

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI UNTUK MEMPERKENALKAN DAMAR KURUNG GRESIK

Meindanu Dimas Prasetyo

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ma Chung
Villa Puncak Tidar Blok N-01, Doro, Karangwidoro, Kec. Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65151
Email: 331410012@student.machung.ac.id

Abstraksi

Salah satu artefak seni di Gresik adalah Damar Kurung. Damar Kurung merupakan kesenian lampion khas Gresik yang dapat ditemui pada Bulan Ramadan. Akan tetapi, gejala malaise kebudayaan mengakibatkan generasi muda kurang mengetahui dan pasif dalam mendukung eksistensi budaya lokal. Untuk itu, terdapat alternatif media yang tepat untuk memperkenalkan Damar Kurung, salah satunya adalah video animasi. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Data-data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Video animasi Damar Kurung berjudul "*There is Light in Gresik*" menggunakan gaya seni *naïve art* dengan teknik *frame by frame* berdurasi 9 menit 5 detik.

Kata kunci: Video, animasi, Damar Kurung.

Abstract

One of the artifacts in Gresik is Damar Kurung. Damar Kurung is a typical Gresik lantern art that can be found during Ramadan. However, the phenomenon of malaise culture resulted in a lack of knowledge and passive act for the younger generation to support the existence of local culture. For this reason, there are appropriate alternative media to introduce Damar Kurung, one of them is animation video. The method used is a qualitative method. Qualitative data is obtained through observation, interviews, and literature studies. Damar Kurung's animated video entitled "There is Light in Gresik" uses a naïve art style with 9 minutes 5 seconds frame by frame technique.

Key words: Video, animation, Damar Kurung.

A. PENDAHULUAN

Menurut Endraswara (1986,p 48, cit. Mulder, 2018,p 52), beranggapan bahwa falsafah hidup orang Jawa tidak terlepas dari olah pikir dan asah budi dalam memaknai pengalaman rohani tiap individu. Perwujudan konsep falsafah hidup orang Jawa diinterpretasikan dalam produk kebudayaan.

Produk kebudayaan Jawa diimplementasikan ke dalam berbagai macam aktivitas yang merepresentasikan karakter masyarakat lokal. Achmad (2018,pp 64-183), menjelaskan bahwa produk kebudayaan terbagi atas tiga macam, yakni karya sastra Jawa, aktivitas seni tradisi, dan simbol (artefak). Karya sastra Jawa tumbuh subur sejak zaman kekuasaan Airlangga (1019-1045), Hanyam Wuruk (1350-1389) hingga Kesultanan Demak (1478). Hal tersebut dibuktikan dengan ditemukannya berbagai macam sastra Jawa klasik, seperti Kakawin Arjunawiwaha, Kakawin Nagarakretagama, dan Kakawin Smaradahana. Selain itu, terdapat aktivitas seni tradisi yang mulanya diterapkan pada lingkungan istana saja mengalami perkembangan yang cukup pesat dan disebarluaskan di area luar istana untuk dikenalkan pada masyarakat luas. Meskipun aktivitas seni tersebut mudah tersebar luas pada tradisi Jawa, tetapi terdapat perbedaan antara kesenian keraton dan kesenian rakyat. Kesenian keraton bukan hanya berfungsi sebagai hiburan (tontonan saja), tetapi juga mengandung unsur media tuntutan (pendidikan) dan aturan yang ketat. Hal tersebut berbeda dengan kesenian rakyat yang berperan sebagai sarana hiburan dengan aturan yang lebih dinamis. Contoh dari aktivitas seni tradisi yang masih dilestarikan hingga sekarang adalah seni tari, seperti Tari Bedhaya dan Tari Serimpi; seni wayang, seperti wayang kulit dan wayang golek;

serta seni kerawitan. Dilain sisi, terdapat simbol (artefak) Jawa merupakan bentuk pemahaman oleh para leluhur yang diwujudkan dengan menggunakan lambang-lambang tertentu. Simbol (artefak) tersebut dapat berupa benda pusaka, seperti keris dan tombak; arsitektur Jawa, seperti Panggangpe, Tajug, dan Joglo; busana adat, seperti udeng, jarik; dan artefak lain yang tercipta akibat kebiasaan leluhur yang diajarkan secara turun-temurun, seperti Damar Kurung. Damar Kurung merupakan kesenian lampion khas Gresik yang dapat ditemui pada Bulan Ramadan. Menurut Christianna (2018), kesenian Damar Kurung dianggap unik karena motif yang terdapat pada permukaan lampion menggambarkan kebiasaan masyarakat Gresik dari generasi ke generasi. Salah satu tokoh yang sering kali terdengar dikalangan pecinta Damar Kurung adalah Masmundari.



