

ANALISIS ESTETIKA ANIMASI 2 DIMENSI CERITA RAKYAT ASAL-USUL BATURRADEN PADA YOUTUBE *DONGENG TANAH JAWA*

Yumna Amirah^{1*}

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Jl. D.I Panjaitan 128, Purwokerto, Kabupaten Banyumas, Indonesia

e-mail: 20105094@ittelkom-pwt.ac.id^{1*}

Received : 10 Oktober, 2023

Accepted : 28 November, 2023

Published : 26 Desember, 2023

Abstract

Baturraden is one of the areas in the province of Central Java. In fact, not many local people, especially children, know the origins of the creation of Baturraden. Therefore we need media that can attract the attention of children namely is through 2-dimensional animation which can be accessed easily via YouTube. This study uses a qualitative descriptive analysis approach using the science of aesthetics. The theory of aesthetics uses a theoretical approach according to Djelantik which describes aesthetics into three basic elements, namely form, weight, and appearance. A 2-dimensional animation of the folk story "Origin of Baturraden", using a cartoon-style illustration. The type of typography used belongs to the decorative style with a touch of serif fonts. The most common colors used are pink, yellow, orange, brown, purple, indigo, blue, green, gray, black, and white. While the arrangement in the animation refers to shots, scenes, and sequences. The message that I want to convey is that if you want to get something you want, you have to fight and try hard.

Keywords: *Baturraden, animation, 2 dimensions, aesthetics*

Abstrak

Baturraden merupakan salah satu tempat yang berada di Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Pada kenyataannya, tidak banyak masyarakat sekitar, terutama anak-anak yang mengetahui asal-usul dari terciptanya Baturraden. Maka dari itu, dibutuhkan media yang dapat menarik perhatian anak-anak, yakni melalui animasi 2 dimensi yang dapat diakses secara mudah melalui Youtube. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif analisis deskriptif dengan menggunakan ilmu estetika menurut Djelantik yang menguraikan estetika ke dalam tiga unsur dasar, yakni rupa, bobot, dan penampilan. Adapun hasil dari penelitian berupa animasi 2 dimensi cerita rakyat Asal-usul Baturraden menggunakan bentuk berupa ilustrasi bergaya kartun. Jenis tipografi yang digunakan termasuk ke dalam gaya dekoratif dengan sedikit kombinasi font serif. Adapun dominasi warna yang digunakan adalah merah muda, kuning, jingga, cokelat, ungu, nila, biru, hijau, abu-abu, hitam, dan putih. Sementara itu, susunan dalam animasi tersebut mengacu pada shot, adegan, dan sekuens. Pesan yang ingin disampaikan dalam video 2 dimensi ini adalah jika ingin mendapatkan sesuatu yang diinginkan maka harus berjuang dan berusaha dengan giat.

Kata Kunci: *Baturraden, animasi, 2 dimensi, estetika*

1. PENDAHULUAN

Baturraden merupakan salah satu daerah yang berada di provinsi Jawa Tengah. Nama Baturraden tidak tercipta dengan sendirinya, melainkan ada cerita yang mendasari terbentuknya nama tersebut. Cerita yang mendasari terbentuknya nama Baturraden merupakan cerita rakyat yang dikenal dengan asal-usul Baturraden (Kurniawan dan Asman, 2019). Cerita rakyat merupakan hasil pola pikir orang terdahulu yang kental akan tradisi, kearifan lokal, nilai-nilai, dan norma setempat. Cerita rakyat biasanya diwariskan secara turun-temurun secara lisan. Walaupun diwariskan secara turun-temurun, pada kenyataannya tidak banyak masyarakat sekitar, terutama anak-anak yang mengetahui asal-usul dari terbentuknya Baturraden.

Maka dari itu, dibutuhkan media yang dapat menarik perhatian anak-anak untuk mengenalkan cerita rakyat tersebut. Salah satu media yang dapat mendorong minat anak-anak untuk mengetahui cerita rakyat Baturraden adalah melalui animasi 2 dimensi. Dengan maraknya perkembangan teknologi pada saat ini animasi 2 dimensi tersebut dapat diakses dengan

mudah melalui YouTube. Salah satu *channel* YouTube yang berisikan konten animasi 2 dimensi mengenai cerita rakyat Baturraden adalah *channel* YouTube *Dongeng Tanah Jawa*.

Animasi berasal dari kata latin *anima* yang berarti jiwa. Menurut Purnomo dan Andreas (W. Purnomo, 2013) karakter animasi dapat berupa manusia, hewan, dan objek nyata lainnya yang diwujudkan dalam bentuk gambar 2 dimensi maupun 3 dimensi, kumpulan dari gambar tersebut berubah secara bergantian dan ditampilkan secara berurutan, sehingga gambar tersebut tampak hidup. Dengan demikian, animasi dapat disebut juga sebagai serangkaian gambar yang bergerak.

Dibandingkan dengan media lainnya seperti gambar statis atau teks, animasi memiliki keunggulan, yakni mampu menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian (Utami, 2011). Dengan ini, animasi dapat berperan sebagai sarana hiburan sekaligus media untuk menyampaikan informasi yang efektif, menarik, dan dapat diterima dengan mudah oleh semua kalangan

masyarakat, terutama anak-anak usia 2 – 10 tahun.

