

## PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D LAGU *OPO' WANA NATASE* DENGAN TEKNIK *LIMITED ANIMATION*

Carmelia Adolfin Bertha Karundeng<sup>1)</sup>, Michael Bezaleel, S.Kom., M.Cs.<sup>2)</sup> Birmanti Setya Utami, M.Sn.<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

Email: 692018137@student.uksw.edu

### Abstrak

Perkembangan teknologi dan pengaruh globalisasi berdampak buruk pada menurunnya tren lagu daerah, terkhususnya di kalangan anak-anak. Lagu daerah merupakan salah satu kearifan lokal budaya seni dari leluhur. Salah satu lagu daerah yang berasal dari Minahasa yaitu lagu *Opo' Wana Natase*, menyimpan nilai-nilai budaya kehidupan dan memberikan makna mengenai relasi kepada Tuhan, alam, dan sesama umat manusia. Perancangan ini dilakukan sebagai pengenalan pembelajaran budaya Minahasa untuk anak, terkhususnya lagu daerah. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan strategi *linear* meliputi pengumpulan data, analisis data, perancangan menggunakan teknik *limited animation* yang memanfaatkan pengurangan *frames* dan gerakan aset, kemudian pengujian terhadap target audiens dan narasumber ahli yang menunjukkan data bahwa animasi 2D *Opo' Wana Natase* dapat dijadikan media pendidikan karakter dan telah sesuai dengan minat serta pemahaman target audiens. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa melalui perancangan video animasi 2D lagu *Opo' Wana Natase*, anak memiliki ketertarikan untuk belajar mengenal lagu daerah dan diharapkan dapat menjadi salah satu wujud untuk menjaga dan melestarikan budaya.

**Kata Kunci:** Lagu Daerah, Animasi 2D, Budaya Minahasa, *Limited Animation*

### Abstract

*The development of technology and the influence of globalization have adversely affected the declining trend of folk songs, especially among children. Folk songs are one of the local wisdom of art culture from the ancestors. One of the folk songs originating from Minahasa, the song Opo' Wana Natase, holds cultural values of life and provides meaning about relationships to God, nature, and fellow human beings. This design is done as an introduction to learning Minahasa culture for children, especially folk songs. The research method used is qualitative with a linear strategy approach including data collection, data analysis, design using limited animation techniques that utilize reduced frames and asset movements, then testing on target audiences and expert sources that show data that 2D animation Opo' Wana Natase can be used as character education and in accordance with the interests and understanding of the target audience. This research found that through the design of the 2D animation video of Opo' Wana Natase, children have an interest in learning to recognize folk songs and are expected to be a form of maintaining and preserving culture.*

**Keywords:** Folk Songs, 2D Animation, Minahasa Culture, *Limited Animation*

**Correspondence author:** Carmelia A. B. Karundeng, carmelia.karundeng@gmail.com, Salatiga, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

## PENDAHULUAN

Budaya merupakan cipta, pikiran, atau kebiasaan yang eksistensinya hadir oleh diturunkannya dari generasi ke generasi berikutnya. Salah satu unsur kesenian budaya yaitu lagu-lagu daerah, merupakan hasil karya musik masyarakat yang biasanya menggunakan bahasa daerah dan sering dinyanyikan dalam suatu perkumpulan tradisi tertentu. Perhatian pemerintah terkait kebudayaan dapat dilihat dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 yang membahas tentang pemajuan kebudayaan Indonesia yang berpusat untuk meningkatkan ketahanan dan kontribusi budaya Indonesia (Kemendikbud, 2018).

Minahasa merupakan salah satu suku di Sulawesi Utara yang memiliki ragam budaya leluhur, seperti lagu-lagu daerahnya. Menurut grafik Google Trends, jumlah pencarian lagu daerah Minahasa menunjukkan kenaikan dan penurunan yang drastis pada tahun 2020-2021, dan masih terbilang rendah pada tahun 2022. Hal ini menggambarkan bahwa masih sulitnya untuk mempertahankan *trend* lagu daerah Minahasa. Grafik Google Trends, dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Grafik Google Trends Lagu Daerah Minahasa  
(Sumber : Google Trends, 2022)

Hasil dari perkembangan teknologi dan globalisasi dapat berdampak buruk dalam bidang kebudayaan karena menyebabkan menipisnya dan hilangnya budaya-budaya asli daerah sehingga membuat lagu-lagu tersebut menjadi asing di daerahnya sendiri (Mastra W, dkk, 2021). Lima lagu terpopuler Minahasa yaitu O Ina Ni Keke, Si Patokaan, Poco-Poco, Esa Mokan, dan Manesel juga menunjukkan rata-rata penurunan grafik pencarian berdasarkan Google Trends, yang menandakan lagu-lagu tersebut sudah tidak populer dalam Google. Hal ini sangat disayangkan karena bahkan lagu-lagu terpopuler Minahasa pun sudah mulai dilupakan.

Berdasarkan wawancara penulis kepada 5 guru di SD GMIM Ranojiapo, SDN 2 Tataaran, SD GMIM 20 Manado dan SD Negeri 4 Amurang, didapatkan data bahwa lagu daerah telah disusun pemerintah dalam kurikulum muatan lokal yang ditunjukkan untuk SD kelas 4-6, sebagai salah satu wujud untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada anak-anak bangsa, namun dalam muatan lokal di sekolah tidak terdapat pembelajaran tentang lagu daerah dari Minahasa. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman dan penguasaan lagu daerah dari guru-guru, yang berdampak pada pembelajaran siswa. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa terdapat kendala baik dari guru maupun dari peserta didik dalam pembelajaran mengenai lagu daerah Minahasa.

Menurut Romika pada tahun 2019, salah satu lagu daerah Minahasa yaitu *Opo' Wana Natase* merupakan lagu pujian kepada Tuhan yang memberi pengetahuan kepada masyarakat lokal tentang nilai budaya dan religi yang mencerminkan kehidupan dalam masyarakat Minahasa. Lagu *Opo' Wana Natase* menyimpan kearifan lokal Minahasa yang dapat digunakan untuk memperkenalkan budaya Minahasa kepada anak, namun sangat disayangkan menurut observasi penulis dan guru terhadap anak-anak SD kelas 4-6 di wilayah Minahasa dari berbagai sekolah dasar, ditemukan bahwa rata-rata peserta didik tidak mengetahui lagu tersebut.

Salah satu solusi Desain Komunikasi Visual yang dapat dilakukan yaitu dengan membuat bantuan metode pembelajaran audio visual berupa animasi 2D yang menarik untuk anak-anak. Hal ini bertujuan untuk mempermudah penguasaan materi karena mampu menyampaikan informasi dengan lebih jelas dan menarik bagi anak (Mayer, dkk, 2002). Sesuai dengan wawancara penulis kepada Dr. Denny Pinontoan, M.Teol selaku Budayawan Minahasa, yang mengatakan perihal pentingnya untuk mengupayakan cara-cara kreatif untuk melestarikan lagu daerah, yaitu dengan memanfaatkan teknologi.

Teknik yang akan dipakai yaitu *Limited Animation*, merupakan teknik yang berfokuskan kepada desain aset dan karakter dengan pergerakan yang minim dan tujuan untuk menciptakan

suatu animasi dengan keindahan visual yang lebih *soulful* (Lim, 2019). Penggunaan animasi 2D dengan teknik *limited animation* ini dapat menyampaikan informasi kepada anak dalam menyampaikan materi karena memiliki teknik yang memaksimalkan ekspresi karakter dan suasana yang lebih tajam. Penggunaan media video animasi 2D untuk pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa berusia 10-12 tahun (SD Kelas 4-6) sebesar 21,05% sehingga dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam sarana solusi pembelajaran lagu daerah (Damanik, dkk, 2021).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan perancangan video Animasi 2D dengan teknik *limited animation* sebagai media pengenalan dan pembelajaran untuk memperkenalkan lagu *Opo' Wana Natase* kepada anak SD kelas 4-6 berusia 10-12 tahun sebagai wujud pelestarian budaya Minahasa. Penerapan perancangan ini diharapkan anak-anak dapat mengetahui lagu *Opo' Wana Natase* dan mengambil nilai-nilai baik dari lagu tersebut, serta terus melestarikannya.

