

## DONGENG ACEH: PANGERAN AMAT MUDE DALAM ANIMASI 2 DIMENSI

Jeni Nurjanah<sup>1</sup>, Rizki Taufik Rakhman<sup>2</sup>, Eko Hadi Prayitno<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup>jeninurjanah20@gmail.com, <sup>2</sup>rizkitr@unj.ac.id, <sup>3</sup>ekohadiprayitno@unj.ac.id

### Abstrak

Nanggroe Aceh Darussalam adalah salah satu wilayah Nusantara yang memiliki beragam kekayaan warisan budaya. Salah satu kekayaan budaya yang dimiliki adalah Dongeng. Berdasarkan survei yang telah dilakukan, saat ini dongeng Aceh sudah mulai dilupakan bahkan tidak dikenal oleh masyarakat. Apabila terus dibiarkan, dongeng Aceh akan semakin tergerus bahkan hilang. Berdasarkan permasalahan tersebut, karya ini dirancang dengan tujuan untuk melestarikan dan meningkatkan *awareness* serta kecintaan terhadap dongeng Aceh menggunakan media yang kekinian dan lebih diminati saat ini. Karya yang ditampilkan berupa video animasi 2 dimensi dongeng Aceh dengan Judul “Pangeran Amat Mude” yang dibuat dalam 5 *chapter* bersambung. Dongeng “Pangeran Amat Mude” merupakan dongeng parabel yang mengandung nilai-nilai moral dan pendidikan di dalamnya sehingga karya ini dapat ditampilkan sebagai media hiburan dan edukasi. Animasi 2 dimensi dongeng Aceh “Pangeran Amat Mude” ditampilkan dengan spesifikasi ekstensi MP4, resolusi video 1920 x 1080 dan *frame rate* 29,7 *frame per second*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan instrumen penelitian berupa wawancara terhadap target, observasi serta melakukan studi lapangan terhadap karya-karya sejenis. Survei dilakukan terhadap kelompok kecil masyarakat Aceh dan anak Sekolah Dasar dengan usia 7-12 tahun sebagai landasan dalam perancangan karya animasi dongeng Aceh ini. Secara keseluruhan, animasi dongeng Aceh “Pangeran Amat Mude” ditampilkan berbeda dengan produk yang sudah ada dipasaran. Cerita yang digunakan merupakan cerita baru yang telah diadopsi berdasarkan cerita tradisionalnya. Sehingga karya animasi dongeng ini menjadi lebih menarik serta nilai-nilai moral dan pendidikan yang terkandung didalam cerita dapat berguna bagi penontonnya.

**Kata kunci:** Cerita Rakyat Aceh, Animasi 2d, Pangeran Amat Mude

### *Aceh Folk Tales: Prince Amat Mude in 2 D Animation*

### Abstract

*Nanggroe Aceh Darussalam is one of the provinces in Indonesia, which has a rich cultural heritage. One of them is folk tales. After conducting the research, In these days the story of Aceh has slowly not recognized even by the people of Aceh itself. If we continue to ignore this case, Aceh's tale might be forgotten slowly. Regarding to that case, this 2D Animation work created by purposed to perpetuate and to increase the number of awareness current generation of our local fables. Also, the media that used in this work was based on current trends. This work visualised by 2D Animation video with the title of work called "Pangeran Amat Mude" also this work was made in 5 chapters. The tale of "Pangeran Amat Mude" is a parable tale that contains values moral values and education in it so that this work can be displayed as a media entertainment and education. "Pangeran Amat Mude" is displayed with MP4 extension specifications, 1920 x 1080 video resolution and frame rate of 29.7 frames per second. The research method used is qualitative research. Some main element of this research is interviews with group of people, observations and conducting field studies of the work similar work. The survey was conducted on a small group of Acehnese people and school children Basic with ages 7-12 years as a fundamental thing in designing this folk tales animation work. Overall. "Pangeran Amat Mude" was visualised in different way compared to existing similar*

work that already on internet. The story used is a new ones that have been adopted from traditional stories. Therefore, this folk tales work become more interesting with the moral and educational values contained in the story

