

FILM ANIMASI 2 DIMENSI CERITA RAKYAT BALI BERJUDUL I CEKER CIPAK

Benny Muhdaliha¹, Dewa Ray Dharmayana Batuaya²

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur

Jl. Ciledug Raya, Petukangan Utara, Jakarta Selatan,

²Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia,

Jl. Tukad Pakerisan No. 97 Denpasar

benny.muhdaliha@budiluhur.ac.id¹, dewakroket@gmail.com²

Received : Juni 2017

Accepted : Juli 2017

Published : Oktober 2017

Abstrak

Banyak faktor yang dapat menyebabkan terjadinya penyimpangan moral yang dilakukan anak-anak, salah satu diantaranya adalah banyaknya tayangan-tayangan yang kurang sesuai dengan budaya dan kurang mendidik untuk anak-anak. Tayangan yang diadaptasi dari cerita rakyat seringkali menjadi alternatif yang strategis sebagai media edukasi. Pada umumnya pesan yang disampaikan dalam cerita rakyat merupakan petunjuk tingkah laku dalam kehidupan bermasyarakat, ajaran baik dan buruk, kegembiraan, kesedihan, serta kepahlawanan. Dengan pesan-pesan moral yang bernilai positif diharapkan dapat melatih pengendalian emosi serta perkembangan karakter dalam proses pembentukan watak seorang anak, khususnya pada era kontemporer. Dalam penelitian ini dilakukan perancangan film animasi 2 dimensi cerita rakyat bali I Ceker Cipak. Wujud Animasi 2 dimensi dipilih karena dapat menjelaskan informasi yang rumit menjadi lebih sederhana dan menarik sehingga mudah dipahami oleh penonton. Film animasi 2 dimensi termasuk media yang dapat dinikmati oleh semua umur dan relatif lebih murah serta mudah penggunaannya. Cerita I Ceker Cipak juga menyampaikan nilai-nilai keadilan, dan kemanusiaan melalui implementasi hukum karma phala. Dari hasil pengujian yang dilakukan pada anak-anak siswa SDN 1 Semarapura Tengah, Klungkung didapatkan bahwa anak-anak SD dapat dengan mudah memahami pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat I Ceker Cipak ini.

Kata kunci: Film Animasi 2D, Cerita Rakyat Bali, Karakter, I Ceker Cipak

Abstract

Many factors can lead to moral irregularities by children, one of which is the number of impressions that are less culturally appropriate and less educational for children. Impressions adapted from folklore often become a strategic alternative as educational media. In general, the message conveyed in folklore is a guideline of behavior in social life, good and bad teaching, joy, sadness, and heroism. Positive moral messages contained are expected to control turbulent in emotion and character development in the process of forming a child's character, especially in the contemporary era. 2 dimensional (2D) animated film which delivering Balinese local content from folklore is done by this research. The 2D animation is entitled 'I Ceker Cipak'. The 2D animation form is chosen because it can explain complicated information to be more simple and interesting, so it can be easily understood by the audience. 2D animated film is also a media that can be enjoyed by all ages and relatively cheaper and easy to use. Story I Ceker Cipak also convey the values of justice, and humanity through the implementation of the law of karma phala. From the results of tests conducted on children SDN 1 Semarapura Middle students, Klungkung, found that elementary school children can easily understand the moral messages contained in the 2D animation folklore movie entitled I Ceker Cipak.

Keywords: 2D Animation, Balinese Folklore, Character, I Ceker Cipak

1. PENDAHULUAN

Pada masa dimana gadget belum "menjerat" anak, dan orangtua tidak terlalu sibuk dengan urusan pekerjaannya, cerita rakyat sering diceritakan oleh orangtua kepada anaknya di saat menjelang tidur. Imajinasi seorang anak berkembang ketika mendengar sebuah cerita. Anak-anak akan membayangkan tokoh, tempat, dan peristiwa. Hal ini mampu meningkatkan imajinasi dan rasa ingin tahu seorang anak. Namun dengan semakin berkembangnya zaman dan teknologi, cerita rakyat mulai dilupakan.

Cerita rakyat dengan kandungan/muatan nilai lokal yang biasanya diceritakan oleh orang tua kepada anaknya mulai tergantikan dengan media televisi, dan gadget. Dengan kata lain, tayangan pada media televisi dan gadget pada zaman sekarang sangat mempengaruhi pemikiran dan pola pikir anak-anak. Dengan tayangan yang kurang mendidik, pola pikir serta tingkah laku anak-anak di zaman sekarang menjadi berubah dan kurang memiliki nilai-nilai moral, nilai kesopanan, serta rasa cinta terhadap bahasa sendiri. Hal ini diamini oleh bu Luh Putu Anggreni, S.H., ketua Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan Dan Anak (P2TP2A) Denpasar. Anggreni membenarkan bahwa mental dan karakter anak-anak usia dini sangat rentan dan rawan terpengaruh hal-hal negatif, hal tersebut dikarenakan kebanyakan orang tua saat ini terlalu mementingkan pekerjaannya sehingga kurangnya waktu untuk menemani dan memperhatikan perkembangan anak. Selain itu, tayangan-tayangan pada televisi juga kurang memberikan contoh-contoh yang mencerminkan kecintaan terhadap budaya lokal.

