

Perancangan Film Animasi 2D sebagai Media Bantu Pembelajaran Tradisi Lisan *Parikan* Jawa

Dian Purnamasari, Denny Tri Ardianto S.Sn., Dipl. Art, Erandaru, ST, M. Sc,

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Siwalankerto, Surabaya

Email: peri_lola91@yahoo.co.id

Abstrak

Fungsi tradisi lisan Parikan Jawa sebagai media penyampai nasehat dan pesan moral mulai tergeser keberadaannya oleh tayangan televisi dan media elektronik lain yang lebih menarik. Karena tradisi lisan *parikan* Jawa yang sudah jarang dipakai, generasi muda mulai tak mengenalnya. Perancangan film cerita anak-anak dalam bentuk animasi 2D ini diharapkan dapat mengenalkan kembali tradisi lisan Parikan Jawa dan mengajarkan nilai-nilai moral yang terdapat di dalamnya dengan cara yang lebih menghibur untuk anak-anak.

Kata kunci: Animasi 2D, Parikan Jawa, Tradisi Lisan, Nilai Moral, Anak Sekolah Dasar.

Abstract

2D Animation Film Project for Children as A Medium of Learning Oral Tradition Java Parikan

The function of oral tradition Java Parikan as a media to deliver messages and moral values has been replaced by TV shows and other electronic media which more interesting. Due to rarely used of the oral tradition of the Java Parikan, the young generation have no idea what that is.

This 2D animation film project for children is expected to introduce the oral tradition of the Java Parikan and teach morals contained in any parikan with more entertaining for children.

Keywords: 2D animation, Java Parikan, Oral Tradition, Moral, Elementary School Children.

Pendahuluan

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (Dalam Jaringan)* ed. III, definisi *parikan* sama dengan pantun kilat. Nama *parikan* sendiri berasal dari bahasa *krama* Jawa yaitu *pari* yang berarti pantun atau berpantun. Pada umumnya pantun atau *parikan* terdiri dari dua baris yang terdiri satu baris sampiran atau *gatra purwaka* dan satu baris isi atau *gatra tebusan* berirama sama yaitu *aa* atau empat baris yang terdiri dari dua baris sampiran dan dua baris isi yang berirama silang *abab*. Menurut catatan Bapak Suparto Brata *parikan* cenderung disampaikan secara lisan. *Parikan* adalah seni sastra lisan yang sudah menjadi tradisi lisan. (*personal conversation*, 15 November 2012).

Tradisi lisan bercirikan: (a) *verbal*, berupa kata-kata, (b) tanpa tulisan, (c) milik kolektif rakyat, (d) memiliki makna fundamental, ditransmisikan dari generasi ke generasi (Endraswara 26).

Suparto Brata menjelaskan tradisi lisan dapat menjadi kekuatan kultural dan salah satu sumber utama yang penting dalam pembentukan identitas bangsa dan mem-bangun peradaban. Tradisi lisan merupakan salah satu deposit kekayaan bangsa untuk dapat menjadi unggul dalam ekonomi kreatif. Oleh UNESCO (Konvensi di Paris, 17 Oktober 2003) menyatakan tradisi lisan tergolong yang disebut *Intangible Cultural Heritage (ICH)* yang harus dilindungi sebagai salah satu dari kekayaan kultural masyarakat Indonesia khususnya dalam bahasa. (Nurchahyo, par.4).

Pendapat S. Brata tentang pembentukan identitas bangsa dengan tradisi lisan dikuatkan oleh pendapat Nurchahyo.

Menurut Nurchahyo dalam artikel yang ditulisnya yang dimuat di Jawa Pos, Minggu, 10 Juni 2012 mencatat bahwa:

Diperlukan upaya untuk memberi perhatian tradisi lisan dan komunitasnya jangan sampai masuk dalam minoritas atau termarginalkan. Men-diskripsikan tradisi lisan dibutuhkan sebagai salah satu sumber pembentuk identitas dan karakter bangsa. [...] bahwa ingatan (memory) merupakan salah satu aspek kunci untuk penetapan identitas: identitas diri, identitas kelompok/komunitas, dan identitas bangsa.” (par. 10)

Parikan sangat populer di provinsi Jawa Timur, terutama di Surabaya. *Parikan* menjadi populer hingga sekarang di pentas ludruk. Namun di dalam pentas ludruk *parikan* lebih berfungsi sebagai pembukaan ludruk, *gu-yonan*, atau sindiran di antara para pemainnya. Namun di samping itu *parikan* di dalam ludruk juga terkadang diselipkan nilai-nilai moral atau nasihat juga kritik sosial-politik. Contohnya *parikan* bersejarah yang mengandung sindiran dan bersejarah adalah *parikan* Cak Durasim yang menyindir penjajah Jepang hingga ditangkap dan di bunuh yaitu yang berbunyi “*bekupon omahe doro, melok Nippon tambah sengsoro*”.

