

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

1.1 Analisis

1.1.1 Pengumpulan Data (*Empathize*)

Dalam merancang animasi 2D sebagai media pengenalan cerita rakyat yang ada di Kediri, penulis melakukan pendekatan kualitatif, dimana penulis melakukan wawancara, observasi dan data yang dihasilkan berupa teks atau narasi. Wawancara dilakukan pada 17 Juli 2023 dengan Bapak Eko dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan bagian sejarah dan peradaban. Melalui wawancara tersebut penulis menanyakan mengenai versi dari legenda gunung kelud dan lembu suro, Bapak Eko mengatakan jika “cerita rakyat atau folklor itu turun temurun, dari mulut ke mulut penyebarannya, kita bisa pakai versi Raja Brawijaya ataupun Raja Airlangga, karena pada dasarnya tidak ada yang mengetahui pasti asal usulnya, semua versi itu benar tidak ada yang salah. Dulu ada anak UNESA yang ambil cerita kaya kamu, tapi dia buat buku, bukan animasi”. Observasi dilakukan pada 31 Januari 2023 di kawasan wisata Gunung Kelud pada museum dan sekitarnya.

1.1.2 Identifikasi Masalah (*Define*)

Metode analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, menggunakan 5W + 1H (What, who, when, where, why, how). Metode kualitatif biasanya digunakan untuk mengamati suatu fenomena sosial.

Metode kualitatif bertujuan untuk mengembangkan teori yang hasil akhirnya berupa perancangan. 5W + 1H dipakai untuk memperoleh data yang lebih mendalam dan detail terkait variabel perancangan. Berikut hasil dari penggalian data 5W+1H (What, Who, Where, When, Why dan How) yang telah didapatkan :

a) What (Apa): Apa yang digunakan sebagai media pengenalan Legenda dan Gunung Kelud?

Media yang digunakan untuk pengenalan legenda ini adalah animasi

b) Who (Siapa): Siapa target audience dari perancangan animasi 2D ini?

Target audience dari perancangan animasi 2D Legenda Gunung Kelud dan Lembu suro adalah anak-anak rentang usia 9-12 tahun

baik laki-laki maupun perempuan

c) Where (Dimana): Dimana animasi 2D ini akan diterapkan?

Tempat publikasi animasi yang dipilih penulis adalah youtube, karena pada era digital saat ini penyebaran informasi melalui internet sangat pesat dan Youtube adalah salah satu situs web berbagi video yang diminati oleh banyak orang dari berbagai kalangan bahkan anak-anak.

d) When (Kapan): Kapan perancangan ini akan disampaikan?

Perancangan akan disampaikan saat animasi sudah selesai dibuat dan telah lolos tahap uji coba dan lain-lain.

- e) Why (Mengapa): Mengapa animasi 2D dipilih sebagai media pengenalan Legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro?

Karena media animasi adalah salah satu media penyampaian informasi yang mudah dipahami serta penampilan menarik dari ilustrasi kejadian dalam cerita membantu anak-anak memahami pesan yang disampaikan dari animasi.

- f) How (Bagaimana): Bagaimana proses merancang animasi 2D Legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro?

Proses perancangan animasi didasarkan pada data hasil wawancara, observasi, kuesioner dan studi literatur yang dianalisis menggunakan metode 5W+1H dan akan dirancang menggunakan metode design thinking.

