

# Perancangan Animasi Interaktif Untuk Pengenalan Tokoh Wayang Golek Sebagai Pembelajaran Bagi Anak

Fauzi Novaldi

Universitas BSI, fauzinovaldi@gmail.com

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini untuk mengetahui cara merancang sebuah karya animasi interaktif yang mampu mengenalkan tokoh-tokoh Wayang Golek Jawa Barat kepada anak usia sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan, Observasi, Wawancara dan Study pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wayang golek adalah salah satu bentuk seni pertunjukan yang tumbuh dan berkembang di Jawa Barat. Penyebarannya mulai dari Cirebon hingga provinsi Banten. Bahkan wayang golek sering pula dipentaskan di daerah perbatasan Jawa Barat-Jawa Tengah. Wayang golek terbuat dari kayu (umumnya kayu yang ringan) yang ditatah, dicat, dan diberi busana sesuai dengan karakter dan kebutuhan. Tubuhnya dapat dipisah menjadi tiga bagian, yaitu bagian kepala beserta leher, tangan, dan badan. Wayang golek sering digelar pada perayaan hajatan, khitanan, pernikahan, dan lain-lain. Beberapa dalang yang terkenal antara lain Tarkim, R.U, Partasuanda, Abeng Sunarya, Entah Tirayana, Apek, Asep Sunandar Sunarya, dan Cecep Supriadi.

**Kata kunci:** animasi interaktif, wayang golek, tokoh-tokoh wayang golek, pembelajaran, anak usia sekolah.

## ABSTRACT

*The purpose of this research to know how to design n interactive animated work that is able to introduce characters Wayang Golek West Java to children a school. The method used in this research is qualitative research methods. Techniques used in the data collection is by, observation, interview and literature Study. The results showed that the Wayang Golek is one neof form of performance art that grew and developed in West Java. Spread from Cirebon to the province of Banten. Even the Wayang Golek often staged in the border area of West Java, Central Java. Wayang Golek made wood (wood generally mild) carved, painted and given a dress in accordance with the character and eds. Her body can be separated into three parts, namely the head and his neck, hands and body. Wayang Golek often held in celebration of the celebration, circumcision, marriage, and others. Some of the famous dalang among others Tarkim, RU, Partasuanda, Abeng Sunarya, Entah Tirayana, Apek, Asep Sunandar Sunarya, and Cecep Supriadi.*

**Keywords:** interactive animation, wayang golek, wayang golek characters, learning, children school.

## PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia adalah sebuah bangsa dengan masyarakatnya yang pluralistik karena mempunyai berbagai macam, bentuk, dan variasi dari kesenian budaya. Kesenian wayang adalah salah satu dari

sekian banyak kesenian khas Indonesia. Kebudayaan wayang adalah salah satu contoh ciri khas dari kebudayaan bangsa Indonesia khususnya yang berada di Jawa. Keberadaan wayang sudah mulai menurun khususnya dikalangan pemuda

yaitu tidak dikenalnya budaya wayang oleh anak-anak usia sekolah dasar. Tokoh pewayangan maupun cerita tidak dikenal oleh anak-anak usia Sekolah Dasar, yang sebenarnya cerita yang ada dalam pewayangan dapat dijadikan pembelajaran dalam mendidik karakter anak-anak. (Nur Fajrie, 2011).

Wayang merupakan kesenian yang khas di Indonesia khususnya di pulau Jawa. Isinya menggambarkan perbuatan baik dan buruk. Ada dua jenis wayang yaitu Wayang Kulit dan Wayang Golek. Wayang Kulit merupakan wayang dua dimensi juga sering dikenal sebagai boneka bayang-bayang. Wayang Kulit lebih populer di sekitar Jawa Tengah hingga Bali. (Bayu Aji .N.2011)

Wayang Golek adalah boneka kayu tiga dimensi dan berasal dari Jawa Barat. Pagelaran Wayang Golek pada umumnya mulai pada senja hingga subuh, para penonton bebas menyaksikan sesuka hatinya. Orang yang memainkan Wayang Golek disebut Dalang. Ada dua jenis cerita yang disajikan dalam pertunjukan Wayang Golek yaitu cerita Mahabarata dan cerita Ramayana. Tokoh-tokoh yang ada dalam cerita pewayangan yaitu Rama, Sinta, Anoman, Rahwana, Gatot Kaca Pandawa Lima, dan lainnya. Setiap tokoh wayang memiliki karakter masing-masing. Wayang Golek terdiri dari bagian-bagian yang dapat dipisahkan. (Bayu Aji .N.2011)