Teknologi global terutama kemudahan teknologi melihat dan mendengar membuat minat generasi muda di Surabaya terhadap *parikan* Jawa saat ini berkurang. Terutama kalangan muda menengah ke atas yang hidup berkecukupan yang dengan mudah dapat mengakses teknologi. Padahal menurut ahli sastra bahasa Jawa dan Indonesia Bapak Suparto menjelaskan bahwa *parikan* Jawa ini sudah menjadi tradisi lisan yang juga merupakan kekuatan kultural dan salah satu sumber utama yang penting dalam pembentukan identitas bangsa dan membangun peradaban serta di dalam *parikan* itu sendiri juga terdapat nilai-nilai luhur yang dapat menjadi tuntunan seperti nilai-nilai moral kesederhanaan, kejujuran, kesabaran, dan sebagainya.

Melihat realita kehidupan kontemporer anak - anak Sekolah Dasar saat ini terutama dari kalangan menengah ke atas yang mulai kurang menjunjung nilai-nilai moral seperti nilai kejujuran, kesederhanaan, ketekunan, kesabaran, menghormati orang yang lebih tua, dan tanggung jawab maka diperlukan pembelajaran terhadap tradisi lisan *parikan* Jawa yang mengandung nilai-nilai moral tersebut sebagai alternatif cara yang lebih menarik untuk mengingatkan mereka pada nilai-nilai moral kejujuran, kesederhanaan, ketekunan, kesabaran, menghormati orang yang lebih tua, dan tanggung jawab. Oleh karena itu dibuat sebuah perancangan film animasi 2D sebagai media bantu pembelajaran tradisi lisan *parikan* Jawa. Dengan demikian sejalan dengan perkembangan teknologi kita dapat memanfaatkan teknologi itu untuk menjaga kelestarian tradisi lisan *parikan* yang sudah lama ada di

Surabaya. Pada perancangan film animasi 2D sebagai media bantu pembelajaran tradisi lisan *parikan* Jawa itu terdapat nilai-nilai kejujuran, kesederhanaan, ketekunan, kesabaran, menghormati orang yang lebih tua, dan tanggung jawab yang dapat mengingatkan kembali anak-anak Sekolah Dasar yang mulai meninggalkan nilai-nilai tersebut pada era kontemporer ini.

Melalui film cerita anak-anak dalam bentuk animasi 2D ini diharapkan secara visual dapat menjadi media yang menarik bagi mereka untuk dilihat dan dengan audio mereka dapat mendengar serta menyerap tradisi lisan *parikan* Jawa yang disampaikan melalui percakapan dalam film cerita anak-anak animasi 2D ini.

Metode Penelitian

Data yang digunakan untuk menyusun perancangan film animasi 2D sebagai media bantu pembelajaran tradisi lisan *parikan* Jawa ini berasal dari sumber data primer dan sekunder. Sumber primer didapatkan melalui:

- a. Observasi

Akan dilakukan observasi secara langsung dengan mengamati perilaku dan kebiasaan anak-anak Sekolah Dasar kelas 4-6 pada saat ini.

- b. Wawancara

Akan dilakukan wawancara kepada seorang ahli sastra Jawa atau orang yang berkecimpung di bidang *parikan* Jawa seperti pemain ludruk sebagai sumber data untuk sejarah dan perkembangan *parikan* Jawa beserta fungsi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Sedangkan data sekunder adalah data yang berasal dari:

a. Buku literatur

Buku digunakan sebagai sumber materi *parikan* Jawa beserta pemaknaannya. Selain itu digunakan buku tentang metodologi penelitian folklor, butir-butir tradisi lisan Indonesia untuk mencari tahu hal tentang tradisi lisan, buku animasi sebagai panduan membuat animasi yang menarik untuk anak Sekolah Dasar kelas 4-6.

b. Internet

Internet digunakan untuk mencari jurnal atau artikel tentang tradisi lisan *parikan* Jawa, mencari sumber-sumber *parikan* Jawa yang akan menjadi bahan *parikan* dalam film animasi ini serta mencari referensi film cerita anak-anak dalam bentuk animasi 2D yang ada di internet saat ini.

Analisis Data

Pengumpulan data akan dilakukan secara kualitatif yaitu melalui studi pustaka, internet, maupun wawancara dan lain-lain.

Pembahasan

Definisi *Parikan*

Parikan atau yang kita kenal sebagai pantun Jawa, dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (Dalam Jaringan)* ed. III artinya sama dengan pantun kilat.

Parikan Jawa serupa dengan pantun sehingga memiliki aturan yang sama pula. Pada kajian sastra dan bahasa oleh cf. Djajadiningrat, 1988, sebagai pantun, *parikan* tergolong puisi asli Nusantara (dalam Jupriono, par.4).

Menurut Soebagyo, 1992; Hutomo dan Pudentia, 1993 dalam parafrase kajian sastra dan bahasa tentang “Revitalisasi Tradisi Lisan *Parikan* Dalam Era Kelisanan Sekunder” mencatat:

“Antara sampiran dan isi tidak terdapat hubungan arti apa pun. Betul-betul keduanya saling independen makna. Akan tetapi, relasi bunyi (rima, persa-jakan) harus jelas (dalam Jupriono, par. 4).

