

# Perancangan Serial Animasi sebagai Upaya Pelestarian Lagu Daerah untuk Anak Sekolah Dasar

Sachio Yodi, Didit Prasetyo, Senja Aprela A., dan Nugrahardi Ramadhani

Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember(ITS), Surabaya  
e-mail: sachyodi@gmail.com, diditdkv@gmail.com, senja@kotasis.com, sancokbrancok@gmail.com

**Abstrak**—Indonesia memiliki beragam kebudayaan, terutama lagu daerah. Lagu daerah memiliki ciri khas dari masing-masing daerah seperti lirik dan dialek. Perkembangan industri digital dan internet semakin cepat, sehingga dapat dimanfaatkan dalam menjaga kelestarian lagu daerah yang mulai tergeser oleh lagu internasional. Menjaga lagu daerah agar tetap ada sangat dibutuhkan sehingga kekayaan budaya dapat terus diwariskan ke generasi-generasi berikutnya. Pada era digital ini, film animasi menjadi media hiburan sekaligus edukasi yang disukai anak berusia 6-12 tahun. Oleh karena itu, dalam menjaga kelestarian lagu daerah, serial animasi dipilih sebagai media pengenalan/pembelajaran yang tepat untuk anak usia 6-12 tahun. Perancangan serial animasi ini dilakukan dengan beberapa metode penelitian. Studi literatur tentang lagu daerah, animasi, dan adat Sumatera Barat. Studi eksisting untuk memperluas, menambah referensi, dan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karakter, environment dan teknis animasi. Kuisisioner untuk mengetahui kecocokan konten yang dirancang dengan target audiens. Wawancara kepada orang tua yang memiliki anak berusia 6-12 tahun terhadap isu yang terkait. Depth interview kepada stakeholder untuk mendapatkan evaluasi terhadap konsep yang telah dibuat. Tujuan dari perancangan serial animasi ini adalah untuk menjaga lagu daerah agar tetap ada serta mempopulerkannya kembali pada anak Sekolah Dasar. Anak Sekolah Dasar saat ini sudah mengenal dunia digital dan dapat mengakses gadget seperti smartphone dengan baik. Oleh karena itu, perancangan serial animasi dipilih sebagai sarana hiburan dan edukasi mengenai lagu daerah untuk anak usia 6-12 tahun.

**Kata Kunci**— animasi, lagu daerah, anak SD.

## I. PENDAHULUAN

**B**UDAYA, terutama lagu daerah merupakan kekayaan dan identitas bangsa yang diperlukan untuk memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah dinamika perkembangan industri teknologi. Menurut Dalma (2020), Lagu daerah adalah lagu atau musik yang berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer yang dinyanyikan baik oleh rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya. Terdapat 2 jenis lagu daerah, yaitu musik rakyat yang lahir dan berkembang di masyarakat biasa, dan musik klasik yang tumbuh dan berkembang di lingkungan kerajaan. Lagu daerah menggunakan bahasa daerah, bertemakan kehidupan sehari-hari, dan bersifat turun-temurun. Lagu daerah biasanya muncul dan dinyanyikan atau dimainkan pada tradisi-tradisi tertentu pada masing-masing daerah, misal pada saat menidurkan anak, permainan anak-anak, hiburan rakyat, pesta rakyat, perjuangan rakyat, dan lain sebagainya. Selain

berfungsi sebagai sarana hiburan, lagu daerah juga berfungsi sebagai sarana komunikasi dan pengiring tarian.

Memperkenalkan lagu daerah pada anak bermanfaat untuk mengenalkan ragam budaya, memetik peran positif, memperkaya jenis musik, menumbuhkan rasa percaya diri & kreatifitas serta meningkatkan kecerdasan emosi anak (Kelana, 2020). Menurut grafik Google Trends, ditemukan bahwa lagu daerah Sumatera Barat tidak sepopuler dahulu dan menurun jumlah pencariannya, bahkan mengalami penurunan ekstrim apabila dibandingkan dengan populasi masyarakat se-pulau Sumatera itu sendiri sehingga penulis memilih lagu daerah Sumatera Barat untuk dijaga kelestariannya.

