

PELESTARIAN CERITA RAKYAT DI KEPULAUAN RIAU DALAM BENTUK CUT OUT ANIMATION MELALUI MEDIA INSTAGRAM

Nova Liza Gunawan

¹Program Studi Animasi, Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam
Jl. Ahmad Yani, Kota Batam, Kepulauan Riau, Indonesia

e-mail: novalizagunawan0@gmail.com¹

INFORMASI ARTIKEL

Received : month, year

Accepted : month, year

Publish online : month, year

ABSTRACT

Cut-out animation was designed as a medium to preserve the folklore of “Putra Mahkota Lokan,” from the Riau Islands, focusing on the orientation phase, and distributed via Instagram. The research method uses a product design based on the animation pipeline, which are pre-production, production, and post-production. Meanwhile, data was collected through a literature review to create visual references of Malay culture in the Riau Islands and through interviews to validate and evaluate the design results. The result of the design project is an animated video “Putra Mahkota Lokan”, specifically the orientation section, which implements Malay cultural elements from the Riau Islands and distributed via Instagram. The evaluation results indicate that the animation is effective as a medium for cultural preservation, particularly for folklore in the Riau Islands, especially in introducing the folklore of Putra Mahkota Lokan.

Key words: *cut-out animation, folklore, Malay culture, putra mahkota lokan, Instagram.*

ABSTRAK

Perancangan animasi cut out digunakan sebagai media pelestarian cerita rakyat Putra Mahkota Lokan yang berasal dari Kepulauan Riau, berfokus pada bagian orientasi, dan disebarluaskan melalui platform Instagram. Metode penelitian menggunakan metode perancang produk mengikuti alur pipeline animasi yaitu praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Sedangkan, pengumpulan data diperoleh melalui studi literatur sebagai penyusunan referensi visual budaya Melayu di Kepulauan Riau, dan wawancara sebagai validasi dan evaluasi dari hasil perancangan. Hasil perancangan berupa video animasi “Putra Mahkota Lokan” bagian orientasi yang menerapkan elemen budaya Melayu di Kepulauan Riau dan didistribusikan melalui media Instagram. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa animasi dinilai layak sebagai media pelestarian budaya terutama cerita rakyat di Kepulauan Riau, salah satunya yaitu mampu memperkenalkan cerita rakyat Putra Mahkota Lokan.

Kata Kunci: *cut out animation, cerita rakyat, kebudayaan Melayu, putra mahkota lokan, Instagram.*

PENDAHULUAN

Kekayaan budaya di Kepulauan Riau (Kepri) tercermin melalui cerita rakyat yang beragam dan terdokumentasi pada situs resmi Repositori Institusi Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, salah satunya merupakan cerita rakyat Putra Mahkota Lokan. Perancangan memilih cerita rakyat Putra Mahkota Lokan karena cerita rakyat tersebut didasari oleh kuatnya struktur tiga babak dan latar cerita yang mencerminkan kehidupan masyarakat Melayu di Kepulauan Riau. Hal ini menjadikan cerita rakyat tersebut dapat memperkenalkan kembali nilai budaya lokal kepada generasi muda. Perancangan hanya mengangkat bagian orientasi karena tahap orientasi merupakan tahapan yang memuat informasi dasar cerita, rancangan yang membangun visual daya tarik awal (*hook*), pengenalan dunia cerita (*world building*) yang memicu rasa ingin tahu, dan dapat mengoptimalkan efisiensi waktu. Teknik animasi yang digunakan merupakan teknik animasi cut-out serta disebarluaskan melalui platform media Instagram. Metode yang digunakan merupakan metode perancangan produk dengan pendekatan kualitatif. Metode perancangan produk berbasis pipeline produksi animasi sebagai rancangan dasar pembuatan animasi orientasi dari cerita rakyat Putra Mahkota Lokan.

Dalam perancangan ini cerita rakyat "Putra Mahkota Lokan" terutama pada bagian orientasi yang akan diadaptasi. Cerita rakyat Putra Mahkota Lokan yang diadaptasi berasal dari ebook Repositori Institusi Kemendikdasmen [1]. Mengingat tingginya minat terhadap konten digital yang bersifat audio-visual dan mudah untuk diakses menjadikan animasi menjadi media yang efektif dalam mengadaptasi cerita rakyat [2]. Cerita rakyat Putra Mahkota Lokan kemudian akan diadaptasi dalam bentuk animasi cut-out. Cut out animation merupakan salah satu teknik animasi 2D yang memiliki metode yang sama dengan animasi stop motion. Namun seiring perkembangan zaman, teknik animasi cut out berkembang menjadi lebih modern dan dapat diproduksi melalui media digital. Cut out animation merupakan teknik animasi yang memisahkan bagian karakter hingga objek menjadi beberapa aset, kemudian digerakkan menggunakan rigging dan keyframe sehingga menghasilkan gerakan animasi. Teknik cut out menjadi salah satu teknik efisien yang tekniknya tidak memerlukan penggambaran ulang setiap frame [3]. Konsep teknik ini serupa dengan pertunjukan wayang dalam budaya Indonesia, sehingga memperkuat nuansa lokal [4]. Cerita rakyat yang telah diadaptasi kemudian akan disebarluaskan menggunakan platform Instagram. Dalam penelitian yang berjudul Ketertarikan Pengguna Media Sosial terhadap

Konten Visual di Instagram @himakom.uki menjelaskan bahwa Instagram merupakan sosial media yang memiliki pengguna terbanyak dengan urutan keempat di Indonesia. Kisaran jumlah pengguna Instagram dapat mencapai 104,8 juta pengguna, dengan mayoritas penggunanya adalah remaja hingga dewasa muda. 30,85% pengguna berasal dari kelompok usia 18-24 tahun. Kelompok usia ini cenderung tertarik dengan konten visual seperti gambar, audio, video, maupun animasi sebagai salah satu sumber informasi [5].

Rumusan masalah perancangan ini adalah bagaimana mengadaptasi segmen orientasi cerita rakyat Putra Mahkota Lokan ke dalam animasi cut out dengan mengimplementasikan visual budaya Melayu Kepulauan Riau, dan bagaimana kelayakan animasi cut out sebagai media pelestarian cerita rakyat Kepulauan Riau. Berdasarkan hal tersebut, perancangan memiliki tujuan untuk menghasilkan animasi orientasi Putra Mahkota Lokan dengan teknik cut out dengan unsur visual budaya Melayu Kepulauan Riau untuk didistribusikan melalui Instagram, referensi visual budaya Melayu Kepulauan Riau didapatkan melalui studi literatur dan wawancara dengan pakar budaya, serta mengetahui kelayakan sebagai media pelestarian cerita rakyat Kepulauan Riau melalui evaluasi narasumber ahli. Agar perancangan ini terarah, pembahasan dibatasi pada cerita rakyat Putra Mahkota Lokan yang berasal dari Kepulauan Riau khususnya bagian pertama yakni segmen orientasi, diadaptasi ke dalam animasi cut-out, memanfaatkan Instagram sebagai media pelestarian, studi literatur digunakan dalam membantu mendapatkan sumber referensi visual dari budaya Melayu, dan wawancara sebagai metode evaluasi dan validasi hasil perancangan.

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Metode yang diterapkan pada perancangan ini merupakan metode perancangan produk dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur dan wawancara. Dalam penggambaran tersebut digunakan pipeline produksi animasi yang mencakup tahap praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan merupakan studi literatur dan wawancara. Studi literatur merupakan tahapan yang mengumpulkan artikel, jurnal, penelitian terdahulu, dan dokumentasi visual yang relevan sebagai referensi. Sedangkan, wawancara merupakan tahap pengumpulan data yang digunakan dalam pertemuan tatap muka dengan narasumber [6]. Penelitian ini menggunakan metode perancangan produk dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk

memahami nilai budaya serta mengolah data yang diperoleh melalui studi literatur dan wawancara.