Pendapat senada disampaikan oleh Husein Jayadiningrat (dalam Nursisto 17) bahwa hubungan sampiran dan isi itu tidak dalam hubungan arti, melainkan hubungan bunyi. Hal ini berarti, dalam sebuah *parikan*, antara sampiran dan isi keduanya tidak dapat dipisahkan, meski tidak memiliki arti yang berhubungan, namun antara sampiran dan isi di dalamnya mempunyai bunyi yang indah (*purwakanthi*) (dalam Ardanawari, par.2).

Menurut Austin, 1994 mencatat:

“Sebagai pantun Jawa, *parikan* sangat memperhatikan fungsi *poetik (poetic function)*, yakni lapis bunyi. Diksi dalam *parikan* wajib memenuhi syarat ritme persajakan (persamaan bunyi) antarlarik, antara sampiran dan isi (dalam Jupriono, par. 5).

Menurut Karsono (2001: 73) *parikan* merupakan pantun Jawa yang terdiri atas sampiran dan isi, bentuknya berbaris-baris dan berderet-deret selanjutnya membentuk bait. *Parikan* sebagai puisi kontekstual maksudnya adalah keterkaitan *parikan* dengan situasi dan kondisi sosial masyarakat Jawa, yakni masyarakat yang menggunakan *parikan* sebagai bagian dari kebudayaannya. Menurut Wibawa, dkk (2004: 28), kata *parikan* terbentuk dari kata “pari” dan akhiran –an. Kata “pari” yang berarti padi, dalam bahasa kramanya “pantun”. Wujudnya *parikan* kebetulan sama persis seperti pantun yang ada di Indonesia (dalam Ardanawari, par.6-7).

Dalam Ardanawari, 2012, BAB II, par. 18, ciri-ciri *parikan*:

- a. Terdapat keterikatan *gatra* yaitu aturan jumlah baris tiap bait (satu baris).
- b. Terdapat *gatra purwaka* yang biasa disebut sampiran atau *padhang*, dan terdapat *gatra tebusan* atau *uliyen* yang merupakan isi atau inti.
- c. Terdapat *guru lagu*: (disebut juga *dhong-dhing*) aturan rima akhir pada puisi tradisional Jawa, dalam *parikan* disebut *purwakanthi guru swara*.
- d. Terdapat *guru wilangan*: aturan jumlah suku kata atau *wanda* tiap bait.

Parikan merupakan bagian dari kesenian tradisional ludruk. *Parikan* disebut juga sebagai kidungan. (Supriyanto 1). Ludruk memiliki ciri nyanyian khas dengan iringan lagu *jula-juli* yang disebut *kidungan ludruk*. (Supriyanto 8).

Permasalahan tentang *Parikan*

Kemajuan teknologi dan kemudahan mengakses teknologi mengikis tradisi lisan *parikan* Jawa dari komunitas masyarakat Jawa, terutama kalangan muda. Begitu banyaknya *genre* baru di media elektronik seperti televisi, misalnya sinetron, drama korea, *talk-show*, *reality-show*, film bioskop, film kartun atau animasi dari luar negeri yang lebih digemari dan turut menyingkirkan tradisi lisan *parikan* Jawa ini. Menurut Heryanto, 2000, *parikan* tidak sanggup kalau harus bersaing dengan kesenian massa yang “padat modal” dan didukung barisan artis mewah dan iklan melimpah. (dalam Jupriono, par.12).

Di samping itu menurut Hutomo & Pudentia, 1993 mencatat:

”Surutnya *parikan* Jawa ini juga terjadi karena ranah-ranah pakai yang memang turut tersingkir oleh kemajuan jaman seperti pentas ludruk, ketoprak, wayang, *kenprung*, *jemblung*, *thempling*, atau *thumpling*.” (dalam Jupriono, par.11).

Menurut Mohamad, 1994, mencatat:

“Faktor lain penyebab kelangkaan *parikan* adalah hilangnya budaya sindiran atau *pasemon*, yang terlindas oleh budaya baru “bicara terus terang” (hujat-menghujat, demonstrasi, aksi massa). Budaya sindiran sebetulnya merupakan ekspresi dari norma tradisi “jangan bicara *blak-blakan*” sebagai refleksi budaya dasar orang Jawa (Suseno, 1996), sebagai konsekuensi kultural menjaga perasaan orang lain untuk demi harmoni sosial. Dahulu pelajar yang pacaran kelewat batas, misalnya, disindir seperti (4)”. (dalam Jupriono, par. 13)

4). *Jarene bolah, kok ireng*
 Katanya benang, kok hitam
Jarene sekolah, kok meteng
 Katanya sekolah, kok hamil

Di samping itu faktor penyebab yang lain adalah tergesurnya komunitas orang-orang kalangan kelas bawah. Parikan dahulu juga digunakan oleh masyarakat kecil lainnya seperti para buruh, petani, penjual jamu di pasar tradisional, pedagang keliling, dan sebagainya. Sebagai contoh jika dahulu tukang jamu di pasar tradisional atau pedagang keliling yang menawarkan dagangannya dengan menggunakan *parikan* yang persuasif, namun sekarang semakin sedikitnya jumlah mereka juga membuat semakin terkikisnya *parikan* Jawa ini. (Jupriono, par.16).