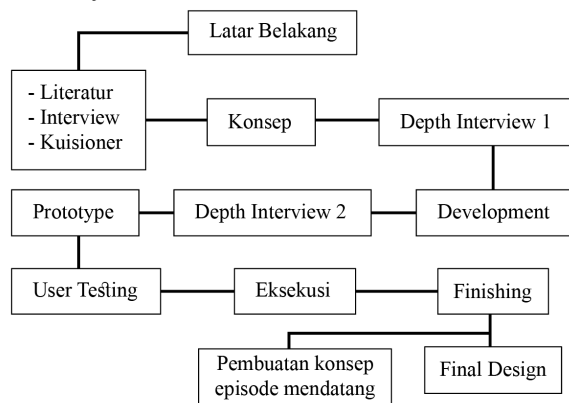
*Scientific Community of MIT* (Massachusetts Institute of Technology) menyatakan bahwa visual learning adalah salah satu cara cepat dan efektif dalam mempelajari hal baru, karena mata manusia dapat memproses keseluruhan gambar secepat 13 *miliseconds*. Singer (2003) menulis pengaruh film televisi anak-anak baik berupa animasi, puppet, ataupun lainnya yang memuat konten positif juga cenderung meningkatkan kreativitas imajinasi anak dan menjadi guru yang baik bagi anak[1]. Serial animasi kini menjadi salah satu media interaktif dan edukatif yang digemari oleh anak-anak, contohnya mulai dari Paw Patrol, Cocomelon, My Magic Pet Morphle, hingga Peppa Pig yang mengedukasi anak-anak mengenai kerja sama tim, hidup sehat, mengenalkan pada tempat umum, nilai moral, hingga suara-suara hewan (Ulfah, 2020). Konten dan karakter yang lucu menjadikan animasi memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Berdasarkan interview dengan orang tua yang memiliki anak berusia 6-12 tahun, orang tua tersebut memilih animasi untuk memperluas wawasan anak, mengajarkan anak atau sekedar mengisi waktu luang. Berdasarkan kuisisioner yang telah dilakukan 101 dari 104 responden mengatakan bahwa animasi merupakan sarana yang efektif untuk anak 6-12 tahun. Lagu yang menghibur dan visual yang interaktif akan menarik minat anak-anak untuk menonton animasi tersebut. Pada serial animasi, dapat diberikan konten edukasi ringan mengenai makna/pesan yang terdapat pada setiap lagu daerah. Selain terhibur oleh animasi tersebut, anak-anak juga akan mengerti makna/pesan yang ada dalam lagu daerah. Oleh karena itu, serial animasi dapat digunakan sebagai media pengenalan/pembelajaran lagu daerah. Film animasi yang baik dapat mengajarkan anak bagaimana berlaku sosial, bagaimana menyelesaikan suatu permasalahan, manajemen resiko, dan dapat mengajarkan anak untuk menyukai sesuatu yang positif[2].



Gambar 1. Rumah Gadang



Gambar 2. Baju Batabue



Gambar 3. Alur Perancangan

Dengan serial animasi, orang tua dapat lebih mudah dalam memperkenalkan lagu daerah kepada anak dan ditambah dengan anak generasi milenial yang sudah mengenal dunia digital. Maka dari itu, tercipta ide untuk membuat Perancangan Serial Animasi Lagu Daerah Sebagai Upaya Pelestarian Lagu Daerah untuk Anak Sekolah Dasar. Sebuah serial animasi yang bercerita tentang karakter kakak beradik yang mengunjungi kakek di sebuah desa daerah Sumatra Barat dan menyanyikan lagu daerah tersebut. Diharapkan pembuatan serial animasi ini dapat mengenalkan lagu daerah pada anak-anak sekaligus sebagai upaya menjaga lagu daerah agar tetap ada.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Lagu Daerah

Menurut Dalma, lagu daerah adalah lagu atau musik yang berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer dinyanyikan baik oleh rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya. Lagu daerah menjadi identitas dan kebudayaan dari

masing-masing daerah. Terdapat 2 jenis lagu daerah, yaitu lagu atau music rakyat yang lahir dan berkembang di masyarakat biasa, dan lagu klasik yang tumbuh dan berkembang di lingkungan kerajaan. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, lagu daerah juga berfungsi sebagai sarana komunikasi dan pengiring tarian.

### B. Landasan teori

Penulis mengumpulkan landasan teori tentang lagu daerah dan gambaran tentang Sumatera Barat yang meliputi bangunan, baju adat dan objek lainnya yang berfungsi sebagai referensi dalam pembuatan aset visual serial animasi yang dirancang.