Gambar 1. Damar Kurung karya Nur Samaji

Masmundari merupakan tokoh seniman Gresik yang turut mempopulerkan Damar Kurung sebagai seni rupa Indonesia di era modern (tahun 1904- 2005), sekaligus generasi terakhir pegiat kesenian khas Gresik tersebut. Menurut Widodo, dkk. (2004,pp 113-114), lukisan Damar Kurung sejatinya sudah ada sejak zaman Sunan Prapen, tepatnya pada tahun pemerintahan Kerajaan Giri Kedaton (tahun 1548-1605). Giri Kedaton merupakan salah satu kerajaan Islam yang memiliki pengaruh besar dan dijadikan sebagai panutan bagi kerajaan-kerajaan lain di Jawa Timur dan di sepanjang pantai pesisir bagian timur Pulau Jawa dalam mengembangkan peradaban Islam kala itu. Akan tetapi, wujud Damar Kurung yang diciptakan pada zaman Sunan Prapen dan generasi Masmundari mengalami perubahan dari segi bahan, fungsi dan tema lukisan yang disesuaikan dengan kondisi sosial masyarakat Gresik. Widodo, dkk. (2004,pp 114-115) menambahkan, lukisan Damar Kurung tempo dulu menggunakan bahan pewarna alami, berupa sumba yang digoreskan pada daun lontar atau kulit binatang. Kemudian lukisan tersebut dipasang mengelilingi bagian kerangka bambu yang telah disusun membentuk kurungan empat buah sisi yang saling berhubungan. Dari segi penerangan, damar berupa lampu minyak diletakkan pada bagian dalam kerangka lukisan yang telah jadi. Lampu minyak tersebut akan memantulkan gambar pada lukisan Damar Kurung dan bersinar pada malam hari. Perbedaan yang mencolok jika dibandingkan pada era sekarang adalah generasi Masmundari mengalami masa peralihan media lukis yang mulanya menggunakan bahan sumba digantikan dengan cat air. Selain itu, modifikasi bahan juga terlihat dari sisi alas daun lontar yang digantikan kertas modern dan kerangka bambu yang digantikan oleh kerangka kayu. Tema cerita yang digambarkan mulanya terbatas pada kegiatan sosial sehari-hari dan Bulan Ramadan, seperti permainan tradisional anak-anak, salat tarawih, dan perayaan lebaran berkembang menuju era modernisasi, seperti industri pabrik, serial televisi kartun anak-anak, dll.

Akan tetapi, seiring berkembangnya zaman, masyarakat Jawa, khususnya Gresik mengalami kekosongan moral. Hal tersebut dikarenakan semakin banyaknya budaya asing yang menjamur dikalangan generasi muda di era globalisasi dan peran generasi muda yang dianggap pasif dalam mendukung eksistensi budaya lokal. Endraswara (2018,p 153), beranggapan bahwa hal tersebut merupakan gejala malaise kebudayaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), malaise merupakan keadaan lesu dan serba sulit.

Maksudnya adalah masyarakat Gresik sedang mengalami proses pergeseran moral yang terjadi akibat tawar-menawar budaya lokal dengan asing. Oleh karena itu, terdapat alternatif media yang tepat untuk memperkenalkan Damar Kurung, salah satunya adalah melalui pemanfaatan teknologi informasi berbasis multimedia dalam bentuk video animasi. Hal tersebut dikarenakan pada era sekarang masyarakat Gresik memiliki tingkat melek teknologi informasi berbasis elektronik yang cukup tinggi. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan analisis data sebagai berikut.

Karakteristik	Menggunakan Telepon Seluler (HP)/ Nirkabel atau Komputer (PC/ Desktop, Laptop/ Notebook, Tablet)	Memiliki Telepon Seluler (HP)/ Nirkabel	Mengakses Internet (Termasuk Facebook, Twitter, BBM, Whatsapp)
(1)	(2)	(3)	(5)
Jenis Kelamin KRT			
Laki-laki	81.10	72.42	53.92
Penempuan	70.05	61.16	47.09
Kuintil Pengeluaran			
40 Persen Terbawah	67.12	57.75	39.48
40 Persen Tengah	77.87	68.33	53.04
20 Persen Teratas	87.43	81.26	67.06
Pendidikan Tertinggi			
SD ke bawah	52.92	37.76	22.77
SMP ke atas	93.93	90.33	73.04
Total	75.51	66.72	50.47

Tabel 1. Persentase Penduduk Berusia 5 Tahun Ke Atas Menurut Karakteristik Dalam Menggunakan Teknologi Informasi Selama Tiga Bulan Tahun 2018

Hal tersebut menjadi pertimbangan penulis dalam merancang penulisan yang berjudul "Perancangan Video Animasi untuk Memperkenalkan Damar Kurung Gresik".

