. Menurut *website* Merriem-Webster keyword *cute* memiliki arti menarik atau cantik terutama dengan cara yang kekanak-kanakan, muda, atau halus. Referensi yang dipilih karakter imut yang digambar menggunakan bentuk lingkaran dan oval (Blair, 1994). Seperti karakter Isabella dari kartun Phineas and Ferb, karakter utama proyek ini akan mengenakan kostum serupa yang dibedakan dengan warna dan aksesoris berbeda sehingga selaras satu sama lain. Sedangkan menurut *website* Dictionary keyword *colorful* memiliki arti kaya peristiwa atau indah (periode sejarah yang penuh warna) dan menyajikan atau menyarankan adegan yang jelas atau mencolok (narasi yang penuh warna). Berdasarkan riset contoh-contoh buku cerita anak, hampir semua memiliki warna cerah atau warna yang tidak seharusnya ada di obyek realita. Ada yang membuat tanaman berwarna merah muda atau kulit karakter berwarna biru. Selain itu buku cerita anak banyak menggunakan simplikasi warna seperti air berwarna biru dan rumput atau tanah berwarna hijau dimana secara realita warna obyek tersebut tidak selalu satu warna namun dengan simplifikasi warna tersebut akan memudahkan anak mengenali obyek-obyek.

Penentuan *style* pada mainan edukasi interaktif dan animasi pendek edukasi pakaian adat serta rumah adat Yogyakarta akan diambil dari referensi-referensi yang digunakan sebagai panduan. Gaya visualisasi karakter menggunakan garis sederhana yang mudah dikenali dan diingat oleh anak-anak. Penggunaan garis dapat membantu detail dalam simplikasi pakaian adat Yogyakarta seperti menonjolkan motif kain batik dengan garis sederhana untuk memudahkan anak-anak memahaminya. Untuk membedakan karakter animasi dengan konsep boneka yang berpakaian sama, karakter animasi akan memiliki lebih banyak detail menggunakan garis seperti garis rambut dan berbeda bentuk wajah. Dengan menggunakan teknik *Limited Animation*, karakter akan digambar menjadi beberapa bagian terpisah. Desain animasi akan menggunakan garis dengan warna menyerupai warna dasar namun tetap terlihat jelas untuk mempermudah teknis animasi kedepannya. Sedangkan untuk konsep mainan edukasi interaktif akan menggunakan garis hitam untuk memperjelas mekanisme mainannya. Penulis akan mengambil referensi LEGO *walkcycle* untuk animasi berjalan karakter utama animasi bernama Fara. Hal tersebut dipakai dengan pertimbangan desain karakter Fara memiliki kaki yang pendek akan sulit untuk dianimasikan berjalan secara halus seperti animasi berjalan tubuh manusia dewasa. Karakter Disi yang merupakan buku ajaib berbentuk seperti buku pada umumnya namun memiliki halaman luar yang sangat tebal untuk menyesuaikan dengan target audiens. Supaya tidak terlihat hanya seperti kotak melayang, Disi dirancang dengan pengait sehingga saat Disi melayang di udara buku dalamnya tidak terbuka.

Dengan menggunakan teknik *Limited Animation* seperti The Flintstones, lingkungan akan berupa properti 2D yang datar. Seperti gambar diatas bentuk rumah akan dibantu dengan penggunaan garis yang lebih detail untuk menggambarkan suatu benda. Contohnya menggambar garis-garis pada batang kayu sehingga dapat terlihat perbedaan dengan properti lainnya. Rumah bermain Fara terinspirasi dari mainan rumah anak-anak yang terbuat dari plastik tebal. Umumnya rumah plastik ini diletakkan di halaman rumah belakang atau di restoran besar sebagai area bermain. Penggambaran pakaian adat Yogyakarta akan di simplifikasi untuk mempermudah anak-anak usia 7 tahun memahami informasi yang diberikan. Dengan ukuran motif batik yang besar sehingga jadi terlihat jelas dan juga bertujuan untuk mengurangi kompleksitas. Selama perancangan perlu diperhatikan juga penggunaan aksesoris dan riasan yang akurat. Seperti penggambaran desain rumah di pembahasan sebelumnya, latar belakang akan menggunakan garis untuk membantu memperjelas tekstur aset meskipun desain digambar secara datar. Dibantu dengan kuas bertekstur sehingga desain aset tidak terlalu kaku meskipun animasi menggunakan *Limited Animation*.

