

Kajian Proses Perancangan Animasi 3D (Studi Kasus: Si Kancil dan Buaya) sebagai Media Pelestarian Budaya Bangsa untuk anak usia 5-6 tahun

Analyzing the 3D Animation Design Process as a Medium for Cultural Preservation: A Case Study of the 'Si Kancil dan Buaya' Folktale for Children Aged 5-6

Sultan Arif Rahmadianto^{1)*} dan Amar Ma'ruf Styah Bakti²⁾

^{1, 2)}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Ma Chung

Diajukan 30 Oktober 2025 / 15 Februari 2026

Abstrak

Pelestarian dongeng tradisional Indonesia sebagai warisan budaya bangsa menghadapi tantangan di era digital, di mana minat anak-anak beralih dari media konvensional (seperti buku cetak dan narasi lisan) ke konten digital interaktif (seperti video *on-demand* dan permainan pada gawai). Penelitian ini mengkaji proses perancangan animasi 3D sebagai strategi adaptasi media untuk melestarikan dongeng 'Si Kancil dan Buaya' agar relevan bagi audiens anak usia 5-6 tahun. Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, proses ini diawali dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara di TK Mambaul Ulum, Malang, yang mengidentifikasi preferensi audiens terhadap palet warna cerah, desain karakter sederhana, dan narasi yang didominasi visual daripada dialog. Data tersebut kemudian diimplementasikan dalam kerangka kerja produksi animasi yang sistematis (pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi) menggunakan perangkat lunak Blender. Hasil utama dari penelitian ini adalah sebuah short animation 3D yang efektivitasnya divalidasi melalui wawancara pasca-penayangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa mayoritas anak (87%) mampu menceritakan kembali alur cerita dengan benar dan 73% berhasil mengidentifikasi pesan moral utama tentang kecerdasan. Kajian ini menyimpulkan bahwa proses perancangan yang berpusat pada audiens tidak hanya menghasilkan produk media yang efektif, tetapi juga merumuskan sebuah model strategi pelestarian budaya yang dapat direplikasi untuk adaptasi warisan takbenda lainnya di era digital.

Kata Kunci: Proses perancangan, animasi 3D, pelestarian budaya, dongeng anak, si kancil dan buaya.

Abstract

The preservation of traditional Indonesian folktales as national cultural heritage faces challenges in the digital era, as children's interests shift from conventional media (such as printed books and oral narratives) to interactive digital content (such as on-demand videos and games on gadgets). This research analyzes the 3D animation design process as a media adaptation strategy to preserve the 'Si Kancil dan Buaya' folktale, making it relevant for an audience of children aged 5-6. Using a qualitative research method with a case study approach, the process began with data collection through observation and interviews at Mambaul Ulum Kindergarten, Malang, which identified the audience's preference for bright color palettes, simple character designs, and a visually-driven narrative over dialogue. This data was then implemented within a systematic animation production framework (pre-production, production, and post-production) using Blender software. The main result of this research is a 3D short animation whose effectiveness was validated through post-screening interviews. The validation results show that a majority of the children (87%) were able to correctly retell the plot, and 73% successfully identified the main moral message about cleverness. This study concludes that an audience-centered design process not only yields an effective media product but also formulates a cultural preservation strategy model that can be replicated for the adaptation of other intangible cultural heritage in the digital era.

Keywords: design process, 3D animation, cultural preservation, children's folktale, Si Kancil dan Buaya

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan kekayaan budaya yang melimpah, terdiri dari lebih dari 1.340 suku bangsa yang tersebar di seluruh nusantara (Handani, S., & Nafianti, D, 2017). Salah satu pilar warisan budaya takbenda yang paling penting adalah dongeng, yang secara turun-temurun berfungsi sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai moral dan pelajaran hidup kepada generasi muda (Kurniawan, A, 2019). Dongeng seperti 'Si Kancil dan Buaya' telah lama menjadi bagian dari lanskap cerita anak di Indonesia, memperkenalkan konsep kecerdikan dan kebijaksanaan melalui narasi yang mudah dicerna (Santi, I.T. dan Purnama, B.E, 2014). Pelestarian warisan lisan ini krusial, tidak hanya sebagai bentuk penjagaan identitas budaya, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter bagi anak-anak (Suputra, E. P., Piarsa, N., & Sasmita, G. M, 2015).