### Tinjauan Pustaka

Animasi 2D adalah sebuah perubahan visual dalam suatu adegan yang berasosiasi dalam perubahan posisi, bentuk, warna, transparansi, stuktur, dan juga tekstur dalam dua dimensi. Pendekatan dasar dalam perancangan animasi terdiri dari *storyboard*, *layout*, *object*, spesifikasi *keyframe* dan transisi (Maheshwari, dkk, 2021). Menurut Mayer dan Moreno pada 2002, animasi 2D merupakan bentuk visual bergerak yang menarik, terutama pada penggunaan edukatif terhadap anak karena sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan lebih efisien dalam proses pembelajaran. Penggunaan animasi sudah terbukti dapat meningkatkan daya tarik suatu materi sehingga rasa motivasi dari anak-anak untuk belajar lebih tinggi, hal ini mempermudah proses pembelajaran.

*Limited Animation* merupakan teknik animasi yang bersifat terbatas atau gerakan dari karakter dan objek di dalam animasi dibuat dengan upaya gerakan yang sedikit dan hanya berfokuskan kepada elemen-elemen yang menyampaikan cerita. Dibandingkan dengan *Full Animation*, jenis animasi ini lebih mempersingkat waktu produksi dan memperhemat biaya produksi. *Limited Animation* juga mengurangi jumlah *frames* sehingga mempermudah *animator* dalam perancangan karena pengerjaan lebih *simple*, namun ekspresi karakter, suasana, pesan moral, dan alur cerita dari *limited animation* masih tetap tersampaikan dengan baik (Lim, 2019).

*Flat Design* berasal dari kata “flat” yang berarti datar dan “design” yang memiliki makna sebuah rancangan. *Flat design* memiliki empat dasar elemen yaitu ilustrasi, tipografi, tata letak, dan warna. Prinsip untuk mewujudkan rancangan menjadi *flat design* yaitu dengan fokus menyederhanakan bentuk asli dengan menggunakan *solid colors* yang cerah, tipografi sans-serif, dan elemen objek yang sederhana. Penggunaan *shadow* yang berlebih, tekstur, dan tambahan ornamen dekoratif yang banyak juga tidak diterapkan dalam *flat design* (Anindita, dkk, 2016).

Lagu *Opo' Wana Natase* adalah lagu dengan lirik yang memiliki makna tentang nilai budaya Minahasa yaitu sikap religiusitas yang mempertahankan realitas hidup dalam lingkungan karena mengandung pelajaran dan motivasi dalam kehidupan. Dalam sisi religi, lagu ini memberi gambaran hubungan manusia dan Tuhan sehingga dapat dijadikan media untuk menerangkan kehidupan. Selain itu, lagu ini memberi gambaran akan hubungan manusia dan manusia lain yang mengacu pada pernyataan Dr. Sam Ratulangi *Si Tou Timou Tumou Tou*, yang berarti manusia lahir untuk memanusiakan manusia lain. Gambaran akan hubungan manusia dan lingkungan yang mengacu pada budaya tradisional Minahasa yaitu *mapalus*, yang memiliki arti gotong-royong atau tolong-menolong. (Romika, 2019).

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) adalah penggalan dan perwujudan nilai akhlak mulia di sekolah yang telah disusun oleh pemerintah dalam Kurikulum 2013. PPK merupakan bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) yang memiliki lima nilai utama karakter prioritas yaitu Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, dan Integritas. Dimensi pengolahan karakter ini juga mencakup Estetis atau Olah Rasa yang mengharapkan individu untuk memiliki integritas moral, rasa berkesenian dan berkebudayaan. Untuk karakter Religius diharapkan siswa memiliki sifat kerohanian, bersih, toleransi, dan cinta lingkungan. Dari sisi

karakter Gotong Royong mengajarkan siswa untuk bisa berkerjasama, memiliki solidaritas, saling menolong, dan memiliki sifat kekeluargaan (Winataputra, dkk, 2017).

### Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berjudul “Perancangan Serial Animasi sebagai Upaya Pelestarian Lagu Daerah untuk Anak Sekolah Dasar” oleh Sachio Yodi pada tahun 2021, menghasilkan serial video animasi lagu daerah asal Sumatera Barat. Penggunaan media animasi ini dibuat menarik dengan menonjolkan prinsip animasi *exaggeration* menggunakan teknik *rigging* dan dibuat interaktif dengan *360 View*. Animasi yang dirancang juga memiliki unsur-unsur budaya lainnya dari Sumatera Barat seperti pakaian adat yaitu Baju Batabue dan rumah adat sebagai wujud pelestarian budaya.

Penelitian serupa juga dilakukan pada tahun (2021) oleh Rizki Megananda Arieftha berjudul “Perancangan Video Animasi 2D Lagu Kampuang Nan Jauh di Mato Sebagai Media Kampanye Lagu Tradisional.” Penelitian ini menggunakan teknik *frame by frame* yang bertujuan untuk memperkenalkan lagu daerah kepada remaja di Indonesia, untuk mengajak mereka ikut mencintai dan melestarikan lagu daerah. Kampanye menggunakan media utama berupa animasi 2D dan media pendukung lainnya berupa poster dan sticker.

Kedua penelitian terdahulu diatas terdapat persamaan dalam penggunaan rancangan media Animasi 2D sebagai solusi untuk permasalahan latar belakang yang bertujuan untuk memperkenalkan lagu daerah yang mulai ditinggalkan sebagai pelestarian budaya. Untuk perbedaannya, terletak pada jenis teknik animasi 2D yang digunakan yaitu animasi *rigging* dengan *360 View* dan animasi menggunakan teknik *frame by frame*. Melalui penelitian ini, penulis akan merancang animasi 2D untuk lagu *Opo' Wana Natase* menggunakan teknik *limited animation* karena dipercaya lebih efisien dan mampu memberi gambaran yang mudah untuk dipahami oleh anak sehingga dampaknya anak-anak dapat mengenal, memahami, dan menyukai lagu.

### METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode Kualitatif merupakan metode sistematis untuk mencari solusi atas suatu masalah dalam penelitian dengan memahami secara lebih dalam tentang permasalahan dan target yang ingin diteliti. Rancangan penelitian pada metode ini mengacu pada strategi yang memberikan konsep mengenai prosedur untuk memperoleh informasi yang diperlukan seperti melakukan wawancara dan observasi (Harahap, 2020). Penelitian ini menggunakan strategi linear yang merupakan strategi garis lurus dengan tahapan dan komponen prosedur penelitian yang lebih tertata. Strategi linear yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Strategi Linear

#### Identifikasi Masalah

Berdasarkan wawancara dan observasi penulis dengan anak-anak kelas 4-6 SD, kepala sekolah, guru-guru dan orang tua murid di wilayah Minahasa. Data-data yang diperoleh merujuk kepada kendala bahwa lagu-lagu daerah Minahasa yang masih kurang diperkenalkan kepada anak-anak di sekolah. Hal ini berdampak pada lunturnya budaya Minahasa, terutama lagu daerah. *Opo' Wana Natase* merupakan salah satu lagu daerah Minahasa yang menyimpan kearifan lokal pun tidak banyak diketahui oleh anak-anak yang merupakan penerus budaya tersebut. Selain permasalahan dalam pembelajaran lagu daerah, penulis juga menemukan permasalahan terkait kebutuhan anak-anak dalam pendidikan karakter dan pengenalan akan bahasa daerah yang masih bisa dimaksimalkan di sekolah. Dari permasalahan tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan lagu *Opo' Wana Natase* dapat ikut membantu dalam pembelajaran dan pengenalan lagu daerah

Minahasa, serta dapat juga memuat pengenalan akan bahasa daerah dan pembelajaran karakter berupa sikap religius dan gontong royong.

