

PERANCANGAN ANIMASI BERDASARKAN CERITA RAKYAT CANDIKALA

Ilham Tri Rahman, Muhammad Iqbal, S.T., M.Ds., dan Oki Kurniawan, S.Sn., M.Ds
Desain Komunikasi Visual, Industri Kreatif dan Telematika, Universitas Trilogi, Jakarta, Indonesia
thirdrahman@gmail.com
iqbalkrish@trilogi.ac.id
oki-k@trilogi.ac.id

Abstrak

Candikala merupakan sebuah cerita rakyat yang diangkat berdasarkan sebuah mitos yang dipercaya oleh masyarakat berupa kejadian buruk yang terjadi pada peralihan waktu dari sore ke malam hari. Masyarakat percaya bahwa ketika waktu magrib, gerbang dunia jin mulai terbuka dan akan menyebarkan sesuatu yang buruk di dunia manusia salah satunya adalah mitos anak yang diculik oleh jin ketika bermain di waktu magrib. Mitos dibuat karena dinilai memiliki tujuan yang baik dari orang tua kepada anaknya, sebagai pengingat waktu untuk beribadah dan bersyukur bersama keluarga di waktu menjelang magrib. Animasi merupakan salah satu media pemberian informasi yang menarik dan dapat diterima semua kalangan, salah satunya adalah anak-anak hingga remaja. Perancangan tugas akhir ini dilaksanakan sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds) dan memberikan informasi bagi generasi z dalam memperkenalkan sebuah pesan baik yang terkandung pada sebuah mitos “pantangan keluar rumah menjelang magrib”. Sehingga kedepannya generasi z memiliki memiliki rasa hormat kepada orang tua, dan budayanya. Animasi dirancang dengan ilustrasi yang berlatar belakang budaya nusantara berelemen batik. lengkap dengan musik, dan *voice over*. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat membuat dampak yang baik bagi generasi z maupun umum

Kata Kunci: Animasi, Generasi Z, Mitos Jawa

ANIMATION DESIGN BASED ON THE CANDIKALA FOLK STORY

Abstract

Candikala is a folk tale that is based on a myth that is believed by the community in the form of bad events that occur during the transition from afternoon to night. People believe that when sunset, the gates of the jinn world begin to open and will spread something bad in the human world, one of which is the myth of children being kidnapped by jinn while playing at sunset. The myth was created because it is considered to have a good purpose from parents to their children, as a reminder of the time to worship and be grateful with family in the time before sunset. Animation is one of the media for providing interesting information and can be accepted by all groups, one of which is children to teenagers. The design of this final project is carried out as a requirement for obtaining a Bachelor of Design (S.Ds) degree and provides information for generation z in introducing a good message contained in the myth of "abstinence from leaving the house before sunset". So that in the future Generation Z has respect for their parents, and their culture. The animation is designed with illustrations with a background of Indonesian culture with batik elements. complete with music, and voice over. With this design, it is hoped that it will make a good impact for generation z and the general public.

Keywords: Animation, Generation Z, Javanese Myths, Parents' Message

I. PENDAHULUAN

Mitos pantangan keluar rumah saat menjelang maghrib merupakan salah satu mitos yang paling familiar bagi masyarakat Indonesia. Pantangan keluar pada saat menjelang waktu maghrib ini merupakan mitos yang berkembang menjadi sebuah cerita rakyat di masyarakat, yang dikenal dengan Candikala. Orang tua zaman dulu mempunyai maksud dan tujuan yang baik melarang anak-anak keluar rumah sewaktu senja, orang tua ingin anak-anak berada dirumah melaksanakan sholat dan berdoa bersama keluarga, dan intensitas mahluk gaib yang dikenal sangat tinggi di jam-jam tersebut, baik secara teori maupun agama (Saraswati, 2018).