**Keywords:** Aceh folk tales, 2d Animation, Prince Amat Mude

## PENDAHULUAN

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 kekayaan budaya Indonesia adalah dongeng Nusantara. Dongeng Nusantara merupakan salah satu warisan kekayaan budaya Indonesia secara turun temurun dari zaman nenek moyang. Nanggroe Aceh Darussalam merupakan salah satu daerah yang kaya akan warisan budaya salah satunya adalah dongeng. Namun saat ini Masyarakat Aceh di sekitar penulis bahkan banyak yang belum dan tidak mengetahui dongeng di daerahnya sendiri. Apabila hal ini terus dibiarkan, pada beberapa generasi kedepan, dongeng Aceh akan semakin tergerus bahkan hilang. Sedangkan dongeng Nusantara merupakan warisan budaya Indonesia yang harus dilestarikan. Untuk itu, peneliti merancang animasi dongeng Aceh dengan judul Pangeran Amat Mude sebagai alternatif media yang dapat digunakan untuk memperkenalkan, melestarikan dan meningkatkan kecintaan terhadap dongeng Nusantara daerah Aceh. Terutama pada anak Sekolah Dasar usia 7-12 tahun agar mereka dapat mengenal dongeng Nusantara sejak dini. Selain itu dongeng Pangeran Amat Mude yang ditampilkan merupakan dongeng Parabel yang mengandung nilai

pendidikan dan moral di dalamnya. Sehingga dapat digunakan untuk media hiburan dan juga edukasi.

Cerita dongeng mengandung nilai-nilai kehidupan serta amanat yang berbeda-beda. Dongeng juga dianggap cerita yang tidak benar-benar terjadi, selain itu dongeng juga tidak terikat oleh tempat dan waktu (Danandjaja, 1984: 83-84). Untuk itu, dongeng harus terus dikembangkan untuk menjaga kelestariannya agar tetap ada dan terus menjadi budaya lisan Nusantara yang tidak tergerus oleh zaman. Dongeng penyebaran dan penyampaiannya dilakukan secara lisan melalui tuturan dari mulut ke mulut pada suatu generasi ke generasi selanjutnya (Endraswara, 2013: 47).

Dongeng memiliki nilai-nilai moral, pendidikan, agama, dll (Pratama, Anugerah 2018: 9). Nilai-nilai kandungan dalam cerita dongeng perlu ditanamkan kepada generasi muda saat ini, terutama pada anak-anak. Nilai moral serta pendidikan dapat diambil sebagai pembelajaran mereka dalam sudut pandang pendidikan karakter (Nurmansyah, T 2018: 141). Sehingga mereka dapat mengambil nilai-nilai positif dan menjadikannya pedoman dalam kehidupan mereka. Beberapa nilai penting dalam dongeng adalah moral, agama, asusila. Dongeng dibagi menurut jenis kedalam empat golongan besar. Yaitu dongeng binatang, *ordinary tales*, lelucon atau anekdot dan dongeng berumus (Pebriana, P 2017: 142).

Pangeran Amat Mude merupakan cerita rakyat Aceh yang dikisahkan secara turun temurun. Kisah rakyat Aceh ini menceritakan seorang putra mahkota yang baik hati, rajin dan gigih yang hidup

bersama ibunya setelah lama terusir dari Kerajaan Alas karena keserakahan sang paman. Namun sang Pangeran berusaha mengambil haknya sebagai Putra mahkota kembali (K, Dian 2010: 8-11).

Dongeng Pangeran Amat Mude ini memiliki banyak kandungan nilai moral dan pendidikan di dalamnya sehingga dongeng ini dapat dijadikan sebagai tayangan *edutainment* terutama bagi anak. Anak usia 7-12 tahun memiliki kecerdasan untuk berimajinasi yang besar, pada masa ini anak harus diberikan contoh-contoh dan benda atau media yang konkret (Adnan, 2016: 102). Untuk itu, nilai-nilai moral dan juga pendidikan yang di ajarkan melalui cerita dongeng Aceh ini diharapkan juga mampu mengembangkan kognitif anak melalui pesan moral tersebut.

Animasi 2 dimensi merupakan salah satu bentuk dari multimedia statis. Yaitu suatu kombinasi dari teks, gambar, suara, video dan animasi yang dipadukan menjadi satu produk yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah informasi. Sehingga pengguna memungkinkan dapat melakukan komunikasi dan juga berinteraksi (Roblyer & Doering, 2010: 170). Animasi adalah sebuah dasar dalam mempelajari suatu gerakan pada objek, yang merupakan suatu pondasi utama pada karakter (Maestri, 2006: 105). Animasi 2 dimensi merupakan penciptaan gambar yang bergerak secara 2 dimensi yang dapat dilakukan menggunakan gambar bitmap ataupun vector (Binanto, 2010: 226). Animasi dibagi menjadi dua, yaitu animasi manual dan animasi komputer hal tersebut dapat dilihat dari proses pembuatannya (Kasdhani S, 2019: 4). Pada perancangan karya ini animasi yang digunakan adalah jenis animasi komputer, yaitu animasi yang pengerjaannya keseluruhan dengan komputer.

