

MENGULIK KETEGUHAN HATI MELAWAN BUDAYA PATRIARKI MELALUI PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI 2D RORO MENDUT

Nur Aula Octavia¹, Anung Rachman², Rendya Adi Kurniawan³

Institut Seni Indonesia Surakarta¹,

*Penulis Korespondensi: Nur Aula Octavia, naulajeparaku@gmail.com, Surakarta, Indonesia

Abstrak. Permasalahan mengenai isu-isu ketidaksetaraan gender di Indonesia masih menjadi sorotan dan perhatian publik. Dimana dalam tradisi lama nusantara Melayu dan Jawa, budaya patriarki direpresentasikan sebagai model masyarakat dominan. Budaya patriarki menempatkan posisi derajat laki-laki di atas segalanya dan derajat perempuan selalu berada di bawah laki-laki. Hal inilah yang menimbulkan adanya ketimpangan sosial terkhususkan kaum perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan pentingnya kesetaraan gender sebagai upaya pencegahan adanya kasus-kasus diskriminatif dan tindak kekerasan kepada perempuan melalui visualisasi animasi 2D karakter Roro Mendut yang memiliki keteguhan hati dalam melawan budaya patriarki. Penelitian ini menggunakan 2 metode yaitu metode kuantitatif dan kualitatif yaitu dengan wawancara atau *interview* dan pengumpulan data melalui studi pustaka, yaitu buku dan jurnal. Hasil penelitian ini berupa perancangan animasi 2D Roro Mendut yang sarat akan nilai moral, keberanian, keteguhan hati, perjuangan, dan kebebasan memilih.

Kata kunci: Animasi 2D, Cerita Rakyat, Gender, Patriarki, Perempuan

Abstract. Issues regarding issues of gender inequality in Indonesia are still in the spotlight and public attention. Where in the old traditions of the Malay and Javanese archipelagos, patriarchal culture is represented as a model of the dominant society. The patriarchal culture places the position of men's degrees above all else and women's degrees are always under men. This is what causes social inequality, especially for women. This study aims to provide insight into the importance of gender equality as an effort to prevent discriminatory cases and acts of violence against women through the 2D animation visualization of the Roro Mendut character who has the courage to fight against patriarchal culture. This study uses 2 methods, namely quantitative and qualitative methods, namely by interview or interview and data collection through library research, namely books and journals. The result of this research is the design of Roro Mendut's 2D animation which is full of moral values, courage, determination, struggle, and freedom of choice.

Keywords: 2D Animation, Folklore, Gender, Patriarchy, Women

Pendahuluan

Latar Belakang

Istilah gender bukan lagi menjadi perbincangan asing di era modernisasi ini. Bahkan tak jarang, istilah ini ditemukan dalam berbagai aspek kehidupan. Gender seringkali mengacu pada pelabelan suatu kelompok tertentu yang disebut dengan stereotip gender. Stereotip gender juga diartikan sebagai kontrol sosial kedua gender yang dianggap ideal, wajar, dan dapat diterima

masyarakat. Namun tanpa disadari, stereotip gender menimbulkan pandangan negatif dari masyarakat yang disebut dengan stigma. Stigma stereotip gender itu sendiri terbentuk ketika masyarakat melihat dan menilai sesuatu yang dianggap telah menyimpang serta tidak wajar dalam suatu gender. Seperti stereotip yang terbangun dalam diri perempuan. Perempuan dianggap tidak mandiri, penakut, tidak tegas, diragukan ketika menjadi pemimpin, dan pelabelan lainnya. Sehingga hal ini menimbulkan terbentuknya budaya patriarki.

Budaya patriarki lahir secara turun temurun dari nenek moyang. Dalam tradisi Nusantara Melayu dan Jawa, budaya patriarki direpresentasikan sebagai model masyarakat dominan (Rohmatin 2019). Belenggu patriarki inilah yang menempatkan posisi derajat laki-laki di atas segalanya dan perempuan selalu dianggap di bawah laki-laki. Sehingga hal ini menimbulkan ketimpangan sosial dan menjadikan posisi perempuan menjadi termarginalisasikan dalam berbagai aspek kehidupan. Mulai dari kesehatan, pendidikan, ekonomi, sosial, politik, hingga perkawinan. Bahkan hingga saat ini, berbagai permasalahan mengenai isu-isu ketidaksetaraan gender masih menjadi sorotan dan perhatian publik.

Namun tak dapat dipungkiri pula, hal ini justru memunculkan tokoh-tokoh perempuan yang siap memperjuangkan haknya dan melawan budaya patriarki. Salah satunya adalah Roro Mendut. Roro Mendut merupakan salah satu tokoh wanita Indonesia yang memiliki keberanian melawan belenggu patriarki.

Kisah Roro Mendut berasal dari desa nelayan yang damai di pesisir Kadipaten Pati, Teluk Cikal. Kedamaian itu harus berakhir ketika Roro Mendut dengan tanpa kehendaknya dibawa dan dijadikan selir oleh Adipati Pragola, Penguasa Pati. Tinggal di Keputrian Puri Pati belum begitu lama, Roro Mendut lantas menjadi putri rampasan perang untuk selanjutnya dipersembahkan kepada Susuhunan Hanyakrakusuma di Karta Mataram Pati. Kehidupan Roro Mendut kini sepenuhnya berada dalam kehendak Susuhunan sendiri. Ketika Roro Mendut berusaha sekuat tenaga membebaskan dirinya dari Benteng Puri Pati, Tumenggung Wiroguno terkesima dengan kecantikan Roro Mendut. Dari pertemuan pertama kalinya itu, Tumenggung Wiroguno meminta Susuhunan untuk menganugerahkan Roro Mendut kepadanya. Namun, Roro Mendut dengan keteguhan hatinya menolak pinangan Tumenggung Wiroguno dikarenakan Roro Mendut telah memiliki pasangan sendiri yaitu Pronocitro. Karena merasa terhina, Tumenggung memberikan pilihan kepada Roro Mendut, antara menikah dengannya atau dibebankan pajak. Roro Mendut dengan keteguhan hatinya tetap menolak menikah dengan Tumenggung dan memilih untuk membayar pajak. Karena tidak memiliki uang sepeserpun, Roro Mendut lantas memanfaatkan kecantikannya itu sebagai daya tarik dan menjual puntung rokok bekas dihisabnya. Tanpa diduga, usaha Roro Mendut sukses besar (Aditya 2021).

