

PERANCANGAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT “I LAURANG SI MANUSIA UDANG”

Nadiyah Ariqah¹, Nurabdiansyah², Satriadi³

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

¹nadahariqaaah@gmail.com

²nurabdiansyah@unm.ac.id

³satriadi@unm.ac.id

(Received: tgl-bln-thn; Reviewed: tgl-bln-thn; Revised: tgl-bln-thn; Accepted: tgl-bln-thn; Published: tgl-bln-thn)



©2022 - Paratiwi: Jurnal Seni Rupa dan Desain. This article open access licenci by CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

Abstract

This research was aimed to develop an informative media about folklore entitled "I Laurang Si Manusia Udang" (I Laurang, The Shrimp-Man) from South Sulawesi in the form of 2D animation. The method used for the research was Research and Development. The development model was 4D: Define, Design, Develop, and Disseminate. However, only two steps out of four were used in this study. The data were obtained from interviewees of Balai Bahasa dan Sastra on folklore communication materials. As for the design concept, it was started from preparing the synopsis and the narration, creating the storyline and the storyboard, conceptualizing the characters, then digitalizing and lay-outing the design. The next step was to animate each scene and bring all of them together to add some background music and sound effect along with the narration and subtitle. The result was a 2D animation of "I Laurang Si Manusia Udang" with 5:53 minutes of MP4 video. The result was also hoped to be a documenting media for folklores in order to introduce the diversity in Indonesia. It was also hoped to preserve the local language and literature.

Keywords: *Folklore, I Laurang Folklore, South Sulawesi, 2D Animation, Motion Comic*

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan tradisi dan budaya, mulai dari kesenian rakyat, upacara rakyat, dan juga cerita rakyat. Cerita rakyat juga sering disebut dengan sastra lisan karena keberadaannya yang muncul dan berkembang di dalam kehidupan masyarakat secara lisan (Djamaris, 1993). Kebiasaan mendongengkan cerita rakyat sudah menjadi warisan turun temurun yang disampaikan melalui lisan. Tradisi mendongengkan cerita rakyat ini dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai luhur kepada generasi muda. Nilai-nilai luhur tersebut bisa dijadikan untuk pedoman hidup, seperti

kejujuran, tanggung jawab, disiplin, gotong-royong, religi, dan sebagainya.

Penanaman nilai luhur dan budaya sejak dini kepada anak-anak dan remaja sangat penting untuk membentuk karakter yang bermoral karena cerita rakyat merupakan salah satu warisan dengan kebudayaan nasional yang menjadi kehormatan bangsa dengan keanekaragaman budaya. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 45 Tahun 2019 tentang organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, salah satu kegiatan yang dilakukan oleh Pusat

Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra adalah mengelola Laboratorium Kebinekaan Bahasa dan Sastra.

Laboratorium Kebinekaan Bahasa dan Sastra ini dirancang sebagai sarana wadah informasi tentang keragaman Bahasa daerah yang ada di Indonesia. Informasi keragaman bahasa itu merupakan hasil penelitian kebahasaan yang meliputi jumlah bahasa daerah, status bahasa, deskripsi penyebaran bahasa, cerita rakyat, poster kata, dan permainan kata dalam beragam Bahasa daerah. Informasi itu dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi banyak pihak mulai dari pelajar, mahasiswa, akademisi, peneliti, dan masyarakat umum. Apalagi salah satu masalah utama dalam bidang Pendidikan dan kebudayaan adalah masalah identitas kebangsaan. Dengan derasnya arus globalisasi dikhawatirkan budaya bangsa, khususnya budaya lokal akan mulai terlupakan mengingat budaya asing kini kian mewabah dan mulai mengikis eksistensi budaya lokal yang sarat makna. Sehingga agar eksistensi budaya lokal tetap kukuh maka diperlukan pemertahanan budaya (Muhyidin, 2012).

Pada jaman sekarang cerita rakyat perlahan-lahan ditinggalkan seiring berkembangnya teknologi dan kurangnya media penyaluran cerita rakyat. Kebanyakan anak-anak dan remaja khususnya di Kota Makassar kurang mengetahui budaya lokal sendiri karena minimnya pengenalan budaya tersebut, apalagi budaya tentang Sulawesi Selatan dimana buku cerita rakyat berbasis budaya lokal ini sangat sulit didapatkan baik di dalam sekolah maupun di perpustakaan umum Kota Makassar (Wahab, 2019).

