

**PERANCANGAN KARAKTER UNTUK ANIMASI RUSA DAN ANJING DALAM CERITA RAKYAT
NUSANTARA KARYA ABDUL MUTHALIB**

***DESIGNING CHARACTERS RUSA AND DOG ANIMATION IN INDONESIAN FOLKLORE BY
H.ABDUL MUTHALIB***

Fahrul Rozi Mutaqin, Irvan Satriya, S.Sn

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
fahrulnoah02@gmail.com, ipang83@gmail.com

Abstrak

Perlunya pengetahuan tentang pengembangan watak dan budi memang harus dimulai sejak dini dan di tanamkan kepada anak, bertujuan untuk mengembangkan dan mendidik agar anak memiliki watak dan budi yang baik dan kelak setelah dewasa. Salah satu aktifitas anak yang sangat berpengaruh terhadap pengetahuannya tentang nilai kehidupan agar bisa mengembangkan watak dan budi yang baik kelak agar dapat mengembangkan watak dan budi yang baik adalah dengan cara memberikan dongeng seperti memberikan dongeng cerita rakyat kepada anak. Tanpa disadari sangat banyak sekali manfaat berupa nilai etika yang bisa dipetik dari suatu cerita rakyat Indonesia, misalnya tentang kebaikan, tolong menolong, keberanian, keramahan, keteguhan hati, kehati-hatian, dan kesabaran. Karena itu kenapa cerita rakyat Indonesia mempunyai nilai dan peran yang sangat penting untuk di tanamkan kepada setiap masyarakat di Indonesia sejak dini.

Salah satu fable yang ada di Indonesia adalah cerita tentang 'Rusa dan Anjing' karya H. Abdul Muthalib. Cerita yang berasal dari Sulawesi ini mengandung pesan moral yang bisa disampaikan kepada anak, dimana ceritanya berisikan tentang tindakan yang salah dan berakibat tidak baik pada pelakunya.

Kata Kunci : Rusa dan anjing, Edukasi, karakter

Abstract

The need for knowledge about the development of character and mind must be started early and cultivated to the child, specifically to develop and mendidik so that children have the character and good mind and later as adults. One of the activities of children who are very influential on the child's knowledge about the benefits can be able to build good character and good future in order to develop the character and good mind is to give a fairy tale like giving a fairy tale folklore to children. Without being aware of the many benefits of what is in Indonesia, for example about goodness, help, courage, guidance, determination, caution, and patience. Therefore the story of the people of Indonesia has a value and a very important role to cultivate to every community in Indonesia since early.

One of the fables in Indonesia is the story of 'Deer and Dog' by H. Abdul Muttalib. The story that comes from Sulawesi contains a moral message that can be conveyed to the child, where the story contains about the wrong action and not good effect on the perpetrators.

Keywords: *Deer and dogs, Education, character*

1. Pendahuluan

Cerita rakyat adalah salah satu dari budaya Indonesia yang menambah keragaman budaya di negeri kita dan patut kita lestarikan. Setiap daerah di Indonesia pada umumnya mempunyai cerita rakyat yang berbeda – berbeda, namun pasti selalu ada makna yang bisa dipetik pada setiap cerita tersebut yang berfungsi sebagai sarana menyampaikan nilai budaya. Cerita rakyat juga merupakan sarana yang cukup efektif dalam menyampaikan amanat yang ingin disampaikan dari generasi ke generasi selanjutnya. Hal ini dimungkinkan karena cara menyampaikan pesan berupa amanat tersebut dilakukan secara tidak langsung dan dengan cara diselipkan pada penerima pesan berupa amanat dengan cerita yang mengasyikan sehingga tidak akan menimbulkan kebosanan pada penerima pesan. Selain itu juga menimbulkan pesan yang menjadi berkesan di benak penerimanya oleh karena itu pada zaman dahulu tradisi bercerita menjadi sangat tumbuh dengan subur. Di Indonesia sendiri cerita rakyat begitu sangat bervariasi dan sangat banyak jumlahnya.

Definisi fable sendiri menurut kamus besar bahasa Indonesia edisi-III tahun 2008 adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (berisikan pendidikan moral dan budi pekerti). Biasanya cerita ini mengandung unsur pendidikan bagi anak – anak dan petuah – petuah mengenai hal baik dan buruk. Teks fable merupakan teks persuasif. Melalui tokoh binatang pengarang

bermaksud mempengaruhi pembaca agar mencontoh yang baik dan tidak mencontoh yang buruk (Sugihastuti,1996).