Setelah melakukan observasi langsung, terdapat patung Lembu Suro di kawasan museum wisata Gunung Kelud yang menjadi salah satu objek menarik dibalik cerita legenda gunung kelud dan lembu suro, namun kurangnya informasi lebih mengenai cerita di balik patung Lembu Suro sehingga dibutuhkan media untuk menjelaskan legenda tersebut salah satunya melalui animasi 2D untuk memudahkan pemahaman masyarakat tentang cerita legenda gunung kelud dan lembu suro

Selain itu, minat generasi muda terhadap cerita rakyat mulai berkurang karena dianggap sudah tidak relevan lagi dengan era globalisasi yang modern. Menurut artikel, faktor ini dikarenakan budaya literasi masyarakat Indonesia sangat rendah, masyarakat cenderung memilih untuk menonton. (Jurnal Kampus, 2021)

1.1.3 Pemecahan Masalah (*Ideate*)

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, perancang membuat Film animasi mengenai patung lembu suro yang berdasarkan cerita rakyat legenda gunung kelud dan lembu suro dengan menggunakan cartoon style sehingga animasi ini bisa dikonsumsi oleh anak-anak, dengan bahasa yang mudah dipahami dan dipadu dengan warna-warna yang colourful agar lebih menarik mengingat target audience anak-anak.

1.2 Perancangan (*Prototype*)

1.2.1 Konsep Perancangan

Konsep dasar perancangan animasi 2D “Legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro” menceritakan tentang seorang pemuda yang bernama Lembu Suro yang dikhianati oleh Raja Airlangga dari kerajaan Kahuripan dan Lembu Suro mengutuk wilayah kerajaan Kahuripan di akhir hayatnya. Dengan karakter berdasarkan patung yang sudah ada dan divisualisasikan dengan gaya visual vektor serta penyederhanaan bentuk karakter.

1.2.2 Proses Perancangan

Tahapan konsep perancangan animasi legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro sebagai berikut :

a. Pra-Produksi

1) Cerita

Cerita diambil berdasarkan hasil wawancara kepada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Kediri bagian Sejarah dan Peradaban, serta melakukan kajian terhadap beberapa artikel yang relevan dengan topik penelitian. Berikut isi cerita dari legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro :

Pada masa kerajaan Kahuripan, terdapat seorang raja bernama Raja Airlangga. Dia mempunyai putri yang sangat cantik bernama Dewi Kilisuci. Banyak pria yang terpikat padanya berusaha untuk menikahi Dewi Kilisuci. Namun, Dewi Kilisuci terus menolak lamaran pernikahan yang datang. Keadaan itu membuat Raja Airlangga sedih karena dia ingin putrinya menikah dengan pria yang tepat.

Sang Raja mempunyai rencana untuk menyelenggarakan sayembara untuk putrinya dengan syarat bagi siapa saja yang dapat menarik busur Kyai Garudayaksa serta mengangkat Gong Kyai Sekardelima, maka dia akan

menjadi suami Dewi Kilisuci. Dewi Kilisuci terkejut, akan tetapi tidak berani membantah permintaan ayahnya dan terpaksa menerima keinginan ayahnya. Dewi Kilisuci termenung di kamar dan berharap mendapatkan calon suami yang hebat karena busur Kyai Garudayaksa dan Gong Kyai Sekardelima mempunyai kekuatan mistis.

Hari dilaksanakan sayembara tiba dan para pemuda dari berbagai daerah datang untuk menaklukkan busur dan gong. Satu persatu para pria muda mencoba menarik busur dan mengangkat gong, akan tetapi semuanya gagal. Raja Airlangga berencana menghentikan sayembara tanpa pemenang. Kemudian, datanglah seorang pemuda dengan kepala kerbau dan menyatakan keinginannya untuk mengikuti sayembara. Raja bingung dengan kedatangannya dan menanyakan namanya. Lalu pemuda itu menjawab bahwa namanya Lembu Suro. Raja ingin menolaknya, namun nanti akan dianggap tidak adil dan jika pemuda itu menang, maka dia harus menikahkan Dewi Kilisuci dengan Lembu Suro. Sang Raja akhirnya menerima Lembu Suro menjadi peserta terakhir. Kemudian dia mencoba untuk menarik busur dan dia berhasil. Ujian berikutnya adalah dia harus mengangkat gong dan dia pun juga berhasil melewati ujian tersebut.