Namun, di era revolusi industri 4.0, keberlangsungan dongeng tradisional menghadapi tantangan yang signifikan (Toar, R. V., Sugiarso, B. A., & Tulenan, V, 2015). Lanskap media telah bergeser secara drastis, di mana anak-anak kini tumbuh sebagai generasi digital yang menghabiskan sebagian besar waktunya dengan gawai (Harun, Azahar., Rahim, Ruslan Abd. 2008). Fenomena ini diperkuat oleh data yang menunjukkan tingginya kepemilikan *smartphone* di Indonesia serta rendahnya minat baca (Santoso, A. A, 2016). Akibatnya, media penyampaian konvensional seperti buku cetak dan narasi lisan kehilangan daya tariknya, dan dongeng-dongeng yang sarat akan kearifan lokal berisiko untuk dilupakan oleh generasi baru.

Menghadapi tantangan ini, adaptasi media menjadi sebuah strategi yang krusial. Animasi, dengan kemampuannya untuk menyajikan pesan secara audio dan visual, terbukti menjadi medium yang sangat efektif untuk menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap sebuah cerita (Ristina dan Purnama, B.E. 2011). Meskipun telah ada berbagai upaya untuk mengadaptasi cerita rakyat ke dalam format animasi, masih terdapat kesenjangan dalam kajian akademis yang membedah secara mendalam bagaimana proses perancangan itu sendiri dapat difungsikan sebagai sebuah strategi pelestarian budaya yang sistematis (Toar, R. V., Sugiarso, B. A., & Tulenan, V, 2015). Banyak studi berfokus pada hasil akhir, namun sedikit yang menganalisis bagaimana keputusan-keputusan desain mulai dari riset audiens, adaptasi naratif, hingga pemilihan gaya visual diambil untuk menjembatani nilai-nilai tradisional dengan preferensi audiens digital masa kini.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis proses perancangan animasi 3D sebagai sebuah media strategis untuk pelestarian dongeng 'Si Kancil dan Buaya' yang ditujukan khusus bagi anak usia 5-6 tahun. Secara spesifik, penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan: Bagaimana proses perancangan mulai dari adaptasi naratif, desain karakter, hingga penerapan prinsip animasi dapat secara efektif mentransformasikan dongeng 'Si Kancil dan Buaya' menjadi media pelestarian budaya yang relevan bagi anak usia 5-6 tahun? Melalui studi kasus ini, penelitian diharapkan dapat menawarkan sebuah model proses perancangan yang dapat direplikasi untuk pelestarian warisan budaya takbenda lainnya di Indonesia.

*Korespondensi Penulis:
E-mail: sultan.arif@machung.ac.id

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama penelitian bukanlah untuk mengukur efektivitas secara kuantitatif, melainkan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan holistik mengenai sebuah fenomena tunggal, yaitu proses perancangan animasi 3D sebagai media pelestarian dongeng (Kurniawan, A, 2020). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif naturalistik, di mana peneliti mengamati fenomena dalam konteks alaminya tanpa melakukan intervensi, sehingga memungkinkan penggalian data yang otentik mengenai preferensi dan respons audiens.

Lokasi dan Partisipan

Pengumpulan data primer dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak (TK) Mambaul Ulum, Sepanjang, Malang. Partisipan utama dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5 hingga 6 tahun yang menjadi target audiens dari media yang dirancang, dengan jumlah partisipan wawancara sebanyak 10 hingga 15 anak. Selain itu, seorang pendidik (wali kelas TK B, Ibu Nur) juga dilibatkan sebagai narasumber kunci untuk mendapatkan perspektif profesional mengenai media pembelajaran yang efektif dan respons anak-anak terhadap dongeng.

Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang kaya dan komprehensif, penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data utama:

Observasi:

Metode observasi non-partisipan digunakan untuk mengamati perilaku alami anak-anak dalam interaksi mereka dengan berbagai media cerita. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola-pola preferensi visual, rentang perhatian, serta jenis narasi dan gerakan yang paling menarik bagi audiens target tanpa adanya pengaruh dari peneliti.

Wawancara:

Wawancara dilakukan dengan menggunakan metode bebas terpimpin, di mana peneliti telah menyiapkan pedoman pertanyaan namun tetap fleksibel untuk menggali jawaban yang lebih dalam. Wawancara dilakukan dalam dua sesi: (1) wawancara dengan pendidik untuk memahami tantangan dalam penyampaian dongeng dan kebutuhan media edukasi, dan (2) wawancara dengan anak-anak setelah penayangan purwarupa animasi untuk mengukur pemahaman alur cerita dan pesan moral, serta untuk memvalidasi daya tarik visual dari karya yang dihasilkan.