### **Pengumpulan Data**

Tahap pengumpulan data dibagikan menjadi dua yaitu primer dan sekunder dengan acuan data berupa data visual dan data verbal. Adapun data target audiens sebagai berikut:

#### **1. Demografis**

Berdasarkan latar belakang, target audiens merupakan siswa-siswi Sekolah Dasar (SD) Kelas 4-6 yang memiliki mata pelajaran muatan lokal membahas tentang lagu daerah. Target audiens mencangkup rentang usia 10-12 tahun dan berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang merupakan keturunan asli suku Minahasa dikarenakan dalam Analisis Kearifan Lokal ditinjau dari Keragaman Budaya dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa kearifan lokal itu sendiri biasanya diwariskan dan diajarkan secara turun-temurun (M, Dokhi, dkk, 2016).

#### **2. Geografis**

Target audiens berasal dari Sulawesi Utara sebagai wilayah asli dari suku Minahasa, terkhususnya di daerah luar perkotaan dikarenakan berdasarkan penelitian terkait Perubahan Sosial pada Masyarakat Pedesaan dan Perkotaan, dikatakan bahwa masyarakat desa lebih memiliki hubungan erat terhadap nilai-nilai budaya asli daerah yang sudah diwarisi dari nenek moyang mereka (Nurhayati, dkk, 2013)

#### **3. Psikografis**

Target Audiens senang bersosialisasi secara kelompok dan mampu untuk diberikan pemahaman konsep-konsep yang lebih kompleks terkait hubungan sebab-akibat. Anak juga mampu untuk meningkatkan pengembangan terhadap konsep objek tertentu seperti pelestarian. Pada tahap ini, anak belajar akan kaitannya sebab-akibat dan anak sudah bisa membaca (Sarayati, 2016). Berdasarkan Psikologi Perkembangan dari Andi Thahir, Ed.D pada tahun 2018, Pendidikan Agama dan Moral juga sudah dapat bisa mulai dipelajari pada usia 10-12 tahun.

Penulis melakukan wawancara kepada siswa-siswi yang memenuhi syarat kriteria target audiens diatas, memperoleh hasil kesimpulan bahwa mayoritas murid menyukai jenis Animasi 2D yang menggunakan *flat design* dan terdapat satu murid memilih gaya desain dengan *outline*. Hasil berikutnya menunjukkan bahwa anak-anak lebih senang dengan video lagu yang terdapat lirik syair. Untuk karakter, semua murid memilih animasi yang memiliki karakter manusia di dalamnya, kemudian pemilihan mengarah juga kepada karakter yang tidak berinteraksi langsung kepada penonton dan terdapat satu siswa yang memilih interaksi yang minim. Selain itu, semua murid juga menyukai *genre* petualangan dan memilih jalan cerita yang berakhir dengan bahagia.

Lagu *Opo' Wana Natase* dapat dijadikan sarana pendidikan karakter karena mengandung nilai budaya dan nilai religi yang dalam, serta dapat juga dijadikan pembelajaran bahasa daerah dengan mengacu pada siratan lirik dari lagu *Opo' Wana Natase* (Romika, 2019). Berdasarkan wawancara penulis dengan beberapa orang tua murid SD Kelas 4-6, dapat disimpulkan bahwa orang tua murid juga memandang bahwa pendidikan karakter kepada anak mereka merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Hal ini sudah dan sedang mereka ajarkan kepada anak mereka di rumah, namun perlu juga bantuan dari sekolah karena terdapat kendala yaitu seperti anak yang masih terlibat perkelahian.

Selain observasi kepada orang tua murid, penulis juga melakukan wawancara kepada guru di SDN 2 Tataaran, diperoleh informasi terkait pengajaran pendidikan karakter di sekolah. Sifat Religius dan Gotong Royong sudah dan harus sekolah tanamkan dan ajarkan kepada anak-anak di sekolah, tetapi masih ada sebagian siswa yang belum sadar dan belum memiliki kriteria PPK tersebut. Kendala yang ditemukan berupa siswa yang masih belum mempraktekkan bagaimana bersikap yang baik dan sopan kepada orang lain, masih ada juga siswa yang masih belum sadar akan sifat hidup bersih dan sehat, dan belum semua siswa memiliki sifat religius.

Penulis juga membuat perjanjian pembelian lisensi *cover* lagu *Opo' Wana Natase* dari Gracia Siby. Perizinan dalam pembelian lisensi *cover* lagu tersebut, disepakati dan didiskusikan bahwa lagu *Opo' Wana Natase* yang dinyanyikan Gracia Siby dapat digunakan dalam penelitian ini dan dapat dipublikasikan. Untuk data sekunder lainnya meliputi buku, internet, dan penelitian terdahulu juga digunakan sebagai penunjang data yang diperoleh pada tahap ini.

### Analisis Data

Metode yang dilakukan dalam tahap analisis data yaitu menggunakan metode 5W+1H untuk membantu dalam pemecahan masalah dan memberi solusi dalam permasalahan yang dianalisa. Menurut Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia oleh Romika pada 2019, lirik dari lagu *Opo' Wana Natase* yang menggunakan bahasa daerah Tombulu. Lirik dan arti lagu *Opo' Wana Natase* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Lirik Lagu "Opo Wana Natase"

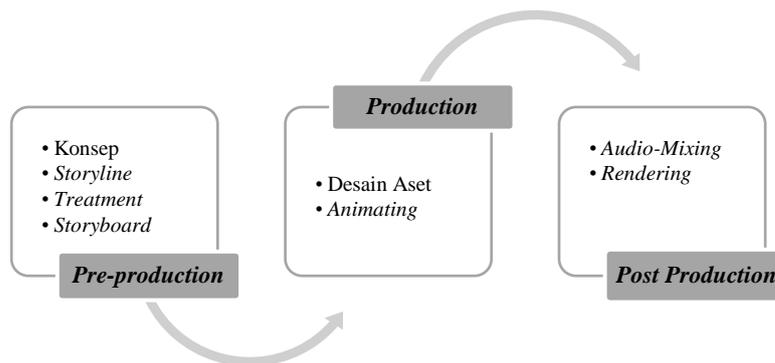
| Bahasa Daerah Minahasa      | Arti dalam Bahasa Indonesia                         |
|-----------------------------|---|
| Opo' wana natase            | Oh Allah yang Mahatinggi                            |
| Tembone se mengale-ngale    | Lihatlah kami yang memohon                          |
| Tembone se mengale-ngale    | Lihatlah kami yang memohon                          |
| Pakatu'an pakalawiren       | Sampai tua diberkati umur panjang dan kesejahteraan |
| Kuramo kalalei langit       | Sebagaimana adanya langit                           |
| Tentumo kalalaei un tana    | Begitu pula dengan tanah/bumi                       |
| Kuramo kalalaei un tana     | Sebagaimana adanya tanah/bumi                       |
| Tentumo kalalaei ta in tou  | Begitu pula dengan kita umat manusia                |
| Nikita in tou karia         | Kita umat manusia                                   |
| Eni mapa susuat uman        | Hanyalah mengikuti saja                             |
| Eni mapa susuat uman karia` | Mengikuti saja                                      |
| Wia Si Opo' wana natas      | Dengan kehendak Allah yang di atas                  |
| Si Opo' wana natas          | Allah yang Mahatinggi                               |
| Sia si mate'u ampeleng      | Dia saja yang mengetahui yang terbaik untuk kita    |
| Sia si mate'u ampeleng      | Dia saja yang mengetahui yang terbaik untuk kita    |
| Mamuali wia mbawoin tana    | Apa saja yang akan terjadi di bumi kita tercinta    |

Penulis menemukan data melalui wawancara kepada Dr. Ricardo Renwarin selaku Peneliti Budaya Minahasa, bahwa lagu *Opo' Wana Natase* merupakan lagu doa yang awalnya ditujukan untuk leluhur Minahasa, namun seiring perkembangannya waktu berubah menjadi kepada Tuhan yang Ilahi, yang diimani oleh masing-masing agama dan memiliki kolerasi yang sama dengan Sila-1 Pancasila yaitu "Ketuhanaan yang Maha Esa." Dalam siratan lirik lagu ini memiliki hubungan dengan kosmologi, merupakan paham budaya Minahasa yang berarti adanya Langit, Tanah, dan Manusia. Makna yang terkandung dalam lirik lagu ini menunjukkan bahwa sebagaimana di Atas, begitu pun harapannya di Bumi dan Manusia, kemudian terdapat juga nilai-nilai budaya Minahasa seperti gaya berbahasa, bahasa daerah tombulu, kebiasaan orang Minahasa yang senang akan doa, dan mayoritas masyarakat yang menunjukkan relasi dengan Tuhan.

Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan Dr. Denny Pinontoan, M.Teol selaku Budayawan Minahasa, didapatkan hasil bahwa dalam lagu *Opo' Wana Natase*, terkandung nilai moral yaitu bagaimana pemahaman manusia seharusnya menjalani kehidupan, nilai etika yang berelasi dan memahami dirinya bersama manusia lain dalam kehidupan. Untuk nilai sosial yang terkandung memberi pandangan manusia secara sama dan memberi dampak kepada kehidupan sosial yang utuh dan tidak mengabaikan aspek-aspek sosial. Secara keseluruhan lagu *Opo' Wana Natase* bermakna baik dalam relasi kepada bersama yaitu manusia, relasi kepada Alam yaitu tempat tinggal, dan relasi kepada Tuhan yang di atas.

### Perancangan

Setelah analisis data, perancangan akan dilakukan menggunakan metode multimedia atau perancangan film, meliputi *pre-production*, *production*, dan *post production*. Proses perancangan media dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Proses Perancangan Media

1. *Pre-production*

Pada tahap *pre-production* terdapat proses pembuatan konsep, *storyline*, *treatment*, dan *storyboard*, dijelaskan sebagai berikut:

a. Konsep

Ide konsep dalam perancangan animasi ini yaitu untuk memberikan visualisasi pesan utama musik video dari lagu *Opo' Wana Natase*. Hal ini bertujuan agar anak dapat terekspos lebih terhadap nilai-nilai baik dari kebudayaan daerah Minahasa sehingga anak lebih tertarik dengan budaya asli mereka sendiri, terkhususnya lagu daerah. Secara garis besar, makna lagu ini berbicara tentang relasi kepada Alam, Sesama, dan Tuhan. Siratan lagu dengan pesan “Relasi” dibuat dengan *tone dan manner* bernuansa dan bercerita tentang Agung (Tuhan), Asri (Alam), dan Akrab (Sesama). Berdasarkan hal tersebut dan juga didukung oleh hasil wawancara penulis dengan target audiens dan narasumber ahli, Konsep Visual yang dibangun menggunakan gaya *flat design* dengan sedikit detail *outline* untuk memperjelas. Warna cerah yang *colorful* yang bersifat *friendly* juga digunakan karena anak lebih tertarik dengan visual yang berwarna, tidak suram dan jelas sehingga lebih menarik perhatian dan mudah dipahami bagi anak. Palet warna yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 4. Tipografi yang akan dipakai menggunakan jenis sans serif untuk mempermudah keterbacaan anak. Sans serif yang akan digunakan yaitu Poppins Family, dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 4 Palet Warna



Gambar 5 Poppins Family

Konsep Verbal diperoleh dari wawancara penulis dengan target audiens, narasumber ahli, dan data penunjang lainnya yang disesuaikan dengan *tone and manner*. Konsep verbal yang akan dibangun menggunakan narasi sudut pandang orang ketiga sebagai penguasa atau *God* yang merupakan pihak yang mengetahui segala sesuatu. Alur yang dibangun dengan *genre* petualangan berceritakan tentang seorang anak perempuan bernama Injil yang melawan rasa ketertinggalannya dan menimbulkan rasa kebanggaannya terhadap budayanya sendiri. Hal ini melibatkan tokoh utama dibantu oleh Kakeknya sebagai wujud simbolisasi budaya yang diturunkan secara turun temurun kepada keluarga, terutama para tetua dalam keluarga. Gaya bahasa yang digunakan yaitu menggunakan bahasa daerah Minahasa yaitu Bahasa Tombulu, sesuai dengan lirik lagu *Opo' Wana Natase*.

b. *Storyline*

Tahap selanjutnya yaitu pembuatan konsep jalan cerita dalam bentuk teks yang memberikan gambaran kerangka kisah yang akan dirancang, tahap ini disebut *Storyline*. Sesuai narasi yang dirancang dalam konsep verbal, ide cerita yang dibangun yaitu bercerita tentang seorang anak perempuan bernama Injil yang mengikuti kompetisi kontes bernyanyi “Minahasa Mencari Bakat.” Injil mengalami keraguan untuk tampil namun dengan dukungan Opa Sam Ia pun memberanikan diri untuk bernyanyi dan memberikan yang terbaik. Injil menghayati lagu yang dibawakannya yaitu *Opo' Wana Natase* dan teringat akan pengalaman-pengalamannya di tanah Minahasa. Pengalamannya berelasi dengan sesama, alam dan bahkan Tuhan. Suara tepukan tangan penonton mengakhiri nyanyian Injil. Injil memenangkan kontes dan dengan medali emas di tangannya, pulang ke rumah bersama Opa Sam.

c. *Treatment*

Tahap selanjutnya yaitu *treatment* yang merupakan sketsa penataan, berguna untuk menjadi acuan suasana dan cerita yang akan dibangun dalam sebuah *scene*. *Treatment* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 *Treatment*

| SCENE    | LOKASI             | WAKTU | KETERANGAN   |
|----------|--------------------|-------|--|
| Scene 1  | Tempat Kontes      | PAGI  | Pembukaan dengan Injilee dan Opa Sam yang tiba di tempat kompetisi nyanyi, terlihat situasi ramai.   |
| Scene 2  | Tempat Kontes      | PAGI  | Peserta-peserta kompetisi yang terlihat sedang latihan di <i>backstage</i> dengan menggunakan pakaian yang <i>trendy</i> .   |
| Scene 3  | Tempat Kontes      | PAGI  | Injilee sedang memegang tangan Opa Sam dengan tatapan ragu dan gelisah, kemudian melihat kearah Opa Sam, kemudian Opa Sam tersenyum ke arah Injilee, sambil menasehati dan menyemangatnya.   |
| Scene 4  | Tempat Kontes      | PAGI  | Langit yang berawan bertransisi ke panggung kompetisi dan terlihat Injilee berada di panggung siap untuk bernyanyi.  |
| Scene 5  | Tempat Kontes      | PAGI  | Injilee berusaha untuk tidak gugup dan mulai memejamkan matanya dan bernyanyi dengan menghayati lagu yang dibawakannya.  |
| Scene 6  | Bunaken            | SIANG | Bayangan benak Injilee saat bernyanyi mulai tervisualisasikan. Diawali dengan Injilee yang sedang menyelam di pantai Bunaken dan melihat ikan <i>Coelacanth</i> .  |
| Scene 7  | Bunaken            | SORE  | Setelah menyelam, Injilee membantu keluarga menyiapkan makanan malam di tepi pantai dengan membakar ikan dan jagung, kemudian mereka berdoa makan dan makan bersama-sama di atas daun pisang.  |
| Scene 8  | Kebun              | SIANG | Injilee berjalan kesamping *sebagai transisi*, kemudian cerita berganti kepada Injilee yang membantu kakek dan neneknya menanam benih cabai dan memanemnya. Scene pun diakhiri dengan mereka dan petani lainnya yang mengucapkan syukur kepada yang di-Atas dengan berdoa. |
| Scene 9  | Rumah              | SIANG | Injilee membantu memasak bersama untuk persiapan pengucapan syukur atas hasil panen.   |
| Scene 10 | Rumah              | SIANG | Injilee dan lainnya merayakan Pengucapan Syukur. Sebelum makan, mereka sama-sama memanjatkan doa kepada yang di-Atas.  |
| Scene 11 | Rumah              | SIANG | Setelah itu, mereka makan bersama dengan berbagai pilihan jenis makanan tradisional khas Minahasa seperti buah segar, dodol kenari, ayam dan ikan woku, brenebon daging, dan lain sebagainya.  |
| Scene 12 | Rumah              | SIANG | Injilee membantu membersihkan lingkungan bersama-sama dengan masyarakat. (mapalus)   |
| Scene 13 | Tempat Pemakaman   | SORE  | Injilee dan lainnya terlihat sedih dan menangis karena kehilangan saudara, kemudian Injilee membantu dalam kedukaan tersebut bersama dengan masyarakat lainnya dengan mendoakan dan mengantarkan peti ke kubur (terlihat visulisasi pemakaman waruga).                     |
| Scene 14 | Gereja             | PAGI  | Injilee berdoa di dalam gereja, mengucapkan syukur dan berterimakasih atas semua yang terjadi dalam hidupnya.  |
| Scene 15 | Sulawesi Utara     | SIANG | Dari rumah gereja, terlihat tempat ibadah lainnya dan aktivitas mereka yang juga memohon doa. (Gereja, Masjid, Keleteng, dan Pura)   |
| Scene 16 | Tempat Kontes      | PAGI  | Terlihat wajah Injilee menyelesaikan nyanyiannya, kemudian Ia membuka matanya dengan sorakan dan tepukan tangan penonton.  |
| Scene 17 | Jalan menuju rumah | SIANG | Injilee dan Opa Sam bergandeng tangan dari belakang terlihat pulang dengan membawa medali emas dengan bahagiannya.   |