Menurut Wright (2005,p 1) dalam buku *Animation Writing and Development*, menjelaskan pengertian animasi atau dalam Bahasa Inggris *animate* berasal dari bahasa latin *animare* memiliki makna "menghidupkan atau memberi napas". Maksudnya adalah bentuk representasi dari impian masa kecil atau dunia imajinasi yang ingin diwujudkan dalam bentuk nyata. Sedangkan menurut KBBI, animasi memiliki arti berupa kumpulan gambar bergerak yang diciptakan satuan gambar yang berbeda-beda yang dirangkai menjadi sebuah film.

Dalam buku yang berjudul "*The Illusion of Life Disney Animation*" oleh Johnston dan Thomas (1981) mengulas tentang proses pembuatan animasi; mulai dari *story*; 12 prinsip animasi; *music, song, and sound effect*; durasi pengerjaan animasi; *dubbing*; hingga pesan edukasi yang terkandung dalam film. Selain itu, juga dijelaskan tentang fungsi dan peran tiap anggota dalam industri animasi, mulai dari *stylist, storyman, story sketch, director, recording, assistant director, cutter, dan character model department*. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi "Perancangan Video Animasi untuk Memperkenalkan Damar Kurung Gresik" dari segi penerapan 12 prinsip animasi dan korelasi antara hasil visual animasi dan audio (*dubbing, music, dan song*) yang tepat dalam membuat video animasi. 12 prinsip animasi tersebut adalah :

1. *Squash and stretch*; merupakan *emphasis* dari suatu objek yang bergerak agar animasi tersebut terlihat lebih hidup dengan menggunakan prinsip kontraksi dan peregangan.
2. *Anticipation*; tahapan perencanaan sebelum melakukan gerakan aksi agar penonton memahami alur pada aktivitas awalan dan akhiran pada suatu karakter.
3. *Staging*; cara menyampaikan ide kepada audiens dengan menampilkan adegan inti utama cerita yang ingin disampaikan oleh animator.
4. *Straight ahead action and pose to pose*; prinsip *straight ahead* merupakan teknik pembuatan animasi yang dimulai dari gambar pertama yang berkelanjutan hingga tahapan akhir secara linear. Sedangkan *pose to pose* merupakan teknik animasi dengan menggambar gerakan pertama dan gerakan kedua (*key*). Kemudian diikuti oleh gambar antara gerakan pertama dan kedua (*inbetween*).

5. *Follow through and overlapping action*; gerakan aksi oleh objek utama yang melibatkan objek lain.
6. *Slow in and slow out*; gerakan yang lebih lambat dari gerakan normal pada bagian awalan dan akhiran animasi.
7. *Arcs*; gerakan animasi berupa perpindahan objek dari posisi awalan ke posisi akhir dengan gerakan melengkung.
8. *Secondary action*; gerakan pendukung dari gerakan utama untuk menambahkan kompleksitas gestur pada animasi karakter.
9. *Timing*; banyaknya gambar yang digunakan pada suatu gerakan dengan batas waktu tertentu pada film animasi.
10. *Exaggeration*; perubahan pada gerakan, *pose*, dan ekspresi dengan memberikan gambaran yang dilebih-lebihkan.
11. *Solid drawing*; prinsip animasi dengan mempertimbangkan bentuk karakter yang dapat dilihat dari berbagai sisi.
12. *Appeal*; prinsip yang menonjolkan karakter dari sisi kharismatik peran yang ditampilkan.

Selama proses perancangan animasi, penulis menggunakan aliran seni *naïve art*. Gaya *naïve art* menggunakan bentuk sederhana yang seringkali ditemui pada gambar anak-anak. Visual yang diadaptasi dari kebiasaan anak-anak diharapkan mampu menarik perhatian target *audiens* berdasarkan kecocokan kepribadian yang diinterpretasikan dalam seni visual. Menurut Cumming (2005,p 490), *naïve art* merupakan aliran seni yang yang diciptakan oleh seseorang yang seolah-olah tidak memiliki pelatihan profesional. Hal tersebut dikarenakan materi yang diangkat merepresentasikan wujud kekanak-kanakan, *tone* warna yang tidak memiliki sistem *layering* (objek jauh dan dekat), dan perspektif yang kacau (primitif).