Hasil Perancangan

Pada Gambar 3, dapat dilihat visualisasi dari cerita pendek yang ditulis oleh penulis. *Storyboard* digambar lebih sederhana daripada karakter atau latar belakang yang sudah difinalisasi karena berfungsi untuk menavigasi gerakan kamera dan komposisi obyek. Pentingnya melakukan *staging* untuk menghindari tumpang tindih onjek dan untuk menciptakan komposisi dimana adegan prioritas dapat menjadi fokus utama penonton. Pada *storyboard* diberikan keterangan pergerakan kamera *panning* dengan menggunakan efek *Parallax* sehingga *depth of field* adegan terlihat lebih jelas.

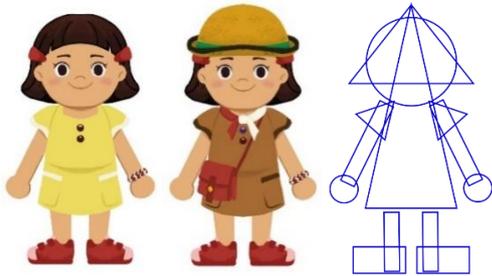


Gambar 3. Storyboard Jelajah Bersama Fara.
(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Fara digambarkan sebagai anak berumur 7 tahun yang ceria dan penuh dengan rasa ingin tahu. Konsep karakternya mengambil inspirasi dari selebriti cilik bernama Mazaya Amania seperti warna kulit kecoklatan, hidung pesek yang menggemaskan dan *style* potong poni rambut di atas alis. Tangan digambar bulat untuk mempermudah proses produksi. Ukuran kepala yang lebih besar terinspirasi dari boneka Polly Pocket. Meskipun ukuran kepala tidak realistis namun seperti Polly Pocket dengan proporsi badan yang jelas sehingga mudah dikenali sebagai figure menyerupai manusia.

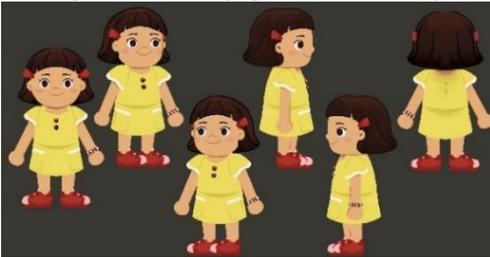
Desain karakter Fara digambar dengan menggunakan bentuk geometris lingkaran, kotak dan segitiga yang bersudut tumpul. Penggunaan bentuk geometris yang dimodifikasi untuk mencapai prinsip animasi *appeal* akan membuat *solid drawing* lebih mencolok namun tetap seimbang atau simetris. Wajah bulat yang menyerupai setengah lingkaran membuat wajah Fara lebih lebar dan menggemaskan seperti Polly Pocket. Namun tidak seperti boneka Polly Pocket dengan kaki yang sebagian besar rapat dan jari mungkin yang menempel satu sama lain, sebagai aset animasi desain karakter kaki Fara dibuat memiliki jarak dan tangan bulat untuk memudahkan poses animasi. Elemen desain garis digunakan untuk mendukung tekstur yang secara bersamaan menjaga bentuk karakter atau obyek yang sederhana seperti garis pada wajah (mata, alis, hidung, mulut), garis pada kantung rok, garis pada lengan bawah yang juga berfungsi sebagai bayangan dan garis rambut. Ada juga garis pada tas dengan warna merah yang lebih gelap sehingga terlihat lipatan tas dan garis pada topi untuk memperlihatkan tekstur anyaman. Elemen desain tekstur yang digunakan untuk proyek ini adalah tekstur menyerupai krayon yang familiar untuk anak-anak. Pada desain Fara tekstur difokuskan pada rambut, pipi dan sepatu sehingga tidak terlalu ramai jika dibandingkan dengan tekstur latar belakang. Dengan

penggunaan tekstur dan garis (terutama garis yang diwarnai serupa warna dasar dipadu warna lebih gelap) tersebut membuat desain pada karakter Fara lebih nampak berbobot meskipun berupa 2D.



Gambar 4. Desain karakter Fara.
(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Penggunaan warna kuning mempresentasikan perilaku anak yang ceria dan merah mempresentasikan sikap yang berani. Sedangkan warna kuning putih terinspirasi dari warna bunga kamboja. Gelang anyaman berasal dari Papua. Selain *color and mood*, pemilihan warna kuning dan merah juga untuk menciptakan kontras.