Generasi z merupakan generasi muda yang baru memasuki dunia kerja. Generasi ini lahir pada tahun 1995-2010, dan biasanya disebut dengan generasi internet atau IGeneration. Dikenal sebagai generasi yang banyak bersosial melalui dunia maya, generasi ini sudah dikenalkan oleh teknologi dan tergolong sebagai generasi yang modern dan kreatif. Banyak dari Generasi z yang tidak mengenal kebaikan dari sebuah mitos yang merupakan salah satu budaya turun temurun di Indonesia, bahkan rata-rata dari generasi z menghabiskan waktunya untuk bergaul hingga melewati waktu maghrib bahkan malam hari dan menghiraukan segala adat dan kepercayaan yang dianut masyarakat tentang bahaya waktu maghrib.

Permasalahan diatas diakibatkan karena generasi z terlahir pada era modern dan membuat jauh dari informasi tentang budaya terutama mitos yang telah melewati banyak generasi. Di era yang modern ini sedikit sumber yang memberikan informasi terkait budaya mitos, salah satunya adalah mitos “pantangan keluar rumah menjelang maghrib” yang sesungguhnya mempunyai maksud dan tujuan yang baik bagi masyarakat.

Perancangan Animasi “candikala” dibuat sebagai solusi untuk permasalahan pemberian informasi terkait kebaikan dari sebuah mitos pantangan keluar rumah menjelang maghrib kepada generasi z dalam format animasi. Animasi ini berisi informasi tentang visualisasi peralihan waktu sore ke malam hari (candikala), pemberian informasi tentang pantangan keluar rumah menjelang maghrib yang menjadi implementasi dari pesan orang tua kepada anak

nya. Penyampaian informasi dalam animasi ini disajikan dengan ilustrasi yang berlatar belakang budaya Jawa pada era tahun 1920, lengkap dengan musik, *voice over*, serta gerakan animasi yang sederhana, namun menarik sehingga penyampaian informasi dapat diterima oleh anak-anak dan generasi z yang terutama remaja yang berusia 11-18 tahun. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat membuat dampak yang baik bagi generasi z dan umum dalam mengenal mitos dan budaya.

II. METODE

Dalam proses perancangan ini, metode yang akan digunakan adalah *Design Thinking*, yaitu sebuah kerangka berfikir kreatif yang dapat membantu menciptakan inovasi yang lebih baik. *Design Thinking* digunakan sebagai acuan dalam menentukan alur dari perancangan, agar lebih mudah dalam memahami proses perancangan. Untuk mendapatkan data yang valid, maka dilakukan pengumpulan dari berbagai sumber data dengan cara :

1. Studi Lapangan
2. Studi Pustaka
3. Dilakukan dengan cara membaca buku yang berkaitan dengan mitos candikala, sandyakala, atau sandikala untuk dapat menemukan apa yang ingin dibahas dari mitos candikala tersebut:

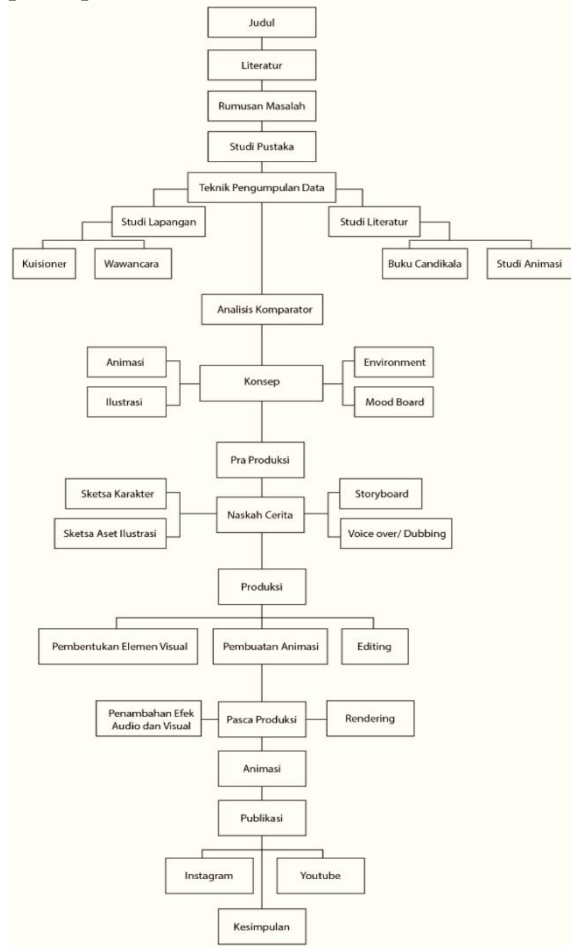
4. Kuesioner

Pengumpulan data dalam studi lapangan salah satunya dilakukan dengan membuat kuisisioner terkait pengetahuan masyarakat mengenai candikala maupun mitos pantangan keluar rumah menjelang maghrib kepada responden yang berusia 11-18 tahun. Hasil dari kuisisioner tersebut, sebesar 96.8% mengetahui apa itu mitos pantangan keluar rumah menjelang maghrib

5. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber yang menjadi sesepuh disalah satu desa daerah temon, Kulon progo, Yogyakarta yang bernama Mbah kasmorejo, berusia 84 tahun yang memberikan gambaran tentang latar belakang mitos candikala dari sudut pandang masyarakat jawa. Dalam proses perancangan animasi candikala ini mengacu pada alur diagram berupa alir yang akan digunakan untuk memahami proses perancangan animasi. Pada diagram alir ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui

seperti proses pra produksi, produksi, hingga pasca produksi



Gambar 1. Diagram *Design Thinking*

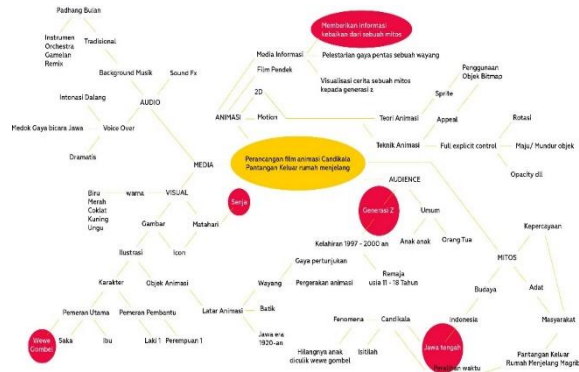
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan ini yang akan digunakan adalah analisis data *mind mapping* dengan tujuan untuk menentukan target *user* yang akan penulis rancang. Berikut adalah hasil data dari proses *mind mapping* :

PENGUMPULAN DATA

1. *Mind Mapping*

Dari *Mind mapping* didapatkan kata kunci yang digunakan sebagai acuan dalam merancang animasi candikala, yaitu Media Informasi, Budaya, Generasi Z, Pesan Orang Tua.



Gambar 2 *Mind Mapping* Konsep

2. Studi Banding

Pembuatan gaya ilustrasi hingga pemilihan warna untuk membangun suasana yang tepat membutuhkan beberapa referensi sebagai bentuk riset yang diperlukan penulis. Oleh karena itu, penulis melakukan pengumpulan data sebagai faktor pendukung animasi yang sesuai dengan melakukan studi banding sebagai referensi visual dari beberapa adegan yang serupa dengan animasi candikala yaitu *Biwar*, *Batik Girl* (adegan *flashback*), dan *Raya and the last dragon* (adegan *flashback*).