Salah satu fable yang ada di Indonesia adalah cerita tentang Rusa dan Anjing karya H. Abdul Muthalib. Cerita yang berasal dari Sulawesi ini mengandung pesan moral yang bisa di sampaikan kepada anak, dimana ceritanya berisikan tentang tindakan yang salah dan berakibat tidak baik pada pelakunya. Namun dongeng fable tersebut sudah sangat sulit untuk di jumpai buku yang terakhir di cetak pada tahun 1995. Salah satu kendalanya adalah jarang ada yang mengangkat konsep cerita tersebut secara serius, walaupun sudah ada cerita fable yang di tayangkan di televisi akan tetapi cerita tersebut merupakan cerita dari Malaysia, bukan karena medianya yang salah namun akibatnya secara tidak langsung dapat berpengaruh terhadap pola pikir masyarakat umum lainnya bahwa cerita fabel dari Indonesia kurang menarik.

Dapat disimpulkan dari permasalahan di atas, bahwa sebagian besar masyarakat dari kalangan anak – anak mengenai cerita rakyat Indonesia pada saat ini sangat kecil, namun rasa keingintahuannya sangat besar dalam bidang teknologi. Hal ini tentu berkaitan dengan cerita rakyat Indonesia yang kebanyakan masih berbentuk tulisan dan buku, oleh karena itu pernanan orang tua dalam memberikan Gadget kepada anak – anak tentu sangat mengurangi minat dalam membaca dan membuat anak – anak lebih tertarik dengan kehadiran teknologi baru. Maka dari itu di perlukan suatu media untuk membuat ulang cerita rakyat Indonesia agar lebih menarik dan bisa menambah pengetahuan anak serta memperkenalkan kembali cerita rakyat yang berasal dari Indonesia. Cerita rakyat yang dijadikan sebagai karya tugas akhir adalah cerita fabel yang berasal dari Sulawesi Selatan yaitu Rusa dan Anjing.

2. Dasar Teori

2.1 Cerita Rakyat

Menurut Bunanta (1998:21) cerita rakyat merupakan tradisi lisan yang secara turun temurun di wariskan dalam kehidupan masyarakat, seperti dongeng Sangkuriang, Si kancil, Si kabayan dan sebagainya. Cerita rakyat biasanya berbentuk tuturan yang berfungsi sebagai media pengungkapan perilaku tentang nilai-nilai kehidupan yang melekat di dalam kehidupan masyarakat. Sedangkan menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1993:2) di dalam bukunya yang berjudul *Peranan Cerita Rakyat Dalam Pembentukan dan Pembinaan Anak* di jelaskan bahwa “cerita rakyat adalah bagian dari salah satu unsure kebudayaan yang sangat penting bagi pembentukan dan pembinaan watak serta pengaturan ketertiban social”.

2.2 Karakter

Menurut Tukan (2007: 14), karakter disebut juga tokoh. Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlaku andil dalam berbagai peristiwa cerita. Aminudin (2002: 79) menyatakan bahwa tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita.

Withrow (2009: 18) mengatakan bahwa karakter memiliki fungsi untuk bercerita. Setiap aspek karakter harus mengikuti suatu patokan yang dirancang untuk keperluan cerita. Bentuk visual dari karakter tersebut harus sesuai dengan genre, latar, dan tema yang ingin dibangun dalam cerita.

2.3 Naskah/Skenario

Naskah atau skenario merupakan gambaran yang dibuat atau disusun dari ide cerita yang sudah ada menjadi lebih detail. Dalam naskah memuat keterangan mengenai *setting*, dari *setting* waktu, *background*, karakter, deskripsi kejadian, dialog, *point of view*, serta *timing* dan sudut pandang kamera di atur dalam pembuatan naskah. Naskah dibuat untuk memudahkan *storyboard artist* untuk membuat gambar. Naskah dijadikan acuan detail untuk *storyboard artist* mengolah dan mengembangkan cerita yang di jelaskan melalui visual. (Andreas Dhimas, 2013:89)

3.1 Analisis Data

Dari hasil observasi dan pertimbangan data yang di peroleh, maka target audience yang di tujukan terfokus pada anak-anak yang berusia 3-12 tahun dan berasal dari kalangan menengah hingga kalangan menengah atas. Pemilihan target audience tersebut karena perancangan cerita Fabel Rusa dan Anjing dibuat dengan media Digital untuk itu perlu adanya media pembantu seperti Laptop, HandPhone dan Komputer.