Praproduksi

1. Riset Visual

Riset visual dilakukan dengan metode studi literatur untuk mendapatkan referensi visual dari budaya Melayu di Kepulauan Riau. Referensi visual tersebut dijadikan ke bentuk moodboard yang akan menjadi acuan dalam mendesain judul, bentuk karakter, dan bentuk environment di animasi yang akan diproduksi.

- Lokan.

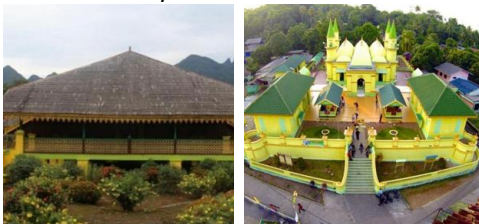
Lokan merupakan sejenis kerang yang berhabitat di perairan mangrove. Habitat utama kerang lokan yaitu berada di perairan mangrove yang tenang, berpasir, dan berlumpur [7]. Lokan digunakan sebagai referensi visual utama dari perancangan karakter perangan Lokan.



Gambar 1. [Kerang Lokan](#)

- Istana Damnah dan Masjid Raya Sultan Riau.

Istana Damnah merupakan kerajaan melayu yang terletak di Daik Lingga, Kepulauan Riau. Istana Damnah memiliki keunikan struktur arsitek perpaduan Melayu, Eropa, dan Timur Tengah [8]. Masjid Raya Sultan Riau merupakan Masjid yang terdapat di Pulau Penyengat, Kepulauan Riau. Masjid ini dibangun oleh Sultan Mahmud di tahun 1803 [9]. Kedua bangunan tersebut akan digunakan sebagai referensi pembuatan kerajaan pada animasi cerita rakyat Putra Mahkota Lokan.



Gambar 2. [Istana Damnah](#), [Masjid Raya Sultan](#).

- Cekak Musang dan Kebaya Laboh.

Pakaian adat cekak musang merupakan salah satu pakaian adat melayu di Kepulauan Riau. Pakaian adat ini merupakan pakaian adat resmi bagi kaum laki-laki. Bentuk bagian atas dari pakaian adat ini yaitu berkerah, berbelah kebawah sepanjang ± 5 cm, dan memiliki 5 kancing mengikuti rukun islam. Celana dari setelan baju adat ini biasanya sepanjang mata kaki dan memakai bahan yang sama dengan

setelan baju, yang bahan tersebut tidak panas dan bermotif. Sedangkan, Kebaya laboh memiliki ciri khas seperti memiliki panjang baju mencapai sekitar tiga jari di bawah lutut hingga batas betis, memiliki empat hingga lima kancing kecil yang berupa kancing ketip (terletak di balik penutup baju), baju dapat berbentuk longgar maupun ketat, panjang lengan sekitar dua jari dari pergelangan lengan atau tetap memperlihatkan pergelangan lengan, memiliki lobang lengan dengan perbedaan tiga jari setelah pergelangan lengan, dan bahan pakaian sesuai kemampuan ekonomi. Pakaian adat kebaya labuh ini dikenakan oleh perempuan dan biasanya dikenakan secara harian maupun dipakai pada kegiatan formal [10]. Pakaian adat ini akan digunakan sebagai referensi pakaian karakter yang terdapat di animasi orientasi Putra Mahkota Lokan.



Gambar 3. Pakaian Adat [10].

- Tudung Manto.

Tudung manto biasanya dikenakan oleh perempuan Melayu pada saat acara adat istiadat budaya melayu atau disaat acara-acara resmi. Tudung manto merupakan kain penutup kepala yang biasanya digunakan dengan baju melayu seperti kebaya laboh. Pada zaman Kerajaan Melayu Lingga-Riau, jenis bahan dan hiasan kelingkan pada tudung manto menjadi penanda status sosial. Tudung manto yang berbahan sutra atau kain yang unggul dan kelingkan emas biasanya dikenakan oleh keluarga kerajaan atau pejabat tinggi [11]. Tudung manto akan digunakan sebagai referensi penutup kepala sang ratu pada animasi cerita rakyat Putra Mahkota Lokan.



Gambar 4. [Tudung Manto](#)

- Tanjak Dendam Tak Sudah dan Tanjak Elang Menyongsong.

Tanjak dendam tak sudah merupakan salah satu tanjak yang sering digunakan oleh keluarga kerajaan pada masa Kesultanan Melayu Melaka. Tanjak yang dikenakan oleh keluarga kerajaan biasanya arah lainnya di sebelah kanan dan simpul ketupat palas disebelah kiri. Sedangkan, rakyat biasa biasanya mengenakan sebaliknya. Selain hal tersebut, tanjak bangsawan biasanya menggunakan 7 jenjang lipatan dan kain songket. Sementara rakyat biasa akan menggunakan kain batik biasa dan tidak menggunakan 7 jenjang lipatan. Tanjak elang menyongsong memiliki filosofi kedudukan seorang raja yang menghadang musuh. Filosofi tersebut memiliki makna kebijaksanaan dan kecermatan. Tanjak elang menyongsong angin juga memiliki bentuk kepala elang yang seperti memainkan gerak angin pada bagian atasnya [12].



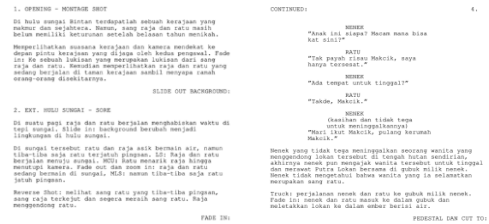
Gambar 5. [Tanjak](#)

2. Spesifikasi

Format video yang akan digunakan dalam pembuatan animasi “Putra Mahkota Loka” akan dirancang mengikuti format Instagram Reels. Format Instagram Reels yaitu memakai rasio aspek 9:16 (vertikal), resolusi 1080 x 1920 piksel, durasi paling lama 3-4 menit, menggunakan format MP4 atau MOV. Perancangan animasi cerita rakyat Putra Mahkota dibagi menjadi tiga, yaitu orientasi, konflik, dan resolusi. Namun, animasi yang akan dirancang dalam penelitian ini yaitu bagian 1 (orientasi). Bagian 1 (orientasi) akan menjadi pengenalan awal cerita, menjadi bahan evaluasi dan validasi oleh narasumber dalam proses wawancara, dan mempersingkat waktu produksi.

3. Naskah Cerita

Cerita lengkap dari cerita rakyat “Putra Mahkota Loka” yang digunakan dalam naskah ini menggunakan referensi dari sumber buku “PUTRA MAHKOTA LOKAN” karya [1]. Narasi dari buku tersebut kemudian diolah kembali dan disederhanakan menjadi sebuah naskah. Alur cerita dari narasi tersebut terdapat perubahan dan masih mengandung makna yang sama. Berikut merupakan naskah dari cerita rakyat Putra Mahkota Loka yang telah dibuat:



Gambar 6. Naskah Cerita

4. Konsep Visual

- Warna

Pemilihan warna berdasarkan Triwarna Melayu. Triwarna Melayu terdiri dari warna kuning, merah, dan hijau. Dari masing-masing warna tersebut mengandung makna seperti, warna kuning mengandung arti kemuliaan dan kedaulatan raja atau sultan, merah melambangkan keberanian, semangat juang dan kesetiaan yang dijunjung tinggi di tradisi Melayu, dan hijau yang melambangkan kerohanian dan kepatuhan dalam ajaran Islam [13]. Warna-warna tersebut akan menjadi acuan penempatan palet warna untuk logo, karakter, hingga latar lingkungan. Berikut merupakan warna utama yang akan digunakan dalam pembuatan animasi “Putra Mahkota Loka”:

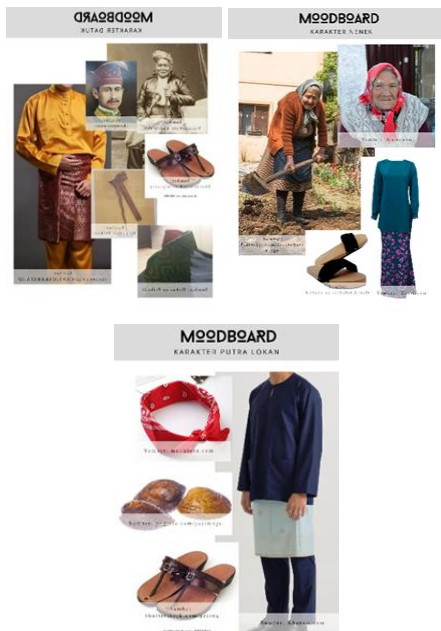


Gambar 7. Warna

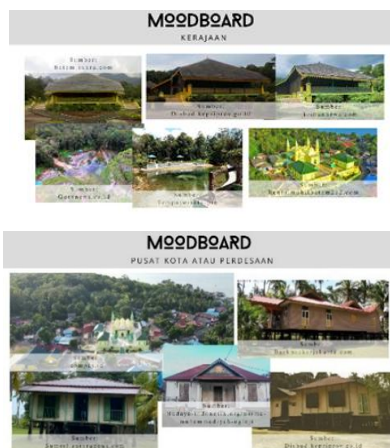
- Moodboard

Moodboard digunakan sebagai referensi visual dari kebutuhan animasi yang nantinya akan menentukan arah estetika, suasana, hingga bentuk karakter. Moodboard terbagi menjadi beberapa, seperti berikut:





Gambar 8. Moodboard Karakter



Gambar 9. Moodboard Environment

- Desain Visual

Desain judul.

Desain judul dibutuhkan dalam pembuatan animasi “Putra Mahkota Lokan”. Hal tersebut dikarenakan desain judul dapat menjadi identitas sekaligus menjadi ikon yang dapat menarik perhatian penonton dari platform Instagram. Berikut merupakan beberapa desain yang telah dirancang:



Gambar 10. Opsi Awal Desain Judul

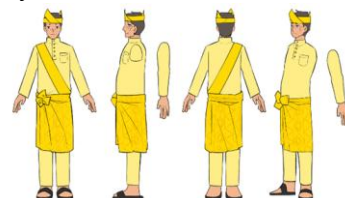
Setelah merancang beberapa desain, akhirnya telah ditetapkan bahwa rancangan desain judul animasi “Putra Mahkota Lokan” akan menggunakan 2 jenis font yaitu, Playfair Display dan Changa One. Playfair Display akan digunakan untuk teks “Putra Mahkota” dengan Bold dan ukuran 80 untuk memiliki karakteristik elegan, tekesan formal, dan agung sesuai latar cerita kerajaan Melayu, dan teks “Lokan” menggunakan font Changa One dengan pilihan Regular dan ukuran 425 untuk memiliki karakteristik tebal dan padat agar menjadi perhatian penonton. Kombinasi kedua tipografi ini menciptakan kontras yang dinamis antara kesan kerajaan atau bangsawan pada teks "Putra Mahkota" dan kesan kuat ikonik serta point utama pada teks "Lokan", sehingga desain judul mampu merepresentasikan identitas cerita sekaligus berfungsi sebagai elemen visual yang menarik di platform Instagram.



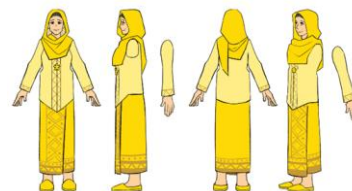
Gambar 11. Desain Judul

Desain karakter

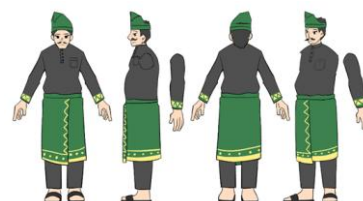
Kemudian digambarkannya desain karakter untuk menentukan karakter-karakter yang akan tampil dalam video animasi cut out “Putra Mahkota Lokan” part 1 (orientasi). Karakter tersebut meliputi karakter utama yaitu Lokan, Sang Raja, Sang Ratu, Datuk Kerajaan, dan Nenek.



Gambar 12. Karakter Raja



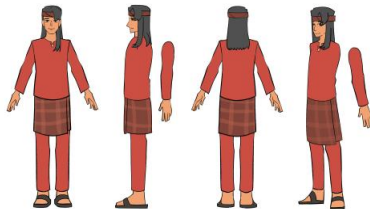
Gambar 13. Karakter Ratu



Gambar 14. Karakter Datuk



Gambar 15. Karakter Nenek



Gambar 16. Karakter Pangeran Lokan

Desain Environment

Desain Environment sendiri digambarkan untuk menciptakan atmosfer dari animasi “Putra Mahkota Lokan”.



Gambar 17. Desain Environment

5. Storyboard

Storyboard merupakan tahap penggambaran alur cerita yang berfungsi sebagai panduan naratif yang berbentuk sketsa sederhana. Penggambaran alur tersebut akan dijadikan kedalam sebuah sketsa adegan-adegan tiap panelnya. Panel pada storyboard tersebutlah yang akan mewakili visual adegan, transisi, deskripsi adegan, penggambaran latar, pergerakan kamera, hingga ekspresi dari karakter. Hal ini dilakukan agar mempermudah dalam proses produksi animasi nantinya, karena storyboard akan membantu pemahaman urutan peristiwa, ritme cerita, dan komposisi gambar.



Gambar 18. Storyboard

Produksi

1. Asset Visual

Aset yang dikerjakan meliputi karakter, foreground, background, dan properti. Dalam pembuatan aset digunakannya perangkat lunak Medibang Paint. Setiap komponen yang dipisahkan akan mengikuti kebutuhan aset yang akan dianimasikan. Berikut merupakan contoh dari aset karakter, foreground, background, dan properti yang telah dipisahkan:



Gambar 19. Aset Visual

Aset-aset tersebut diekspor ke dalam bentuk format PNG dengan background transparan agar mempermudah dalam melakukan rigging serta menganimasikan aset tersebut. Sedangkan, untuk aset background akan diekspor tanpa karakter. Setelah memisahkan aset, tahap selanjutnya merupakan tahap rigging aset yang dibutuhkan.

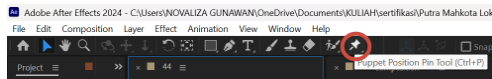
2. Rigging

Rigging berfungsi sebagai tulang yang akan membantu menggerakkan komponen aset yang telah dipisahkan pada tahap sebelumnya. Proses rigging menggunakan software Adobe After Effect. Semua komponen aset diimpor ke dalam software animasi lalu disesuaikan ke dalam bentuk awal. Penggunaan urutan layer juga disesuaikan dengan perspektif kedalaman aset tersebut. Seperti contoh, foreground yang terletak pada layer paling atas, kemudian karakter disusun pada layer dibawahnya, dan background yang berada di layer paling bawah. Berikut merupakan contoh dari penyusunan layer yang telah diterapkan:



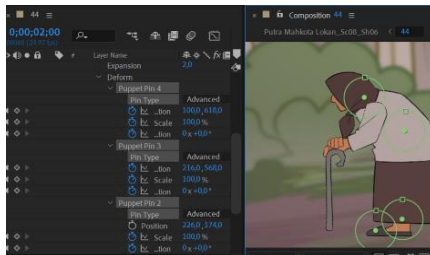
Gambar 20. Penyusunan Layer

Setelah melakukan penyusunan layer tahap berikutnya merupakan pemberian rig pada bagian karakter yang akan digerakan. Pada software Adobe After Effect digunakannya tool “Puppet Position Pin Tool”, seperti yang ditandai pada gambar berikut:



Gambar 21. Puppet Position Pin Tool

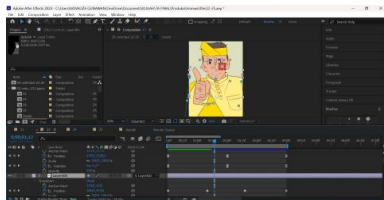
Tool tersebut kemudian dipasang ke bagian yang akan dianimasikan. Seperti pada gambar dibawah. Rigging akan membantu pergerakan seperti perpindahan posisi ataupun rotasi pada aset.