#### 1) Rumah Gadang

Menurut buku “Rumah Adat Nusantara” Rumah Gadang merupakan rumah adat dari Minangkabau. Rumah Gadang juga disebut Rumah Godang, Bagonjong, dan Baanjuang dapat dilihat pada Gambar 1. Rumah adat ini memiliki keunikan pada bentuk puncak dari atapnya yang runcing menyerupai tanduk kerbau. Bagian atap yang melengkung dan lancip disebut Gonjong dan atap ini menjadi salah satu symbol atau ikon bagi masyarakat Minangkabau. Pada awalnya atap tersebut dibuat dari bahan ijuk yang dapat bertahan selama puluhan tahun, tetapi saat ini atap Rumah Gadang menggunakan bahan seng. Rumah Gadang berbentuk persegi panjang dan terdiri dari dua bagian, yaitu depan yang umumnya dipenuhi dengan ukiran ornament dan belakang yang dilapisi dengan belahan bamboo. Dua buah bangunan pada halaman depan Rumah Gadang digunakan untuk menyimpan padi.

#### 2) Baju Batabue

Pakaian adat Sumatera Barat terdiri dari pakaian adat khusus pengantin, Limpapeh, Batabue, Lambak, Tingkolok Bertanduk, Balapak, Salempang, Penghulu, Sarawa, Deta, Sasampiang, Cawek, Sandang, Tongkat, Keris, Koto Gadang, Dukuah, Galang, dan Minsie (Ahmad, 2020). Warna pakaian adat Sumatera Barat sangat beragam mulai dari cerah seperti merah dan kuning hingga gelap seperti hitam, warna pada pakaian adat ini mengandung makna filosofi yang berbeda berdasarkan jenisnya. Dalam penelitian ini penulis hanya melampirkan pakaian adat sumatera yang digunakan dalam perancangan yaitu Baju Batabue. Baju Batabue dipilih karena memiliki warna cerah seperti merah, biru, atau lembayung dengan beragam motif khas yang melambangkan Sumatera Barat dapat dilihat pada Gambar 2.

### C. Animasi

Penulis melakukan kajian pustaka terhadap subjek desain meliputi prinsip animasi, *cut-out animation*, dan proses pembuatan animasi yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan serial animasi yang dirancang[3].

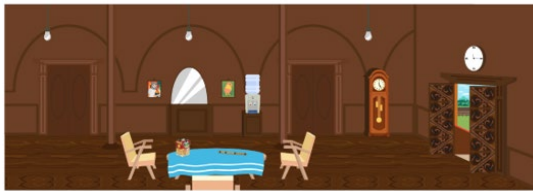
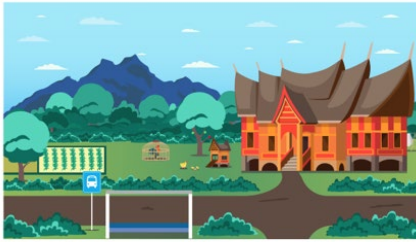
## III. URAIAN PENELITIAN

Berikut ini merupakan uraian metodologi penelitian dalam perancangan ini yang dapat dilihat pada Gambar 3.

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini diawali dengan menentukan latar belakang. Setelah itu,



Gambar 4. Desain karakter



Gambar 5. Desain environment



Gambar 6. Aset tambahan

dilanjutkan dengan studi literatur yang digunakan sebagai acuan dalam merancang serial animasi. Selanjutnya, interview dengan orang tua yang memiliki anak berusia 6-12 tahun untuk mengetahui kebutuhan anak usia tersebut. Kuisisioner pertama dilakukan untuk mendapatkan data, tren, dan opini masyarakat terhadap edukasi lagu daerah dan animasi bagi anak. Setelah menentukan konsep perancangan, penulis