Setelah dilakukan *survey* dan bertanya jawab dengan beberapa anak berasal dari SD Siwalankerto 2, SD Kristen Petra 7, SD Gloria, SD Kristen Petra 13, SD Kristen Petra 9, SD Bethel Sulung 3, dan SD St. Maria Regina mendapatkan hasil dan dapat menyimpulkan bahwa pada kenyataannya anak-anak jaman sekarang bahkan sejak dini sudah terkena dampak perkembangan teknologi ini. Mereka suka menonton film-film kartun, animasi melalui televisi, main *games online* melalui *facebook*, *internet*, *Galaxy Tab* atau *Ipad* pemberian orangtua mereka atau milik orangtua mereka.



Gambar 1. Menonton Televisi



Gambar 2. Kemudahan Mengakses Internet



Gambar 3. Menonton Kartun melalui Internet



Gambar 4. Memberikan Kemudahan Anak Mengakses Teknologi Canggih



Gambar 5. Penggunaan BlackBerry

Kemudahan dalam mengakses teknologi tersebut yang mengakibatkan sejak dini mereka terbiasa dengan tradisi dan budaya dari luar dan seperti pepatah Jawa "*tresno jalaran saka kulino*" karena mereka terbiasa sehingga mereka lebih mencintai tradisi dan budaya luar dibandingkan budaya daerahnya sendiri, buktinya beberapa anak Sekolah Dasar yang telah diwawancarai antara kelas 4-6 mengaku kurang berminat terhadap pelajaran bahasa Jawa di sekolahnya dengan alasan terbanyak karena susah dan alasan kedua karena membosankan.

Usulan Pemecahan Masalah

Tak dapat dipungkiri untuk melestarikan warisan budaya seperti tradisi lisan *parikan* Jawa ini kita juga perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan jaman. Agar tradisi lisan *parikan* Jawa ini tetap menarik terutama target utama

perancangan yang adalah anak-anak Sekolah Dasar kelas 4-6 maka lebih baik dibuat film cerita anak-anak dalam bentuk animasi 2D sebagai media bantu pembelajaran tradisi lisan parikan Jawa. Melihat kebiasaan anak-anak yang senang sekali menonton film animasi 2D atau sering mereka sebut film kartun. Di dalam film ini juga diselipkan nilai-nilai moral yang diselipkan dalam parikan-parikan yang dilontarkan dalam adegan-adegan di film animasi tersebut.

Menurut pemaparan Diana, Psi, dalam Skripsi No. 00021850/DKV/2011 oleh Bon Erick Bahagia Pueyo NRP: 42407090 menyatakan bahwa pada kisaran umur 8-12 tahun anak-anak sudah dapat menangkap maksud dan makna yang terkandung di dalamnya. Untuk membangun cerita yang baik, digunakan teori kesan agar dapat memberikan gambaran pada anak-anak seperti harapan penulis. Kesan karakter dapat dibangun melalui tampilan fisik, karakteristik, ekspresi, tingkah laku, dan secara audio. Dan setting dalam film animasi 2D ini dibuat berdasarkan hasil survey.

Dengan menggunakan film cerita anak-anak dalam bentuk animasi 2D ini juga dapat memudahkan pendistribusiannya yaitu dapat dilakukan melalui banyak media, bisa di-*share* melalui sosial media seperti *facebook*, *twitter*, atau melalui *youtube*, dapat dikemas dalam bentuk CD/DVD, dimasukkan dalam *gadget-gadget* seperti *Ipad*, *tablet*, *laptop*, atau bahkan disiarkan melalui televisi.

Tujuan Kreatif

Melalui perancangan film animasi 2D ini, diharapkan dapat menyampaikan atau mengajarkan pada anak-anak tentang tradisi lisan *parikan* Jawa. Dengan film animasi 2D ini selain mengajarkan pada anak-anak tradisi *parikan* Jawa diharapkan juga dapat mengajarkan *storytelling*. Dengan mengikuti jalan ceritanya mereka dapat menyimpulkan pesan moral yang terdapat di dalamnya. Selain itu dengan teknik animasi 2D ini diharapkan dapat meninggalkan kesan bagi anak-anak, jika ada hal yang menarik dari film tersebut mereka akan terus mengingatnya, dan diharapkan mereka dapat meniru *parikan* yang ada dalam film ini atau mereka suatu saat dapat menciptakan *parikan* sendiri.

Strategi Kreatif

Dalam menyusun perancangan film animasi 2D sebagai media bantu pembelajaran tradisi lisan *parikan* Jawa ini untuk anak Sekolah Dasar dibutuhkan jalan cerita yang tak terlalu berat dan masih terkesan lucu dengan ilustrasi atau adegan yang lucu dan menarik sehingga dapat menarik minat remaja dan memberi pesan moral yang ingin disampaikan dengan baik. Selain itu audio (*background music*, *sound effect*, maupun musik ketika *parikan* dilantunkan) juga perlu diperhatikan

karena sangat mendukung jalannya cerita sehingga pesan dan kesan tersampaikan dengan baik.