Sementara di sudut istana, Dewi Kilisuci sedih sebab dia tidak mengira akan menikah dengan pria berkepala kerbau. Akhirnya Raja harus menepati janji sayembara itu dan meminta kepada prajuritnya untuk menyiapkan upacara pernikahan putrinya. Hari pernikahan Dewi Kilisuci sudah dekat dan semua persiapan hampir selesai. Akan tetapi Dewi Kilisuci semakin sedih dan dia sangat ingin membatalkan pernikahannya. Lalu Dewi Kilisuci meminta syarat kepada ayahnya untuk Lembu Suro dan syarat itu ialah membuat sumur di puncak gunung yang akan digunakan untuk mandi. Raja menyetujui keinginan putrinya. Kemudian Lembu Suro dipanggil untuk melakukan syarat pernikahannya dengan Dewi Kilisuci. Lalu Lembu Suro pergi ke puncak gunung dan menggali tanah untuk membuat sumur. Setelah beberapa hari, sumur itu akhirnya selesai dibuat. Dewi Kilisuci mengetahui hal itu dan memberikan syarat lagi, yaitu untuk memeriksa air di dalam sumur apakah wangi atau tidak. Lembu Suro menyetujuinya dan langsung masuk ke dalam sumur tersebut.

Di luar sumur Dewi Kilisuci dan Raja Airlangga mempunyai rencana jahat untuk membatalkan pernikahannya. Lalu Raja memerintahkan prajuritnya untuk menutup sumur tersebut saat Lembu Suro sudah berada di

dasar sumur. Saat Lembu Suro sudah berada di dasar sumur, para prajurit segera menutup sumur itu. Lembu Suro yang berada di dasar sumur, tidak berdaya ditimpa tumpukan tanah dan sebelum meninggal dunia dia mengutuk Raja Airlangga dan mengatakan, "Yoh, Kediri mbesuk bakal pethuk piwalesku sing makaping, yaiku Kediri bakal dadi kali, Blitar dadi latar, Tulungagung bakal dadi kedung" (Wahai orang-orang Kediri, suatu saat akan mendapatkan balasanku berkali kali. Kediri bakal jadi sungai, Blitar rata dengan tanah, dan Tulungagung jadi lubang)". Semua orang ketakutan mendengar ucapan itu dan mereka yakin Lembu Suro akan balas dendam kepada kerajaan karena Raja tidak adil dan tidak menepati janji. Sampai saat ini, ketika Gunung Kelud meletus, masyarakat setempat mengatakan bahwa Lembu Suro sedang membalaskan dendamnya.

b) Storyboard



Gambar 3. 1 Storyboard

Hasil storyboard untuk animasi 2D berdasarkan hasil define

c)