Gambar 7. Rigging pada karakter Ibnu



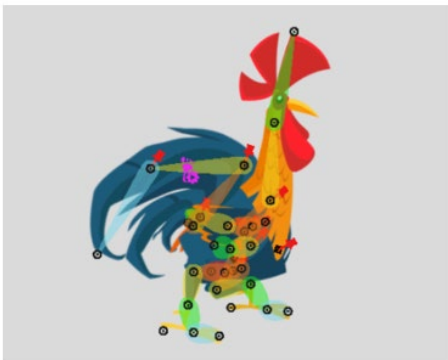
Gambar 8. Rigging pada karakter Kyra

melakukan depth interview 1 dengan ahli yang merupakan *art director* untuk mendiskusikan konsep perancangan yang telah dibuat sekaligus mendapatkan *insight*, kritik, dan saran. Kemudian, penulis mengembangkan konsep perancangan untuk didiskusikan kembali dengan ahli pada *depth interview* 2. Setelah itu, penulis membuat *prototype* dan melakukan *user testing* dengan anak usia 6-12 tahun untuk mendapatkan penilaian yang akan digunakan untuk pengembangan episode serial animasi selanjutnya. Pada tahap *finishing*, semua episode yang telah dibuat akan *dcompile* dan diberikan fitur tambahan 360 view serta di upload ke Youtube.

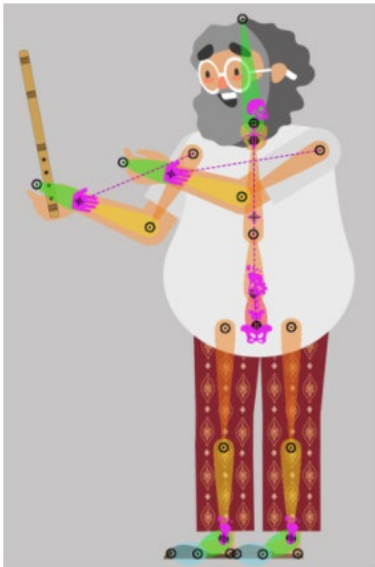
#### IV. KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

##### A. Deskripsi Perancangan

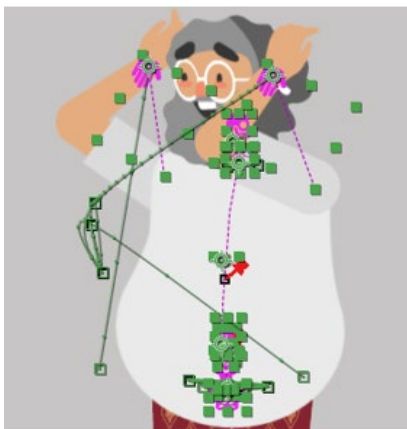
Berdasarkan riset yang telah dilakukan, perancangan serial animasi lagu daerah ini dipilih sebagai media pembelajaran



Gambar 9. Rigging pada ayam



Gambar 10. Rigging pada karakter kakek



Gambar 11. Motion path pada karakter kakek

yang menghibur sekaligus sebagai upaya menjaga kelestarian lagu daerah dengan cara memperkenalkan lagu daerah yang belum populer yaitu lagu daerah Sumatera Barat, agar tetap ada dan tidak terlupakan. Media animasi dipilih karena anak dengan usia 6-12 tahun sudah mengenal dunia digital dan menyukai animasi. Anak di usia ini sedang berada pada tahap *modelling* atau meniru apa yang mereka lihat. Maka dari itu, diperlukan sebuah media yang dapat menghibur sekaligus memperkenalkan lagu daerah dengan cerita yang ringan dan tidak membosankan untuk ditonton oleh anak-anak. Anak-

Ayam Den Lapeh

Page:

Scene: 	Scene: 	Scene: 
Ular dan igej dalam be. Kampung baris di. Dapringang. Sinar.	Ular nungup igej. Sinar yang beris dany.	Ular, jama, s. Kera. beris dany. serama. Kamen, melikat. Ayam.
Scene: 	Scene: 	Scene: 
Ular dan igej dalam be. Kampung baris di. Dapringang. Sinar.	Ular nungup igej. Sinar yang beris dany.	Ular, jama, s. Kera. beris dany. serama. Kamen, melikat. Ayam.

