

Perancangan Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat berjudul “Terima Kasih Dewi Sri”

Ngakan Putu Darma Yasa*, Anak Agung Gde Raka Wiadi Netera

Prodi Teknik Informatika, Institut Bisnis Dan Teknologi Indonesia

Jl. Tukad Pakerisan No.97, Panjer, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali, Indonesia

*Penulis Korespondensi: darma.yasa@instiki.ac.id

Abstrak. Saat ini, cerita rakyat yang disampaikan dengan cara mendongeng mulai tidak diminati. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya minat membaca teks yang terlalu panjang. Perkembangan teknologi yang cepat menyebabkan cerita rakyat semakin menghilang. Namun cerita rakyat tetap perlu dilestarikan dengan mengikuti perkembangan teknologi. Untuk mengembangkan cerita rakyat secara modern diperlukan media yang menarik serta mudah untuk dipahami. Tujuan dari penelitian ini adalah menyajikan cerita rakyat berbasis teknologi dalam bentuk film animasi 2 dimensi. Kelebihan yang ditampilkan dalam film terletak pada bagian penyampaian cerita menggunakan gambar bergerak serta diikuti dengan narasi monolog. Animasi memiliki tampilan yang estetik sehingga mampu menarik minat orang untuk melihat dan memahami isi cerita. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, kuesioner, dan kepustakaan. Hasil penelitian ini adalah berupa film animasi 2 dimensi. Film ini juga diujikan kepada remaja di Denpasar serta mendapatkan respon positif bahwa animasinya menarik, penyampaian cerita dan pesan moral mudah dipahami.

Kata Kunci: Film Animasi, Teknologi, Cerita Rakyat

Abstract. Today, folklore delivered by storytelling is beginning to be of no interest. This is due to the low interest in reading texts that are too long. The rapid development of technology caused folklore to disappear more and more. But folklore still needs to be preserved by following technological developments. To develop folklore in a modern way, an interesting and easy-to-understand medium is needed. The purpose of this study is to present technology-based folklore in the form of a 2-dimensional animated film. The advantage shown in the film lies in the part of the storytelling using moving images and followed by the narration of the monologue. Animation has an aesthetic appearance so that it can attract people to see and understand the content of the story. The methods used in this study were interviews, questionnaires, and literature. The results of this study are in the form of a 2-dimensional animated film. This film was also tested on teenagers in Denpasar and received a positive response that the animation is interesting, the delivery of the story and moral message are easy to understand.

Keywords: Animated Films, Technology, Folklore

Pendahuluan

Cerita rakyat adalah warisan budaya dari masyarakat Indonesia yang biasa disajikan oleh orang tua dengan metode lisan yaitu mendongeng. Saat ini, apresiasi dan pengetahuan masyarakat tentang cerita rakyat semakin berkurang. Masyarakat sekarang lebih mengerti cerita dari negara luar yang dapat dinikmati setiap hari melalui media televisi dan internet. Perilaku

masyarakat sehari-hari juga cenderung berubah karena terpengaruh oleh budaya asing, terutama generasi muda. Tata krama, sopan santun, dan nilai-nilai etika sebagai norma dalam kehidupan bermasyarakat, selalu diabaikan. Cerita rakyat yang disajikan dengan lisan dalam bentuk mendongeng tidak lagi diminati. Hal ini akibat dari rendahnya minat membaca teks yang panjang serta perkembangan dunia digital yang lebih menarik. Perkembangan teknologi menyebabkan banyak orang kurang tertarik mendengar ataupun menonton orang bercerita terlalu lama. Kebanyakan orang lebih tertarik dengan cerita singkat, padat, dan akurat yang bisa dinikmati melalui media.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan budayawan sekaligus pendongeng cerita rakyat asal Bali yaitu Made Taro bahwa perkembangan mendongeng sudah tidak populer lagi. Semua itu disebabkan oleh perkembangan teknologi yang serba canggih sehingga tradisi mendongeng tidak lagi menarik. Teknologi juga mengakibatkan cerita rakyat mulai dilupakan oleh banyak orang. Hal tersebut didukung dari hasil kuesioner dengan pengambilan sampel responden di SMK Pembangunan Denpasar. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 73% tidak suka mendengarkan cerita rakyat secara lisan, sedangkan 27% responden suka mendengarkan cerita rakyat secara lisan. Menurut Made Taro, tradisi mendongeng masih sangat diperlukan untuk menerapkan nilai moral dan pendidikan karakter serta melestarikan cerita rakyat khususnya Bali. Tetapi saat ini banyak orang malas untuk membaca cerita yang terlalu panjang. Made Taro menciptakan suatu terobosan yakni “mendongeng lima menit” sebuah cerita singkat yang mempertahankan karakter, konflik, suasana, serta solusi pada cerita.

Untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media yang menarik serta mengikuti perkembangan jaman dalam memperkenalkan cerita rakyat. Media yang penulis tawarkan adalah sebuah film animasi 2 dimensi bertema cerita rakyat dan menerapkan model *storytelling* “mendongeng lima menit” ciptaan Made Taro. Kelebihan yang ditampilkan dalam film terletak pada bagian penyampaian cerita menggunakan gambar bergerak serta diikuti dengan narasi monolog. Menurut Munir (Munir 2012), keunggulan menggunakan media animasi adalah mampu menjelaskan sebuah konsep dan proses yang sulit dijelaskan dengan media lain. Animasi memiliki tampilan yang estetik sehingga mampu menarik minat orang untuk melihat dan memahami isi dari cerita. Dahulu, proses pembuatan film animasi 2D dikerjakan dengan menggambar di atas lembaran kertas terlebih dahulu secara manual dengan media *celluloid*, kemudian di-*scan* dan dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi file digital. Proses tersebut memerlukan waktu yang lumayan lama. Proses pembuatan film animasi 2D didasari dengan berbagai metode dan teknik, seperti *frame-by-frame*, *tweening*, *masking*, dan *motion*. Seiring perkembangan teknologi, saat ini muncul teknik dan metode pembuatan film animasi 2D yang memungkinkan animator untuk mengerjakan seluruh proses pembuatan animasi di dalam komputer dan memudahkan animator dalam menganimasikan aset dalam cerita (I Gede Adi Sudi Anggara, I Made Marthana Yusa 2021).

Cerita rakyat yang diangkat dalam penelitian ini adalah cerita rakyat Bali dengan judul “Terima Kasih Dewi Sri”. Cerita ini merupakan salah satu cerita rakyat yang tidak diketahui oleh kebanyakan remaja di Bali saat ini. Cerita ini juga belum mendapatkan visualisasi berupa animasi ataupun cerita bergambar. “Terima Kasih Dewi Sri” memiliki jalan cerita yang unik dan banyak pesan moral yang disampaikan. Perancangan film animasi 2 dimensi ini diharapkan mampu melestarikan cerita rakyat di tengah pengaruh kebudayaan asing yang masuk ke Indonesia.

Sudah banyak peneliti sebelumnya mengembangkan film animasi dengan tema cerita rakyat seperti yang dilakukan oleh Muhdaliha dan Batuaya (Benny Muhdaliha 2017) berjudul “Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak” dengan objek penelitian SDN 1 Semarapura Tengah, Klungkung. Film tersebut menceritakan tentang nilai keadilan dan nilai kemanusiaan melalui penerapan hukum karma phala.

Penelitian berikutnya berjudul Implementasi Teknik *Rigging* Pada Film Animasi 2 Dimensi “Gadis Sapu Lidi” oleh Muhammad Ismet Lau (Lau, Dzikri, and Prasetyaningsih 2016). Film ini

menceritakan tentang pentingnya mempunyai sifat mandiri dan gigih dalam mewujudkan tujuan yang dicita-citakan.

Penelitian ketiga yaitu legenda dari Jawa Tengah berjudul “Digital Animasi 2 Dimensi Dengan Metode *Cell Shadding* Dan *Rigging Bone* Studi Kasus: Legenda Gunung Tugel” (Fendi Aji Purnomo, Eko Harry Pratisto, Agus Purnomo, Ahzan Saiful Huda 2017). Film ini menyampaikan pesan moral agar setiap manusia tidak boleh memiliki sifat iri hati dan dengki terhadap orang lain apalagi sahabat sejak kecil.

Dari ketiga penelitian di atas semua menyampaikan pesan moral yang baik dan juga memiliki tujuan untuk melestarikan cerita rakyat dengan cara modern. Objek penelitiannya adalah anak-anak sekolah dasar. Dari hasil pengamatan didapat bahwa ketiga penelitian tersebut hanya menggunakan satu teknik animasi yaitu *rigging*. Perbedaan yang ingin penulis tampilkan dalam penelitian berjudul “Perancangan Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Berjudul “Terima Kasih Dewi Sri”” adalah menggunakan gabungan beberapa teknik animasi yaitu *puppet*, *liquify*, *morphing*, *tweening*, dan *cutout*. Gabungan beberapa teknik animasi tersebut bertujuan untuk menampilkan kesan lebih menarik. Pada desain aset tokoh juga digabungkan konsep *manga* agar terlihat lebih modern dengan objek penelitian anak remaja yaitu sekolah menengah atas.



Gambar 1. Adegan film Terimakasih Dewi Sri

Penulis juga menggunakan beberapa referensi dari buku berkaitan dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Buku tersebut adalah teori tentang animasi, cerita rakyat, dan multimedia.

Film Animasi

Film adalah hasil dari proses kreatif yang memadukan berbagai jenis unsur seperti gagasan, sistem nilai, keindahan pandangan hidup, tingkah laku manusia, dan kecanggihan teknologi (Trianton 2013). Menurut Prakosa, Film animasi adalah karya yang memiliki usaha dalam menghidupkan sesuatu bukan manusia agar mendekati seperti kehidupan manusia (Prakosa 2010). Secara umum animasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu animasi 2D dan 3D. Animasi 2D tercipta di awal perkembangan komputer animasi dan dianimasikan hanya ukuran panjang dan lebar. Perkembangan animasi 2D sangat pesat dengan munculnya karya-karya dari animasi Walt Disney hingga Studio Ghibli. Sedangkan animasi 3D mempunyai 3 sumbu yaitu panjang, lebar, dan tinggi sehingga objek serta pergerakannya hampir mendekati aslinya.