Dari sepenggal kisah Roro Mendut di atas, penulis ingin merepresentasikan dalam perancangan animasi 2D menggunakan metode frame by frame. Perancangan animasi 2D Roro Mendut ini memperlihatkan scene dimana Roro Mendut memilih berjualan puntung rokok daripada harus menikah dengan Tumenggung. Ini menunjukkan bahwa karakter Roro Mendut memiliki keteguhan hati dalam mengambil keputusan dikarenakan dia tidak mau mengkhianati pasangannya. Ia juga memiliki keberanian dalam membantah belenggu patriarki karena menurutnya perempuan juga memiliki hak untuk memilih pilihannya sendiri. Dari uraian yang dipaparkan di atas, penulis bertujuan untuk memberikan wawasan pentingnya kesetaraan gender sebagai upaya pencegahan adanya kasus-kasus diskriminatif dan tindak kekerasan kepada perempuan melalui visualisasi animasi 2D karakter Roro Mendut yang memiliki keteguhan hati dalam melawan budaya patriarki.

Tinjauan Pustaka

Studi terdahulu yang ditulis oleh Fushshilat (2020), berjudul “Sistem Sosial Patriarki Sebagai Akar dari Kekerasan Seksual Terhadap Perempuan” membahas tentang maraknya kasus kekerasan seksual akibat adanya sistem sosial patriarki dan tidak dapat dipungkiri pula bahwa



korbannya mayoritas adalah perempuan. Dari penelitian tersebut juga memaparkan sistem patriarki menempatkan posisi dan peran laki-laki yang mendominasi kehidupan. Bahkan implementasi dari sistem patriarki ini merebak ke berbagai aspek kehidupan yang lebih luas, seperti hukum, pendidikan, sosial, pemerintahan, ekonomi, dan aspek lainnya. Hal ini tentu menjadikan posisi perempuan menjadi dinomorduakan serta mendapatkan kerugian. Dalam menjalani kehidupan, perempuan seakan diberi batasan-batasan terhadap kehendaknya. Bahkan tidak mendapat hak-hak yang seharusnya ia terima.

Penelitian pendukung lainnya ditulis oleh Putri (2020), berjudul “Representasi Perempuan dalam Kukungan Tradisi Jawa pada Film Kartini Karya Hanung Bramantyo” membahas mengenai bagaimana keadaan nyata perempuan pada masa itu. Yaitu keadaan dimana perempuan pada abad ke-19 yang jauh dari kata bebas dan derajatnya tidak disetarakan dengan laki-laki. Kala itu perempuan hanya dianggap memiliki tujuan untuk menikah dan hampir seluruh kehidupannya diserahkan kepada keluarga, bahkan tidak diperkenankan mengenyam pendidikan. Maka tak heran pula pada masa itu, banyak anak perempuan di bawah umur yang dipaksa menikah dengan berbagai faktor salah satunya adalah faktor ekonomi status sosial.

Masih dalam penelitian Putri (2020), berjudul “Representasi Perempuan dalam Kukungan Tradisi Jawa pada Film Kartini Karya Hanung Bramantyo” dipaparkan bahwa disamping kentalnya budaya patriarki kala itu, RA Kartini muncul sebagai tokoh yang memiliki keberanian menentang tradisi yang membebani kaum perempuan. Ia menuturkan bahwa hidup perempuan tidak selamanya tertindas dan hanya pasrah mengikuti kaum laki-laki. Dari sini banyak bermunculan tokoh emansipasi wanita yang memiliki keberanian menentang di dalam ketidakberdayaan perempuan.

Kemudian dalam penelitian selanjutnya yang ditulis oleh Septiana (2019) berjudul “Perempuan Jawa dalam Novel Rara Mendut Karya Y.B. Mangunwijaya” menjelaskan perjuangan salah satu tokoh perempuan yaitu Roro Mendut dalam menentang budaya patriarki yang turun temurun. Ia dipaksa untuk diperistri Tumenggung Wiraguna karena ia dianggap sebagai perempuan hadiah dari kemenangan Tumenggung dalam mengalahkan Kadipaten Pati. Namun ia menolak pinangan Tumenggung dan lebih memilih mempertahankan harga diri dan keteguhan pilihannya dengan berjualan puntung rokok sebagai pajak. Dalam penelitian ini juga menjelaskan bahwa novel Roro Mendut menggambarkan karakter perempuan Jawa yang berani menentang tradisi dimana perempuan itu harus patuh kepada laki-laki dan tidak dapat menyuarkan kehendak serta pilihannya sendiri.

Selanjutnya penelitian yang ditulis oleh Wijaya (2021) berjudul “Perancangan Animasi 2D Asal Usul Reog Ponorogo Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia” memaparkan bahwa masyarakat pada zaman dahulu menanamkan nilai-nilai luhur kepada generasi selanjutnya yaitu dengan cerita rakyat. Namun seiring berkembangnya zaman, cerita rakyat pun mulai pudar. Sehingga perlu adanya media yang lebih efektif dalam menyampaikan cerita rakyat. Animasi menjadi media kreatif modern yang salah satunya dapat digunakan sebagai adaptasi cerita rakyat. Disini disebutkan juga bahwa dengan animasi, cerita rakyat lebih menarik dari segi audio dan visual, sehingga penyampaian cerita menjadi lebih mudah.

Dalam penelitian berikutnya oleh Lestari (2019) yang berjudul “Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana dan Layonsari dalam bentuk animasi 2D” menyatakan bahwa animasi merupakan seni modern dan populer terutama di kalangan anak muda. Animasi dapat digunakan dalam berbagai kepentingan, salah satunya mengadaptasi cerita rakyat. Disini juga dikatakan bahwa ruang publikasi dan distribusi animasi sangatlah luas. Yaitu dengan adanya sosmed maka akses masyarakat untuk menikmati animasi lebih mudah.

Penelitian pendukung lainnya yang ditulis oleh Edyati (2020) dalam jurnal ilmiahnya yang berjudul “Perancangan Animasi 2D Pangeran Lembu Peteng dengan Teknik Manual Drawing” menjelaskan bahwa animasi 2D memiliki berbagai keunggulan yaitu efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya, dan kebebasan artistik.

Lalu menurut UXpin pada penelitian Ixion (2020) yang berjudul "Penerapan Visual Flat Design pada Tokoh Animasi Motion Graphic Mengenai Pengenalan Budaya Batak Dalihan Na Tolu" menjelaskan bahwa ada 3 alasan flat desain menarik untuk digunakan. Yang pertama yaitu sederhana dan intuitif, dengan konsep modern dan bentuk sederhana ini akan memudahkan seseorang untuk menangkap makna desain. Yang kedua responsif dan adaptif, seseorang yang melihat desain minimalis dan natural ini akan lebih cepat merespon maksud desain. Yang terakhir dapat menarik minat seseorang, dengan desain yang terkesan sederhana namun dapat dikreasikan seunik mungkin.

Masih dalam penelitian Ixion (2020) yang berjudul "Penerapan Visual Flat Design pada Tokoh Animasi Motion Graphic Mengenai Pengenalan Budaya Batak Dalihan Na Tolu" juga menjelaskan bahwa flat desain memiliki tiga jenis gaya ilustrasi. Pertama realis, yaitu dengan anatomi dan proporsi sesuai di dunia nyata. Kedua semi realis, yaitu penggambaran yang tidak terlalu realis namun anatomi dan proporsi tetap sesuai di dunia nyata. Dan yang ketiga adalah non realis, yaitu penggambaran anatomi dan proporsi yang dimodifikasi menjadi lebih sederhana.