Selanjutnya teknik yang digunakan pada animasi perancangan karya ini adalah *motion graphic*. *Motion graphic* adalah animasi berbasis visual yang menggabungkan beberapa elemen yang

berbeda seperti animasi, ilustrasi, teks, dll menjadi satu kesatuan pada suatu karya (Krasner, Jon: 2004). Desain *motion graphic* memiliki sebuah susunan visual yang mengarahkan khalayak pada suatu pesan untuk memahami informasi yang disampaikan (Gallagher dan Paldy, 2007: 6). Terdapat proses dalam memproduksi *motion graphic* menurut (Slembrouck, 2012) yaitu konsep awal, penulisan naskah, pembuatan *storyboard*, Audio dan Animasi.

Ilustrasi menjadi hal yang penting dalam karya animasi *motion graphic*. Ilustrasi merupakan bagian aset objek visual yang digunakan. Ilustrasi dapat berupa gambar coretan tangan, foto, diagram, grafik dll (Maharsi, 4: 2016). Ilustrasi mampu membantu mengomunikasikan suatu pesan dengan tepat, jelas dan juga tegas (Kusrianto A, 2007: 140).

Target utama dalam perancangan animasi dongeng Aceh ini adalah anak usia 7-12 tahun. Untuk itu hal ini berkaitan dengan kemampuan kognitif dan afektif pada anak usia ini. Menurut Piaget tingkat perkembangan kognitif anak usia ini disebut juga dengan periode operasional konkret. Periode ini anak baru mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Jadi semua pembelajaran pada masa ini harus diberikan dengan contoh- contoh dan benda yang konkret (Adnan, 2016: 102).

Perkembangan kognitif ini berkaitan dengan kemampuan bahasa pada anak. Artinya faktor intelegensi sangat berpengaruh terhadap perkembangan, kemampuan dan memahami bahasa pada anak (Mardison, 2016: 636). Bahasa pada anak terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat serta aturan dalam menyusun berbagai variasi untuk mengkombinasikannya (Santrock, 2007: 353).

Sementara ranah afektif berkaitan erat dengan aspek emosional, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral pada anak.

Ranah afektif terdiri atas lima ranah yang berhubungan dengan repon emosional. Pembagian ranah afektif yang disusun oleh Bloom dengan David Krathwol (Dimiyati & Mudjiono, 2009: 298) antara lain adalah penerimaan, menanggapi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola pada anak.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan instrumen penelitian berupa wawancara terhadap target, observasi serta melakukan studi lapangan terhadap karya-karya sejenis. Survei wawancara dilakukan terhadap kelompok kecil masyarakat Aceh untuk menentukan gaya dari karakter visual yang sesuai dengan ciri khas masyarakat Aceh, anak Sekolah Dasar dengan usia 7-12 tahun dalam pemilihan karakter visual serta survei dalam pemilihan adopsi cerita yang digunakan dalam perancangan karya animasi dongeng. Selanjutnya juga dilakukan uji validasi dengan 3 metode yaitu wawancara terhadap anak usia 7-8 tahun, penyebaran kuesioner menggunakan media google form terhadap anak usia 9-12 dan diatas 12 tahun serta diskusi online bersama ahli media dan dosen pembimbing

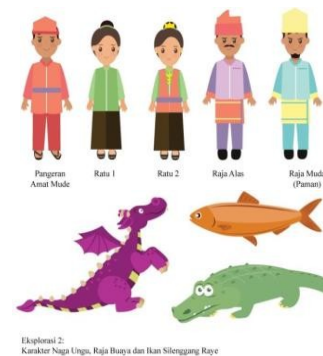
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan karakter visual dalam animasi dongeng Aceh “Pangeran Amat Mude” dilakukan survei awal terhadap kelompok kecil masyarakat Aceh sebagai cikal bakal penentuan gaya sesuai dengan ciri khas dari karakter masyarakat daerah Aceh. Survei dilakukan terhadap masyarakat Aceh sekitar peneliti dengan jumlah responden 20 orang. Responden terdiri dari 15 orang dengan rentang usia 15-25 tahun, dan 5 orang dengan rentang usia 40-50 tahun. Survei dilakukan dengan media google form. Angket yang

digunakan adalah tertutup. Hasil pada survei utama perancangan visual karakter di dapatkan beragam deskripsi tentang ciri fisik masyarakat Aceh, selanjutnya peneliti membaginya menjadi 3 eksplorasi berdasarkan 3 gaya yaitu gaya chibi, flat desain dan juga kartun naïf.