Dalam penelitian Rizky Ramadhan, Norman McLaren mengatakan bahwa animasi bukan sebuah karya seni gambar bergerak tetapi karya seni gerakan yang digambar. Animasi adalah gambar bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman tersebut diputar secara berulang dengan teratur sehingga terlihat menghasilkan ilusi pergerakan. Hal ini menjadi salah satu cikal bakal animasi dua dimensi saat ini (Rizky Ramadhan 2018). Firdaus dalam penelitiannya menjelaskan bahwa seorang animator harus memiliki ‘kepekaan gerak’ daripada sekedar kemampuan menggambar. Gambar yang bagus bisa menjadi

percuma tanpa didukung kemampuan menghidupkan. Sebagaimana definisi dasar animasi yang memiliki arti membuat objek seolah-olah menjadi hidup (Firdaus 2018).

Cerita Rakyat

Cerita Rakyat atau *Folklor* adalah kebudayaan yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun secara tradisional maupun moderen dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu penguat (Endraswara, Suwardi 2013). Cerita rakyat Nusantara memiliki empat fungsi, pertama sebagai media proyeksi, kedua sebagai alat pengesahan pelengkap kebudayaan, ketiga sebagai media pendidikan, dan keempat sebagai media hukum agar norma-norma yang ada pada masyarakat akan selalu dipatuhi.

Cerita rakyat merupakan pengetahuan tradisional dari suatu budaya. Cerita rakyat mampu memberikan pandangan unik tentang peristiwa, adat-istiadat, kepercayaan, upacara dan keterampilan kelompok tertentu. Cerita rakyat sering diceritakan pada keturunan dalam sebuah masyarakat atau disebut tradisi lisan (Rafiq 2021).

Cerita Rakyat “Terimakasih Dewi Sri”

Cerita Rakyat berjudul “Terima kasih Dewi Sri” memiliki banyak versi seperti versi Jawa, Sunda, Bugis, dan khususnya Bali. “Terima kasih Dewi Sri” bercerita tentang kedermawanan Dewi Sri yang mengampuni seorang pemuda tampan karena mencuri bibit padi dari Surga.

Pada suatu hari seorang pemuda tampan pergi ke surga dengan tujuan untuk tinggal beberapa hari di sana sambil melihat keindahan. Ketika tiba di Surga dia berkenalan dengan dewi cantik, Dewi Sri namanya. Pemuda itu diajak makan bersama dewa-dewa termasuk Dewi Sri dan pemuda tampan itu terheran-heran melihat makanan aneh. Setelah memakannya, dia benar-benar merasa nikmat. “Makanan apa itu, Sang Dewi? Belum pernah kurasakan makanan gurih seperti itu,” kata pemuda tampan itu. “Itu namanya padi. Biji-bijinya ditanam di sawah. Setelah panen, biji padi itu dimasak menjadi nasi,” jawab Dewi Sri.

Sungguh besar keinginan pemuda itu untuk memiliki biji padi. Suatu malam, ketika semua dewa tertidur, dia diam-diam mengambil segenggam padi lalu membawanya ke bumi. Sesampai di bumi, pemuda itu mengajak teman-temannya untuk menggemburkan tanah, mencangkul, membajak, menggaru, dan mengairi, serta menanam biji padi itu. Setelah berbulan-bulan padi itu tumbuh besar dan mengeluarkan bulir-bulir yang berwarna hijau, kemudian berubah menjadi kuning emas. Setelah tiba waktunya mereka memanen lalu memasaknya menjadi nasi.

Pada suatu hari, seorang dewa menghadap kepada Dewi Sri. Katanya, “Sang Dewi! Kemarin aku ke bumi. Aku curiga, jangan-jangan pemuda tampan yang tidak pamitan itu mencuri padi kita. Sekarang permukaan bumi itu menghiijau dan aku lihat manusia berpesta makan nasi”. Dewi Sri curiga lalu turun ke bumi. Benar sekali laporan dewa tersebut. Permukaan bumi penuh dengan hamparan padi hijau kekuning-kuningan. Setelah berjumpa sang pemuda, Dewi Sri marah-marah, “Hai, pemuda pencuri! Sikap ramah-tamahku kau balas dengan kejahatan! Rasakan hukumannya nanti”.

Pemuda tampan itu segera bersujud, menyembah berkali-kali, dan berkata. “Hukumilah hamba, Sang Dewi! Hamba mencuri padi, karena manusia sangat memerlukan makanan yang sehat dan enak. Padi itu kami tanam dan pelihara dengan baik, demi kesejahteraan manusia”. Mendengar penjelasan pemuda itu, kemarahan Dewi Sri mereda. Lalu berkata, “Baiklah! Karena kamu telah mengakui kesalahanmu dan kamu mengamalkan padi itu untuk kesejahteraan manusia, hukumannya kuringankan menjadi peringatan. Kamu dan teman-temanmu, harus menyayangi dan memelihara padi itu baik-baik. Kalau kamu lalai, aku akan menghukummu dengan melepas tikus-tikus yang menggerogoti padi itu sampai habis”.