Tabel 1. Studi Banding Animasi

Biwar	Batik Girl	Raya And The Last Dragon
		
By: Wastana Haikal	By: The R&D Studio (adegan <i>flashback</i>)	By: Disney (adegan <i>flashback</i>)
Konsep: <ul style="list-style-type: none"> - Bercerita tentang cerita rakyat asal papua berupa monster naga air yang bersarang di tempat sakral. - Memiliki dua peran utama - Memiliki unsur budaya papua 	Konsep: <ul style="list-style-type: none"> - Bercerita tentang seorang gadis yang bangkit dari duka kematian ibunya yang mengajarnya membuat batik. - Memiliki satu peran utama - Memiliki unsur budaya melayu (malaysia) - Menggunakan referensi <i>flashback</i> 	Konsep: <ul style="list-style-type: none"> - Bercerita tentang mitos asia tenggara yang menjadi pecah karena hilangnya rasa percaya. - Memiliki satu peran utama - Menggunakan referensi <i>flashback</i>

KONSEP ANIMASI

1. Environment

Analisis data moodboard dilakukan dengan tujuan untuk membangun *environment* yang sesuai dengan *scene* pada animasi candikala pantangan keluar rumah menjelang magrib ini, penulis menentukan unsur animasi dari segi warna, bentuk karakter, hingga gaya visual pada ilustrasi yang diperlukan dalam pembuatan animasi, diantaranya:



Gambar 3. Environment Candika

2. Moodboard Prolog

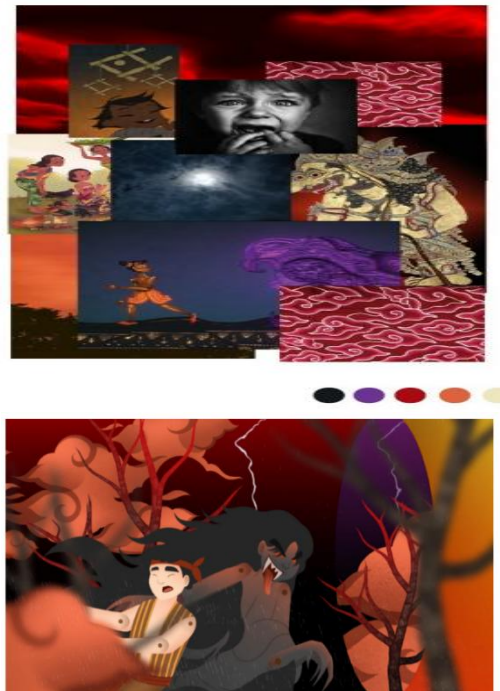
Moodboard dengan *environment* biru dirancang guna membangun suasana desa yang sejuk dan asri serta menjadi warna yang nyaman untuk memulai prolog animasi candikala ini.



Gambar 4. Moodboard Environment Prolog

3. Moodboard Mencekam

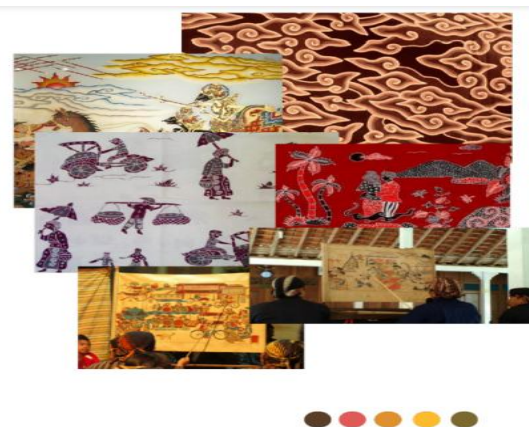
Moodboard dengan *environment* berwarna merah dirancang guna membangun suasana mencekam pada adegan wewe gombel datang mencuri anak anak.



Gambar 5. Moodboard Environment Mencekam

4. Moodboard Flashback

Moodboard dengan warna dan gaya ilustrasi yang sedikit berbeda dibuat untuk membedakan adegan *flashback* dengan adegan yang sedang terjadi. Menggambarkan bahwa mitos ini telah terjadi sejak masa lalu.



