



TUGAS AKHIR - DV184801

PERANCANGAN ANIMASI ADAPTASI LAGU DOLANAN DENGAN PENDEKATAN ANTROPOMORFISME

**DIAH LARASATI
NRP 0831144000049**

**Dosen Pembimbing:
Bambang Mardiono Soewito, S.Sn.,M.Sn
NIP. 19740417 200604 1002**

**DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020**



TUGAS AKHIR - DV184801

**PERANCANGAN ANIMASI ADAPTASI LAGU
DOLANAN DENGAN PENDEKATAN
ANTROPOMORFISME**

**Diah Larasati
NRP 08311440000049**

**Dosen Pembimbing:
Bambang Mardiono Soewito, S.Sn., M.Sn
NIP. 19740417 200604 1002**

**DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020**



FINAL PROJECT - DV184801

***THE DESIGN OF ANTHROPOMORPHIC
ANIMATION ADAPTED FROM DOLANAN SONG***

Diah Larasati
08311440000049

Supervisor:
Bambang Mardiono Soewito, S.Sn., M.Sn
NIP. 19740417 200604 1002

*DEPARTMENT OF PRODUCT DESIGN
FACULTY OF CREATIVE DESIGN AND DIGITAL BUSINESS
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
2020*

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN ANIMASI ADAPTASI LAGU DOLANAN
DENGAN PENDEKATAN ANTROPOMORFISME

TUGAS AKHIR / DV184801

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Pada

Program Studi S-1 Desain Produk - Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Diah Larasati

NRP.0831144000049

Surabaya, 24 Agustus 2020

Periode Wisuda 122 (September 2020)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Bambang Triyono, S.T. M.Si.

NIP. 197007031997021001

Disetujui,

Dosen Pembimbing



Bambang Mardiono Soewito, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19740417 200604 1002

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Diah Larasati**

NRP : **0831144000049**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN ANIMASI ADAPTASI LAGU DOLANAN DENGAN PENDEKATAN ANTROPOMORFISME”** adalah :

- 1) Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
- 2) Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 24 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan



Diah Larasati

0831144000049

PERANCANGAN ANIMASI ADAPTASI LAGU DOLANAN DENGAN PENDEKATAN ANTROPOMORFISME

Nama : Diah Larasati
NRP : 0831144000049
Program Studi : Desain Komunikasi Visual – FDKBD ITS
Dosen Pembimbing : Bambang Mardiono Soewito, S.Sn.,M.Sn

ABSTRAK

Lagu dolanan merupakan lagu anak berbahasa Jawa yang menjadi sarana penyampaian nilai-nilai moral dan budaya Jawa. Namun permainan dan kegiatan yang mengenalkan lagu dolanan secara konvensional mulai ditinggalkan. Melihat perkembangan media hiburan anak saat ini yang beralih ke internet, media video animasi berpotensi untuk melestarikan suatu kebudayaan. Salah satu pendekatan yang sering digunakan dalam animasi untuk anak-anak adalah antropomorfisme, yaitu penerapan sifat-sifat manusia kepada benda atau makhluk selain manusia. Simbolisme hewan dalam animasi membantu menyampaikan informasi mengenai karakter dengan lebih cepat. Karakter hewan juga memiliki daya tarik bagi anak-anak yang membuat karakter lebih mudah diingat.

Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu tinjauan pustaka, riset eksperimental, dan *in-depth interview*. Tinjauan pustaka meliputi analisis terhadap hasil desain sejenis yang dapat dijadikan acuan perancangan, serta analisis terhadap teori-teori yang berkaitan dengan konten dan teknis pembuatan media. Analisis dalam tinjauan pustaka menghasilkan kriteria desain yang dijadikan acuan riset eksperimental. Hasil dari riset eksperimental berupa eksplorasi desain konten animasi, mulai dari alur cerita, musik, hingga visualisasinya berupa desain karakter dan desain *environment*. Selanjutnya, *in-depth interview* dilakukan dengan praktisi di bidang pendidikan anak, animasi, dan musik tradisional Jawa untuk memperoleh masukan terhadap hasil riset eksperimental.

Animasi menggunakan pendekatan antropomorfisme di mana nilai-nilai karakter manusia dalam lagu dolanan dikembangkan menjadi sebuah cerita dongeng berkarakter hewan. Perancangan animasi meliputi penulisan cerita, desain karakter, dan desain *environment*. Hasil akhir dari perancangan ini adalah animasi kasar atau *animatic* yang diadaptasi dari salah satu judul lagu dolanan, yaitu “*Menthok-Menthok*”.

Kata kunci : animasi, lagu dolanan, antropomorfisme

THE DESIGN OF ANTHROPOMORPHIC ANIMATION ADAPTED FROM DOLANAN SONG

Name : Diah Larasati
Registrasion number : 08311440000049
Study program : Visual Communication Design – FDKBD ITS
Supervisor : Bambang Mardiono Soewito, S.Sn.,M.Sn

ABSTRACT

Dolanan song is a children's song in Javanese language which is a means of conveying Javanese moral and cultural values. However, traditional games and activities that introduce dolanan songs are starting to be abandoned. The current shift of children's entertainment media into the internet creates potential for animated video media to a means of cultural preservation. One of the approach often used in animation for children is anthropomorphism, which is the application of human characteristics to objects or creatures other than humans. Animal symbolism in animation helps convey information about characters more quickly. Animal attributes also helps in creating a more memorable character for children.

This design uses qualitative research methods, namely literature review, experimental research, and in-depth interviews. Literature review includes an analysis of similar designs that can be used as references, as well as analysis of theories related to the content and technical aspect in producing the media. The analysis in the literature review produces design criteria that are used as a reference for experimental research. The experimental research results into exploration of the animation design, starting from the storyline, music, and visualization in the form of character designs and environment designs. Furthermore, in-depth interviews were conducted with practitioners in the field of children education, animation, and Javanese traditional music to obtain input on the results of experimental research.

This animation uses an anthropomorphic approach to develop character education aspect from dolanan song into a fairy tale adaptation with animal characters. Animation design includes screenwriting, character design, and environment design. The final result of this design is a rough animation or animatic adapted from one of the Dolanan song titles, namely "Menthok-Menthok".

Keywords : animation, dolanan song, anthropomorphism

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang telah memberikan waktu dan kekuatan bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Animasi Adaptasi Lagu Dolanan dengan Pendekatan Antropomorfisme”**. Tugas akhir ini tidak dapat terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Keluarga penulis, Bapak, Ibu, dan Mbak Katya, yang telah mendukung minat penulis dan memberikan kepercayaan pada penulis untuk menempuh proses pendidikan ini.
2. Pak Bambang Mardiono Soewito selaku dosen pembimbing tugas akhir ini, serta segenap dosen dan staf Desain Produk ITS yang telah memberi dukungan, bimbingan dan arahan bagi penulis.
3. Lidya, Leony, Ridya dan keluarga yang telah membantu dalam pembuatan audio dan pengisian suara animasi, serta selalu menyemangati penulis selama pengerjaan.
4. Chong, Novi, Fitary, Mero, Luna, Mbak Sofy, Leila, Amita, Syara, Nanda, Ferly, Novia, semua teman-teman Desain Produk ITS dan teman-teman penulis lainnya yang telah memberi dukungan dalam berbagai bentuk dan mendoakan kelancaran tugas akhir ini.
5. Yenata dan Anita sebagai teman seperjuangan dalam menyelesaikan tugas akhir pada semester ini, yang selalu menularkan semangatnya pada penulis.
6. Ela dan Mbak Farida yang telah membantu dalam penulisan cerita dan proses penerjemahan ke dalam Bahasa Jawa.
7. Bu Nur, Pak Yon, dan Pak Slamet selaku narasumber yang telah menyempatkan waktu untuk membantu kelancaran penelitian ini.

