

Media Animasi Cerita Rakyat 'Siap Sangkur Mataluh Mas' Di Sekolah Dasar

I Made Dedy Setiawan^{1*}, Ni Komang Ayu Leonita², I Ketut Setiawan³ 

^{1,2,3,4,5} Prodi Teknik Informatika, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 12, 2023

Accepted April 10, 2023

Available online April 25, 2023

Kata Kunci:

Animasi, Cerita rakyat, Media.

Keywords:

Animation, Folklore, Media.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Generasi muda saat ini kurang meminati cerita rakyat karena dianggap kurang relevan dengan perkembangan zaman. Padahal cerita rakyat merupakan salah satu karya sastra yang mempunyai nilai kearifan lokal. Menyikapi fenomena terkait popularitas cerita rakyat di kalangan siswa sekolah dasar, maka dipandang perlu adanya media pembelajaran alternatif. Media pembelajaran ini diharapkan bisa mengakomodasi siswa dalam melestarikan cerita rakyat sebagai salah satu kearifan lokal dan sumber pendidikan karakter di tengah pesatnya perkembangan teknologi. Subjek penelitian sebanyak 17 orang terdiri dari 2 orang guru sebagai ahli materi, 14 orang siswa kelas 3 SDN Kedewatan, dan seorang ahli media. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, kepustakaan, dan kuisioner. Analisis data kualitatif deskriptif digunakan untuk mengolah data observasi, wawancara, dan studi pustaka, sementara data kuisioner diolah secara kuantitatif. Implikasi penelitian ini adalah memberikan wawasan bagi para pendidik mengenai efektivitas media animasi sebagai alat bantu pengajaran yang menarik dan interaktif, khususnya dalam menyampaikan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa. Tujuan penelitian ini adalah merancang media animasi cerita rakyat yang layak untuk diimplementasikan. Analisis data kualitatif deskriptif digunakan untuk mengolah data observasi, wawancara, dan studi pustaka, sementara data kuisioner diolah secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi sangat layak digunakan berdasarkan hasil uji ahli materi, uji coba kelompok, dan uji ahli media dengan kualifikasi sangat baik.

ABSTRACT

The current young generation is less interested in folklore because they are considered less relevant to current developments. Although a folk tale is a literary work that has local wisdom value. Responding to the phenomenon related to the popularity of folklore among elementary school students, it is deemed necessary to have alternative learning media. It is hoped that this learning media can accommodate students in preserving folklore as a form of local wisdom and a source of character education amidst rapid technological developments. The research subjects were 17 people consisting of 2 teachers as material experts, 14 grade 3 students at Kedewatan Elementary School, and a media expert. Data collection methods use observation, interviews, literature and questionnaires. Descriptive qualitative data analysis is used to process observation, interview and literature study data, while questionnaire data is processed quantitatively. The implications of this research are provide insight for educators regarding the effectiveness of animation media as an interesting and interactive teaching tool, especially in conveying local cultural values to students. The aim of this research is to design folklore animation media that is suitable for implementation. Descriptive qualitative data analysis is used to process observation, interview and literature study data, while questionnaire data is processed quantitatively. The research results show that animation media is very suitable for use based on the results of material expert tests, group trials, and media expert tests with very good qualifications.

*Corresponding author

E-mail addresses: dedy.setiawan@instiki.ac.id (I Made Dedy Setiawan)

1. PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan salah satu karya sastra yang mempunyai nilai kearifan lokal (Ardiana & Pandawana, 2017). Cerita rakyat juga merupakan kisah legenda yang mengandung nilai moral, nilai estetika, nilai sosial budaya, dan nilai religius yang diceritakan masyarakat secara turun temurun, sehingga cerita rakyat masuk ke dalam golongan budaya lisan (Ariqah, 2022). Secara keseluruhan pesan yang disampaikan pada cerita rakyat menunjukkan tingkah laku di masyarakat, ajaran baik maupun buruk, etika, sopan santun, dan budi pekerti (Siput, 2022). Generasi muda saat ini kurang meminati cerita rakyat karena dianggap kurang relevan dengan perkembangan zaman pada era globalisasi yang serba modern. Cerita rakyat mulai ditinggalkan dan dianggap alur cerita dari cerita rakyat sudah ketinggalan zaman (Muhdaliha & Batuaya, 2017; Ramdhani et al., 2019; Studi et al., 2017). Bahkan sangat jarang ada yang membacakan dongeng dikalangan anak-anak (Lizawati, 2018). Dalam penelitian ini telah dilakukan observasi di Sekolah Dasar Negeri 3 Kedewatan. Di setiap sudut kelas terdapat buku cerita rakyat Bali dan buku dongeng berbahasa bali lainnya, tetapi hanya menjadi pajangan yang sangat jarang di baca siswa. Dalam pelajaran membaca, siswa cenderung lebih tertarik membaca buku dongeng bergambar berbahasa Indonesia ketimbang buku cerita rakyat Bali. Terutama dalam pelajaran Bahasa Bali, sangat jarang dilakukan kegiatan pembelajaran seperti *mesatua* Bali. Guru hanya menjelaskan di depan kelas, sehingga siswa sulit memahami kata-kata yang ada dalam cerita dan siswa hanya membaca saja tanpa paham akan nilai-nilai budi pekerti yang terdapat pada cerita rakyat Bali. Padahal nilai-nilai budi pekerti yang terkandung dalam cerita rakyat mampu membawa pesan dan amanat yang bermanfaat bagi watak dan kepribadian anak-anak, membaca buku cerita rakyat yang penuh akan moral cerita, juga dapat membantu membangun moral dan karakter mereka (Kristiani, 2018).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap Desak Gede Suastini selaku guru kelas 3, buku cerita rakyat Bali sudah diberikan sejak dini mulai dari jenjang sekolah dasar. Salah satunya buku Sabha Sastra Bali yang merupakan buku cerita "Tantri Bali", tetapi siswa kurang memahami bahasa sehari-hari yang terdapat di dalam cerita rakyat Bali, dan siswa lebih tertarik pada buku cerita bergambar berbahasa Indonesia, sehingga siswa kurang mengenal cerita rakyat Bali. Kurangnya transformasi cerita rakyat dalam bentuk media pembelajaran juga membuat siswa sulit meminati buku-buku cerita rakyat yang telah di sediakan (Kusmana & Nurzaman, 2021; Tanuwijaya & Wibowo, 2020). Dikarenakan saat ini anak-anak beralih pada media televisi dan *smartphone* yang menayangkan hiburan untuk anak-anak, dimana hiburan yang ditayangkan tidak memiliki makna seperti cerita rakyat (Yusa et al., 2017). Siswa lebih menyukai acara hiburan yang menggunakan bahasa asing yang tentunya merupakan budaya orang lain (Ayu et al., 2019; Feriana et al., 2022). Makna-makna yang terkandung di dalam cerita rakyat menggambarkan pendidikan karakter dan kepribadian yang ada pada tokoh cerita dalam kehidupan manusia itu sendiri (Fujiastuti et al., 2019; Junaini, 2017). Jadi cerita rakyat Siap Sangkur Mataluh Mas ini menarik karena maknanya yaitu mengajarkan beberapa karakter positif manusia, misalnya suatu penyesalan tidak ada gunanya, bersabar, mengajarkan untuk berpikir sebelum bertindak, dan mengajarkan suatu contoh perilaku sigap dalam bertindak tetapi lemah dalam strategi. Makna ini perlu disampaikan kepada anak-anak karena erat kaitannya dengan kehidupan anak sehari-hari, serta membantu kepribadian anak agar tidak melakukan hal yang merugikan (Fujiastuti et al., 2019; Triyanto, 2020). Beberapa hal yang dilakukan anak-anak dapat merugikan diri sendiri, seperti halnya di dunia nyata anak-anak sering bermain bersama dengan teman-temannya, suatu contoh seorang anak tidak ingin meminjamkan mainannya dan hanya ingin memainkan sendiri maka seorang anak tersebut dijauhi teman-temannya. Contoh lain pada anak yang mengikuti acara perlombaan dengan mendapatkan juara pertama, tetapi anak tersebut tidak puas hanya mendapatkan satu juara dan ingin mendapatkan banyak juara tanpa memberi kesempatan kepada teman-temannya. Dampak buruk yang terjadi pada masyarakat umumnya berupa korupsi, pungli, dan tindakan-tindakan yang tidak dipikirkan secara matang (Kusumah Rachadian Azi, 2015; Pratiwi et al., 2021). Kurangnya kesabaran dan pikiran jernih dalam melakukan sesuatu sehingga terjadinya penyesalan, serta ingin memiliki sesuatu secara berlebihan. Salah satu cerita rakyat yang mencakup karakter tersebut adalah Siap Sangkur Mataluh Mas.

Menyikapi fenomena yang telah dipaparkan terkait popularitas cerita rakyat di kalangan siswa sekolah dasar, maka dipandang perlu adanya media pembelajaran alternatif. Media pembelajaran ini diharapkan bisa mengakomodasi siswa SDN 3 Kedewatan dalam melestarikan cerita rakyat sebagai salah satu kearifan lokal dan sumber pendidikan karakter di tengah pesatnya perkembangan teknologi. Dengan demikian, cerita rakyat hendaknya dikemas dengan baik dan bernuansa kekinian sehingga dapat menarik siswa untuk membaca dan mengkajinya kembali (Abidin et al., 2021). Berdasarkan pemaparan di atas, akan dirancang sebuah media animasi untuk siswa kelas 3 pada SD N 3 Kedewatan dengan mengangkat cerita rakyat Siap Sangkur Mataluh Mas. Tujuannya tentu sebagai media pembelajaran alternatif yang bisa digunakan guru dalam menyampaikan cerita rakyat dengan lebih modern serta memvisualisasikan isi cerita rakyat dengan baik seperti cerita rakyat yang awalnya berbentuk teks menjadi animasi 2D. Serta