Dalam pembuatan animasi, diperlukan pemahaman tentang estetika agar animasi 2 dimensi tersebut terlihat lebih menarik. Estetika adalah salah satu cabang filsafat yang berhubungan dengan keindahan. Objek dari estetika adalah pengalaman akan keindahan, bentuk-bentuk pengalaman keindahan tersebut, yakni keindahan jasmani dan rohani, keindahan alam, keindahan seni, serta memahami emosi-emosi manusia sebagai reaksi terhadap sesuatu yang indah dan agung (Surajiyo, 2015). Selain itu, objek estetika juga bisa berupa karya seni, proses kreatif, fenomena alam, dan karya desain (I. G. A. S. Anggara, 2018). Semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga unsur dasar, yakni wujud dan rupa (*form and structure*), bobot (*mood, idea, and message*), serta penampilan atau penyajiannya (*presentation*) (Djelantik, 2008).

Dalam animasi 2 dimensi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden* tentunya mencakup ketiga unsur yang telah disebutkan sebelumnya. Wujud dalam animasi tersebut mengacu pada elemen dasar atau elemen desain seperti tipografi, ilustrasi, dan warna. Bobot

berhubungan dengan hal yang dirasakan oleh audiens, yaitu suasana (*mood*), gagasan (*idea*), dan pesan (*message*). Sementara itu, penampilan menyangkut tentang cara penyajian, yaitu dengan mengemas cerita rakyat *Asal-usul Baturraden* dengan bentuk animasi 2 dimensi yang bergaya kartun sehingga penyampaian pesan menjadi lebih menarik dan mudah diterima oleh anak-anak.

Hal menarik dari animasi 2 dimensi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden* pada channel YouTube *Dongeng Tanah Jawa* adalah animasi ini mengangkat cerita rakyat asal-usul Baturraden dengan visualisasi kartun yang lucu sehingga mengandung muatan budaya lokal yang mudah dipahami oleh anak-anak. Tidak seperti animasi cerita rakyat 2 dimensi lainnya yang visualisasi kartun lebih cocok untuk kalangan remaja dan dewasa usia 12–30 tahun, contohnya, pada animasi 2 dimensi cerita rakyat dari channel YouTube *Dongeng Kita*.

Visualisasi kartun lucu saja tidak cukup menarik perhatian anak-anak untuk menontonnya, diperlukan unsur keindahan dalam media tersebut. Dengan memiliki nilai keindahan, maka dapat membuat sebuah media menjadi

lebih menarik dan mendapat banyak perhatian sehingga lebih mudah untuk menyampaikan sebuah informasi. Oleh karena itu, perlu diketahui letak dari nilai estetika yang ada dalam proses berkomunikasi melalui media animasi 2 dimensi.

Dalam tulisan ini penulis tertarik meneliti unsur estetika animasi 2 dimensi pada cerita rakyat Baturraden dari *channel* YouTube *Dongeng Tanah Jawa* untuk mengetahui nilai estetika animasi 2 dimensi cerita rakyat tersebut dengan target audiens anak-anak usia 2–10 tahun. Penulis juga ingin memaparkan hubungan keterkaitan estetika pada animasi 2 dimensi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden* sebagai media yang dapat mengenalkan dan menarik perhatian anak-anak setempat agar mereka dapat mengetahui arti serta cerita di balik nama Baturraden dengan mudah dan menyenangkan sehingga cerita rakyat tersebut tidak terlupakan dan terus berlanjut ke generasi berikutnya. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi penelitian maupun perancangan yang berkaitan dengan animasi 2 dimensi untuk anak-anak bertemakan cerita rakyat lainnya.

2. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan secara kualitatif analisis deskriptif dengan menggunakan ilmu estetika. Menurut Zuchri (M. S. Dr. H. Zuchri Abdussamad, 2021), metode penelitian kualitatif menerapkan pendekatan yang lebih menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif dan induktif, serta pada analisis terhadap dinamika hubungan antar-fenomena yang diamati dengan menggunakan logika yang diteliti secara holistik. Pendekatan tersebut bertujuan untuk menggambarkan, menerangkan, menjelaskan, dan menjawab secara terperinci terkait permasalahan yang diteliti dengan mempelajari seorang individu, suatu kelompok, atau suatu kejadian secara semaksimal mungkin. Pada hasil penelitian ini lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Objek dalam penelitian ini adalah animasi 2 dimensi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden* dari *channel* YouTube *Dongeng Tanah Jawa*. Sumber data dalam jurnal ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer ialah data utama dalam sebuah penelitian, yaitu

data yang didapat dari animasi 2 dimensi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden* dari channel YouTube *Dongeng Tanah Jawa*. Sementara itu, data sekunder adalah data pendukung yang digunakan untuk menggali lebih dalam hal yang diteliti, data tersebut dikumpulkan melalui berbagai informasi serta teori yang bersumber dan telah dikaji seperti jurnal, skripsi, dan buku yang berhubungan dengan topik jurnal ini. Selain itu juga menggunakan pendekatan estetika menurut Djelantik yang menguraikan bahwa estetika mengandung tiga unsur dasar yakni wujud dan rupa (*form and structure*), bobot (*mood, idea, and message*), serta penampilan atau penyajiannya (*presentation*) (Djelantik, 2008).

3. PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Data dalam jurnal ini diambil dari animasi cerita rakyat *Asal-Usul Baturraden* dari channel YouTube *Kisah Tanah Jawa*, dikaji menggunakan teori estetika menurut Djelantik yang menguraikan estetika ke dalam tiga unsur dasar, yakni rupa, bobot, dan penampilan.

Animasi cerita rakyat tersebut dimulai dengan sosok perempuan bernama Nusa yang ingin mengisahkan suatu cerita menarik kepada kucingnya. Cerita tersebut adalah cerita rakyat tentang asal-usul Baturraden yang bermula dari kisah seorang lelaki yang merupakan pembantu adipati. Lelaki tersebut bernama Suta, setiap hari Suta bekerja sebagai pembantu adipati untuk merawat kuda-kuda dan membersihkan kandangnya. Pada suatu hari, Suta mendengar teriakan seorang gadis yang meminta pertolongan karena melihat ular yang sangat besar. Tanpa berpikir panjang, Suta bergegas menyerang ular tersebut dan menyelamatkan sang gadis yang ternyata merupakan putri Adipati Kutaliman. Pascaperistiwa itu, hubungan Suta dan putri Adipati Kutaliman menjadi semakin dekat. Kedekatan tersebut akhirnya membuat mereka saling jatuh cinta

Hubungan cinta mereka tidak direstui Adipati. Adipati pun memenjarakan Suta dan tak mengizinkan seorang pun memberikannya makan. Di saat itu, putri Adipati menjadi sedih lantas berusaha membebaskan Suta. Setelah berhasil membebaskan Suta, putri Adipati pun

mengajak Suta kabur. Akhirnya mereka berdua memutuskan kabur dan menetap di lereng Gunung Slamet. Tempat itulah yang kini dikenal dengan nama Baturraden. Berasal dari kata *batur* yang berarti pelayan dan “raden” yang berarti bangsawan atau mulia.

3.2. Data Primer

Data primer diambil dari animasi *Asal-usul Baturraden* dari channel YouTube *Dongeng Tanah Jawa*. Data yang diambil berupa cuplikan *scene* pada animasi tersebut. Berikut merupakan data visual yang penulis sajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1: Data Primer
(Sumber: Channel YouTube Dongeng Tanah Jawa)

No	Adegan	Waktu	Keterangan
1.		00.00.00 – 00.00.06	Pembuka animasi “Asal-usul Barurraden dari channel YouTube <i>Dongeng Tanah Jawa</i> .”
2.		00.00.20 – 00.01.25	Nusa mencari kucingnya untuk menceritakan kisah asal-usul Baturraden.

No	Adegan	Waktu	Keterangan
3.		00.02.18 – 00.02.39	Nusa mulai menceritakan kisah cerita rakyat Jawa Tengah, yakni “Asal-usul Baturraden.”
4.		00.02.40 – 00.03.05	Awal mula cerita Asal-usul Baturraden, memperlihatkan saat Suta sedang menjaga kendang kuda.
5.		00.03.20 – 00.03.25	Suta mendengar ada teriakan meminta tolong.
6.		00.03.26 - 00.03.45	Suta terkejut melihat di depan putri Adipati terdapat ular yang sangat besar.
7.		00.04.00 – 00.04.12	Suta mencari dan mengambil kayu yang kokoh untuk melawan ular besar tersebut.
8.		00.04.13 – 00.04.30	Suta memukul ular hingga membuat ular tersebut mati.

No	Adegan	Waktu	Keterangan
9.		00.04.31 – 00.04.56	Putri Adipati berterima kasih kepada Suta yang telah menyelamatkan dirinya.
10.		00.04.58 – 00.05.18	Suta dan putri Adipati menjadi dekat dan saling jatuh cinta.
11.		00.05.19 – 00.05.59	Putri Adipati dan Suta meminta restu kepada Adipati.
12.		00.06.00 – 00.06.09	Adipati marah mendengar hal tersebut dan tidak merestui hubungan keduanya.
13.		00.06.10 - 00.06.25	Suta dipenjara dan tidak diberikan makan maupun minum.
14.		00.06.26 – 00.06.40	Putri Adipati berusaha menyelamatkan Suta yang dipenjara.
15.		00.06.41 – 00.06.44	Putri Adipati membawa Suta kabur

No	Adegan	Waktu	Keterangan
16.		00.06.45 – 00.07.10	Suta dan putri Adipati menemukan suatu wilayah yang dapat menjadi tempat mereka tinggal bersama.
17.		00.07.15 – 00.07.26	Suta dan putri Adipati telah hidup bahagia bersama di tempat itu dan memiliki anak.
18.		00.07.27 – 00.07.56	Wilayah tempat tinggal mereka hidup bahagia bersama yang sekarang dikenal menjadi nama Baturraden.
19.		00.07.57 – 00.08.25	Nusa selesai menceritakan kisah Asal-usul Baturraden lalu menjelaskan makna pesan yang terkandung dalam cerita tersebut.
20.		00.08.26 – 00.08.54	Penutup animasi Asal-usul Baturraden dari <i>channel</i> YouTube

No	Adegan	Waktu	Keterangan
			<i>Dongeng Tanah Jawa.</i>

3.3. Analisis Estetika Animasi Cerita

Rakyat Asal-usul Baturraden

Dalam animasi 2 dimensi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden* dari channel YouTube *Dongeng Tanah Jawa* terdapat tiga unsur estetika yang meliputi wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian. Pembahasan tersebut berpacu pada teori estetika menurut Djelantik yang akan penulis jelaskan dalam pembahasan ini.