Desain Karakter

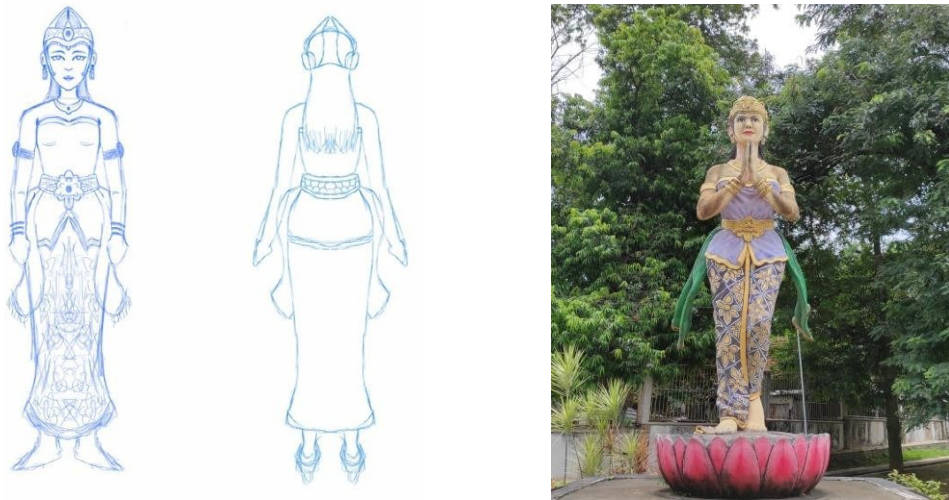
1. Lembu Suro



Gambar 3. 2 Gambar desain karakter Lembu Suro

Lembu Suro merupakan putra dari Adipati Blambangan yang dikutuk oleh sang ayah karena perilaku buruknya. Tetapi Lembu Suro dianggap sebagai pemuda yang gagah dan juga sakti. Visualisasi desain karakter dari Lembu Suro berdasarkan patung lembu suro yang berada di kawasan Gunung Kelud.

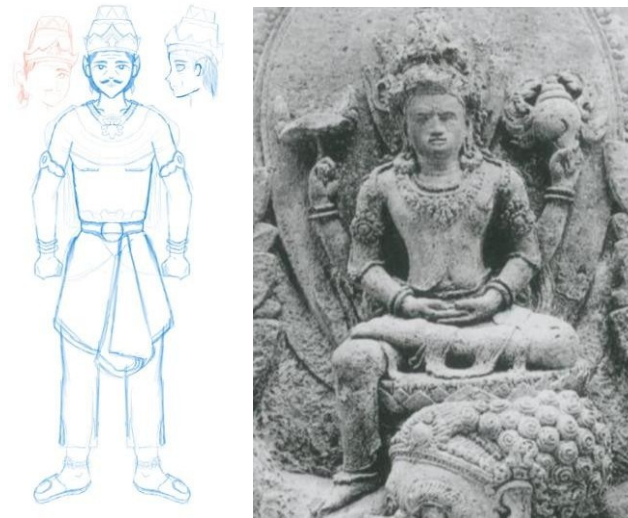
2. Dewi Kilisuci



Gambar 3. 3 Gambar desain karakter Dewi Kilisuci

Dewi Kilisuci atau Sanggramawijaya Tunggadewi ialah putri Airlangga pewaris takhta Kahuripan, namun memilih mengundurkan diri sebagai pertapa bergelar Dewi Kili Suci. Dewi Kili Suci juga dikaitkan dengan dongeng terciptanya Gunung Kelud. Visualisasi desain karakter dari Dewi Kilisuci berdasarkan patung yang berada di kawasan wisata Gunung Klotok, Kediri.

3. Raja Airlangga



Gambar 3. 4 Gambar desain karakter Raja Airlangga

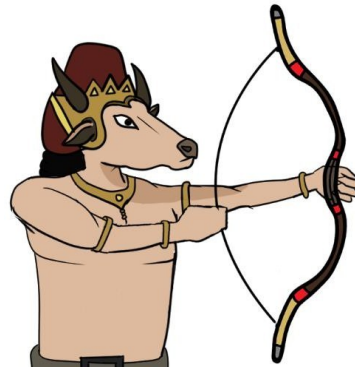
Raja Airlangga merupakan pendiri Kerajaan Kahuripan di Jawa Timur. Visualisasi desain karakter dari Raja Airlangga berdasarkan patung yang berada di Museum Airlangga di Gunung Klotok, Kediri.

d) Warna

Proses pewarnaan dalam animasi 2D Legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro ini menggunakan teknik *digital cell shading* dimana hanya menggunakan warna dasar, bayangan, dan *highlight*.