Demikian hal-hal yang ini saya sampaikan. Penulis menyadari bahwa ada banyak kekurangan pada laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran. Semoga laporan tugas akhir ini dapat membawa manfaat.

Surabaya, 24 Agustus 2020

Diah Larasati

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR DAN DIAGRAM	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi masalah.....	3
1.3 Perumusan masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup & Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan & Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Teori Penunjang.....	5
2.2 Studi Eksisting	13
2.3 Studi Konten	16
BAB III.....	21
METODOLOGI PENELITIAN.....	21
3.1 Metode Penelitian	21
3.2 Variabel Penelitian.....	21
3.3 Alur penelitian	21
3.4 Protokol Penelitian.....	23
BAB IV	24
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	24

4.1	Data Hasil Penelitian	24
4.2	Pembahasan	32
BAB V.....		33
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		33
5.1	Konsep Desain	33
5.2	Kriteria Desain.....	37
5.3	Proses Desain.....	40
5.4	Implementasi Desain.....	53
BAB VI.....		62
KESIMPULAN DAN SARAN.....		62
6.1	Kesimpulan	62
6.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA		63
LAMPIRAN.....		65
BIODATA PENULIS		79

DAFTAR GAMBAR DAN DIAGRAM

Gambar 1 Fitur <i>onion skin</i> dalam <i>software</i> animasi 2D "Toon Boom"	5
Gambar 2 Animasi "The Adventures of Prince Achmed" yang dikenal	6
Gambar 3 Animasi South Park yang menggunakan teknik <i>digital cut out</i>	7
Gambar 4 Contoh pengaruh <i>staging</i> dalam menampilkan ekspresi karakter.....	8
Gambar 5 Contoh penerapan prinsip <i>appeal</i> dengan cara melebih-lebihkan bentuk tubuh karakter.....	8
Gambar 6 Animasi yang memiliki desain karakter antropomorfik.....	9
Gambar 7 Variasi proporsi untuk menciptakan faktor kelucuan	12
Gambar 8 Cuplikan salah satu animasi di channel Nick Jr.....	13
Gambar 9 Salah satu animasi di channel Disney Junior	14
Gambar 10 Cuplikan animasi lagu Cublak-Cublak Suweng.....	15
Gambar 11 Permainan anak yang diiringi lagu dolanan <i>Cublak Cublak Suweng</i> ..	17
Gambar 12 Hewan <i>menthok</i>	19
Gambar 13 Eksplorasi desain karakter.....	27
Gambar 14 Eksplorasi desain <i>environment</i>	28
Gambar 15 Prototipe 1	29
Gambar 16 Penulis bersama narasumber, Pak Slamet Raharjo	30
Gambar 17 Penulis bersama narasumber, Bu Nur Nafi'ah.....	31
Gambar 18 konsep desain <i>environment</i>	37
Gambar 19 Moodboard gaya visual	39
Gambar 20 <i>Color palette</i>	39
Gambar 21 Penulisan naskah	40
Gambar 22 Studi hewan	41
Gambar 23 Eksplorasi siluet karakter	42
Gambar 24 Eksplorasi detil karakter.....	43
Gambar 25 Alternatif desain karakter utama	44
Gambar 26 <i>Turnaround</i>	44
Gambar 27 Pose	45
Gambar 28 Studi desain <i>environment</i>	46
Gambar 29 Studi desain <i>environment</i>	46
Gambar 30 Alternatif pewarnaan <i>environment</i>	47

Gambar 31 <i>Thumbnail storyboard</i>	48
Gambar 32 <i>Storyboard</i> halaman 1-2	49
Gambar 33 <i>Storyboard</i> halaman 3-4	50
Gambar 34 <i>Storyboard</i> halaman 5-6	51
Gambar 35 <i>Storyboard</i> halaman 7-8	52
Gambar 36 <i>Storyboard</i> halaman 9	53
Gambar 37 Pewarnaan <i>environment</i>	54
Gambar 38 <i>Cut out</i> karakter	54
Gambar 39 Proses Animasi	55
Gambar 40 Proses <i>editing</i>	55
Gambar 41 <i>Scene 1</i>	56
Gambar 42 <i>Scene 3</i>	56
Gambar 43 <i>Scene 9</i>	57
Gambar 44 <i>Scene 11</i>	57
Gambar 45 <i>Scene 13</i>	57
Gambar 46 <i>Scene 18</i>	58
Gambar 47 <i>Scene 19</i>	58
Gambar 48 <i>Scene 20</i>	58
Gambar 49 <i>Scene 22</i>	59
Gambar 50 <i>Scene 31</i>	59
Gambar 51 <i>Scene 36</i>	59
Gambar 52 <i>Scene 53</i>	60
Gambar 53 <i>Scene 58</i>	60
Gambar 54 <i>Scene 73</i>	60
Gambar 55 <i>Scene 74</i>	61
Gambar 56 <i>Scene 79</i>	61
Gambar 57 <i>Scene 80</i>	61
Diagram 1 Alur penelitian	22
Diagram 2 Proses desain	40
Diagram 3 Implementasi desain	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Variasi desain karakter binatang antropomorfik.....	12
Tabel 2 Lirik lagu <i>Menthok Mentok</i>	20
Tabel 3 <i>Storyboard</i> prototipe 1	26
Tabel 4 Karakter Mentok	35
Tabel 5 Karakter Tikus.....	35
Tabel 6 Karakter pendukung.....	36

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lagu-lagu daerah dapat memperkenalkan anak pada keragaman budaya dan bahasa di Indonesia, serta memperkaya wawasan anak tentang jenis-jenis musik. Salah satu lagu daerah yang dapat diperkenalkan pada anak-anak adalah lagu *dolanan*, yaitu lagu anak-anak tradisional dalam budaya Jawa. Lagu dolanan mengandung pesan moral, nilai sosial, dan pengetahuan alam sehingga dapat digunakan untuk mengemas suatu ajaran untuk anak dengan cara yang menyenangkan. Tema dalam lagu dolanan umumnya mengenai lingkungan dan keseharian di desa, seperti nama-nama bunga, karakteristik hewan, nama makanan dan penggambaran kehidupan pedesaan. Dengan mendengarkan lagu daerah, anak-anak juga dapat memperluas wawasan musikalitasnya dengan mendengarkan suara alat musik tradisional gamelan yang mengiringi lagu.