Gambar 1. Visual Eksplorasi 1: Gaya Chibi



Gambar 2. Visual Eksplorasi 2: Gaya Flat Desain



Gambar 3. Visual Eksplorasi 3: Gaya Naif

Selain terdapat 3 gaya yang berbeda, pada ketiga eksplorasi ini memiliki perbedaan terhadap ciri khas masyarakat Aceh yang ditampilkan sesuai dengan

hasil survei antara lain warna kulit, bentuk wajah, dan postur tubuh.

### **Pemilihan Karakter Visual**

Pemilihan karakter dilakukan terhadap anak SD usia 7-12 tahun. Survei dilakukan pada SDN Mangga Besar 15 dan TPA Darul Ikhlas dengan jumlah 40 Responden. Didapatkan hasil dari 40 responden, sebanyak 55% memilih gaya chibi, 35% gaya flat design dan 10% gaya kartun naif. Karakter chibi lebih banyak diminati. Alasan utama anak usia Sekolah Dasar tersebut memilih gaya chibi yaitu karena responden menyukai bentuk visual dari wajah dan penggunaan warna pada karakter yang cenderung kontras. Karakter naif memperoleh presentase paling rendah dalam survei ini.

Karakter kartun naif ini kurang diminati karena menurut responden bentuknya kurang menarik dan terlalu simple. Penggunaan warna yang menurut responden juga kurang menarik karena terlalu gelap. Sehingga setelah dilakukannya survei pada dasar perancangan karakter dan pemilihan gaya karakter, di dapatkan hasil bahwa karya jadi produk animasi menggunakan gaya visual chibi.

### **Pemilihan Adopsi**

Eksplorasi adopsi cerita dibuat berdasarkan alur dan pesan moral di dalamnya. Pada eksplorasi adaptasi cerita 1 dibuat alur maju. Cerita dibuat berdasarkan kehidupan “Pangeran Amat Mude” sejak kecil hingga ia dewasa. Pada eksplorasi adaptasi cerita 2 ditampilkan cerita kehidupan Pangeran saat remaja setelah terusir dari Istana Kerajaan, dan pada eksplorasi cerita 3 dibuat alur mundur dengan mengingat kehidupannya pada masa lalu.

Peneliti melakukan survei terhadap 5 narasumber untuk pemilihan adaptasi cerita tersebut meliputi dua orang animator motion graphic, dua orang guru Bahasa Indonesia dan satu orang masyarakat Aceh.

Hasil survei pemilihan eksplorasi cerita di dapatkan hasil sebagai berikut, pada pilihan eksplorasi cerita 1 mendapatkan hasil 20%, sedangkan pada eksplorasi cerita 2 mendapatkan hasil tertinggi dengan jumlah 60% dan pada eksplorasi cerita 3 mendapatkan hasil 20%. Hasil eksplorasi cerita 2 terpilih karena memiliki alur yang dapat menyampaikan lebih banyak nilai moral pada setiap *chapter*-nya.

### **PRODUK HASIL PENCIPTAAN**



Gambar 6. Hasil Karya Animasi

Penciptaan ini menghasilkan karya animasi 2 dimensi dongeng Aceh “Pangeran Amat Mude” yang dibuat dengan perpaduan animasi *motion graphic* dengan ilustrasi vector. Animasi ditampilkan dalam 5 *chapter* bersambung dengan sub judul 1) Aktifitas Pangeran Amat Mude dan Ratu Alas 2) Ikan Telur Emas 3) Siasat Raja Muda 4) Pencarian Buah Kelapa Gading Ajaib 5) Pemimpin Baru Kerajaan Alas. Cerita yang ditampilkan merupakan cerita baru yang di adopsi berdasarkan cerita tradisionalnya. Durasi pada setiap *chapter* adalah 2-3 menit, dengan keseluruhan durasi 12 menit. Video ditampilkan dengan format MP4 dengan 29,7 *fps*. Animasi juga dilengkapi dengan subtitle pada narasi dan juga dialog pada cerita dongeng.

## ***Analisis Validasi Produk***

Uji Validasi dilakukan melalui 3 metode. Yaitu wawancara terhadap anak usia 7-8 tahun, pengisian kuisioner terhadap anak usia 9-12 tahun dan usia diatas 12 tahun serta diskusi online bersama ahli (animator) dan juga dosen pembimbing. Validasi dilakukan terhadap beberapa aspek yaitu konten, visual, media, audio, teks dan bahasa. Sehingga didapatkan analisis validasi produk secara keseluruhan sebagai berikut.

Pada aspek konten, responden merasa tertarik dengan cerita dongeng “Pangeran Amat Mude” yang ditampilkan. Alasan utama dari ketertarikan terhadap cerita dongeng ini karena mengandung banyak nilai-nilai moral dan pendidikan pada setiap *chapter*.