Adapun berdasarkan data awal yaitu hasil observasi dan wawancara penulis di Balai Bahasa dan Sastra Sulawesi Selatan, didapatkan informasi bahwa cerita rakyat yang dihimpun oleh Balai Bahasa dan Sastra Sulawesi Selatan diperoleh dari beberapa cerita dari dokumentasi tertulis dan direkam langsung dari penuturnya masing-masing. Cerita rakyat ini dijadikan arsip dan beberapa diantaranya dibuat menjadi buku bacaan untuk masyarakat umum namun tidak untuk diperjual belikan dan terbatas untuk distribusi langsung ke beberapa pihak yang membutuhkan seperti sekolah-sekolah. Hanya ada beberapa cerita rakyat yang telah diterbitkan oleh penerbit dan

juga masih belum adanya e-book yang menjadi salah satu permasalahan untuk cerita rakyat dijadikan media pembelajaran bagi masyarakat umum, padahal cerita rakyat yang ada di Sulawesi Selatan memiliki banyak nilai-nilai moral dan budaya (Nasrudin, 2021). Selain masalah dalam pendistribusian, juga masalah pada bagaimana mengemas visual dari cerita rakyat tersebut lebih menarik untuk generasi jaman sekarang.

Maka dari itu, penulis mengangkat adaptasi dari sebuah cerita rakyat yang berasal dari suku Bugis Sulawesi Selatan untuk dikaji. Cerita rakyat tersebut adalah "I Laurang Si Manusia Udang". Dimana dalam cerita rakyat tersebut menceritakan bagaimana I Laurang, seorang yang terlahir dengan ketidaksempurnaan fisik dan berbeda dengan manusia pada umumnya yaitu berkulit seperti udang menjalani hari-harinya. Yang mana disini I Laurang mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dan menemukan hubungan yang dapat dipercaya karena penampilannya. Namun ketika lamaran I Laurang diterima oleh putri bungsu raja dan mengalami perubahan menjadi laki-laki yang tampan, pandangan masyarakat jadi berubah dan I Laurang bahkan menjadi rebutan saudara-saudara si putri bungsu. Kisah ini menjadi pelajaran hidup bahwa melihat seseorang hanya dari fisiknya saja tidak bisa dibenarkan, namun kenyataannya, sejak dulu *beauty privilege* sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari.

Beauty privilege ini sering terdengar dimana lingkungan masyarakat seringkali menilai seseorang berdasarkan penampilan fisiknya. Saat seseorang memiliki daya tarik dari segi penampilan, biasanya mereka diperlakukan secara istimewa. Begitupun sebaliknya, bila seseorang memiliki penampilan fisik yang kurang menarik maka akan diperlakukan biasa-biasa saja bahkan cenderung diperlakukan secara kurang simpatik. Fenomena pengistimewaan terhadap orang-orang yang dianggap menarik atau *good looking* sudah dianggap lumrah oleh kalangan masyarakat terutama anak muda di media sosial dan mayoritas mengaku kecewa dengan perilaku masyarakat yang cenderung mengistimewakan orang yang berpenampilan menarik atau *good looking* (Amalia et al., 2020).

Nilai-nilai luhur ini banyak tercermin

dalam cerita rakyat I Laurang. Cerita I Laurang Manusia Udang ini dapat ditemukan pada Bunga Rampai Hasil Penelitian Bahasa dan Sastra Sulawesi Selatan. Bunga Rampai Balai Bahasa Ujung Pandang pada tahun 1995/1996 adalah hasil penelitian tata bahasa dan sintaksis oleh staf teknis Balai Penelitian Bahasa. Dari enam tulisan yang terlampir di dalamnya, dua membahas masalah bahasa daerah dan 4 edisi sastra daerah. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terdapat tulisan tentang Sastra Lisan di Sulawesi Selatan yang salah satunya adalah I Laurang Manusia udang oleh Drs. H. Abdul Muthalib.