Kuisisioner yang telah disebar kepada orang tua yang memiliki anak kelas IV SD di SDN 1 Semarapura Tengah, daerah Klungkung mengungkapkan bahwa memang benar anak-anak mereka cenderung lebih menyukai animasi luar negeri dan mengikuti bahasa, adegan pada film itu. Hal tersebut menyebabkan gaya berbicara anak-anak saat ini kurang mencerminkan kecintaan terhadap bahasa sendiri, dan budaya lokal khususnya di daerah Bali.

Film animasi populer yang diproduksi Malaysia menggunakan bahasa Melayu—yang meskipun secara umum mirip dengan bahasa Indonesia,

namun memiliki beberapa makna kata berbeda, juga berbeda dalam pelafalan, pemilihan kata, dialek, dan gaya bahasa. Beberapa contoh film animasi populer dari Malaysia adalah "Upin dan Ipin", "Boboboy", serta "Sang Kancil". Walaupun terjadi kerancuan dalam penggunaan bahasa Indonesia yang baik, ternyata tayangan animasi tersebut membuat anak-anak dengan mudah memahami maksud dari film animasi. Hal tersebut dikarenakan film animasi 2 dimensi memiliki keunggulan dalam menampilkan suatu representasi realitas dan meta-realitas dalam sajian imajinatif dengan teknik-teknik efek visual yang beragam. Namun dari segi bahasa, dan penyampaian pesan moral film-film yang disebutkan sebagai contoh tersebut kurang menekankan pada nilai-nilai kecintaan terhadap bahasa sendiri baik itu bahasa Indonesia, maupun bahasa daerah sendiri. Anak-anak sangat menggemari tayangan film animasi produksi luar negeri namun mereka juga meniru bahasa yang dipergunakan pada film atau tayangan tersebut. Hal ini membuktikan bahwa film animasi 2 dimensi yang dipertontonkan terhadap anak-anak cukup memberikan pengaruh terhadap pola pikir dan tingkah laku anak-anak tersebut. Dapat dikatakan demikian karena faktanya setelah menonton tayangan tersebut, anak-anak langsung dapat menceritakan kembali fenomena-fenomena yang terdapat pada film animasi 2 dimensi tersebut, dan mereka juga langsung mempergunakan bahasa-bahasa pada film animasi 2 dimensi tersebut untuk bercanda dan berkomunikasi dengan orang-orang sekitarnya.

Namun sangat disayangkan film-film animasi 2 dimensi saat ini banyak yang tidak menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Padahal cerita-cerita rakyat di Indonesia khususnya di Bali tidak kalah menariknya jika dijadikan film animasi 2 dimensi seperti cerita rakyat Bali I Ceker Cipak. Dalam cerita I Ceker Cipak ini, dikisahkan kehidupan seorang anak laki-laki dari Bali, yang hidup susah dari kecil namun tetap memiliki hati baik dan mulia, perkataannya pun santun dan lembut, walaupun ditinggalkan oleh ayahnya yang meninggal karena sakit, ia tetap hidup dan menyayangi ibunya, selalu mematuhi perkataan ibunya dan hidup dalam kesederhanaan. Ia juga mengajarkan pada kita nilai-nilai moral dan cinta kasih terhadap sesama makhluk hidup, tidak menyakiti

mahluk lain bagaimanapun alasannya. Dalam cerita I Ceker Cipak juga menceritakan bagaimana orang yang selalu mengamalkan ajaran dharma atau kebaikan dalam hidupnya suatu saat pasti akan mendapatkan kebaikan pula. Sebaliknya jika kita berbuat jahat terhadap orang lain maka kita akan mendapat balasan yang setimpal pula. Hal di atas merupakan sepenggal cerita rakyat Bali I Ceker Cipak.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka akan dirancang film animasi 2 dimensi tentang cerita rakyat Bali dengan judul I Ceker Cipak. Sasaran film animasi 2 dimensi ini adalah anak-anak kelas IV SDN 1 Semarapura Tengah, karena berdasarkan silabus mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti kelas IV SD, pada pertemuan kelima terdapat materi pembelajaran yang membahas mengenai Catur Pataka yang merupakan pelajaran yang membahas mengenai empat jenis perbuatan yang berdosa diantaranya mencuri, dan membunuh. Selain itu pada materi ini juga membahas mengenai upaya untuk menjauhkan diri dari Catur Pataka salah satunya mengingat dan menjalankan *Tat Tvam Asi*.

