

PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK CERITA “PANJI LARAS” UNTUK ANAK-ANAK USIA 6-10 TAHUN

Samuel Kurniawan¹, Deny Tri Ardianto², Erandaru³
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya
Email: m42414066@john.petra.ac.id

Abstrak

Cerita Panji Laras merupakan salah satu varian Cerita Panji. Cerita Panji Laras memiliki nilai-nilai moral yang bisa digunakan untuk pengajaran budi pekerti untuk perkembangan nilai moral. Namun kepopuleran Cerita Panji mulai berkurang. Perancangan Animasi Pendek Cerita Panji Laras adalah sebuah tugas akhir yang meliputi pembuatan film animasi sebagai media untuk menyampaikan cerita Panji Laras dan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Tujuan dari perancangan ini adalah mengangkat kembali Cerita Panji Laras dalam bentuk visual sehingga lebih menarik untuk anak-anak dan Cerita Panji Laras lebih dikenali.

Kata kunci: Audio Visual, Animasi, Panji Laras, Cerita Panji.

Abstract

Design of Short Animation Movie “Panji Laras” for Children Ages 6-10 Years

“Panji Laras” is a type of Cerita Panji. The story of “Panji Laras” has some moral values that can be used for teaching characteristics to improve children’s moral values. Unfortunately, the popularity of “Panji Laras” began to decline lately. “Panji Laras” short animated movie was made for a final project which includes animated film making, as a media to convey the story of “Panji Laras” and its moral values. The purpose of this movie is to retell the story of “Panji Laras” in a visual form, making it more appealing for children and more recognizable.

Keywords : Audio Visual, Animation, Panji Laras, Cerita Panji.

Pendahuluan

Cerita Panji adalah “karya sastra anonim yang lahir sebagai suatu refleksi penyusunnya terhadap perseteruan yang terjadi terus menerus antara kerajaan Janggala dan Panjalu” (Nurchahyo, 2017, p.13). Cerita Panji dikenal luas oleh masyarakat bahkan di luar negeri seperti di Thailand dan Kamboja. Cerita Panji memiliki banyak varian cerita, antara lain : *Panji Semirang*, *Keong Mas*, *Timun Mas*, dan masih banyak cerita

yang lain. Sebuah kisah yang tergolong dalam varian Cerita Panji merupakan kisah yang menceritakan tentang upaya pencarian yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, dan penuh dengan halangan, dan usaha tersebut tidak sia-sia (Nurchahyo, 2017)

Panji Laras merupakan salah satu kisah varian Cerita Panji dari beberapa kisah Cerita Panji yang ada. *Panji Laras* menceritakan tentang seorang anak dari Panji Asmarabangun (Panji Kertapati) dan Dewi Sekartadji bernama Panji

Laras, yang memiliki ayam ajaib, ayam ajaib Panji Laras inilah yang nantinya membantu Panji Laras mempersatukan keluarganya yang terpecah karena raksasa jahat yang berubah menjadi perempuan cantik dan mengelabui Ayahnya. Panji Laras dikisahkan sebagai anak yang tetap hormat terhadap orang yang lebih tua dan pantang menyerah meskipun ia diperlakukan secara tidak baik. Dari cerita di atas, cerita *Panji Laras* memiliki nilai-nilai yang bisa diterapkan di kehidupan seperti menghormati orang tua dan juga pantang menyerah. Sayangnya *Panji Laras* kurang populer di kalangan masyarakat dibandingkan dengan varian Cerita Panji yang lain, sebagai contoh seperti *Timun Mas* ataupun *Keong Mas*. Nilai-nilai ajaran dari cerita *Panji Laras* cocok untuk diajarkan kepada anak-anak, selain itu *Panji Laras* juga cocok untuk dikenalkan kepada anak-anak karena tokoh utama dari cerita ini adalah seorang anak. Selain itu ciri-ciri anak generasi Z dimana yang lahir tahun 2001-2010 adalah cenderung suka yang instan dan juga kurang sopan dalam berbicara. (sipayo, para 4)