"Terima kasih, Dewi Sri!" kata pemuda itu dan teman temannya. "Kebaikan hati Dewi tak akan kami lupakan. Kami akan memperingati hari padi itu dengan upacara kehormatan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya" (Taro 2018).

Multimedia

Multimedia dapat diartikan bahwa informasi komputer dapat dipresentasikan melalui audio, video, dan animasi selain dari media tradisional. Multimedia adalah bidang yang berkaitan dengan integrasi teks, grafik, gambar diam atau bergerak serta didesain dan dikendalikan oleh komputer. Multimedia merupakan penggunaan teknologi komputer untuk mengolah dan menyajikan serta menggabungkan tipe file teks, suara, gambar, animasi, audio dan video menjadi sebuah informasi (Limbong, Toni & Simarmata 2020). Menurut Binanto (Binanto 2010) Ada tiga jenis multimedia, yaitu:

1. Multimedia interaktif
Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.
2. Multimedia hiperaktif
Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.
3. Multimedia linear
Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

Dari penjelasan jenis multimedia di atas, film animasi "Terima Kasih Dewi Sri" termasuk ke dalam multimedia linear, karena pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati elemen multimedia yang ditampilkan. Elemen multimedia yang digunakan untuk melengkapi film animasi "Terima Kasih Dewi Sri" adalah teks, gambar, suara, dan animasi. Dalam multimedia terdapat lima elemen dasar yaitu (Limbong, Toni & Simarmata 2020):

1. Teks merupakan elemen dasar untuk menyampaikan informasi. Teks memiliki berbagai jenis dan bentuk yang bisa memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.
2. Grafis merupakan elemen yang paling penting dalam memberi penekanan secara visual terhadap suatu presentasi atau informasi. Grafis dapat membantu menyampaikan informasi menjadi lebih berkesan dan menarik.
3. Audio mampu membantu dalam penyampaian informasi dengan lebih efektif seperti penggunaan suara latar atau kesan audio khusus pada suatu materi. Audio digunakan untuk membantu pengguna dalam meningkatkan daya tarik terhadap suatu tayangan yang dipresentasikan.
4. Video mampu menyediakan metode penyampaian materi informasi yang amat menarik dan lebih hidup sesuai dengan dunia nyata.
5. Animasi dalam multimedia berperan sebagai suatu hal menarik pada sebuah presentasi dan sangat membantu dalam menjelaskan suatu konsep yang kompleks dengan mudah yang berbentuk simulasi.

Metode

Metode yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah observasi, kuesioner, wawancara dan kepustakaan. Observasi penulis lakukan dengan mengamati beberapa film animasi yang bertema sama yaitu cerita rakyat. Dari beberapa film animasi cerita rakyat tersebut dapat dikaji beberapa hal yang menjadi nilai tambah untuk perancangan film animasi "Terima

Kasih Dewi Sri”. Nilai tambah dari film animasi yang dirancang penulis adalah menggunakan gabungan beberapa teknik animasi yaitu *puppet*, *liquify*, *morphing*, *tweening*, dan *cutout* sehingga mampu menambah daya tarik pada animasi. Kuesioner dibuatkan untuk disebar kepada beberapa remaja SMK di Denpasar. Pada kuesioner, penulis ingin mendapatkan penilaian terkait hasil animasi yang sudah ditayangkan untuk kalangan remaja. Pada metode wawancara, penulis melakukan wawancara dengan salah satu pendongeng di Bali bernama Made Taro. Hasil dari wawancara penulis dengan Made Taro, bahwa media animasi sangat cocok untuk menambah daya tarik seseorang dalam menikmati cerita rakyat. Dalam metode kepustakaan ini penulis mengumpulkan sumber bacaan dan artikel pada penelitian sebelumnya terkait dengan film animasi cerita rakyat.