Gambar 12. Storyboard episode 1



Gambar 13. Cuplikan episode 1

Kampung Nan Jauh di Mato

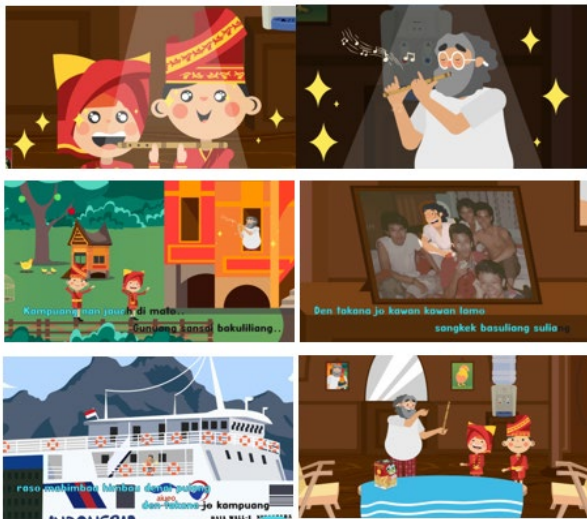
Page:

Scene: 	Scene: 	Scene: 
Ular dan igej dalam be. Kampung baris di. Dapringang. Sinar.	Ular nungup igej. Sinar yang beris dany.	Ular, jama, s. Kera. beris dany. serama. Kamen, melikat. Ayam.
Scene: 	Scene: 	Scene: 
Ular dan igej dalam be. Kampung baris di. Dapringang. Sinar.	Ular nungup igej. Sinar yang beris dany.	Ular, jama, s. Kera. beris dany. serama. Kamen, melikat. Ayam.

Gambar 14. Storyboard episode 2

anak sebagai target audiens diharapkan dapat bertambah wawasannya dengan mengenal lagu dan Bahasa daerah Sumatera Barat. Animasi ini membutuhkan sebuah rancangan karakter dan *environment* yang memperhatikan kesesuaian tema dan estetika dengan target audiens. Dengan begitu serial animasi ini dapat menjadi animasi yang menarik dan disukai oleh anak-anak dalam mempelajari dan mengenal lagu daerah. Serial animasi lagu daerah ini hanya sebatas menarik minat dan memperkenalkan lagu daerah pada anak usia 6-12 tahun. Saat menonton serial animasi ini, diharapkan pada episode satu anak-anak akan mengenal lagu daerah Sumatera Barat,





Gambar 15. Cuplikan episode 2

Kampung Nan Jauh di Mato

Page:

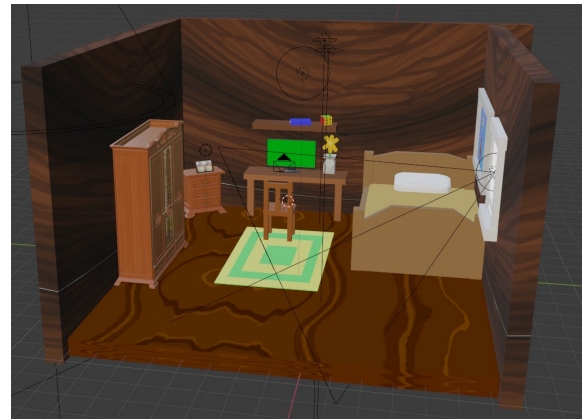
Scene: 	Scene: 	Scene: 
Tina dan Ibnu penasaran saat lihat ulang kuekai	Kakek memainkan sulang untuk Tina dan Ibnu	Kakek bercerita saat mereka bus ke kota
Scene: 	Scene: 	Scene: 
Kakek ke jendela mengamati bus	Tina dan Ibnu mulai ingat kisah ulang kuekai	Bus berangkat pada mereka jangan sampai lupa jangan terlambat

Gambar 16. Storyboard episode 3



Gambar 17. Cuplikan episode 3

kemudian pada episode dua akan tertarik, dan pada episode tiga dapat menyanyikan lagu daerah tersebut. Pada perancangan ini, terdapat lirik lagu pada setiap episode agar penonton dapat ikut bernyanyi dan fitur tambahan 360 view agar pengalaman saat menonton animasi berbeda dengan animasi lainnya. Dalam proses merancang, penulis mengidentifikasi penurunan hasil pencarian Youtube lagu daerah Sumatera Barat. Kemudian, hasil tersebut akan



Gambar 18. Aset 3D 360 view



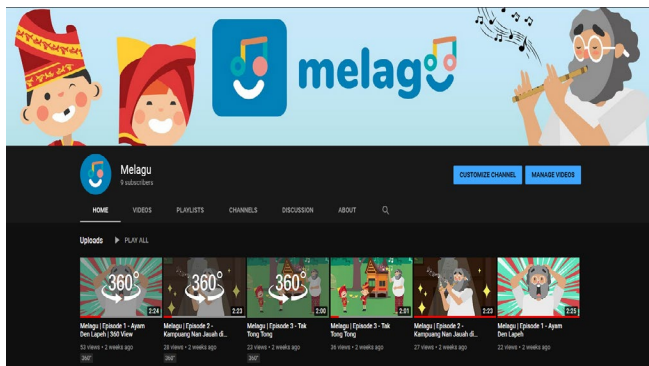
Gambar 19. Cuplikan 360 view

diterapkan pada *storyline* serial animasi serta menambahkan inovasi 360 view guna menarik perhatian audiens.