Dirasa perlu untuk mengangkat *Panji Laras* dalam perancangan ini untuk melestarikan *Panji Laras* sekaligus memperkenalkan kepada anak-anak agar *Panji Laras* lebih dikenali, dan juga memberikan pembelajaran nilai-nilai kehidupan untuk anak-anak. Dalam perancangan ini menggunakan media film animasi sebagai strategi untuk memperkenalkan cerita dalam media yang sudah cukup dikenal oleh anak-anak. Selain itu media animasi dipilih karena bisa menampilkan suatu cerita yang sulit didapatkan dengan media film biasa. Harapannya perancangan ini menjadi media yang cocok untuk mempopulerkan kembali cerita *Panji Laras* kepada anak-anak dan juga menjadi media referensi.

Film animasi ini akan didistribusikan melalui media sosial, karena anak-anak sudah mengenal gadget. Ahli telekomunikasi dari *Uswitch.com*, Ernest Doku mengatakan sekitar dua juta anak di bawah delapan tahun telah memiliki *tablet* (Dwi, para. 2). Anak-anak dengan *gadget* dan internet sehingga memungkinkan anak-anak untuk bisa melihat langsung secara *online*. Dengan melihat cerita Panji Laras harapannya anak-anak mengerti cerita dari Panji Laras dan juga mendapatkan nilai moral dari cerita ini.

Landasan Teori

Dongeng

Dongeng merupakan cerita khayalan yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng adalah cerita yang dikarang oleh seseorang, dan diceritakan kembali oleh orang-orang. Di dalam dongeng terdapat nilai-nilai ajaran moral dan kebenaran. (Pengertianahli.com, 2013)

Berdasarkan isinya, jenis-jenis dongeng terdiri dari lima jenis yaitu

- Fabel

Fabel adalah dongeng yang menceritakan watak dan pribadi manusia melalui karakter hewan.

- Legenda

Legenda adalah dongeng yang menceritakan tentang suatu kejadian yang berkaitan dengan alam dan terbentuknya suatu tempat.

-Mite

Mite adalah dongeng yang menceritakan dewa-dewa dan makhluk halus, tentang kepercayaan animisme.

-Sage

Sage merupakan dongeng yang menceritakan tokoh yang berkaitan dengan sejarah, dan biasanya tersebar dari mulut ke mulut sehingga membuat cerita menjadi khayal karena tambahan cerita.

-Parabel

Parabel merupakan dongeng yang ceritanya pendek namun mengandung nilai-nilai pendidikan yang sederhana seperti hikmah dan pedoman hidup.

Cerita Panji

Cerita Panji merupakan karya sastra anonim yang lahir sebagai suatu refleksi penyusunnya terhadap perseteruan yang ada di kerajaan Janggala dan Panjalu yang rajanya masih bersaudara. Dikisahkan untuk mempersatukan kerajaan ini anak dari kerajaan Janggala yaitu Panji Asmarabangun (Inu Kertapati) menikah dengan anak dari kerajaan panjalu yaitu Dewi Sekartadji (Galuh Candrakirana). Namun perjalanan cinta Panji Asmarabangun dengan Dewi Sekartadji tidak berjalan dengan mulus, banyak yang menghambat hingga perlu dilakukan penyamaran hingga Cerita Panji memiliki banyak versi dan varian yang berupa dongeng dan kisah-kisah lainnya. (Nurcahyo, 2017)

Anak-anak usia 6-10 tahun

Usia enam hingga sepuluh atau dua belas tahun merupakan masa akhir anak-anak. Masa akhir anak-anak ditandai dengan kondisi yang sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan penyesuaian sosial anak. Permulaan dari masa akhir anak-anak adalah masuknya anak ke kelas satu sekolah dasar.

Dari segi sikap dan perilaku moral, apabila awal masa anak-anak akan berakhir, anak yang lebih besar akan belajar berbagai tingkat

dalam perbuatan dan juga dikaitkan dengan nilai moral. Anak di rentang usia ini sudah mengenali pengertian kaku dan keras tentang benar dan salah, yang dipelajari dari orang tua, dan mulai memperhitungkan keadaan dimana ada pelanggaran moral. Pada masa akhir anak-anak, standar moral sangat dipengaruhi oleh kelompok dimana anak berada. Ketika anak mencapai akhir masa anak-anak, kode moral akan semakin mendekati kode moral orang dewasa, yang berhubungan dengan perilaku anak semakin mendekati dengan standar yang ditetapkan oleh orang dewasa.

