

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia merupakan negara kesatuan yang terdiri dari beragam suku, bahasa dan adat istiadat. Dari keberagaman inilah yang kemudian terbentuk menjadi suatu budaya yang majemuk antara satu dengan yang lainnya. Budaya mulai berkembang dan tumbuh bersama oleh sekelompok orang yang tersebar dan kemudian di wariskan dari generasi ke generasi. Kekayaan budaya ini menjadi suatu kebanggaan bangsa Indonesia.

Salah satu daerah di Indonesia yang memiliki beragam kekayaan dalam budaya adalah Nanggroe Aceh Darussalam. Kekayaan budaya yang dimiliki Aceh ialah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan budaya lisan yang diceritakan secara turun-temurun. Nilai-nilai luhur dari nenek moyang inilah yang diyakini mereka sebagai pedoman tingkah laku dalam kehidupan (Endraswara, S 2013:47).

Cerita rakyat merupakan gambaran otentitas masyarakat yang mencerminkan perilaku dan budaya masyarakat setempat. Untuk itu, cerita rakyat harus tetap dilestarikan, tentunya dengan penyesuaian budaya terkini terutama dalam cara penyampaiannya agar tetap dapat dinikmati oleh anak-anak dan masyarakat sebagai sarana pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal.

Kategori cerita rakyat menurut Danandjaja adalah dongeng, legenda dan mite (Danandjaja 1984: 50). Cerita rakyat Aceh yang terkumpul dikategorikan dongeng yaitu; Banta Seudang, Kisah Putri Pucuk Gelumpang, O Ibu, O Padi Muda, Panglima Sekunca, Inen Maskerning, Merah Mege, Keluarga Si Kepar, Putri Hijau & Sultan Mukhayat, Air Mata Putri Pukes, Pangeran Amat Mude, Mentiko Betuah.

Perupa merupakan keturunan Aceh. Ayah perupa adalah orang asli suku Aceh tepatnya kota Banda Aceh yang sudah sekitar 30 tahun bermukim di kota Depok. Namun nenek, kakek dan sanak saudara perupa lebih banyak yang tinggal di Banda Aceh. Perupa melakukan survei terhadap 20 orang sanak saudara perupa yang merupakan masyarakat asli Aceh pada 3 Januari 2020 tentang dongeng dari daerahnya.

Survei mendapatkan hasil bahwa saat ini masyarakat Aceh di sekitar perupa masih banyak yang belum mengetahui dongeng daerahnya sendiri. Apabila ini terus dibiarkan, pada generasi kedepan dongeng Aceh akan semakin dilupakan. Sedangkan dongeng merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, perupa memilih dongeng Aceh sebagai konten dalam skripsi penciptaan tugas akhir.

Pada 13 judul dongeng Aceh yang telah perupa baca dari berbagai sumber, perupa melakukan klasifikasi berdasarkan pesan moral yang terkandung. Di dapatkan pada dongeng “Pangeran Amat Mude” mengandung lebih banyak nilai-nilai moral dan pendidikan pada ceritanya. “Pangeran Amat Mude” merupakan dongeng dengan *genre* parabel, yaitu dongeng yang mengandung unsur moral, pendidikan, dan pedoman hidup.

Nilai-nilai tersebut tentu perlu diketahui oleh para generasi penerus. Salah satu upaya untuk melestarikan dongeng Nusantara adalah dengan memperkenalkan kepada anak sejak dini tentang dongeng Nusantara. Hal tersebut agar dongeng Nusantara tidak semakin tergerus bahkan hilang. Selain untuk memperkaya wawasan, mereka juga dapat menanamkan nilai-nilai moral dan pendidikan yang terkandung didalam dongeng.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, banyak media yang juga semakin berkembang. Berbagai hiburan seperti film animasi sangat mudah didapat dan dinikmati. Beberapa animasi dongeng kini sudah ada yang ditampilkan pada sosial

media seperti *youtube*. Hal ini menjadi peluang bagi perupa untuk memperkenalkan dongeng Aceh dengan memanfaatkan sosial media *youtube*.

Perupa memiliki kemampuan kompetensi dalam bidang multimedia, khususnya multimedia statis, animasi 2 dimensi. Dengan melihat peluang yang ada pada saat ini, perupa merasa tertantang dan terpacu untuk membuat media animasi 2 dimensi dalam menampilkan dongeng Aceh “Pangeran Amat Mude” menggunakan teknik *motion graphic* dan mempublikasikan dalam kanal *youtube*.

Selain itu, adanya pandemi yang melanda Indonesia pada saat ini menjadikan keadaan Indonesia yang mengharuskan masyarakat untuk lebih banyak beraktifitas di dalam rumah. Hal ini meyakini perupa bahwa media animasi 2 dimensi ini menjadi tayangan bagi keluarga dirumah untuk meningkatkan kecintaan terhadap dongeng Nusantara khususnya Aceh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perupa memilih animasi 2 dimensi sebagai media yang menarik serta kekinian untuk melestarikan serta meningkatkan *awareness* dan kecintaan terhadap dongeng Aceh yang saat ini mulai dilupakan. Serta diharapkan penonton terutama anak dapat menanamkan nilai-nilai moral dan pendidikan yang terdapat pada kandungan ceritanya.