Gambar 3. 5 Contoh *digital cell shading* (sumber: desain-grafis-sl.stekom.ac.id)



Gambar 3. 6 Contoh penerapan *digital cell shading*

e) *Dubbing*

Penambahan *dubbing* atau proses pengisian suara ini sangat penting sebagai penyampaian alur animasi serta menggambarkan emosi karakter melalui suara. *Dubbing* pada animasi Legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro dilakukan oleh Widia Puji Astuti sebagai pembaca narasi, Rizky Adi Pratama sebagai Raja Airlangga, dan Adam Abdillah sebagai Lembu Suro

b. Produksi

Terdapat beberapa proses pada tahap ini, diantaranya adalah :

1. Layout

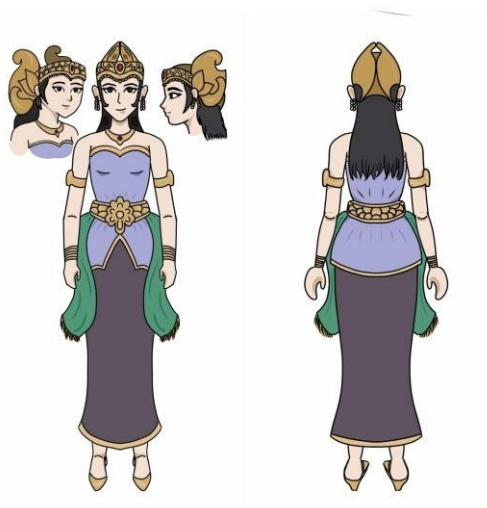
Berisi informasi visual yg berbentuk gambaran sketsa atau yang lebih detail.

i. Lembu Suro



Gambar 3. 7 Gambar Lembu Suro

ii. Dewi Kilisuci



Gambar 3. 8 Gambar Dewi Kilisuci

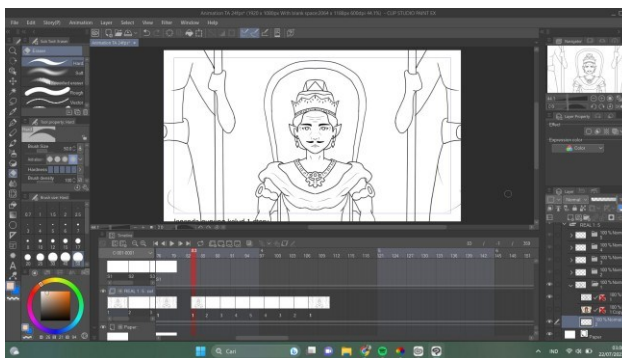
iii. Raja Airlangga



Gambar 3. 9 Gambar Raja Airlangga

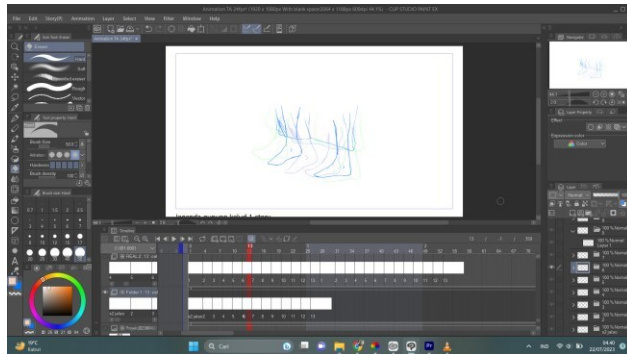
2. Animation

Proses selanjutnya adalah proses menggambar animasi yang bergantung kepada *storyboard* dan cerita yang dibuat saat proses pra-produksi. Proses ini dilakukan di *software* Clip Studio Paint.



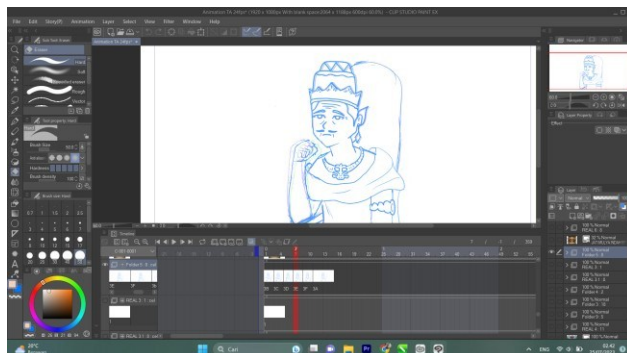
Gambar 3. 10 Proses menggambar animasi

Pada *scene* 1 bagian kaki berjalan menggunakan 1 *keyframe* yang berisikan 13 *frame* gambar.