Setelah *treatment* selesai dirancang, tahap selanjutnya yaitu tahap terakhir dalam *pre-production* yaitu pembuatan sketsa gambar *scene* yang disebut *Storyboard*.

d. *Storyboard*

*Storyboard* adalah sketsa gambar yang memberikan visualisasi pengambil *shot*, *angle*, serta *sequence* aset dalam sebuah *scene* sehingga *layout* terlihat lebih jelas dan mudah untuk divisualisasikan dalam tahap selanjutnya yaitu tahap produksi. *Storyboard* dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 *Storyboard*

2. *Production*

Proses produksi meliputi pembuatan aset dan manipulasi gerakan aset. Desain aset dan *animating*, dijelaskan sebagai berikut:

a. *Desain Aset*

Perancangan aset adalah sebuah proses pembuatan ilustrasi dari setiap *scene* berdasarkan *storyboard* yang dibuat, tahap ini juga merupakan tahap persiapan untuk tahap selanjutnya yaitu, *animating*. Aset dibuat dengan gaya desain *flat* dengan sedikit *outline*, sesuai dengan hasil wawancara penulis dengan target audiens. Desain aset untuk karakter utama, karakter pendukung, dan kelima *environments* yang dirancang, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Karakter*

Desain Karakter untuk tokoh utama dibuat dengan usia yang lebih muda dari target audiens berdasarkan data wawancara penulis. Karakter utama bernama Injil dibuat mengenakan pakaian adat Minahasa untuk wanita bernama Wuyang, berupa jenis kebaya yang berwarna putih dan memiliki lengan yang panjang, biasanya dibuat dari kulit kayu. Desain aset Wuyang, dapat dilihat pada Gambar 7. Tokoh utama Injil dibuat untuk terlihat aktif dan akrab dengan sesama, sehingga terdapat pose karakter yang menunjukkan

karakter sedang membantu sesama maupun melakukan aktivitas lain seperti bernyanyi dan berenang. Pose karakter utama Injil dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 7 Wuyang



Gambar 8 Pose Karakter Utama

Untuk ekspresi karakter, tokoh Injil dirancang menurut sifat yang ekspresif dan ramah, yang selalu terlihat bersyukur dan bahagia akan kehidupannya. Ekspresi karakter utama Injil dapat dilihat pada Gambar 9. Sementara pada karakter pendamping, terdapat tokoh Opa Sam mengenakan kemeja dan celana kain yang biasanya dikenakan orang tua di Minahasa, yang bereferensi langsung dari seorang kakek asal Minahasa. Untuk karakter pendukung lainnya juga bereferensi langsung dari pakaian-pakaian yang biasa digunakan orang Minahasa sehari-hari, namun pada karakter kompetitor kontes yaitu Siti, Kenny, Dian, Galang, dan Budi dibuat menggunakan pakaian *trendy*, agar terlihat lebih kontras dengan tokoh utama yang menggunakan pakaian adat. Karakter pendukung dalam animasi dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 9 Ekspresi



Gambar 10 Karakter Pendukung

## 2) *Environment*



Gambar 11 *Stage Environment*

Pada Gambar 11 memperlihatkan *Stage Environment*, panggung yang terdapat kolintang di kedua sisi yang merupakan alat musik Minahasa dan sebuah panggung kontes “Minahasa Mencari Bakat,” yang dibuat terinspirasi dari rumah adat Minahasa yang biasa disebut Rumah Panggung, dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12 Rumah Panggung

Pada transisi untuk judul lagu di *Stage Environment*, terdapat aset burung berwarna biru yang bereferensi dari Burung Mopoo yang dapat ditemukan di daerah Minahasa dan memiliki cerita rakyatnya sendiri. Burung Mopoo dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13 Burung Mopoo

Untuk Gambar 14 memperlihatkan *Sea Environment* yang dibuat bereferensi dari Pulau Bunaken sebagai destinasi turis yang terkenal di Minahasa, yang memiliki terumbu karang yang indah. Dalam *environment* ini, terdapat aset ikan Coelacanth yang merupakan ikan purba langka yang dapat ditemukan di perairan Sulawesi, terkhususnya Malalayang. Ikan Coelacanth dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 14 Sea Environment

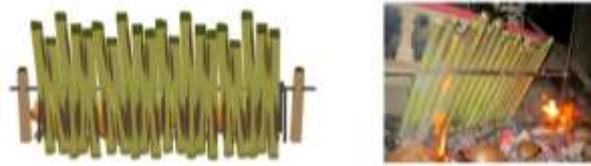


Gambar 15 Coelacanth

Pada Gambar 16 menunjukkan *Forest Environment* yang memperlihatkan aktivitas panen dan memasak di dalam bulu. Adegan pada *environment* ini juga memperlihatkan Gunung Dua Sudara yang terdapat di salah satu kota di Sulawesi Utara yaitu Kota Bitung. Cara memasak dan makanan tradisional bulu bakar ini saat populer saat perayaan Pengucapan Syukur. Masakan bulu bakar dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 16 Forest Environment



Gambar 17 Bulu Bakar

Selain itu, terdapat *Home Environment* yang dapat dilihat pada Gambar 18 yang menunjukkan adegan memasak, hidangan, dan aktivitas makan saat Pengucapan Syukur dilakukan seperti memanjatkan doa dan makan bersama.



Gambar 18 *Home Environment*

Desain aset makanan dibuat berdasarkan makanan-makanan tradisional Minahasa seperti Dodol Kenari, Kalpertart, Tinutuan dan lainnya. Beberapa contoh desain aset makanan tradisional Minahasa dapat dilihat pada Gambar 19.



Gambar 19 Makanan Tradisional Minahasa

Pada Gambar 20 memperlihatkan *Universal Environment* untuk menunjukkan makna ketuhanan dan toleransi agama. *Globe* yang merupakan simbol keluasan yang memaknai juga berkat dan penyertaan Tuhan kepada semua ciptaan-Nya.



Gambar 20 *Universal Environment*

#### b. *Animating*

Proses *animating* adalah sebuah proses untuk membuat tampilan visual menjadi bergerak untuk menciptakan suatu ilusi tertentu. Proses *animating* dilakukan melalui penerapan teknik-teknik animasi yang didasarkan pada manipulasi posisi (position), ukuran (scale), dan arah (rotation). Selain itu, dilakukan pula manipulasi atribut objek agar memunculkan ilusi sehingga terciptalah pergerakan. Pergerakan objek juga dihasilkan melalui penambahan titik kontrol pada objek dengan tujuan mengatur pergerakan bagian tertentu dari sebuah objek. Proses *animating* dapat dilihat pada Gambar 21.



Gambar 21 Animating

### 3. Post Production

Proses pasca produksi adalah akhir dari tahap perancangan video, tahap ini meliputi tahap *audio-mixing* dan *rendering*, dijelaskan sebagai berikut :

#### a. Audio-Mixing

Tahap awal *post production* meliputi penggabungan musik lagu *Opo' Wana Natase*, *voice over*, *background sound* dan *sound effects*. Hal ini bertujuan agar animasi 2D memiliki perpaduan suara yang menyatu dan membuat tampilan audio dan visual dari animasi 2D yang dirancang terlihat lebih hidup.