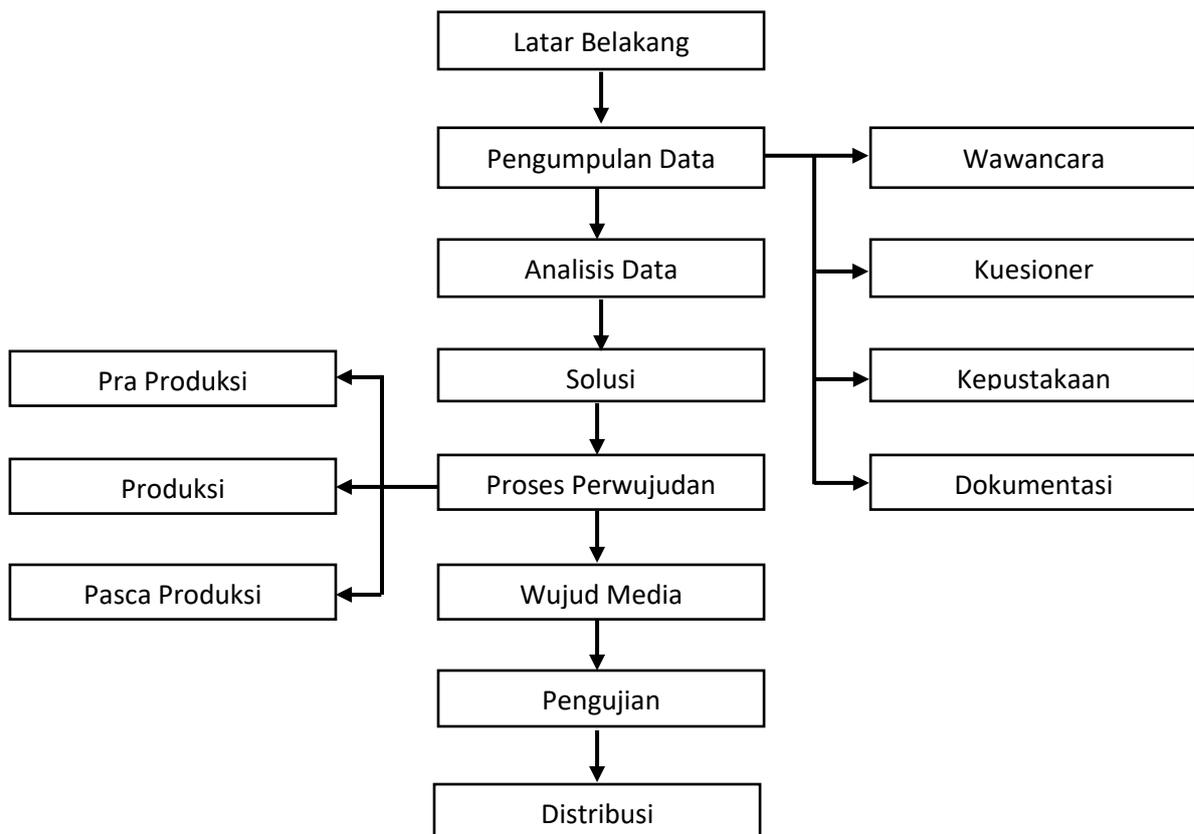
Alur Perancangan

Film animasi “Terima Kasih Dewi Sri” dirancang dalam bentuk dua dimensi. Desain yang digunakan berbasis vektor untuk mendapatkan gambar yang lebih bagus. Gaya desain karakter yang digunakan adalah konsep manga agar lebih modern. Desain karakter dalam sebuah cerita memiliki peran sangat penting. Film, *game*, dan komik selalu menonjolkan karakter yang ada di dalam cerita tersebut dan dibuat lebih menarik agar *audience* tertarik (Krisanti 2018).

Penelitian ini dimulai dari permasalahan semakin berkurangnya minat masyarakat terutama para remaja dalam membaca atau mendengarkan cerita rakyat dengan durasi yang panjang. Hal tersebut disebabkan oleh perkembangan teknologi dan informasi dari luar yang sangat pesat. Selanjutnya penulis melakukan pengumpulan data berkaitan dengan permasalahan tersebut, kemudian menganalisis hasil data yang sudah diperoleh. Dari hasil analisa didapat solusi untuk mengatasi kurangnya minat remaja dalam membaca cerita rakyat dengan merancang sebuah film animasi berbasis 2 dimensi.

Langkah berikutnya adalah melakukan proses perwujudan yang dibagi menjadi 3 tahapan yaitu; tahap pra produksi adalah menentukan tema, menciptakan *storyline*, membuat *concept art* dari keseluruhan objek yang ada pada animasi, membuat *storyboard*, melakukan *audio development* serta menentukan *hardware* yang akan digunakan. Selanjutnya adalah tahap produksi yaitu pembuatan aset seperti karakter, *background*, dan properti untuk dianimasikan. Tahapan terakhir adalah pasca produksi yaitu menggabungkan adegan-adegan yang telah dibuat kemudian dilakukan proses *rendering final* untuk menentukan *output* animasi.

Setelah melewati tahap perwujudan hingga proses *rendering*, maka film animasi cerita rakyat “Terima Kasih Dewi Sri” siap untuk diujikan kepada remaja melalui penyebaran kuesioner. Skema perancangan film animasi 2 dimensi cerita Rakyat “Terima Kasih Dewi Sri” dapat dilihat pada gambar 2 di bawah.