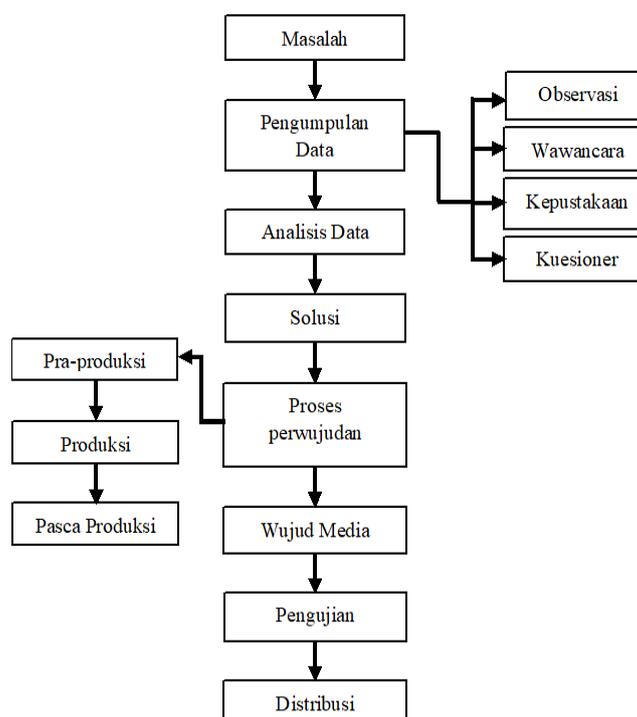
sebagai bentuk pengenalan dan penumbuhan minat terhadap cerita rakyat kepada anak-anak yang dapat membangun karakter positif melalui media animasi. Beberapa hasil penelitian juga mendukung perancangan media pembelajaran cerita rakyat siap sangkur metaluh mas diantaranya pembuatan animasi pendek 2D cerita rakyat timun mas sebagai media informasi dan edukasi untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia serta mengajarkan nilai-nilai yang positif bagi anak (Ayu et al., 2019; Feriana et al., 2022; Muhdaliha & Batuaya, 2017). Selain itu penelitian tentang Animasi 2D cerita rakyat "I Laurang si Manusia Udang" yang dikemas dalam bentuk video sangat cocok untuk menumbuhkan karakter positif generasi muda, serta diharapkan oleh peneliti agar lebih banyak lagi merancang media serupa yang mengangkat tentang cerita rakyat (Ariqah, 2022; bidin A, 2017). Penelitian tentang pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Kerajaan Bangli, Tamnabali dan Gianyar juga memberikan hasil bahwa media animasi 2D sangat efektif digunakan untuk mentransformasi cerita rakyat yang sifatnya lisan kepada anak-anak sehingga mereka lebih mudah memvisualisasikannya. Dari hasil uji respon pengguna dengan 60 orang responden didapatkan hasil sebesar 92% dengan kualifikasi "Sangat Layak (Windu et al., 2022). Penelitian tentang media animasi cerita rakyat "Siap Sangkur Mataluh Mas" di SDN menawarkan sejumlah kebaruan yang signifikan. Salah satu aspek kebaruan utama dari penelitian ini adalah penerapan teknologi animasi untuk menghidupkan kembali cerita rakyat lokal dalam konteks pendidikan dasar. Di era digital ini, penggunaan animasi bukan hanya meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa, tetapi juga memungkinkan pengajaran nilai-nilai budaya dan moral secara lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini menjembatani kesenjangan antara tradisi lisan dan media modern, memberikan cara baru untuk melestarikan dan memperkenalkan warisan budaya kepada generasi muda. Kebaruan lain terletak pada metodologi penelitian yang menggabungkan analisis pedagogis dengan studi budaya, menciptakan pendekatan multidisipliner yang kaya dalam memahami dampak media animasi pada pembelajaran. Secara praktis, penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan sumber daya pendidikan yang inovatif dan relevan, yang dapat digunakan oleh guru di seluruh Indonesia untuk memperkaya materi pembelajaran mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menambah literatur akademis tentang pendidikan dan teknologi, tetapi juga menawarkan solusi praktis dan kreatif untuk tantangan pendidikan di era digital. Tujuan penelitian ini adalah merancang media animasi cerita rakyat yang layak untuk diimplementasikan serta memberikan rekomendasi praktis bagi pengembangan kurikulum yang menggabungkan elemen budaya lokal dengan teknologi modern, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna bagi siswa.

2. METODE

Pengembangan media pembelajaran cerita rakyat "siap sangkur mataluh mas" ini dikemas dalam bentuk animasi 2D. Proses perwujudan media terbagi dalam tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi dilakukan persiapan beberapa *software* pendukung. Karya yang diwujudkan berupa animasi 2D yang digunakan untuk menganimasikan karakter. Proses pembuatan animasi menggunakan perangkat *hardware*, satu buah laptop dengan *Processor Intel Core i7* dengan *ram* 8GB. Selanjutnya dari sisi *software* digunakan beberapa *software*, diantaranya adalah *software* pengolah gambar, *software* pengolah suara, *software* pengolah animasi, dan *software* pengolah video. Pada *software* pengolah gambar digunakan untuk mewujudkan pembuatan aset karakter, aset *background* serta atribut pendukung dalam cerita, *software* pengolah suara (*dubbing*) digunakan untuk mengisi dan mengatur suara pada animasi 2D, *software* pembuat animasi digunakan untuk menganimasikan karakter serta *software* pengolah video digunakan untuk penggabungan bagian-bagian *scene* animasi yang telah dibuat dan *finishing* dari pembuatan animasi.

Pada tahap produksi dilakukan untuk memproduksi aset-aset yang telah dirancang. Proses pembuatan animasi 2D dilakukan pada *software* pengolah animasi. Proses penganimasian aset menyesuaikan dengan skenario serta *storyboard* yang sudah ditentukan pada tahap pra-produksi. Berikut langkah-langkah dalam proses produksi, antara lain pertama, persiapan pada bidang kerja, dimana tahap ini menentukan ukuran layar dan aspek rasio yaitu jenis HDTV (1920 x 1080 px) dengan format *widescreen* dan rasio 16 : 9 serta jumlah *frame rate* 29.97fps (*frame per second*), kedua penganimasian, dalam proses penganimasian dilakukan dengan menganimasikan aset-aset dan penggabungan properti atau komponen pendukung. Teknik yang digunakan adalah teknik *tweened animation* dan *puppet animation*, ketiga prinsip animasi yang akan digunakan adalah prinsip *Staging* aksi karakter dalam percakapan atau komunikasi terlihat jelas, *Secondary Action* gerak tambahan sebagai pendukung gerak utama agar lebih impresif, *Solid drawings* untuk memberi kesan karakter tetap solid, dan *Arc* untuk memberikan gerakan yang terkesan dinamis, keempat, *test render*, untuk melihat hasil animasi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan pada animasi, kelima, *Rendering*, setelah memperbaiki kesalahan-kesalahan pada pembuatan animasi selanjutnya dilakukan proses *rendering* untuk menghasilkan *output*