Gambar 5. Desain pakaian sehari-hari Fara.
(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Kostum petualang Fara terinspirasi oleh baju pramuka yang dipakai oleh murid sekolah dasar. Warna coklat muda dan coklat tua melambangkan pramuka. Topi anyaman rotan identik dengan pamuka atau kegiatan pramuka di alam. Pada topi diberi pita atau garis berwarna hijau untuk memberikan kesan kontras dengan keseluruhan warna kostum. Elemen desain tekstur diterapkan lebih banyak ke topi Fara karena topi anyaman pramuka rotan memiliki tekstur lebih kasar yang mencolok. Tas pramuka pada umumnya berwarna coklat namun untuk menerapkan keselarasan dengan warna karakter Fara, tas tersebut diberi warna merah.



Gambar 6. Desain kostum petualangan Fara.
(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Disi si buku ajaib merupakan sahabat Fara yang serba tahu. Disi menyimpan semua catatan petualangan belajar Fara. Nama Disi diambil dari kata Edisi yang disingkat. Disi menjadi

hidup setiap kali Fara mengubah rumah bermainnya menjadi rumah ajaib dan selalu siap membantu Fara dalam belajar sambil berpetualang. Disi memiliki warna pink dan biru yang terinspirasi dari salah satu buku syarat kecakapan umum dan warna tersebut diambil supaya menimbulkan kontras dengan warna kuning kecoklatan Fara. Desain karakter Disi digambar dengan menggunakan bentuk geometris lingkaran dan kotak yang bersudut tumpul. Desain awal Disi memiliki klip yang lebih kecil namun desain akhirnya digambar dengan klip yang lebih besar sehingga terlihat lebih kartun. Elemen desain garis digunakan sebagai fitur utama wajah Disi dengan bentuk mata yang berbeda dari Fara.



Gambar 7. Desain karakter Disi.

(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Dunia kota berfokus pada rumah bermain milik Fara yang terletak di halaman belakang rumah orangtuanya. Dinding rumah bermain dipenuhi coret-coretan untuk memperlihatkan bahwa Fara adalah anak yang aktif dan penuh rasa ingin tahu. Halaman belakang itu dipenuhi dengan boks plastik berisi mainan-mainan blok balok susun, bola. Meja dengan teko dan gelas teh plastik dan kompor mainan yang bisa menyala. Mainan yang disebut di atas adalah obyek sehari-hari di dunia nyata yang digambar dalam bentuk 2D menyesuaikan latar belakang.



Gambar 8. Desain properti mainan.

(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Pagar rumah diberi warna hijau kecoklatan untuk menghindari penggunaan warna coklat yang berlebihan dan tanaman diberi warna hijau kebiruan untuk membedakan dengan rumput menjadikan latar belakang kontras dengan skema warna komplementer merah dan hijau. Penggunaan elemen desain garis dan tekstur sangat penting dalam menggambar latar belakang. Tekstur obyek selain rumah bermain diaplikasikan secara sederhana seperti goresan *brush* hanya horizontal. Komposisi rumah bermain ditengah dan obyek rumah di belakang tidak simetris membuat rumah bermain ajaib secara tekstur dan warna lebih mencolok dari obyek lainnya.



Gambar 9. Desain Rumah-rumah kota beserta skema warna yang dipakai.

(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Dunia ajaib memiliki lingkungan yang berwarna-warni bertolak belakang dengan dunia kota yang berwarna lebih kelam atau realistis. Keragaman warna terinspirasi dari pagar sekolah TK di Indonesia. Dengan inti warna pagar biru, ungu, pink dan kuning bersamaan dengan bentuk pagar yang sama akan menghasilkan prinsip desain repetisi yang statis. Sama halnya dengan rumput tinggi di belakang pagar. Di belakang pagar tidak ada lagi perumahan padat dan gedung pencakar langit. Di dunia ajaib hanya ada rumput-rumput tinggi untuk menampilkan lingkungan yang nyaman, tidak sesak dan bebas untuk anak bermain. Interior rumah bermain lebih heboh dan imajinatif untuk menampilkan kreativitas Fara. Seperti repetisi pada pagar, tanaman warna warni memiliki bentuk yang sama namun dibedakan oleh posisi horizontal yang di *flip* dan di *scale*. Hal-hal tersebut dilakukan untuk menekankan bahwa titik fokus ada pada karakter yang sedang.