Target Kreatif

a. *Demografis*

Usia : 8-12 tahun
 Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
 Pendidikan : Sekolah Dasar kelas 4-6
 Kelas sosial : Semua kalangan baik dari menengah ke bawah hing-ga menengah ke atas

b. *Geografis* : Kota Surabaya (khusus)

Kota-kota di Jawa Timur (umum)

c. *Psikografis*

: Target perancangan mudah mengakses teknologi in-ternet melalui gadget se-perti galaxy tab, black-berry yang dibelikan o-rangtuanya maupun pin-jam orangtua atau melalui warnet. Mereka sudah memiliki account social media untuk saling ber-komunikasi dengan teman sekolah, ikut trend dalam pergaulan atau hanya sekedar punya untuk bermain permainan di social media seperti di facebook.

d. *Behaviour* :

Target perancangan memiliki kebiasaan saat berada di rumah suka menonton film animasi 2D. Mudah meni-ru yang mereka lihat atau dengar di televisi seperti tingkah laku tokoh dalam film atau acara televisi, *trend* atau gaya bahasa, dan unsur kultur lain yang didapatnya dari menonton televisi.

Format Program

Film animasi 2D Keluarga Parikan ini menggunakan format video DVCPROHD 1920x1080. Format ini dipilih karena dengan format ini didapatkan gambar dengan resolusi atau kualitas gambar yang jernih. Untuk di-*share* melalui *social media* seperti *Youtube*, *Facebook* maka akan dikompres dalam bentuk video yang resolusinya lebih kecil agar ringan ketika dilihat secara *streaming* dan *download*.

Judul Program

Judul dari film animasi ini adalah Keluarga *Parikan*.

Durasi

Durasi dari film cerita anak-anak animasi 2D “Keluarga *Parikan*” ini adalah antara 10 menit 53 detik.

Tujuan Program

Film cerita anak-anak animasi 2D “Keluarga *Parikan*” ini ditujukan untuk dipublikasikan secara umum dengan cara diupload melalui internet ke website penyedia layanan video streaming seperti youtube dan melalui social media seperti facebook dan twitter serta dikemas dalam bentuk CD sebagai salah satu media bantu belajar tradisi lisan *parikan* Jawa yang dapat ditonton di rumah atau sekolah ini.

Pesan yang Ingin Disampaikan

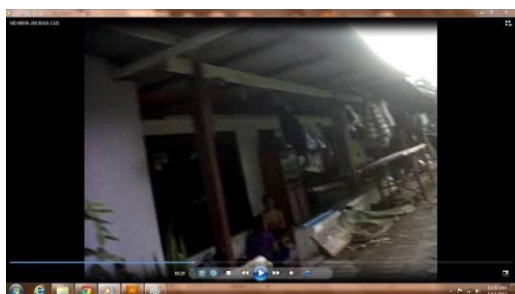
Pesan yang ingin disampaikan dalam film cerita anak-anak dalam bentuk animasi 2D yang berjudul “Keluarga *Parikan*” ini adalah memperkenalkan tradisi lisan *parikan* Jawa itu sendiri yang sudah ada lama di Surabaya kepada anak-anak terutama target perancangan yaitu anak-anak Sekolah Dasar kelas 4-6. Selain itu juga menyampaikan nilai-nilai moral yang diselipkan dalam setiap *parikan* Jawa yang dilontarkan secara spontan dan dengan ilustrasi yang menarik dalam adegan percakapan tiap tokoh maupun tindakan tiap tokoh dalam film terutama nilai-nilai moral seperti kesederhanaan, kejujuran, menghormati orangtua, ketaatan, ketekunan dan rasa tanggung jawab.

Data Visual

Untuk membuat sebuah film animasi yang menggambarkan suasana perkampungan Surabaya sesuai realita maka dilakukan pengamatan secara langsung. Berdasarkan pengamatan di sebuah gang perkampungan di Siwalankerto dapat dilihat bagaimana suasana, tatanan, bangunan, dan komposisi apa saja yang terdapat seperti unsur organik yang ada dalam kampung tersebut.

