

Permainan Tradisional Bali “Sepit-Sepitan” Dalam Film Animasi 2D

Putu Ayu Riyanta Lestari¹, A.A. Gde Bagus Udayana²,
Anak Agung Gede Rai Remawa³

Program Studi Seni Program Magister, Program Pascasarjana (S2),
Institut Seni Indonesia Denpasar

ayuriyanta@gmail.com

Permainan tradisional merupakan salah satu kebudayaan di Bali yang dimainkan secara turun-temurun, namun saat ini keberadaannya termarjinalkan di kalangan masyarakat khususnya anak-anak. Kurangnya minat terhadap permainan tradisional mengakibatkan jenis permainan ini tidak dapat berkembang dan terancam terlupakan. Pemanfaatan teknologi dengan media modern yang dapat menjangkau anak-anak saat ini, menjadi upaya dalam melestarikan permainan tradisional Bali. Tujuan penciptaan ini adalah untuk membuat sebuah film animasi 2D “Sepit-Sepitan” yang dapat melestarikan permainan tradisional Bali di kalangan anak-anak. Metode penciptaan yang digunakan adalah metode Gustami diantaranya eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Teori yang digunakan dalam penciptaan ini adalah teori animasi sebagai *grand theory* dan teori estetika imajinasi serta teori komunikasi yang menjadi teori pendukung. Secara keseluruhan pencipta menggunakan tiga tahapan dalam proses penciptaan karya ini yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Karya ini diciptakan dengan memperhatikan beberapa aspek seperti aspek ide (ideoplastis) dan aspek fisik (fisioplastis) yang menjadi wujud pada karya film animasi. Aspek ideoplastis meliputi unsur naratif dalam film. Konsep cerita dari film ini adalah cerita fiksi yang dibuat dengan gaya visual kartun dan dipadukan dengan atribut serta penamaan khas Bali. Aspek fisioplastis meliputi unsur sinematik, unsur visual, prinsip dasar animasi, dan struktur dari film ini. Wujud digital karya ini berupa film dengan aspek rasio 16:9, format HDTV 1080p (1920x1080 pixel) dan dengan *frame rate* 24 *fps*. Pesan dalam karya ini adalah solidaritas anak-anak dalam hubungan pertemanan dan tetap memainkan permainan tradisional.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Film Animasi 2D, Sepit-Sepitan, Media Edukasi

Traditional games are one of the cultures in Bali that are played from generation to generation, but currently their existence is marginalized in the community, especially children. Lack of interest in traditional games means that this type of game cannot be threatened and in danger of being forgotten. The use of technology with modern media that can reach children today is an effort to preserve traditional Balinese games. The aim is to make a 2D animated film “Sepit-Sepitan” that can preserve traditional Balinese games among children. The method used is the Gustami method in exploration, design and embodiment. The theory used in this theory is animation theory as the big theory and aesthetic theory which is appropriate as well as communication theory which is the supporting theory. In total, the creator uses the production stages in the process of this work, namely the pre-production, production and post-production stages. This work was created by paying attention to several aspects such as the idea aspect (ideoplastic) and the physical aspect (physioplastic) which became a manifestation in the animated film work. The ideoplastic aspect includes narrative elements in the film. The story concept of this film is a fictional story made in a cartoon visual style combined with Balinese attributes and naming. Physioplastic aspects include cinematic elements, visual elements, basic principles of animation, and the structure of this film. The form of this digital work is in the form of a film with an aspect ratio of 16: 9, HDTV 1080p format (1920x1080 pixels) and a frame rate of 24 *fps*. The message in this work is the solidarity of children in friendship and still playing traditional games.