Gambar 10. Ilustrasi penggambaran dunia Ajaib.
(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Untuk aset stiker pakaian adat dan rumah ada Yogyakarta disederhanakan bentuknya sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak dengan pendekatan warna seperti budaya aslinya. Gambar figur pakaian adat mengambil inspirasi dari figur Polly Pocket yang memiliki kaki rapat atau tertutup dan kepala yang lebih besar dari badannya. Untuk menambahkan kesan Yogyakarta, semua ilustrasi stiker pakaian adat diberi pose tangan kanan tumpang tindih tangan kiri. Elemen desain garis disini lebih dominan untuk membedakan ilustrasi stiker dengan karakter Fara karena memiliki bentuk yang mirip. Rumah adat di gambar dengan improvisasi penulis seperti pengurangan detail atap untuk mencapai gambar yang sederhana. Sama seperti pakaian adat, elemen desain garis mendominasi ilustrasi stiker rumah adat sehingga terlihat kontras jika dibandingkan dengan rumah bermain dan latar belakang secara keseluruhan. Penggambaran rumah adat dilakukan dengan teknik *mirroring* sehingga hasil akhir simetrisnya akurat. Elemen desain tekstur pada rumah adat lebih diperlihatkan karena memiliki detail lebih sedikit jika dibandingkan dengan ilustrasi stiker pakaian adat yang memiliki motif rumit.



Gambar 11. Hasil desain pakaian tradisional dan rumah-rumah Yogyakarta.
(Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Proyek ini berfokus pada penggunaan *Limited Animation* dimana hanya beberapa bagian dari karakter yang bergerak seperti lengan atau kepala atau kaki yang benar-benar bergerak, sedangkan bagian lainnya seperti dada dan torso tetap diam. Hal tersebut dapat dicapai dengan membagi *layer* karakter menjadi gambar-gambar kecil. Dengan memiliki aset *layer* tersebut akan memudahkan proses produksi jika membutuhkan suatu aset terpisah untuk dianimasikan. Dapat dilihat pada gambar dibawah pembagian *layer* karakter Fara untuk proses produksi.



Gambar 12. Tampilan *puppet rig* dari aset karakter Fara dan perbandingan dengan aset karakter final. (Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi)

Pada adegan 13 merupakan *montage* dari Fara bersiap-siap mengenakan kostum petualang. Diterapkan *overlapping action* dimana ketiga adegan dalam satu *montage* itu bergerak bersamaan untuk mempersingkat durasi adegan namun tetap bisa menunjukkan seluruh adegan. *Limited animation* pada Fara berfokus pada tangan dimana dia bergerak seperti sedang merapikan bajunya. Meskipun gerakannya sederhana tapi tetap perlu dipikirkan prinsip animasi *timing*. Terdapat sedikit *followthrough* pada adegan tas diambil oleh Fara sehingga terlihat sedikit lebih realistis.



Gambar 13. *Screen capture* dari Adegan 13 film pendek animasi Jelajah Bersama Fara. (Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Pada adegan 2 dan adegan 14 (Gambar 14), dilakukan penerapan animasi yang serupa dengan menggunakan *scale* untuk membesar kecilkan sebuah obyek. Adegan 2 menggunakan *scale* pada gambar topi dan tulisan Jelajah Bersama Fara untuk membuat judul tersebut mencolok dan diikuti dengan *fade in fade out* subjudulnya episode 3: Yogyakarta. Judul dikomposisikan di tengah dan hampir memenuhi layar sehingga penonton tidak terganggu dengan latar yang belakang. Maka dari itu pada latar yang ramai diberikan efek *blur*. Pada adegan 14 *scale* digunakan pada bintang sehingga terlihat berkelap-kelip. *Limited Animation* pada Fara di adegan 14 hanya fokus pada pergerakan tangan dan kepala yang berporos pada badan atas. Fara dikomposisikan di tengah dengan latar yang kosong untuk menunjukkan perubahan kostum.



Gambar 14. *Screen capture* dari Adegan 2 (kiri) dan 14 (kanan) film pendek animasi Jelajah Bersama Fara (Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Pakaian dan rumah adat Yogyakarta dijelaskan masing-masing secara singkat dengan menunjukkan aset gambar pendukung dengan tujuan untuk membantu anak-anak usia 7 tahun memahami maksud *subtitle*/teks yang tertera. Jika gambar tersebut tidak ada maka akan dibantu dengan anak panah warna-warni pada bagian disebutkan. Untuk membuat adegan sesi edukasi tersebut menarik, latar belakang dibuat bergerak secara *panning* dan gambar stiker budaya Yogyakarta dibuat berkedip sehingga tidak terlihat kaku. Dibantu dengan *sound effect* seperti saat bintang berkelap-kelipnya muncul diberikan *sound effect sparkle*.