B. Konsep Cerita & Dunia

Serial animasi ini bercerita tentang kehidupan kakak beradik bernama Ibnu dan Kyra yang mengunjungi kakek di desa daerah Sumatera Barat. Karena animasi ini ditujukan untuk anak usia 6-12 tahun, permasalahan yang dihadapi oleh karakter utama adalah permasalahan sehari-hari dengan kakek sebagai penengah. Pada setiap episode, permasalahan yang dihadapi oleh Ibnu, Kyra, dan Kakek berbeda-beda seperti pada episode pertama mereka dihadapkan dengan masalah ayam kakek yang lepas. Karakter Ibnu dan Kyra memakai baju daerah khas daerah Sumatera Barat yaitu baju Batabue. Lagu yang digunakan dalam serial animasi ini adalah tiga lagu daerah Sumatera Barat dengan judul Ayam Den Lapeh, Kampung Nan Jauh di Mato, dan Tak Tong Tong. Terdapat fitur tambahan yaitu 360 view untuk menambah interaksi saat menonton. Perancangan ini merupakan serial animasi yang dapat dinikmati via *platform* video seperti Youtube yang menyediakan mode 360 view sebagai bentuk inovasi.

Dunia tempat Ibnu, Kyra, dan Kakek tinggal berlatar pada sebuah kampung di daerah Pagaruyung, Sumatera Barat. Di kampung ini terdapat rumah Kakek, halte bus, hutan, sungai,



Gambar 20. Youtube Channel serial animasi Melagu

dan warung. Kampung Kakek ini berada didekat hutan dengan jalan raya yang masih berupa tanah dan belum di aspal. Kakek juga mempunyai sawah dan kandang ayam di samping rumahnya.

### C. Karakter

Dari hasil riset yang telah dilakukan, penulis membuat *moodboard* yang digunakan sebagai acuan perancangan karakter. Karakter yang dirancang adalah anak laki-laki, anak perempuan, dan kakek. Desain karakter terdiri dari sketsa karakter, baju adat, desain akhir karakter dapat dilihat pada Gambar 4.

### D. Environment

*Environment* dirancang sesuai dengan *storyboard* atau alur cerita dari setiap lagu daerah. Terdapat 3 lagu yaitu Ayam Den Lapeh, Kampung Nan Jauh Di Mato, dan Tak Tong Tong. Berikut ini merupakan desain *environment* dari serial animasi dapat dilihat pada Gambar 5.

### E. Aset Tambahan

Berikut adalah aset tambahan dalam perancangan serial animasi ini yang dapat dilihat pada Gambar 6.

### F. Rigging

Karakter pada serial animasi ini diberikan *IK rigging* untuk memudahkan pergerakan. Berikut adalah contoh *rigging* dan *motion path* pada karakter dapat dilihat pada Gambar 7 – 11.

### G. Storyboard & Cuplikan animasi

Berikut adalah storyboard dan cuplikan serial animasi episode 1 – 3.

1. Episode 1 – Ayam Den Lapeh yang dapat dilihat pada Gambar 12 – 13.
2. Episode 2 – Kampung Nan Jauh di Mato yang dapat dilihat pada Gambar 14 – 15.
3. Episode 3 – Tak Tong Tong yang dapat dilihat pada Gambar 16 – 17.

### H. 360 view

Pada serial animasi ini terdapat fitur tambahan *360 view* untuk menambah ketertarikan target audiens yaitu anak usia 6-12 tahun. *Environment* yang digunakan pada *360 view* adalah *asset* 3D yang menggambarkan ruangan rumah Kakek yang berteman Rumah Gadang yang dapat dilihat pada Gambar 18 – 19.