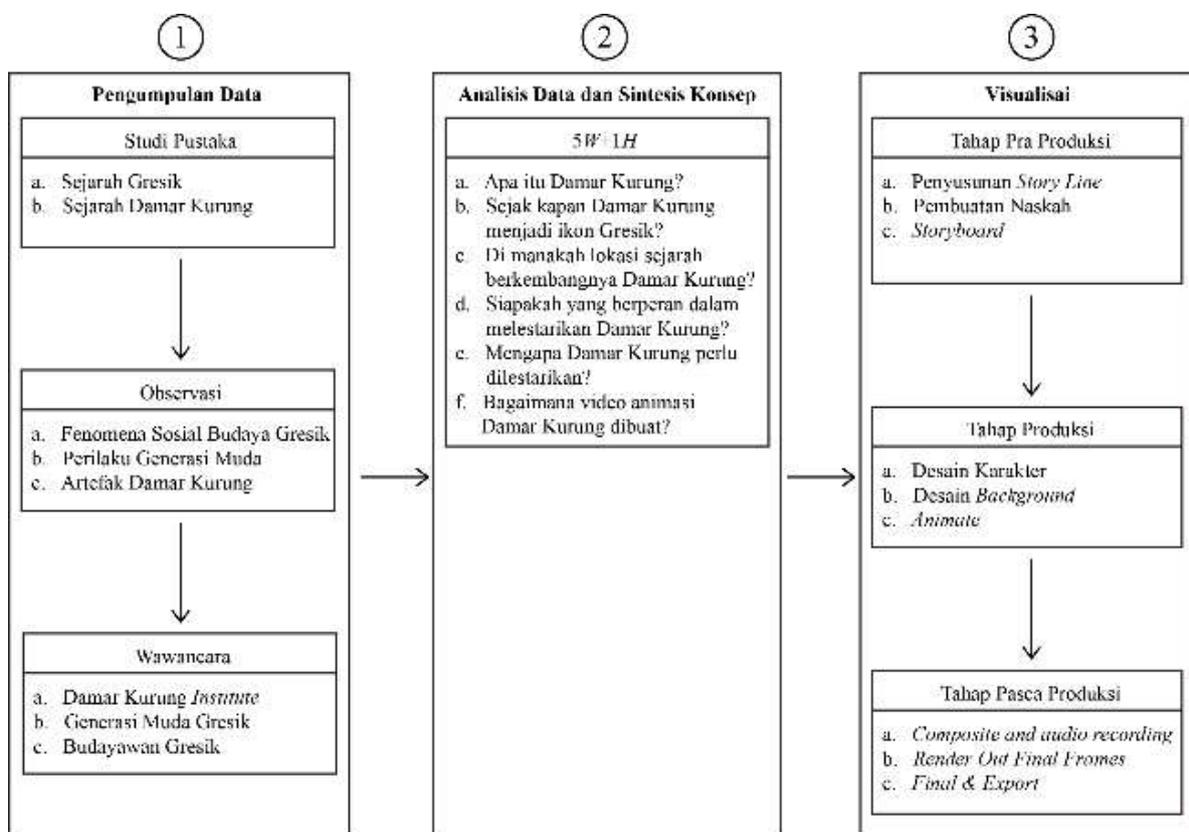


Gambar 2. *Naïve Art* pada Film Animasi *The Secret of Kells*

B. METODE

Metode yang dianggap tepat dalam “Perancangan Video Animasi untuk Memperkenalkan Damar Kurung Gresik” adalah dengan menerapkan metode kualitatif. Hal tersebut dikarenakan metode tersebut menerapkan pendekatan-pendekatan tekstual dengan pernyataan terbuka dalam mengulas suatu permasalahan. Selain itu, menurut Creswell (2016,p 25), metode kualitatif berfokus pada konsep atau fenomena tunggal dengan meneliti konteks dari para partisipan untuk diambil inti permasalahan. Data-data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Data wawancara diperoleh secara langsung (oral) maupun tidak langsung (angket terbuka) berdasarkan narasumber dengan mengulas seluk-beluk sejarah dan pandangan generasi muda Gresik dalam menginterpretasi Damar Kurung masa kini. Data observasi diperoleh berdasarkan pengamatan aktivitas sosial budaya masyarakat Gresik dan artefak Damar Kurung yang diwujudkan dalam bentuk konsep tekstual, serta diperkuat dengan data-data yang diperoleh dari studi pustaka (buku sejarah Gresik dan jurnal Damar Kurung). Variabel pengambilan data yang diperoleh pada metode kualitatif meliputi populasi dan sampel. Populasi pada perancangan ini adalah masyarakat Gresik secara umum sebagai tempat akar budaya Damar Kurung. Secara spesifik, sampel yang diambil diperoleh melalui pendekatan-pendekatan kepada budayawan yang berperan dalam melestarikan Damar Kurung untuk melanjutkan perjuangan Masmundari. Selain itu, sampel