Kerangka Perancangan dan Analisis Data

Proses perancangan itu sendiri berfungsi sebagai kerangka kerja utama untuk analisis dalam penelitian ini. Kerangka ini mengadopsi alur kerja produksi animasi profesional yang terbagi menjadi tiga tahap utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi (Littlefield, J., & Hutton, S, 2015). Data kualitatif yang terkumpul dari observasi dan wawancara dianalisis melalui empat tahap: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian dan Perancangan

Integrasi antara analisis data dan kerangka perancangan adalah sebagai berikut:

Tahap Pra-Produksi:

Data mentah dari observasi dan wawancara diseleksi dan difokuskan (reduksi data) untuk mengidentifikasi preferensi audiens. Temuan ini kemudian menjadi landasan utama dalam pengambilan keputusan kreatif pada tahap perancangan konsep, pembuatan storyline dan naskah, dan storyboard.

Hasil observasi menemukan tiga temuan utama. Pertama, anak usia 5–6 tahun menunjukkan ketertarikan lebih tinggi pada warna cerah, bentuk sederhana, dan gerakan yang dinamis. Kedua, alur linear sebab–akibat lebih mudah dipahami dibanding struktur naratif kompleks. Ketiga, pesan moral dalam dongeng tradisional cenderung dipahami sebagai hiburan, bukan sebagai refleksi nilai. Kemudian untuk hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas TK B sebagai informan kunci untuk memperoleh perspektif pedagogis terhadap efektivitas media animasi dalam pembelajaran dongeng menunjukkan tiga temuan utama.

Pertama, pendidik mengidentifikasi adanya penurunan minat anak terhadap metode dongeng konvensional berbasis buku cetak atau narasi lisan. Anak cenderung lebih responsif terhadap media yang memiliki stimulus visual dan audio secara simultan. Menurut informan, penyampaian cerita melalui animasi memudahkan anak untuk mempertahankan fokus dan memahami urutan peristiwa dibanding metode cerita verbal semata.

Kedua, dari sisi kognitif, pendidik menegaskan bahwa anak usia 5–6 tahun lebih mudah memahami cerita yang memiliki struktur sederhana, konflik tunggal, dan visualisasi konkret. Animasi membantu anak “melihat langsung” adegan yang sebelumnya harus mereka bayangkan, sehingga proses imajinasi menjadi lebih terarah dan tidak abstrak. Hal ini dinilai mendukung perkembangan pemahaman sebab–akibat yang menjadi dasar literasi awal.

Ketiga, terkait aspek nilai moral, pendidik menyampaikan bahwa anak sering kali menikmati cerita sebagai hiburan tanpa secara otomatis menangkap pesan yang terkandung di dalamnya. Namun, melalui visualisasi ekspresi karakter dan penegasan narator pada bagian akhir, animasi dinilai lebih efektif dalam membantu anak mengidentifikasi makna kecerdikan sebagai inti cerita. Pendidik juga menilai bahwa pendekatan visual yang tidak terlalu realistis membantu menjaga kenyamanan emosional anak, terutama dalam adegan yang melibatkan konflik. Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa media animasi 3D dipersepsikan oleh pendidik sebagai sarana yang relevan dan adaptif dalam pelestarian dongeng tradisional. Animasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak, tetapi juga mempermudah proses internalisasi nilai melalui representasi visual yang konkret dan komunikatif.

Selanjutnya pemilihan dongeng ‘Si Kancil dan Buaya’ dilakukan melalui pertimbangan struktural dan pedagogis. Pertimbangan struktural merujuk pada analisis terhadap konstruksi naratif dongeng yang meliputi alur linear tunggal, konflik sederhana, dan klimaks visual yang kuat, sehingga kompatibel dengan kapasitas kognitif anak usia 5–6 tahun serta optimal untuk eksplorasi medium animasi 3D. Sementara itu, pertimbangan pedagogis berkaitan dengan kesesuaian cerita terhadap tahap perkembangan praoperasional anak, termasuk kebutuhan akan visual konkret, minimnya abstraksi simbolik, pengelolaan unsur konflik agar tidak menimbulkan kecemasan, serta penegasan nilai moral secara eksplisit guna mendukung pembelajaran karakter.