Gambar 6. Moodboard Environment flashback

NASKAH ANIMASI CANDIKALA

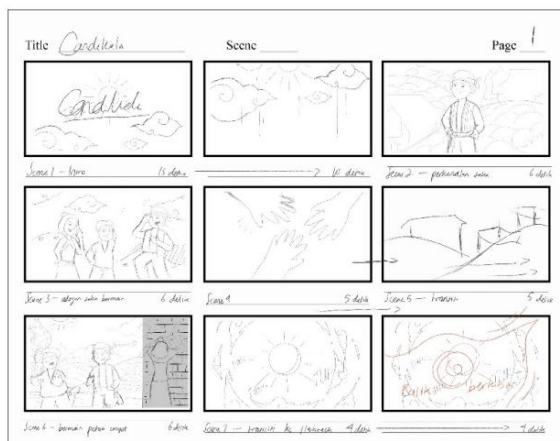
Judul : Candikala – Pantangan keluar rumah menjelang magrib.

Tema : Budaya

Sinopsis : Bercerita tentang seorang anak bernama Saka, yang diculik oleh wewe gombel pada saat candikala tiba karena mengabaikan sebuah mitos yang ternyata memiliki sebuah kebaikan yang disampaikan ibunya.

STORYBOARD

Berikut storyboard yang telah penulis rancang sebagai acuan penulis dalam membuat alur cerita animasi candikala.



Gambar 7. Storyboard Candikala 1

PROSES VOICE OVER

Voice over merupakan salah satu unsur utama dalam animasi candikala. Penulis merancang *voice over* bagaikan dalang di sebuah pertunjukan wayang. Bernada bagikan mendongeng, dan menghidupkan suasana *audience* yang melihatnya. *Voice over* menggunakan bahasa Indonesia namun dengan nada suara adat Jawa. Tak hanya *voice over*, dalam animasi candikala juga terdapat satu dua bait *dubbing* pada karakter ibu.

KONSEP VISUAL

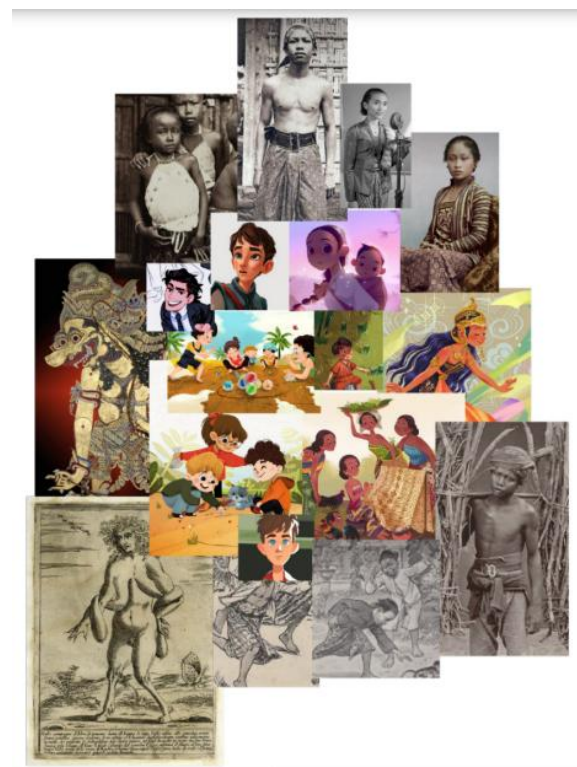
1. Karakter

Karakter merupakan salah satu unsur visual dalam animasi ini. Karakter dibuat dengan menggunakan gaya ilustrasi yang penulis kuasai, dengan tambahan dari beberapa referensi yang

didapat. Tokoh utama dalam animasi ini mewakili sebagian dari sifat generasi Z yang tidak percaya dengan mitos, namun diakhiri dengan rasa percaya karena terdapat kebaikan yang benar dibalik sebuah mitos tersebut. Dengan harapan, karakter utama dalam animasi ini dapat membawa pengaruh yang baik kepada generasi Z dalam menerima informasi.