Gambar 3. 11 Gambar *In Between*

Pada *scene* 2 bagian tangan bergerak menopang dagu dengan 16 *frame* gambar.



Gambar 3. 12 Gambar *In Between*

3. *VFX*

VFX atau visual efek digunakan untuk memperindah animasi yang dibuat dan menciptakan adegan yang lebih menarik



Gambar 3. 13 Penerapan VFX berupa cahaya gemerlap



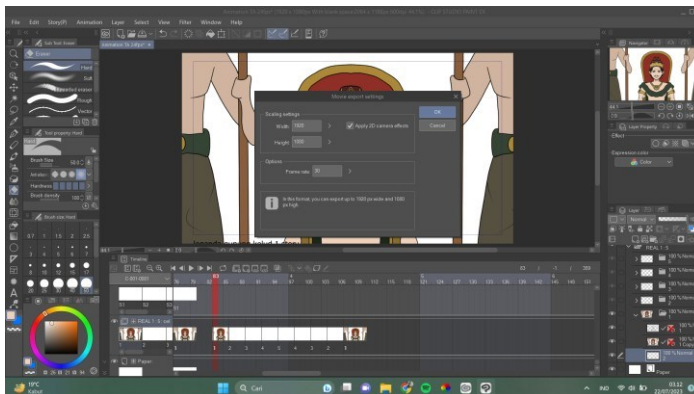
Gambar 3. 14 Penerapan VFX berupa garis-garis penekan



Gambar 3. 15 Penerapan VFX berupa awan gelap dan petir

4. Rendering

Rendering yaitu proses mengubah projek animasi pada *software* dengan format video tertentu. Dalam perancangan animasi 2D ini, format yang digunakan adalah MP4 dengan rasio 16 : 9 atau 1920 x 1080 piksel.



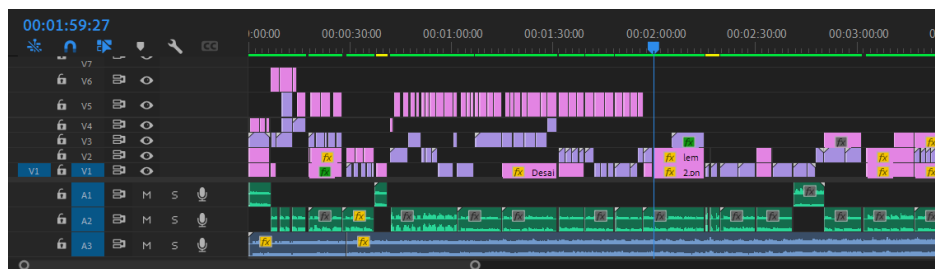
Gambar 3. 16 Gambar proses rendering di CSP

c. Pasca-Produksi

Terdapat beberapa proses, antara lain :

1. Compositing

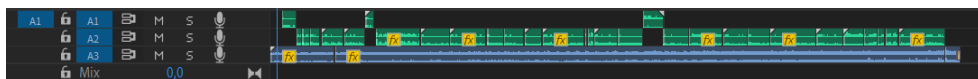
Proses penggabungan hasil render di tahap produksi, proses ini dilakukan di *Adobe Premiere Pro* .