## I. Strategi Media

Distribusi media serial animasi lagu daerah akan dilakukan melalui *platform* Youtube. Pendekatan kepada orang tua dan guru juga dilakukan agar memperkenalkan lagu daerah pada anak-anak melalui serial animasi “Melagu”. *Media goals* dari Youtube Channel adalah ditonton oleh banyak orang terutama anak berusia 6-12 tahun, anak-anak mengenal lagu daerah dengan menonton serial animasi, view, like, dan subscriber Youtube Channel bertambah. Berikut adalah Youtube Channel serial animasi Melagu yang dapat dilihat pada Gambar 20.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Dari perancangan ini dapat disimpulkan bahwa penting untuk mengenalkan dan memberi pelajaran mengenai lagu daerah pada anak usia 6-12 tahun. Selain untuk menambah wawasan mengenai lagu daerah dan Bahasa daerah, mengenalkan lagu daerah pada anak-anak adalah salah satu upaya menjaga kelestarian lagu daerah agar tetap ada dan tidak terlupakan. Perancangan ini menggunakan warna cerah pada desain karakter dan *environment* dengan tujuan untuk menarik perhatian penonton pada objek tertentu, meningkatkan ketertarikan target audiens, dan menunjukkan *mood* yang ceria & *playfull*. Dalam pembuatan serial animasi ini, penulis menggunakan prinsip animasi seperti pada penggunaan teknik *exaggeration* yang membuat karakter dan objek tambahan memiliki kesan dramatis, lucu dan tidak kaku. Penggunaan teknik *ease in & ease out* pada proses animasi sangat bermanfaat untuk menambah kesan dramatis pada pergerakan setiap karakter ataupun objek yang dianimasikan. Penggunaan teknik *secondary action* membuat gerakan karakter dan objek tambahan menjadi lebih natural dan luwes. Penggunaan *IK Rigging* dalam pembuatan serial animasi pada setiap karakter dan objek tambahan seperti ayam, membuat gerakan terlihat lebih hidup serta memudahkan penulis dalam membuat pergerakan.

Pada perancangan ini ditambahkan fitur *360 view* agar penonton dapat merasakan pengalaman berada di dalam ruangan rumah kakek yang bernuansa Rumah Gadang (rumah adat Sumatera Barat). Penggunaan Youtube membuat distribusi media menjadi lebih mudah untuk diakses dan dinikmati oleh penonton. Hasil dari *user testing* akan digunakan untuk pengembangan animasi di episode-episode selanjutnya.

### B. Saran

Dalam perancangan serial animasi ini, hasil produksi masih belum mencapai tingkat yang paling baik. Sehingga ditemukan beberapa hal yang masih kurang dan dapat untuk mengembangkan perancangan ini menjadi lebih baik lagi. Saran untuk perancangan serial animasi lagu daerah ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan fitur tambahan *360 view* pada serial animasi masih berupa ruangan rumah kakek. Kedepannya *environment* dari *360 view* dapat berupa tempat lain seperti depan rumah kakek, halte, atau bagian dalam bis

yang ditumpangi Ibnu & Kyra agar penonton dapat merasakan pengalaman berada di dunia Ibnu & Kyra.

2. *Pipeline* atau tahapan pembuatan animasi yang direncanakan dalam perancangan ini belum maksimal. Perencanaan *pipeline* animasi harus diperhitungkan dengan detail agar kualitas animasi bisa lebih baik serta waktu pengerjaan dapat dipangkas.

Produksi serial animasi ini hanya dilakukan oleh satu orang yang melakukan pekerjaan mulai dari animasi, audio, *compositing* hingga *rigging*. Produksi serial animasi akan lebih baik bila dikerjakan secara tim sebanyak 6-7 orang agar produksi animasi menjadi lebih efisien.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. G. Singer, "Television and its potential for imagination." International Central Institute for Youth- and Educational Television, IZI, pp. 1-7, 2003.
- [2] A. M. H. Setiawan, S. Sayatman, and D. Prasetyo, "Perancangan Karakter dan Environment Pilot Project Serial Animasi 'Imajinavis,'" *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 9, no. 1, 2020, doi: [https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/51819/0](https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/51819/0).
- [3] F. Glebas, *The Animator's Eye: Adding Life to Animation with Timing, Layout, Design, Color and Sound 1st Edition*. Oxford, UK: Focal Press, 2012.