3.3.1. Wujud atau Rupa

Menurut Djelantik (Djelantik, 2008), wujud atau rupa terbagi menjadi dua, yaitu bentuk (*form*) dan susunan (*structure*). Bentuk mengacu pada elemen visual dari desain grafis, yakni gambar (ilustrasi), huruf (tipografi), warna, dan *layout*. Sementara itu, susunan mengacu pada teknis yang membuat segala unsur dasar dari tiap kesenian tersusun sehingga memiliki wujud.

Dalam animasi 2 dimensi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden*, bentuk

yang terdapat di dalamnya adalah ilustrasi, tipografi, dan warna. Sedangkan susunan dalam animasi tersebut mengacu pada *shot*, adegan, dan *sequence*. Untuk penjelasan lebih lanjut sebagai berikut:

a) Bentuk (*form*)

1. Ilustrasi

Menurut Hidayatullah (Hidayatullah, 2018), ilustrasi merupakan suatu gambar suasana atau adegan yang bercerita. Selain itu, dapat diartikan juga sebagai gambar yang dibuat untuk menyertai suatu ide atau gagasan yang biasanya dibuat oleh ilustrator. Biasanya ilustrasi bertujuan untuk memperjelas suatu pesan atau informasi yang ingin disampaikan dan untuk memudahkan pembaca mengingat konsep ataupun gagasan melalui ilustrasi.



Gambar 1. Ilustrasi gaya kartun pada animasi *Asal-usul Baturraden*
(Sumber: Channel YouTube Dongeng Tanah Jawa)

Ilustrasi yang digunakan pada karakter animasi 2 dimensi cerita rakyat

Asal-usul Baturraden adalah ilustrasi dengan gaya kartun. Jika dijelaskan gaya ini adalah gambar yang bersifat representasi, simbolik, dan mengandung unsur sindiran, lelucon, atau humor serta memiliki bentuk-bentuk lucu atau memiliki ciri khas tertentu (Janottama, 2017). Hal tersebut memberikan kesan sederhana dan lucu, tetapi tetap menarik sehingga cerita dan pesan moral yang terkandung dalam animasi tersebut dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh anak-anak.

2. Tipografi

Tipografi ialah istilah dari gaya atau model sebuah huruf, tepatnya mengacu pada spesifikasi atau karakteristik huruf yang mengarah pada penggunaan dan pengelolaan huruf dengan tujuan tertentu sehingga dapat memudahkan pembaca untuk memahami maksud dan ide yang ingin disampaikan (Valentino, 2019). Oleh karena itu, pemilihan jenis huruf yang tepat merupakan hal yang sangat krusial untuk keberhasilan dan keefektifan sebuah pesan.



Gambar 2. Tipografi pada pembukaan animasi (Sumber: Channel YouTube Dongeng Tanah Jawa)

Pada setiap animasi di *channel* YouTube *Dongeng Tanah Jawa* menampilkan sebuah tipografi sebagai pembukaan animasi di *channel* YouTube tersebut. Jika dianalisis, maka terlihat bahwa jenis tipografi yang digunakan termasuk ke dalam gaya dekoratif dengan sedikit sentuhan *font serif*. Selain itu, pada bagian atas tulisan terlihat sebuah gambar lentera yang menjadi penghias dari tipografi tersebut yang mungkin mengartikan bahwa konten pada *channel* YouTube *Dongeng Tanah Jawa* diharapkan dapat menjadi sumber cahaya, yakni dalam bentuk pengetahuan dan penerangan (sumber informasi) bagi yang melihatnya sehingga dapat mengambil manfaat dari *channel* YouTube tersebut.

Jenis *font* dekoratif memiliki ciri berupa ornamental tinggi sehingga sangat cocok dipakai untuk *tagline* atau judul. Hal yang perlu diingat tentang tipografi jenis ini adalah bahwa *font*

tersebut hanya kuat ketika penggunaannya terbatas yakni dengan tujuan dekoratif atau hias, *font* jenis ini tidak cocok digunakan kedalam teks umum secara keseluruhan (Handriyotopo, 2014). Sedangkan *font* serif dapat dideskripsikan sebagai font yang memiliki kaki atau sapuan akhir memanjang dari ujung karakternya (Valentino, 2019).

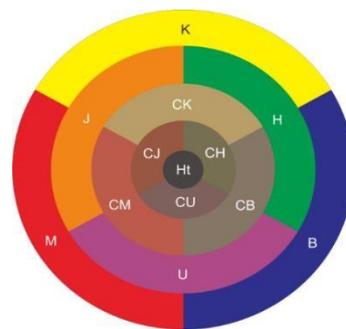


Gambar 3. Tipografi pada penutup animasi (Sumber: Channel YouTube Dongeng Tanah Jawa)

Pada bagian akhir animasi terdapat tipografi dengan gaya *handwriting*, gaya tersebut merupakan interpretasi dari tipografi tulisan tangan yang sebenarnya. Keunikan dari gaya ini adalah membuat *font* terlihat unik, goyang, atau tidak beraturan persis seperti tulisan yang ditulis oleh tangan seseorang (Valentino, 2019). Pemilihan tipografi bergaya *handwriting* menambahkan kesan lucu pada visual animasi tersebut.