Gambar 3. 17 Gambar *timeline* di *Adobe Premiere Pro*

2. *Dubbing* dan *music*

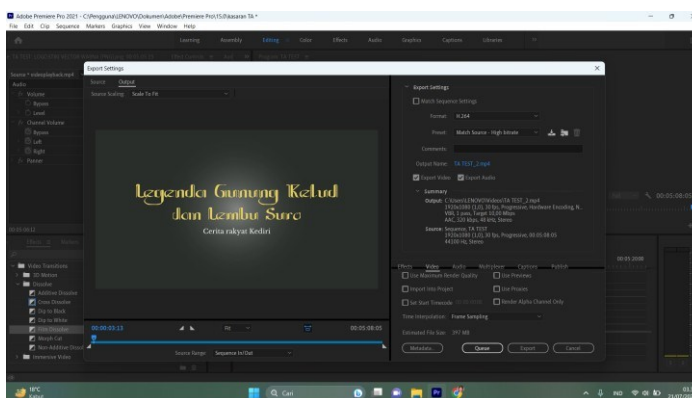
Proses penambahan *dubbing* dan *music* yang sebelumnya dibuat. Pada perancangan animasi 2D ini menggunakan *music* dari Youtube Donkgedank yang berjudul Bumandhala



Gambar 3. 18 Gambar *timeline* bagian audio

3. *Final output*

Proses akhir ini dilakukan dengan proses *exporting* atau *rendering* dengan format H.264, dengan rasio 16 : 9 atau 1920 x 1080 piksel.



Gambar 3. 19 Gambar *export setting*

1.3 Rancangan Pengujian (*Test*)

Tahapan ini dilakukan setelah tahap *prototype* selesai dilakukan. Tahapan pengujian ini merupakan peluang yang dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki solusi penyelesaian masalah di tahap sebelumnya untuk menjadi lebih baik sesuai dengan kebutuhan. Dalam tahapan ini, perancang menggunakan metode skala likert dimana responder akan diminta untuk menyatakan tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap apa yang sudah dirancang. Untuk menggunakan skala ini perancang membuat kuesioner mengenai pemahaman terhadap animasi 2D tentang Legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro yang ditunjukkan untuk anak-anak. Berikut isi dari kuesioner sudah disiapkan, antara lain :

Tabel 3. 1 Tabel Rincian Penilaian

Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
4	3	2	1

Tabel 3. 2 Tabel Rincian Penilaian (Khusus pertanyaan nomor 3)

Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
4	3	2	1

Tabel 3. 3 Tabel Perancangan Uji Coba (Kuesioner)

No	Pertanyaan	SS	S	T	ST
1	Apakah yang sudah kamu tonton itu menarik?				
2	Apakah kamu memahami isi dari tersebut?				
3	Apakah kamu merasa kesulitan saat memahami isi dari tersebut?				
4	Apakah kamu bisa mengenali tokoh yang ada di tersebut?				
5	Apakah kamu bisa membedakan nama-nama dari tokoh yang ada di tersebut?				
6	Apakah kamu bisa membedakan tokoh yang baik dan yang jahat dari tersebut?				
7	Pada yang sudah kamu tonton, apakah Raja Airlangga dan Dewi Kilisuci merupakan tokoh yang jahat?				
8	Apakah kamu bisa menceritakan ulang isi dari tersebut?				

9. Apakah kamu tahu siapa nama perempuan yang ada di tersebut?
 A. Dewi Kilisuci B. Raja Airlangga C. Lembu Suro
10. Siapakah tokoh yang memiliki badan berbentuk seperti kerbau?
 A. Dewi Kilisuci B. Raja Airlangga C. Lembu Suro

Kuesioner ini nantinya akan digunakan untuk menilai pemahaman anak-anak mengenai animasi 2D yang telah dirancang. Setelah mendapatkan data dari kuesioner, selanjutnya akan dihitung persentase jawaban positif dari setiap pertanyaan, berikut rumus untuk perhitungan persentase :

$$\text{Rumus Index \%} = \text{Total Skor} / Y \times 100$$

Dengan demikian dapat ditentukan kriteria penafsiran responden pada tabel berikut :

Indeks	Pengertian
80% - 100%	Sangat Setuju
60% - 79%	Setuju
40% - 59%	Ragu-Ragu
20% - 39%	Tidak Setuju
0% - 19%	Sangat Tidak Setuju