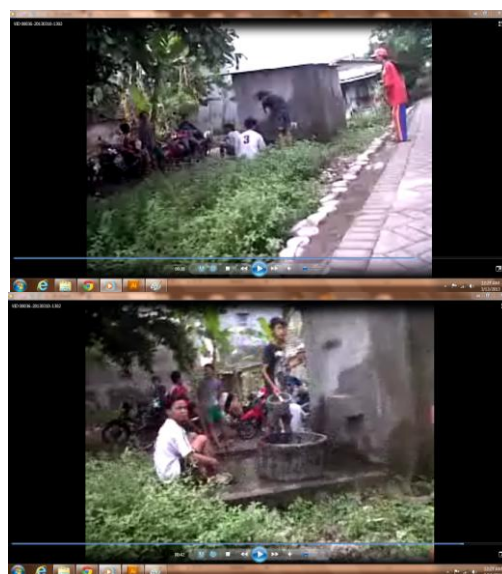


Gambar 6. Perkampungan di sebuah gang jalan Siwalankerto



Gambar 7. Aktifitas di teras rumah

Perkampungan di atas dapat dilihat jalan sudah menggunakan paving, rumah saling berdempetan atau jika ada jarak hanya sedikit, masih terdapat lahan yang dapat ditanami, terdapat unsur - unsur organik seperti pepohonan, rumput, tanaman perdu, yang ada di depan rumah atau samping rumah namun kurang terawat. Rumah sudah menggunakan tembok yang dicat namun ada juga yang hanya tembok batu bata dan semen, atap menggunakan asbes, seng, dan ada yang genting, di teras depan biasa dibuat duduk-duduk bercengkrama dengan keluarga atau tetangga, ada tali yang menggantung di atap teras depan sebagai tempat menjemur pakaian, namun uga ada yang menjemur pakaian di halaman depan rumah yang terdapat tali yang dikaitkan di antara dua kayu.



Gambar 8. Aktifitas masyarakat perkampungan

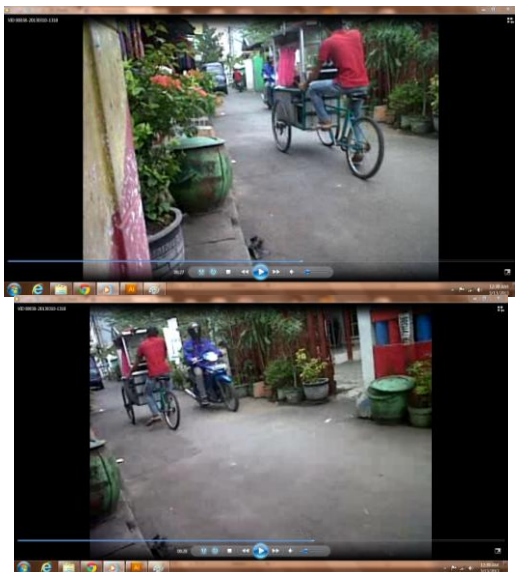
Masih dapat terlihat kebiasaan *cangkrukan* di sebuah lahan kosong di bawah pohon, terdapat anak-anak, remaja, bapak-bapak sedang berkumpul berbincang.



Gambar 9. Anak-anak di teras rumah

Teras depan biasanya terdapat dudukan dari semen atau *buk*, terdapat kursi atau sofa tua untuk duduk bersantai. Anak-anak bermain di teras rumah atau pergi bermain ke rumah tetangga. Pakaian yang dipakai anak-anak biasanya kaos dan celana pendek

karena nyaman dipakai ketika mereka bermain dan bergerak.



Gambar 10. Suasana jalan perkampungan lain di Siwalankerto

Di samping gang kampung yang telah dije-laskan di atas memasuki gang perkampungan yang beda tatanan, bangunan, serta suasananya. Pada perkampungan ini jalan menggunakan aspal dan biasa dilalui kendaraan karena jalannya tidak terlalu sempit, rumah ba-ngunannya lebih bagus, rapi, dan bersih, terdapat pagar depan, terdapat tempat sampah di depan rumah, dan tanaman yang dirawat di depan rumah. Biasa dilalui penjual bubur, bakso, rujak keliling, dan penjual makanan yang lain.

Desain Karakter Karakter

Di dalam sebuah film jalan cerita pasti dipandu oleh para tokoh atau karakter. Karakter dapat menggambarkan berbagai macam sifat, ekspresi dan tanpa karakter cerita tidak akan dapat tersampaikan. Karakter terdiri dari karakter utama dan figuran. Dalam Keluarga Parikan terdapat karakter utama yaitu di antaranya:

- Agus: seorang anak yang duduk di kelas 4SD memiliki sifat yang enerjik, periang, namun sedikit keras kepala atau susah mendengarkan nasehat orangtua dan temannya. Hobinya bermain bola bersama Wito dan teman-teman.
- Wito: teman akrab Agus duduk di kelas 4SD sekelas dengan Agus dan rumahnya tak jauh dari rumah Agus berada di gang sebelah rumah Agus. Wito memiliki sifat yang lebih pendiam dari Agus, kalem, dan setia kawan. Hobi sebenarnya adalah bermain *game* namun karena sering bermain bola dengan Agus dan Wito, Wito jadi lebih suka bermain dengan teman-teman daripada di rumah saja.

- Ibu: ibu Agus berumur sekitar 30 tahun memiliki sifat yang agak cerewet namun tujuannya baik yaitu mendidik. Suka melantunkan parikan secara spontan jika ingin menasehati Agus. Ibu pandai memasak, meskipun masakan Indonesia namun selalu menggugah selera makan.
- Bapak: bapak Agus berumur sekitar 39 tahun memiliki sifat yang lebih sabar dari ibu namun juga bersifat tegas ketika Agus bersalah. Bapak memiliki ayam jago kesayangan namanya Jalu. Bapak juga senang sekali melantunkan parikan dan suka bercanda.

Karakter figuran terdiri dari bapak penjual bubur yang bersifat ramah dan teman-teman Agus yaitu Soleh, Budi, Tejo, Bejo, Andi, dan Aris.