data juga diperoleh dari wawancara kepada generasi muda Gresik usia 12-25 tahun (masa remaja awal hingga akhir). Hasil data yang diperoleh adalah generalisasi pandangan subjektif tiap responden dengan mengumpulkan fokus pada fenomena tunggal berupa eksistensi Damar Kurung yang semakin lesu akibat gejala malaise kebudayaan. Berdasarkan ulasan mengenai pengumpulan data tersebut, dapat diperoleh melalui penerapan metode analisis berupa 5W+1H. Metode tersebut mampu menjawab permasalahan sosial dikalangan generasi muda dalam memahami budaya lokal Gresik, khususnya Damar Kurung melalui “Perancangan Video Animasi untuk Memperkenalkan Damar Kurung Gresik”. Hal tersebut dikarenakan eksistensi budaya lokal mengalami penurunan diakibatkan oleh persaingan global dengan budaya luar. Hasil perancangan animasi tersebut ditargetkan bagi generasi muda saat ini yang dianggap memiliki tingkat melek teknologi yang tinggi. Salah satu solusi dalam memperkenalkan budaya lokal pada generasi muda adalah dengan melakukan diversifikasi media alternatif yang mudah dalam mengikuti perkembangan zaman, yaitu melalui pembuatan video animasi Damar Kurung. Analisis pertanyaan “apa” (*what*) mengulas tentang pengertian Damar Kurung. Pertanyaan “kapan” (*when*) mengulas tentang kronologi waktu berkembangnya Damar Kurung di Gresik. Pertanyaan “di mana” (*where*) mengulas lokasi sejarah berkembangnya Damar Kurung. Pertanyaan “siapa” (*who*) mengulas subjek yang berperan dalam melestarikan Damar Kurung. Pertanyaan “mengapa” (*why*) mengulas beberapa alasan Damar Kurung perlu dilestarikan. Sedangkan pertanyaan “bagaimana” (*how*) mengulas tentang cara pembuatan video animasi Damar Kurung. Dari uraian analisis tersebut diperoleh sintesis konsep sebagai panduan dalam “Perancangan Video Animasi untuk Memperkenalkan Damar Kurung Gresik” dengan data-data pendukung yang akan diuraikan lebih lanjut melalui bagan alir perancangan. Berikut merupakan bagan alir “Perancangan Video Animasi untuk Memperkenalkan Damar Kurung Gresik”



Gambar 3. Bagan Alir Perancangan Video Animasi Damar Kurung

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Effendy, dkk. (2018,p 13), pada masa Kerajaan Giri Kedaton seringkali dijadikan sebagai pusat syiar ajaran agama Islam yang telah menyebar keseluruh pelosok nusantara, seperti Madura, Lombok, hingga Ternate. Di bawah kepemimpinan Sunan Giri (1487-1511), Kerajaan Giri Kedaton seringkali dijadikan pusat rujukan kerajaan-kerajaan Islam. Sedangkan menurut Widodo, dkk. (2004,p 114), pada masa pemerintahan Sunan Prapen (1553-1587), Kerajaan Giri Kedaton seringkali dijadikan sebagai fasilitator antar kerajaan di Jawa yang sedang mengalami konflik. Perkembangan Islam yang cukup pesat pada masa pemerintahan Sunan Prapen turut serta mempengaruhi karya seni yang diwariskan hingga saat ini, yakni Damar Kurung.

Tema pada lukisan Damar Kurung menggambarkan suasana Bulan Ramadan, seperti puasa, lebaran, dan pasar malam. Akan tetapi, pada perkembangannya, tepatnya sejak era Masmundari (generasi ke-7), media, alat, dan tema bertransformasi mengikuti perkembangan zaman. Cahaya Damar Kurung yang mulanya berasal dari minyak kelapa digantikan dengan lampu listrik, daun lontar yang digunakan sebagai alas dalam melukis digantikan dengan kertas modern, dan alat melukis yang terbuat dari bahan alami digantikan dengan cat air. Sedangkan tema masa kini disesuaikan dengan kondisi masyarakat Gresik yang didominasi oleh modernisasi pabrik. Damar Kurung biasanya dijual pada acara bersih-bersih kuburan menjelang Bulan Ramadan.

Estafet sang Maestro Damar Kurung, yakni Masmundari diwariskan kepada sang cucu, yaitu Nur Samaji (generasi ke-9) agar Damar Kurung tetap dikenal dan dilestarikan oleh masyarakat Gresik. Nur Samaji berpendapat (komunikasi pribadi, 24 Februari, 2019), beberapa generasi muda Gresik memiliki kepedulian yang cukup tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kerja sama dalam membuat festival Damar Kurung, partisipasi beberapa Sekolah Dasar (SD) yang memesan karya beliau sebagai ajang untuk memperkenalkan kesenian khas Gresik agar tidak punah.

Peran Nur Samaji dalam memperkenalkan Damar Kurung kepada masyarakat Gresik mendapat perhatian dari beberapa lembaga dan elemen masyarakat. Salah satunya adalah Damar Kurung *Institute*. Gerakan Damar Kurung *Institute* yang diprakarsai oleh Novan Effendy lahir pada 7 April 2016. Novan Effendy menuturkan (komunikasi pribadi, 7 April, 2019) latar belakang didirikannya Damar Kurung *Institute* adalah sebagai wadah gerakan festival Damar Kurung yang diselenggarakan dari tahun 2012 hingga 2016, lembaga arsip dan penelitian tentang Damar Kurung, dan wadah para mahasiswa yang memerlukan referensi data mengenai seluk beluk Damar Kurung.