Gambar 22. Rigging

3. Animasi

Animasi dilakukan mengikuti panduan dari storyboard yang telah dilakukan pada tahap praproduksi. Pada tahap animasi ini aset-aset karakter digerakkan sesuai kebutuhan. Setiap adanya pergerakan akan dikunci menggunakan keyframe, sehingga software Adobe After Effect dapat memperkirakan pergerakan secara otomatis, dan menghasilkan animasi dengan gerakan yang halus tanpa harus menggambar pada setiap framenya. Dalam menganimasikan bagian wajah seperti alis, mata, dan mulut pergerakan akan mengubah aset-asetnya. Biasanya aset-aset wajah telah dipersiapkan sebelumnya pada saat proses pembuatan aset. Lalu transisi antar adegan akan menggunakan teknik cut atau fade sesuai panduan di storyboard.

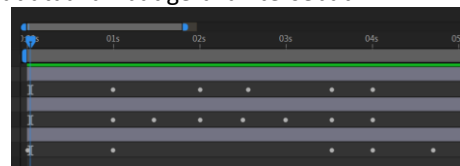


Gambar 23. Animasi

- Keyframe

Pergerakan aset seperti perpindahan posisi, rotasi, dan skala di Adobe After Effect ditentukan menggunakan keyframe dari titik awal pergerakan hingga akhir pergerakan. Keyframe yang telah membentuk parameter pergerakan posisi, rotasi, dan skala, Adobe After Effect akan secara otomatis melakukan interpolasi untuk menghasilkan pergerakan yang konsisten dan halus. Metode ini membantu aset bergerak secara alami tanpa perlu

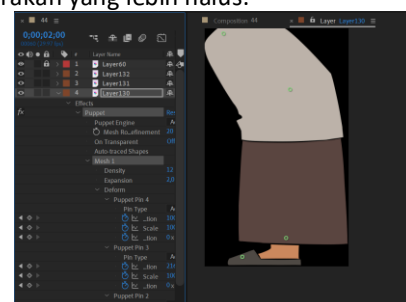
memerlukan gambaran ulang pada setiap frame. Selain itu, pergerakan dari aset sebelumnya dapat digunakan untuk aset lain yang memiliki pergerakan yang sama. Hal ini menjadikan teknik cut out animation lebih efisien dari segi waktu dan proses produksi mandiri [3]. Pergerakan animasi terhadap karakter dan objek dilakukan secara terpisah. Keyframe dikerjakan dengan menerapkan prinsip *straight ahead*, dimana setiap keyframe diatur satu per satu secara bertahap hingga membentuk rangkaian gerakan. Selain hal tersebut, tahap ini juga memakai prinsip *timing and spacing* untuk menentukan durasi dari pergerakan dan cepat atau lambat gerakan tersebut.



Gambar 24. Keyframe

- Animasi pergerakan karakter, objek, dan ekspresi.

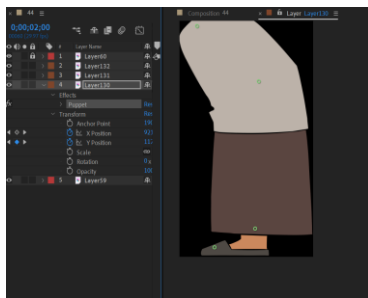
Karakter, objek, dan ekspresi digerakkan menggunakan titik-titik pin dari Puppet Position Pin Tool yang telah dilakukan pada proses rigging. Pin tersebut kemudian digerakkan secara independen sesuai kebutuhan. Selama melakukan pergerakan aset, tahap ini menerapkan beberapa prinsip animasi seperti *solid drawing*, *squash and stretch*, *anticipation*, *slow in and slow out*, *secondary action*, *arc*, *staging*, *exaggeration*, dan *appeal*. Pergerakan pin dari *puppet position pin tool* dikombinasikan dengan perubahan posisi, rotasi, dan scale di layer sehingga menghasilkan pergerakan yang lebih halus.



Gambar 25. Posisi, Rotasi, dan Scale

- Camera movement

Beberapa scene membutuhkan pergerakan kamera yang sederhana seperti pergerakan panning, zoom in, dan zoom out. Teknik tersebut diimplementasikan dengan menganimasikan position dan scale yang terdapat di Adobe After Effect. Hal ini diterapkan untuk memberikan kesan penekanan terhadap adegan dramatis.



Gambar 26. Camera movement

Animasi yang telah diproduksi mencakup rangkaian pembuka cerita seperti, pengenalan latar kerajaan, pengenalan karakter Raja dan Ratu, kehamilan sang Ratu, kelahiran pangeran Lokan yang menjadi pembuka konflik awal, hasutan sang Datuk, hingga pembuangan karakter Ratu dan pangeran Lokan untuk menuju alur konflik dan sebagai adegan cliffhanger.

4. Audio

Pengisian suara pada animasi Putra Mahkota Lokan mencakup suara narator sebagai menyampaikan alur cerita dan suara karakter, seperti raja, ratu, tabib, datuk, dan nenek. Proses pengisian suara karakter tersebut diisi oleh beberapa teman yang membantu dalam menyesuaikan karakterisasi dan menyampaikan cerita lebih hidup. Begitu pula dengan pengisian suara narator dalam mendukung penyampaian alur cerita. Selain pengisian suara, terdapat pula background music dan sound effects dalam membangun alur cerita pada animasi. Background music menggunakan audio yang bersumber dari Royalty Free Music Library [15]. Sedangkan, untuk audio sound effects menggunakan audio dari Freesound [16]. Kedua platform tersebut menyediakan aset audio yang aman dan bebas untuk digunakan.



Gambar 27. Audio

Pasca produksi

1. Compositing.

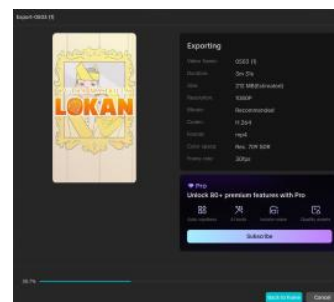
Setelah seluruh aset telah selesai dianimasikan, maka selanjutnya masuk ke tahap compositing. Pada tahap ini dilakukannya penyatuan antara animasi dengan audio narasi, pengisian suara karakter, background music, dan sound effects agar menjadi komponen yang utuh. Penyatuan tersebut dilakukan secara hati-hati agar audio selaras dengan video animasi dan pada tahap ini digunakannya software editing yaitu *CapCut*.



Gambar 28. Compositing

2. Rendering.

Setelah persiapan selesai maka selanjutnya masuk ke dalam tahap final output yaitu rendering. Pada tahap ini animasi di export dengan menyesuaikan standar rekomendasi dari Instagram Reels, dengan format video MP4 bercodec H.264 dan resolusi 1080 x 1920 piksel. Thumbnail animasi yang digunakan merupakan ilustrasi karakter raja dan ratu yang diambil dari salah satu scene animasi serta desain judul "Putra Mahkota Lokan". Setelah proses rendering selesai, dilakukannya pengecekan ulang seperti melihat kembali hasil video animasi menggunakan beberapa ukuran layar serta memastikan kembali keselarasan antara audio dan video.



Gambar 29. Rendering

ANALISIS DATA WAWANCARA DAN EVALUASI

Setelah melalui produksi animasi tahap selanjutnya merupakan tahap analisis data dari hasil wawancara yang telah dilakukan. Wawancara bersifat semi-terstruktur terhadap ketiga narasumber. Narasumber pertama yang diwawancara merupakan seorang kepala bidang kebudayaan dengan bidang ahli sastra dan cerita rakyat, narasumber kedua merupakan HRD magang yang ahli di bidang animasi, dan narasumber ketiga yang merupakan dosen animasi dari Politeknik Negeri Batam yang juga ahli di bidang animasi. Analisis data wawancara didapatkan menggunakan metode analisis tematik [14]. Metode analisis tersebut terbagi menjadi enam tahapan.

Familiarising yourself with the dataset.

Tahapan awal dalam melakukan pendalaman data secara mendalam dengan narasumber yang relevan dan kompeten, mendengar kembali audio wawancara, dan melakukan transkrip audio wawancara.