Wayang Golek memiliki ukiran yang sempurna dengan warna yang indah dan mencolok. Pakaian Wayang Golek dihiasi dengan manik-manik dan batik. Beberapa Wayang Golek mempunyai sayap dari kulit yang diukir dan dicat. Pembuatan Wayang Golek diukir dengan tangan sehingga terlihat unik. Pengrajin wayang menggunakan bulu dari kelinci untuk memperoleh bentuk dan detail rambut yang sangat baik. (Bayu Aji .N.2011)

Seiring berjalannya waktu wayang golek mengalami perkembangan, tetapi perkembangan itu hanya terjadi pada bagaimana pengemasan pertunjukan wayang goleknya saja. Tidak ada perkembangan yang mengarah pada pengenalan karakter dari setiap tokoh

Wayang Golek itu sendiri. Wayang golek hanya dimainkan dalam adegan pertunjukan babak cerita yang telah dibuat sehingga informasi untuk mengenal karakter tokoh Wayang golek hanya didapatkan pada saat penonton mengikuti alur cerita, penonton baru bisa mulai mengenali sifat atau karakter dari tokoh Wayang golek tersebut setelah mengikuti alur cerita pertunjukannya (Willyanto, dkk., 2011).

Pada saat ini minat generasi muda terhadap wayang golek terlalu rendah. Menurut ketua Sekertariat Nasional Pewayangan Indonesia, Suparmin Sunjaya “Generasi muda menganggap seni pertunjukan wayang tidak ekonomis alias tidak sesuai dengan dinamika masyarakat modern yang selalu berfikir efektif dan efisien dengan moto waktu adalah uang. Minat masyarakat khususnya generasi muda terhadap seni pertunjukan wayang semakin rendah”.

Menurut Reiber dalam buku Munir, animasi berasal dari bahasa Latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan.

#### KAJIAN LITERATUR

Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan teks dan grafik diberi *motion*, dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau spesial efek (Kusrianto. 2009).

Media interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran.

Menurut Munir, ada beberapa alasan yang menjadi penguat bahwa pembelajaran harus didukung oleh multimedia interaktif atau animasi

interaktif. Salah satunya adalah visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi akan lebih dapat diingat dan ditangkap oleh peserta didik dan pesan yang disampaikan dalam materi lebih terasa nyata karena memang tersaji secara kasat mata.

Dengan demikian diperlukan sebuah perancangan mengenai animasi interaktif untuk pengenalan tokoh-tokoh Wayang Golek Jawa Barat sebagai pembelajaran bagi anak usia sekolah untuk mengenalkan serta melestarikan kesenian Wayang Golek Jawa Barat khususnya untuk daerah Bandung.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dan membuat sebuah karya animasi interaktif dalam bentuk Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Animasi Interaktif Untuk Pengenalan Tokoh-Tokoh Wayang Golek Sebagai Pembelajaran Bagi Anak Usia Sekolah"

#### **METODE PENELITIAN**

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mendapatkan informasi dirujuk dari penelitian dari Emzir (2012) dan mendapatkan kesimpulan sebagai berikut.

##### **1. Observasi**

Observasi atau pengamatan dapat didefinisikan sebagai perhatian yang terfokus terhadap kejadian, gejala, atau sesuatu.

Metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung ke salah satu pengrajin wayang golek Jawa Barat yang bertempat di Jelekong Banjaran.

##### **2. Wawancara**

Wawancara dapat didefinisikan sebagai interaksi bahasa yang berlangsung antara dua orang dalam situasi saling berhadapan salah seorang yaitu yang melakukan wawancara meminta informasi atau ungkapan kepada orang yang diteliti.

Metode ini dilakukan dengan menanyakan langsung informasi yang diperlukan penulis kepada seorang ahli wayang golek Jawa Barat yang berada di Jelekong Banjaran.

##### **3. Dokumen**

Dokumen dapat didefinisikan sebagai bahan dan dokumen tulis lainnya dari memorandum organisasi, klinis atau catatan program; dan *coinformance*, publikasi dan laporan resmi, catatan harian pribadi, surat-surat, karya-karya artistik, foto, dan memorabilia dan tanggapan tertulis untuk survei terbuka. Data terdiri dari kutipan dari dokumen-dokumen yang diambil dengan cara mencatat dan mempertahankan konteks.

Metode ini dilakukan dengan mencari sumber referensi yang berhubungan dengan judul yang penulis ambil, meliputi buku, majalah, koran, dan Internet.