Disiplin berperan penting dalam perkembangan moral. Jenis disiplin biasanya akan mengambil bagian dalam perkembangan suara hati, dan menjadi tugas perkembangan yang penting pada masa akhir anak-anak. Suara hati merupakan suatu reaksi khawatir dengan tindakan tertentu yang telah dilakukan dan berkaitan dengan hukuman. Rasa bersalah merupakan penilaian diri negatif yang terjadi apabila perilaku bertentangan dengan nilai moral tertentu. Rasa malu merupakan reaksi emosional yang dipengaruhi oleh penilaian negative dari orang lain, baik yang merupakan dugaan ataupun yang benar terjadi. Rasa malu hanya bergantung pada sanksi eksternal meskipun bisa bersamaan dengan rasa bersalah. Rasa bersalah bergantung pada sanksi eksternal maupun internal. (Hurlock, 2003)

Animasi

Animasi merupakan gambar, boneka atau suatu bentuk di layar komputer yang dibentuk agar dapat dipercaya bila bentuk tersebut hidup dengan cara menggerakkan atau diberikan kehidupan secara artifisial. (Wright, 2005).

Beberapa prinsip animasi yang digunakan antara lain (Thomas & Johnston, 1981):

- Squash and Stretch

Merupakan gerakan fleksibel seperti benda yang dihempaskan kemudian meregang. Sebagai contoh adalah gerakan bola yang memantul, dimana bola tersebut mempunyai gerakan *squash* sewaktu menyentuh tanah dan kemudian meregang (*stretch*) sebelum bola tersebut kembali memantul ke atas.

-Anticipation

Gerakan yang dilakukan sebagai persiapan sebelum memasuki gerakan yang berikutnya.

-Staging

Tahap pengaturan suatu set adegan, posisi kamera atau pose karakter sehingga adegan mudah dimengerti oleh penonton. Sehingga bisa

menyampaikan dan mengkomunikasikan cerita yang ingin disampaikan.

-Straight Ahead Action dan Pose to Pose

Straight ahead action merupakan cara untuk menciptakan gerakan berkesinambungan mulai awal hingga akhir secara langsung.

Pose to Pose adalah menentukan terlebih dulu pose-pose kunci yang akan digunakan untuk dianimasikan pada suatu adegan.

-Follow Through dan Overlapping Action

Follow Through dan *Overlapping Action* merupakan gerakan yang ada setelah suatu karakter atau benda tersebut berinteraksi.

-Slow In and Slow Out

Slow In dan *Slow Out* merupakan gerakan perlambatan yang terjadi pada awal dan akhir suatu animasi.

-Arcs

Arcs merupakan gerakan yang membentuk suatu kurva melingkar. *Arcs* membuat gerakan animasi menjadi lebih natural daripada tidak menggunakan *Arcs*.

-Secondary Action

Secondary Action merupakan gerakan tambahan untuk melengkapi gerakan utama. *Secondary Action* bersifat melengkapi dan tidak mengambil alih dari gerakan utama.

-Timing

Timing ditentukan dari jumlah *frame in between* yang ada diantara gerakan suatu benda atau karakter. Semakin cepat semakin sedikit jumlah *frame* dan gerakan menjadi semakin cepat, sebaliknya semakin banyak jumlah *frame* yang ada maka gerakan menjadi lebih lambat.

-Exaggeration

Exaggeration merupakan gerakan atau ekspresi yang melebih-lebihkan dari yang seharusnya, sehingga membuat animasi lebih menarik.

-Solid Drawing

Solid Drawing merupakan gambar yang mempunyai kedalaman perspektif.

-Appeal

Appeal merupakan usaha untuk membuat karakter lebih menarik dan memiliki karisma. Untuk menambahkan *appeal*, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. Bentuk yang bervariasi: Makin bervariasi bentuk dari karakter, maka makin menarik untuk dilihat
2. Bermain dengan proporsi: Bermain dengan proporsi dan suatu karakter untuk membuat karakter lebih menarik.
3. Simple: Karakter yang terlalu banyak detail akan mempunyai *appeal* yang kuat serta mudah diingat bila dibandingkan dengan karakter yang sederhana.