3. Warna

Warna merupakan salah satu hal yang sangat krusial dalam sebuah karya. Warna dapat mengungkapkan rasa yang terjadi pada suatu suasana dalam satu peristiwa sehingga membuatnya menjadi lebih dekat secara personal. Warna juga berkolerasi terhadap dialog ataupun ekspresi gerak tokoh untuk membentuk sinkronasi antara pandangan dan rasa (Paksi, 2021).



Gambar 4. Klasifikasi warna (Sumber: Buku Pengetahuan Dasar Seni Rupa)

(Salam, 2020) Dalam dunia seni rupa, warna terbagi menjadi lima golongan, yakni warna primer, sekunder, tengah, tersier, dan kuarter. Pertama, warna primer merupakan warna dasar atau warna pokok karena digunakan sebagai bahan untuk dapat menghasilkan warna lainnya. Jika dilihat pada gambar di atas maka warna ini berada di bagian terluar lingkaran, yaitu warna merah, kuning, dan biru.

Kedua, warna sekunder merupakan warna kedua yang terbuat dari pencampuran dua warna primer. Dapat dilihat pada gambar klasifikasi warna, warna sekunder berada di bagian kedua dari luar lingkaran, yaitu warna jingga, ungu, dan hijau.

Ketiga, warna tengah adalah warna perantara, warna ini berada di antara warna primer dan warna sekunder atau pencampuran antar-satu warna dari keduanya. Warna-warna tengah antara lain adalah hijau kekuning-kuningan, jingga kekuning-kuningan, jingga kemerah-merahan, ungu kemerah-merahan, hijau kebiru-biruan, dan ungu kebiru-biruan.

Keempat, warna tersier ialah warna hasil dari pencampuran dua warna sekunder. Pada gambar klasifikasi warna, warna ini berada di urutan ketiga dari luar lingkaran. Warna tersebut terdiri dari tiga warna cokelat, yaitu cokelat kekuning-kuningan, cokelat kemerah-merahan, dan coklat kebiru-biruan.

Terakhir, warna kuartier merupakan warna keempat yang terbuat dari pencampuran dua warna tersier. Warna ini berada di urutan keempat dari luar lingkaran pada gambar klasifikasi

warna. Warna ini juga terdiri atas tiga warna cokelat tetapi berbeda dengan cokelat pada warna tersier, warna-warna tersebut adalah cokelat kejingga-jinggaan, cokelat kehijau-hijauan, dan coklat keungu-unguan.

Dalam animasi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden* terdapat berbagai warna seperti warna merah muda, kuning, jingga, cokelat, ungu, nila, biru, hijau, abu-abu, hitam, dan putih. Warna-warna tersebut merupakan perpaduan dari berbagai golongan warna yang sudah dijelaskan. Selain itu, (I. G. A. S. Anggara, 2018) warna tersebut dapat menimbulkan suatu respons psikologi terhadap orang yang melihatnya karena warna memiliki kejiwaan (kekuatan). Dengan kata lain, disebut sebagai psikologi warna. Berikut adalah respons psikologis yang dapat ditimbulkan dari warna pada animasi *Asal-usul Baturraden* seperti pada tabel 2.

Tabel 2: Respon psikologis warna pada animasi Asal-usul Baturraden
(Sumber: Jurnal Ilmiah Seni Budaya “Estetika Film Animasi 2D Bawang dan Kesuna”)

Warna	Nama warna	Respon psikologis yang dapat ditimbulkan
	Merah muda	Lembut, kasih sayang
	Kuning	Harapan, pengkhianatan
	Jingga	Keseimbangan, kehangatan
	Cokelat	Kuat, dapat diandalkan
	Ungu	Keagungan, arogan, galak
	Nila	Integritas, ketulusan hati
	Biru	Kepercayaan, keamanan
	Hijau	Alami, kesehatan, pembaruan
	Abu-abu	Kesenduan, intelek
	Hitam	Kemewahan, kematian, misteri
	Putih	Suci, bersih, kecermatan

b) Susunan (*structure*)

Menurut Djelantik (Djelantik, 2008), *structure* mengacu pada tahapan atau cara dari unsur-unsur dasar tiap kesenian tersusun sehingga menjadi sebuah wujud. Dalam sebuah video, terdapat tiga unsur pembentukannya, yakni *shot*, adegan, dan *sequence*. Ketiga tahapan tersebut disusun bertahap sehingga menjadi sebuah kesatuan yang utuh.

1. *Shot*

Shot merupakan salah satu aspek penting dalam memproduksi video atau film. *Shot* adalah teknik pengambilan gambar pada sebuah video atau film (Zainiya, 2022). Dalam animasi 2 dimensi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden* terdapat dua jenis *shot* yang digunakan yakni *long shot* dan *medium shot*.