Keputusan menggunakan gaya kartun non-realistis merupakan hasil evaluasi terhadap potensi respons emosional audiens. Representasi realistis berisiko menimbulkan kesan intimidatif, khususnya pada karakter buaya. Oleh karena itu, pendekatan stilisasi dipilih untuk menjaga rasa aman psikologis anak tanpa menghilangkan konflik naratif. Minimalisasi dialog juga merupakan respons terhadap temuan rentang perhatian yang terbatas, sehingga storytelling lebih ditopang oleh aksi visual dibanding eksposisi verbal.

Temuan ini menegaskan bahwa dalam konteks pelestarian budaya melalui media digital, kekuatan utama tidak terletak semata pada teknologi animasi, melainkan pada kemampuan menerjemahkan data audiens menjadi strategi desain yang terukur dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Konsep

Tahapan pra-produksi diawali dengan Perumusan Konsep, yang menjadi fondasi strategis dan filosofis dari keseluruhan proses perancangan animasi 3D ini. Ini adalah tahap krusial di mana tujuan pelestarian budaya bertemu dengan target audiens dan medium animasi, menetapkan "apa" yang ingin dicapai dan "mengapa" pilihan-pilihan tertentu diambil. Berdasarkan data awal dari observasi dan wawancara dengan pendidik serta pemahaman terhadap karakteristik audiens anak usia 5-6 tahun, konsep perancangan difokuskan pada upaya pelestarian dongeng 'Si Kancil dan Buaya' melalui daya tarik visual dan naratif yang tinggi.

Secara spesifik, konsep visual mengarah pada penggunaan gaya kartun yang non-realistis dengan palet warna cerah, bentuk karakter sederhana namun ekspresif, serta animasi yang dinamis dan berlebihan (*exaggerated*) untuk menarik perhatian dan memudahkan pemahaman emosi anak. Sementara itu, konsep verbal (narasi) berfokus pada adaptasi *storyline* yang ringkas, memiliki alur sebab-akibat yang jelas, dan penyampaian pesan moral yang lugas melalui dialog minimal serta bantuan narator yang ramah, guna mengakomodasi rentang perhatian dan kapasitas kognitif audiens muda. Perumusan konsep ini memastikan bahwa setiap keputusan kreatif di tahapan *storyline*, naskah, dan *storyboard* berikutnya memiliki tujuan yang terarah, menjaga integritas proyek dari awal hingga akhir produksi dengan konsisten mengintegrasikan aspek edukasi, budaya, dan estetika desain untuk anak-anak.

Storyline dan Naskah

Penyusunan Storyline Ide cerita dituangkan dalam poin-poin yang sederhana agar mudah dipahami. Menceritakan mulai dari cerita pembuka, inti adegan, klimaks hingga penutup. Storyline disajikan berdasarkan gambaran umum konsep cerita yang memiliki karakter yang kuat ditiap adegannya. Storyline pada animasi Si Kancil dan Buaya adalah sebagai berikut:

- Seekor kancil sedang berjalan-jalan di hutan dan berhenti untuk memakan dedaunan segar.
- Karena masih merasa lapar, Kancil mencari makanan lain agar lebih kenyang.
- Akibat cuaca yang terik, Kancil berhenti sejenak di tepi sungai untuk minum.
- Setelah minum, Kancil melihat sebuah pohon yang penuh dengan buah segar di seberang sungai.
- Kancil mulai memikirkan cara agar bisa menyeberangi sungai untuk mendapatkan buah-buahan tersebut.
- Ia kemudian memanggil buaya dengan maksud untuk menjadikannya sebagai jembatan penyeberangan.
- Buaya muncul dengan marah karena tidurnya terganggu.
- Kancil menipu buaya dengan mengatakan akan membagikan daging segar.
- Kancil memerintahkan para buaya untuk berbaris hingga ke seberang sungai dengan alasan ingin menghitung jumlah mereka.

- Para buaya segera berbaris, dan Kancil mulai melompati punggung mereka satu per satu hingga berhasil sampai di seberang sungai.
- Pada akhir cerita, para buaya marah karena telah ditipu, sementara Kancil langsung pergi untuk mengambil buah segar yang diinginkannya.