Animasi Candikala juga memiliki sosok jin yang menjadi bagian utama dari unsur cerita yaitu wewe gombel yang menjadi sosok jin yang muncul ketika waktu candikala tiba. *Wewe gombel* akan diadaptasi sedemikian rupa menggunakan unsur wayang agar tidak mengubah genre cerita dan tetap bisa disaksikan oleh semua kalangan, sebagaimana tujuan animasi ini dibuat guna memberikan informasi terkait kebaikan dalam mitos candikala – pantangan keluar rumah menjelang magrib.

2. Moodboard Karakter



Gambar 8. Moodboard Konsep Karakter

Dari *moodboard* tersebut dapat disimpulkan bahwa karakter dalam animasi candikala memiliki gaya ilustrasi yang menyerupai kartun.

Terkait kostum atau gaya busana dari para karakter, referensi *moodboard* menggunakan foto baju tradisional masyarakat jawa yang notabennya umum digunakan pada zaman 1920 an. Unsur wayang dipilih untuk membangun visual candikala dalam animasi ini.

KONSEP ANIMASI

1. Metode Pose to Pose

Dalam perancangan animasi Candikala, digunakan metode *pose-to-pose*, dimana gambar diletakkan hanya pada *keyframe* tertentu saja. Jadi *pose to pose* yaitu menganimasikan gambar satu per satu baik untuk *frame by frame* tapi juga *keyframe* (Puspani, 2013:3). *Pose to pose* berbeda dengan metode yang menggunakan hitungan sebagai basis komputasinya, metode pose to pose lebih kepada penjelasan teknis bagaimana suatu objek bisa dikendalikan dengan baik.



Gambar 9. Contoh Model terpisah – kepala / ekspresi dan Model Utuh

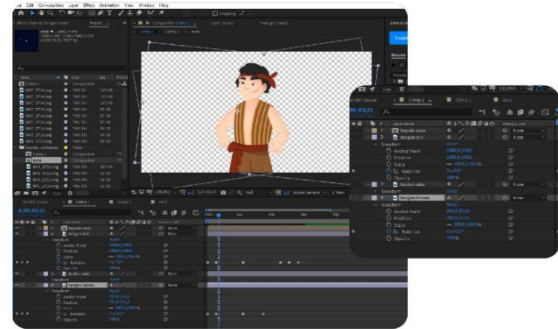
Gambar 9 merupakan contoh objek yang utuh dan terpisah kepala/ekspresi. Objek tersebut merupakan gabungan dari beberapa objek gambar yang disatukan menggunakan layer pada *after effect*.

2. Proses Pembuatan Animasi

Hal pertama yang dilakukan dalam proses pembuatan animasi adalah pembuatan kepala. Dimana didalam objek kepala terdapat bagian terpisah lainnya mata, alis, dan mulut.

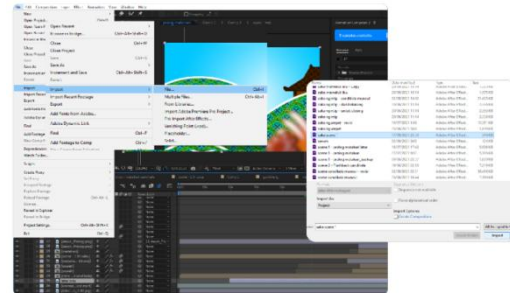
Objek mata dibuat seperti berkedip dengan memperbanyak objek secara berjarak. Namun

untuk objek mulut dan lainnya digerakan dengan menggunakan *keyframe* pada objek.



Gambar 10. Proses animasi karakter

Langkah selanjutnya adalah menyimpan objek karakter yang sudah di animasi kan secara lengkap ke dalam bentuk *file after effect* untuk lanjut ke tahap selanjutnya yaitu menggerakan objek dengan *background*.