Film animasi ini akan disampaikan kepada anak-anak kelas IV SD dengan perhitungan waktu satu pertemuan yang akan ditayangkan di akhir pertemuan. Diharapkan dengan mempergunakan film animasi 2 dimensi ini, pesan moral dan budaya rakyat Bali dapat diterima oleh anak-anak, karena media yang digunakan adalah media yang disukai oleh anak-anak, dan hampir tidak lepas dari keseharian anak-anak di zaman sekarang ini. Dengan demikian pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut dapat diterima oleh anak-anak. Sehingga diharapkan dapat memperkenalkan cerita rakyat khususnya cerita rakyat Bali, kepada anak-anak dan menanamkan nilai-nilai moral serta kesusilaan mulai sejak dini. Selain itu dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah sendiri.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini membagi data penelitian menjadi dua kategori yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui metode wawancara dan survey dengan kuisisioner. Data sekunder diperoleh melalui

tinjauan pustaka dan metode dokumentasi. Berikut adalah pemaparannya :

2.1 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Luh Putu Anggreni, SH. selaku ketua harian P2TP2A Kota Denpasar. Anggraeni dipilih sebagai narasumber karena dapat memberikan informasi yang lebih jelas mengenai perkembangan anak Indonesia saat ini, terutama di daerah Bali.

Data yang diperoleh dari metode wawancara dengan Ibu Luh Putu Anggreni, SH., menyebutkan bahwa: Mental dan karakter anak-anak kita saat ini sangat rentan dan rawan terpengaruh oleh hal-hal negatif, dikarenakan banyaknya persoalan-persoalan dan permasalahan dalam keluarga yang mempengaruhi perkembangan karakter anak saat ini. P2TP2A juga banyak menangani persoalan anak-anak yang berurusan dengan hukum, menurut beliau hal tersebut dipengaruhi oleh faktor orang tua yang kurang perhatian terhadap anaknya. Dimana kenyataannya banyak faktor seperti orang tua yang saking sibuknya tidak bisa meluangkan waktu untuk bercengkrama dan membacakan dongeng sebelum tidur kepada anaknya, juga tidak memberikan pendampingan yang maksimal ketika anak menonton tayangan televisi. Faktor-faktor tersebut dikatakan sebagai faktor yang dominan membentuk karakter anak-anak.

2.2 Survey dengan Kuisisioner

Pada metode survey dengan kuisisioner ini dilakukan penyebaran angket terhadap 117 orang siswa kelas 4 SD. Angket tersebut selanjutnya diberikan kepada orang tua atau wali dari masing-masing siswa.

Penulis mencantumkan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan perkembangan karakter anak di rumah, dan keseharian anak-anak tersebut, serta kebutuhan visual anak-anak dalam belajar dan pemahaman makna-makna cerita yang berisikan pendidikan karakter yang bersifat positif. Fakta yang diperoleh dari hasil pengumpulan data di lapangan mengungkap, dari 117 anak tersebut 95,73% atau 112 anak lebih suka menonton film animasi dari Malaysia dari pada menonton film animasi dari daerah lain.

Pertanyaan yang juga diajukan adalah tentang bagaimana cara orang tua dalam mengomunikasikan film yang ditonton oleh anak-anak. Hasil survey mengungkap, 58,97% atau 69 orang tua jarang mendampingi anak-anaknya ketika menonton film, 27,35% atau 32 orang tua bahkan tidak mendampingi anak-anaknya ketika menonton film, hanya terdapat 13,67% atau 16 orang tua yang masih mendampingi anaknya dalam menonton film.

Penulis memperoleh data selanjutnya dari penyebaran kuisioner terhadap orang tua siswa kelas 4 SD di SDN 1 Semarapura Tengah, Klungkung. Kuisioner disebar setelah anak-anak menonton film yang disukai. Hasilnya, anak-anak cenderung menirukan bahasa yang dipergunakan pada film dan mencoba melakukan adegan yang mirip dengan yang terdapat dalam film tersebut.

2.3 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan pada literatur yang mengungkap materi, teori, diskursus, dan metode yang terkait dengan topik penelitian ini. Sumber literatur meliputi penelitian terdahulu yang dipublikasikan pada jurnal; literatur berupa buku teks; dan beberapa sumber yang berasal dari penelusuran melalui web.

Pada penelitian terdahulu, tulisan pertama adalah tulisan dari Imamah (2012)[1] yang dipublikasikan pada sebuah jurnal yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan". Tulisan tersebut membahas tentang bagaimana meningkatkan mutu proses pembelajaran IPA di kelas VIII A SMP Negeri 2 Jepara melalui penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis konstruktivisme yang dipadukan dengan video animasi.

Dari hasil penelitian ini didapatkan hasil penerapan metode kooperatif berbasis konstruktivisme yang dipadukan dengan video animasi dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kompetensi dasar materi sistem kehidupan tumbuhan dalam kehidupan sehari-hari. Video animasi salah satu media alternatif bagi guru yang dapat digunakan pada pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme.