Damar Kurung dapat dikatakan sebagai karya seni memiliki eksistensi yang mampu bertahan dalam beberapa generasi apabila regenerasi pelestarian kebudayaan berjalan dengan kondusif. Untuk itu, potret kesenian Damar Kurung tidak hanya dilihat dari sisi generasi tua saja, akan tetapi generasi muda memiliki peran yang cukup krusial. Enam dari tujuh responden mengatakan pengetahuan mengenai Damar Kurung mereka pelajari sebagian besar di sekolah pada jenjang TK, SD, dan SMP. Akan tetapi, melihat permasalahan masa kini, tiga dari tujuh responden berpendapat bahwa kondisi kelestarian Damar Kurung berkurang. Pandangan tersebut memberikan tanda tanya besar akan keberlangsungan Damar Kurung saat ini. Meskipun seringkali terjadinya naik-turun akan eksistensi Damar Kurung pada beberapa periode, tetapi seluruh responden sepakat bahwa masih terdapat harapan baru untuk ikut melanjutkan estafet budaya yang sudah mendarah daging oleh masyarakat Gresik.

Analisis yang diterapkan pada "Perancangan Video Animasi untuk Memperkenalkan Damar Kurung Gresik" menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam perancangan ini, periode waktu yang diterapkan adalah perkembangan Damar Kurung era Nur Samaji (pasca Masmundari). Data kualitatif dapat diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Data wawancara diperoleh dari budayawan generasi penerus Masmundari, yakni Nur Samaji; Damar Kurung *Institute* sebagai lembaga pelestarian karya seni Damar Kurung; dan diperkuat respon umpan balik dari generasi muda berusia 15 sampai 23 tahun mengenai fenomena eksistensi Damar Kurung pada masa kini. Data observasi diperoleh melalui pemahaman proses pembuatan Damar Kurung dari tahap awal hingga akhir yang diwujudkan

dalam bentuk workshop Damar Kurung di Semeru *Art Gallery* pada 7 April 2019.

Selain itu, observasi dilakukan dengan mengunjungi tempat umum di Gresik, seperti pompa bensin, alun-alun kota, dll yang ikut berperan dalam mempopulerkan Damar Kurung agar menjadi ikon kesenian Gresik. Informasi data tekstual diperkuat melalui buku sejarah Gresik dan jurnal Damar Kurung. Hasil generalisasi data dapat memberikan pandangan bahwa fenomena eksistensi Damar Kurung seringkali mengalami pasang surut pasca era Masmundari. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kesadaran masyarakat Gresik, khususnya generasi muda untuk menjadikan Damar Kurung sebagai jati diri Gresik. Dampak yang dapat dirasakan saat ini adalah minimnya regenerasi kesenian Damar Kurung bagi generasi muda. Solusi alternatif yang dapat ditawarkan bagi generasi muda saat ini yang tumbuh pada era modernisasi adalah melalui video animasi tentang intisari sejarah Damar Kurung yang divisualisasikan dalam bentuk kartun. Hal tersebut berguna untuk menumbuhkan minat kembali generasi muda dan memberikan wawasan bahwa melestarikan budaya lokal dapat memberikan dampak yang cukup besar bagi keberlangsungan artefak seni Damar Kurung agar tidak punah. Konsep "Perancangan Video Animasi untuk Memperkenalkan Damar Kurung Gresik" terinspirasi dari *Artbook Song of The Sea* dan buku "*Home*" *Where The Story Begin*.



Gambar 4. Cover Artbook *Song of The sea*



Gambar 5. Cover Buku "*Home*" *Where The Story Begin*

Kedua buku tersebut memiliki keunggulan masing-masing berdasarkan konsep cerita dan gaya visual. *Artbook Song of The Sea* dianggap cocok dijadikan referensi video Damar Kurung dikarenakan konsep cerita budaya lokal yang mampu dipoles dalam wujud kartun dengan gaya *naïve art*. Gaya *naïve art* menggunakan bentuk sederhana yang seringkali ditemui pada gambar anak-anak. Visual yang diadaptasi dari kebiasaan anak-anak diharapkan mampu menarik perhatian target *audiens* berdasarkan kecocokan kepribadian yang diinterpretasikan dalam seni visual. Selain itu, buku tersebut menjelaskan secara rinci proses produksi animasi sesuai standar industri eropa melalui tahapan pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Sedangkan buku "*Home*" *Where The Story Begin* digunakan sebagai inspirasi dalam menyajikan cerita budaya kedekatan generasi muda dan tua dalam ruang lingkup Indonesia. Hasil dari referensi kedua buku tersebut memberikan inspirasi dalam pembuatan animasi Damar Kurung berdurasi tujuh menit. Inspirasi tersebut berupa ide cerita kedekatan