Dari beberapa penelitian tersebut, maka penulis mendapat konsep desain perancangan karakter animasi 2D ini yaitu menggunakan gaya ilustrasi flat design non realis dengan memperhatikan elemen-elemen pendukungnya agar maksud desainnya mudah dipahami dan ditangkap oleh audiens. Sehingga pesan yang disampaikan dalam perancangan animasi 2D ini tersampaikan dengan baik kepada audiens atau masyarakat. Selain itu, nilai-nilai yang ada dalam animasi ini dapat memberikan wawasan mengenai kesetaraan gender dan juga lebih mengenal karakter Roro Mendut.

Landasan Teori

Cerita Rakyat

Menurut Danandjadja (2007, 171) menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan bagian kebudayaan yang diwariskan turun temurun dan berbentuk lisan. Jadi, penyebaran cerita dilakukan secara lisan dari mulut ke mulut. Lalu menurut Somad, dkk (2007, 171) menambahkan, cerita rakyat merupakan cerita yang mengandung berbagai hal yang menyangkut hidup dan kehidupan masyarakat (Solin 2018).

Menurut Mashuri (2018) cerita rakyat memiliki kekhususan mengenai tradisi lokal daerah setempat, tak hanya itu cerita rakyat juga sebagai khasanah yang unik dan khas. Dikarenakan masing-masing cerita memiliki paradoks teks-konteksnya sendiri.

Menurut Budiman (2018, 2-3) cerita rakyat merupakan bagian dari sastra rakyat dan termasuk salah satu unsur kebudayaan yang perlu dijaga dan dirawat dikarenakan didalamnya mengandung nilai-nilai moral, budaya, etika, dan norma-norma. Cerita rakyat juga termasuk dalam warisan budaya yang disampaikan secara turun temurun dari mulut ke mulut.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan suatu bentuk tradisi sastra masa lampau yang mengandung nilai-nilai kehidupan masyarakat seperti nilai moral, budaya, etika, dan norma-norma, yang diwariskan turun temurun dari mulut ke mulut serta termasuk unsur kebudayaan yang perlu dijaga, dirawat, dan dikembangkan agar tidak lenyap terkikis zaman.

Roro Mendut

Menurut Safrina (2018, 197) Roro Mendut adalah orang yang pertama kali menjadi SPG (Sales Promotion Girl) terkhususkan pada produk rokok untuk membayar hutangnya pada Tumenggung pada zaman kerajaan Majapahit. Menurut Yamin (2020) berdasarkan legenda Jawa, Roro Mendut dikenal sebagai sosok perempuan yang mahir memasarkan dagangannya yaitu berupa lintingan rokok bekas dihisabnya. Dari kemahirannya berjualan inilah ia dapat



membayar pajak yang diberikan Tumenggung Wiraguna dikarenakan Roro Mendut berani menolak pinangannya.

Menurut septiana (2019), dalam novel Rara Mendut karya Y.B. Mangunwijaya, Roro Mendut digambarkan sebagai tokoh perempuan yang berani memberontak ketidakadilan perempuan dalam sistem sosial patriarki kala itu. Ia memiliki pendirian yang keras dan rela berjuang demi mendapatkan haknya. Yaitu bahwa perempuan juga dapat menentukan pilihannya sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa Roro Mendut merupakan tokoh perempuan pada zaman kerajaan majapahit yang memiliki pendirian keras dan berani menentang ketidakadilan perempuan pada masa itu. Yaitu berada dalam sistem sosial patriarki dimana perempuan dianggap tidak mempunyai hak apapun atas dirinya. Namun dengan keteguhan hatinya, Roro Mendut memilih mempertahankan kehormatannya dan lebih memilih membayar pajak dengan cara berjalan lintingan rokok bekas dihisabnya.

Animasi

Menurut Luhulima dkk (2017) menjelaskan bahwa animasi merupakan suatu gambar yang dikumpulkan dalam urutan tertentu lalu ditampilkan dalam waktu tertentu sehingga tercipta ilusi bergerak. Menurut Putra (2019) menjelaskan bahwa animasi merupakan gambar bergerak yang pada era digital ini sudah menggunakan komputerisasi dalam proses pembuatannya. Cara pembuatan animasi semakin meningkat seiring berkembangnya zaman, baik secara digital maupun konvensional, jenis animasi juga semakin beragam.

Dalam sebuah buku yang berjudul “Animasi (Pengetahuan Dasar Film Animasi di Indonesia)” oleh Prakoso menyatakan bahwa animasi berasal dari kata “to animate” yang berarti seolah-olah bergerak atau hidup. Dalam bahasa latin animasi berasal dari kata “anima” yang berarti jiwa, hidup, dan semangat. Animasi juga dapat didefinisikan sebagai film yang berasal dari gambar-gambar yang diatur dan dibuat sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah gambar yang bisa bergerak dan bercerita (Alfatra 2019).

Lalu menurut Lestari (2019, 89) menyatakan bahwa animasi merupakan seni modern dan populer terutama di kalangan anak muda saat ini. Animasi dapat digunakan dalam berbagai kepentingan, salah satunya mengadaptasi cerita rakyat. Disini juga dikatakan bahwa ruang publikasi dan distribusi animasi sangatlah luas. Yaitu dengan adanya sosmed maka akses masyarakat untuk menikmati animasi menjadi lebih mudah.

Dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan seni modern populer berupa kumpulan gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa dalam satu frame atau lebih sehingga tercipta ilusi bergerak. Ruang publikasi dan distribusi animasi sangatlah luas dengan adanya sosmed. Animasi juga dapat digunakan dalam berbagai kepentingan, salah satunya mengadaptasi cerita rakyat.

Desain Karakter

Menurut Salgus dkk (2021, 2565) menyatakan bahwa dalam KBBI, karakter merupakan sifat-sifat yang memiliki hubungan dengan kejiwaan dan budi pekerti yang berbeda antar individu. Karakter desain merupakan salah satu unsur terpenting dalam perancangan animasi. Ia juga menambahkan bahwa desain karakter bukan hanya sekedar tampilan visual saja, namun lebih kepada pertimbangan atas wujud karakter tersebut. Dalam buku berjudul “Desain Karakter” oleh Reza (2017) menyatakan bahwa desain karakter adalah sebuah ilustrasi berupa makhluk hidup, makhluk fantasi, atau objek apapun yang diciptakan creator untuk kepentingan tertentu dengan visual yang khas, unik, serta menarik (Salgus, 2021). Lalu menurut Adams (2009, 127) bahwa karakter merupakan aspek terpenting dalam sebuah cerita baik visual maupun emosional latar belakangnya. Karena dalam sebuah karakter itu mengandung identitas tokoh

sehingga mempermudah cerita untuk dipahami dan diingat. Selain itu, audiens juga akan lebih tertarik dengan cerita yang disampaikan (Maulana, 2021).