Referensi Karakter

Karakter dari film Keluarga Parikan ini terinspirasi dari karakter film animasi yang digemari anak-anak yaitu Upin dan Ipin. Namun karakter pada film animasi 2D Keluarga Parikan ini juga disesuaikan dengan hasil pengamatan secara langsung bagaimana karakter yang ada di perkampungan Surabaya.



Gambar 11. Karakter dalam Upin Ipin



Gambar 12. Busana ibu

Ibu-ibu biasa mengenakan daster yang *simple*.



Gambar 13. Busana bapak

Sedangkan bapak-bapak biasanya memakai kaos katun yang tak ber lengan maupun ber lengan yang dapat menyerap keringat, ada yang memakai sarung atau celana pendek ketika di rumah, dan memakai celana panjang ketika keluar rumah.

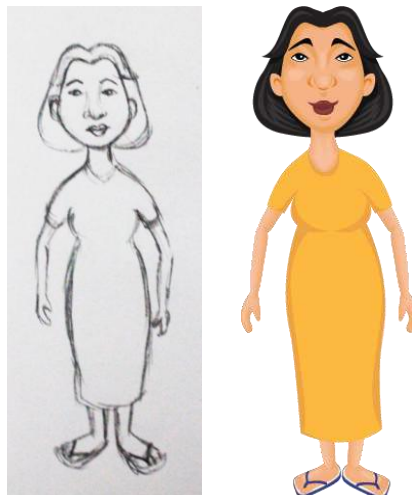
Karakter Desain



Gambar 14. Karakter Agus



Gambar 15. Karakter Wito



Gambar 16. Karakter ibu



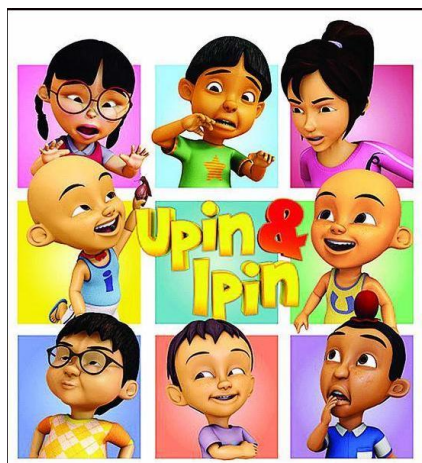
Gambar 17. Karakter bapak

Karakter Figuran Referensi Karakter

Karakter figuran yang terdiri dari tukang bubur dan teman-teman Agus dibuat berda-sarkan referensi yang ada. Karakter tukang bubur dibuat berdasar karakter asli dalam kenyataan. Sedangkan karakter teman-teman Agus terinspirasi dari karakter anak-anak dalam Upin Ipin.



Gambar 18. Tukang bubur



Gambar 19. Teman-teman Upin-Ipin

Karakter Desain



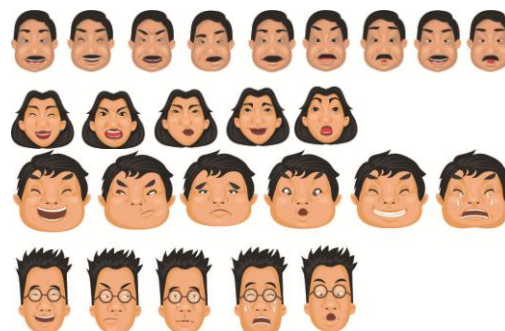
Gambar 20. Tukang bubur



Gambar 21. Teman-teman Agus

Ekspresi Wajah Karakter Utama

Ekspresi wajah dibuat berdasarkan sifat yang ingin ditonjolkan dari karakter tersebut. Jika sifat dari karakter adalah anak yang periang dan enerjik seperti Agus maka ekspresi wajah ketika gembira, sedih, terkejut, marah, dan sebagainya juga berbeda dengan ekspresi wajah anak yang kalem atau pendiam seperti Wito. Begitu pula perbedaan ekspresi wajah ibu dan ayah yang dimana ayah terlihat lebih kalem daripada ibu.



Gambar 22. Ekspresi Wajah Karakter Utama

Dubbing Awal

Program yang digunakan dalam proses *dubbing* adalah mixcraft 6.1Build 213 dengan dibantu alat yaitu *microphone* dan *headphone*.



Gambar 23. Mixcraft 6.1 Build 213

Musik dan Sound Effect

Musik dan *Sound Effect* digunakan untuk menciptakan sebuah suasana sehingga dapat menceritakan apakah itu sedang dalam suasana bahagia, sedih, atau bahkan menimbulkan efek lucu, karena selain dengan visual dalam film animasi music dan *sound effect* juga sangat mendukung. Dalam film animasi "Keluarga Parikan" ini *sound effect* diambil dari beberapa *web free commercial*. Dan nstr pada parikan diaransemen oleh salah seorang dari tim pendukung.

Proses Produksi

Layout

Layout digunakan untuk menggambarkan hasil jadi dari visual film tersebut. Dengan menggunakan *layout* maka dengan mudah *animator* menganimasikannya.