Keywords: Traditional Games, 2D Animated Films, Sepitan, Educational Media

Proses review : 2 - 30 september 2020, dinyatakan lolos 1 oktober 2020

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari ragam kebudayaan di Bali. Permainan tradisional juga merupakan permainan yang dimainkan secara turun-temurun, namun saat ini keberadaannya termarginalkan. Pada saat ini, masyarakat di Bali khususnya anak-anak kurang tertarik untuk mengenal permainan tradisional akibat perkembangan teknologi. Kurangnya minat dengan keberadaan permainan tradisional, mengakibatkan permainan tradisional tidak dapat berkembang dan terancam terlupakan. Made Taro, selaku pengasuh Sanggar *Kukuruyuk*, menyebutkan ada ratusan permainan tradisional di Bali, namun yang masih bertahan sampai sekarang tidaklah sebanyak itu. Permainan tradisional akan hilang jika hal ini tidak ditangani dengan serius (wawancara 25 Januari 2020).

Permainan tradisional saat ini telah tergantikan oleh media elektronik, seperti *handphone* (gawai). Kemajuan teknologi informasi yang terdapat pada *handphone* (gawai) menyebabkan anak-anak menjadi generasi “menunduk”. Jika gawai tidak digunakan secara bijak, maka gawai dapat menimbulkan hal-hal negatif, khususnya bagi kesehatan tubuh dan mental (kompasiana.com, 2019).

Permainan tradisional di pihak lain, sarat dengan pesan moral dan nilai-nilai budaya yang dibutuhkan dalam perkembangan pendidikan karakter anak. Selain itu, permainan tradisional “*Sepit-Sepitan*” ini juga mengajarkan pentingnya solidaritas, sportivitas, semangat pantang menyerah dan saling menghargai satu sama lain. Permainan tradisional harus tetap di populerkan dan dilestarikan, karena sejatinya permainan sebagai salah satu wujud kebudayaan merupakan jati diri dari suatu bangsa. Fenomena tersebut memerlukan perhatian serius agar tidak mengancam kelestarian permainan tradisional, khususnya permainan *Sepit-Sepitan*.

Pemanfaatan teknologi dengan menciptakan media yang dapat menjangkau anak-anak sebagai upaya melestarikan permainan tradisional Bali *Sepit-Sepitan* di era globalisasi. Perkembangan teknologi walaupun memiliki sisi negatif terhadap perkembangan kebudayaan, khususnya permainan tradisional, tetapi dengan pemanfaatan teknologi yang baik tidak menutup kemungkinan dapat meningkatkan minat anak-anak dalam mengetahui permainan tradisional.

Berdasarkan pada fenomena tersebut, maka pencipta tergerak untuk menciptakan sebuah karya animasi 2D. Animasi 2D adalah media yang menyajikan

gambar-gambar bergerak dan bercerita (Gunawan, 2013: 26). Animasi 2D mampu mengekspresikan segala hal yang sulit diwujudkan dalam bentuk *live action*. Animasi 2D telah digunakan secara luas di berbagai media, mulai dari media hiburan, pendidikan, iklan sampai berita. Tidak hanya digunakan pada film, berita dan periklanan, animasi sering digunakan untuk pemberian efek dan cerita yang lucu dan menarik. Animasi 2D menjadi suatu cara paling populer untuk menyampaikan informasi dan dapat menceritakan suatu dongeng kepada anak-anak karena bahasa visualnya yang sederhana dan mudah dipahami (Sugihartono, 2010:87). Kemajuan teknologi saat ini, memberikan keunggulan dalam bidang animasi, yaitu animasi memiliki ruang publikasi serta distribusi yang luas. Animasi memberikan visualisasi yang lebih imajinatif.

Sepit-Sepitan merupakan judul karya film animasi 2D yang pencipta buat. Judul ini mengarah pada permainan tradisional sebagai salah satu bagian dari kebudayaan yang berharga dan harus dilestarikan karena mengandung nilai-nilai budaya yang diturunkan secara turun-menurun.

Pencipta menggunakan tiga tahapan dalam penciptaan karya ini, yaitu: tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Metode yang digunakan dalam penciptaan ini adalah metode oleh Gustami yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (2007:329). Teori yang melandasi penciptaan karya ini adalah teori animasi, teori artistik, dan teori komunikasi. Namun, penciptaan animasi ini juga berpacu pada unsur pembentuk film, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik.

Karya film animasi ini dipublikasikan melalui *platform* digital. Karya ini diciptakan dengan memperhatikan beberapa aspek, seperti aspek ide (ideoplastis) dan aspek fisik (fisioplastis) yang menjadi wujud pada karya film animasi.