movie, proses rendering dilakukan *scene per scene*. Pada tahap pasca produksi dilakukan penggabungan *scene animasi*, selain itu pengisian suara (*narasi/dubbing*), efek suara, suara latar, tulisan terjemahan suara narasi dan *final render* sehingga menjadi sebuah tayangan. *Software* yang digunakan untuk penggabungan *scene* dan pengisian suara yaitu *software* pengolah video. Dikarenakan selain memiliki *tools-tools* yang lengkap, *software* pengolah video juga memenuhi kebutuhan dan mudah di gunakan. Berikut adalah proses pasca produksi, diantaranya menggabungkan seluruh *scene animasi* yang telah dibuat sesuai dengan susunan *storyboard*, mengisi suara berupa *dubbing* baik narasi ataupun dialog, mengisi *backsound* serta SFX, Seluruh komponen yang diperlukan telah disatukan, selanjutnya dilakukan penyesuaian untuk menyelaraskan antara gerakan animasi dengan suara, dilakukan proses *render* dengan format MP4. Dimana format MP4 menghasilkan *size file* yang pada umumnya dengan kualitas video meliputi gambar dan suara yang bagus dan baik serta kompatibel dengan media pemutar video apapun, *final render* sebelum dilakukan pengujian media hingga sampai ke tahap akhir yaitu distribusi. Ringkasan tahapan pengembangan media pembelajaran cerita rakyat “siap sangkur metaluh mas” disajikan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Perancangan Media Animasi

Subjek penelitian sebanyak 17 orang terdiri dari 2 orang guru sebagai ahli materi, 14 orang siswa kelas 3 SDN Kedewatan, dan seorang ahli media. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, kepustakaan, dan kuisisioner. Analisis data kualitatif deskriptif digunakan untuk mengolah data observasi, wawancara, dan studi pustaka, sementara data kuisisioner diolah secara kuantitatif. Hasil persentase skor yang diperoleh selanjutnya diklasifikasikan dalam bentuk persentase disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Konversi Skala Lima

No.	Skor (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90 – 100	Sangat Baik	Sangat layak
2	75 – 89	Baik	Layak
3	65 – 74	Cukup	Cukup layak
4	55 – 64	Kurang	Kurang layak
5	1 – 54	Sangat Kurang	Sangat kurang layak

(Setiawan et al., 2023)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Animasi 2D cerita rakyat Siap Sangkur Mataluh Mas menggunakan format video HDTV dengan frame rate 29.97 fps serta resolusi 1920 x 1080 pixel. Aspek rasio gambar yang digunakan adalah 16:9. Konsep dari animasi 2D cerita rakyat Siap Sangkur Mataluh Mas ini terdapat tiga bagian, yaitu *ppening* menampilkan animasi logo produksi serta *opening* judul dari cerita rakyat Siap Sangkur Mataluh Mas, isi menampilkan cerita rakyat Siap Sangkur Mataluh Mas dari awal hingga akhir cerita dengan *dubbing* karakter Berbahasa Bali serta berisi teks terjemahan dari *dubbing* karakter ke bahasa Indonesia. Karakter animasi dalam cerita ini menggunakan karakter *chibi*, penutup menampilkan animasi ayam I Saa Sangkur yang memberikan nasehat dan menjelaskan nilai-nilai budi pekerti yang terkandung di dalam cerita rakyat Siap Sangkur Mataluh Mas. Teknik animasi yang digunakan pada animasi 2D ini adalah sebagai berikut. Pertama, teknik *tweened animation* merupakan proses animasi dilakukan dengan menentukan posisi *frame* awal dan *frame* akhir, kemudian mengerjakan animasi *frame-frame* sisanya yang berada diantara posisi awal dan akhir *frame* tersebut. Teknik *tweened animation* digunakan pada hampir keseluruhan *scene*. Penerapan teknik tersebut yaitu pada pergerakan matahari terbit, pergerakan awan yang bergerak, pergerakan karakter Luh Lanch berjalan dan I Pagul berjalan, pergerakan tangan Luh Lanch mengambil telur ayam serta pergerakan ayam-ayam berjalan. Teknik ini digunakan untuk membuat pergerakan animasi menjadi teratur. Berikut salah satu tampilan *scene* yang menggunakan teknik *tweened animation* disajikan pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Teknik Tweened Animation

Kedua, teknik *rigging* merupakan proses animasi dengan menggunakan *puppet tool* yang digunakan pada aset pergerakan karakter, yang digerakkan sendi yang mampu melangkah, berputar, membuka dan menutup mata. Seperti pergerakan tangan dimana *puppet tool* di letakkan pada pundak, siku, dan pergelangan tangan pada karakter. Teknik *Rigging* digunakan pada beberapa *scene*, teknik ini digunakan agar pergerakan karakter animasi menjadi lebih nyata dan lebih efektif. Berikut salah satu tampilan *scene* yang menggunakan teknik *rigging* pada [Gambar 3](#).



Gambar 3. Teknik Rigging

Prinsip dasar animasi yang digunakan pada pembuatan animasi 2D ini adalah sebagai berikut, pertama *staging*, Prinsip ini dipergunakan pada semua *scene*, tujuannya agar menempatkan satu objek atau lebih dalam satu *frame* atau dalam satu *sequence* sehingga menjadi komposisi yang komposional, sehingga aksi karakter dalam berkomunikasi secara jelas, indah, dan ideal disajikan pada [Gambar 4](#).



Gambar 4. Contoh Penerapan *Staging*

Kedua, *secondary Action*, Prinsip ini diaplikasikan di beberapa *scene* yang digunakan, tujuannya untuk melengkapi gerak aksi utama. Gerak pengiring sebagai menambah keluwesan pada karakter. Tampilan bisa dilihat pada [Gambar 5](#).



Gambar 5. Contoh Penerapan *Secondary Action*

Ketiga *solid drawing*, Prinsip ini bertujuan lebih mengacu pada bentuk dan volume fisik pada karakter, dimana karakter animasi yang baik dalam pembuatan animasi yaitu dari sudut pandang manapun (*angle*) suatu karakter tetap solid. Penerapan pada komposisi itu salah satunya adalah menggambar, seperti penerapan pada menggambar karakter, properti, dan latar. Tampilan bisa dilihat pada [Gambar 6](#).