Jadi dapat disimpulkan bahwa desain karakter adalah penggambaran karakter berupa makhluk hidup, makhluk fantasi, atau objek apapun dalam kepentingan tertentu yang didalamnya mengandung identitas dan latar belakang tokoh serta diciptakan creator dalam bentuk visual yang khas, unik, dan menarik.

Gaya Ilustrasi Karakter

Menurut Pratas (2014) menyatakan bahwa flat design memfokuskan pada perancangan desain yang memberikan kesan sederhana, desain terkesan bersih dimana penggunaan warna kontras pada gambar dan tekstur pada style ini (Ixion 2020). Menurut Ixion (2020) bahwa ada 3 jenis gaya ilustrasi flat design :

1. Realis, Ilustrasi terlihat mirip dengan aslinya di dunia nyata. Anatomi dan proporsinya sesuai dengan dengan sebagaimana mestinya di dunia nyata.
2. Semi Realis, Ilustrasi terlihat tidak begitu mirip namun mendekati realis. Anatomi dan proporsinya terlihat hampir sesuai dengan sebagaimana mestinya di dunia nyata.
3. Non Realis, Anatomi dan proporsinya dimodifikasi menjadi lebih sederhana.

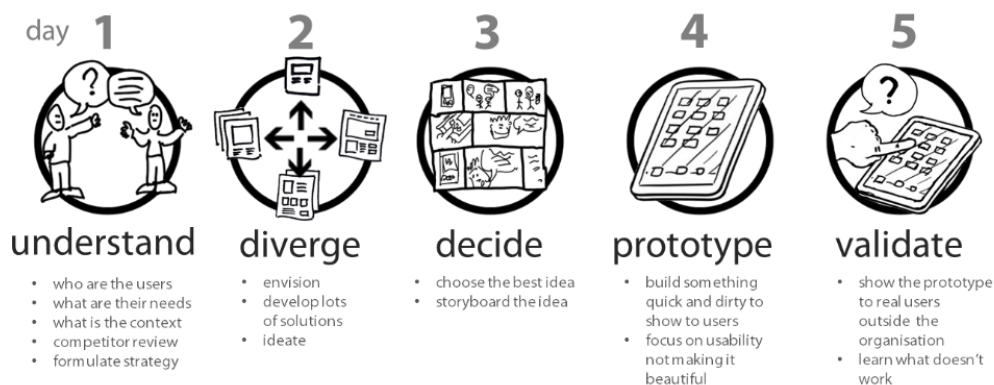
Metode Design Sprint

Ashshiddiqy dkk (2021, 239) menyatakan bahwa metode design sprint adalah metodologi desain yang dikembangkan oleh Google Inc dan memiliki tujuan untuk menyelesaikan permasalahan dengan melibatkan pengguna dalam perancangan, pembuatan, dan pengujian prototype. Menurut Pratiwi (2021) bahwa metode design sprint merupakan metode yang komunikatif dan interaktif untuk memunculkan semua ide dan kreativitas sehingga masalah yang ada dapat diwujudkan dalam prototype yang nantinya akan divalidasi oleh pengguna.

Metode

Metode Penciptaan

Penelitian ini menggunakan 2 metode yaitu metode kuantitatif dan kualitatif yaitu dengan wawancara atau *interview* dan pengumpulan data melalui studi pustaka, yaitu buku dan jurnal. Dalam penelitian ini, metode *design sprint* digunakan sebagai tahapan awal perancangan animasi 2D Roro Mendut. Adapun metode *design sprint* terdiri dari 5 tahapan yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gbr 1. Lima Tahapan Metode *Design Sprint*

Metode *design sprint* terdiri dari 5 tahapan yaitu *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype*, dan *validate*. Konsep kerjanya adalah dengan melakukan tahapan tahapan ini secara berurutan selama 5 hari kerja. Adapun tahapan *design sprint* seperti berikut:

1. *Understand*
Tahapan di hari pertama ini adalah menentukan permasalahan yang ada dengan cara melakukan pengumpulan data melalui wawancara dan studi pustaka, yaitu buku dan jurnal.
2. *Diverge*
Tahapan di hari kedua ini adalah mengumpulkan ide ide atau solusi dari permasalahan yang ditentukan di tahap pertama dengan cara *brainstorming* teknik *Crazy 8*. *Crazy 8* itu sendiri diartikan sebagai pengumpulan ide sebanyak banyaknya dan merangsang otak untuk menemukan ide lainnya.
3. *Decide*
Tahapan di hari ketiga ini adalah menentukan ide yang lebih spesifik dengan cara voting yang mana *output*-nya akan dijadikan sebagai *storyboard* animasi dan didiskusikan dengan para ahli.
4. *Prototype*
Tahapan di hari keempat ini adalah membuat *prototype* dari hasil yang diperoleh dari tahap sebelumnya yaitu *storyboard* animasi.
5. *Validate*
Tahapan di hari kelima ini adalah validasi terhadap *user* untuk mengetahui kesesuaian tujuan yang akan dicapai dengan hasil *prototype* yang dibuat. Tahapan ini dapat dilakukan dengan cara *interview user* tentang bagaimana pendapat *user* mengenai kelayakan dari *prototype* yang dibuat.

Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu data yang berupa angka sedangkan data kualitatif yaitu data yang bersifat naratif dan deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari studi pustaka berdasarkan penelitian sebelumnya terkait jumlah kasus-kasus diskriminasi terhadap kaum perempuan. Sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan kepada responden yang menjadi *user* dari penelitian ini. Dari data tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa animasi 2D karakter Roro Mendut telah tervalidasi.

Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah dengan menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder.

Sumber Data Primer

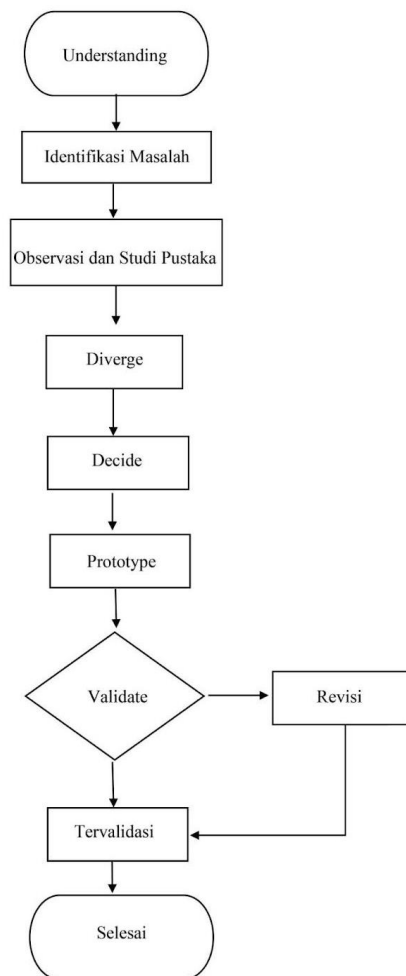
Sumber data primer diperoleh secara langsung dari hasil wawancara dan observasi mengenai maraknya kasus kasus diskriminasi kaum perempuan dikarenakan adanya budaya patriarki. Selain itu data primer juga mengenai kisah dan sifat karakter Roro Mendut sebagai salah satu tokoh yang berani menentang budaya patriarki.