Melalui karya film animasi, permainan tradisional *Sepit-Sepitan* ini, diharapkan dapat melestarikan permainan tradisional di kalangan anak-anak. Selain itu, juga diharapkan dengan karya ini dapat menjadi pemicu animator lainnya untuk ikut melestarikan permainan tradisional melalui film animasi.

METODE PENCIPTAAN

Pencipta menggunakan tiga tahapan dalam penciptaan karya ini, yaitu: tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Metode yang digunakan dalam penciptaan ini adalah metode oleh Gustami yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (2007:329). Riset dan penggalan

sumber ide merupakan tahapan dari eksplorasi. Perancangan ditujukan untuk pembuatan naskah, pembentukan tokoh, pembuatan desain visual, seperti: desain karakter, desain background, hingga desain aset properti. Selain itu, perancangan juga ditujukan untuk pembuatan *storyboard* sampai tahap produksi yang dilakukan dengan proses pembuatan animasi dan mengacu pada 12 prinsip dasar animasi oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas. Pasca produksi merupakan bagian dari perwujudan yang ditujukan sebagai tahap akhir proses produksi. Tahapan-tahapan ini melibatkan imajinasi serta ide-ide kreatif pencipta, sehingga dapat menghasilkan karya yang orisinal.

PROSES PERWUJUDAN

Terbentuknya karya ini bersumber dari ide (aspek ideoplastis) dan menghasilkan bentuk fisik (aspek fisioplastis) yang berwujud karya seni. Aspek ideoplastis dari film animasi “Sepit-Sepitan” ini mencakup ide dari terbentuknya karya film ini, sedangkan aspek fisioplastis adalah unsur yang tampak dari film ini, seperti: unsur-unsur visual, animasi, dan suara. Wujud dari film animasi 2D “Sepit-Sepitan” ini berupa video yang berdurasi 9 menit dengan menggunakan aspek rasio 16:9, format HDTV 1080p (1920x1080 pixel) dan dengan *frame rate* 24 fps. Format file video ini sesuai dengan standar televisi HD, *Blu-ray Disc*, monitor, proyektor, hingga *YouTube*.

Aspek Ideoplastis

Aspek ideoplastis dalam karya ini berkaitan dengan ide yang menjadi sumber terciptanya karya film animasi ini. Aspek ide dalam karya mengacu pada unsur naratif. Unsur naratif dalam film adalah permulaan (judul film, aspek ruang dan waktu, pelaku dalam cerita dan masalah), pertengahan (konflik dan pengembangan masalah), penutup (konfrontasi akhir). Konsep dalam penciptaan karya ini adalah Bali modern. Konsep ini memperlihatkan suasana di Bali saat ini dengan mengikuti perkembangan teknologi. Jenis animasi yang digunakan adalah kartun. Kartun dipilih karena jenis cerita ini adalah cerita fiksi yang ditujukan untuk anak-anak. Alur cerita yang digunakan berpola linear atau alur maju agar cerita dapat dengan mudah dipahami. *Setting* dalam animasi ini adalah di lapangan, rumah Cening, dan suasana di rumah Cening. Cening adalah anak perempuan yang menjadi pemeran utama dalam film ini. *Setting* atau latar tempat tersebut merupakan tempat-tempat yang mendominasi dan berperan penting untuk penyampaian pesan. Adegan dalam film ini dikemas sedemikian rupa, sehingga dapat menyampaikan pesan yang terdapat pada film.

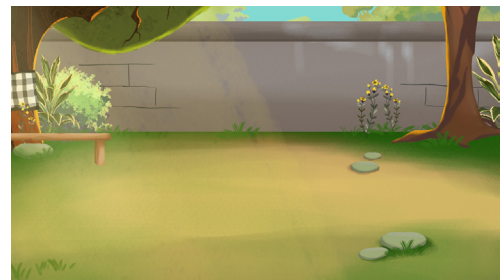
Permulaan

Film ini berjudul “Sepit-Sepitan”, judul ini berasal dari permainan tradisional Bali “Sepit-Sepitan”. Permainan tradisional ini terinspirasi dari cerita rakyat “Burung Bangau dan Anjing Hutan”.