Coding.

Tahapan pengkodean dari hasil transkrip wawancara. Tahap ini melakukan pemberian label dari data yang dihasilkan berkaitan dan bermakna.

Generating initial themes.

Tahap identifikasi pola makna terhadap kumpulan data, yang dimana mengelompokkan kode yang mengandung konsep inti yang sama dan memberikan "jawaban" yang bermakna.

Developing and reviewing themes.

Tahap peninjauan tema-tema dan melakukan pengembangan yang berkaitan dengan kutipan yang telah dikodekan.

Table 1: *Developing and reviewing themes.*

Tema Kandidat	Penggabungan Tema	Hasil Tema
Nilai Budaya Melayu.	Nilai moral, tradisi lisan, dan kedekatan manusia dengan alam yang menjadi inti cerita rakyat Melayu.	Kekayaan dan Nilai Budaya Melayu.
Kelemahan Teknik Visual: Warna dan Perspektif.	Permasalahan dominasi warna dan ketidakakuratan perspektif latar yang perlu diperbaiki.	Kualitas Teknis Produksi Animasi Cut-Out.
Penguatan Identitas Auditif Melayu.	Penambahan musik latar dan efek dramatisasi audio untuk memperkuat nuansa budaya Melayu.	Kualitas Audio dan Narasi.
Kesesuaian Gaya Visual dengan Genre Cerita Rakyat.	Gaya visual animasi yang mencerminkan kesan autentik dan sesuai dengan genre cerita rakyat.	Efektivitas Penyampaian Cerita Rakyat melalui Animasi Cut-Out.

Strategi Distribusi dan Jangkauan Audiens.	Penggunaan Instagram sebagai platform distribusi untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan interaksi.	Strategi Distribusi dan Jangkauan Audiens di Media Instagram.
--	---	---

Refining, defining and naming themes.

Hasil tema yang telah ditemukan kemudian dikelompokkan dengan peninjauan kembali, kemudian diperhalus, dan diberi nama final dengan mempresentasikan esensi makna dari keseluruhan data. Setiap tema memiliki ruang lingkup, *internal* yang teratur, dan bersangkutan dengan perancangan. Tahap ini menghasilkan tiga tema utama yang merupakan tema penyampaian budaya melayu, penggunaan teknik animasi cut-out, dan distribusi platform instagram.

Kesimpulan Wawancara.

1. Tema Penyampaian Budaya Melayu.

- Nilai moral Melayu di Kepulauan Riau.

Narasumber 1 (kepala bidang kebudayaan) mengonfirmasi bahwa penggambaran hubungan antar manusia dan alam merupakan karakteristik yang umum dijumpai dalam tradisi lisan Melayu. Hal tersebut juga didukung dengan motif cerita rakyat Putri Siput Gondang yang dikemukakan oleh narasumber pertama.

N1: "*Cerita yang menghadirkan manusia dengan hewan itu sudah sangat-sangat lumrah di dalam dunia Melayu... manusia masa lalu, termasuk orang Melayu, dia sangat menyatu dengan alamnya, tanaman-tanaman, pohon-pohonan dan flora... dan juga faunanya.*"

- Representasi visual Melayu ke dalam animasi.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa identitas budaya dalam animasi telah berhasil ditampilkan dalam animasi. Akan tetapi, narasumber pertama memberi evaluasi berupa visualisasi lingkungan lebih menyesuaikan karakteristik masa pra-islam dan menginterpretasikan kerang loka.

N1: "*Ya, salah satu contoh dari segi pakaian kan. Untuk memperlihatkan cara berpakaian. Kemudian menggambarkan bagaimana pakaian di istana dan pakaian di luar istana. Kemudian juga dialog-dialognya juga. Sehingga itu mencerminkan Melayu yang kita ingin angkat sebagai cerita.*"

- Penguat identitas audiovisual Melayu.

Narasumber pertama menekankan bahwa representasi dalam budaya tidak hanya dibangun pada elemen visual, tetapi juga pada unsur auditif. Penggunaan narasi bahasa Indonesia dengan penggabungan suara karakter menggunakan

bahasa Melayu sederhana menjadi teknik yang efektif dalam mempertahankan tradisi dan komunikasi. Narasumber pertama juga memberikan evaluasi berupa penambahan musik Melayu seperti musik makyong, jogi, atau dakung.

N1: *"Ya, efektif. Karena kita ingin mempertahankan satu sisi tradisi, di satu sisi lagi komunikasi dan berhasil untuk berkomunikasi dengan audien... ini sebenarnya sebuah fenomena yang bisa diatasi dengan kerja keras."*

- Potensial pelestarian budaya Melayu Kepulauan Riau.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa animasi berpotensi sebagai media alternatif dalam pelestarian budaya dan terutama dalam menceritakan cerita rakyat. Narasumber ketiga memandang animasi digital merupakan media yang efektif dalam mengemas konten budaya lokal agar lebih mudah diterima oleh masyarakat, dan hal tersebut juga didukung oleh pernyataan dari narasumber kedua dan pertama. Temuan ini menunjukkan bahwa animasi berhasil menjadi sarana edukasi budaya dan menjadi transmisi kepada audiens yang belum mengenal cerita rakyat di Kepulauan Riau.

N3: *"Untuk konten lokal ditampilkan dalam bentuk media kekinian itu hal yang baik. Karena kita bisa menasar target audiens yang di luar ini... dengan konversi ke media kekinian."*

N2: *"Saya kan bisa bilang saya nggak pernah tahu cerita tentang lokan ini. Jadi pas saya lihatnya, oh, ternyata ada cerita rakyat ini disini... bisa dibikin part-partnya lagi, jadi untuk di-share."*

N1: *"Tidak. Bagaimanapun sebuah karya dalam bentuk film, dalam bentuk animasi, dalam bentuk cerita rakyat, dia akan hadir, akan mengusung dengan keunggulannya masing-masing... di dalam teknik animasi, kita sudah menyampaikan dengan pola audio sekaligus visual."*

Berdasarkan temuan tersebut, tema Penyampaian Budaya Melayu menunjukkan bahwa penerapan referensi budaya melalui studi literatur dan wawancara telah mampu mempresentasikan identitas budaya ke dalam visual animasi. Meskipun demikian, hasil validasi juga memberikan evaluasi untuk ruang perbaikan yang belum sepenuhnya terealisasi dalam produk akhir.

2. Tema Penggunaan Teknik Animasi Cut-Out.

- Gaya visual dengan genre cerita.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa narasumber sepakat dengan kesesuaian penggunaan teknik animasi cut out sebagai media penyampaian cerita rakyat. Narasumber kedua menyatakan bahwa gaya visual yang digunakan memiliki kemiripan dengan ilustrasi buku cerita rakyat sehingga mampu membangun kesan akrab ke penonton dan

memperkuat identitas genre. Dari sisi teknis, narasumber ketiga menjelaskan bahwa teknik animasi cut out memiliki relevansi yang tinggi terhadap visual ilustratif yang mempertahankan detail gambar dan efisien dalam proses produksi mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan animasi cut out telah memenuhi pertimbangan estetis dan teknis, yang menjadi pendukung dari tujuan perancangan dalam menghasilkan animasi cerita rakyat yang efektif.

N2: *"Menurut saya sudah cukup ya, karena kalau misalnya kita buat sendiri, kesannya lebih seperti cerita dongeng gitu yang dibuat cerita gitu... menurut saya sudah cocok sih penggunaannya sendiri."*

N3: *"Bisa dikatakan cukup kuat karena memang untuk menceritakan animasi, cerita yang detail ini atau cerita yang memang membutuhkan ilustrasi, penggunaan teknik cut-out itu sangat relevan. Karena bisa mengefektifkan waktu."*

- Teknis animasi.