Gambar 5. Contoh *long shot* pada animasi *Asal-usul Baturraden*
(Sumber: Channel YouTube Dongeng Tanah Jawa)

Long shot adalah jenis *shot* yang digunakan untuk mengambil gambar

secara menyeluruh dengan pergerakan sebuah objek, baik manusia, binatang, atau benda bergerak lainnya (Zainiya, 2022). Dengan kata lain, teknik *shot* ini menampilkan gambar yang berfokus pada objek agar dapat menampilkan sebuah interaksi antara objek dengan area sekitarnya.



Gambar 6. Contoh *medium shot* pada animasi *Asal-usul Baturraden* (Sumber: Channel YouTube Dongeng Tanah Jawa)

Sementara itu, *medium shot* adalah Teknik pengambilan gambar dengan memperlihatkan bagian tubuh manusia dari bagian kepala hingga pinggang (Zainiya, 2022). Dengan begitu *shot* ini dapat memperlihatkan emosi dan ekspresi objek serta dapat menunjukkan tindakan dan gerakan dari objek tersebut.

2. Adegan

Adegan (*scene*) ialah satu segmen pendek yang menunjukkan aksi antara objek dengan lingkungannya yang dapat dilihat dari perubahan *shot* karena

adegan diikat oleh ruang, waktu, cerita, tema, dan motif pada cerita. Pada umumnya *scene* terdiri atas beberapa *shot* yang saling berkesinambungan (Yuwandi, 2018). Dengan kata lain, dapat diuraikan bahwa perpindahan *scene* dapat ditandai dengan perubahan *shot* yang memperlihatkan waktu atau tempat berubah. Selain itu, *scene* dapat menjadi sebuah upaya untuk memperkenalkan karakter, menunjukkan tindakan, membangun relasi ataupun konflik dalam cerita, dan menyampaikan sebuah pesan.

Tabel 3: Contoh adegan pada animasi *Asal-usul Baturraden* (Sumber: Channel YouTube Dongeng Tanah Jawa)

Adegan pada animasi <i>Asal-usul Baturraden</i>	
<i>Shot</i>	Keterangan
	<p><i>Shot</i> pertama pada menit 04.58 – 05.18. Pada saat ini memperlihatkan Suta dan Putri Adipati menjadi semakin dekat dan akhirnya jatuh cinta satu sama lain.</p>

Adegan pada animasi <i>Asal-usul Baturraden</i>	
Shot	Keterangan
	Teknik pengambilan gambar menggunakan <i>medium shot</i> .
	<i>Shot</i> kedua pada menit 05.19 – 05.59. Pada saat ini putri Adipati dan Suta meminta restu kepada Adipati, tetapi Adipati tidak merestuinnya. Teknik pengambilan gambar menggunakan <i>medium shot</i> .
	<i>Shot</i> ketiga pada menit 06.00 – 06.09. Pada saat ini Adipati naik pitam dan memberikan perintah untuk memenjarakan Suta dan tidak

Adegan pada animasi <i>Asal-usul Baturraden</i>	
Shot	Keterangan
	mengizinkan seorang pun memberikan-nya makan dan minum. Teknik pengambilan gambar menggunakan <i>medium shot</i> .

Tabel di atas adalah salah satu bentuk adegan (*scene*) pada animasi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden* yang dapat dilihat pada menit 04.58–06.09. Dari adegan tersebut terdapat tiga *shot* yang menjadi satu kesatuan utuh sehingga menjadi satu *scene* pada animasi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden*.

3. *Sequence*

Sequence merupakan susunan dari beberapa adegan yang saling berhubungan untuk membentuk suatu cerita atau satu peristiwa yang utuh (Yuwandi, 2018). Dengan kata lain, *sequence* merupakan suatu susunan yang membentuk sebuah alur cerita guna

dapat menjelaskan cerita ataupun menciptakan emosi atau suasana.

Tabel 4: Contoh *sequence* pada animasi *Asal-usul Baturraden*
(Sumber: Channel YouTube Dongeng Tanah Jawa)

<i>Sequence</i> pada animasi cerita rakyat <i>Asal-usul Baturraden</i>	
Adegan	Keterangan
	<i>Scene</i> pertama pada <i>sequence</i> ini bermula pada menit 06.10 – 06.25. Pada saat ini memperlihatkan sosok Suta yang terlihat kurus, lemah, dan tidak berdaya di penjara tanpa di berikan makan dan minum. Teknik pengambilan gambar menggunakan <i>medium shot</i> .