keluarga antara anak dengan ayah dan kakek yang mampu dijadikan sebagai jembatan dalam mewariskan pengetahuan kesenian Damar Kurung. Inspirasi visual yang akan diterapkan pada animasi Damar Kurung menggunakan gaya *naïve art*. Untuk itu, diperlukan strategi selama proses pembuatan animasi Damar Kurung, yakni menggunakan tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi sesuai yang diterapkan pada pembuatan film *Song of The Sea*. Berdasarkan analisis data observasi, wawancara, dan studi pustaka Damar Kurung yang dipadukan dengan konsep *Artbook Song of The Sea* dan buku "*Home*" *Where The Story Begin* menghasilkan video animasi dengan mengangkat sejarah Damar Kurung ber-genre keluarga yang dikemas dalam wujud kartun dengan gaya *naïve art*.

Proses visualisasi terdiri dari tiga tahapan, yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahapan pra produksi membahas mengenai penyusunan *storyline*, pembuatan naskah, dan *storyboard*. Ide cerita yang ingin dibangun adalah menceritakan perjalanan seorang anak yang bernama Denny bersama ayahnya yang sedang berlibur ke rumah Kakek Jojo. Di dalam rumah tersebut Denny menemukan benda yang dianggapnya asing. Benda tersebut bernama Damar Kurung. Kemudian, Kakek Jojo menceritakan sejarah Damar Kurung agar Denny memahami kesenian daerahnya.

Pada tahapan produksi terdiri dari desain karakter, desain *background*, dan *animate*. Terdapat tiga desain karakter yang dibuat, yaitu Denny, ayah Denny, dan Kakek Jojo.



Gambar 6. Hasil Digital Karakter Denny

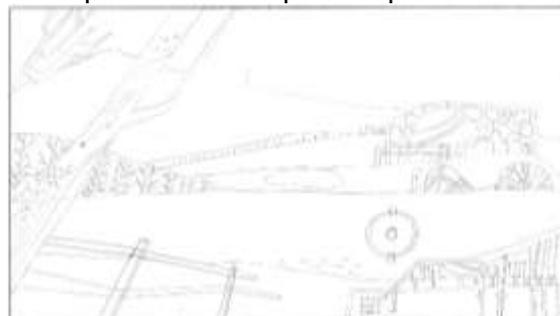


Gambar 7. Hasil Digital Karakter ayah Denny



Gambar 8. Hasil Digital Karakter Kakek Jojo

Pada desain background terdapat 13 ilustrasi pada tiap scene animasi yang dibuat.



Gambar 9. Sketsa Background

Gambar 10. Hasil Digital *Background Scene 1*Gambar 11. Hasil Digital *Background Scene 2*Gambar 12. Hasil Digital *Background Scene 3*Gambar 13 Hasil Video Animasi *Scene 4*

Pada tahapan animate Aset-aset grafis yang telah dibuat dalam bentuk desain karakter dan *background* menggunakan *software Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* dianimasikan melalui proses pengeditan tiap *keyframes* menggunakan *software Adobe After Effect*.

Tahapan pasca produksi terdiri dari *composite and audio recording*, *render out final frames*, dan *final and export*. Pada proses *composite* animasi tiap *scene* yang telah jadi diurutkan dan disempurnakan melalui pengeditan *timeline (cutting dan time remapping)*, pemberian efek *shadow*, dan efek *style* kartun pada *stroke* dan *fill*. Sedangkan *audio recording* terdiri atas *dubbing voice over* dan musik. *Dubbing voice over* disesuaikan dengan dialog yang telah dibuat sesuai naskah. Pengisi suara pada video animasi Damar Kurung terdapat empat orang, yakni Tiara berperan sebagai Denny, Evan berperan sebagai ayah Denny, Dani berperan sebagai Kakek Jojo, dan Bimo sebagai *story teller* narasi inti. *Composer* musik di aransemen oleh Harmen Daniel. Tahapan *render out final frames*, seluruh komponen visual dan *audio* yang telah jadi akan diproses dalam bentuk *output* video berformat standar animasi, yakni *quciktime (.mov)*. Proses render animasi tiga dimensi memerlukan waktu sekitar 1,5