Beberapa cerita rakyat tersebut dihimpun dari beberapa cerita dari dokumentasi tertulis dan direkam langsung dari penuturnya masing-masing. Menurut kesaksian orang-orang yang menyampaikan cerita, kisah itu diceritakan oleh nenek, ayah, atau kerabat yang lebih tua, atau mungkin berasal dari tetua desa yang berbagi cerita.

Unsur-unsur pendidikan karakter ini sangat penting untuk perkembangan anak-anak dan orang dewasa, terutama bagi yang berada dalam beberapa tahun pertama kehidupan dan pada masa remaja. Beberapa dari nilai-nilai tersebut, antara lain keyakinan agama, keadilan, kerja keras, disiplin, demokrasi, etos kerja yang kuat, rasa bangga, dan nasionalisme (Halfian, 2019).

Media yang akan digunakan adalah animasi, mengingat pada masa sekarang ini, media komunikasi visual berupa video di internet banyak digemari remaja. Media audio visual memiliki peran efektif sebagai komunikasi dan edukasi masyarakat khususnya generasi muda. Pengembangan audio visual dengan kemasan dan tampilan yang menarik akan lebih membangkitkan minat dari target audience sehingga pesan moral yang ingin disampaikan pun dapat diterima dengan mudah (Handani & Nafianti, 2017). Sehingga dengan adanya pembuatan video animasi dengan tema cerita rakyat akan membantu perkembangan animasi lokal di Indonesia, dan bisa memperkaya pendokumentasian data sastra dan bahasa daerah dalam bentuk video animasi, serta diharapkan masyarakat bisa memetik nilai-nilai moral yang disampaikan dari video animasi cerita rakyat.

METODE

Pada penelitian ini digunakan menggunakan metode *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan yaitu model 4-D (*Four D*) yang dikembangkan Thiagarajan, Semmel dan Melvyn (1974).

Perumusan penilitan dapat disesuaikan dengan kebutuhan, maka penilitan yang dilakukan hanya (1) *Define* (Pendefinisian) yang berupa identifikasi masalah, pengumpulan data, dan analisis data. Kemudian (2) *Design* (Perancangan) yang berupa perancangan media, revisi dan penyempurnaan, hingga hasil akhir.

Ruang lingkup perancangan ini dibuat agar perancangan dan pembahasan tidak terlalu luas, maka dari itu perancangan ini terbatas hanya pada media informasi animasi 2D Cerita Rakyat “I Laurang si Manusia Udang” pada anak-anak dan remaja di wilayah provinsi Sulawesi Selatan dengan format *motion comic* yang merupakan perpaduan komik/ilustrasi yang bergerak disertai narasi dan *background music*. Cerita yang disampaikan berupa cerita rakyat yang dikembangkan dari naskah “I Laurang si Manusia Udang” yang berasal dari Bunga Rampai Hasil Penelitian Balai Bahasa dan Sastra tahun 1995.

Instrumen penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yaitu berupa pedoman wawancara serta perangkatnya yang berupa kertas dan perekam suara kepada narasumber, serta pedoman observasi atau pedoman pengamatan terbuka/tidak terstruktur.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur dan bermakna. Data-data ini diperoleh dari kajian kepustakaan, observasi, dan lainnya. Hasil dari data yang diperoleh yang kemudian dianalisis dan digunakan dalam perancangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Materi isi berfokus pada cerita rakyat yang berasal dari suku Bugis, Sulawesi Selatan

yaitu “I Laurang Si Manusia Udang”, yaitu kisah I Laurang yang terlahir memiliki kulit seperti udang dan berhasil menikahi putri raja. Cerita ini akan dimulai dari Perkenalan tokoh utama I Laurang yang lahir tidak sempurna dan hidup dikucilkan dari masyarakat karena fisiknya yang tidak sempurna, kemudian berlanjut menceritakan I Laurang yang berhasil menikahi putri bungsu Raja dan mengatasi ketidakpercayaan dirinya berkat dukungan orang tuanya. Hingga menceritakan kehidupan rumah tangga mereka diusik oleh saudara-saudara putri bungsu Raja.

Materi ini akan dibagi menjadi 32 *Scene* atau adegan yang disampaikan dengan narasi atau *storytelling* menggunakan bahasa Indonesia dengan tujuan agar target audience bisa lebih memahami alur cerita.