Gambar 1. Judul film animasi 2D “Sepit-Sepitan”
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Aspek ruang dan waktu dalam film terdiri atas 2 tempat, yaitu: lapangan bermain dan rumah Cening. Lapangan merupakan tempat anak-anak bermain bersama setiap harinya.



Gambar 2. Aspek ruang “Lapangan bermain”
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Rumah Cening merupakan aspek ruang atau lokasi Cening bersama peka membuat permainan “Sepit-Sepitan” untuk digunakan Cening bermain bersama teman-temannya.



Gambar 3. Aspek ruang “Rumah Cening”
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Terdapat beberapa tokoh atau pelaku dalam cerita film animasi 2D “Sepit-Sepitan” ini, diantaranya: Cening, Gayatri, Gede, Gopal, dan Peka. Cening merupakan karakter utama dalam film animasi 2D “Sepit-Sepitan” ini yang bersifat protagonis. Cening merupakan seorang anak yang baik kepada teman-

temannya.



Gambar 4. Karakter Cening (sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Gayatri merupakan karakter protagonis yang juga menjadi teman dekat Cening. Gayatri memiliki karakter yang murah senyum.



Gambar 5. Karakter Gayatri (sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Gede merupakan karakter pendukung dalam film animasi ini. Gede memiliki karakter dengan rasa ingin tahu yang tinggi.



Gambar 6. Karakter Gede (sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Gopal merupakan anak yang meremehkan sesuatu dengan sikapnya yang tidak peduli atau masa bodo. Gopal adalah anak orang kaya.



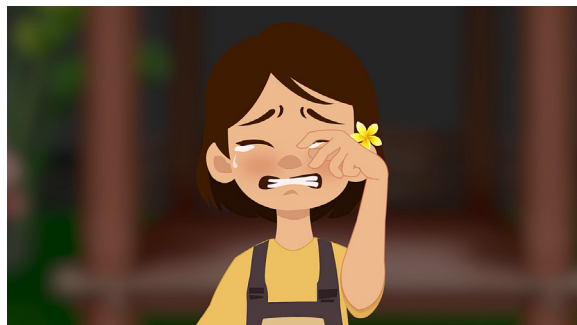
Gambar 7. Karakter Gopal (sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Pekak dalam film ini merupakan karakter pendukung yang menjadi pekak dari Cening. Pekak sayang dengan cucunya, yaitu Cening. Apapun dapat pekak lakukan untuk membuat cucunya tetap bahagia.



Gambar 8 Karakter Pekak (sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Pertengahan Bagian ini diawali dengan konflik yang terjadi antara Cening dengan Gayatri. Gayatri tidak mau bermain lagi dengan Cening. Gayatri lebih memilih untuk melihat Gede dan Gopal bermain. Tanpa disadari Gayatri telah menyakiti Cening. Hal itu membuat Cening sedih dan dia tidak ingin kehilangan teman-temannya.



Gambar 9. Cening menangis (sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Masalah berkembang, setelah beberapa saat Gayatri penasaran dan ingin meminjam ponsel Gede untuk mencoba permainan tersebut. Namun, Gede kesal

dengan tingkah Gayatri, sehingga Gede mendorong Gayatri hingga terjatuh.



Gambar 10. Gayatri menangis
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Penutup

Bagian penutup merupakan bagian akhir dari film animasi 2D “Sepit-Sepitan”. Terlihat Cening dapat kembali menyatukan teman-temannya dengan mengadakan pertandingan kecil dengan permainan “Sepit-Sepitan” yang dia buat dengan pekaknya. Tampak Gopal memandangi ponselnya dan menyadari bahwa bermain bersama teman-temannya lebih menyenangkan dan berarti untuknya. Permainan berakhir dan Pekak juga menyiapkan hadiah untuk Cening dan teman-temannya. Film ini mengajarkan untuk selalu menjunjung tinggi solidaritas, sportivitas, semangat pantang menyerah dan saling menghargai satu sama lain.