Lagu dolanan dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu lagu dolanan yang dinyanyikan sambil bermain dan lagu dolanan yang dinyanyikan tanpa permainan. Lagu dolanan "*Menthok-Menthok*" merupakan salah satu jenis lagu *dolanan* yang dinyanyikan tanpa permainan. Seiring dengan perkembangan zaman, lagu dolanan dan permainan tradisional Jawa semakin jarang dimainkan dan tergantikan oleh media yang lebih modern. Gawai telah menjadi bagian yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Berdasarkan survei terhadap 2500 orang tua di Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia, dan Filipina yang diselenggarakan pada tahun 2014 oleh *theAsianParent Insight* bersama *Samsung Kidstime*, 98% responden memperbolehkan anaknya menggunakan *smartphone* atau *tablet*. Orang tua memperbolehkan anaknya menggunakan gawai untuk keperluan edukasi dan juga untuk hiburan. Gawai dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran dengan menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus. Kelebihan lain dari gawai adalah kemudahannya untuk mengakses berbagai jenis konten dari seluruh dunia melalui internet.

Salah satu situs di internet yang memiliki banyak konten hiburan dan edukasi untuk anak adalah Youtube. Youtube memberi fasilitas bagi penggunanya

untuk mengunggah video pada halaman atau *channel*nya masing-masing. “*Cocomelon – Nursery Rhymes*” adalah *channel* dari Amerika Serikat yang mengunggah video musik lagu anak-anak dalam Bahasa Inggris, seperti “*Head Shoulders Knees and Toes*”, “*Wheels on The Bus*”, “*Bingo*”, dan lain-lain. Pada Bulan November 2019, *channel* ini menduduki peringkat ketujuh dalam daftar *subscriber* terbanyak secara global dengan total 64.3 juta *subscriber*. Sedangkan dari Indonesia, *channel* berisi video musik lagu anak juga berhasil menduduki 100 besar peringkat *subscriber* terbanyak di Indonesia, yaitu *channel* “BabyBus - Cerita & Lagu Anak-anak” dengan 5.87 juta *subscriber*, dan “Lagu Anak Indonesia Balita” dengan 2.85 juta *subscriber* (Social Blade, 2019). Dua *channel* tersebut mengunggah konten animasi video musik lagu-lagu anak berbahasa Indonesia, serta animasi dongeng untuk anak.

Melihat perkembangan media hiburan anak saat ini yang beralih ke internet, media video animasi berpotensi untuk melestarikan suatu kebudayaan. Salah satu pendekatan yang sering digunakan dalam animasi untuk anak-anak adalah antropomorfisme, yaitu penerapan sifat-sifat manusia kepada benda atau makhluk selain manusia. Antropomorfisme memiliki beberapa fungsi dalam cerita anak. Pertama, atribut yang menyerupai manusia memungkinkan anak-anak untuk mengenali atau mengidentifikasi karakter binatang. Kedua, karakter binatang dapat meningkatkan fantasi sebuah cerita dan menciptakan dunia baru yang tidak dapat dilakukan dengan karakter manusia. Ketiga, pengarang dapat menciptakan berbagai variasi karakter dengan memanfaatkan karakter yang direpresentasikan binatang. Yang keempat adalah untuk menciptakan humor. Visualisasi karakter binatang yang menampilkan sifat-sifat manusia dapat menjadi sebuah humor yang mudah dimengerti oleh anak-anak. (Markowsky, 1975)

Perancangan animasi adaptasi lagu dolanan dengan pendekatan antropomorfisme dapat mengenalkan anak pada lagu-lagu yang sesuai umur, serta memperluas wawasan anak mengenai kebudayaan daerah. Hasil perancangan juga menjadi alternatif media hiburan bermuatan budaya tradisonal yang mudah diakses oleh masyarakat.

1.2 Identifikasi masalah

- a) Lagu dolanan semakin kurang diminati di tengah banyaknya alternatif hiburan anak di media *digital*.
- b) Kurangnya media hiburan anak di *digital platform* yang mengenalkan lagu dolanan.

1.3 Perumusan masalah

Bagaimana merancang animasi yang dapat mengenalkan lagu dolanan dengan pendekatan antropomorfisme?

1.4 Ruang Lingkup & Batasan Masalah

- a) Lagu dolanan yang digunakan dalam perancangan ini adalah "*Menthok Mentok*".
- b) Perancangan animasi meliputi pembuatan cerita, desain karakter, desain *environment*, dan pembuatan animasi kasar atau *animatic*.
- c) Luaran dari perancangan ini adalah video animasi dengan durasi 5-6 menit.
- d) Jenis animasi yang digunakan adalah animasi dua dimensi dengan teknik *digital cut out*

1.5 Tujuan & Manfaat Penelitian

- a) Mengenalkan lagu *dolanan* melalui format media hiburan anak yang populer.
- b) Menciptakan media untuk mengenalkan budaya dan bahasa daerah pada anak.
- c) Mengenalkan nilai-nilai karakter dalam lagu dolanan melalui animasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Membahas mengenai lagu dolanan serta fenomena animasi lagu anak sebagai hiburan anak yang populer.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Membahas landasan teori animasi dan pendekatan antropomorfisme, serta kajian mengenai lagu dolanan.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan jenis penelitian, objek penelitian, dan langkah-langkah penelitian

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas hasil penelitian yang telah dilakukan

BAB V. KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

Menguraikan kriteria desain dan konsep desain final serta penerapan desain dalam produksi animasi.

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas kesimpulan dan hal-hal yang dapat dikembangkan dari keseluruhan perancangan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Penunjang

2.1.1 Animasi

Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan (Suheri, 2006). Kata animasi berasal dari Bahasa Yunani Kuno, yaitu “*animo*” yang berarti hasrat, keinginan atau minat (Soenyoto, Animasi 2D, 2017). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), animasi didefinisikan sebagai acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Dalam arti luas, animasi tidak hanya berupa acara televisi saja. Berbagai format media audio visual lain juga menampilkan animasi, seperti video infografis, video musik, hingga film layar lebar. Kegunaannya pun bermacam-macam, mulai dari pemasaran/iklan, hiburan, hingga pendidikan.

Animasi Dua Dimensi

Animasi dua dimensi banyak ditemukan dalam bentuk film-film kartun. Contohnya kartun-kartun produksi Disney dan Nickelodeon. Produksi kartun animasi dua dimensi secara *digital* dibuat dan di-*edit* dengan menggunakan *bitmap* 2D atau menggunakan vektor 2D. Teknik ini meliputi versi digital dari *tweening* (gerakan *inbetween* yang berfungsi sebagai penghalus suatu gerakan), *morphing*, *onion skinning* (beberapa *layer* dengan gambar posisi berkesinambungan supaya ilusi gerak dalam dapat ditangkap), dan *rotoscope* terinterolasi. (Nurhidayati M. H., 2011).



Gambar 1 Fitur *onion skin* dalam *software* animasi 2D "Toon Boom"
(Sumber : <https://blog.toonboom.com>)

Digital Cut Out Animation

Cut out animation adalah teknik animasi dua dimensi yang dilakukan dengan cara menggerakkan sebuah *puppet*. *Puppet* yang dimaksud adalah objek dalam animasi yang dipotong-potong menjadi beberapa segmen. Segmen-segmen tersebut kemudian digerakkan pada tiap *frame* untuk menghasilkan ilusi gerakan. Pada animasi tradisional, teknik ini digunakan dalam animasi *stop motion* dengan memotong material bidang datar, seperti kertas, kardus, kain, atau foto. Pada animasi *cut out* tradisional, animator harus menggerakkan segmen-segmen dan memotretnya secara manual untuk menghasilkan tiap *frame* animasi. Animator juga harus menyiapkan segmen-segmen yang bervariasi untuk menghasilkan gerakan yang diinginkan.