Gambar 15. *Screen capture* dari adegan pendidikan budaya film pendek animasi Jelajah Bersama Fara. (Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Dalam salah satu teka-teki pada animasi pendek menggunakan warna primer sebagai kertas transparan. Teeka-teki tersebut berupa teka-teki penggabungan warna dasar seperti biru di gabung dengan kuning menjadi hijau. Di setiap adegan yang menampilkan Fara atau Disi berbicara seperti adegan pada Gambar 16, gerakan mulut dilakukan dengan menggunakan *layer* bertumpuk gambar mulut dengan ejaan alfabet yang disederhanakan. Adanya penggunaan prinsip animasi *exaggeration* untuk ekspresi terkejut dengan membuat mulut terkejutnya jauh lebih besar dari ukuran mulut saat berbicara.



Gambar 16. *Screen capture* dari adegan teka-teki (kiri) dan visualisasi sinkronisasi mulut karakter Fara dan Disi (kanan) film animasi pendek Jelajah Bersama Fara. (Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Sebagai pelengkap, dirancang *keyart* dari film pendek animasi “Jelajah Bersama Fara” mengenal budaya Yogyakarta. Pada *keyart* pertama bercerita tentang Fara yang sedang ditemani oleh Disi menggambar pemandangan gunung dan sawah yang terkenal sering digambar di taman kanak-kanak Indonesia. Gambar pemandangan gunung dan sawah tersebut akan muncul di adegan 5 *storyboard*. Pada *keyart* kedua Fara dan Disi sedang membahas kembali tentang petualangan mereka di hari sebelumnya. Dari petualangan kemarin Fara belajar memegang dua stiker yang sempat hilang terbawa angin. Dua stiker tersebut adalah stiker Sabukwala Padintenan dan stiker rumah adat Joglo.



Gambar 17. *Key Art 1* (kiri) & *Key Art 2* (kanan) dari film animasi pendek *Jelajah Bersama Fara*. (Sumber: Dokumentasi penelitian pribadi, 2023)

Simpulan

Proyek ini menghasilkan film animasi pendek berjudul “Jelajah Bersama Fara” dengan karakter utama berdasarkan *keywords cute* bernama Fara dan Disi. Dengan memperlihatkan petualangan karakter di dunia ajaib yang warna-warni dari *keywords colorful*, pengamat diajak untuk belajar tentang budaya Yogyakarta. Budaya Yogyakarta yang secara spesifik dijelaskan di animasi pendek adalah Busana Surjan, Busana Kebaya, Busana Sabukwala Padintenan, Busana Keprabon, Rumah Joglo, Bangsal Kencono, Rumang adat Kampung, dan Rumah Panggang pe. Desain budaya Yogyakarta disederhanakan dan diberikan warna yang lebih cerah untuk menarik perhatian dan tidak membosankan bagi penonton terutama anak usia 7 tahun.

Desain karakter dan rumah pada film animasi pendek “Jelajah Bersama Fara” terinspirasi dari mainan Polly Pocket yang merupakan mainan boneka plastik satu inci, rumah-rumahan kecil yang ramai dengan aksesoris dan warna-warnanya yang cerah. Proyek ini menggunakan teknik *Limited Animation* yang terinspirasi dari kartun *The Flintstones* yang diproduksi oleh Hanna-Barbera Productions. Untuk sesi edukasi budaya mencari inspirasi dari kartun *Leo the Wildlife Ranger* dimana selalu ada sesi penjelasan tentang binatang-binatang yang ditemukan di setiap episode. Dari hasil penelitian dan hasil film animasi pendek “Jelajah Bersama Fara” penulis berharap anak usia 7 tahun yang tinggal di ibu kota dan orang tua termotivasi untuk berpartisipasi melestarikan pakaian adat nusantara dan mengerti pentingnya manfaat pembelajaran menggunakan media edukasi interaktif.

Selama proses perancangan film animasi pendek “Jelajah Bersama Fara”, penulis menemukan beberapa kebaruan seperti ukuran mulut karakter yang kecil memberikan kesan karakter yang lebih lucu dibandingkan ukuran mulut yang besar. Memberikan *highlight* pada mata karakter Fara memberikan kesan yang lebih hidup dan ceria. Terakhir, dengan menambahkan *subtitle*/teks pada animasi pendek tidak hanya membantu anak-anak usia 7 tahun untuk mengerti cerita lebih baik namun juga dapat membantu anak-anak tunarungu mengerti cerita animasi pendeknya.