Media yang digunakan sebagai media pengenalan cerita rakyat “I Laurang si Manusia Udang” ini dipusatkan kepada usia remaja Sulawesi Selatan sebagai target audience, dimana visualisasi yang cocok adalah animasi. Dengan pertimbangan efisiensi waktu, media yang bisa digunakan adalah animasi 2D di Adobe After Effects.

Secara fungsional, media digital berupa video animasi bisa ditonton melalui *gadget*. Animasi atau ilustrasi bergerak merupakan media yang lebih mudah menyampaikan pesan moral yang akan dikomunikasikan karena animasi yang memiliki kelebihan yaitu dapat menarik minat karena merupakan gabungan dari visual yang bergerak dan suara.

Dalam pembuatan karakter terinspirasi dari foto-foto jaman dahulu dari masyarakat Makassar-Bugis, dimana mayoritas menggunakan *pasappu* atau yang biasa disebut *patonro*, yang menunjukkan identitas khas bagi masyarakat etnis Bugis Makassar selain *Songkok Recca* (Cahyadi, 2019).

Selain itu pula untuk pakaian perempuan yang dominan menggunakan baju bodo semi transparan dengan warna-warna yang disesuaikan dengan kedudukannya. Seperti warna hijau untuk seorang bangsawan. Untuk desain latar, digunakan beberapa referensi rumah adat Bugis yaitu rumah panggung atau *Bola* untuk masyarakat biasa dan *Saoraja* untuk kediaman bangsawan, perbedaannya ditandai dengan *Saoraja* yang berukuran lebih besar dan memiliki *timpak laja*

yang bertingkat-tingkat di atap yaitu antara 3-5 tingkat, sedangkan untuk bola yang berukuran lebih kecil memiliki *timpak laja* 1-2 atau bahkan polos (Shima, 2006)



Gambar 1. Rumah Adat Saoraja, Rumah Bangsawan Suku Bugis

(Sumber : <https://roomah.id/>)

Komposisi warna yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan warna-warna yang mengikut dari latar cerita yaitu daerah pesisir. Maka warna dominan yang digunakan adalah biru, baik biru muda maupun biru tua sebagai visualisasi lautan disesuaikan dengan latar suasana. Selain itu, digunakan pula kombinasi warna-warna hijau pada busana para karakter yang digunakan bangsawan bugis pada jaman dulu, kemudian warna coklat yang menggambarkan kayu dan digunakan pada beberapa asset visual seperti rumah adat, pohon, dan kapal Pinisi.



Gambar 2. Kombinasi warna yang akan digunakan

(Sumber : Olahan Penulis)

Untuk karakter I Laurang sendiri akan dibuat dengan mengenakan baju, sarung, dan tutup kepala yaitu *pasappu/Dompe*, atau *destar*. Serupa dengan penyebutan di Bugis yakni *Dompeng* (Cahyadi, 2019). Adapun untuk awal cerita sewaktu I Laurang masih memiliki kulit seperti udang, ia cenderung bepergian dengan penutup muka/masker hitam dengan bagian badan yang dibaluti oleh kain/perban untuk menutupi kulit udangnya. Setelah ia menikah dan mulai percaya diri

barulah memakai jas tutup, dengan ciri khas pakaian dominan berwarna biru. Warna biru sendiri mewakili laut, yang menggambarkan lingkungan tempat tinggal I Laurang, juga bisa mewakili beberapa makna seperti kepercayaan, kesetiaan, dan ketulusan.



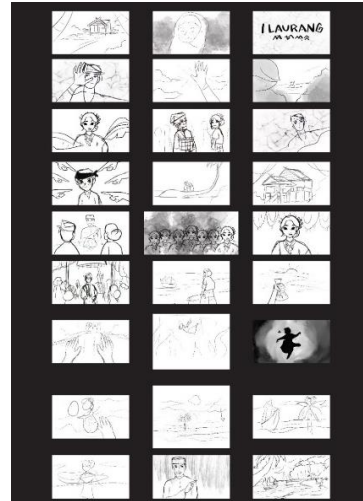
Gambar 3. Sketsa karakter I Laurang
(Sumber : Olahan Penulis)

Layaknya pakaian suku bugis, karakter Putri Bungsu memakai baju Bodo, sarung *Lippa Sabbe*, dengan perhiasan seperti kalung, anting, dan juga bando berwarna keemasan. Untuk warna baju Bodo sendiri akan disesuaikan dengan asal usul karakter, yaitu seorang bangsawan maka bajunya akan dominan berwarna hijau.