Gambar 11. Proses animasi karakter 3

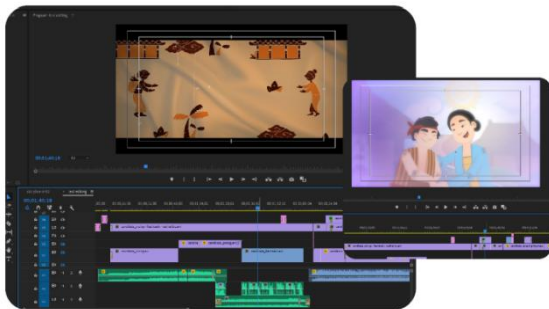
Background animasi dibuat dalam *file* yang berbeda. Objek pada animasi juga digerakan dengan *file* yang berbeda (*composition*) sehingga objek akan lebih mudah di gerakan dengan *keyframe* pada *after effect*. Ketika *background* sudah siap, penulis meng-*import file after effect* dari karakter saka yang telah dirancang sebelumnya, dan mengatur posisi serta pergerakan yang sesuai pada *file background*.

Baik karakter maupun latar dari beberapa scene pada animasi candikala ini, menggunakan proses yang sama yaitu *metode pose to pose* dan menggerakan objek menggunakan *keyframe* sederhana. Terdapat juga beberapa teknik sederhana seperti mengatur *opacity*, hingga rotasi. Tahap terakhir dari proses pembuatan animasi adalah meng-*export file* dalam format *avi* untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu *editing*.

EDITING

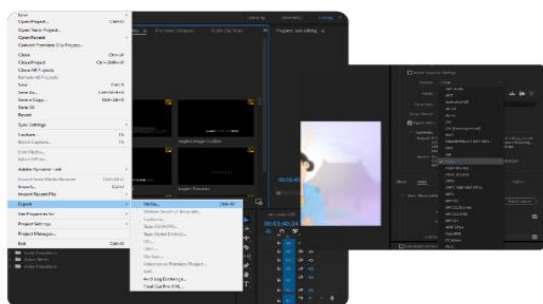
Pada proses ini, digunakan perangkat lunak *adobe premiere pro* untuk meng-edit *scene* animasi yang telah di buat di *after effect*. Tahap pertama adalah dengan meng-import file avi dari berbagai *scene* animasi yang telah disiapkan.

Editing animasi memiliki acuan pada *storyboard* dan ide yang telah dibuat, termasuk dengan *voice over* sesuai naskah dan *sound effect* yang menghidupkan animasi. *Voice over* pada animasi candikala mengadaptasi pertunjukan wayang yang memiliki suara dalang yang khas.



Gambar 12. Proses Editing 1

Selanjutnya, penulis juga menambahkan *efek visual* untuk memberikan kesan *visual* kepada *audience*, seperti tampak jaman dulu, mencekam, hingga bermimpi pada adegan tertentu.



Gambar 13. Proses Editing 2

Pada tahap terakhir, setelah selesai proses *editing*, penulis melakukan *rendering* dengan meng-*export file* animasi dalam format H264

dengan tujuan agar *file* tetap ringan dan memiliki kualitas gambar yang bagus.

HASIL AKHIR

Hasil akhir dari perancangan ini adalah satu buah animasi candikala yang bercerita tentang mitos pantangan keluar rumah menjelang magrib. Yang memiliki durasi 5 menit 55 detik, dengan tujuan animasi ini dibuat dapat memberikan informasi terkait visual dari cerita rakyat Candikala. berikut beberapa hasil adegan dalam animasi.

IV. KESIMPULAN

Perancangan animasi didasarkan pada cerita rakyat Candikala, dirender dengan spesifikasi ekstensi H264 dengan format akhir berupa .mp4, resolusi video 1080 x 1920 HD, berdurasi 5 menit 55 detik, dengan *frame rate* 24fps.