Gambar 11. Cening dan teman-temannya kembali bersama
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Aspek Fisioplastis

Aspek fisioplastis mengacu pada unsur visual yang dapat dinikmati secara nyata. Aspek fisioplastis pada film animasi 2D “Sepit-Sepitan” dapat dilihat dari unsur-unsur yang terlihat dalam penciptaan film animasi ini, seperti: unsur sinematik, unsur visual, prinsip dasar animasi, dan struktur dari film.

Unsur Sinematik

Unsur sinematik dalam film animasi 2D “Sepit-Sepitan” adalah sebagai berikut:

Mise-en-scene

Mise-en-scene adalah segala sesuatu yang dapat dilihat atau muncul dalam adegan film. Setiap adegan dalam film terdapat *setting* atau latar, tokoh dalam cerita, kostum, dan waktu. Unsur *mise-en-scene* pada film animasi 2D “Sepit-Sepitan” ini yaitu Cening memberikan *sepit* kepada Gayatri untuk mencoba permainan “Sepit-Sepitan” di sebuah lapangan bermain..



Gambar 12. Cening memberikan *sepit* kepada Gayatri
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Sinematografi

Sinematografi dalam film ini meliputi beberapa teknik pengambilan gambar atau *shot*. Film animasi 2D “Sepit-Sepitan” menggunakan beberapa *shot*, diantaranya sebagai berikut.

Long shot

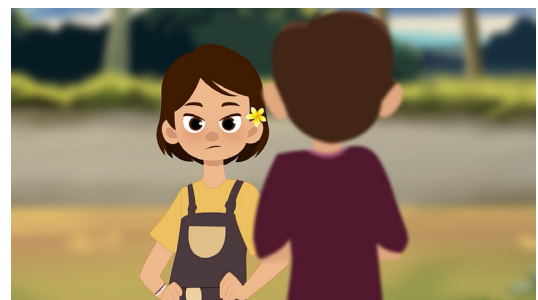
Shot ini menampilkan keseluruhan objek dalam film.



Gambar 13. *Long shot* pada salah satu adegan film
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Medium shot

Shot ini menampilkan objek dari bagian pinggang sampai bagian kepala.



Gambar 14. *Medium shot* pada salah satu adegan film
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Close up

Jenis *shot* ini menampilkan bagian bahu sampai kepala, sehingga dapat menampilkan secara jelas ekspresi dari karakter tersebut.



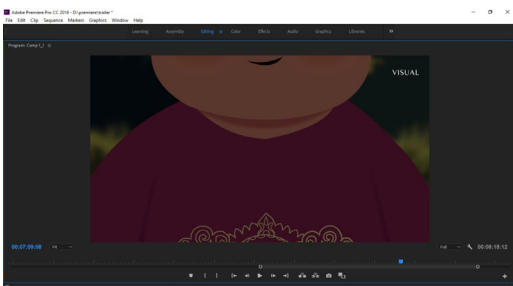
Gambar 15. *Close up shot* pada salah satu adegan film (sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Editing

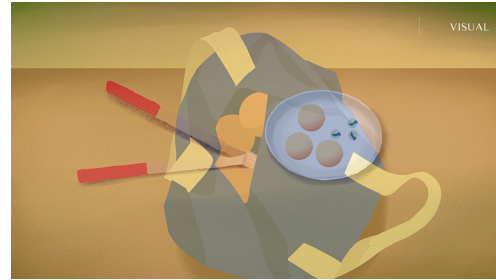
Editing merupakan transisi sebuah gambar ke gambar lainnya, yang meliputi: *cut*, *fade*, dan *dissolve*.