Setelah *storyline* inti berhasil dirumuskan dengan poin-poin adegan kunci yang telah disederhanakan dan distrukturkan untuk durasi animasi pendek serta kapasitas pemahaman audiens anak tahapan selanjutnya dalam pra-produksi adalah pengembangan Naskah (Script). Naskah berfungsi sebagai evolusi dari *storyline* yang lebih ringkas dan berorientasi pada plot menjadi sebuah cetak biru yang komprehensif untuk produksi. Jika *storyline* adalah kerangka alur cerita, maka naskah adalah daging dan kulitnya, yang mulai memberikan detail visual dan audio pada setiap adegan. Dalam naskah, setiap poin pada *storyline* diuraikan secara spesifik menjadi deskripsi mendalam mengenai:

Lokasi (setting):

detail lingkungan tempat adegan berlangsung, termasuk waktu (siang/malam) dan kondisi umum (misalnya, hutan rimbun, sungai jernih).

Visual:

instruksi detail tentang apa yang akan terlihat di layar. Ini mencakup pergerakan kamera (misalnya, *tracking shot*, *close-up*), komposisi adegan, dan elemen visual lainnya yang mendukung narasi.

Aksi karakter:

deskripsi gerak-gerik, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh setiap karakter. Ini adalah panduan esensial bagi animator untuk menghidupkan karakter sesuai dengan emosi dan peran mereka dalam cerita.

Dialog:

kata-kata yang diucapkan oleh karakter. Dalam kasus animasi untuk anak usia 5-6 tahun dan durasi pendek, dialog diupayakan ringkas, jelas, dan seringkali dibantu oleh *voice over* narator yang ramah untuk menjaga kelancaran cerita dan pemahaman.

Efek suara (sfx) & musik:

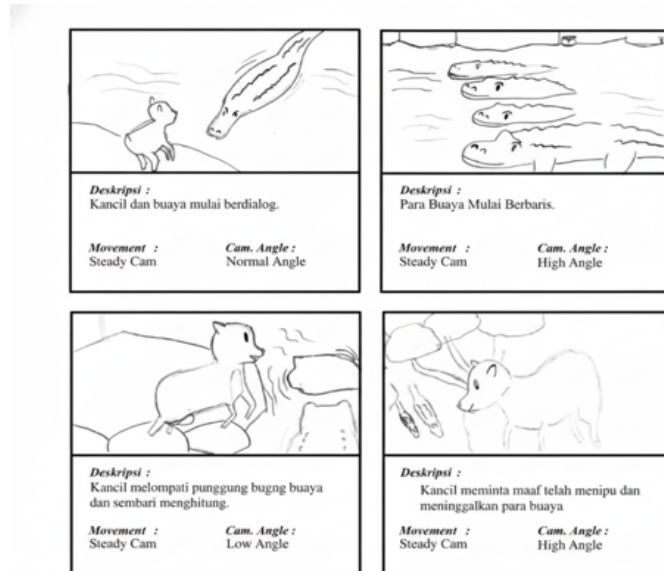
detail mengenai suara-suara non-dialog (misalnya, kicauan burung, riak air, suara lucu perut keroncongan) dan jenis musik latar yang mendukung suasana adegan (misalnya, musik ceria, menegangkan, atau reflektif).

Proses penulisan naskah ini adalah tahap krusial di mana abstraksi naratif dari *storyline* mulai diubah menjadi instruksi konkret yang akan memandu departemen visual dan audio dalam tahap produksi. Hal ini memastikan bahwa visi kreatif selaras dengan tujuan edukasi dan pelestarian budaya yang diemban oleh animasi ini.

Storyboard

Setelah naskah dikembangkan, tahapan *storyboard* dalam pra-produksi menjadi krusial untuk mentransformasikan narasi tekstual menjadi cetak biru visual yang konkret. Storyboard pada penelitian ini digambarkan dalam bentuk sketsa kasar untuk setiap adegan kunci, berfungsi sebagai instrumen strategis untuk memvalidasi dan memfinalisasi pendekatan naratif dan sinematik sebelum produksi animasi 3D. Setiap panel tidak hanya berisi gambar, tetapi juga dilengkapi

dengan deskripsi adegan, pergerakan kamera (seperti *zoom in*, *steady cam*, *zoom out*), dan pemilihan sudut pandang kamera (*low angle*, *normal angle*, *high angle*), yang disengaja untuk menciptakan dinamika visual serta mendukung penyampaian pesan moral. Proses ini memastikan keselarasan antara visi kreatif dan tujuan edukasi, mengoptimalkan setiap aspek visual dan sinematik sebelum memasuki tahap produksi animasi yang memakan sumber daya.