Penelitian kedua adalah tulisan Aditya (2011) yang berjudul "Pemanfaatan Video Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Kelas 1 Program Studi Teknik Bangunan Gedung Di SMK Negeri 2 Surakarta". Tulisan tersebut membahas mata pelajaran Praktek Batu, khususnya pada pokok bahasan pasangan tembok ikatan setengah bata, dengan media konvensional. Dari hasil pembahasan video ini masih menggunakan video konvensional yang sulit untuk dimengerti, lebih cenderung membosankan, kurang interaktif dan komunikatif.

Dengan membandingkan kelebihan dan kelemahan kedua video pembelajaran tersebut, maka konsep perancangan video yang akan dibuat yaitu menggunakan animasi 2 dimensi dengan menggunakan aset animasi berupa ilustrasi yang sederhana, menarik dengan didukung oleh narasi yang jelas, sehingga memberi kemudahan dalam memberi dan memahami mengenai informasi yang akan disampaikan yaitu tentang penanaman moral dan nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan.

A. Terminologi Film

Film adalah serangkaian gambar yang bergerak. Bahasa yang digunakan dalam film adalah bahasa gambar. Film menyampaikan cerita melalui serangkaian gambar yang bergerak, dari satu adegan ke adegan lain, dari satu konflik ke konflik lain, dari peristiwa satu ke peristiwa lain. (Iskak dan Yustinah, 2006, 23)[3].

Video merupakan unsur pembentuk film. Sofyan dan Purwanto (2008,15)[4] mengemukakan ada beberapa jenis video diantaranya adalah Video Iklan Layanan Masyarakat, Video Iklan Komersil, Video Dokumenter, dan Video Profil. Menurut Bordwell (2012, 11)[5], tipe-tipe film dibedakan dari bentuknya. Tipe-tipe tersebut adalah film fiksi, film dokumenter, film animasi dan film eksperimental. Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yakni linier dan non linier (Biran dan Misbach, 2006) [6].

B. Jenis-jenis Karakter atau Pelaku Cerita

Karakter pada suatu cerita bisa dikonstruksi menurut suatu *stereotype* tertentu yang bisa berupa model *archetype* [7]. Menurut Pratista

(2008,80)[8] Karakter atau pelaku cerita biasanya memiliki wujud nyata (fisik) yang secara umum dapat dibagi menjadi dua yakni, karakter manusia dan non-manusia. Tsukamoto [9] memiliki konsep *Manga Matrix* yang mampu membantu *character designer* dalam mewujudkan karakter yang unik. Dalam mengonstruksi karakter, atau mengonsepsi karakteristik suatu tokoh, hendaknya kita melakukan kajian mendalam terhadap model melalui literasi visual, sehingga tokoh atau karakter yang diciptakan mampu memiliki ciri khas yang mudah dikenali [10].

C. Terminologi Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, nyawa, semangat. Sedangkan animasi adalah serangkaian gambar diam yang dijalankan atau digerakan oleh proses manipulasi visual, sehingga seakan-akan gambar diam tersebut bergerak. Ada tiga jenis-jenis animasi, yaitu: Animasi gambar diam (*stop-motion animation*), Animasi Tradisional (*Traditional animation*), Animasi Komputer (*Computer animation*)[11].

Dalam merancang suatu animasi, terdapat ruang lingkup materi yang menjadi acuan seorang animator, antara lain : Ide, Tema, *Logline*, Sinopsis, *Diagram Scene*, Naskah, *Storyboard*, *Layout*, *Key Animation*, *Coloring*, *Time Setting*, *Dubbing*[12]. Proses animasi itu sendiri terbagi atas tiga tahap yaitu yang pertama adalah pra-produksi. Tahap yang termasuk dalam pra-produksi adalah Perancangan, Konsep atau Ide, Riset, Naskah atau Skenario, *Concept Art/ aset*, *Storyboard*. Urutan setelah tahap pra-produksi adalah produksi, kemudian pasca atau post-produksi. Pada tahap produksi dilakukan pembuatan aset animasi dan penganimasian. Pada tahap pasca produksi dilakukan pengisian suara (*narasi/dubbing*), efek suara, suara latar dan *render final* [13].

2.4 Metode Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi yang dilakukan mengumpulkan dokumentasi data-data artikel yang menegaskan bahwa penyimpangan moral yang dilakukan oleh anak sebagian besar karena kurangnya tontonan yang mendidik bagi anak-anak. Selain itu juga terdapat data-data dari P2TP2A, UPPA Polresta Denpasar—mengenai jumlah kasus anak-anak, baik itu sebagai pelaku maupun korban

penyimpangan moral dari tahun 2014 sampai akhir Agustus 2016. Data yang diperoleh dari P2TP2A, UPPA Polresta Denpasar menunjukkan bahwa jumlah kasus terhadap anak berhubungan dengan hukum (ABH) pada tahun 2014 adalah 16 kasus. Untuk jenis kasus seksual adalah 13 kasus. Sedangkan pada tahun 2015 jumlah kasus (ABH) menurun menjadi 11 kasus. Namun untuk jenis kasus seksual meningkat menjadi 20 kasus. Lalu pada Bulan Agustus 2016 jumlah kasus (ABH) meningkat menjadi 12 kasus. Namun untuk jenis kasus seksual mengalami penurunan menjadi 19 kasus. Hal ini membuktikan bahwa masih perlunya penanaman karakter dan moral bagi anak-anak di bawah umur.