Gambar 16. *Cut* pada salah satu adegan film (sumber : Ayu Riyanta, 2020)



Gambar 17. *Fade* pada salah satu adegan film (sumber : Ayu Riyanta, 2020)



Gambar 18. *Dissolve* pada salah satu adegan film (sumber : Ayu Riyanta, 2020)

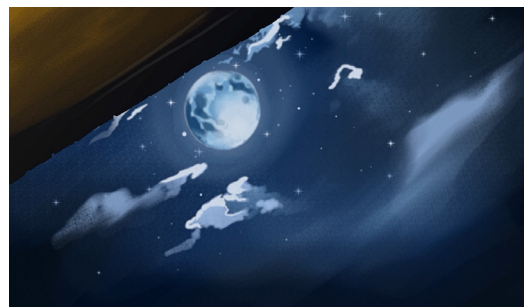
Suara

Film animasi 2D “Sepit-Sepitan” menggunakan narasi sebagai pengantar cerita. Narasi dalam film animasi 2D “Sepit-Sepitan” merupakan suara seseorang yang menceritakan mengenai informasi dan jalan cerita yang ada dalam film animasi 2D “Sepit-Sepitan” ini. Film ini secara keseluruhan menggunakan narasi.

Unsur-unsur Visual

Titik

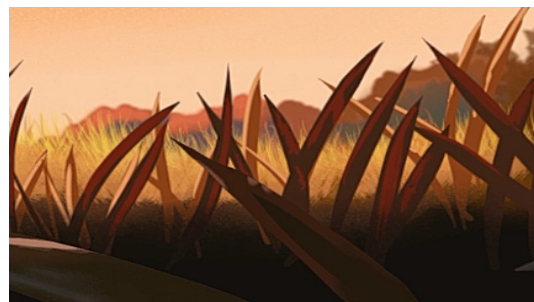
Titik merupakan salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.



Gambar 19. Unsur titik dalam bentuk kelompok pada gambar bintang yang menghiasi langit malam (sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Garis

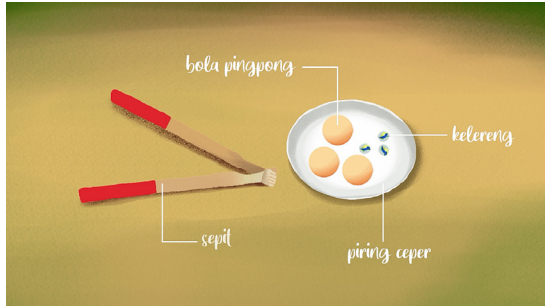
Garis merupakan unsur visual yang dianggap berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek.



Gambar 20. Unsur garis yang membentuk gambar rumput (sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Bidang-bidang dalam film ini merupakan bidang-bidang nongeometri, seperti: gambar *sepit*, bola pingpong, dan kelereng yang berada di atas piring ceper.



Gambar 21. Unsur bidang pada *sepit*, bola pingpong dan kelereng di atas piring ceper adalah bidang nongeometri (sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Ruang

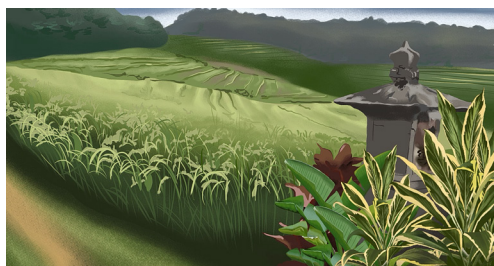
Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Ruang dalam film animasi 2D “Sepit-Sepitan” ini, salah satunya adalah lapangan bermain tempat anak-anak setiap hari bermain bersama.



Gambar 22. Unsur ruang pada film animasi 2D “Sepit-Sepitan” (sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Tekstur

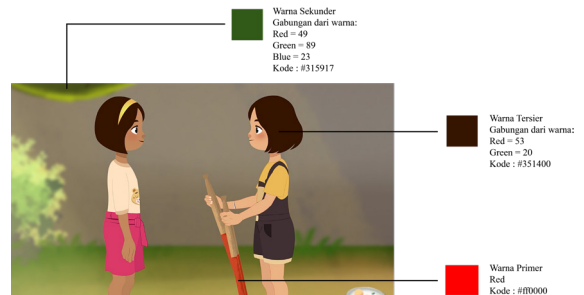
Tekstur merupakan nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus. Namun, dari efek tampilan, tektur digolongkan menjadi tekstur nyata dan semu. Tekstur dalam film ini merupakan tekstur semu.