Gambar 2 Animasi “The Adventures of Prince Achmed” yang dikenal sebagai animasi *cut out* tradisional pertama
(Sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/The_Adventures_of_Prince_Achmed)

Sedangkan pada animasi *cut out digital*, proses tersebut dibantu dengan adanya fitur-fitur dalam *software* animasi. Dengan fitur *tweening*, animator hanya perlu menentukan posisi awal dan akhir dari sebuah gerakan, dan *software* akan secara otomatis menghasilkan gerakan-gerakan di antara kedua posisi tersebut. Fitur *morphing* memungkinkan animator untuk melakukan modifikasi pada bentuk *puppet* sehingga dapat menghasilkan gerakan tanpa harus menyiapkan banyak variasi bentuk *puppet* terlebih dahulu.

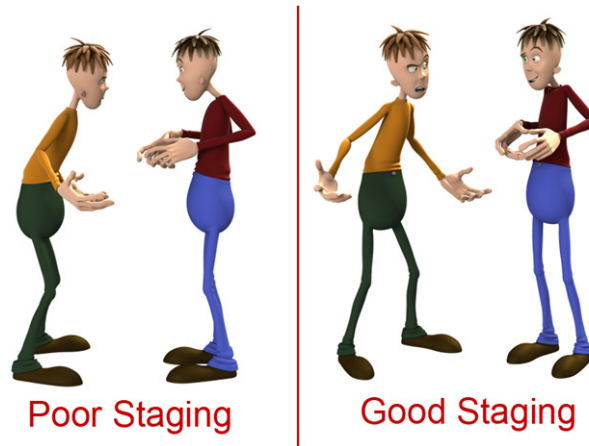


Gambar 3 Animasi South Park yang menggunakan teknik *digital cut out*
(Sumber : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/59/South_Park.png)

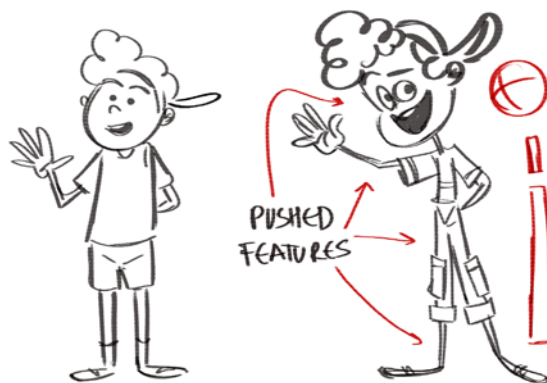
Kelebihan dari teknik animasi cut out adalah dapat mengurangi proses menggambar yang dibutuhkan dalam proses animasi, sehingga lebih mudah dilakukan oleh animator pemula atau tim produksi yang terbatas. Sedangkan kekurangannya adalah keterbatasan pada gerakan-gerakan dan *angle* pengambilan gambar yang dapat dihasilkan. Contohnya, gerakan objek yang bergerak mendekati maupun menjauhi kamera akan sulit untuk dihasilkan dengan teknik ini. Gerakan-gerakan yang halus dan detil, contohnya pada *scene close up* wajah saat berbicara, juga sulit dilakukan dengan teknik *cut out*.

Prinsip Animasi

Prinsip dasar animasi adalah prinsip-prinsip yang digunakan seorang animator untuk mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sedemikian rupa sehingga didapatkan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. Prinsip-prinsip ini dicetuskan oleh animator Thomas dan Ollie Johnston yang memberikan 12 prinsip animasi pada film animasi produksi Walt Disney (Purnomo, 2013). 12 prinsip tersebut adalah : *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arch*, *secondary action*, *timing*, *appeal*, *exaggeration*, dan *solid drawing*. Prinsip-prinsip tersebut diterapkan dalam animasi dua dimensi maupun tiga dimensi. Pembuatan animasi ini hanya berfokus pada dua prinsip yaitu *staging* dan *appeal*.



Gambar 4 Contoh pengaruh *staging* dalam menampilkan ekspresi karakter
(Sumber : “Teknik Animasi 2 Dimensi” oleh Wahyu Purnomo)



Gambar 5 Contoh penerapan prinsip *appeal* dengan cara melebih-lebihkan bentuk tubuh karakter
(Sumber : <http://dsource.in/course/principles-animation/appeal>)

Staging berkaitan dengan pengaturan elemen-elemen dalam satu scene untuk menyampaikan ide tertentu. Elemen-elemen tersebut antara lain gerakan, ekspresi, dan *mood* dari karakter, juga pengaturan properti untuk menyampaikan watak atau mood dari suatu karakter. Sedangkan *appeal* adalah keseluruhan gaya visual dalam animasi. Prinsip *appeal* bertujuan menghasilkan gaya visual yang mudah diidentifikasi oleh audiens. Style animasi tertentu, contohnya buatan Disney atau Dreamworks dapat dikenali cukup dengan melihatnya beberapa saat. Hal ini karena mereka memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi.

2.1.2 Antropomorfisme

Antropomorfisme dalam animasi

Antropomorfisme adalah penerapan sifat-sifat manusia kepada benda atau makhluk selain manusia. Karakter-karakter antropomorfik sering ditemui di literatur dongeng dan fabel untuk anak-anak. Sedangkan dalam animasi, antropomorfisme digunakan sejak awal perkembangannya. Hal ini dapat dilihat dalam animasi-animasi pada awal abad ke-20 dengan karakter hewan seperti *Mickey Mouse* dan *Felix the Cat* yang masih dikenal hingga saat ini.

Pendekatan antropomorfisme dalam animasi merupakan salah satu cara untuk menghemat waktu. Karakteristik dari hewan dapat membantu audiens memahami karakter tanpa harus menghabiskan banyak adegan untuk menjelaskan emosi, watak, dan motivasinya. Selain itu, karakter antropomorfik membantu memisahkan plot dari dunia nyata, terbebas dari aturan mengenai gender, ras, etnis, dan identitas lain. Karena hal tersebut, pendekatan antropomorfisme sering digunakan untuk menyampaikan cerita dengan isu tertentu yang cukup sensitif jika ditampilkan secara eksplisit dengan karakter manusia.



Gambar 6 Animasi yang memiliki desain karakter antropomorfik
(Sumber : google.com)

Jardim (2013) meneliti mengenai peran karakter hewan antropomorfik dalam *storytelling* sebuah animasi, daya tariknya, serta bagaimana pendekatan tersebut dapat menyampaikan informasi mengenai karakter dengan cepat dan jelas. Jardim menyimpulkan bahwa karakter hewan antropomorfik unik dan mudah diingat, didukung sebuah teori dari John Berger bahwa manusia memiliki keterikatan secara emosional dengan hewan. Penggunaan karakter hewan

antropomorfik dalam animasi mendukung sifat media animasi sebagai media yang mengandung banyak simbolisme. Manusia mengasosiasikan karakteristik hewan dengan sifat-sifat tertentu, sehingga hewan dalam animasi berperan sebagai sebuah simbol yang memudahkan penonton untuk memahami sebuah karakter. Penggunaan stereotipe berdasarkan hewan membantu penonton untuk memahami plot dan memahami karakter, terutama dalam media *visual storytelling* seperti animasi yang memiliki waktu terbatas untuk menjelaskan pengembangan karakter.