2.5 Analisis Data

Dari data-data yang telah dijabarkan dapat diketahui bahwa saat ini mental anak-anak Indonesia khususnya di daerah Bali masih terbilang rentan, dan rawan terpengaruh hal-hal negatif. Oleh karena itu, masih banyak penyimpangan moral yang dilakukan oleh anak-anak. Hal tersebut dibuktikan dari data jumlah kasus anak dari tahun 2014 sampai akhir bulan Agustus 2016 yang masih terbilang meningkat tiap tahunnya walaupun sempat mengalami penurunan yang signifikan. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya perhatian orang tua terhadap tontonan yang berkualitas bagi anak khususnya yang berisikan nilai-nilai positif dan pesan moral yang dapat di contoh oleh anak.

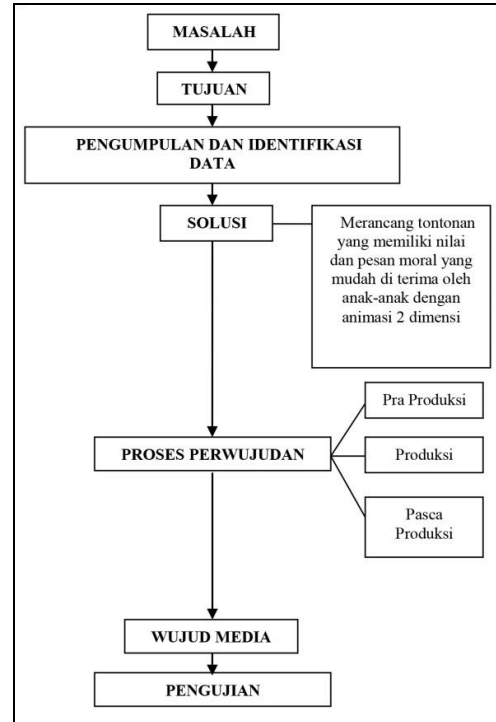
Menyikapi data tersebut, peneliti menentukan jalan yang dapat menjadi alternatif penyampaian pesan moral terhadap anak, yaitu melalui mata pelajaran Agama dan Budi Pekerti pada anak kelas IV SD yang dirasa masih kurang efektif bagi anak sehingga anak-anak kurang mengerti kesimpulan dan pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran ketika materi disampaikan menggunakan cara tradisional. Oleh karena itu dibutuhkan media yang menarik seperti animasi 2 dimensi yang secara langsung dapat menyampaikan pesan moral yang bernilai positif melalui gambar bergerak, dan lebih mudah ditangkap maksudnya oleh anak-anak, serta mempergunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

2.6 Skema Proses Perancangan

Rencana awal dalam perancangan film animasi ini adalah menentukan tujuan dari masalah yang ada. Selanjutnya melakukan pengumpulan data dan mengidentifikasi data sehingga dapat menentukan solusi dengan merancang tontonan yang memiliki nilai dan pesan moral yang mudah diterima oleh anak-anak melalui animasi 2 dimensi.

Selanjutnya adalah melakukan proses perwujudan yang dibagi menjadi 3 tahapan. Tahapan yang pertama adalah tahap pra-produksi. Pada tahapan ini akan ditentukan konsep desain yang akan diterapkan dan menganalisa unsur-unsur desain yang akan diterapkan seperti animasi, warna, tipografi, dan audio. Dilanjutkan dengan membuat sketsa karakter, *background*, dan membuat *storyboard*.

Tahap selanjutnya adalah tahap produksi. Pada tahapan ini akan ditentukan beberapa hal seperti persiapan bidang kerja, teknik penganimasian, dan prinsip animasi yang akan digunakan. Selanjutnya pada tahap pasca produksi akan dilakukan pengabungan keseluruhan *scene*, *import sound*, serta proses *render* atau *finishing*. Proses ini akan berujung pada tujuan utama yakni menghasilkan wujud media berupa film animasi cerita rakyat Bali I Ceker Cipak dalam bentuk animasi 2 dimensi yang siap diujikan (Gambar 1).



Gambar 1. Skema Proses Perancangan
[Sumber : dokumentasi penulis]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Cerita I Ceker Cipak




Cerita I Ceker Cipak ini mengisahkan tentang kehidupan seorang anak miskin dan yatim (kehilangan ayah). Ia sangat rajin membantu ibunya untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Ia juga sangat tekun menjalankan kewajibannya terhadap Tuhan Yang Mahakuasa. Suatu hari ia menolong empat ekor binatang dan merelakan uang yang diberikan oleh ibunya untuk membeli jagung, untuk menebus keempat ekor binatang yang sedang disiksa oleh warga, pada akhirnya ia mendapatkan balasan dari perbuatannya tersebut. Salah satu hewan yang ditolongnya ternyata adalah anak seekor naga yang sangat sakti. I Ceker Cipak pun diberikan sebuah cicin permata yang dapat merubah apapun menjadi emas. Semenjak itu kehidupan I Ceker Cipak pun mulai membaik. Meski penuh dengan emas dan serba berkecukupan, ia tetap menjadi orang yang rajin bekerja, rendah hati, dan suka menolong.