Gambar 2. Contoh Storyboard Adegan Kunci

Tahap Produksi:

Wawasan yang diperoleh dari analisis data diimplementasikan secara teknis dalam proses desain karakter, pembuatan latar, dan animasi gerak menggunakan perangkat lunak Blender. Keputusan untuk menerapkan prinsip-prinsip animasi tertentu, seperti squash and stretch dan secondary action, merupakan hasil langsung dari analisis kebutuhan untuk menciptakan gerakan yang dinamis dan ekspresif sesuai preferensi audiens.

Tahap Pasca-Produksi:

Pada tahap ini, seluruh elemen visual dan audio disatukan (*compositing*). Hasil akhir berupa *short animation* kemudian digunakan sebagai instrumen validasi dalam sesi wawancara kedua dengan anak-anak, sehingga menutup siklus penelitian dengan menguji apakah hasil perancangan telah berhasil menjawab permasalahan awal.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini berangkat dari permasalahan fundamental mengenai relevansi dongeng tradisional di era digital. Hasil utama dari penelitian ini, yaitu sebuah *short animation* 3D 'Si Kancil dan Buaya', bukanlah sekadar produk akhir, melainkan sebuah bukti konsep (*proof of concept*) yang memvalidasi efektivitas proses perancangan sebagai sebuah strategi pelestarian budaya. Pembahasan ini akan mengupas secara mendalam signifikansi dari temuan-temuan yang diperoleh selama proses tersebut, implikasinya terhadap bidang desain dan studi budaya, serta merefleksikan potensi dan keterbatasannya.

Efektivitas Proses Perancangan yang Berpusat pada Audiens

Keberhasilan proyek ini sangat bertumpu pada keputusan untuk menempatkan riset audiens sebagai fondasi utama dalam setiap tahapan perancangan. Proses ini lebih dari sekadar mengumpulkan data; ini adalah tentang menerjemahkan pemahaman mendalam mengenai kognisi dan preferensi anak usia 5-6 tahun menjadi keputusan desain yang dapat dipertanggungjawabkan. Data observasi awal yang mengidentifikasi preferensi anak terhadap warna-warna primer yang cerah, bentuk karakter yang sederhana, dan gerakan yang dinamis secara langsung membentuk pilar-pilar utama eksekusi visual.

Misalnya, keputusan untuk merancang karakter Kancil dan Buaya dengan gaya kartun yang non-realistis bukanlah pilihan estetis semata. Ini adalah respons strategis terhadap temuan bahwa anak-anak lebih mudah terhubung dengan karakter yang emosinya diekspresikan secara berlebihan (*exaggerated*).



Gambar 3. Desain Akhir Karakter 3D

Demikian pula, penerapan prinsip-prinsip animasi kunci seperti *squash and stretch* pada adegan Kancil melompati punggung buaya terbukti menjadi faktor krusial. Validasi pasca-penayangan menunjukkan bahwa adegan ini menjadi yang paling diingat oleh 93% responden anak, mengonfirmasi bahwa pendekatan visual yang dinamis dan lucu berkorelasi langsung dengan tingkat keterlibatan dan daya ingat audiens. Hal ini menegaskan bahwa dalam konteks perancangan untuk anak, pendekatan yang didasarkan pada bukti empiris dari audiens target jauh lebih efektif daripada yang hanya didasarkan pada intuisi desainer.

Transformasi Dongeng: Dari Narasi Lisan ke Pengalaman Visual

Salah satu tantangan terbesar dalam penelitian ini adalah proses "rekontekstualisasi", yaitu mentransformasikan warisan budaya takbenda yang awalnya hidup dalam tradisi lisan menjadi sebuah pengalaman audio visual yang relevan. Proses ini menuntut keseimbangan yang cermat antara menjaga otentisitas pesan moral dengan kebutuhan untuk melakukan inovasi pada medium penyampaiannya. Dongeng 'Si Kancil dan Buaya' secara tradisional mengandalkan imajinasi pendengar untuk memvisualisasikan cerita. Dalam animasi 3D, semua elemen mulai dari tekstur kulit buaya hingga ekspresi licik si Kancil harus divisualisasikan secara eksplisit.