Key Motion

Key motion adalah gerakan utama atau gerakan kunci. Di bawah ini merupakan salah satu gerakan kunci ketika Agus menggiring bola.



Gambar 24. Key motion adegan Agus menggiring bola

In Between

In between adalah gambar yang menghubungkan antara gambar inti ke gambar inti yang lainnya. Gambar di bawah ini merupakan salah satu gambar yang menghubungkan dengan *pose* selanjutnya ketika Agus menggiring bola.



Gambar 25. In between adegan Agus menggiring bola

Screen Shot



Gambar 26. Screen Shot 1



Gambar 27. Screen Shot 2



Gambar 28. Screen Shot 3



Gambar 29. Screen Shot 4



Gambar 30. Screen Shot 5



Gambar 31. Screen Shot 6



Gambar 32. Screen Shot 7



Gambar 33. Screen Shot 8



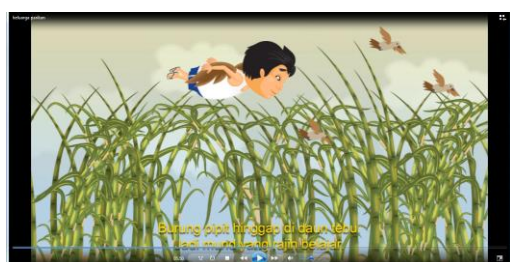
Gambar 38. Screen Shot 14



Gambar 34. Screen Shot 10



Gambar 39. Screen Shot 15



Gambar 35. Screen Shot 11



Gambar 36. Screen Shot 12



Gambar 37. Screen Shot 13

Kesimpulan

Masih banyak generasi muda yang tidak mengenal *parikan* Jawa karena banyaknya tontonan atau hiburan di televisi maupun media elektronik lainnya yang lebih menarik. Untuk mengenalkan kembali tradisi lisan *parikan* Jawa kepada generasi muda perlu memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut. Oleh karena itu dipilihlah film animasi 2D sebagai media yang efektif karena disukai anak-anak. Pemakaian film cerita anak-anak dengan teknik animasi 2D ini sangat cocok untuk menyampaikan atau mengajarkan pada anak-anak tentang tradisi lisan *parikan* Jawa. Dengan film animasi 2D ini selain meng-ajarkan pada anak-anak tradisi *parikan* Jawa juga mengajarkan *storytelling*. Dengan mengikuti jalan ceritanya mereka dapat menyimpulkan pesan moral yang terdapat di dalamnya. Selain itu dengan teknik animasi 2D ini akan meninggalkan kesan bagi anak-anak, jika ada hal yang menarik dari film tersebut mereka akan terus mengingatnya, dan diharapkan mereka dapat meniru *parikan* yang ada dalam film ini atau mereka suatu saat dapat menciptakan *parikan* sendiri.

Daftar Pustaka

- Aji Adhitya, Ardanaeswari. (2012). *Nilai-Nilai Moral Dalam Parikan Pada Lirik Lagu Karya Genk Kobra*. S1 thesis. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bon, Erick Bahagia Pueyo. (2011). Skripsi No. 00021850/DKV/2011. Universitas Kristen Petra, Surabaya.

D., Jupriono. "Revitalisasi Tradisi Lisan Pari-kan Dalam Era Kelisanan". *Parafra-setara*. October 2010. 27 June 2013. < <http://sastra-bahasa.blogspot.com/2010/10/revitalisasi-tradisi-lisan-pari-kan.html>>.

Djoko, Su'ud Sukahar. "Ludruk 'Merdeka' Cak Durasim." *Detiknews*. 2013. Detikcom. 27 February 2013.<<http://news.detik.com/read/2006/08/16/071523/656985/103/ludruk-merdeka-cak-durasim>>.

Henri, Nurcahyo."Tradisi Lisan yang Diabai-kan." *Henri Nurcahyo*. (2012). Diunduh 27 Februari 2013 dari <http://henrinurcahyo.wordpress.com/2012/06/26/tradisi-lisan-yang-diabai-kan/>

Henri, Supriyanto. "Ludruk mati?". January 2007. 23 May 2013. <<http://hurek.blogspot.com/2007/01/henri-supri-yanto-doktor-ludruk-jawa.html>>.

KBBI Daring. 2008. 27 June 2013.< <http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>>

Maman, S. Mahayana. "Pantun Sebagai Potret Sosial Budaya Tempatan". *Maha-yana- Mahadewa.com*. October 2009. 27 June 2013. < <http://mahayana-mahadewa.com/2009/10/29/pantun-sebagai-potret-sosial-budaya-tempatan-2/>>.

Sunaryo, H.S., et al. "Ludruk: Pengertian dan Sejarah Perkembangan." *Pusaka Jawatimuran*. November 2011. Badan Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Jawa Timur. 27 February 2013. <<http://jawatimuran.wordpress.com/2011/11/17/ludruk-pengertian-dan-sejarah-perkembangan/>>.

Suardi, Endraswara. (2009). *Metodologi Penelitian Folklor*. Cetakan ke- I. Yogyakarta: Media Pressindo.