Film animasi I Ceker Cipak telah menyelesaikan seluruh tahap dari proses pra produksi hingga pasca produksi. Hasil akhirnya dapat ditampilkan dalam satu format file video. Hasil dari potongan adegan Film Animasi I Ceker

Cipak dapat dilihat pada tabel visualisasi film animasi I Ceker Cipak (Tabel 1) sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel Visualisasi Film Animasi 2D Berjudul I Ceker Cipak [Sumber : dokumentasi penulis]

Scene	Visual
1	
<p>Narasi: Pada jaman dahulu kala di daerah Bali, hiduplah seorang anak yang berbudi pekerti luhur</p> <p>Action: Gambaran singkat sebuah rumah gubuk, <i>Pan right</i>.</p> <p>Audio: Musik Bali, narasi Durasi : 20 detik</p>	
SCENE	VISUAL
2	
<p>Narasi: Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, ibu dan anak tersebut mencari kayu bakar...</p> <p>Dialog:-</p> <p>Action: Gambaran Ceker Cipak dan Ibunya sedang bekerja di ladang. (<i>Pan Right</i>)</p> <p>Audio: Musik Bali, narasi Durasi : 30 detik</p>	
3	

<p>Narasi: Karena tidak memiliki modal Ceker Cipak pun meminta ibunya untuk menjualkan ayam jago kesayangannya.....</p> <p>Action: Gambar yang berlokasi di dalam rumah Ceker Cipak berbicara dengan ibunya. (<i>Zoom in</i>)</p> <p>Audio: Musik Bali, narasi Durasi : 9 detik</p>	
4	
<p>Narasi: Ibu Ceker Cipak pun memberikan uang itu kepada anaknya, ...</p> <p>Action: Gambar yang berlokasi di dalam rumah Ceker Cipak berbicara dengan ibunya. (<i>Track Out</i>)</p> <p>Audio: Musik Bali, narasi Durasi : 20 detik</p>	
SCENE	VISUAL
5	
<p>Narasi: Keesokan harinya Ceker Cipak pun berangkat menuju pasar kota dengan berbekal sebuah keranjang.....</p> <p>Action: Gambar Matahari terbit. (<i>Track out</i>)</p> <p>Audio: Musik Bali, narasi, <i>Sound Pagi Hari</i>. Durasi : 10 detik</p>	
6	

Narasi:
Sambil memikul keranjang Ceker Cipak terus berjalan tanpa mengenal lelah. Dalam perjalanan kebaikan hati I Ceker Cipak diuji,.....

Action:
Gambar Ceker Cipak berjalan menuju Pasar.(Pan Right)

Audio:
Musik Bali, narasi
Durasi : 15 detik



Dialog:
Ceker Cipak : “Aduh....jangan dia dibunuh, Tuan!”
.....

Action:
Gambar Ceker Cipak Berbicara dengan Orang Kejam

Audio:
Musik Bali, narasi, Suara Kucing
Durasi : 80 detik



Narasi:
Hari mulai gelap, I Ceker Cipak dan Hewan peliharaannya tiba di pasar kota,

Action:
Gambar Ceker Cipak tiba di Pasar kota.

Audio:
Musik Bali, narasi, Malam Hari
Durasi : 30 detik



Narasi:
I Ceker Cipak kembali ke kampung halamannya melewati jalan semula.....

Action:
Gambar Ceker Cipak berjalan meniggalkan Pasar kota.(Pan Right)

Audio:
Gamelan Bali, narasi.
Durasi : 30 detik



Dialog:
Si Ular : “Wahai, Tuanku yang berbudi luhur!

Action:
Gambar Ceker Cipak berbicara dengan Ular.(Track in)

Audio :
Musik Bali, narasi.
Durasi : 30 detik



Narasi:
Ketika ia dan binatang peliharaannya memasuki hutan belantara, tiba-tiba ia dihadang oleh seekor ular yang sangat besar.

Action:
Gambar Ceker Cipak dihadang oleh Naga Gombang

Audio:
Musik Bali, narasi *Back Sound* mistis.
Durasi : 15 detik



Dialog:
Naga Gombang: "Hai, Anak Muda! Berhenti dan serahkan ular itu kepadaku !"

Action:
Gambar Ceker Cipak berbicara dengan Naga Gombang

Audio:
Musik Bali, narasi
Durasi : 30 detik



Narasi:
Setelah itu, ia segera mengambil cincin permata di ekor Naga Gombang,.....