Dari data di atas dapat di simpulkan bahwa khalayak sasaran dari target audience yang berdasarkan dari Demografis, Psikografis, dan Geografis sebagai berikut :

- Data Demografis :

1. Laki – laki dan Perempuan
2. 5 – 12 tahun
3. Pra Sekolah, Taman Anak-anak, dan Sekolah Dasar

- Data Psikografis

1. Tingkat Sosial : Menengah
2. Gaya Hidup : ceria, luwes dan bersemangat.
3. Manfaat : dapat memberikan nilai kehidupan terhadap anak dengan cara yang berbeda sehingga dapat menyenangkan.

- Data Geografis

Khususnya anak-anak yang tinggal di daerah Bandung dan umumnya untuk anak-anak Indonesia.

4 Pembaasan

4.1 Konsep Pesan

Pada Perancangan yang berjudul “ Perancangan Karakter Animasi Storybook Rusa dan Anjing dalam cerita rakyat fabel Nusantara” bertujuan untuk memperkenalkan cerita asli dari Sulawesi yang mempunyai makna untuk mendidik anak – anak agar lebih baik dalam berperilaku.

4.2 Konsep Kreatif

Pada perancangan media aplikasi ini, diperlukan pendekatan agar penulis dapat memvisualisasikan cerita yang dapat disesuaikan dengan target audiens. Adapun pendekatan yang penulis gunakan dalam perancangan media aplikasi ini adalah pendekatan visual.

Dengan pendekatan visual, tampilan karakter yang diperlihatkan mengacu pada pengayaan kartun dan telah disesuaikan dengan ketertarikan anak-anak terhadap karakter dan lingkungan yang mudah dikenali. Hal ini dikarenakan anak-anak lebih cenderung mudah mengingat suatu hal melalui gambar yang dilihat oleh mata. Diharapkan bentuk dari pengayaan gambar kartun ini dapat diminati oleh anak- anak dalam penyampaian materi dengan lebih menarik.

4.3 Konsep Media

Media yang digunakan dalam media pembelajaran ini berupa animasi. Dipilihnya media ini karena saat ini media pembelajaran seperti lebih menarik dan mudah diterima oleh anak-anak Menggabungkan antara teori visual storytelling dan interaktifitas untuk menghasilkan sebuah cara penceritaan. Hasil adaptasi akan diterapkan pada kedua teori ini. Visual storytelling fokus pada pembentukan desain narasi visual dalam penceritaan dan interaktifitas fokus dalam bentuk interaksi pembaca media pembelajaran. Dalam konsep media pembelajaran ini, fitur yang terdapat dalam media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk melakukan pendekatan terhadap target audience. Adapun fitur yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu :

1. Narasi dalam Bentuk Audio

Narasi dalam bentuk audio dalam penyampaian cerita akan memudahkan anak dalam memahami cerita.

4.4 Konsep Visual

Pada visualisasi perancangan animasi Rusa dan Anjing, penulis menerapkan dengan gaya Kartun. Pemilihan visualisasi gaya kartun disesuaikan dengan karakteristik target audience. Kartun juga merupakan cara yang baik dalam mengilustrasikan keadaan, karena anak-anak dapat lebih mudah mengingat karakter yang hampir menyerupai aslinya.

5. Hasil Perancangan



6. Kesimpulan

Cerita rakyat Rusa dan Anjing Menggunakan Animasi Interaktif, aplikasi ini memiliki pesan yang mudah dimengerti oleh anak-anak karena penggunaan kata yang biasanya di lakukan sehari-hari. Memiliki visual yang jelas dengan alur yang sederhana, karakter/tokoh yang mudah dikenali identitasnya. Adanya interaktifitas pada aplikasi yang membangun suasana menjadi lebih hidup.

6.1 Daftar Pustaka

- Disney Interactive. (2016, 08 2016). *Disney's Animated Storybook - Winnie the Pooh and the Honey Tree (CD-ROM Longplay #31)*. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=PRgLI Me_hpM
- qosim, a. (2016, 8 12). Retrieved from *Contoh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia* : <https://www.youtube.com/watch?v=oLNSaydyzTw&t=603s>
- Gunawan, B. B. (2012). *Nganimasi Bersama Mas Be!* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Software, D. (2016, 10 10). <https://www.youtube.com/watch?v=7HmcBfmneMo>. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=7HmcBfmneMo>: <https://www.youtube.com/watch?v=7HmcBfmneMo>
- Whitaker, H. (2009). *Timing for Animation*. United Kingdom: Focal Press.
- Whitaker, H., & Halas, J. (2009). *Timing for Animation*. United Kingdom: Focal Press.