B. Pengembangan Ide Penciptaan

Berawal dari kemampuan perupa dalam bidang multimedia dan ketertarikan perupa untuk memperdalam pengetahuan serta teknik yang digunakan, perupa memilih bidang multimedia dalam skripsi penciptaan tugas akhir ini. Awalnya perupa berencana merancang *game* edukasi, setelah mendapatkan beberapa referensi, perupa mengembangkan ide menjadi sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi android.

Setelah melewati beberapa mata kuliah dan mengikuti kegiatan penelitian P2M tentang dongeng Nusantara, perupa mulai tertarik untuk meneliti lebih lanjut serta mencari permasalahan-permasalahan yang terjadi disekitar perupa sebagai sebuah landasan dalam perancangan skripsi penciptaan tugas akhir. Perupa juga mencari referensi dari beberapa buku dongeng Nusantara dengan berbagai sumber.

Setelah melalui beberapa kali konsultasi dan mendapat saran serta masukan, perupa mendapatkan peluang untuk mengembangkan ide menjadi animasi 2 dimensi dongeng Aceh: "Pangeran Amat Mude". Diharapkan animasi 2 dimensi ini dapat menjadi media yang menarik juga kekinian untuk memperkenalkan serta meningkatkan kepedulian dan kecintaan terhadap dongeng Nusantara khususnya daerah Aceh.

C. Fokus Penciptaan

Segi konseptual perancangan karya perupa adalah tentang dongeng Aceh "Pangeran Amat Mude". Dongeng Aceh dipilih karena berdasarkan survei yang telah perupa lakukan, saat ini dongeng Aceh sudah mulai dilupakan bahkan oleh masyarakat Aceh sendiri. Selain itu, perupa juga seorang keturunan Aceh yang ingin memperkenalkan dongeng Aceh yang jarang diketahui masyarakat.

Dongeng Aceh dengan Judul "Pangeran Amat Mude" dipilih karena bergenre parabel. Parabel adalah *genre* dongeng yang mengandung nilai moral dan pendidikan. Perupa berharap nilai-nilai moral dan pendidikan tersebut dapat tersampaikan kepada masyarakat yang menontonnya. Sedangkan animasi 2 dimensi dipilih sebagai media yang kekinian dan efektif untuk menyampaikan pesan moral dan pendidikan di dalamnya.

Segi visual, karya animasi 2 dimensi ini menampilkan beberapa karakter, yaitu: Pangeran Amat Mude, Ratu Alas, Raja Muda, Saudagar, Raja Buaya, Ikan Silenggang

Raya dan si Raja Naga. Visual karakter desain pada animasi 2 dimensi ini dibuat berdasarkan survei terhadap masyarakat Aceh dan disesuaikan dengan ciri khas masyarakat Aceh. Latar yang digunakan adalah hutan, Istana Kerajaan, laut dan pulau.

Warna yang digunakan adalah warna kontras dan cerah. Karakter dirancang menggunakan *flat* desain sehingga dapat menarik perhatian dan banyak diminati oleh masyarakat untuk ditonton, terutama pada anak-anak pada masa kini. Animasi dilengkapi dengan teks *subtitle* pada bagian bawah untuk memperjelas narasi dan juga dialog. Jenis font yang digunakan pada judul adalah Helvetica dan ChildishFree.

Dari segi operasional perupa membuat karakter desain dengan sketsa digital kemudian di *tracing* menggunakan *vector*. Animasi dibuat dengan ukuran 1920 x 1080 px dengan 29.7 *frame per second*. Hasil akhir dari karya animasi 2D ini adalah berupa video H264 dengan format mp4. Teknik yang digunakan dalam membuat animasi adalah *motion graphic*.

Animasi dibuat menjadi 5 *chapter* bersambung dengan durasi 2 hingga 3 menit pada setiap *chapter* nya. Alat yang digunakan berupa laptop, *mouse/ pen tablet* dan beberapa perangkat lunak *atau software* pendukung. *Software* yang digunakan antara lain adalah *Adobe Illustrator CC 2014, Adobe After Effect CC 2015, Adobe Premiere Pro CC 2014, Adobe Audition CC 2014* dan *Adobe Photoshop CC 2014*.

D. Tujuan Penciptaan

1. Mendapatkan sebuah animasi 2 dimensi yang mengandung nilai moral, pendidikan dan muatan budaya lokal.
2. Mendapatkan *awareness* pada anak dan masyarakat terhadap dongeng Nusantara.

3. Memperoleh pengalaman melalui eksplorasi bidang multimedia khususnya animasi 2 dimensi.

E. Manfaat Karya

1. Manfaat bagi perupa:
 - a. Sebagai salah satu syarat menempuh gelar sarjana dalam prodi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta.
 - b. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang dongeng Aceh serta meningkatkan kemampuan perupa dalam teknik animasi.
2. Manfaat bagi masyarakat:
 - a. Sebagai media untuk mengenal dan menambah wawasan dongeng Nusantara khususnya Aceh
 - b. Meningkatkan kecintaan terhadap dongeng Nusantara
3. Manfaat bagi anak:
 - a. Sebagai media hiburan dan edukasi untuk mengenal dan melestarikan dongeng Nusantara khususnya Aceh
 - b. Dapat menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita dongeng pada dirinya.
4. Manfaat bagi sekolah/ lembaga pendidikan:
 - a. Sebagai media hiburan dan pembelajaran
 - b. Dapat menumbuhkan sikap berbudi pekerti yang luhur dan dapat menanamkan nilai-nilai pendidikan.