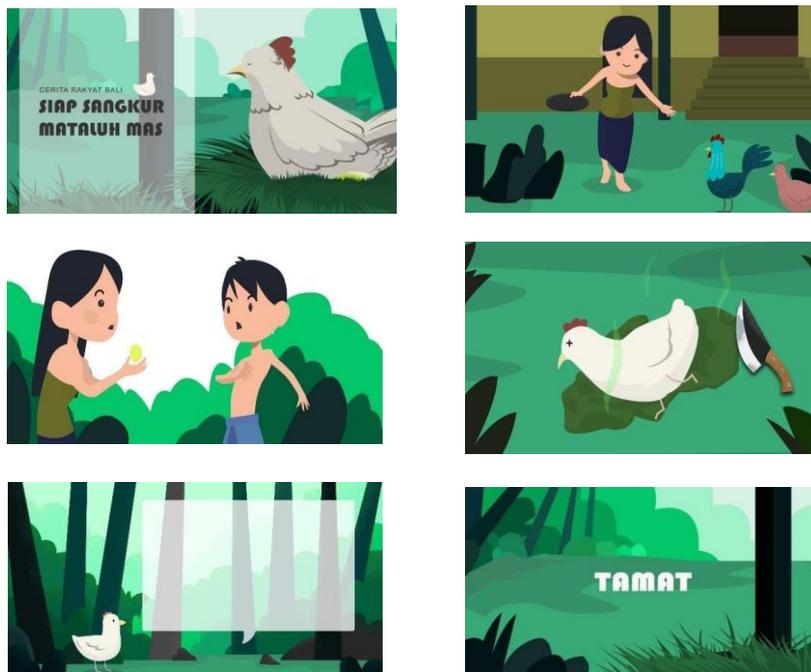
Gambar 6. Contoh Penerapan *Solid drawing*

Keempat arc, Prinsip ini diaplikasikan bertujuan untuk membuat setiap gerak pada karakter membentuk garis koreografi imajiner, yang memberikan efek cenderung berupa garis melengkung. Tampilan bisa dilihat pada [Gambar 7](#).



Gambar 7. Contoh Penerapan Arc

Animasi 2D cerita rakyat Siap Sangkur Mataluh Mas ini menggunakan beberapa jenis suara, diantaranya adalah suara *background*, *sound effect*, dan narasi. Berikut merupakan jenis suara yang digunakan dalam animasi 2D cerita rakyat Siap Sangkur Mataluh Mas yakni *background* digunakan pada animasi 2D cerita rakyat ini adalah gamelan Rindik Bali dari ASSOFT. Penggunaan gamelan rindik Bali pada animasi 2D ini untuk memberikan suasana Bali dan suasana ketenangan pada pedesaan. Jadi penggunaan pada *background* ini bertujuan agar penonton merasakan suasana pada cerita dan nyaman saat menonton dan mendengarkan cerita Siap Sangkur Mataluh Mas ini, kedua *sound Effect*, digunakan pada animasi ini adalah *sound effect* suara ayam berkokok, *sound effect* suara angin berhembus, *sound effect* suara keramaian di pasar, dan *sound effect* suara burung berkicau, ketiga suara narasi adalah suara laki-laki yang memiliki karakter suara tegas dan bass sebagai narator pada animasi 2D ini, keempat suara *dubbing* adalah suara laki-laki sebagai I Pagul dan suara perempuan sebagai Luh Lancah. Animasi 2D cerita rakyat Siap Sangkur Mataluh Mas divisualisasikan ke dalam 30 scene. Berikut tampilan beberapa scene media pembelajaran cerita rakyat siap sangkur metaluh mas.



Gambar 8. Beberapa contoh scene

Hasil pengujian terhadap ahli materi yaitu wali kelas 3 dan guru Budi Pekerti sebanyak 2 orang diperoleh rata-rata skor adalah 2 dengan persentase 100% dengan kategori sangat layak. Ringkasan hasil uji ahli materi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Kuisisioner Uji Ahli Materi

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah konsep animasi (karakter, cerita, dan latar) sudah sesuai dengan karakteristik anak anak ?	2	0

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
2	Apakah makna/pesan moral yang terkandung dalam cerita Siap Sangkur Mataluh Mas tersampaikan dengan jelas pada animasi ini?	2	0
3	Apakah animasi Siap Sangkur Mataluh Mas ini cocok untuk digunakan sebagai media pendamping dalam proses pembelajaran Bahasa Bali?	2	0
Rata-rata skor		2	0
Persentase		100%	0,00%

Dari Tabel 2 dapat dijelaskan 100% atau 2 responden menyatakan bahwa konsep animasi (karakter, cerita, dan latar) sudah sesuai dengan karakteristik anak-anak, 100% atau 2 responden menyatakan makna/pesan moral yang terkandung dalam cerita Siap Sangkur Mataluh Mas tersampaikan dengan jelas, 100% atau 2 responden menyatakan animasi Siap Sangkur Mataluh Mas cocok untuk digunakan sebagai media pendamping dalam proses pembelajaran Bahasa Bali. Hasil uji coba kelompok yaitu siswa kelas 3 sebanyak 14 orang diperoleh rata-rata skor 92,85% yang masuk dalam kategori sangat layak. Ringkasan hasil uji coba kelompok seperti yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kuisisioner Uji Coba Kelompok

No	PERTANYAAN	Ya	Tidak
1	Apakah kalian suka menonton animasi Siap Sangkur Mataluh Mas ini?	14	0
2	Apakah kalian bisa menjelaskan sifat LuhLanch dan I Pagul?	13	1
3	Apakah kalian bisa menjelaskan mana sifat yang patut ditiru, dan mana sifat yang tidak boleh ditiru dalam animasi Siap SangkurMataluh Mas?	12	2
4	Apakah kalian bisa menceritakan kembali animasi cerita rakyat Siap Sangkur Mataluh Mas ini?	13	1
Rata-rata skor		13	1
Persentase		92,85%	7,15%