Meskipun gaya visual telah dinilai sesuai dengan karakteristik cerita rakyat, teknis dalam animasi menunjukkan bahwa implementasinya masih memiliki berapa kendala dan evaluasi. Hasil evaluasi berupa dominasi warna, hal ini meliputi peningkatan kontras antara warna karakter dan latar. Evaluasi ini mempengaruhi penggunaan prinsip staging dan solid drawing dalam penerapan fokus objek dan pencahayaan di animasi. Staging merupakan prinsip yang melibatkan penempatan tokoh untuk mendukung suasana dan menentukan fokus utama, dan solid drawing merupakan aspek visual yang berupa anatomi, komposisi, pencahayaan, dan keseimbangan dalam menekankan pentingnya memahami dimensi dan bentuk objek (satria, n. etc).

N2: *"Untuk pemilihan warnanya, mungkin terlalu banyak penggunaan warna kuning... antara background sama warna karakternya terlalu nyatu."*

N3: *"Ada hal yang tidak konsisten saat pergerakan mata yang warna putihnya menghilang di beberapa shoot... Tambah satu adjustment layer di After Effects berupa Lumetri Color untuk mengatur color grading-nya."*

Terdapat juga evaluasi dari segi teknis yang berupa konsistensi perspektif, terdapat beberapa perspektif dari karakter yang kurang menyesuaikan sudut kamera. Hal ini juga melibatkan evaluasi dari prinsip staging dan solid drawing.

N2: *"Untuk perspektif, untuk penggambaran perspektifnya mungkin bisa diperbaiki karena kalau misalnya sudah mengambil dari gambarnya dari atas atau mengambil dari angle-nya lain, lumayan keliatan kayak perspektifnya kurang pas."*

N3: "Proporsi yang dia mau buat itu detail, lihat ini. Satu banding satu, tapi pas disini rumahnya itu tidak gitu. Ini orangnya detail, rumahnya tidak gitu. Jadi ada ketidakmaksimalan disini."

Kemudian terdapat evaluasi dari aspek konsistensi gambar di animasi. Beberapa aset dan karakter terdapat perubahan detail pada setiap shot.

N2: "Pas Ratunya melahirkan... bentuk keranjangnya itu berbeda dari yang dibawah sama yang ditunjukkan ke bagian ke rajanya. Awalnya ada tangkainya keranjangnya, terus tau-tau ngga ada tangkainya lagi."

N3: "Proporsi yang dia mau buat itu detail, lihat ini. Satu banding satu, tapi pas disini rumahnya itu tidak gitu. Ini orangnya detail, rumahnya tidak gitu. Jadi ada ketidakmaksimalan disini."

Selanjutnya merupakan evaluasi pada aspek durasi. Animasi dinilai terlalu lama sebagai konten di Instagram.

N2: "Tiga menit menurut saya kalau untuk buat animasi di Instagram itu lumayan lama menurut saya... kalau bisa ini mungkin ditingkatkan lagi, mungkin setengah menitnya aja, satu setengah gitu"

N3: "Lakukan proses cutting... supaya pas 30 detik. Saya rasa bagus ada cut supaya orang bikin penasaran gantung. Misalnya ini, pas sampai sini supaya dikira ini nenek-neneknya jahat. Seperti ini, dan pindah ke selanjutnya."

Berikutnya merupakan evaluasi terhadap aspek compositing, animasi masih dinilai mentah dan membutuhkan efek tambahan untuk membuat animasi lebih dramatis.

N1: "Diberikan mungkin efek-efek saja. Pertama, efek audio tadi. Kemudian, dalam sebuah animasi ini harus didramatisir... Didramatisir kisah itu. Di situ mungkin didramatisir melalui efek-efek, melalui cara-cara beranimasi."

N3: "Tambahin adjustment layer efek supaya post-pro nya selesai... Kompilasi aset yang bisa dipakai kembali. Simpan bone yang bisa dipakai lagi saat dia tutup berkedip, sedih atau apa."

Dan terakhir merupakan evaluasi dari aspek penambahan aset.

N1: "Elemen yang belum munculnya itu... supaya audien yang bukan orang melayu yang tidak tahu tentang budaya Melayu tahu bahwa lokan itu adalah sejenis kerang-kerangan yang hidup di alam laut di sekitar pohon mangrove. Nampak sekilas. Biar orang lebih paham."

N3: "Dia akan ada, kalau orang bisa mengerti terkait lokan... Itu apa sih artinya? Tidak semua orang tahu arti lokan."

- Audio dan narasi.

Ketiga narasumber menunjukkan bahwa aspek audio memiliki evaluasi sebagai faktor penting dalam animasi. Narasumber pertama lebih

menyarankan untuk melakukan penambahan musik Melayu berupa musik mak yong, jogi, atau dangkung, narasumber kedua menyarankan perubahan dalam penyampaian narasi yang terlalu ekspresif, dan narasumber ketiga yang menyarankan untuk menambah suara ambience terhadap informasi kerang lokan.

N1: "Pertama mungkin dalam musik latar. Kasih musik latar. Supaya dia sense of Melayu itu lebih terasa... Saya menyarankan itu musiknya musik makyong. Cari di internet dapat. Atau tari jogi. Atau musik dangkung. Karena musik mak yong, jogi, dan dangkung itu adalah produk-produk budaya Pra Islam."

N2: "Untuk perspektif, untuk penggambaran perspektifnya mungkin bisa diperbaiki karena kalau misalnya sudah mengambil dari gambarnya dari atas atau mengambil dari angle-nya lain, lumayan keliatan kayak perspektifnya kurang pas."

N3: "Dia akan ada, kalau orang bisa mengerti terkait lokan... Itu apa sih artinya? Tidak semua orang tahu arti lokan."

- Efisiensi teknik animasi cut out.

Terlepas dari evaluasi yang diberikan, narasumber juga memberikan tanggapan validasi terhadap teknik animasi cut out. Narasumber pertama menilai bahwa teknik animasi memiliki keunggulan dalam visual dan audio, narasumber kedua menilai dari penggunaan style yang menarik dan sesuai untuk cerita rakyat, dan narasumber ketiga yang menilai kelayakan dalam menggunakan teknik animasi cut out.

N1: "Bagaimanapun sebuah karya dalam bentuk film, dalam bentuk animasi, dalam bentuk cerita rakyat, dia akan hadir, akan mengusung dengan keunggulannya masing-masing... di dalam teknik animasi, kita sudah menyampaikan dengan pola audio sekaligus visual."

N2: "Untuk gambarnya sendiri, kesannya itu memang cocok untuk cerita-cerita rakyat... kalau bisa, tetap konsisten, style nya seperti ini, jangan diubah."

N3: "Kalau skala 1-5, dia di atas cukup. Dia layak. Namun saya tidak bisa katakan dia sangat layak. Dia ada tingkatan 4, menurut saya. Ya, salah satunya kekurangan tadi. Karena sejujurnya kita tidak bisa kalah saing sama animasi 3D, gitu. Mau lomba, mau apapun itu memang tidak bisa. Semakin sulit tekniknya, memang semakin bagus. Ini kan mau kejar cepat dan story panjang. Dan saya rasa dia bisa jadi hal yang efisien untuk produksi yang memang produksi mandiri, penelitian atau karya yang memang non-komersil. Kalau misalnya komersil kan cukup rumit juga diproduksi 3D. Jadi memang ini salah satu keputusan yang terbaik untuk memilih teknik ini di skala yang penelitian untuk produksi kecil-kecilan."

Secara keseluruhan, tema Penggunaan Animasi cut out menunjukkan bahwa teknik cut out mampu mendukung penyampaian cerita rakyat Putra Mahkota Lokan secara efektif melalui gaya visual dan proses produksi yang efisien. Di sisi lain, hasil evaluasi mengidentifikasi kualitas produk yang masih dapat ditingkatkan sebagai media pelestarian budaya. Hasil evaluasi narasumber akan dilakukan sebelum tahap distribusi animasi ke media Instagram.

3. Distribusi Platform Instagram.

Tema ini membantu kelengkapan dari tujuan perancangan sebagai tempat distribusi. Ketiga narasumber memberi konfirmasi bahwa penggunaan platform Instagram sesuai sebagai platform penyebaran cerita rakyat. Penggunaan format potrait juga dinilai sesuai dengan pola konsumsi konten. Hanya saja terdapat evaluasi dari segi durasi, strategi, dan penambahan poster pendukung sebagai identitas visual konten.