Sumber data sekunder

Sumber data sekunder diperoleh secara tidak langsung yaitu dari studi pustaka atau menggali informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, skripsi, dan sumber lainnya mengenai topik yang dibahas pada penelitian ini.

Alur Penciptaan Karya

Berikut merupakan gambar alur penciptaan karya dari identifikasi permasalahan hingga masuk ke metode *design sprint* yang dapat dilihat pada *flowchart* di bawah ini:



Gbr 2. Alur Penciptaan Karya

Alur penciptaan karya ini dimulai dengan identifikasi permasalahan menggunakan observasi dari studi pustaka mengenai ketidaksetaraan gender terhadap kaum perempuan akibat adanya budaya patriarki. Serta wawancara mengenai maraknya kasus-kasus diskriminasi dan kekerasan terhadap perempuan. Setelah itu mengulik kebenaran kisah dan sifat Roro Mendut yang berani melawan budaya patriarki. Kemudian masuk ke metode *design sprint* yang terdiri dari 5 tahapan berurutan yaitu *understanding*, *diverge*, *decide*, *prototype*, dan *validate*.

1. *Understanding*

Dalam catatan tahunan komnas perempuan tahun 2020 yang ditulis pada bulan Maret 2021 memaparkan bahwa sepanjang tahun 2020 tercatat sebesar 299.911 kasus kekerasan terhadap perempuan. Dari data inilah dapat diketahui bahwa secara tidak sadar budaya patriarki masih sangat kental dan dijunjung tinggi hingga masa kini. Hasil wawancara disini adalah untuk mengetahui bagaimana kedudukan perempuan saat ini dalam berbagai profesi dan kalangan responden agar penulis dapat menyimpulkan di aspek apa sajakah perempuan saat ini terdiskriminasi. Sebagian responden berasal dari Kabupaten Pati yang merupakan daerah asal muasal cerita Roro Mendut ini berada. Wawancara dan observasi responden dari Kabupaten Pati ini dimaksudkan untuk mengetahui dan mengulik kisah dan

sifat karakter Roro Mendut, salah satu tokoh perempuan yang berani melawan budaya patriarki. Wawancara ini dilakukan secara daring dikarenakan melihat situasi dan kondisi yang masih belum memungkinkan dengan adanya peningkatan kasus covid-19.

2. *Diverge*

Penulis akan memaparkan ide-ide dari hasil analisis dan identifikasi permasalahan dari tahapan sebelumnya dengan cara *brainstorming*. *Brainstorming* tahapan ini menggunakan teknik *Crazy 8* yang bertujuan untuk menggali ide sebanyak-banyaknya dan merangsang otak untuk menemukan ide lainnya. Adapun terdapat langkah-langkah menggunakan teknik *crazy 8* yaitu sebagai berikut:

- a. Menyediakan kertas A4 dan membaginya dengan cara dilipat menjadi 8 bagian.
- b. Menentukan permasalahan yang akan diselesaikan.
- c. Menuliskan ide dari permasalahan ke dalam 8 bagian berbeda dengan cara membuat tulisan atau gambar sehingga menjadi panel panel inti pembahasan masalah.

3. *Decide*

Pada tahapan ini, penulis perlu memfokuskan ide permasalahan menjadi ide yang valid untuk kemudian diimplementasikan kepada *user*. Lalu setelah proses voting, penulis akan menyusun sketsa perancangan yaitu *storyboard* untuk animasi 2D Roro Mendut ini. Selain itu, penulis juga membuat alternatif sketsa karakter, latar cerita, serta dialog karakter. Kemudian ini akan didiskusikan dengan para ahli.

4. *Prototype*

Setelah didiskusikan dengan para ahli, maka tahap selanjutnya adalah pembuatan *prototype* dari hasil *storyboard* di tahapan sebelumnya. Dalam pembuatan *prototype* animasi 2D Roro Mendut ini menggunakan metode *frame by frame*. Metode *frame by frame* merupakan metode pembuatan animasi dengan cara menyusun banyak rangkaian gambar yang berbeda serta diletakkan dalam *frame* yang disusun berurutan. Sehingga menimbulkan perubahan bentuk atau perubahan gerakan. Semakin banyak *frame* yang disusun, maka pergerakan animasi semakin halus.

5. *Validate*

Pada tahap terakhir ini adalah tahap pengujian atau pemverifikasi dari desain *prototype* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini juga dilakukan wawancara mendalam dan diskusi terkait kelayakan *prototype* yang dibuat. Dimana nantinya akan memperoleh saran dan kesimpulan mengenai penciptaan animasi ini. Validasi desain *prototype* ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan *prototype* yang dibuat berdasarkan pendapat responden terhadap perancangan animasi 2D karakter Roro Mendut yang dimaksudkan untuk memberikan wawasan pentingnya kesetaraan gender sebagai upaya pencegahan adanya kasus kasus diskriminatif dan tindak kekerasan kepada perempuan. Proses validasi ini menggunakan tabel distribusi penilaian. Berikut merupakan tabel penilaian:

Tabel 1 Skala Penilaian

Skor	Kategori
4	Layak digunakan tanpa revisi
3	Layak digunakan dengan revisi kecil
2	Layak digunakan dengan revisi besar
1	Tidak layak digunakan

Dengan begitu, kategori dapat ditentukan sesuai dengan ketentuan skor yang telah ditetapkan. Skor tersebut akan dihitung berdasarkan rumus berikut:

$$P = f : n \times 100 \%$$

Keterangan:

P = persentase skor

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Adapun kriteria Persentase Lembar Validasi sebagai berikut:

Tabel 2 Persentase Lembar Validasi

Rentang Presentase (%)	Kriteria Kualitatif
86%-100%	Sangat layak
71%-85%	Layak
56%-70%	Cukup
41%-55%	Kurang
<40%	Gagal

Hasil dan Pembahasan

Penulis menggunakan metode *design sprint* dalam penelitian ini. Metode ini terdiri dari 5 tahapan yaitu *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype*, dan *validate*. Konsep kerjanya adalah dengan melakukan tahapan tahapan ini secara berurutan selama 5 hari kerja. Berikut adalah hasil dari setiap tahapan proses menggunakan metode *design sprint* dalam perancangan karakter animasi 2D Roro Mendut.