#### b. Rendering

Setelah tahap produksi selesai, *rendering* pun dilakukan sebagai finalisasi dari data-data yang di *input* dalam seluruh proses perancangan animasi, diterjemahkan dalam sebuah *output* dengan format video berdurasi 3 menit 20 detik. Proses *rendering* ini menggunakan *setting* Ultra HD atau 3840 x 2160 pixel dengan 30 fps agar gambar yang ditampilkan lebih detail dan tajam. Tahap *rendering* dapat dilihat pada Gambar 22.



Gambar 22 Rendering

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari perancangan video animasi 2D bercerita tentang nilai-nilai budaya yang terkandung dalam lagu *Opo' Wana Natase* yaitu Relasi kepada Tuhan, Alam, dan Sesama. Perancangan animasi menggunakan teknik *limited animation* yang mengurangi jumlah *frames* dengan gerakan animasi yang minim. Pada adegan pertama yang menceritakan tentang seorang anak bernama Injil didampingi oleh kakeknya Opa Sam. Injil bermaksud untuk mengikuti kontes nyanyi “Minahasa Mencari Bakat.” Saat Injil dan Opa Sam tiba di tempat kontes, suasana terlihat begitu ramai dengan panggung kontes yang sudah ditata beserta jejeran alat musik kolintang. Dalam awal adegan pada *Scene 1*, awal pergerakan aset difokuskan kepada prespektif antara dekorasi dan kedua karakter dengan gerakan *zoom out*. Gerakan diakhiri pada aset *lighting* yang menyala, menandakan kontes akan segera dimulai. Pengambilan gambar dalam *scene* ini yaitu menggunakan *wide shot* untuk memperlihatkan keadaan keseluruhan tampilan panggung dan suasana kontes. *Scene 1* dapat dilihat pada Gambar 23.



Gambar 23 Scene 1



Gambar 24 Scene 2

Adegan pun berganti ke *Scene 2* yang menunjukkan suasana *backstage*, dimana para peserta kontes terlihat sedang berlatih untuk penampilan mereka di kontes nyanyi “Minahasa Mencari Bakat.” Budi, Siti, Kenny, Dian, dan Galang terlihat mengenakan busana yang *trendy* dan *fashionable*. Pergerakan pada adegan ini fokus pada mulut karakter untuk menunjukkan aktivitas bernyanyi mereka, namun sedikit pergerakan aset juga ditambahkan di bagian tubuh lainnya seperti kepala dan tangan agar karakter tidak terlihat kaku. Untuk adegan kedua ini menggunakan *medium shot* dengan gerakan *panning* ke arah kiri. *Scene 2* dapat dilihat pada Gambar 24. Pada *Scene 3* berganti kembali pada tokoh Injil dan Opa Sam, terlihat Injil yang mulai ragu dan takut untuk mengikuti kontes nyanyi “Minahasa Mencari Bakat” karena melihat para kontestan yang lainnya saat latihan di *backstage*. Tidak seperti kontestan lainnya, Injil terlihat tidak percaya diri dikarenakan hanya ia sendiri yang mengenakan pakaian adat Minahasa dan nantinya membawakan lagu Minahasa yaitu *Opo' Wana Natase*. Opa Sam yang melihat keraguan Injil pun menunjukkan gestur yang bermaksud untuk meyakinkan Injil untuk tampil dalam kontes tersebut. Pergerakan animasi pada adegan ini fokus pada gerakan gestur tubuh dan ekspresi wajah para tokoh untuk menggambarkan perasaan dan tindakan tokoh. Adegan menggunakan *close up shot* untuk lebih memperlihatkan raut wajah para tokoh, kemudian transisi *tilt up* pada judul lagu *Opo' Wana Natase*, sebagai awal mulainya lagu. *Scene 3* dapat dilihat pada Gambar 25.



Gambar 25 *Scene 3*



Gambar 26 *Scene 4*

*Scene 4* menggambarkan kembali suasana panggung, Injil terlihat siap membawakan nyanyiannya, yang berarti menandakan mulainya kontes nyanyi “Minahasa Mencari Bakat.” Suasana memperlihatkan keramaian kontes, para juri yang siap menilai, dan para pemain kolintang yang membawakan alunan musik dari *Opo' Wana Natase*. Animasi berawal dengan transisi *tilt down* dari judul lagu *Opo' Wana Natase*. Pengambilan gambar menggunakan *medium shot* dan memiliki pergerakan yang minim pada setiap aset untuk membuat adegan terlihat hidup. *Scene 4* dapat dilihat pada Gambar 26. *Scene 5* memperlihatkan Injil yang mulai menyanyikan lagu *Opo' Wana Natase*. Injil bernyanyi dengan tulus dan mulai menikmati nyanyian lagunya. Adegan ini fokus kepada pergantian aset mulut tokoh saat bernyanyi, kemudian juga pada raut wajah Injil. *Scene 5* menggunakan *close up shot* untuk memperlihatkan wajah tokoh yang sedang bernyanyi dengan transisi pada tirai panggung. *Scene 5* dapat dilihat pada Gambar 27.



Gambar 27 *Scene 5*



Gambar 28 *Scene 6*

Pada *Scene 6* memperlihatkan awal visualisasi yang Injil bayangkan saat menghayati lagu nyanyiannya, ia terlihat sedang menyelam di laut Pulau Bunaken yang dipenuhi terumbu karang yang indah dan hewan-hewan laut yang unik, salah satunya yaitu *Coelacanth*, yaitu sebuah ikan purba yang dapat ditemukan di perairan Minahasa. Hal ini menunjukkan relasi Injil dengan alam sekitarnya. Pergerakan animasi pada adegan ini dibuat minim untuk menghidupkan adegan pada setiap aset seperti ikan dan terumbu karang, namun fokus pergerakan mengarah pada tokoh Injil yang berenang dan menari. Awal transisi dibuat *cross dissolve* dari aset bayangan pemikiran Injil. Pengambilan *shot* pun dibuat untuk memperlihatkan pemandangan laut Bunaken, menggunakan *wide shot*. *Scene 6* dapat dilihat pada Gambar 28. *Scene 7* menunjukkan pengalaman Injil bersama

Ayahnya saat memancing di perairan Minahasa. Saat mereka mendapatkan hasil tanggapan mereka di hari itu, Injil dan ayahnya pun memanjatkan syukur kepada Tuhan. Hal ini menunjukkan relasi Injil dengan sesama, alam, dan Tuhan. Pergerakan aset dibuat minim pada adegan ayahnya yang berhasil memancing ikan sesuai dengan penggunaan teknik *limited animation*. Transisi berasal dari aset adegan sebelumnya yang kemudian di manfaatkan sebagai persambungan *scene 7* yaitu saat ikan terpancing. *Scene* memiliki pengambilan gambar *medium shot* dengan gerakan *zoom in*. *Scene 7* dapat dilihat pada Gambar 29.



Gambar 29 Scene 7



Gambar 30 Scene 8

Pada *Scene 8* menggambarkan Injil, Kakek, dan Neneknya yang sedang memanen di kebun. Setelah selesai atas panen mereka di hari itu, mereka pun memanjatkan syukur kepada Tuhan atas apa yang mereka dapat di hari itu. Hal ini menunjukkan relasi tokoh dengan alam, sesama, dan Tuhan. Pergerakan aset mengarah pada aktivitas tokoh memetik buah dan mengais tanah, kemudian adegan berakhir dengan hasil panen berupa keranjang yang penuh di tunjukkan sebagai tanda selesainya aktivitas panen mereka untuk mengurangi jumlah *frames* sesuai dengan teknik *limited animation*. Adegan menggunakan *wide shot* untuk memperlihatkan pemandangan kebun yang menampilkan gunung dua sudara, kemudian dengan gerakan *zoom out* sebagai sambungan *cross dissolve* transisi *zoom in* dari adegan sebelumnya agar transisi lebih terlihat *smooth*. *Scene 8* dapat dilihat pada Gambar 30. *Scene 9* menunjukkan bambu-bambu yang berisi makanan yang terlihat dibakar sebagai tanda persiapan untuk Pengucapan Syukur atas panen yang di dapat. Bambu-bambu berisi makanan ini merupakan makanan dan cara masak tradisional Minahasa yang disebut *bulu*, biasanya berisi *nasi jaha* atau lauk lainnya. Adegan dengan transisi sambungan aset dari *scene* sebelumnya ini memiliki pengambilan gambar *medium shot*. *Scene 9* dapat dilihat pada Gambar 31.