Gambar 4. Sketsa karakter Putri Bungsu
(Sumber : Olahan Penulis)

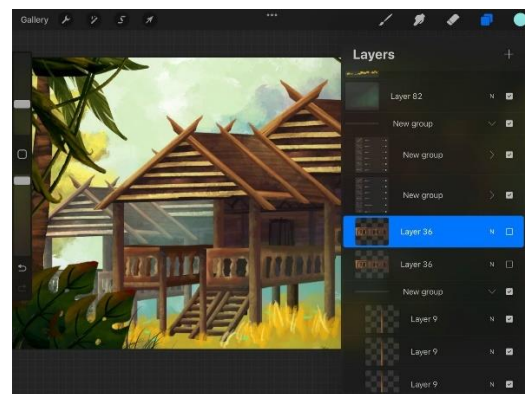
Sebelum merancang animasi, perlu adanya sebuah sketsa tiap *Scene* sebagai acuan. Berikut adalah beberapa sketsa *storyboard* tiap *Scene*.



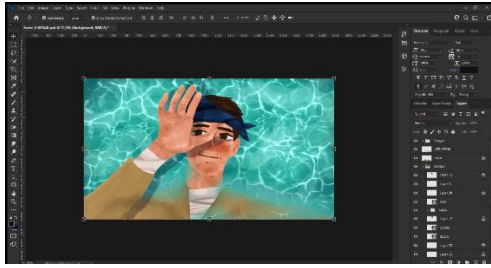
Gambar 5. Sketsa *Storyboard*
(Sumber : Olahan Penulis)

Pembahasan

Animasi 2D yang diadaptasi dari cerita rakyat “I Laurang si Manusia Udang” ini akan dibuat dengan teknik digital art dan gaya desain semi realis. Dalam perancangan ini digunakan aplikasi *Procreate* dan *Adobe Photoshop* untuk visualisasi karakter, *background* dan untuk media pendukung, kemudian untuk gerak animasi menggunakan aplikasi *Adobe After Effects* dan untuk tahap akhir yaitu menyatukan berbagai *Scene* dengan musik dan efek suara akan menggunakan *Adobe Premiere Pro*. Berikut adalah *screenshot* proses digitalisasi di *Procreate*, *Adobe Photoshop*, *Adobe After Effect*, dan *Adobe Premiere Pro*.

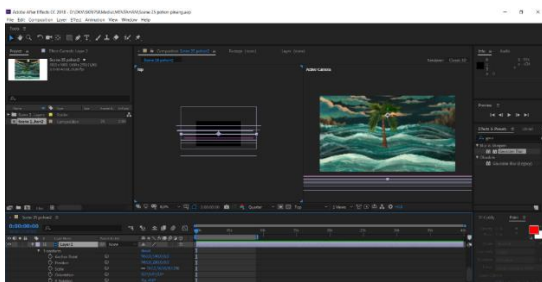


Gambar 6. Proses digitalisasi di *Procreate*
(Sumber : Olahan Penulis)



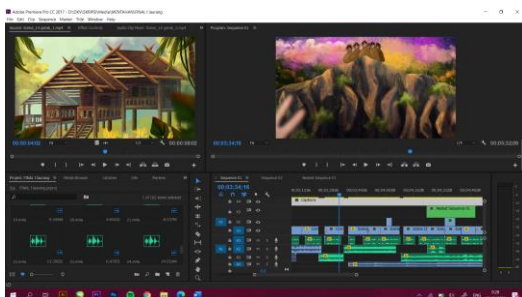
Gambar 7.. Digitalisasi di *Adobe Photoshop*
(Sumber : Olahan Penulis)

Setelah objek diurutkan, kemudian akan digerakkan pada aplikasi *Adobe After Effect*. Tiap objek yang akan digerakkan kemudian akan disusun posisinya menggunakan fitur 3D Camera. Macam-macam pergerakan disesuaikan dengan posisi, X untuk kiri dan kanan, Z untuk depan dan belakang, kemudian Y untuk atas dan bawah.