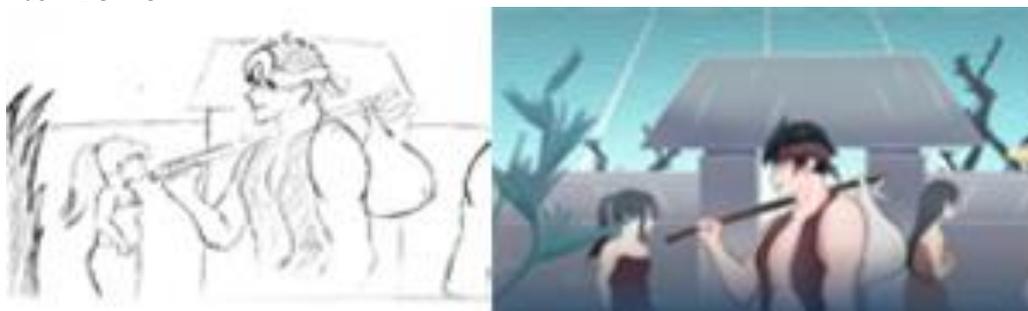


Gambar 2. Skema Perancangan

Hasil dan Pembahasan

Storyboard dan Ilustrasi dalam Film

Storyboard merupakan sebuah konsep yang dituangkan ke dalam bentuk visual disertai penjelasan sebagai acuan untuk penulis dalam menyelesaikan sebuah karya dengan baik dan benar. *Storyboard* mempunyai peran penting dalam mengembangkan aplikasi multimedia agar sesuai dengan ide yang sudah direncanakan sebelumnya. Dalam proses perancangan film animasi, penulis menggunakan *storyboard* sebagai panduan dalam menentukan isi yang ditampilkan pada setiap *scene*. Berikut penjelasan tampilan dari *storyboard* film animasi “Terima Kasih Dewi Sri”.



Gambar 3. Seorang Pemuda berjalan di tengah warga

Suatu hari seorang pemuda tampan berangkat dari sebuah desa untuk menuju surga. Dia berjalan di sampai akhirnya menemukan tangga surga. Pemuda itu naik melewati tangga untuk menuju surga seperti gambar 4.



Gambar 4. Seorang Pemuda berjalan ke arah surga

Ketika sudah sampai di surga, pemuda tersebut sangat kagum melihat keindahan surga. Kemudian dia melanjutkan perjalanannya di surga sampai menemukan seorang wanita cantik yang lagi duduk di bawah pohon.



Gambar 5. Seorang Pemuda menikmati keindahan surga



Gambar 6. Seorang Pemuda bertemu wanita cantik

Wanita cantik yang ditemui pemuda itu adalah Dewi Sri. Kemudian pemuda itu langsung menghampirinya. Setelah berkenalan, Dewi Sri mengajak pemuda tersebut untuk berjalan-jalan di surga.



Gambar 7. Menampilkan Dewi Sri



Gambar 8. Dewi Sri mengajak Pemuda untuk berjalan

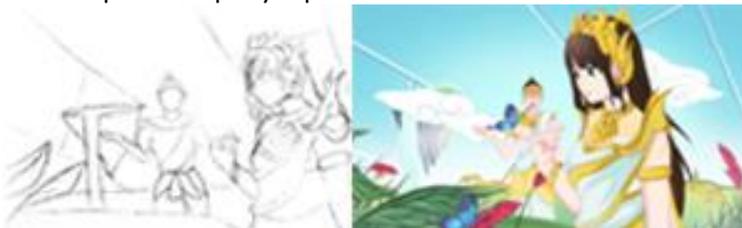
Selanjutnya Sang Dewi dan Pemuda beristirahat. Sang Dewi menyuguhkan makanan kepada Pemuda tersebut. Sang Dewi menyajikan sebakul nasi untuk Pemuda. Pemuda tersebut memakan nasi dengan sangat lahap karena tumben merasakan makanan se enak ini. Pemuda tersebut kemudian menanyakan kepada Sang Dewi terkait makanan apa yang dia sedang santap itu. Sang Dewi pun menjelaskan bahwa yang pemuda makan itu adalah nasi sambil menunjukkan sebiji beras.



Gambar 9. Seorang Pemuda sedang menikmati nasi

Padi tersebut tersimpan pada sebuah penyimpanan. Ketika malam tiba, pemuda tersebut menemukan penyimpan padi kemudian berusaha untuk mengambilnya. Setelah mampu mengambil padi, pemuda itu langsung meninggalkan surga tanpa berpamitan.

Setelah beberapa lama, ada Dewa yang turun ke bumi. Sang Dewa kaget karena di bumi terlihat hamparan hijau dengan tanaman padi. Sang Dewa pun menghadap Dewi Sri untuk memberitahukan hal tersebut. Sang Dewa curiga jika pemuda yang pergi tanpa pamit itu sudah mencuri padi dari penyimpanan.



Gambar 10. Sang Dewa menghadap Dewi Sri

Menindaklanjuti laporan sang Dewa, Dewi Sri kemudian turun ke bumi untuk menemui pemuda yang telah mencuri padi. Dewi Sri kemudian marah-marah kepada pemuda tersebut. Pemuda dan warga lainnya pun akhirnya meminta maaf kepada Dewi Sri.



Gambar 11. Pemuda dan warga meminta maaf kepada Dewi Sri

Dewi Sri akhirnya memaafkan mereka dan menyuruh warga untuk menjaga serta merawat padi dengan baik untuk kesejahteraan manusia di bumi. Warga pun mengucapkan terima kasih Dewi Sri.



Gambar 12. Tampilan Scene Terima Kasih Dewi Sri

Hasil Pengujian

Pengujian terhadap hasil film animasi “Terima Kasih Dewi Sri” dilakukan dengan 3 kategori subjek yang berbeda yaitu, pengujian dilakukan oleh ahli materi Made Taro selaku pengarang cerita, pengujian dilakukan oleh ahli media yang merupakan dosen animasi 2 dimensi Dwi Novita Sari, S.Sn., M.Sn., serta siswa SMK Pembangunan Denpasar yang merupakan remaja dengan rentang usia 15-17 tahun dan menjadi target utama dalam penelitian ini.