Gambar 4. Desain Latar dan Lingkungan Visual

Hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi ini berhasil. Tingkat pemahaman plot sebesar 87% dan kemampuan 73% anak untuk mengidentifikasi pesan moral utama tentang kecerdikan menandakan bahwa esensi cerita tidak hilang dalam proses adaptasi.

Tabel 1. Hasil Validasi Pemahaman Audiens

Aspek yang Diukur	Pertanyaan Kunci	Hasil (n=15)	Persentase
Pemahaman Alur Cerita	“Bagaimana cara Kancil menyeberang?”	13 anak menjawab benar	87%
Pemahaman Pesan Moral	“Kenapa Kancil lebih hebat?”	11 anak menjawab benar	73%

Justru sebaliknya, visualisasi melalui animasi 3D terbukti mampu memperkuat pemahaman anak. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Nur, animasi membantu anak-anak dalam "mengimajinasikan adegan dalam dongeng", sehingga pesan moral yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah tertanam dalam benak mereka. Ini menunjukkan bahwa animasi 3D tidak hanya berfungsi sebagai medium hiburan, tetapi juga sebagai "jembatan kognitif" yang kuat antara narasi tradisional dan pemahaman generasi digital.

Implikasi: Proses Perancangan sebagai Model Pelestarian Budaya

Jauh melampaui produksi satu karya, kontribusi utama dari penelitian ini adalah perumusan sebuah model proses perancangan yang dapat direplikasi. Alur kerja yang sistematis mulai dari riset audiens, analisis data, implementasi desain, produksi, hingga validasi dapat berfungsi sebagai cetak biru (*blueprint*) bagi para desainer, animator, dan pegiat budaya lainnya yang ingin melakukan upaya pelestarian serupa untuk dongeng-dongeng nusantara lainnya.

Model ini menawarkan sebuah paradigma di mana praktik Desain Komunikasi Visual (DKV) mengambil peran sentral dalam pelestarian budaya. Ini menunjukkan bahwa desainer bukan hanya eksekutor teknis, tetapi juga peneliti dan strategis budaya yang mampu menjembatani masa lalu dengan masa depan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi pada titik persimpangan antara studi desain, studi media, dan studi budaya, dengan menawarkan sebuah studi kasus konkret tentang bagaimana praktik desain dapat memberikan solusi inovatif untuk permasalahan pelestarian warisan budaya di era digital.

Keterbatasan Penelitian

Penting untuk mengakui beberapa keterbatasan dalam penelitian ini guna memberikan perspektif yang seimbang. Pertama, studi kasus ini hanya berfokus pada satu dongeng, 'Si Kancil dan Buaya', yang memiliki struktur naratif yang relatif sederhana. Model proses ini perlu diuji lebih lanjut pada dongeng dengan alur cerita atau karakter yang lebih kompleks. Kedua, pengumpulan data dan validasi dilakukan di satu lokasi spesifik (TK Mambaul Ulum), sehingga temuan mengenai preferensi

audiens mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk semua anak di Indonesia. Terakhir, meskipun validasi kualitatif menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini tidak mengukur dampak jangka panjang dari penayangan animasi terhadap pemahaman budaya anak.

Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan keterbatasan tersebut, beberapa arah untuk penelitian di masa depan dapat direkomendasikan. Pertama, menerapkan model perancangan ini untuk mengadaptasi dongeng dari daerah lain di Indonesia yang memiliki karakteristik naratif yang berbeda. Kedua, melakukan studi komparatif yang membandingkan efektivitas berbagai gaya visual (misalnya, animasi 2D, *stop-motion*, atau wayang digital) dalam menyampaikan pesan moral. Terakhir, sebuah studi longitudinal akan sangat berharga untuk mengukur bagaimana paparan rutin terhadap media adaptasi dongeng seperti ini dapat memengaruhi pengetahuan dan apresiasi budaya anak dalam jangka panjang.

Simpulan

Penelitian ini berangkat dari upaya untuk menjawab tantangan pelestarian dongeng tradisional di tengah pergeseran minat generasi digital. Melalui studi kasus perancangan animasi 3D 'Si Kancil dan Buaya', penelitian ini telah berhasil menjawab pertanyaan utamanya: sebuah proses perancangan yang sistematis dan berpusat pada audiens terbukti efektif dalam mentransformasikan warisan budaya lisan menjadi media digital yang relevan dan dapat diterima oleh anak usia 5-6 tahun. Proses ini berhasil tidak hanya karena penerapan teknologi animasi, tetapi karena setiap keputusan kreatif mulai dari adaptasi narasi hingga eksekusi visual didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap preferensi dan kapasitas kognitif audiens target.