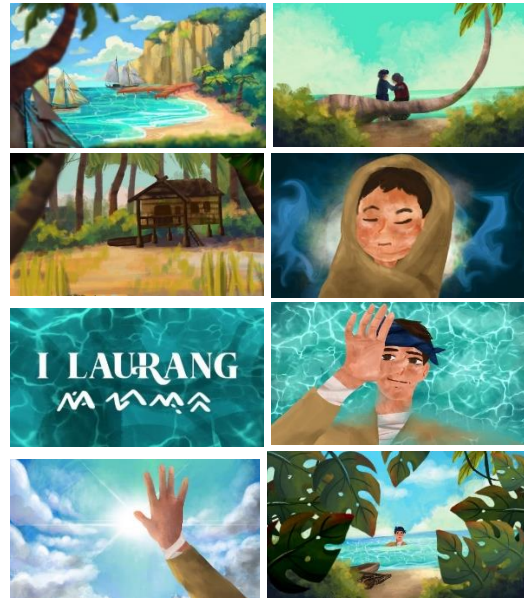
Gambar 8. Proses penggerakan animasi di *Adobe After Effects*
(Sumber : Olahan Penulis)

Tiap *scene* yang telah digerakkan kemudian akan diexport dengan format MP4 kemudian disatukan pada aplikasi *Adobe Premiere Pro* untuk diberikan efek tambahan seperti *subtitle*, *background music*, *sound effect*, dan *credit title*.



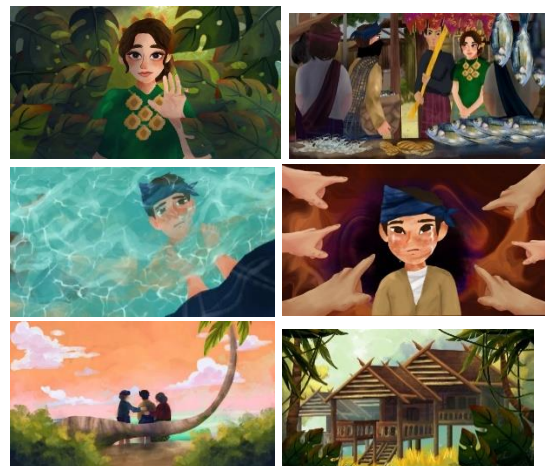
Gambar 9. Penggabungan tiap *scene* di *Adobe Premiere Pro*
(Sumber : Olahan Penulis)

Pada *scene* 1-8 cerita ini akan dimulai dari perkenalan tokoh utama I Laurang yang lahir tidak sempurna dan hidup dikucilkan dari masyarakat karena fisiknya yang tidak sempurna, pada adegan ini merupakan intro menuju judul animasi dengan latar dominan di pantai.



Gambar 101. Gambaran *scene* 1-8
(Sumber : Olahan Penulis)

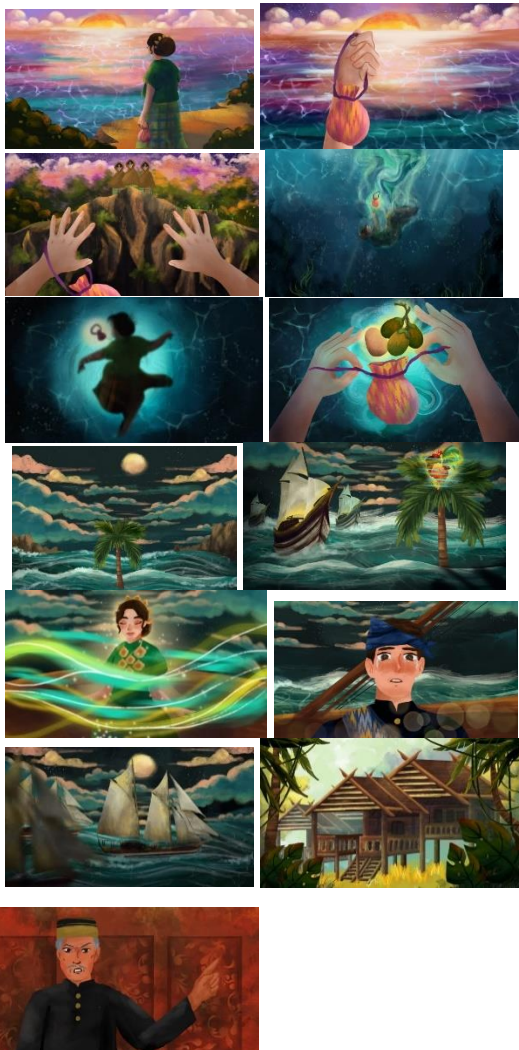
Scene 9-18 kemudian berlanjut menceritakan I Laurang yang berhasil menikahi putri bungsu Raja dan mengatasi ketidakpercayaan dirinya berkat dukungan orang tuanya. Pada bagian ini latar tempat lebih dominan di tempat umum seperti pasar, dan juga kerajaan.