Dari proyek yang telah dihasilkan, proyek tersebut dapat dikembangkan secara meluas dengan membuat episode-episode yang melanjutkan series *Jelajah Bersama Fara* episode 3: Yogyakarta. Dapat mengangkat topik pakaian adat dan rumah adat budaya lain yang ada di Indonesia contohnya *Jelajah Bersama Fara* episode 1: Aceh. Dapat juga dikembangkan secara mendalam dengan fokus pada pengerjaan mainan edukasi interaktif *Jelajah Bersama Fara* yang terinspirasi dari Polly Pocket. Mainan tersebut dapat berupa sepasang rumah adat dan pakaian adat dari setiap seri animasi pendeknya.

Daftar Pustaka

- Agustin, D. (2011). "Penurunan Rasa Cinta Budaya Dan Nasionalisme Generasi Muda Akibat Globalisasi." *Jurnal Sosial Humaniora*, 2011: 4, 177.
- Al-Ali, H. (2019). *The Shape of Character Design*. Diakses tanggal 1 November 2022. <https://medium.com/media-reflections-past-present-future/the-shape-of-character-design-78c66eb97518>
- Annisa, A.N., Sari, L.F., Bachri, M.S., Fauroni, M.R, Setiani, R. (2019). "Lunturnya Kearifan Lokal Permainan Tradisional Pada Siswa Smp Negeri 1 Purwodadi". *JURNAL ILMU BUDAYA*, Vol. 7, No. 1 (2019). Universitas Hasanuddin.
- Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. Laguna Hills: Walter Foster Publishing.
- Brewer, S. (2013). *Collecting Polly Pocket*. Diakses tanggal 1 November 2022. <https://www.worldcollectorsnet.com/articles/collecting-polly-pocket/>
- Carter, P. (2016). *THE EVOLUTION OF POLLY POCKET – THE TINY TOYS FOR GIRLS*. Diakses tanggal 1 November 2022. <https://www.retroheadz.com/culture/evolution-polly-pocket/>
- Irwanto, Aspilayani, Wahyuddin, (2014). "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Rangka Pengembangan pendidikan Dan Karakter Bangsa." *Jurnal PENA*, Vol.1, No.1 (2014). DOI: <https://doi.org/10.26618/jp.v1i1.10>
- Julian, E. (2021). *Pentingnya Melestarikan Arsitektur Tradisional di Indonesia*. Diakses tanggal 1 November 2022. <https://www.kompasiana.com/elmer12032/60018997d541df65695a9817/pentingnya-melestarikan-arsitektur-tradisional-di-indonesia>
- Khobir, A. (2009). "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif." *Edukasia Islamika*, vol. 7, no. 2, Dec. 2009.
- Maulana, A.I. (2019). "YOGYAKARTA MENJAGA KEBUDAYAAN JAWA DI ERA GLOBALISASI." 2019. Research Gate. Diakses tanggal 1 November 2022. https://www.researchgate.net/publication/338236962_YOGYAKARTA_MENJAGA_KEBUDAYAAN_JAWA
- Pangestika, E.A., Aripin, Setyanto, D.W. (2015). "Perancangan Game Edukasi Pengenalan Pakaian Adat Nusantara." Udinus Repository. Unviersitas Dian Nuswantoro.
- Permatasari, B.D.I. (2021). *Apa yang Istimewa dari Daerah Istimewa? Menilik Realita di Balik Layar Istimewanya Yogyakarta*. Diakses tanggal 1 November 2022. <https://www.kompasiana.com/berlianadwiindahp/6064bc38d541df45c31e3bd2/apa-yang-istimewa-dari-daerah-istimewa-menilik-realita-di-sebalik-layar-istimewanya-yogyakarta?page=all#section1>
- Pertiwi, I., Daryanto, H. (2013). "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Boneka Tangan Pada Kelompok B Di Tk Tunas Bangsa Karang Newung Sukodono Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013". Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.



Utomo, Y; Herlawati, & Sihombing, E.G. (2015). "*Animasi Interaktif Pengenalan Pakaian Adat Tradisional Pada Smp PGRI 1 Bekasi.*" Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI, Vo.1, No. 1 (2015). ISSN: 2442-2436.

Verb Now (2021). *5 Toys that are Just Like Polly Pocket*. Diakses tanggal 1 November 2022. <https://verbnow.com/toys-like-polly-pocket/>