Hasil dari pengujian berupa pengisian form secara *offline* kepada para ahli dan *online* kepada siswa SMK Pembangunan Denpasar seperti tabel di bawah.

Table 1. Hasil Kusioner Ahli materi Made Taro

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Film Animasi 2 Dimensi “Terima Kasih Dewi Sri” sudah sesuai dengan cerita aslinya?	1	0
	Jumlah Poin	1	0
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)	100%	
2	Apakah alur cerita serta pesan moral pada film animasi ini sudah sesuai?	1	0



	Jumlah Poin	1	0
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)	100%	
3	Apakah musik pada film animasi ini sudah sesuai dengan alur cerita?	1	0
	Jumlah Poin	1	0
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)	100%	
4	Apakah film animasi 2 dimensi “Terima Kasih Dewi Sri” direkomendasikan untuk terus ditayangkan dan didistribusikan?	1	0
	Jumlah Poin	1	0
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)	100%	
5	Apakah narasi yang terdapat dalam film animasi “Terima Kasih Dewi Sri” dapat dipahami?	1	0
	Jumlah Poin	1	0
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)	100%	
6	Apakah efek visual yang terdapat pada film animasi “Terima Kasih Dewi Sri” menarik untuk dilihat?	1	0
	Jumlah Poin	1	0
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)	100%	

Pada Tabel 1 di atas merupakan hasil pengujian dari Made Taro selaku pengarang cerita “Terima Kasih Dewi Sri”. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa, menurut Made Taro semua aspek yang dijadikan penilaian mendapatkan hasil baik. Hal ini dapat dilihat dari setiap pertanyaan mendapatkan poin positif, jika dipresentasikan memperoleh poin 100%.

Table 2. Hasil Kusioner Ahli Media

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah film animasi 2 dimensi “Terima Kasih Dewi Sri” sudah menerapkan prinsip animasi?	1	0
	Jumlah Poin	1	0
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)	100%	
2	Apakah visualisasi dari film animasi ini menarik?	1	0
	Jumlah Poin	1	0
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)	100%	

3	Apakah pemilihan jenis huruf pada film animasi ini sudah tepat?	1	0
	Jumlah Poin	1	0
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)	100%	
4	Apakah suara <i>dubbing</i> dapat didengar dengan jelas dan mudah dipahami dalam pengucapannya?	1	0
	Jumlah Poin	1	0
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)	100%	
5	Apakah narasi dalam film animasi ini mudah dipahami?	1	0
	Jumlah Poin	1	0
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)	100%	
6	Apakah Pemilihan warna pada film animasi ini sudah tepat?	1	0
	Jumlah Poin	1	0
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)	100%	

Pada Tabel 2 di atas merupakan hasil pengujian dari Dwi Novita Sari, S.Sn., M.Sn. selaku dosen matakuliah animasi. Dar data di atas dapat disimpulkan bahwa, menurut Dwi Novita Sari, S.Sn., M.Sn. semua aspek yang dijadikan penilaian sudah sangat baik. Semua aspek penilaian mendapatkan poin positif jika dipresentasikan menjadi 100%.

Table 3. Hasil Kusioner Siswa SMK Pembangunan Denpasar

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah film animasi 2 dimensi “Terima Kasih Dewi Sri” menarik untuk ditonton?	73	1
	Jumlah Poin	73	1
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)	99%	
2	Apakah film animasi ini layak ditonton remaja?	71	3
	Jumlah Poin	71	3
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)	96%	
3	Apakah pesan moral pada film animasi ini dapat dipahami?	73	1
	Jumlah Poin	73	1
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)	99%	



4	Apakah suara <i>dubbing</i> dapat didengar dengan jelas dan mudah dipahami dalam pengucapannya?	71	3
	Jumlah Poin	71	3
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)		96%
5	Apakah narasi dalam film animasi ini mudah dipahami?	72	2
	Jumlah Poin	72	2
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)		97%
6	Apakah film animasi ini direkomendasikan untuk ditayangkan dan didistribusikan lebih banyak?	73	1
	Jumlah Poin	73	1
	Presentase (Jumlah poin/nilai maksimal x 100)		99%

Bedasarkan tabel 3 di atas dapat dijabarkan, sebagai berikut:

1. Dari 74 responden, sebanyak 73 atau 99% menyatakan setuju film animasi 2 dimensi “Terima Kasih Dewi Sri” ini menarik untuk ditonton.
2. Dari 74 responden, sebanyak 71 atau 96% menyatakan setuju film animasi 2 dimensi “Terima Kasih Dewi Sri” ini layak untuk ditonton oleh para remaja khususnya dengan rentang usia 15-17 tahun.
3. Dari 74 responden, sebanyak 73 atau 99% menyatakan setuju bahwa pesan moral pada film animasi ini dapat dipahami oleh para remaja khususnya dengan rentang usia 15-17 tahun.
4. Dari 74 responden, sebanyak 71 atau 96% menyatakan setuju bahwa suara *dubbing* dapat didengar dengan jelas dan mudah dipahami dalam pengucapannya.
5. Dari 74 responden, sebanyak 72 atau 97% menyatakan narasi yang terdapat dalam film animasi 2 dimensi “Terima Kasih Dewi Sri” ini dapat dipahami dengan jelas.
6. Dari 74 responden, sebanyak 73 atau 99% merekomendasikan film animasi 2 dimensi “Terima Kasih Dewi Sri” untuk terus ditayangkan dan didistribusikan melalui media sosial *youtube*.