Tabel 4. Hasil Kuisisioner Uji Ahli Media/Animasi

No	PERTANYAAN	Y	T
1	Apakah konsep animasi (karakter, cerita, dan latar) sudah sesuai dengan karakteristik anak-anak?	1	0
2	Apakah prinsip dasar animasi sudah diterapkan pada animasi Siap Sangkur Mataluh Mas?	1	0
3	Apakah suara (narasi, <i>dubbing</i> , <i>Bg. Sound</i> , SFX) sudah sesuai dengan konsep animasi?	1	0
4	Apakah suara (narasi, <i>dubbing</i> , <i>Bg. Sound</i> , SFX) pada animasi Siap Sangkur Mataluh Mas terdengar jelas?	1	0
5	Apakah aksi karakter dalam percakapan/komunikasi terlihat jelas?	1	0
6	Apakah pergerakan karakter pada animasi terlihat dinamis?	1	0
Rata-rata skor		1	0
Persentase		100%	0,00%

Berdasarkan Tabel 3 dapat dijelaskan 100% atau 14 siswa suka menonton animasi Siap Sangkur Mataluh Mas, 92,85% atau 13 siswa bisa menjelaskan sifat Luh Lanch dan I Pagul, 85,71% atau 12 siswa bisa menjelaskan mana sifat yang patut ditiru dan mana sifat yang tidak boleh ditiru dalam animasi Siap Sangkur Mataluh Mas, 92,85% atau 13 siswa bisa menceritakan kembali animasi cerita rakyat Siap Sangkur Mataluh Mas. Maka sebagian besar siswa dapat memahami dan menjelaskan sifat baik dan buruk yang ada pada cerita animasi Siap Sangkur Mataluh Mas, serta siswa bisa menceritakan kembali cerita

rakyat tersebut. Hasil uji ahli media/animasi sebanyak 1 orang diperoleh rata-rata skor 100% yang masuk dalam kategori sangat layak. Ringkasan hasil uji ahli media/animasi disajikan pada [Tabel 4](#). 100% atau 1 responden menyatakan bahwa konsep animasi (karakter, cerita, dan latar) sudah sesuai dengan karakteristik anak-anak, 100% atau 1 responden menyatakan bahwa prinsip dasar animasi sudah diterapkan pada animasi Siap Sangkur Mataluh Mas, 100% atau 1 responden menyatakan bahwa suara (narasi, *dubbing*, *Bg. Sound*, SFX) sudah sesuai dengan konsep animasi, 100% atau 1 responden menyatakan bahwa suara (narasi, *dubbing*, *Bg. Sound*, SFX) pada animasi Siap Sangkur Mataluh Mas terdengar jelas, 100% atau 1 responden menyatakan bahwa aksi karakter dalam percakapan/komunikasi terlihat jelas, 100% atau 1 responden menyatakan bahwa pergerakan karakter pada animasi terlihat dinamis, 100% atau 1 responden menyatakan bahwa latar tempat pada animasi 2D Siap Sangkur Mataluh Mas sudah menyerupai suasana pedesaan, 100% atau 1 responden menyatakan bahwa suara *Bg. Sound* sesuai dengan cerita animasi 2D Siap Sangkur Mataluh Mas ini, 100% atau 1 responden menyatakan bahwa teks terjemahan dari *dubbing* karakter ke bahasa Indonesia sudah sesuai dengan *dubbing* karakter Berbahasa Bali, 100% atau 1 responden menyatakan bahwa penggunaan warna pada karakter animasi sudah cocok atau sesuai.

Pembahasan

Perancangan media animasi cerita rakyat “siap sangkur metaluh mas” dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas 3 SDN 3 Kedewatan berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan. Hal ini dapat dilihat dari persentase skor hasil uji ahli materi, uji coba kelompok yang terdiri dari 14 orang siswa, serta uji ahli media/animasi yang berada dalam kategori sangat layak. Proses perwujudan media animasi ini melalui 3 tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pascaproduksi. Proses pra produksi dilakukan dengan membuat perencanaan, konsep, riset, analisis visual mulai dari cerita, karakter, properti, suara, membuat skenario, dan *storyboard*. Selanjutnya pada tahap produksi dilakukan mulai mempersiapkan aset-aset bidang kerja dan mulai menganimasikan karakter. Selanjutnya pada tahap pasca produksi menggabungkan seluruh *scene*, menambahkan *audio backsound* dan render final. Pengujian pada animasi 2D cerita rakyat Siap Sangkur Mataluh Mas dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dirancang menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada ahli media/animasi, siswa kelas 3 di SD N 3 Kedewatan, serta kepada guru kelas dan guru yang mengajar budi pekerti di SD N 3 Kedewatan. Berdasarkan hasil uji ahli materi didapat rata-rata persentase skor sebesar 100% yang masuk dalam kategori sangat baik sehingga media animasi sangat layak untuk diimplementasikan. Dari hasil uji ahli materi dapat dijelaskan bahwa terdapat relevansi antara pengembangan media animasi dengan analisis kebutuhan siswa kelas 3 SDN 3 Kedewatan. Relevansi ini dapat dilihat dari konsep animasi yang terdiri dari karakter, cerita, dan latar sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3. Disamping itu, makna/pesan moral yang terkandung dalam cerita Siap Sangkur Mataluh Mas tersampaikan dengan jelas pada kegiatan pembelajaran di kelas. Sehingga media animasi 2D cerita rakyat siap sangkur mataluh mas bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang relevan. Penelitian tentang visualisasi karakter video animasi 2D legenda Pulau Kemaro memberikan kesimpulan bahwa media animasi mampu menumbuhkan karakter positif pada anak dalam melestarikan budaya daerah di tengah kemajuan teknologi ([Kuspiyah et al., 2021](#)).