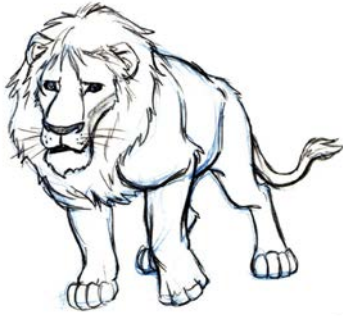



Antropomorfisme dalam cerita anak


Karakter binatang banyak ditemui dalam cerita dongeng anak. Contohnya dalam *The Tale of Peter Rabbit*, dan berbagai fabel karya Aesop. Arbuthnot (1981) mengelompokkan cerita binatang menjadi tiga : cerita dengan karakter binatang yang berpakaian yang bertingkah laku seperti manusia, cerita dengan karakter binatang yang berbicara seperti manusia tetapi bertingkah laku seperti binatang, dan cerita di mana binatang dideskripsikan secara objektif.

Markowsky (1975) menjelaskan mengenai beberapa hal yang dapat menjadi alasan bagi pengarang buku anak untuk menggunakan karakter binatang antropomorfik. Pertama, atribut yang menyerupai manusia memungkinkan anak-anak untuk mengenali atau mengidentifikasi karakter binatang, baik dia mengenali binatang tersebut atau tidak. Kedua, karakter binatang dapat meningkatkan fantasi sebuah cerita dan menciptakan dunia baru yang tidak dapat dilakukan dengan karakter manusia. Ketiga, pengarang dapat menciptakan berbagai variasi karakter dengan memanfaatkan karakter yang direpresentasikan binatang. Yang keempat adalah untuk menciptakan humor. Visualisasi karakter binatang yang menampilkan sifat-sifat manusia dapat menjadi sebuah humor yang mudah dimengerti oleh anak-anak.

Desain karakter binatang

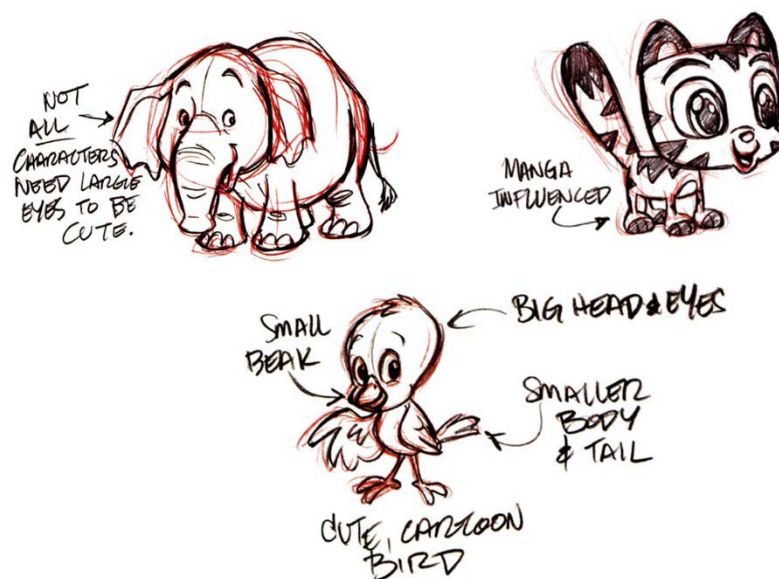
Bancroft (2006) memaparkan variasi desain karakter binatang yang umum digunakan dalam animasi atau komik. Berikut adalah contoh desain karakter singa dengan berbagai tingkat karakteristik manusia dan binatang mulai dari yang paling realis hingga paling antropomorfik.

	<p><i>Realistic</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Hanya sedikit simplifikasi pada bentuk tubuh - Gerak dan tingkah laku seperti binatang asli - Umumnya tidak berbicara
	<p><i>Feature film</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Memiliki desain mata dan alis yang lebih ekspresif - Dapat berbicara dan bertingkah laku sedikit seperti manusia - Tidak menggunakan tangannya untuk melakukan gestur seperti manusia
	<p><i>Simplified</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Cenderung realis tetapi bagian-bagian tubuhnya telah di disimplifikasi dan distilasi - Berjalan seperti binatang namun menggunakan tangannya untuk gestur seperti manusia
	<p><i>Cartoon</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Beraktifitas seperti manusia - Memakai pakaian - Detil-detil anggota tubuh seperti telapak tangan masih menyerupai binatang

	<p><i>Anthropomorphic</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Memiliki 5 jari seperti manusia sehingga dapat melakukan gestur yang sangat menyerupai manusia, seperti menunjuk jari
---	---

Tabel 1 Variasi desain karakter binatang antropomorfik
(Sumber : Bancroft, 2006)

Menurut Bancroft, sangat penting untuk mempelajari anatomi tubuh binatang yang akan dianimasikan. Dalam prosesnya mendesain karakter binatang untuk sebuah komik, ia memulai dengan desain bergaya realis. Kemudian setelah memahami anatomi tubuh binatang tersebut dengan baik, desain karakter mulai disimplifikasi dengan gaya yang diinginkan. Bancroft juga menjelaskan mengenai pentingnya faktor kelucuan (*cuteness*) dalam desain karakter binatang. Faktor tersebut dapat dieksplorasi dengan memainkan proporsi tubuh binatang. Contohnya dengan membuat kepala lebih besar dari badan, atau mata besar dengan hidung yang kecil.



Gambar 7 Variasi proporsi untuk menciptakan faktor kelucuan
(Bancroft, 2006)

2.2 Studi Eksisting

2.2.1 Studi animasi anak yang menggunakan dua bahasa

Judul video	: <i>Twinkle, Twinkle & More - 10 Minute Compilation of Bilingual Spanish Nursery Rhymes Canticos</i>
Judul lagu	: “ <i>De Colores</i> ” (“ <i>All the Colors</i> ”), “ <i>Las Ruedas del Bus</i> ” (“ <i>The Wheels on the Bus</i> ”), “ <i>Sana Sana</i> ” (“ <i>The Boo Boo Song</i> ”), “ <i>Tun Tun</i> ” (“ <i>Knock, Knock</i> ”), and “ <i>Arroz Con Leche</i> ”
Channel	: Nick Jr.
Durasi	: 11:16
Bahasa	: Spanyol dan Inggris



Gambar 8 Cuplikan salah satu animasi di channel Nick Jr
Sumber : <https://youtu.be/L9cwNWLzCKA>

Keunikan dari animasi ini adalah konsep lagu dalam dua bahasa, yaitu Bahasa Spanyol dan Bahasa Inggris. Animasi dalam dua bahasa ini diunggah di channel Nick Jr. sebagai seri “*Canticos*”, yaitu “nyanyian” dalam Bahasa Spanyol. Animasi dimainkan dalam Bahasa Spanyol di awal, kemudian diulang lagi dengan Bahasa Inggris. Sebelum lagu Bahasa Inggris dimulai, terdapat transisi berupa suara wanita yang bertanya “*Again?*” lalu dijawab suara anak-anak “*In English!*”. Video dilengkapi dengan teks lirik dalam Bahasa Spanyol dan Inggris. Selain konsep *bilingual*, hal yang menarik dari video ini adalah gaya gambar desain *environmentnya*. Ilustrasi menggunakan style *hand drawn* menyerupai pensil warna. Banyak menggunakan warna-warna cerah dan gradasi. Gaya gambar *environment* komplementer dengan gaya gambar karakter yang terkesan lebih rapi dengan menggunakan *line art* dan warna yang *flat*.