Bedasarkan penjelasan hasil analisa di atas, didapatkan kesimpulan bahwa setelah film animasi 2 dimensi “Terima Kasih Dewi Sri” ini dievaluasi oleh para ahli dan diujikan ke lapangan memperoleh hasil positif sesuai dengan harapan penulis. Film animasi 2 dimensi “Terima Kasih Dewi Sri” berhasil menyajikan tayangan yang dapat diterima oleh kalangan remaja khususnya dengan rentang usia 15-17 tahun. Film animasi ini mampu memberikan pesan moral serta melestarikan cerita rakyat Bali dengan media modern. Selain itu, film animasi 2 dimensi “Terima Kasih Dewi Sri” ini berhasil menerapkan metode mendongeng yang digagas oleh Made Taro sebagai terobosan dalam melestarikan tradisi lisan dengan respon baik dari para responden.

Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan proses perwujudan film animasi 2 dimensi cerita rakyat berjudul “Terima Kasih Dewi Sri” dapat disimpulkan bahwa ada tahapan yang harus dilewati yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahapan tersebut diisi dengan mengumpulkan data dari proses wawancara dengan tokoh, mengumpulkan literatur dari buku

serta jurnal, merancang *storyboard* sehingga berwujud animasi. Setelah berwujud animasi, kemudian diujikan kepada remaja di Denpasar yaitu SMK Pembangunan Denpasar. Hasil dari kuesioner yang disebarkan kepada remaja SMK Pembangunan Denpasar mendapatkan respon positif. Film animasi ini menarik ditonton dengan nilai 99%, penyampaian pesan moral dapat diterima dengan baik diberi nilai 99%, serta film animasi ini direkomendasikan untuk terus ditayangkan dan disebarluaskan dengan nilai 99%.

Daftar Pustaka

- Anggara, I. G. A. S., Yusa, I. M. M., & Jayanegara, I. N. (2021). Implementasi Rigging pada Karakter ‘I Angsa’ dalam Film Animasi 2D ‘I Empas Teken I Angsa’. *Jurnal Desain*, 8(3), 249-261. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/9366.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori Dan Pengembangannya*. C.V Andi Offset. Yogyakarta: Andi Offset.
- Endraswara, S., dkk. (2013). “Folklor Nusantara Hakikat, Bentuk, Dan Fungsi.” In . Universitas Negeri Yogyakarta. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-suwardi-mhum/folklor-nusantaradamicetak.pdf>.
- Firdaus, M. (2018). Eksplorasi Visual Pasar Tradisional sebagai Pendukung dalam Perancangan Film Animasi Pendek “Potret”. *Jurnal Desain*, 5(03), 235-249. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/2160
- Krisanti, E. (2018). Studi Karakter Ekstrovert dan Introvert sebagai Pendukung Perancangan Karakter Film Animasi Pendek. *Jurnal Desain*, 5(03), 174-188. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/2171
- Lau, M. I., Dzikri, A., & Prasetyaningsih, S. (2016). Implementasi Teknik Rigging Pada Film Animasi 2 Dimensi “Gadis Sapu Lidi”. *Jurnal Simetris*, 7(2), 427-438. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/751>.
- Limbong, T. & Simarmata, J. (2020). *Media Dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. (2017). Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 61-72. <https://jurnal.instiki.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa/article/view/143>
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prakosa, G. (2010). *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta. <https://www.goodreads.com/book/show/9186127-animasi>.
- Purnomo, F. A., Pratisto, E. H., Purnomo, A., Huda, A. S., Nugroho, A. S., & Mahendra, A. C. (2017). Digital Animasi 2 Dimensi Dengan Metode Cell Shadding Dan Rigging Bone Studi Kasus: Legenda Gunung Tugel. *Indonesian Journal of Applied Informatics*, 2(1), 33-46. <https://doi.org/10.20961/ijai.v2i1.15248>
- Rafiqa, S. (2021). *Penokohan Dalam Cerita Rakyat (Perspektif Linguistik Sistemik Fungsional)*. Syiah Kuala University Press & Universitas Borneo Tarakan.
- Ramadhan, R., & Kurnianto, A. (2018). Eksplorasi Visual Gang Kelinci Pasar Baru Jakarta sebagai Dasar Perancangan Set Film Animasi Pendek. *Jurnal Desain*, 5(02), 104-115. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/2156.



Taro, M. (2018). *Kumpi Mangku Mendongeng*. Denpasar.
<https://repositori.kemdikbud.go.id/16356/>.

Trianton, T. (2013). Film sebagai media belajar. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.