Gambar 23. Tekstur semu pada film animasi 2D “Sepit-Sepitan” (sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Warna

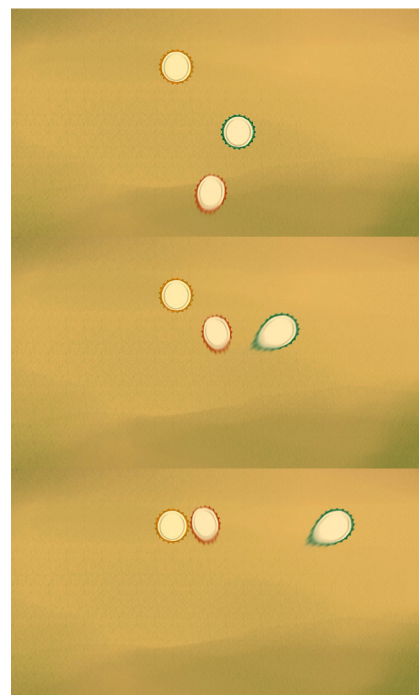
Warna dalam film animasi 2D “Sepit-Sepitan” ini merupakan warna-warna aditif, warna yang bersumber dari cahaya, seperti: merah (*red*), hijau (*green*), dan biru (*blue*) atau dikenal dengan istilah RGB. Warna aditif yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah warna primer, sekunder, dan tersier.



Gambar 24. Tekstur semu pada film animasi 2D “Sepit-Sepitan” (sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Gerakan dalam 12 Prinsip Dasar Animasi Squash dan Stretch

Prinsip ini memberikan kesan gambar yang lentur sekaligus memiliki berat dan volume. Penerapan prinsip ini dalam film animasi 2D “Sepit-Sepitan” terdapat ketika tutup botol disentil oleh Cening.



Gambar 25. Squash dan Stretch (sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Anticipation

Prinsip ini merupakan ancang-ancang sebelum *action* terjadi. Prinsip ini diterapkan ketika tangan Cening di tepis oleh tangan Gayatri.



Gambar 26. *Anticipation*
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)



Gambar 29. *Follow through dan overlapping action*
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Staging

Prinsip ini menempatkan karakter sekaligus menata kamera sampai gerakan karakter pada suatu bidang gambar secara baik. Prinsip ini terdapat pada adegan Cening dan Gede sedang berseteru berada dalam satu latar, yaitu lapangan bermain.



Gambar 27. *Staging*
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Pose-to-Pose

Sedangkan *pose to pose* merupakan rangkaian animasi dengan membuat patokan-patokan (*key pose*) gerakan yang akan mempermudah membuat gerakan antara dua *key pose* karena sudah terencana dengan baik. Salah satu penerapan *pose to pose* dalam film animasi ini adalah ketika Gopal mengamati jalannya permainan “Sepit-Sepitan”.



Gambar 28. *Pose to pose*
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Follow through dan Overlapping Action

Prinsip ini ditujukan dengan gerakan tubuh yang masih bergerak ketika karakter tersebut telah berhenti. Misalnya, ketika Cening berjalan dan berhenti, rambut Cening masih bergerak.

Slow In dan Slow Out

Prinsip ini membuat setiap gerakan terdapat akselerasi (percepatan dan perlambatan). Prinsip ini diterapkan pada saat Cening mengecat bambu.



Gambar 30. *Slow In dan Slow Out*
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Arcs

Prinsip ini menggambarkan gerakan yang alami. Gerakan ini diterapkan pada saat Cening memberikan *sepit* kepada Gayatri.



Gambar 31. *Arcs*
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Secondary Action

Prinsip ini memperkaya gerakan utama dengan tambahan gerakan untuk memperkuat dan menambahkan kesan hidup pada saat penganimasian karakter. Penerapan prinsip ini terlihat pada *scene* ketika Pekak memainkan *sepit*-nya diiringi dengan

gerakan tambahan yaitu, Pekak mengedipkan matanya.



Gambar 32. *Secondary action*
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Timing

Timing atau perhitungan waktu, tergantung pada banyaknya jumlah *frame* animasi. Penerapan prinsip ini dapat dilihat pada saat tangan Cening sentil tutup botol.