Tahapan hari pertama (*Understand*)

Dalam catatan tahunan komnas perempuan tahun 2020 yang ditulis pada bulan Maret 2021 memaparkan bahwa sepanjang tahun 2020 tercatat sebesar 299.911 kasus kekerasan terhadap perempuan. Dari data inilah dapat diketahui bahwa secara tidak sadar budaya patriarki masih sangat kental dan dijunjung tinggi hingga masa kini.

Lalu berlanjut pada hasil wawancara pada beberapa responden. Responden yang dipilih disini yaitu responden asal Kabupaten Pati yang merupakan daerah asal usul cerita Roro Mendut berada. Dari wawancara ini diperoleh data bahwa 8 dari 10 mereka pernah mendapatkan pelecehan dan perlakuan diskriminasi dari kaum laki-laki. 7 dari 10 mereka juga menyatakan bahwa kedudukan perempuan dalam suatu profesi masih mendapatkan perlakuan diskriminasi. Penulis menyimpulkan bahwa ini dikarenakan kurangnya wawasan dan kesadaran pada kesetaraan gender di Indonesia. Dari wawancara ini juga diperoleh beberapa data mengenai asal usul kisah Roro Mendut yaitu salah satu tokoh perempuan yang memiliki keberanian menentang budaya sistem sosial patriarki.

Tahapan hari kedua (*Diverge*)

Dari identifikasi masalah pada tahapan pertama, maka tahapan ini diperoleh hasil bahwa penting adanya wawasan dan dorongan kesadaran masyarakat pada kesetaraan gender di Indonesia. Perancangan karakter animasi Roro Mendut ini dapat menjadi kesempatan yang baik dalam menumbuhkan kesadaran terhadap kesetaraan gender di era digital ini. Dikarenakan masyarakat akan lebih mudah menangkap bagaimana karakter Roro Mendut itu dan nilai historikal dari visual yang ada daripada mendengarkan cerita secara lisan yaitu dari mulut ke

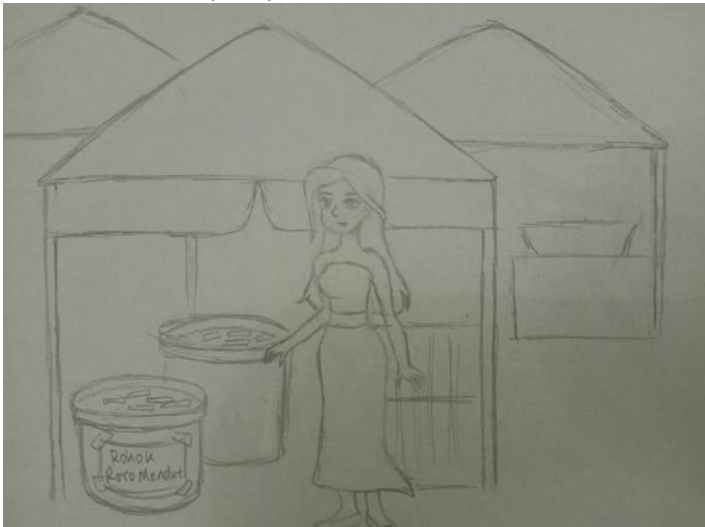
mulut. Pada tahapan ini penulis melakukan *brainstorming* menggunakan metode *crazy 8* yaitu dengan cara menuliskan atau menggambar pada 8 panel di kertas A4. Berikut hasil *brainstorming* dengan metode *crazy 8*:



Gbr 3. Hasil *brainstorming* menggunakan metode *crazy 8*

Tahapan hari ketiga (*Decide*)

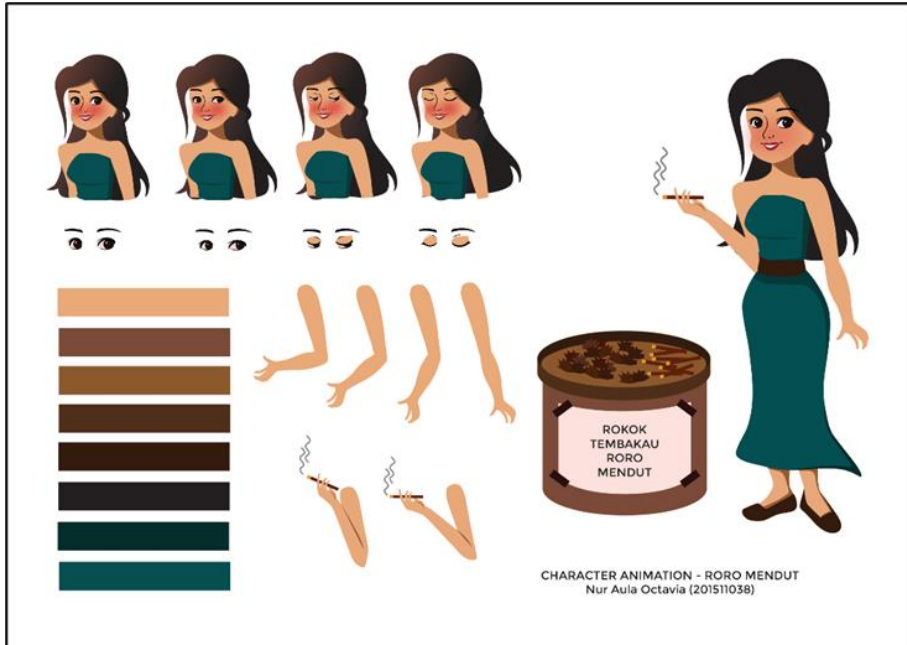
Pada tahapan ini penulis menentukan ide terbaik lalu diimplementasikan dalam storyboard. Berikut merupakan hasil dari penyusunan storyboard. Berupa sketsa desain karakter beserta latar tempatnya.



Gbr 4. Sketsa desain karakter animasi Roro Mendut

Tahapan hari keempat (*Prototype*)

Dari storyboard yang dibuat pada tahapan hari ketiga, maka tahapan hari keempat ini adalah dengan perancangan *prototype* karakter animasi. Tahapan ini menggunakan metode *frame by frame* pada 2 *software* yaitu adobe illustrator CC 2020 dan adobe animate CC 2021. Berikut merupakan *prototype* desain karakter Roro Mendut yang telah dirancang pada adobe illustrator CC 2020 menggunakan gaya ilustrasi *flat design*.