Film

Film merupakan hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik.

Terdapat beberapa jenis film antara lain:

1. Film Cerita
Film cerita adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film dan didistribusikan sebagai barang dagang. Cerita yang diangkat bisa jadi cerita fiktif ataupun kisah nyata yang dimodifikasi.
2. Film berita
Film berita adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi.
3. Film dokumenter
Film dokumenter merupakan karya ciptaan mengenai kenyataan berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, film dokumenter bisa disebut hasil interpretasi pribadi.
4. Film kartun
Film kartun dibuat untuk konsumsi anak-anak. (Landasanteori.com, 2015)

Perancangan ini tergolong dalam film kartun karena memiliki target anak-anak usia 6-10 tahun.

Piramida Freytag

Struktur dramatik digambarkan mengikuti elemen-elemen drama dan ditempatkan dalam adegan-adegan lakon sesuai laku dramatik yang dikandungnya. Struktur Dramatik dijelaskan sebagai berikut (latarbelakang.com, 2013):

-Exposition

Eksposisi (*Exposition*) merupakan penggambaran awal dari seorang pemain. Berisi tentang pengenalan karakter, masalah yang akan dihadapi. Penonton diberi informasi atas masalah yang dialami atau konflik yang terjadi dalam karakter yang ada dalam naskah.

-Complication (Rising Action)

Terjadi kerumitan atau permasalahan yang dikaitkan dengan peristiwa-peristiwa sebelumnya. Mulai dijelaskan cara karakter untuk mengatasi konflik dan timbul frustrasi, kemarahan, ketakutan pada karakter. Konflik membuat karakter-karakter menjadi tertekan dan berusaha untuk menyelesaikan masalah.

-Climax

Puncak dari apa yang dilakukan oleh lakon. Permasalahan akan terurai dan mendapatkan penjelasan melalui karakter maupun dialog.

-Reversal (Falling Action)

Penurunan emosi dari lakon. Penurunan tidak hanya dari lakon tetapi berlaku juga untuk penonton. *Falling Action* berfungsi untuk memberi persiapan pada penonton untuk memikirkan apa yang telah ditonton. Biasanya ditandai dengan melambatnya emosi dan volume suara dari pemeran.

-Resolution

Penyelesaian dari semua yang terjadi, berakhir dengan bahagia maupun sebaliknya.

Konsep Perancangan

Format Program

Perancangan ini akan menggunakan media animasi dua dimensi

Judul Program

Judul dari film animasi pendek ini adalah "Panji Laras"

Durasi

Durasi dari film animasi adalah 4-5 menit

Tujuan Program

Mengenalkan Cerita *Panji Laras* kepada anak-anak usia 6-10 tahun supaya anak-anak mengetahui isi Cerita *Panji Laras* dan juga menyadari nilai-nilai yang terkandung dalam Cerita *Panji Laras*.

Pesan yang Ingin Disampaikan

Anak-anak usia 6-10 tahun bisa mengerti mengenai nilai-nilai yang ada di dalam Cerita Panji Laras yaitu menghormati orang tua, pantang menyerah dan juga tidak sombong.

Target Audience

Usia	: 6-10 tahun
Pendidikan	: Sekolah Dasar
Geografis	: Indonesia
Psikografis	: -Dalam tahap pengembangan nilai moral -Menyesuaikan ciri dengan teman-teman seumuran -Memiliki rasa ingin tahu
Behaviour	: -Dekat dengan gawai mereka -Berani untuk mempelajari hal baru