Narasumber 2 (HRD magang, ahli animasi):

"Kalau untuk penyebarannya yang lebih luas, memang bagus di Instagram karena kan lebih banyak orang yang follow untuk tipe-tipe video yang reels kayak gini."

Narasumber 3 (Dosen animasi, ahli animasi):

"Kita butuh posternya. Poster tambahan karena kan ini postingan Instagram. Itu bisa menjadi bocoran awal. Ini kisah apa sih?... Butuh identitas poster supaya nanti bisa terhubung ke reels."

Ketiga tema tersebut membentuk kerangka analitis menjawab dari rumusan masalah perancangan dan berkaitan dengan tujuan perancangan secara menyeluruh. Animasi cerita rakyat Putra Mahkota Lokan bagian orientasi yang berasal dari Kepulauan Riau yang telah diproduksi akan direvisi terlebih dahulu, kemudian disebar melalui platform Instagram. Referensi visual didapatkan dengan landasan analisis mendalam terhadap kebudayaan Melayu. Penggunaan musik Mak Yong menjadi kendala yang tidak dapat diterapkan sehingga penerapan rekomendasi kultural tidak dimasukkan secara penuh. Evaluasi dari narasumber membantu jalan perbaikan dalam memperkuat kualitas animasi sebagai medium pelestarian cerita rakyat dan budaya Melayu melalui media digital.

Evaluasi

Sebelum animasi di posting ke platform Instagram, dilakukannya terlebih dahulu beberapa evaluasi dari narasumber. Pertama merupakan revisi dari evaluasi aspek dominasi warna. Sebelumnya animasi didominasi dengan warna kuning sehingga narasumber di bidang ahli animasi menyarankan untuk mengubah kontras warna, serta dilakukannya juga revisi terhadap evaluasi

bangunan yang menunjukkan bangunan Melayu pada masa Pra Islam dan proporsi detail banding bangunan dan karakter. Kedua merupakan merevisi hasil evaluasi dari aspek segi teknis, beberapa scene telah dilakukan perubahan terhadap perspektif antara karakter dengan background. Namun, pada tahap ini juga masih memiliki kekurangan yaitu beberapa perspektif aset tidak dapat diubah karena harus mengulang dari tahap awal. Evaluasi yang tidak dapat diubah akan menjadi evaluasi kedepannya. Ketiga merupakan evaluasi dari aspek konsistensi gambar. Pada tahap ini beberapa aset yang tidak konsistensi telah dilakukan revisi, contohnya merupakan scene keranjang bayi yang dibawa seorang dayang untuk diperlihatkan kepada sang Raja. Keempat merupakan evaluasi dari aspek durasi animasi. Pada tahap evaluasi ini dilakukannya pemotongan scene 30 detik untuk menghasilkan ending cliffhanger. Menurut saran narasumber untuk menjadikan animasi berdurasi 30 detik hingga 1 menit belum dapat diterapkan karena takut memotong alur dan menimbulkan kesalahpahaman dalam penyampaian cerita orientasi Putra Mahkota Lokan. Namun, tahap ini menjadi evaluasi untuk kedepannya dalam menceritakan cerita rakyat di Kepulauan Riau. Kelima merupakan tahap evaluasi dari aspek compositing dan penambahan aset. Pada evaluasi ini telah dilakukan penambahan efek-efek untuk membuat animasi lebih dramatis, pengaturan kontras warna, perubahan suara narator, revisi transisi tiap scene, dan penambahan aset kerang lokan untuk memberi isyarat mengenai apa itu lokan kepada penonton. Evaluasi yang diberikan narasumber telah dilakukan revisi dengan kemampuan dan keterbatasan perancangan. Maka dari itu, terdapat beberapa evaluasi yang belum dapat diterapkan seperti penambahan lagu Melayu mak yong, jogi, atau dangkung. Karena keterbatasannya dalam hak cipta dari platform Instagram. Selain itu, terdapat juga beberapa evaluasi yang belum sempurna karena keterbatasan waktu perancangan. Berikut merupakan salah satu scene yang telah dilakukan revisi:

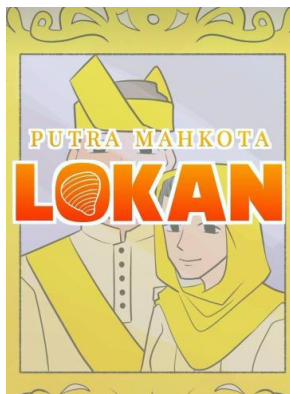


Gambar 30. Evaluasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data/hasil

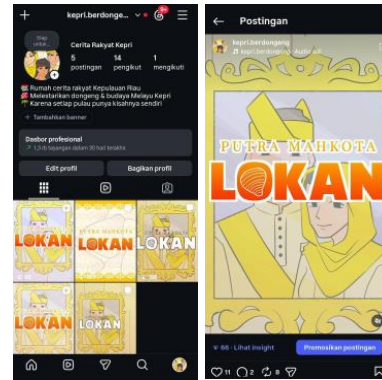
Hasil rancangan pada penelitian ini berupa produk animasi cut out dari cerita rakyat Putra Mahkota Loka yang difokuskan pada bagian pertama yaitu tahap orientasi. Animasi ini dirancang menggunakan teknik cut out animation dua dimensi dengan menerapkan elemen-elemen visual budaya Melayu Kepulauan Riau yang telah diteliti pada tahap praproduksi. Animasi ini dirancang sebagai media pelestarian budaya yang dikemas dalam bentuk visual digital dan dipublikasikan melalui platform Instagram. Animasi yang diproduksi berdurasi 3 menit. Animasi dikerjakan pada software *Medibang Paint* sebagai media ilustrasi, *Adobe After Effect* sebagai media pembuatan animasi, dan *CapCut* sebagai media editing. Untuk mendapatkan hasil animasi telah dilakukannya evaluasi dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan ketiga narasumber. Hasil animasi ini kemudian akan diunggah pada platform Instagram.



Gambar 31. Hasil Animasi

Distribusi Animasi di Instagram

Animasi yang telah direvisi kemudian diunggah ke dalam platform Instagram. Nama pengguna akun Instagram yaitu @Kepri.Berdongeng. Sebelum mengunggah animasi cut-out Putra Mahkota Loka, telah terdapat beberapa postingan lainnya. Postingan pertama merupakan postingan informasi mengenai cerita rakyat Putra Mahkota Loka yang akan dibawakan, postingan kedua merupakan trailer dari animasi Putra Mahkota Loka, postingan ketiga merupakan pengenalan rumah adat yang terdapat dalam animasi Putra Mahkota Loka, postingan kelima merupakan pengenalan terhadap kerangka loka yang dibawakan sebagai referensi di dalam animasi Putra Mahkota Loka. Berikut merupakan profil platform Instagram keseluruhan:



Gambar 32. Distribusi di Instagram

Animasi diunggah di fitur Instagram Reels dengan format rasio 9:16 yang berbentuk vertikal dan dengan resolusi 1080 x 1920 piksel. Durasi animasi cut-out yang diunggah yaitu tiga menit. Postingan menggunakan caption yang berisi ajakan dalam mengenal cerita rakyat yang terdapat di Kepulauan Riau dan menggunakan hashtag untuk menjangkau audience secara luas.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Perancangan animasi Putra Mahkota Loka dengan fokus pada bagian orientasi telah berhasil diproduksi menggunakan teknik animasi cut out. Animasi tersebut diproduksi melalui tahapan pipeline animasi, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Perancangan melalui pipeline animasi tersebut mencakup penyusunan naskah, storyboard, pembuatan aset, rigging, hingga proses animasi. Visual dari budaya Melayu di Kepulauan Riau juga telah berhasil diimplementasikan sebagai referensi desain seperti, kerangka loka yang diterapkan kepada karakter utama sebelum menjadi manusia, aset-aset kerangka loka sebagai tambahan nuansa environment, penggunaan pakaian adat cekak musang dan kebaya laboh yang diterapkan pada karakter, penerapan penggunaan pakaian adat di istana dan luar istana, penggunaan tudung manto untuk penutup kepala wanita, tanjak dendam tak sudah dan tanjak elang menyongsong sebagai penutup kepala karakter raja dan datuk, penerapan istana damnah dan masjid raya sultan riau ke dalam bentuk environment kerajaan, dan penerapan triwarna Melayu (kuning, merah, dan hijau) sebagai pallet warna utama dalam animasi. Implementasi unsur visual budaya Melayu Kepulauan Riau diperoleh melalui studi literatur dan wawancara dengan pakar budaya, studi literatur dilakukan pada tahap awal produksi dan wawancara dilakukan sebelum produk animasi didistribusi ke Instagram. Implementasi unsur visual budaya Melayu Kepulauan Riau juga telah

divalidasi oleh pernyataan wawancara dari narasumber pertama selaku kepala bidang kebudayaan. Hasil analisis tematik terhadap data wawancara yang menghasilkan tema Budaya Melayu sebagai salah satu acuan utama penentuan elemen visual, sehingga animasi cut out tidak hanya menggunakan unsur budaya sebagai estetis tetapi juga mempresentasikan identitas Melayu Kepulauan Riau secara tepat. Tidak hanya validasi, penerapan unsur visual budaya Melayu Kepulauan Riau memiliki evaluasi dari kepala bidang kebudayaan pada aspek bangunan yang dianggap belum terlalu mencerminkan masa Pra Islam, sehingga telah dilakukannya revisi dari tahapan evaluasi tersebut. Maka dari itu, hal ini telah menjawab tujuan pertama perancangan.

Berdasarkan hasil validasi dan evaluasi dari narasumber ahli menunjukkan bahwa penerapan animasi dengan teknik cut out efisien untuk digunakan dalam proses produksi dan tidak mengurangi kualitas penyampaian narasi. Kelayakan animasi ini didapatkan melalui ketiga tema dari analisis tematik, yaitu budaya Melayu, animasi cut out, dan platform Instagram. Hasil tersebut menunjukkan bahwa animasi cut out layak digunakan sebagai media pelestarian budaya karena mampu mengadaptasi cerita rakyat ke dalam media digital yang sesuai dengan kebiasaan konsumsi media masyarakat, mempertahankan representasi budaya Melayu dalam penyajiannya, dan mampu menjangkau audiens secara lebih luas melalui distribusi di media Instagram. Meskipun demikian, perancangan masih memiliki evaluasi untuk peningkatan teknis terhadap kualitas produk dan penambahan unsur audio Melayu ke dalam animasi cut out pada pengembangan berikutnya. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan animasi berbasis budaya lokal pada masa mendatang.

Saran

Berdasarkan hasil perancangan dan evaluasi, perancangan masih terbatas pada adaptasi bagian orientasi dari cerita rakyat Putra Mahkota Lokan. Oleh karena itu, disarankan kepada perancangan selanjutnya untuk mengembangkan adaptasi animasi cut out hingga keseluruhan alur cerita. Perancangan berikutnya juga disarankan untuk memberikan poster promosi sebagai aset pendukung sebelum melakukan distribusi animasi ke media Instagram. Pada aspek distribusi, penggunaan musik tradisional Melayu seperti mak yong, jogi, atau dangkung disarankan

untuk diterapkan dan tetap perlu memperhatikan ketentuan hak cipta. Disarankan pemanfaatan untuk melakukan kolaborasi dengan musisi budaya, memperoleh penggunaan izin menggunakan musik Melayu, atau melakukan aransemen ulang. Metode perancangan yang digunakan berpotensi untuk diterapkan pada cerita rakyat di Kepulauan Riau lainnya guna mendukung upaya pelestarian budaya melalui media animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yanti. Riswara, *Putra Mahkota Lokan : cerita rakyat Kepulauan Riau*. Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional, 2007.
- [2] P. A. Wijaya, S. A. Rahmadianto, and D. P. Nugroho, "PERANCANGAN ANIMASI 2D 'ASAL USUL REOG PONOROGO' ADAPTASI CERITA RAKYAT SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA INDONESIA," DKV, 2021.
- [3] N. Satria, S. Gandang Gunanto, and A. Sulistiyono, "'Gaa-Mbee: Flower' Animasi Dua Dimensi Dengan Teknik Cut Out," *Journal of Animation and Games Studies*, vol. 3, no. 2, pp. 249–286, 2017, doi: <https://doi.org/10.24821/jags.v3i2.1860>.
- [4] A. Sutrisno and N. Rokhman, "CUT-OUT ANIMATION DALAM PERANCANGAN KONTEN YOUTUBE BERTEMA KEPAHLAWANAN," 2022. [Online]. Available: <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>
- [5] T. Sampe Litha and A. Kreshan, "SOCIAL MEDIA USER INTEREST IN VISUAL CONTENT ON @himakom.uki INSTAGRAM KETERTARIKAN PENGGUNA MEDIA SOSIAL TERHADAP KONTEN VISUAL DI INSTAGRAM @himakom.uki," vol. 11, no. 1, pp. 103–113, 2024, doi: 10.22487/ejk.v11i1.1266.
- [6] H. Subianto, "VIDEO ANIMASI EDUKASI TENTANG COVID-19," 2020. doi: <https://eprints.amikompuwoko.ac.id/id/eprint/826/tolongdonlotinidong>.
- [7] L. Wahyuni Batubara *et al.*, "KELIMPAHAN DAN POLA SEBARAN KERANG LOKAN (Geloina erosa) DIPERAIRAN HUTAN MANGROVE KELURAHAN AEK HORSIK KABUPATEN TAPANULI TENGAH," 2023, doi: 10.300491/tapiannauli.v5i2.200.

- [8] E. N. Sari, "KOORDINASI DINAS KEBUDAYAAN DAN DINAS PARIWISATA DALAM PENGELOLAAN OBJEK WISATA ISTANA DAMNAH KABUPATEN LINGGA," 2024. doi: <https://repository.uin-suska.ac.id/80081/>.
- [9] SAPUTRA, "AUGMENTED REALITY MASJID RAYA SULTAN RIAU PULAU PENYENGAT TANJUNGPINANG KEPULAUAN RIAU BERBASIS ANDROID SKRIPSI," 2021. doi: <https://repository.uir.ac.id/id/eprint/8940>.
- [10] F. Supreadi, "PERANCANGAN E-BOOK ENSIKLOPEDIA PAKAIAN ADAT SUKU MELAYU KEPULAUAN RIAU MENGGUNAKAN VISUALISASI FOTO," Apr. 2020. doi: <http://repository.stsrdvisi.ac.id/489/>.
- [11] R. Eka, P. Program, M. Sains, P. Uin, and S. Riau, "Tudung Manto dalam Kajian Psikologi Lintas Budaya Simbol dan Makna Tudung Manto dalam Masyarakat Melayu Lingga dalam Kajian Psikologi Lintas Budaya," *JURNAL PENDIDIKAN TAMBUSAI*, vol. 7, 2023, doi: <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8988>.
- [12] U. Azmi and E. Syam, "Pengenalan Pemakaian Tanjak Melayu Pada Mahasiswa Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya," 2020.
- [13] D. Afifah, N. Syahputri, S. Auliana, and K. Hidayat, "Simbol Budaya Melayu," *PUTAT: Jurnal Pelita Pendidikan, Hukum, Ekonomi dan Teknologi*, vol. 2, no. ISSN (Online): 3108-995X, Feb. 2026, doi: <http://jurnalpelitanegribelantaraya.com/index.php/putat/article/view/352>.
- [14] V. Braun and V. Clarke, *Thematic Analysis A Practical Guide*. 2022.
- [15] Royalty Free Music Library, "Royalty Free Music for YouTube, TikTok, Social Media & Commercial Use," [Online]. Available: <https://royaltyfreemusiclibrary.com/>. [Accessed: March 2026].
- [16] Freesound, "Freesound," [Online]. Available: <https://freesound.org/>. [Accessed: Mar. 2026].