bulan. Sedangkan animasi dua dimensi memerlukan waktu sekitar 70 jam. Hasil *render* yang telah jadi direduksi ukuran *file*-nya dalam format .mp4. *File* tersebut kemudian di-*export* dalam bentuk CD-RW. Publikasi video animasi tersebut dapat melalui youtube dengan judul “*There is Light in Gresik*” maupun berkoordinasi dengan Damar Kurung *Institute*. Selain itu, terdapat media pendukung berupa CD case, gantungan kunci, tumbler, *T-shirt*, *X-banner*, dan *artbook*.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan identifikasi masalah mengenai gejala malaise kebudayaan masyarakat Gresik, khususnya generasi muda dalam mengenal Damar Kurung menghasilkan solusi alternatif dalam menjawab rumusan masalah berupa rancangan video animasi yang mampu memperkenalkan Damar Kurung Gresik, Jawa Timur untuk usia remaja awal (12-16 tahun). “Video Animasi untuk Memperkenalkan Damar Kurung Gresik, Jawa Timur” merupakan media alternatif dalam menarik minat generasi muda melalui pemanfaatan teknologi informasi berbasis multimedia. Konsep video animasi Damar Kurung menjelaskan tentang sejarah Damar Kurung pada dari masa pemerintahan Giri Kedaton, era Masmundari, hingga era Nur Samaji. Video animasi Damar Kurung diadaptasi dalam wujud dua dimensi ber-genre fantasi dan gaya seni *naïve art* modern agar lebih menarik. Adapun luaran yang dihasilkan dari perancangan tersebut adalah format video animasi berdurasi tujuh menit yang ditargetkan untuk usia remaja awal (12-16 tahun).

Video animasi Damar Kurung memenuhi target indikator capaian dikarenakan mampu menyelesaikan visual multimedia yang disajikan dalam wujud dua dimensi sesuai standar durasi capaian awal, yakni tujuh menit yang diselesaikan menjadi sembilan menit lima detik. Selain itu, terdapat *merchandise/stationary* video animasi berupa CD case, gantungan kunci, *tumbler*, *t-shirt*, *x-banner*, dan *artbook* sebagai elemen pendukung. Sasaran utama dari pembuatan media diorama ini adalah anak-anak, dengan harapan bahwa adanya diorama ini dapat digunakan oleh orang tua sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan cerita-cerita fabel kepada anak-anak mereka. Bagi orang tua diharapkan agar dengan adanya media diorama ini bisa mengenalkan cerita-cerita fabel dengan lebih mudah, apalagi media diorama ini juga bisa untuk difoto dari jarak dekat dan bisa diceritakan walaupun tidak melihat diorama ini secara langsung. Bagi anak-anak diharapkan dapat merangsang keinginan anak untuk mau membaca, berimajinasi, mengenali dan menyukai cerita-cerita fabel tradisional dan meneladani nilai-nilai positif yang ada didalamnya.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti dalam merancang animasi Damar Kurung, memberikan saran kepada peneliti selanjutnya agar memperbanyak dan memperdalam referensi literatur dalam bentuk buku sejarah budaya lokal, buku yang mengulas tentang proses penelitian dan perancangan secara terstruktur agar menghasilkan deskripsi dan analisis data yang optimal. Selain itu, disarankan bagi animator selanjutnya yang ingin membuat animasi bertemakan budaya lokal agar mencari berbagai macam referensi gaya seni yang sedang berkembang pada industri animasi. *Pipeline* dengan perhitungan *timing* yang tepat dari proses pra produksi, produksi, hingga pasca produksi mampu menghasilkan animasi dua dimensi yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, S. 2018, Etika Jawa, Araska, Yogyakarta, Indonesia.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Gresik. 2018, Statistik Kesejahteraan Rakyat Kabupaten Gresik 2018, Gresik, BPS Kabupaten Gresik.
- Christianna, A. 2018, The Role of Damar Kurung Lantern as A Time Signal of Gresik Society, Sosioteknologi, 17:65-73.

- Creswell, J. 2014, *Research Design, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, Translated from English by Fawaid, A. and Pancasari, R., Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Cumming, R. 2005, *Eyewitness Companions Art*, Dorling Kindersley, London, UK.
- Effendy, N. 2019. "Damar Kurung Institute". Hasil Wawancara Pribadi: 7 April 2019, Semeru Art Gallery Malang
- Effendy, N., Prawiro, I. A., Maulidah, D. W., Rosidin, K., Syafitri, D. S., Dewantoro, E. dkk., 2018. *Grezone:Alun-Alun Kota*, GAS SUB Printing, Surabaya. Indonesia.
- Endraswara, S. 2018, *Falsafah Hidup Jawa*, Cakrawala, Yogyakarta, Indonesia.
- Johnston, O. dan Thomas, F. 1981, *The Illusion of Life Disney Animation*, Walt Disney Productions, New York, United States.
- Samaji, N. 2019. "Damar Kurung pada Era Nur Samaji". Hasil Wawancara Pribadi: 24 Februari 2019, Jalan Gubernur Suryo VII nomor 41 B Gresik
- Widodo, D. dkk., 2004, *Grissee Tempo Doeloe*, Pemerintah Kabupaten Gresik, Gresik, Indonesia.
- Wright, J. 2005, *Animation Writing and Development from Script Development to Pitch*, Elsevier, Burlington. USA.