Gambar 33. *Timing*
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Exaggeration

Prinsip ini memberikan gerakan animasi yang dilebih-lebihkan, untuk menunjukkan kondisi yang sebenarnya, tetapi dalam bentuk yang lebih ekstrim agar setiap gerakan terlihat lebih jelas oleh penonton. Prinsip ini terlihat pada saat Cening menangis.



Gambar 34. *Exaggeration*
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Solid drawing

Prinsip ini ditujukan pada tahap pembuatan karakter terutama animasi 2D, untuk mengatur perspektif agar karakter tidak terlihat *flat* atau datar, sehingga dapat memberikan komposisi animasi yang baik.



Gambar 35. *Solid drawing*
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

Appeal

Prinsip ini ditujukan untuk memberikan kepribadian kepada karakter yang dibuat. Jika disampaikan tanpa suara pun, apa yang dimaksud sudah dapat dimengerti, seperti tampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 36. *Appeal*
(sumber : Ayu Riyanta, 2020)

SIMPULAN

Karya ini berjudul film animasi 2D “Sepit-Sepitan” yang diciptakan untuk melestarikan budaya lokal, khususnya permainan tradisional yang telah termarjinalkan di kalangan anak-anak pada saat ini. Karya ini diciptakan melalui proses kreatif dan metode penciptaan oleh Gustami dengan menggunakan instrumen digital dan menghasilkan produk digital yang dipamerkan melalui media sosial.

Wujud film animasi 2D “Sepit-Sepitan” ini berupa file video dengan menggunakan aspek rasio 16:9, format video HDTV 1080p (1920x1080 pixel) dan dengan *frame rate* 24 fps. Karya ini juga tercipta dengan melibatkan aspek ideoplastis dan fisioplastis. Aspek ideoplastis dari karya ini berupa ide-ide kreatif yang mencakup ide pembentuk karya film ini. Aspek fisioplastis karya ini mengacu pada unsur-unsur

visual yang membentuk film animasi 2D “Sepit-Sepitan”. Aspek fisioplastis dibuat dengan melibatkan teori animasi, artistik dan komunikasi. Konsep cerita film ini menggunakan cerita fiksi dan gaya visual yang digunakan adalah gaya kartun dengan nuansa Bali melalui pengaplikasian *kamen*, *udeng* dan *layout* bernuansa Bali. Aspek fisioplastis film ini juga mengacu pada unsur sinematik dalam film, prinsip dasar animasi, transisi, unsur-unsur visual yang diwujudkan dengan aplikasi teori sehingga muncul suatu kesatuan di dalamnya.

Pesan yang terkandung dalam film animasi 2D “Sepit-Sepitan” ini adalah menjaga kebersamaan, sportifitas, kejujuran, semangat pantang menyerah dan saling menghargai kepada anak-anak. Selain itu, juga ditujukan agar permainan tradisional tidak terkikis oleh perkembangan permainan modern. Berdasarkan pada pemanfaatan teknologi, pencipta mengkemas karya ini dalam wujud animasi. Karya film ini juga dikemas dalam bentuk visual berdasarkan daya tarik artistik sehingga terlihat menarik bagi anak-anak.

DAFTAR RUJUKAN

Dhimas, A. (2013), *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren*, TAKA Publisher, Yogyakarta.

Gunawan, Bambi Bambang. (2013), *Nganimasi Bersama Mas Be!*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.

Gustami, SP. (2007), *Butir-Butir Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Prasista, Yogyakarta.

Iskak, A. Yustinah. (2006), *Apresiasi Film dan Drama*, Erlangga, Jakarta.

Kusrianto, Adi. (2009), *Desain Komunikasi Visual*, ANDI, Yogyakarta.

Munir. (2013), *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.

Daftar Narasumber/Informan

Taro, Made (81th), Pengasuh Sanggar Kukuruyuk, wawancara tanggal 25 Januari 2020 di rumahnya, Perum Wirasatya V No 8. Suwung Kangin, Denpasar, Bali.