Selanjutnya pada aspek visual karakter dan warna memiliki kecenderungan daya tarik yang tinggi oleh responden anak dibanding responden lainnya. Hal tersebut tentunya sesuai dengan survei rancangan awal yang telah berupa lakukan dalam merancang objek visual berdasarkan sasaran utama produk. Media animasi yang digunakan juga mendapat ketertarikan yang tinggi dari responden. Media ini dianggap kekinian dan lebih menarik karena pada animasi terdapat perpaduan kombinasi dari teks, gambar, suara, dan video

Audio mendapat kecenderungan responden merasa kurang puas. Hal tersebut karena audio narasi dan voice over yang ditampilkan memiliki tingkatan suara berbeda sehingga terdengar tidak stabil. Hal ini tentunya merupakan kendala berupa yang di sebabkan oleh keterbatasan pada alat perekam suara dan banyaknya pengisi suara karakter.

Secara keseluruhan responden menyatakan teks yang ditampilkan memiliki keterbacaan baik dan ukuran yang sesuai. Selanjutnya bahasa yang

digunakan dalam animasi juga cenderung dapat dimengerti. Pada responden anak, penyebutan istilah khas Aceh pun dapat dipahami karena istilah tersebut juga sudah digunakan secara umum pada film-film kartun televisi yang di tontonnya.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil analisis awal dalam perancangan karya animasi dongeng Aceh “Pangeran Amat Mude”, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Animasi dapat menjadi alternatif media yang menarik untuk hiburan dan edukasi yang mengandung nilai moral, pendidikan dan bermuatan budaya lokal
2. *Awareness* terhadap dongeng Nusantara dapat diraih melalui animasi
3. Perupa memiliki pengalaman lebih dalam mengeksplor multimedia khususnya Animasi 2 dimensi
4. Terdapat kendala pada bagian *audio voice over* yang tidak stabil
5. Validasi produk menyatakan bahwa penonton merasa puas dan tertarik pada karya animasi 2 dimensi dongeng Aceh ini

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adnan, Evita. et all. (2016). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Penerbit Universitas Negeri Jakarta.
- Binanto, Iwan. (2010), *Mutimedia Digital, Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Danandjaja, J. (1984). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, Dongeng, dan lain lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Danandjaja, J. (1997). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-lain*. Jakarta: Grafik Press.



- Dimiyati, Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endraswara, S. (2013), *Folklor Nusantara: Hakikat, Bentuk dan fungsi*. Yogyakarta: Ombak.
- Gallagber, Rebacca., Andrea Moore Paldy. (2007). *Exploring Motion Graphics*. Clifton Park, NY: Thompson Delmar Learning, a Division of Thomson Learning Inc
- George, Maestri. (2006). *Digital Animation Character 3*. Eighth Street Berkeley. California: New Riders.
- Gityandraputra, Dimas. (2020). Kelebihan Tiap Platform Media Sosial untuk Kampanye Video Marketing diakses dari <https://marketingcraft.getcraft.com/id-articles>, pada 25 Juli 2020.
- Hidayatullah, P. dan Akbar, M. A. Rahim, Z. 2001. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika.
- Dian. (2010), *Cerita Rakyat Nusantara*. Jakarta: Penerbit PT Bhuana Ilmu Populer.
- Kasdhani, Sumantoro.(2019). *Animasi 2D dan 3D*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Krasner, Jon. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Oxford: Focal Press.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mardison, Safri. (2016). “Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)”. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*: Vol.6 Edisi 02.
- Moerdisuroso, Indro. (2011). *Pedoman Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa, Edisi ke 3*. Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Nurmansyah, T (2018). “Analisis Struktural dan Nilai Pendidikan Cerita Rakyat Serta Relevansinya Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMP”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*: Vol. 04 No.1
- Pebriana, Putri. (2017), “Analisis Kemampuan Berbahasa dan Penanaman Moral pada Anak Usia Dini melalui Metode Mendongeng”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.01 No.02
- Pratama, Anugerah. (2018) “Perancangan Film Animasi Cerita Rakyat Bangka Batu Balai”. Skripsi. Fakultas Ilmu Seni dan Sastra - Universitas Pasundan, Bandung.
- Roblyer, M & Doering, A.H. (2010). *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Boston: Pearson.
- Santi, Trisna. (2014). Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi. *Jurnal Speed*: Vol. 6 No 3.
- Santrock, J.W. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta,
- Slembrouck Paul Van. (2012). *How to Produce Motion Graphic*, diakses dari <https://visual.y/blog/how-to-produce-motion-graphics>, pada 5 Januari 2020.