Dari hasil uji coba kelompok diperoleh rata-rata persentase skor sebesar 92,85% yang masuk dalam kategori sangat baik sehingga media animasi sangat layak untuk digunakan. Perkembangan belajar Siswa kelas 3 SD masih berada dalam tahapan operasional konkrit. Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran diperlukan media pembelajaran untuk memvisualisasikan konsep yang sifatnya abstrak menjadi lebih nyata di pikiran siswa ([Setiawan & Arnawa, 2019](#)). Media animasi 2D cukup relevan digunakan untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita rakyat, sehingga nilai-nilai kearifan lokal dan nilai Pendidikan karakter bisa ditanamkan kepada siswa. Hal ini karena usia anak-anak merupakan masa yang sangat penting dalam pembentukan karakter ([Jamilah, 2017](#)). Disamping itu, seiring perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran sangat penting dilakukan. Media pembelajaran dapat mengurangi terjadinya miskonsepsi dalam proses belajar karena bersifat memperjelas materi yang disajikan ([Setiawan & Permana, 2021](#)). Dalam perancangan media animasi siap sangkur mataluh mas, siswa mampu untuk menjelaskan sifat yang patut ditiru dan tidak patut ditiru dalam cerita, serta menceritakan kembali alur cerita rakyat secara lisan dengan lebih baik. Beberapa penelitian terkait yaitu pengembangan media animasi 2D untuk pembelajaran matematika materi bangun datar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi 2D layak untuk digunakan, efektif, efisien, dan memiliki tingkat kemenarikan sebesar 85% dalam kegiatan pembelajaran ([Adi et al., 2020](#)). Penelitian tentang Media Pembelajaran Berupa Komik Edukasi Bernuansa Spiritual dengan Materi Sistem Reproduksi pada Manusia ([Putri, 2021](#)). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media animasi 2D memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Sementara penelitian yang berjudul upaya penanaman karakter anak usia dini melalui cerita rakyat pada anak memberikan kesimpulan bahwa melalui bercerita dengan cerita rakyat dapat digunakan sebagai upaya penanaman karakter pada anak berusia 4-5 tahun (Pratiwi et al., 2021).

Berdasarkan hasil uji ahli media/animasi diperoleh rata-rata persentase skor sebesar 100% dengan kualifikasi sangat baik sehingga media animasi sangat layak untuk diimplementasikan. Terdapat beberapa aspek yang sudah sesuai dan menjadi penilaian ahli terhadap media animasi cerita rakyat siap sangkur mataluh mas ini diantaranya kesesuaian prinsip dasar animasi, kesesuaian suara (narasi, *dubbing*, Bg. Sound, SFX), aksi karakter dalam percakapan/komunikasi terlihat jelas, pergerakan karakter sudah terlihat dinamis, kesesuaian teks terjemahan dari *dubbing* karakter ke bahasa Indonesia sudah sesuai dengan *dubbing* karakter Berbahasa Bali, serta kesesuaian warna pada karakter animasi. Penelitian mengenai penggunaan media animasi cerita rakyat "Siap Sangkur Mataluh Mas" di SDN memiliki implikasi yang signifikan dalam bidang pendidikan dasar. Pertama, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi para pendidik mengenai efektivitas media animasi sebagai alat bantu pengajaran yang menarik dan interaktif, khususnya dalam menyampaikan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa. Melalui animasi, cerita rakyat dapat disajikan dengan cara yang lebih hidup dan mudah dipahami oleh anak-anak, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Selain itu, penelitian ini juga dapat mendorong pengembangan kurikulum yang lebih kreatif dan inovatif, dengan memasukkan lebih banyak unsur budaya lokal ke dalam materi pelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar tentang sejarah dan budaya daerah mereka, tetapi juga memperoleh keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang penting untuk perkembangan mereka di masa depan. Secara lebih luas, penggunaan media animasi dalam pendidikan dapat menginspirasi institusi pendidikan lainnya untuk mengadopsi metode serupa, sehingga dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan bagi semua siswa. Penelitian mengenai media animasi cerita rakyat "Siap Sangkur Mataluh Mas" di SDN memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, penelitian ini mungkin memiliki keterbatasan dalam hal generalisasi hasil karena dilakukan pada satu sekolah dasar tertentu, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat sepenuhnya diterapkan pada konteks pendidikan yang berbeda atau di wilayah lain. Kedua, durasi penelitian yang terbatas dapat mempengaruhi penilaian dampak jangka panjang dari penggunaan media animasi terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa. Ketiga, variasi tingkat kemampuan teknis guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan media animasi ke dalam kurikulum mungkin menjadi kendala, yang berpotensi mempengaruhi konsistensi dan efektivitas penerapan metode ini di kelas. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, beberapa rekomendasi dapat diusulkan. Pertama, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih luas dan beragam, mencakup berbagai sekolah dasar di lokasi yang berbeda untuk meningkatkan validitas eksternal temuan. Kedua, perlu dilakukan penelitian longitudinal yang memantau efek penggunaan media animasi dalam jangka waktu yang lebih lama untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampaknya terhadap pembelajaran siswa. Ketiga, penting untuk menyediakan pelatihan dan dukungan teknis yang memadai bagi guru, sehingga mereka dapat lebih efektif dalam mengimplementasikan media animasi dalam pengajaran. Terakhir, kolaborasi dengan ahli teknologi pendidikan dapat membantu dalam pengembangan dan pemeliharaan kualitas media animasi yang digunakan, memastikan bahwa materi yang disampaikan tetap relevan dan menarik bagi siswa.