#### **PEMBAHASAN**

##### **Ilustrasi**

Ilustrasi berfungsi menjelaskan isi dari media informasi tersebut. Ilustrasi dapat juga sebagai pesan yang mewakili tulisan. Sebagai gambaran dari ilustrasi yang digunakan dalam animasi interaktif ini sebagai berikut.

##### **Karakter Dalang**

Dalam perancangan animasi interaktif ini penulis membuat maskot karakter *dalang* yang bergaya kartun *vector* dengan menggunakan warna-warna cerah yang disukai oleh anak-anak. Hal ini diharapkan maskot dalang dapat menarik minat anak dalam tampilan awal animasi interaktif dan berlanjut ke penyampaian informasi yang terkandung dalam animasi interaktif tersebut. Karakter *dalang* dalam animasi interaktif ini sebagai berikut.



Gambar 1. Gambar Karakter Dalang

**Karakter Wayang**

Penulis juga membuat karakter Wayang Golek dengan bergaya kartun *vector* dengan menggunakan warna-warna cerah menyesuaikan dengan warna karakter *dalang* yang menggunakan warna cerah. Contoh Karakter Wayang Golek dalam animasi interaktif ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Gambar Contoh Karakter Cepot

**Huruf**

Huruf yang digunakan dalam animasi interaktif ini mempunyai tingkat keterbacaan yang baik agar materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh target *audience*. Adapun jenis huruf yang digunakan sebagai berikut.

1. Ostrich Sans Heavy

Huruf ini digunakan sebagai penamaan konten judul dan sub judul dalam setiap halaman interaktif yang disajikan. Alasan penggunaan huruf ini karena huruf ini memiliki karakter tegas dan mudah untuk dibaca sehingga *konten* yang disampaikan diterima dengan baik oleh target *audience*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890

2. Short stack

Huruf ini digunakan karena mempunyai kesan yang unik. Huruf ini digunakan sebagai variasi *caption* atau keterangan narasi yang terletak di bawah ilustrasi.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890

3. Nickelodeon

Huruf ini digunakan karena mempunyai kesan yang kuat. Apabila dipadukan dengan warna yang cerah akan sangat menarik bagi target *audience*. Huruf ini digunakan sebagai tombol mulai pada tampilan awal animasi interaktif.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890

**Warna**

Warna pada animasi interaktif ini didominasi oleh warna-warna pastel yaitu warna yang bersifat ceria dan lembut. Maksud dari penggunaan warna ini adalah memberikan kesan ceria yang *indentik* dengan anak-anak. Animasi interaktif ini menggunakan warna RGB untuk kebutuhan *digital* karena animasi interaktif ini diperuntukkan dalam bentuk *digital*. Adapun warna-warna yang digunakan sebagai berikut.



Gambar 3. Gambar Warna yang digunakan pada animasi interaktif.

**Elemen Multimedia**

**Animasi**

Animasi yang digunakan adalah jenis animasi 2D atau animasi *dwi-matra*. Terdapat beberapa teknik dalam membuat animasi interaktif ini diantaranya teknik animasi *Shape Tweening* untuk membuat animasi perubahan bentuk dan teknik animasi *Motion Tweening* untuk membuat animasi objek bergerak, berpindah posisi, berputar, dan perubahan skala.

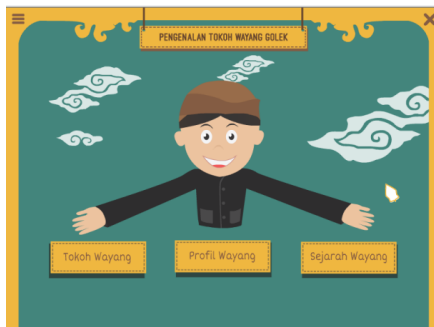
**Musik**

Musik atau *background music* berfungsi sebagai pelengkap animasi interaktif agar animasi interaktif lebih menarik. Animasi

interaktif pengenalan tokoh-tokoh Wayang Golek Jawa Barat ini menggunakan *background music* “Ruh Ki Sunda – Instrumental Suling” yang ditempatkan pada halaman awal animasi interaktif kemudian pada tampilan Tokoh Wayang menggunakan *background music* “Dekak – Tokecang Instrumen” dan pada tampilan Sejarah Wayang Golek menggunakan *background music* “oray-orayan instrumen”.

#### Lay Out Desain

*Lay out* adalah tata letak gambar, huruf, animasi, dan segala sesuatu *konten* yang terdapat dalam animasi interaktif yang disusun sehingga terlihat menarik oleh target audience, salah satu *lay out* nya adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Gambar Salah satu *lay out* animasi interaktif pengenalan tokoh Wayang Golek

Animasi interaktif pengenalan tokoh-tokoh Wayang Golek ini memiliki resolusi 800x600 *pixel*, pemilihan resolusi ini disesuaikan dengan resolusi maksimal yang dapat ditampilkan oleh layar komputer tabung.