2.2.2 Studi animasi lagu anak yang memiliki *storyline*

Judul video : *Mickey Mouse Nursery Rhymes! Part 1 | 🎵🎵🎵 Disney Junior Music Nursery Rhymes | Disney Junior*

Judul lagu : *“Old MacDonald Had a Farm”, “Row Row Row Your Boat”, “Itsy Bitsy Spider” Channel : Disney Junior*

Durasi : 4:30

Bahasa : Inggris



Gambar 9 Salah satu animasi di channel Disney Junior
Sumber : https://youtu.be/DZ_7IWok-Zc

Terdapat tiga judul lagu dalam video ini, setiap lagu dimulai dengan karakter Disney yang menyapa penonton. Contohnya pada lagu pertama, *“Old MacDonald Had a Farm”*, karakter *Mickey Mouse* menyapa penonton dengan berkata *“Hey everybody!”* sambil melambaikan tangan dan menatap langsung ke arah kamera. Gestur tersebut dapat mendorong anak untuk merespons dan berinteraksi dengan karakter di dalam video. Konsep interaksi antara karakter dengan penonton ini dapat dicontoh untuk menarik minat anak-anak dari awal video. Dari segi musik dan audio, kelebihan dari video ini adalah penggunaan efek suara yang beragam. Selain efek suara binatang sesuai dengan tema lagu, juga terdengar efek suara lain seperti suara pintu terbuka, suara langkah kaki, dan suara kendaraan. Suara-suara tersebut ditambahkan dalam video tanpa mengganggu suara utama dari musik. Keragaman suara dapat menambah variasi dalam video sehingga penonton tidak bosan. Sedangkan dari segi animasi, keunikan dari video ini adalah adanya gerakan yang mengikuti irama lagu. Karakter bergerak naik turun mengikuti

irama sehingga membuat animasi lebih menyatu dengan musik dan juga mendorong anak untuk bergerak mengikuti musik. Alur atau *storyline* dari video ini juga memiliki keunikan dari yaitu adanya detil-detil yang bersifat humor. Pada lagu pertama, “Old MacDonald Had a Farm”, animasi menceritakan karakter *Mickey Mouse* yang bertemu hewan-hewan di peternakan sesuai lirik lagu, lalu unsur humor muncul ketika lirik lagu menceritakan bebek dan yang muncul adalah karakter *Donald Duck* yang pemarah. Pada lagu kedua “Itsy Bitsy Spider”, tokoh laba-laba yang berusaha menaiki pipa air saat hujan memakai jas hujan dan sepatu boots. Sedangkan pada lagu ketiga, “Row Row Row Your Boat”, karakter Goofy dijahili oleh ombak. Detil-detil ini tidak tertera dalam lirik namun merupakan interpretasi kreatif yang membuat video menjadi lebih menarik.

2.2.3 Studi animasi lagu anak berbahasa Jawa

Judul video : Cublak Cublak Suweng | Lagu Daerah Jawa Tengah | Budaya Indonesia | Dongeng Kita
Judul lagu : Cublak Cublak Suweng
Channel : Dongeng Kita
Durasi : 3:31
Bahasa : Jawa dan Indonesia



Gambar 10 Cuplikan animasi lagu Cublak-Cublak Suweng
Sumber : <https://youtu.be/Qmu4ygwS2SI>

Video ini menampilkan unsur-unsur kebudayaan Indonesia melalui desain karakter dan desain *environment*. Ciri khas dari animasi di *channel* ini adalah adanya karakter *original* bernama Diva. Selain Diva, ada karakter pendukung lain sesuai tema video. Karakter yang ditampilkan adalah anak-anak dengan beragam ciri fisik (warna kulit, bentuk tubuh, warna rambut). Dalam video ini karakter-karakter tersebut ditampilkan dengan menggunakan pakaian tradisional Jawa, yaitu kemben dan jarik untuk perempuan, serta beskap, jarik, dan blangkon untuk laki-laki. Selain melalui pakaian, budaya Jawa juga ditampilkan dalam desain *environment*, yaitu rumah-rumah dengan bentuk Joglo, dan candi yang menyerupai Candi Prambanan di Jawa Tengah. Pada *scene* lain, *environment* banyak menampilkan suasana pedesaan. Animasi ini tidak memiliki alur cerita. Menampilkan kegiatan bermain, menari, dan penggambaran lainnya sesuai lirik. Permainan yang ditampilkan adalah permainan tradisional yang biasa dilakukan dengan menyanyikan lagu *Cublak-Cublak Suweng*, sedangkan tariannya adalah tarian sederhana mengikuti irama lagu. Lirik ditampilkan dalam Bahasa Jawa dan juga Bahasa Indonesia. *Channel* ini memiliki beragam jenis konten, selain animasi lagu daerah, ada juga video dongeng, pakaian adat, dan lain-lain. Setiap minggu, *channel* ini mengunggah dua video dengan berbagai tema. Konten animasi lagu daerah rutin diunggah setiap bulan sejak tahun 2017 hingga 2019. Jumlah video dalam kurung waktu sekitar dua tahun tersebut sebanyak 54 video dengan rata-rata video yang diunggah per bulan sejumlah tiga judul.

2.3 Studi Konten

Lagu Dolanan

Lagu *dolanan* atau disebut juga *tembang dolanan* merupakan salah satu bentuk folklor dari budaya Jawa yang berupa lagu anak. *Tembang* berarti nyanyian, sedangkan *dolanan* berarti permainan. Sesuai dengan namanya, beberapa lagu dolanan diperkenalkan melalui permainan, sehingga lagu dolanan sering juga dikelompokkan ke dalam permainan tradisional Jawa (Nurhidayati M. H., 2011). Namun, istilah lagu dolanan tidak hanya ditujukan untuk lagu yang dinyanyikan dalam permainan, ada juga lagu-lagu dolanan yang hanya dinyanyikan saja. Berdasarkan lirik dan kaitannya dengan perkembangan karakter, lagu dolanan dapat dibagi menjadi tiga, yaitu lagu dolanan tentang pengetahuan, lagu dolanan yang

mengandung nilai-nilai pendidikan, dan lagu dolanan yang berisi permainan (Rosmiati, 2014).



Gambar 11 Permainan anak yang diiringi lagu dolanan *Cublak Cublak Suweng*
(Sumber : yogyakarta.panduanwisata.id)

Kaitan antara lagu dolanan dengan perkembangan karakter anak diteliti oleh Asropah melalui pelatihan yang bertujuan untuk membentuk karakter anak usia dini melalui lagu dolanan. Pelatihan diikuti oleh pengajar PAUD di Kelurahan Meteseh, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang. Melalui kegiatan tersebut, Asropah menyimpulkan bahwa anak usia dini mudah dirangsang melalui nyanyian yang dilakukan dengan gerakan atau tarian. Karena hal tersebut, lagu dolanan dapat menjadi sarana untuk membentuk karakter anak usia dini (Alfiah Asropah, 2015). Pembentukan karakter sendiri memiliki arti penanaman nilai-nilai yang dapat membantu anak tumbuh dengan karakter positif.