Berdasarkan hasil kuisioner dari 35 responden mengatakan 100% animasi memiliki jalan cerita yang baik, 100% desain karakter menarik, 100% visual karakter sesuai dengan cerita Candikala, 94,3% *environment* berhasil menghidupkan animasi, 91,4% *efek visual* dalam animasi memberikan efek emosional, 94,3% *voice over* dengan logat pendalangan berhasil membuat informasi dalam animasi lebih menarik, 94,3% kualitas musik dan efek suara berhasil menghidupkan animasi, dan 100% responden mengatakan animasi berhasil memberikan informasi visual terkait istilah candikala

V. DAFTAR PUSTAKA

- ADenata, A. (2008). Candikala (the true story): misteri pulung gantung, antara mistik dan kemiskinan (A. H. Himawan (Ed.)). JP Books.
<https://books.google.co.id/books?id=x34LAQAAMAAJ>
- Andalas, Eggy Fajar & Sulistyorini, Dwi. 2017. Sastra Lisan: Kajian Teori danPenerapannya dalam Penelitian. Malang: Madani
<https://id.scribd.com/doc/9919706/Pandangan-Masyarakat-Jawa-Tentang-Mitos>. 2 Prinsip Animasi. (n.d.).

- Andrisa. 2007. Student Guide Series :
Macromedia Flash 8. Jakarta : Elex
Media Computindo
- Anggara, I. G. A. S., Santosa, H., & Udayana,
A. A. G. B. (2020). Proses Pembuatan
Film Animasi 2D “Pedanda Baka.” Jurnal
Segara Widya ISI Denpasar, 8(1), 10–19.
- Arka, G. (2009). Perancangan dan Pembuatan
Klip Video Animasi Band Carmen. Tugas
Akhir, 2009(75), 31–47
- MPOC. (2020). Pantangan Keluar Rumah
Menjelang Maghrib Sebagai Sarana
Pendidikan Anak Non Formal. 21(1), 1–9.
[http://mpoc.org.my/malaysianpalm-oil-
industry/](http://mpoc.org.my/malaysianpalm-oil-industry/)
- Dean A. Daemon. 1996. Multimedia di Internet.
Jakarta : Elekmedia Komputindo
- Effendi, Wahyu. 2007. Seri Panduan Lengkap
Adobe After Effects 7.0. Yogyakarta:
AndiOffset
- Leod Jr., Raymond Mc. 1996. Sistem Informasi
Manajemen, Jilid I. Jakarta : Bhuana Ilmu
Populer
- Sofyan, A.F dan Purwanto,A. 2008. DIGITAL
MULTIMEDIA: Animasi, Sound Editing,
& Video Editing. Yogyakarta : Penerbit
ANDI
- McCormick P. 1996. Patty McCromick’s Pieces
of an American Quilts, Patterns, Photos
and Behing the Scenes Stories from the
Movie. C&T Publishing
- Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi
dalam Pendidikan. Bandung : Alfabeta
- Purnasiwi, R. G., & Kurniawan, M. P. (2013).
Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2d
“Kerusakan Lingkungan” Dengan Teknik
Masking. Data Manajemen Dan
Teknologi Informasi, 14(3)
- Robin, Linda. 2001, Menguasai Pembuatan
animasi dengan Macromedia Flash.
Jakarta : Elek Media Komputindo
- Saraswati, R. (2018). Senjakala - Risa
Saraswati (M. M. Lubis (Ed.)). Bukune.
[https://drive.google.com/file/d/1sjzvy4E-
E8BVIM0_L_4IwO7iBqWYbR/view](https://drive.google.com/file/d/1sjzvy4E-E8BVIM0_L_4IwO7iBqWYbR/view)
- Sari, K. A. P. (2017). Kepercayaan Dalam
Novel Krimuning Dewi Ontang-Anting
Karya Widyo Babahe Leksono (Kajian
Antropologi Sastra). 1, 1–23.
- Turban. 2002. Aplikasi Multimedia Interaktif.
Yogyakarta : Paradigma