Temuan kunci dari kajian ini menegaskan dua hal. Pertama, tahap pra-produksi yang melibatkan riset audiens melalui observasi dan wawancara bukanlah sekadar formalitas, melainkan fondasi strategis yang menentukan keberhasilan produk akhir. Kedua, validasi paska penayangan secara empiris menunjukkan keberhasilan transformasi ini, di mana mayoritas anak tidak hanya terhibur tetapi juga mampu memahami alur cerita (87%) dan menyerap pesan moral utama (73%). Ini membuktikan bahwa animasi 3D, ketika dirancang dengan tepat, berfungsi sebagai jembatan kognitif yang efektif, menjadikan nilai-nilai abstrak dalam dongeng menjadi konkret dan mudah dicerna oleh anak-anak.

Dengan demikian, kontribusi utama dari penelitian ini melampaui produk animasi itu sendiri. Penelitian ini menawarkan sebuah model proses perancangan yang dapat direplikasi sebagai strategi pelestarian budaya. Model ini memposisikan praktik Desain Komunikasi Visual sebagai disiplin ilmu yang memiliki peran sentral, tidak hanya sebagai penghasil artefak visual, tetapi sebagai perumus strategi budaya yang inovatif. Meskipun penelitian ini terbatas pada satu studi kasus, model yang dihasilkan membuka jalan bagi upaya adaptasi yang lebih luas terhadap kekayaan dongeng nusantara lainnya. Pada akhirnya, kajian ini menunjukkan bahwa desain memiliki kekuatan untuk menjadi penjaga memori budaya, memastikan bahwa cerita-cerita yang membentuk identitas bangsa dapat terus hidup dan bergema di hati generasi masa depan.

Daftar Pustaka

- Beane, A. 2012, 3D Animation Essentials, John Wiley & Sons, Inc., Indiana
- Handani, S., & Nafianti, D. (2017). Perancangan film pendek animasi 3 dimensi legenda Desa Penyarang. *Jurnal Infotel*, 9(2), 204–211.
- Kurniawan, A. (2019). Industri animasi di zaman milenium. *Detik News*.
<https://news.detik.com/kolom/d-4338655/industri-animasi-dizaman-milenium>

- Kurniawan, A. (2020). Pengertian observasi—ciri, macam, alat, jenis, manfaat, tujuan, para ahli. Guru Pendidikan. <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-observasi/>
- Littlefield, J., & Hutton, S. (2015). Video production handbook for short educational videos. Birdhouse Media. <https://www.birdhousemedia.com.au/wp-content/uploads/2018/06/Video-Production-Handbook-for-Short-Educational-Videos.pdf>
- Ristinadan Purnama, B.E. 2011, Pembuatan Film Animasi Rahasia Gatotkaca Menggunakan Animasi 2 Dimensi, Seruni, 2(1) pp. 1-9
- Santoso, A. A. (2016). Pembelajaran sastra anak melalui video animasi cerita rakyat pada tingkat pendidikan dasar sebagai bentuk pengenalan budaya nusantara dan pendidikan karakter siswa. Dalam Prosiding Seminar Nasional. (hlm. 17–25).
- Handani, S. dan Nafianti, D. 2017, Perancangan Film Pendek Animasi 3 dimensi Legenda Desa Penyarang, Jurnal Infotel, 9(2), pp. 204-211
- Harun, Azahar., Rahim, Russlan Abd. 2008, Analyzing the First Malaysian Animated Film “Hikayat Sang Kancil”, Faculty of Art & Design Universiti Teknologi MARA Shah Alam, Malaysia.
- Santi, I.T. dan Purnama, B.E. 2014, Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan, Journal Speed, 6(3), pp. 44-49
- Suputra, E. P., Piarsa, N., & Sasmita, G. M. (2015). Rancang bangun film animasi 3D Kisah I Rajapala. SPEKTRUM, 2(4), 14–19.
- Toar, R. V., Sugiarso, B. A., & Tulenan, V. (2015). Perancangan short film animasi berbasis 3D pada legenda Toar Lumimut. Jurnal Teknik Elektro dan Komputer, 4(5), 1–11.
- Wijaya, H. H. (2019). Analisis data kualitatif: Sebuah tinjauan teori & praktik. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.