4. SIMPULAN

Proses perwujudan perancangan media animasi cerita rakyat "siap sangkur mataluh mas" telah melalui tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Berdasarkan hasil uji ahli materi, uji coba kelompok, dan uji ahli media/animasi diperoleh rata-rata skor dengan kualifikasi sangat baik, sehingga media animasi cerita rakyat "siap sangkur mataluh mas" dinyatakan valid dan sangat layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas 3 SDN 3 Kedewatan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., Yuniarti, Y., & Nurhuda, T. F. (2021). Revitalisasi Cerita Rakyat Berbasis Teknologi Mixed Reality Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 215–225. <https://doi.org/10.31949/Jee.V4i2.3335>.
- Adi, W. A., Relmasita, S. C., Hardini, A. T., Guru, P., Dasar, S., & Keguruan, F. (2020). *Pengembangan Media Animasi Matematika Materi Bangun Datar Untuk Pembelajaran*. 4, 81–87.
- Ardiana, D. P. Y., & Pandawana, I. D. G. A. (2017). Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 8(3), 208. <https://doi.org/10.24843/Lkjiti.2017.V08.I03.P07>.

- Ariqah, N. (2022). *Perancangan Animasi 2d Cerita Rakyat "I Laurang Si Manusia Udang."* X.
- Ayu, P., Lestari, R., & Setiawan, I. K. (2019). *Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana Dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2d.* 1(2), 88–94.
- Bidin A. (2017). Опыт Аудита Обеспечения Качества И Безопасности Медицинской Деятельности В Медицинской Организации По Разделу «Эпидемиологическая Безопасность» Title. *Вестник Росздравнадзора*, 4(1), 9–15.
- Feriana, C., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2022). *Pembuatan Animasi Pendek 2d Cerita Rakyat Pendahuluan.* 10(1), 61–72.
- Fujiastuti, A., Wulandari, Y., & Suwartini, I. (2019). Pengembangan Media Flash Berbasis Komik Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat. *Jtp - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 201–213. <https://doi.org/10.21009/Jtp.V21i3.12914>.
- Jamilah. (2017). *Pembentukan Karakter Anak.* 3(2), 87–96.
- Junaini, E. (2017). 3 1,2,3. 1(1), 39–43.
- Kristiani, L. C. (2018). Pembuatan Buku Pop-Up Cerita Rakyat Harta Terpendam Dengan Memanfaatkan Teknologi Augmented Reality. *Calyptra*, 7(1), 2179–2186.
- Kusmana, S., & Nurzaman, B. (2021). Bahan Ajar Cerita Rakyat Sebagai Perancah Pendidikan Karakter (Folklore Teaching Materials As A Character Education Scaffold). *Indonesian Language Education And Literature*, 6(2), 351. <https://doi.org/10.24235/leal.V6i2.8778>.
- Kuspiyah, H. R., Amaliah, K., Mustofa, M. I., & Ramadhani, D. (2021). Visualisasi Karakter Video Animasi 2d Legenda Pulau Kemaro. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan It*, 6(3), 145–149.
- Kusumah Rachadian Azi. (2015). *Perancangan Animasi Cerita Rakyat "Situ Bagendit" Sebagai Media Pembelajaran Karakter Untuk Anak Usia Dini Karya Desain Oleh: Rachadian Azi Kusumah Nim: 0911892024 Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta S. 1–22.*
- Lizawati. (2018). Cerita Rakyat Sebagai Sarana Pendidikan Karakter. *Sebasa*, 1, 19–26.
- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. (2017). Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 61–72. <https://doi.org/10.31598/Bahasarupa.V1i1.143>.
- Pratiwi, R. W., Palupi, W., & Dewi, N. K. (2021). Upaya Penanaman Karakter Anak Usia Dini Melalui Cerita Rakyat Pada Anak Usia 4-5 Tahun. 9(1).
- Putri, M. M. (2021). *Media Pembelajaran Berupa Komik Edukasi Bernuansa Spiritual Dengan Materi Sistem Reproduksi Pada Manusia Untuk Peserta Didik Smp.* 5(3), 308–314.
- Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Kegiatan Storytelling Dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V3i1.108>.
- Setiawan, I. M. D., & Arnawa, I. N. (2019). Pengaruh Pendekatan Sainifik Berbasis Asesmen Proyek Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal Of Education Technology*, 3(4), 269. <https://doi.org/10.23887/Jet.V3i4.22363>.
- Setiawan, I. M. D., & Permana, I. K. P. (2021). Dampak Media Pembelajaran Daring Berbantuan Video Animasi 2d Pada Mata Kuliah Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 484. <https://doi.org/10.23887/Jipp.V5i3.38649>.
- Setiawan, I. M. D., Putra, R. P., & Sugiartawan, P. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Klasifikasi Hewan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 6(3), 413–421. <https://doi.org/10.23887/Jppsh.V6i3.55129>.
- Siput, M. D. (2022). *Perancangan Film Animasi 2d Cerita Rakyat Bali "Balapan.* 12(2), 136–143.
- Studi, P., Fakultas, A., Universitas, P., Mataram, K., Mataram, K., & Aren, G. S. (2017). *Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat.* 1, 39–43.
- Tanuwijaya, N. P., & Wibowo, T. (2020). Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang Dengan Aplikasi Toon Boom Harmony. *Journal Of Information System And Technology*, 01(02), 124–145.
- Triyanto. (2020). *Peluang Dan Tantangan Pendidikan Karakter Di Era Digital.* 17(2), 175–184.
- Windu, M., Kesiman, A., Ganesha, U. P., Bangli, K., Desain, T., Bahan, T. P., & Bangli, K. (2022). *Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Kerajaan Bangli, Taman Bali Dan.* 11, 25–34.
- Yusa, I. M. M., Ds, S., Ds, M., Jayanegara, I. N., Sn, S., & Sn, M. (N.D.). *Pengembangan Aplikasi Penyampaian Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat Bali Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Mobile.* 24–32.