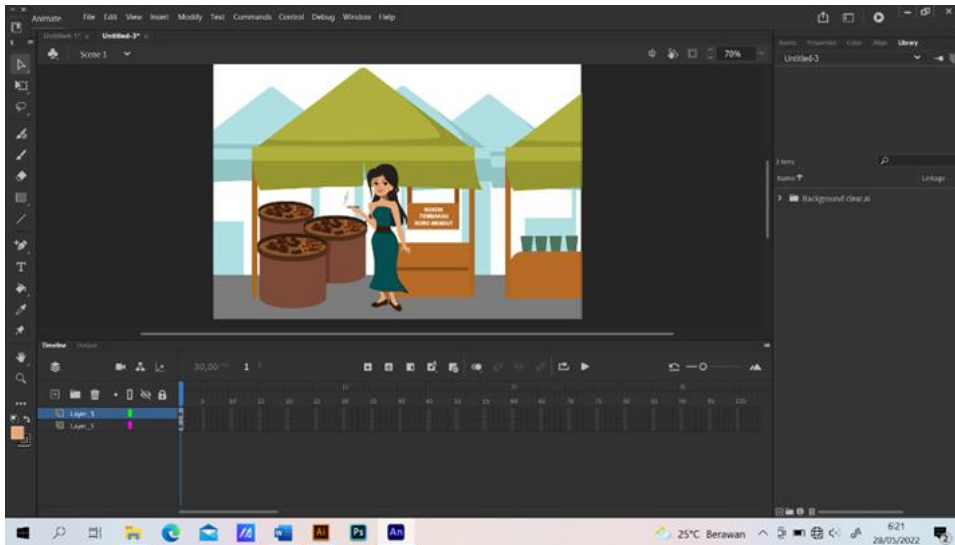
Gbr 5. Gambaran awal perancangan *prototype* desain karakter animasi 2D Roro Mendut

Lalu berlanjut pada perancangan background dan tata letak. Disini penulis memperlihatkan *scenes* ketika Roro Mendut lebih memilih berjualan puntung rokok di pasar untuk membayar pajak yang dibebankan oleh Tumenggung daripada menikah dan menjadi selirnya.



Gbr 6. Roro Mendut berjualan puntung rokok untuk membayar pajak

Berikut merupakan hasil design *prototype* desain karakter animasi Roro Mendut pada adobe animate CC 2021.



Gbr 7. Tampilan proses perancangan prototype karakter animasi pada adobe animate CC 2021.

Tahapan hari kelima (Validate)

Tahap terakhir ini adalah tahap pengujian dari prototype yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini juga dilakukan wawancara mendalam dan diskusi terkait kelayakan prototype yang dibuat. Berikut merupakan tabel penilaian:

Tabel 3. Skala Penilaian

Skor	Kategori
4	Layak digunakan tanpa revisi
3	Layak digunakan dengan revisi kecil
2	Layak digunakan dengan revisi besar
1	Tidak layak digunakan

Dengan begitu, kategori dapat ditentukan sesuai dengan ketentuan skor yang telah ditetapkan. Skor tersebut akan dihitung berdasarkan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Berikut merupakan data penilaian dari responden dan dihitung persentasenya menurut rumus sebelumnya:

Tabel 4. penilaian (validate) responden terhadap prototype yang dirancang.

No	Responden	Skor	Presentase
1	Responden 1	3	75%
2	Responden 2	2	50%
3	Responden 3	4	100%
4	Responden 4	3	75%
5	Responden 5	3	75%

6	Responden 6	4	100%
7	Responden 7	2	50%
8	Responden 8	3	75%
9	Responden 9	4	100%
10	Responden 10	3	75%

Persentase kriteria responden dihitung dalam rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah responden}}{\text{Total jumlah responden}} \times 100\%$$

Adapun kriteria persentase lembar validasi sebagai berikut:

Tabel 5. Persentase Lembar Validasi

Rentang Presentase	Jumlah Responden	Presentase	Kriteria Kualitatif
86%-100%	3	30%	Sangat layak
71%-85%	5	50%	Layak
56%-70%	2	20%	Cukup
41%-55%	0	0%	Kurang
<40%	0	0%	Gagal

Adapun hasil persentase respon penilaian atau validasi dari responden bahwa terdapat 0% responden yang menjawab gagal, 0% responden yang menjawab kurang, 20% responden yang menjawab cukup, 50% responden menjawab layak, dan 30% responden menjawab sangat layak. Maka dapat diperoleh hasil keseluruhan yaitu 80% responden menjawab layak terhadap validasi yang diberikan kepada perancangan prototype karakter animasi 2D Roro Mendut.

Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang diuraikan penulis di bab-bab sebelumnya mengenai perancangan karakter animasi 2D Roro Mendut menggunakan metode frame by frame dan juga menggunakan metode design sprint sebagai metodologi penciptaannya. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode design sprint cocok digunakan sebagai tahapan awal perancangan karakter animasi ini, dikarenakan metode ini relatif lebih efektif dalam mempercepat proses. Yaitu dalam 5 hari kerja, proses berjalan lebih cepat dan dapat menjawab permasalahan yang ada. Metode design sprint terdiri dari 5 tahapan yang masing-masing tahapannya dilakukan dalam 1 hari. Adapun hasil persentase respon penilaian atau validasi dari responden bahwa terdapat 0% responden yang menjawab gagal, 0% responden yang menjawab kurang, 20% responden yang menjawab cukup, 50% responden menjawab layak, dan 30% responden menjawab sangat layak. Maka dapat diperoleh hasil keseluruhan yaitu 80% responden menjawab layak terhadap validasi yang diberikan. Jika dilihat dari respon validasi keseluruhan dari responden, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan animasi 2D Roro Mendut layak digunakan dan dapat menjawab permasalahan yaitu pentingnya kesetaraan gender sebagai upaya pencegahan diskriminasi dan tindak kekerasan terhadap perempuan, serta mengulik keteguhan hati melawan budaya patriarki dari karakter Roro Mendut yang mana ia lebih memilih membayar pajak dengan berjualan puntung rokok daripada harus menikah dengan Tumenggung.