Melalui penelitiannya, Endang Waryanti menyimpulkan bahwa lagu dolanan mengandung simbolisme nilai-nilai budaya Jawa, salah satunya nilai yang disebut dengan hasta-sila. Hasta sila terdiri dari tri-sila dan panca-sila. Nilai-nilai tri-sila meliputi *eling* atau sadar, *pracaya* atau percaya, *mituhu* atau taat. Sedangkan panca-sila meliputi *riila*, *narima*, *temen* atau jujur, sabar, dan luhur (Waryanti, 2017). Sedangkan menurut Nurhidayati, Nilai-nilai budaya Jawa yang dilestarikan melalui lagu dolanan antara lain mengenai perilaku yang sesuai dengan budaya Jawa, pengetahuan mengenai nama bunga, makanan, rumah, dan karakteristik hewan, serta gambaran kehidupan pedesaan.

Nilai moral dalam lirik lagu dolanan diteliti oleh Amirul dan Kundharu. Melalui penelitian tersebut ditemukan bahwa ajaran moral dalam lagu dolanan dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan manusia, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, dan hubungan manusia dengan alam. Ajaran-ajaran moral tersebut disampaikan secara langsung dan tidak langsung (Saddhono, 2017). Pembentukan karakter melalui penyampaian nilai budaya dan moral mendukung perkembangan aspek afektif dari anak. Selain kecerdasan afektif, lagu dolanan juga dapat mendukung perkembangan kecerdasan afektif, kognitif, dan psikomotor anak (Mulyono, 2012). Dapat disimpulkan bahwa lagu dolanan memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai sarana pembentukan karakter, media penyampaian nilai-nilai moral dan budaya Jawa, serta pendukung perkembangan kecerdasan afektif, kognitif, dan psikomotorik anak.

Menthok-Menthok

Lagu “*Menthok-Menthok*” bukan lagu dolanan yang mengiringi permainan, namun merupakan lagu yang dinyanyikan sambil melakukan gerakan yang sesuai dengan syair lagunya. (Sungkawati, 2014) Lagu ini terdiri dari delapan baris, tanpa memiliki sampiran. Liriknya yang singkat dan mudah dimengerti membuat lagu ini cocok diajarkan kepada anak usia dini. Syairnya mengandung ekspresi mengenai gerakan seperti “*megal megol*”, yang dapat menstimulasi psikomotor anak. Karakter yang dapat diajarkan kepada anak melalui lagu dolanan “*Menthok-Menthok*” antara lain tekun, rendah hati, dan menghargai orang lain. Namun, pesan utama dari lagu ini adalah mengenai ketekunan atau menghindari kemalasan. Hal ini terlihat dari pemilihan hewan *menthok* sebagai subjek dalam liriknya. *Menthok* atau itik serati adalah jenis unggas yang banyak dipelihara untuk diambil daging, telur, dan bulunya. Berbeda dengan bebek dan angsa yang bentuk tubuhnya cenderung ramping, tubuh *menthok* lebih pendek dan gemuk. *Menthok* juga bergerak lebih lamban dan cenderung berdiam diri di tempat, daripada berkeliaran mencari makan layaknya unggas-unggas yang lain (Utami, 2016).



Gambar 12 Hewan *menthok*
(Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Muscovy-duck-2.jpg>)

Karena sifat tersebut, hewan *menthok* menjadi subjek dalam lagu ini sebagai sebuah metafora untuk orang yang pemalas. Pesan untuk bekerja keras dan menghindari sifat pemalas juga terlihat dalam lirik “*Bokya aja ndheprok, ana kandhang wae. Enak-enak ngorok, ora nyambut gawe*” yang berarti “Jangan hanya diam dan duduk, di kandang saja. Enak-enak mendengkur, tidak bekerja”. *Menthok* sering berdiam diri di kandangnya, dan tidak rajin mencari makan. Pesan dari lirik tersebut adalah supaya manusia rajin bekerja dan tidak terlalu sering berdiam diri tanpa melakukan aktivitas yang berguna. Terlalu sering berdiam diri dapat mengakibatkan seseorang menjadi kurang pergaulan, wawasan, dan pengalaman, sehingga menghambat rejeki (Nugrahani, 2012). Pada lirik tersebut terdapat majas pada kata “*ngorok*” yang berarti mendengkur. Mendengkur hanya dapat dilakukan manusia, sehingga dapat disimpulkan bahwa kata tersebut merupakan gambaran orang yang malas yang sehari-harinya hanya tidur di rumah.

“*Menthok-menthok tak kandhani, mung lakumu angisin-isini*” yang berarti “*Menthok-menthok* aku nasehati, perilakumu memalukan” memiliki pesan mengenai kerendahan hati, bahwa seorang manusia harus mau mendengarkan nasehat dari orang lain dan berintrospeksi diri (Nugrahani, 2012). Orang yang rendah hati akan menyadari bahwa berintrospeksi penting bagi kebaikan dirinya maupun orang lain. Selain menasehati anak untuk menghindari sifat pemalas, lagu “*Menthok-Menthok*” juga mengajak anak-anak supaya dapat mengapresiasi

kebaikan orang lain. Hal tersebut terlihat dalam lirik “*Methok-menthok, mung lakumu megal megol gawe guyu*” yang berarti “*Menthok-menthok, jalanmu menggoyangkan pantat membuat orang tertawa*”. Hal ini menunjukkan bahwa semua orang memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, seperti *menthok* yang pemalas namun masih bermanfaat bagi orang lain karena mampu menghibur dengan kelucuan tingkahnya. (Nugrahani, 2012).

Dalam Basa Jawa	Dalam Bahasa Indonesia
<p><i>Menthok-menthok tak kandhani, mung lakumu angisin-isini Bokya aja ndheprok, ana kandhang wae Enak-enak ngorok, ora nyambut gawe Methok-menthok, mung lakumu megal megol gawe guyu</i></p>	<p><i>Menthok-menthok aku nasehati, perilakumu memalukan Jangan hanya diam dan duduk, di kandang saja Enak-enak mendengkur, tidak bekerja Menthok-menthok, jalanmu menggoyangkan pantat membuat orang tertawa</i></p>

Tabel 2 Lirik lagu *Menthok Menthok*

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Setelah melakukan tinjauan pustaka, penelitian lebih lanjut dilakukan untuk membantu mengambil keputusan dalam proses perancangan. Metode-metode penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif, meliputi riset eksperimental dan wawancara (*in-depth interview*). Riset eksperimental dilakukan dengan mengeksplorasi alternatif desain konten dan visualisasinya baik dari komposisi, warna, dan bentuk. Wawancara dilakukan dengan praktisi di bidang musik tradisional Jawa, pendidikan anak, dan animasi. Sebelum melakukan wawancara, penulis memperlihatkan prototipe animasi yang telah dibuat pada narasumber. Kemudian wawancara dilakukan untuk mencari tahu hal-hal apa saja yang perlu dikembangkan berdasarkan pengetahuan narasumber di bidang keahliannya masing-masing.