#### Alur Desain Interaktif

Alur desain interaktif dalam animasi interaktif ini diawali dengan tampilan seorang *dalang* dengan tombol mulai di samping dalang dan jika menekan tombol mulai akan muncul tampilan *menu* yang terdapat tiga pilihan *konten* utama yaitu tokoh wayang, profil wayang, dan sejarah wayang. Alur desain interaktif nya sebagai berikut.

##### 1. Tampilan Awal/Home

Tampilan awal dengan seorang *dalang* dan tombol mulai di samping *dalang* untuk mengawali animasi

interaktif pengenalan tokoh-tokoh Wayang Golek Jawa Barat.



Gambar 5. Gambar Tampilan *Home*

##### 2. Tampilan Menu utama

Dalam tampilan menu terdapat seorang dalang, tiga buah tombol konten utama yaitu tokoh wayang, profil wayang, dan sejarah Wayang. Pada latar terdapat hiasan awan-awan yang berbentuk seperti motif batik mega mendung.



Gambar 6. Gambar Tampilan *Menu*

##### 3. Tampilan tokoh wayang

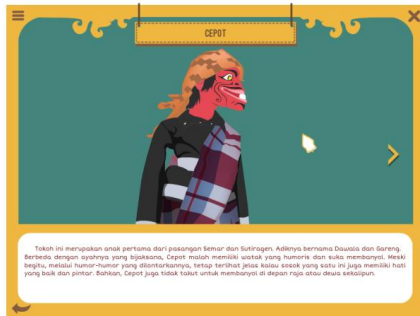
Dalam tampilan tokoh-tokoh wayang terdapat sembilan tokoh wayang yang diperkenalkan yaitu Cepot, Semar Badranaya, Dawala, Arjuna, Gatot kaca, Nakula dan Sadewa, Hanoman, Resi dorna.



Gambar 7. Tampilan Tokoh-tokoh Wayang Golek



4. Tampilan Profil Wayang  
Tampilan profil wayang berisikan nama tokoh, gambar tokoh, dan profil dari tokoh wayang itu sendiri. Di bagian kanan terdapat tombol anak panah dan ketika di *klik* akan muncul tokoh wayang lainnya.



Gambar 7. Gambar Tampilan Profil Wayang

5. Tampilan Sejarah Wayang Golek  
Dalam tampilan ini menjelaskan garis besar Wayang Golek mulai dari sejarah singkat pertama kali Wayang Golek muncul, fungsi Wayang Golek, dan pertunjukan Wayang Golek.



Gambar 8. Gambar Tampilan Sejarah Wayang Golek

## PENUTUP

Perancangan tugas akhir ini bertujuan untuk menjawab perumusan masalah penulis yang telah diajukan pada bab pertama. Simpulan yang dapat diambil berdasarkan analisis objek penelitian sebagai berikut. Merancang sebuah karya animasi interaktif yang mampu mengenalkan tokoh-tokoh Wayang Golek kepada anak usia sekolah tidaklah mudah, dalam perancangannya perlu melakukan sebuah penelitian dan mengumpulkan data-data dari berbagai

sumber tentang objek yang kita teliti dan mengolah data tersebut menjadi data yang *valid* sebelum masuk ke tahap eksekusi karya. Dalam merancang animasi interaktif tersebut juga dibutuhkan kreativitas penulis agar karya animasi interaktif yang dihasilkan dapat dimengerti oleh target *audience* mulai dari pembuatan karakter yang menarik, musik yang sesuai dengan kebutuhan anak, hingga kemudahan *navigasi* dalam proses interaktivitas dalam sebuah animasi interaktif.

Berdasarkan permasalahan yang penulis angkat dalam tugas akhir ini. Penulis mencoba memberikan beberapa saran adalah sebagai berikut.

Dalam merancang sebuah karya animasi interaktif penulis menyarankan untuk menggali lebih dalam data tentang objek yang diteliti agar nantinya lebih mudah dalam proses perancangan animasi interaktif yang memerlukan kreativitas lebih untuk membuat suatu variasi-variasi agar lebih menarik bagi target *audience*.

## REFERENSI

Bayu Aji .N.2011. “Perancangan Film Animasi Narantaka dengan mengangkat tokoh wayang Gatotkaca”.Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Emzir, 2012, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, Jakarta : Rajawali Pers.

Kusrianto, Adi., 2009, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta : ANDI.

Munir, 2012, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung : Alfabeta.