Daftar Pustaka

- Aditya, Febri Kevin, Ismail Lutfi, and Lutfiah Ayundasari. 2021. "Relevansi Muatan Historis Dan Nilai Pendidikan Karakter Dalam Novel Sejarah Roro Mendut Versi YB Mangunwiya Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia* 4, no. 1: 98-113. <http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah/article/view/20236/pdf>
- Al Salgus, Malik, Zaini Ramdhan, and Rully Sumarlin. "Perancangan Desain Karakter Animasi Pendek 2d Tentang Apresiasi Desain Berjudul "apresiasimu"." *eProceedings of Art & Design* 8, no. 6 (2021). <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16773>
- Alfatra, Febri Faizin, Mahendradewa Suminto, and Pandan Pareanom Purwacandra. 2019. "Penciptaan Film Animasi "Chase!" Dengan Teknik "Digital Drawing"." *Journal of Animation and Games Studies* 5, no. 1: 033-056. <https://doi.org/10.24821/jags.v5i1.2799>
- Ashshiddiqy, Nur Rohman, Ni Luh Putu Ning Septyarini Putri, Bagus Putu Wahyu Nirmala, and AA Istri Ita Paramitha. 2021. "Perancangan Mobile Application untuk Startup montirkeliling. com dengan Metode Design Sprint." *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* 10, no. 3: 238-250.
- Bernadhed, Bernadhed, Rizky Eko Priono, and Wahyu Nur Cahyo. 2019. "Pembuatan film Animasi 2D "Nogo Geni" dengan Teknik Frame by Frame." *INTECHNO Journal-Information Technology Journal* 1, no. 4: 34-40. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/INTECHNOJournal/article/view/2380>
- Budiman, Arif. 2018. "Analisis Aspek Sosial Budaya dalam Cerita Rakyat "Enyeng" di Desa Cipancar Sebagai Bahan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMA." *JESA JURNAL EDUKASI SEBELAS APRIL Februari* 2.
- Edyati, Halida Dwi, and Nugrahardi Ramadhani. 2021. "Perancangan animasi 2d "Pangeran Lembu Peteng" dengan teknik manual drawing." *Jurnal Sains dan Seni ITS* 9, no. 2: F271-F276. <http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v9i2.58249>
- Fushshilat, Sonza Rahmanirwana, and Nurliana Cipta Apsari. 2020. "Sistem Sosial Patriarki Sebagai Akar Dari Kekerasan Seksual Terhadap Perempuan." *Prosiding penelitian dan pengabdian kepada masyarakat* 7, no. 1: 121-127.
- Hakim, Fatwa Nurul. 2019. "Internalisasi Nilai Kesetaraan Gender di Era Otonomi Daerah." *Media Informasi Penelitian Kesejahteraan Sosial* 43, no. 3: 279-288. <https://ejournal.kemensos.go.id/index.php/mediainformasi/article/view/2141>
- Hasanuddin, Hasanuddin. 2022. "Rancang Bangun Animasi Percakapan Bahasa Inggris Berbasis 2D Menggunakan Teknik Frame By Frame". *Journal of Software Engineering and Information Systems (SEIS)* 2 (1), 120-23. <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/SEIS/article/view/3323>.
- Irsasri, Slamet St Y, Retno Winarni, and E. Nugraheni Eko Wardani. 2018. "Mataram Islam and Religiosity in Novel Trilogi Rara Mendut By YB. Mangunwijaya." *IBDA: Jurnal Kajian Islam dan Budaya* 16, no. 2: 181-200. <https://ojs3.uinsaizu.ac.id/index.php/ibda/article/view/1720>

- Ixion, Venessa. 2020. "Penerapan Visual Flat Desain pada Tokoh Animasi Motion Graphic Mengenai Pengenalan Budaya Batak" Dalihan Na Tolu". Tugas Akhir Sarjana, Universitas Multimedia Nusantara.
- Komnas Perempuan. 2021. "Perempuan dalam Himpitan Pandemi: Lonjakan Kekerasan Seksual, Kekerasan Siber, Perkawinan Anak, dan Keterbatasan Penanganan di Tengah Covid-19". <https://komnasperempuan.go.id/uploadedFiles/1463.1614929011.pdf>
- Lestari, Putu Ayu Riyanta, and I. Ketut Setiawan. 2019. "Adaptasi cerita rakyat Jayaprana dan Layonsari dalam bentuk animasi 2d." *Jurnal Nawala Visual* 1, no. 2: 88-94. <https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/nawalavisual>
- Luhulima, Denissa Alfiany, Nyoman Sudana Degeng, and Saida Ulfa. 2018. "Pengembangan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak sekolah minggu." *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 3, no. 2 (2018): 110-120. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2376>
- Mashuri. 2018. "Cerita-cerita Pesugihan di Jawa Pola Kekerbatan Sastra dan Paradoks Teks-Konteks". <http://repositori.kemdikbud.go.id/10112/>
- Maulana, Randi Al-fazri, Ardy Aprillian Anwar, and Tiara Radinska Deanda. 2021. "Desain Karakter Game Ngabendung Adaptasi Cerita Rakyat Asal Usul Kota Bandung." *eProceedings of Art & Design* 8, no. 6. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16741>
- Pratiwi, Fajri Rahma, and Anung Rachman. 2021. "Rancang Bangun Iklan Web Banner Clothing Menggunakan Google Web Designer Pendekatan Metode Design Sprint." *Jurnal Tekno Kompak* 15, no. 2: 127-141. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1243>
- Putra, Gede Lingga Ananta Kusuma. 2019. "Pemanfaatan animasi promosi dalam media youtube." In *SENADA (Seminar nasional manajemen, desain dan aplikasi bisnis teknologi)*, vol. 2, pp. 259-265.
- Putri, Alycia, and Lestari Nurhajati. 2020. "Representasi perempuan dalam kukungan tradisi Jawa pada film Kartini karya Hanung Bramantyo". *42 ProTVF*, 4(1), 42-63. <http://jurnal.unpad.ac.id/protvf/article/view/24008>
- Rohmatin, Fatkh. 2019. "Dekonstruksi Wacana Patriarki dan Kebungkaman Perempuan dalam Manuskrip Hikayat Darma Tasyah". *Jumantara: Jurnal Manuskrip Nusantara*, 10(2), 149-162. <https://doi.org/10.37014/jumantara.v10i2.598>
- Safrina, Unsa Faizati, and Achmad Mujab Masykur. (2018). "Bekerja dalam Stigma" (Studi Fenomenologis tentang Pengalaman Bekerja pada Sales Promotion Girl)" *Jurnal EMPATI* 7, no. 2 (2020): 604-613. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21685>
- Sakina, Ade Irma. 2017. "Menyoroti budaya patriarki di Indonesia." *Share: Social Work Journal* 7, no. 1: 71-80. <https://doi.org/10.24198/share.v7i1.13820>.
- Septiana, Hespi. 2019. "Perempuan Jawa Dalam Novel Rara Mendut Karya YB Mangunwijaya." *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya* 6, no. 1. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra>
- Solin, Mutsyuhito. 2018. "Sastra, Listerasi, dan Karakter." In *Prosiding Nasional: Seminar Literasi Sastra Dalam Penguatan Pendidikan Karakter*, pp. 1-10.



- Wijaya, P. A., Rahmadianto, S. A., & Nugroho, D. P. 2021. "Perancangan Animasi 2D 'Asal-usul Reog Ponorogo' Adaptasi Cerita Rakyat sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia". In *SAINSBERTEK Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi* (Vol. 2, Issue 1). DKV. <http://sainsbertek.machung.ac.id/index.php/sbtek/article/view/134>
- Wijaya, Patricia Abigail, Sultan Arif Rahmadianto, and Didit Prasetyo Nugroho. 2021. "Perancangan Animasi 2d Asal Usul Reog Ponorogo Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia." *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi* 2, no. 1: 108-124. <http://sainsbertek.machung.ac.id/index.php/sbtek/article/view/134>
- Yamin, M. 2020. Pendidikan Kritis terhadap Pesan Terselubung Label Warning Produk Industri Hasil Tembakau (Kretek).