<i>Sequence</i> pada animasi cerita rakyat <i>Asal-usul Baturraden</i>	
Adegan	Keterangan
	<i>Scene</i> kedua pada menit 06.26 – 06.40. Pada saat ini putri Adipati bersama dengan orang kepercayaan berusaha untuk membawa dan menyelamatkan Suta. Teknik pengambilan gambar menggunakan <i>long shot</i> .
	<i>Scene</i> ketiga pada menit 06.41 – 06.44. Pada saat ini mereka bertiga berusaha keluar dari penjara dan membawa kabur Suta untuk

<i>Sequence pada animasi cerita rakyat Asal-usul Baturraden</i>	
Adegan	Keterangan
	mencari tempat yang aman. Teknik pengambilan gambar menggunakan <i>medium shot</i> .
	<i>Scene</i> keempat pada menit 06.45 – 07.14. Pada saat ini Suta bersama Putri Adipati berhasil menemukan tempat yang indah dan nyaman untuk mereka tinggal. Tempat tersebut berada di lereng selatan Gunung Slamet. Teknik pengambilan gambar

<i>Sequence pada animasi cerita rakyat Asal-usul Baturraden</i>	
Adegan	Keterangan
	menggunakan <i>medium shot</i> .
 	<i>Scene</i> terakhir pada <i>sequence</i> ini di menit 07.15 – 07.56. Pada saat ini Suta dan Putri Adipati telah hidup bahagia dan memiliki keturunan. Karena hal tersebut, tempat mereka tinggal akhirnya dikenal dengan nama Baturraden. Teknik pengambilan gambar menggunakan <i>medium shot</i> .

Tabel di atas adalah salah satu bentuk *sequence* pada animasi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden* yang dapat dilihat pada menit 06.10–07.59. Dari *sequence* tersebut terdapat lima *scene* yang disusun berurutan sehingga menjadi sebuah *sequence* pada animasi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden*.

3.3.2. Bobot atau Isi

Menurut Djelantik, bobot mengacu pada suasana (*mood*), gagasan (*idea*), dan pesan (*message*) yang terkandung dalam suatu karya atau desain.

a) Suasana (*mood*)

Dalam animasi 2 dimensi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden* aspek suasana dapat dilihat dari tampilan visual dari animasi tersebut. Ada berbagai suasana yang terdapat di dalamnya seperti suasana di sekitar wilayah kadipaten yang bernuansa tradisional dan alam yang asri khas zaman dahulu. Berikut merupakan beberapa contoh suasana yang terdapat dalam animasi *Asal-usul Baturraden*.



Gambar 7. Suasana tradisional pada animasi *Asal-usul Baturraden*
(Sumber: *Channel YouTube Dongeng Tanah Jawa*)

Pada gambar di atas dapat terlihat suasana tradisional yang terdapat di dalamnya, yaitu dari gaya pakaian yang dikenakan Suta menggunakan baju tanpa lengan dan ikat kepala khas zaman dahulu. Terdapat juga beberapa bangunan lama seperti kandang kuda yang terbuat dari kayu dan gapura yang terbuat dari batu serta alam yang masih asri dan *background* suara burung menambah kesan suasana di zaman itu.



Gambar 8. Suasana tempat tinggal Adipati pada animasi *Asal-usul Baturraden*
(Sumber: *Channel YouTube Dongeng Tanah Jawa*)

Pada gambar di atas juga dapat terlihat nuansa tradisional dari arsitektur bangunan tempat tinggal Adipati yang sangat mencerminkan model bangunan bangsawan pada kala itu. Bangunan tersebut kokoh terbuat dari batu dengan ukiran khasnya. Bangunan tersebut juga berlatarkan pegunungan yang menambahkan kesan alam yang asri persis seperti zaman dahulu.



Gambar 9. Suasana penjara pada animasi *Asal-usul Baturraden*
(Sumber: Channel YouTube Dongeng Tanah Jawa)

Gambar sebelumnya menggambarkan suasana tempat tinggal, sedangkan pada gambar di atas merupakan *scene* di penjara yang suasananya dapat dilihat dan dirasakan adalah tempat yang dingin, hampa, dan mencekam. Gambaran dan warna dinding yang terbuat dari susunan batu bata serta jeruji sel penjara yang terbuat dari besi memberikan kesan dingin dan menyesakkan.



Gambar 10. Suasana Baturraden pada animasi *Asal-usul Baturraden*
(Sumber: Channel YouTube Dongeng Tanah Jawa)

Pada *scene* terakhir terdapat visual suasana alam Baturraden yang memberikan kesan sejuk dan alam yang asri. Pada *background* tersebut terlihat aliran sungai yang deras dan air terjun di sekitarnya.

Selain itu juga terlihat bukit-bukit hijau yang mengelilinginya menambah suasana alam Baturraden yang memanjakan mata.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dilihat bahwa suasana tempat tinggal bangsawan dan alam sekitarnya berhasil divisualisasikan dengan baik melalui ilustrasi tersebut, membuat orang yang melihatnya dapat merasakan dan membayangkan suasana pada zaman itu. Dengan begitu maka penonton akan dapat lebih mudah merasakan dan memahami cerita pada animasi tersebut.

1. Gagasan (*idea*)

Ide merupakan sebuah pokok pemikiran atau konsep yang akan diwujudkan menjadi karya (Eskak, 2014). Ide pada animasi *Asal-usul Baturraden* teretus dari cerita rakyat daerah Jawa Tengah yang mengisahkan tentang asal-usul daerah yang disebut dengan Baturraden. Sebagaimana dikatakan (Kurniawan, 2019) bahwa cerita rakyat adalah cerita yang lahir dan berkembang dari masyarakat tradisional secara turun-temurun untuk dapat memberikan pesan moral. Selain itu, cerita rakyat juga merupakan sebuah sarana pengepresian budaya suatu masyarakat yang berhubungan dengan berbagai aspek budaya dan sosial setempat.