Sinopsis

Raden Putra dan Candrakirana memerintah di kerajaan Janggala. Raksasa yang bernama Wadal Kardi ingin menjadi istri dari Raden Putra Inu Kertapati dengan menyamar menjadi istrinya. Candrakirana kecewa melihat hal itu. Candrakirana kabur ke hutan dengan kondisi hamil. Lalu Seekor elang menjatuhkan telur ayam yang berwarna emas dan dirawat oleh Candrakirana. Anak yang dikandung Candrakirana dinamai Panji Laras. Panji Laras senang bermain dengan ayam. Tidak disangka ayam itu adalah ayam ajaib. Hingga pada suatu ketika ia mengikuti kompetisi sabung ayam dan selalu menang di setiap pertandingan. Lalu ayam itu berkata bahwa Panji Laras merupakan anak dari Raden Putra. Kemenangan Panji Laras terdengar hingga Raden Putra, Raden Putra yang juga gemar melakukan sabung ayam tertarik untuk menantang Panji Laras. Pada saat pertandingan ayam milik Panji Laras berhasil mengalahkan ayam Raden Putra lalu ayam Panji Laras berbicara bahwa Panji Laras merupakan anak dari Raden Putra. Raden Putra terkejut dan bertemu dengan ibu Panji Laras dan tersadar bahwa Candrakirana adalah istrinya yang sebenarnya bukan Wadal Kardi. Raden Putra, Candrakirana dan Panji Laras kembali ke kerajaan dan hidup bahagia bersama-sama. Wadal Kardi yang melihat hal itu kabur ke hutan dan dimakan oleh hewan-hewan buas.

Karakter

a. Panji Laras

Panji Laras digambarkan sebagai seorang anak dari Raden Putra Inu Kertapati dan Candrakirana yang lahir saat Candrakirana kabur dari kerajaan. Panji Laras merupakan tokoh utama

dari cerita ini, Panji Laras merupakan anak yang berani, sopan meskipun ia diperlakukan tidak adil.



Gambar 1. Desain Panji Laras

b. Raden Putra Inu Kertapati

Raden Putra merupakan raja dari Kerajaan Janggala, dan juga suami dari Candrakirana. Namun ia terkena sihir oleh raksasa dan membuat Raden Putra tertipu. Raden Putra merupakan raja yang sayang keluarga dan bijaksana dalam mengambil keputusan.



Gambar 2. Desain Raden Putra

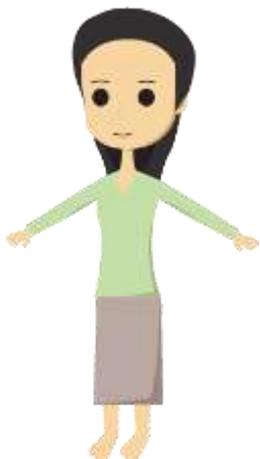


Gambar 3. Gambar referensi baju Jawa Timur

Sumber:
<http://nathxsya.blogspot.com/2014/09/pakaian-adat-nusantara.html>

c. Candrakirana

Candrakirana merupakan istri dari Raden Putra, ia kabur dari kerajaan karena merasa kecewa dengan Raden Putra yang sebenarnya merupakan kesalahpahaman. Candrakirana merupakan seorang perempuan yang lemah lembut dan sangat mencintai keluarganya.



Gambar 4. Desain Candrakirana



Gambar 5. Gambar referensi pakaian
Sumber: <http://bajutradisionals.com/baju-adat-jawa-timur/pakaian-adat-jawa-timur-anak/>

d. Wadal Kardi

Wadal Kardi merupakan raksasa yang merusak hubungan antara Raden Putra dan

Candrakirana karena ingin menikmati kehidupan mewah dan damai. Wadal Kardi memiliki sifat yang licik dan penuh dengan ide yang busuk.



Gambar 6. Desain Wadal Kardi

Setting

a. Kerajaan



Gambar 7. Environment Kerajaan



Gambar 8. Referensi Kerajaan
Janggala
Sumber:

<https://greatindonesia.blogspot.com/2014>

/02/kerajaan-jenggala-menelusuri-asal.html



Gambar 9. Environment Indoor Kerajaan

b. Hutan



Gambar 10. Environment Hutan

c. Pasar



Gambar 11. Environment Pasar



Gambar 12. Gambar referensi pasar

Sumber:
<https://gpswisataindonesia.wordpress.com/2014/04/09/perhiasan-tradisional-masa-kerajaan-majapahit/comment-page-1/>

d. Gubuk



Gambar 13. Environment Indoor Gubuk



Gambar 14. Environment Gubuk

Screenshot



Gambar 15. Opening Scene Storytelling



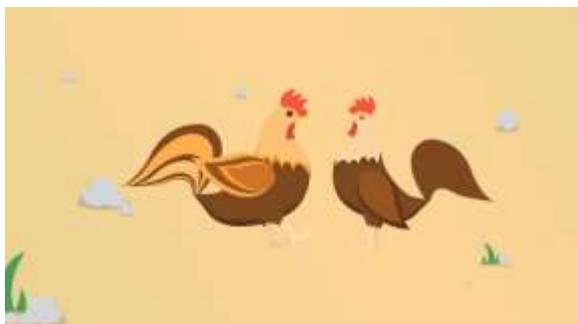
Gambar 16. Elang menjatuhkan telur Emas



Gambar 17. Panji Laras bermain dengan ayamnya



Gambar 18. Panji Laras dan Candrakirana berbicara



Gambar 19. Ayam Panji Laras bertarung dengan ayam lain



Gambar 20. Panji Laras memberi hormat kepada Raden Putra



Gambar 21. Raksasa kabur ke hutan

Kesimpulan

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak kebudayaan dan kesenian. Salah satu kebudayaan Indonesia adalah Cerita Panji, Cerita Panji merupakan salah satu kebudayaan asli dari Indonesia yang dikenal oleh masyarakat baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Cerita Panji memiliki banyak varian kisah yang menarik untuk diketahui karena setiap Cerita Panji memiliki nilai budaya dan nilai-nilai ajaran yang baik.

Dari banyaknya varian Cerita Panji, tidak semua Cerita Panji dikenai oleh masyarakat, salah satunya adalah Cerita Panji Laras yang diangkat dalam perancangan ini. Padahal Cerita Panji Laras memiliki nilai ajaran yang baik untuk anak-anak. Panji Laras mengandung nilai-nilai ajaran seperti menghormati orang tua dan pantang menyerah. Perancangan ini dibuat untuk menarik anak-anak untuk melihat dan memahami Cerita Panji Laras, harapannya adalah anak-anak lebih mengenali apa itu Cerita Panji Laras supaya budaya Cerita Panji tidak punah dan juga bisa menerapkan nilai-nilai yang ada pada Cerita Panji.

Berdasarkan uji coba kepada target *audience* yang telah dilakukan pembuatan animasi untuk mengenalkan kembali Cerita Panji. Dari pertanyaan yang diajukan, penulis mendapati bahwa target *audience* tertarik kepada *scene* pertarungan ayam dan juga ayam yang bisa berbicara. Bisa disimpulkan bahwa target *audience* tertarik kepada hal-hal yang berkaitan dengan fantasi seperti ayam yang bisa berbicara dan sesuatu yang berkaitan dengan suatu aksi. Cara ini merupakan salah satu cara yang bisa digunakan untuk mengangkat Cerita Panji lainnya untuk membuat orang tertarik dan mengenali Cerita Panji.

Daftar Referensi

Chong, Andrew. (2005). *Basic Animation – Digital Animation*. Singapore: AVA Book Production Pte. Ltd.

- Cindelas*. (2017, August). Retrieved March 20, 2018, from <https://www.youtube.com/watch?v=Hh81-3SVAV4>
- Hurlock, Elizabeth B. (2003). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Nurcahyo, Henri. (2009). *Konservasi Budaya Panji*. Surabaya: Dewan Kesenian Jawa Timur.
- Nurcahyo, Henri. (2017). *Memahami Budaya Panji*. Sidoarjo: Pusat Konservasi Budaya Panji,
- Sanjaya, Adi. (2015). Pengertian Film Definisi Fungsi, Sejarah Menurut Para Ahli. Retrieved from <http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-film-definisi-menurut-para.html>
- Struktur Dramatik Dalam Drama Teater*. (2013, September). Retrieved March 27, 2018, from <http://www.latarbelakang.com/2013/09/struktur-dramatik-dalam-teater.html>
- Thomas, Frank & Johnston Ollie. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. Italia: Disney.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development*. Burlington: Elsevier