Gambar 31 Scene 9



Gambar 32 Scene 10

Pada *Scene 10* memperlihatkan Injil dan ibunya yang sedang memasak di dapur. Injil membantu ibunya mengaduk adonan *dodol*, makanan khas Minahasa yang merupakan makanan wajib saat pengucapan syukur. Injil terlihat bahagia dapat membantu ibunya saat itu. Hal ini menunjukkan relasi Injil kepada sesama dalam niatannya untuk membantu sesamanya. Gerakan animasi fokus pada tangan karakter yang mengaduk adonan, kemudian diakhiri pada mata karakter yang saling menatap sebagai gaya komunikasi untuk menggambarkan perasaan mereka saat itu. Adegan ini memiliki awal transisi *cross dissolve* dari *environment* rumah dan memiliki pengambilan gambar *medium shot* untuk menggambarkan suasana saat memasak. *Scene 10* dapat dilihat pada Gambar 32. *Scene 11* memperlihatkan hidangan hasil masak yang terlihat sudah ditata di atas meja untuk pengucapan syukur. Hidangan-hidangan tersebut merupakan makanan khas Minahasa seperti Tinutuan, Lalampa, Panada, dan lain sebagainya. Adegan memiliki pengambilan gambar *close up shot* untuk lebih memperlihatkan detail makanan. Dengan dianimasikan *opacity* aset, ilustrasi hidangan ditampakkan satu persatu di atas meja. Transisi pun dirancang dari gerakan perpindahan *shot* di dalam *home environment*. *Scene 11* dapat dilihat pada Gambar 33.



Gambar 33 Scene 11



Gambar 34 Scene 12

Pada *Scene 12* menunjukkan suasana saat pengucapan syukur yang memperlihatkan para tamu yang awalnya memanjatkan doa kepada Tuhan, kemudian makan bersama. Hal ini menggambarkan kebersamaan dan menunjukkan relasi kepada sesama dan Tuhan. Gerakan para karakter menggunakan teknik *limited animation* dengan mengurangi jumlah *frames* dan gerakan aset yang minim saat pose berdoa, kemudian langsung memperlihatkan aktivitas karakter saat makan. Transisi gerakan adegan ini menggunakan perpindahan *shot* di dalam *home environment* dan memiliki pengambilan gambar *medium shot* untuk menggambarkan suasana pengucapan syukur dari awal persiapan hingga saat acara. *Scene 12* dapat dilihat pada Gambar 34. Pada *Scene 13* memperlihatkan Injil yang berbagi makanan saat Pengucapan Syukur kepada tamu rumah sebagai tradisi budaya Minahasa yang dikenal *babungkus*. Adegan pun diakhiri dengan menunjukkan bagasi mobil mulai dipenuhi oleh makanan-makanan untuk dibawa pulang. Hal ini menunjukkan relasi Injil kepada sesama untuk berbagi hasil berkatnya. Gerakan animasi pada adegan ini fokus memperlihatkan gerakan berbagi yaitu perpindahan kerancang berisi *dodol* dari tokoh Injil kepada tamu. Adegan menggunakan transisi *cross dissolve* dan pada awal adegan dengan *medium shot* memiliki gerakan *zoom out* yang menadahkan keluaranya dari *home environment*, kemudian diakhiri dengan *close up shot* dilakukan gerakan *zoom in* kepada bagasi mobil untuk lebih menggambarkan penambahan makanan. *Scene 13* dapat dilihat pada Gambar 35.



Gambar 35 Scene 13



Gambar 36 Scene 14

Awal dari *Scene 14* memperlihatkan Injil yang bersyukur dan menyembah kepada yang di Atas, kemudian berdoa atas apa yang terjadi dalam hidupnya. Hal ini menunjukkan kedekatan dan relasi Injil dengan yang di Atas/Tuhan. Adegan menggunakan transisi *pop up* dengan pengambilan gambar *medium shot*. Gerakan animasi berfokus pada pose karakter Injil saat mengarahkan tangannya keatas dan berdoa. dan *Scene 14* dapat dilihat pada Gambar 36. Pada *Scene 15* menunjukkan berbagai tempat ibadah dari ke-enam agama di Indonesia yaitu Kristen, Islam, Konghucu, Budha, Hindu, dan Katolik. Hal ini menunjukkan kesan toleransi dan relasi kepada Tuhan. Adegan ini menggunakan *medium shot* dan memiliki gerakan menggunakan *pop up* untuk menampakkan tempat-tempat ibadah dengan awali transisi dari aset bumi. *Scene 15* dapat dilihat pada Gambar 37.



Gambar 37 Scene 15



Gambar 38 Scene 16

*Scene 16* memperlihatkan kembali ke kejadian Injil yang bernyanyi saat kontes, menadahkan berakhirnya pembayangan pengalaman-pengalaman Injil di tanah Minahasa. Injil terlihat bernyanyi dan mulai untuk mengakhiri nyanyian lagunya. Terdengar suara tepukan tangan

para penonton kontes, Injil terlihat terkejut dan bahagia mendengar hal tersebut dan Ia pun menyelesaikan nyanyiannya. Gerakan animasi berfokuskan kepada pergantian ekspresi tokoh saat bernyanyi dengan pengambilan gambar *close up shot*. *Scene 16* dapat dilihat pada Gambar 38. Pada adegan *Scene 17* menggambarkan kontes yang sudah selesai dan terlihat tokoh Injil dan Opa Sam yang berjalan pulang. Pada tangan Injil terlihat Ia yang sedang membawa medali emas juara pertama, menandakan Ia memenangkan kontes bernyanyi “Minahasa Mencari Bakat.” Gerakan animasi pada adegan ini mengacu pada kaki tokoh yang berjalan, disesuaikan dengan teknik yang digunakan aset pun dirancang dengan *frames* yang lebih minim. Adegan dengan pengambilan gambar *wide shot* ini berakhir dengan transisi *zoom in* pada medali emas di tangan Injil. *Scene 17* dapat dilihat Gambar 39.



Gambar 39 Scene 17



Gambar 40 End Scene

Animasi diakhiri dengan tokoh Injil yang menampakkan diri untuk mengajak target audiens untuk melestarikan budaya yang diturunkan nenek moyang, untuk hal ini yaitu budaya Minahasa. Gerakan pada adegan ini mengacu pada karakter Injil yaitu pada gerakan tangan dan ekspresi wajah yang berbicara. *End Scene* dapat dilihat pada Gambar 40.

### Pengujian

Tahap selanjutnya adalah tahap pengujian, bertujuan untuk menguji hasil perancangan berdasarkan kelayakan dan kesesuaiannya. Pengujian pertama dilakukan melalui wawancara kepada seluruh siswa SD kelas 4-6 di SD Mater Dei Amurang sebanyak 82 orang selaku target audiens. Wawancara dilakukan setelah seluruh responden menonton video animasi *Opo' Wana Natase*. Berdasarkan wawancara tersebut didapatkan hasil bahwa seluruh responden menyimak video dari awal hingga akhir. Hasil wawancara tersebut juga menyatakan bahwa video animasi yang ditayangkan membuat responden mengenal lagu *Opo' Wana Natase*. Responden dapat menerima pesan yang disampaikan oleh video animasi dengan baik yang terlihat melalui bagaimana responden mampu untuk menyampaikan pesan yang didapatkan dimana pesan tersebut sesuai dengan apa yang dimaksudkan dalam video animasi, yaitu melestarikan budaya, memuji Tuhan, dan saling melengkapi dengan sesama. Salah satu faktor yang menyebabkan responden dapat memahami dengan mudah pesan dalam video tersebut adalah adanya ilustrasi yang muncul dalam video, seperti Dodol dan Pengucapan Syukur, yang dekat dengan kehidupan sehari-hari responden. Berdasarkan aspek visual, responden menyukai video animasi, terutama untuk karakter yang ditampilkan, sehingga video animasi menjadi menarik dan mudah dipahami serta dapat digunakan untuk mempelajari bahasa daerah dan budaya Minahasa. Responden menyatakan bahwa terdapat ketertarikan untuk mencari tahu dan ingin mendengarkan lagu daerah lainnya serta ingin ikut menjaga budaya mereka setelah menonton video animasi ini.