Action:
Gambar Ceker Cipak mengambil cincin emas dari ekor Naga Gombang.(Track Out)

Audio :Musik Bali, narasi
Durasi : 10 detik

SCENE **VISUAL**



Dialog:
Setelah berjalan seharian akhirnya I Ceker Cipak dan Hewan peliharaannya sampai di rumah.....

Action:
Gambar Ceker Cipak Sampai di rumah. (Track in)

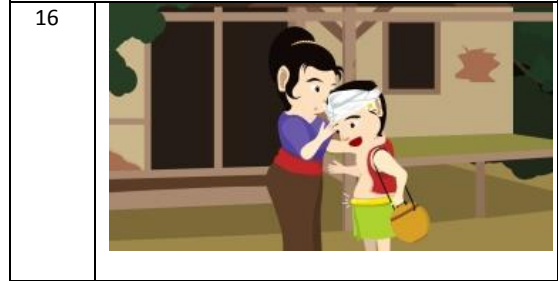
Audio :
Musik Bali, narasi, Back Sound 1.
Durasi : 20 detik



Dialog:
Ibu, dan anak ini pun kembali berpelukan

Action:
Gambar Ceker Cipak berpelukan dengan Ibunya. (Track out)

Audio:
Gamelan Bali, narasi, Back sound 2
Durasi : 15 detik



Narasi:
Tiba-tiba ikat pinggang tempat Ceker Cipak menyimpan cicin

Dialog:

Action:
Gambar Ibu dan hewan peliharaannya kaget melihat selendang berubah menjadi emas.(zoom in)

Audio:
Musik Bali, narasi
Durasi : 12 detik

SCENE **VISUAL**



Dialog:
Ibu: "Bagaimana hal itu bisa terjadi, Anakku?".....

Action:
Gambar Ceker Cipak menceritakan hal-hal yang dialaminya selama di perjalanan kepada Ibunya

Audio :
Musik Bali, narasi.
Durasi : 20 detik



Dialog:
Sejak memiliki cincin permata itu, kehidupan keluarga I Ceker Cipak berubah.....

Action:
Gambar Ceker Cipak, Ibu dan ketiga binatang peliharaannya tersenyum bahagia.

Audio :
Musik Bali, narasi.

Durasi : 20 detik



Dialog:
I Ceker Cipak pun mengetahui bahwa cincinnya merupakan cincin palsu,

Action:
Gambar Ceker Cipak Bingung dilihat oleh ketiga binatang peliharaannya.(Track in)

Audio :
Audio1 Klimaks, narasi, Musik Bali.

Durasi : 20 detik



Narasi:
Pande emas mendapatkan balasan atas perbuatannya

Action:
Gambar Pande emas terkapar.(Zoom in)

Audio :
Back Sound Sad, narasi

Durasi : 20 detik



Narasi:
ketiga binatang itu pun mengembalikan cincin permata yang asli kepada I Ceker Cipak.

Action:
Gambar I Ceker Cipak dan binatang peliharaannya. (Zoom out)

Audio :
Musik Bali, narasi

Durasi : 20 detik



Narasi:
Begitulah kisah I Ceker Cipak yang berhati mulia dan berbudi pekerti luhur.

Action:
Gambar Pulau bali zoom out
Fade to black Naskah pesan Moral.

Audio :
Musik Bali Ending, narasi

Durasi : 20 detik

3.2 Pengujian Kelayakan

Adapun rumus yang penulis gunakan dalam menentukan sampel dalam penelitian ini adalah Rumus Slovin / Slovin's Formula (Gambar 2):

$$n = \frac{N}{N.d^2 + 1}$$

Gambar 2. Slovin Formula
[Sumber : Sarwono, 2013, 107-108 [14]]

Keterangan:

n : Sampel

N : Populasi

d : Estimasi Kesalahan / Presisi

Estimasi Kesalahan terdiri dari tiga tingkat keakuratan, yaitu:

0,1 dengan tingkat keakuratan 90%

0,05 dengan tingkat keakuratan 95%

0,01 dengan tingkat keakuratan 99%

Menurut Sumanto (2014, 99-102)[15], salah satu alat pengukur yang paling banyak dipakai adalah alat ukur yang menggunakan skala penilaian. Skala penilaian memerlukan penilaian yang dilakukan oleh seseorang terhadap perilaku atau penampilan orang lain. Penulis menggunakan skala Guttman sebagai skala pengukuran pada penelitian ini.

Menurut Sumanto (2014, 106), *Skala Guttman* adalah skala yang menginginkan tipe jawaban tegas, seperti jawaban : benar - salah, ya -tidak, pernah – tidak pernah, positif – negatif, tinggi – rendah, baik – buruk, dan seterusnya. Pada *skala Guttman*, hanya ada dua interval, yaitu setuju dan tidak setuju/ya dan tidak.