Gambar 11. Gambaran *scene* 9-18
(Sumber : Olahan Penulis)

Hingga pada *scene* 19-32 menceritakan kehidupan rumah tangga mereka diusik oleh saudara-saudara putri bungsu Raja. Bagian ini dominan berlatar di tengah lautan pada saat malam hari dan merupakan bagian penutup menuju *credit title*.



Gambar 12. Gambaran *scene* 19-32
(Sumber : Olahan Penulis)

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam perancangan ini menghasilkan media berupa animasi 2D yang mengangkat cerita rakyat yang berasal dari Sulawesi Selatan, yaitu “I Laurang si Manusia Udang”. Hasil perancangan ini dikemas dengan media animasi 2D berukuran *screen* 16:9, resolusi HD 1920 x 1080 *pixel*, dan berdurasi 5.53 menit dengan total 32 *scene* termasuk *intro* dan *credit*.

Media informasi berupa animasi 2D ini dianggap cocok untuk generasi muda karena dapat ditonton dimana saja dan kapan saja karena mudah diakses melalui *link* atau *QR-code* secara online. Diharapkan melalui media ini pula akan membantu perkembangan animasi lokal di Indonesia, dan bisa memperkaya pendokumentasian data sastra dan Bahasa dalam bentuk video animasi, serta generasi muda bisa mengenal cerita rakyat dan dapat memetik nilai-nilai moral yang disampaikan dalam cerita.

Animasi 2D cerita rakyat “I Laurang si Manusia Udang” ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak kekurangan, maka dari itu perlu untuk dikembangkan lagi. Kedepannya juga diharapkan akan banyak media serupa yang mengangkat tentang cerita rakyat atau sastra daerah yang memiliki banyak nilai moral. Penguatan karakter baik dari tokoh-tokoh dan visualisasi juga penting dikembangkan agar cerita dapat lebih bermakna dan mudah diingat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, C., Oktisaputri, E., Djawantianros, I., & Ruth, M. (2020). Pandangan Mahasiswa terhadap Privilege dari Good Looking. *Journal Sosial*, 1–14.
- Balai Penelitian Bahasa dan Sastra. (1997). *Bunga Rampai Hasil Penelitian Bahasa dan Sastra*. Ujung Pandang: Balai Penelitian Bahasa dan Sastra Ujung Pandang.
- Cahyadi, D. (2019). *MAKASSAR HEADDRESSED PASSAPU / PADOMPE PASSAPU / PADOMPE MAKASSAR Lingkup kajian pada rumpun etnis Makassar*. 6.

- Djamaris, E. (1993). *Menggali Khasanah Sastra Melayu Klasik*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Halfian, W. O. (2019). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat “I Laurang.” *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 8(3), 186–194.
- Handani, S. W., & Nafianti, D. R. (2017). Perancangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Legenda Desa Penyarang. *Jurnal Infotel*, 9(2), 204.
- Muhyidin, A. (2012). *Pemertahanan Nilai-Nilai Budaya Lokal dalam Pemelajaran Sastra di Sekolah*. Badan Bahasa Kemendikbud.
- Nasrudin. (2021, September 9). Cerita Rakyat Sulawesi Selatan. (A. Nadiah, Interviewer)
- Shima, N. P. (2006). *Arsitektur Rumah Tradisional Bugis*. Badan Penerbit UNM.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Wahab, I. (2019). Identifikasi Cerita Anak Berbasis Budaya Lokal Untuk Membudayakan Literasi Di SD. *Satya Widya*, 35(2), 176–185.