Pengujian yang kedua dilakukan melalui wawancara kepada Anugrah Eky Pratama selaku *Animator* Ruangguru dan Yohanes Eka Pratama selaku *Lead Animator* dari Bonbin Studio. Hasil wawancara menyatakan bahwa video animasi *Opo' Wana Natase* telah sesuai dengan target audiens yaitu anak-anak SD melalui penggunaan *tone color* yang menimbulkan kesan *cheerful*, ditambah dengan segi warna dan ilustrasi sudah terlihat menarik sesuai dengan minat target anak-anak yang lebih menyukai gaya desain yang tidak terlalu detail. Keseluruhan gerakan animasi dapat mewakili situasi pada setiap *scene* dan memiliki transisi yang dibuat dengan menarik. Tipografi yang digunakan juga memiliki keterbacaan yang baik dan *sound mixing* yang tidak berlebihan. Dari kesan yang ditimbulkan animasi sudah cukup tersampaikan secara visual sesuai dengan *level* pemahaman dari anak-anak dengan alur jalan cerita yang tidak terlalu berat. Pemilihan elemen-elemen ilustrasi daerah dan alur cerita yang diterapkan juga sudah cukup sesuai

menggambarkan suasana kebudayaan suatu daerah, namun masih bisa untuk di *explore* kembali dengan menambahkan sedikit ornamen-ornamen detail khas daerah tersebut. Untuk saran, sebaiknya dilakukan *color grading* untuk adegan-adegan yang membedakan situasi sekarang dan yang sudah lampau.

Tahap pengujian yang ketiga dilakukan berdasarkan wawancara dengan Noviana C. Lempas, S.Pd. selaku Guru di SD Mater Dei Amurang, yang juga merupakan tempat pengujian yang pertama. Hasil yang ditemukan adalah animasi sudah sangat sesuai dengan siswa SD kelas 4-6 selaku target audiens karena sudah meliputi beberapa mata pelajaran seperti Seni, Budaya, dan Keterampilan (lagu daerah), PKN (menghormati agama/toleransi), dan IPS (Rumah Adat). Animasi sudah terlihat berwarna dalam sisi visual dan anak-anak sangat menyukai jenis desain animasi tersebut sehingga pemahaman anak juga cukup cepat. Hasil animasi dapat dijadikan sarana media untuk pembelajaran kepada anak karena tidak membuat anak cepat jenuh saat belajar dan menciptakan suasana belajar di kelas jadi lebih hidup. Selain itu, animasi layak menjadi sarana untuk pengenalan budaya kepada anak di sekolah dan sudah mencakup nilai-nilai dalam Pendidikan Karakter (PPK) yaitu seperti sikap religius dan gotong royong.

Terakhir pengujian dilakukan wawancara kepada Dr. Ivan R.B. Kaunang, SS, M.Hum selaku Budayawan Minahasa, mendapatkan data bahwa bahasa daerah dalam lirik animasi sudah sesuai dengan penulisan dan pengejaan lirik asli dari lagu. Melalui unsur-unsur budaya tradisi yang ditampilkan dalam animasi dapat menimbulkan rasa cinta akan budaya sendiri. Dampak dari animasi dapat menjadi wujud pengenalan akan lagu *Opo' Wana Natase* dan penggunaan media animasi juga dapat menjadi sarana untuk melestarikan budaya terkhususnya lagu daerah karena salah satu cara melestarikan budaya kepada anak-anak yaitu melalui media, termasuk media digital. Saran budayawan, ialah sebaiknya animasi lagu lebih menonjolkan tentang makna religius dengan membuat suasana yang lebih hikmat seperti pada perkumpulan orang Minahasa di masa lampau.

Melalui penggunaan gaya desain yang disukai oleh target audiens menyebabkan pesan animasi mampu disampaikan dengan baik. Hal ini didukung oleh pengertian target audiens setelah menonton hasil video animasi *Opo' Wana Natase* dan pengujian terhadap guru yang menyatakan pesan terkait pengenalan budaya yang dapat disampaikan melalui video animasi. Berdasarkan pengujian narasumber ahli dan budayawan, didapati bahwa rasa ketertarikan dan cinta budaya dapat diwujudkan dikarenakan desain animasi yang menonjolkan unsur budaya lokal dari target audiens itu sendiri. Dari sisi pengujian guru dan target audiens, video animasi dapat dijadikan pembelajaran pendidikan karakter, yang menyatakan pemahaman target audiens tentang nilai-nilai dalam Pendidikan Karakter (PPK) tersebut.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari awal pengumpulan data, analisis data, perancangan, hingga ke tahap pengujian, dapat disimpulkan bahwa rancangan video animasi *Opo' Wana Natase* dengan penggunaan teknik *Limited Animation* ini dapat menjadi sarana pendidikan karakter dan pengenalan pembelajaran budaya, terutama lagu daerah kepada siswa SD kelas 4-6 selaku target audiens. Penyampaian informasi melalui *audio-visual* ini dibuat untuk menarik perhatian target audiens sehingga diharapkan dapat menimbulkan rasa ingin menjaga dan melestarikan budaya Minahasa. Penelitian ini dapat dikembangkan ke dalam berbagai jenis media interaktif dengan lagu-lagu dari daerah lainnya untuk melestarikan warisan lagu-lagu dari leluhur bangsa agar tidak terlupakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, M., Riyanti, M.T. (2016). *Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual*. Dimensi DKV, Vol. 1, No. 1
- Arieftha, R. M. (2021). *Perancangan Video Animasi 2D Lagu Kampuang Nan Jauh Di Mato Sebagai Media Kampanye Lagu Tradisional*. Jakarta: Universitas Mercu Buana Jakarta

- Damanik, S. dan Siregar, A. (2021). *Development of Animation Video Media for Basic Motion Learning Based on Folk Games and Traditional Games in Children 10-12 Years*. Universitas Negeri Medan
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Wal Ashri Publishing
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Langkah Strategis Pemerintah Hadirkan Bangsa yang Berkepribadian dalam Kebudayaan*. Siaran Pers BKLM, Nomor: 210/Sipres/A5.3/HM/X/2018
- Lim, Y. S. (2019). *Comparative Study of Motion in Limited Animation*. Journal of Digital Convergence, Vol. 17, No. 8, pp. 385-392
- Maheshwari, S dan Pal, N. (2021). *2D & 3D Animation and its Techniques*. Kindle Edition
- Mastra, W., Adnyana I., dan Pancawati, L. (2021). *Determine Teknologi Komunikasi dan Globalisasi Media Terhadap Seni Budaya Indonesia*. Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
- Mayer, R.E. & Moreno, R. (2002). *Animation as an aid multimedia learning*. Educational Psychology Review, Vol. 14, No.1
- M, Dokhi., Siagian, T., dkk. (2016). *Analisis Kearifan Lokal Ditinjau Dari Keragaman Budaya*. Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan (PDSPK) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Nurhayati, C., Jamilah, J. (2013). *Perubahan Sosial pada Masyarakat Pedesaan dan Perkotaan*. SOSI4305/Modul 8
- Romika. (2019). *Kearifan Lokal Dalam Lirik Lagu Minahasa Opo' Wana Natase*. Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 4, No. 3, pp. 121-129
- Sarayati, S. (2016). *Analisis Faktor Perilaku*. ADLN Perpustakaan Universitas Airlangga
- Winataputra, U., Setiono, S. (2017). *Pedoman Umum Penggalan dan Perwujudan Nilai Akhlak Mulia Bagian Penguatan Pendidikan Karakter*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- Yodi, S., Prasetyo D., Aprela, S., dan Ramadhani, N. (2021). *Perancangan Serial Animasi sebagai Upaya Pelestarian Lagu Daerah untuk Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Sains dan Seni ITS, Vol. 10, No.1
- Thahir, A. (2018). *Psikologi Perkembangan*. Diambil dari [www.aura-publishing.com](http://www.aura-publishing.com)