3.3 Hasil Pengujian

Adapun hasil pengujian film animasi cerita rakyat Bali I Ceker Cipak bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil pengujian film animasi 2D cerita rakyat Bali I Ceker Cipak

No.	Pertanyaan	Jawaban		Persentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Anda tertarik dengan film animasi I Ceker Cipak yang sudah ditayangkan.	54	0	100%	0
2	Anda mengerti akan cerita yang ditayangkan pada film animasi ini.	52	2	96.29%	3.71
3	Anda memahami makna yang disampaikan dalam film animasi ini.	54	0	100%	0
4	Tampilan animasi ketika menonton Film Animasi ini saat ditayangkan, nyaman untuk ditonton.	54	0	100%	0
5	<i>Dubbing</i> (pengisi suara) mudah dipahami dan jelas dalam	52	2	96.29%	3.71

	pengucapannya.				
6	Film Animasi ini direkomendasikan untuk terus ditayangkan dan didistribusikan.	54	0	100%	0
	Total	320	4	98.75%	7.42%

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, pembuatan, serta pengujian animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali I Ceker Cipak ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Konsep visual dan setting yang diambil dalam perancangan film animasi ini adalah mencoba menerapkan tanda-tanda visual Tradisional. Hal tersebut dapat dilihat dalam proses pembuatan film animasi ini yang menggunakan teknik-teknik serta ide-ide yang mengacu pada nilai-nilai positif dalam kebudayaan Bali.
2. Merancang dan membangun film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali I Ceker Cipak ini memiliki beberapa tahap yaitu proses pra-produksi yang terdiri dari proses pengumpulan data, menganalisa hasil pengumpulan data, pembuatan konsep, naskah, narasi dan *storyboard*. Kemudian proses produksi yang meliputi perekaman suara, pembuatan ilustrasi gambar aset, serta pembuatan animasi. Selanjutnya proses terakhir adalah pasca produksi yang meliputi editing dan rendering video animasi.
3. Pengujian film animasi cerita rakyat Bali I Ceker Cipak ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan film dengan mengajukan kuesioner kepada 54 responden yang merupakan siswa SDN 1 Semarapura Tengah Klungkung. Setelah dilakukan pengujian, penulis menganalisa hasil pengujian dan didapatkan hasil bahwa seluruh informasi yang disampaikan melalui film animasi ini tersampaikan dengan sangat baik dengan hasil persentase 100%, dimana alur cerita, nilai-nilai serta pesan moral yang terkandung dalam cerita ini diketahui dan dipahami dengan sangat baik oleh anak-anak. Sedangkan dari segi tampilan dan audio dari film animasi ini termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 96.29%. Total

persentase dari hasil pengujian film animasi ini adalah 98.75% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak dapat dengan mudah memahami pesan moral yang terkandung dalam sebuah cerita rakyat yang ditayangkan melalui media animasi 2 dimensi.

Adapun hal-hal yang disarankan oleh penulis untuk penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

1. Diharapkan film animasi ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi, baik dari segi tampilan animasi maupun informasi mengenai pesan moral serta nilai-nilai positif.
2. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pembaca maupun peneliti yang mempunyai gagasan serupa baik dari segi ide yang mengangkat cerita rakyat menjadi sebuah film animasi 2 dimensi, dari segi bentuk-bentuk animasi 2 dimensi yang digunakan, dari segi manfaat dan tujuan yang ingin dicapai, dan yang lainnya. Diharapkan juga agar dapat menjadi referensi bagi masyarakat umum khususnya dalam hal memperkenalkan budaya lokal daerah Bali.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Imamah, N., 2012. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1).
- [2] Aditya, I., 2011. *PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR BAGI SISWA KELAS I PROGRAM STUDI TEKNIK BANGUNAN GEDUNG DI SMK NEGERI 2 SURAKARTA* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS SEBELAS MARET).
- [3] Iskak, A. Yustinah. 2006. Apresiasi Film dan Drama. Jakarta: Erlangga.
- [4] Sofyan, A.F. and Purwanto, A., 2008. Digital Multimedia: Animasi, Sound Editing & Video Editing.
- [5] Bordwell, D. and Carroll, N. eds., 2012. *Post-theory: Reconstructing film studies*. University of Wisconsin Pres.
- [6] Biran, H.M.Y. and Misbach, H., 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Pustaka Jaya.
- [7] Yusa, I.M.M., 2017. *Illustrating Zodiac*. An1mage.
- [8] Pratista, H. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta. Homerian Pustaka.
- [9] Tsukamoto, H., 2006. *Manga Matrix: Create unique characters using the Japanese matrix system*. Harper Collins.
- [10] Yusa, I.M.M. and Putra, I.N.A.S., 2017. *Literasi Visual : Hanoman*. An1mage.
- [11] Sugihartono, Ranang Agung. Dkk. 2010. *Animasi Kartun*. Jakarta: Indeks.
- [12] Utami, D., 2007. Animasi dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).
- [13] Dhimas, A. 2013. *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- [14] Sarwono, J., 2008. *Strategi Melakukan Riset*. Yogyakarta: ANDI.
- [15] Sumanto, M.A., 2014. *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Yogyakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Service).