Dari cerita rakyat yang mengisahkan tentang asal-usul daerah bernama Baturraden tersebut maka dibuatlah sebuah konsep animasi untuk menceritakannya kembali. Akhirnya cerita rakyat tersebut menjadi sebuah animasi 2 dimensi *Asal-usul Baturraden* yang disebarluaskan melalui *channel* YouTube *Dongeng Tanah Jawa*.

2. Pesan (*massage*)

Pesan merupakan sebuah tanda yang memiliki makna, dalam tanda tersebut terdapat ide, gagasan, perasaan, ataupun maksud tertentu dari pembuatnya (Halik, 2013). Pesan yang terkandung dalam animasi 2 dimensi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden* adalah pesan moral yang dapat membangun karakter bagi orang yang menontonnya terutama, bagi anak-anak. Pesan moral tersebut disampaikan secara langsung pada akhir cerita rakyat *Asal-usul Baturraden*, yakni jika ingin mendapatkan sesuatu yang diinginkan maka harus berjuang dan berusaha dengan giat. Selain itu, terdapat juga pesan untuk berbuat setulus hati agar dapat membawa keberhasilan di kemudian hari.

3.3.3. Penampilan atau Penyajian

Dalam animasi 2 dimensi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden*, cerita tersebut ditampilkan dengan menggunakan animasi 2 dimensi bervisualisasikan kartun, visualisasi tersebut membuat tampilan animasi menjadi lucu dan terkesan ceria sehingga dapat menarik minat anak-anak untuk menontonnya. Dalam

animasi tersebut terdapat *voice over* berupa narasi yang menceritakan alur cerita pada animasi. Selain itu, terdapat juga dialog antartokoh dan *soundtrack* seperti kicauan burung, musik instrumental, dan berbagai efek spesial lainnya untuk dapat mendukung visualisasi dari animasi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden*. Animasi tersebut disajikan dengan durasi 8 menit 54 detik.

Dengan gabungan unsur visual dan audio pada animasi 2 dimensi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden* pada YouTube *Dongeng Tanah Jawa* membuat animasi tersebut menjadi lebih menarik dan dapat menghibur orang yang menontonnya, dengan begitu pula maka pesan moral yang terkandung di dalamnya dapat mudah dipahami dan tersampaikan dengan baik kepada orang tersebut terutama, kepada anak-anak.

4. KESIMPULAN

Dalam membuat sebuah karya, perlu memperhatikan unsur estetika karena unsur tersebut merupakan hal penting yang tidak dapat terlepas dari sebuah karya seni. Estetika menjadi hal yang sangat krusial dalam animasi sebab dengan estetika maka dapat menjadikannya lebih menarik. Dalam

animasi cerita rakyat *Asal-usul Baturraden* mengandung unsur estetika yang terbagi menjadi wujud, bobot, dan penyajian. Wujud membahas estetika terkait ilustrasi, tipografi, warna, *shot*, *scene*, dan *sequence*. Bobot menyangkut estetika dalam penyampaian suasana, ide, dan pesan. Sementara itu, penyajian berhubungan dengan estetika dalam teknis penampilan animasi tersebut. Dengan semua itu maka akan membuat animasi *Asal-usul Baturraden* menjadi lebih indah, menarik, dan pesan yang terkandung di dalamnya dapat tersampaikan dengan baik, sehingga mudah untuk dipahami.

REFERENSI

- Djelantik, A. (2008). *Estetika: Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukkan Indonesia.
- Eskak, E. (2014). Metode Pembangkitan Ide Kreatif Dalam Penciptaan Seni. *CORAK: Jurnal Seni Kriya*(2), 167-174.
- Halik, A. (2013). *Komunikasi Massa*. Makassar: Alauddin University Press.
- Handriyotopo. (2014). *Tipografi Dekoratif Kawung Floral*

- Regular. *Acintya: Jurnal Penelitian Seni*(6), 126-136.
- Hidayatullah. (2018). *Pelaksanaan Pembelajaran Seni Ilustrasi Melalui Visualisasi Sejarah Kerajaan Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.
- I. G. A. S. Anggara, I. W. (2018). Estetika Film Animasi 2D ‘Bawang dan Kesuna. *Jurnal Ilmiah Seni Budaya*(3), 42-57.
- Janottama, I. P. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. *Segawa Widya*(5), 25-41.
- M. S. Dr. H. Zuchri Abdussamad, S. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media.
- Paksi, D. N. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *Imaji*(1), 90-97.
- Kurniawan, A. dan S. (2019). No Title. *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra*, 3(2), 912–925.
- Salam, d. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Surajiyo. (2015). Keindahan Seni Dalam Perspektif Filsafat. *Jurnal Desain*(2), 157-168.
- Utami, D. (2011). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*(7), 44-52.
- Valentino, D. E. (2019). Pengantar Tipografi. *Jurnal Tematik*(6), 156-173.
- W. Purnomo, W. A. (2013). *Work : Animasi 2D*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yuwandi, I. (2018). *Analisis Sinematografi Dalam Film Polem Ibrahim dan Dilarang Mati di Tanah Ini*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Zainiya, M. A. (2022). John Fiske’s Semiotic Analysis About Body Shaming in Imperfect Film. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*(11).