3.2 Variabel Penelitian

- a. *Storyline*
Storyline yang diangkat dari lirik lagu *Menthok Menthok*
- b. *Storyboard*
Visualisasi kasar dari *storyline* dengan penjelasan tiap adegan
- c. Desain karakter
Eksplorasi desain karakter
- d. Desain *environment*
Eksplorasi desain latar belakang animasi
- e. Musik
Eksplorasi pengolahan musik

3.3 Alur penelitian

Berikut alur penelitian yang dilakukan dalam perancangan ini :

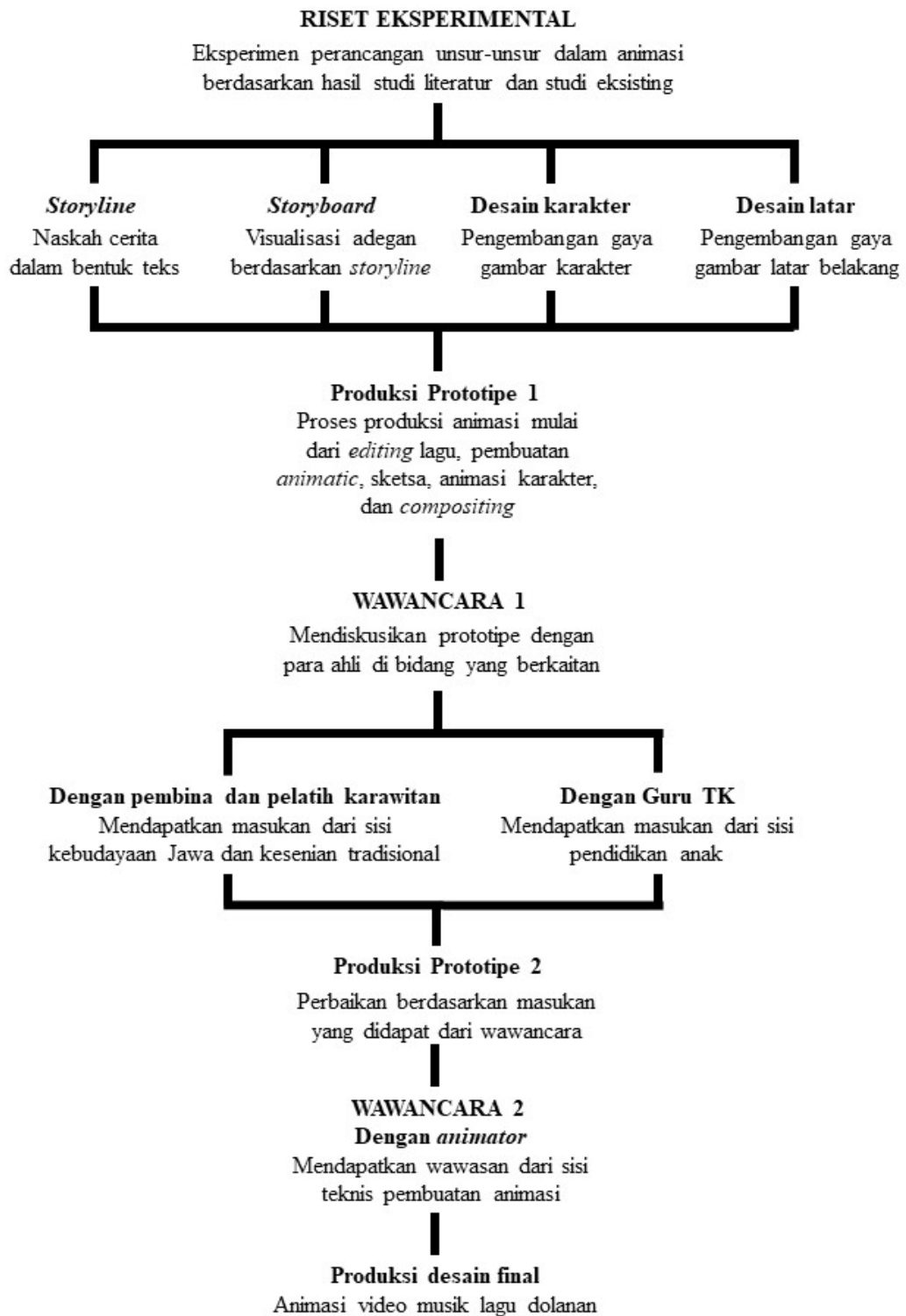


Diagram 1 Alur penelitian
(Larasati, 2020)

3.4 Protokol Penelitian

Narasumber 1

Narasumber : Slamet Raharjo
Pekerjaan : pembina dan pelatih karawitan
Bidang keahlian : musik tradisional Jawa

Narasumber 2

Narasumber : Nur Nafi'ah
Pekerjaan : guru taman kanak-kanak
Bidang keahlian : pendidikan anak usia dini

Pertanyaan :

- Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai desain karakter dalam animasi ini?
- Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai desain *environment* dalam animasi ini?
- Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai pemilihan warna dalam animasi ini?
- Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai musik dan audio dalam animasi ini?
- Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai alur dalam animasi ini?

Narasumber 4

Narasumber : Yon Tanto, S.T
Pekerjaan : *Founder* studio animasi Solar Studio dan *co-founder* penyedia konten animasi anak-anak “Balita”
Bidang keahlian : Animasi

Pertanyaan :

- Hal-hal apa saja yang diperhatikan dalam pemilihan teknik dan *style* animasi di *channel* Youtube Balita?
- Bagaimana kriteria animasi yang sesuai untuk audiens anak-anak di Youtube?
- Bagaimana pendapat Bapak mengenai konsep animasi yang saya lampirkan dari segi cerita?
- Bagaimana pendapat Bapak mengenai konsep animasi yang saya lampirkan dari segi visual?
- Apakah menurut Bapak konsep animasi yang saya lampirkan sesuai untuk anak-anak?

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Data Hasil Penelitian

4.1.1 Riset Eksperimental

Riset eksperimental meliputi eksplorasi pembuatan *storyline*, *storyboard*, desain karakter, dan desain *environment*. Hasil dari riset eksperimental menjadi konsep prototipe animasi pertama yang digunakan sebagai materi *in-depth interview*.

Storyline

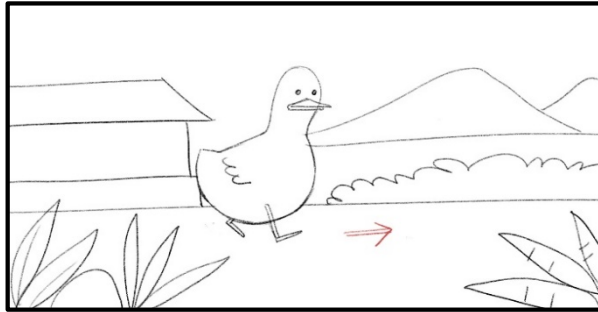
Berikut adalah *storyline* yang dihasilkan dalam riset eksperimental. Pada tahap ini, *storyline* dikembangkan dari kata-kata dalam lirik lagu secara literal dan belum muncul gagasan untuk menggunakan pendekatan antropomorfisme.

1. Di sebuah pagi yang cerah, seekor *menthok* berjalan di sebuah pedesaan yang hijau.
2. *Menthok* yang pemalas berjalan dengan wajah mengantuk yang lucu.
3. Terlihat *menthok-menthok* yang lain.
4. *Menthok* berjalan memasuki kandangnya, di dalamnya ada *menthok* lain yang sedang makan.
5. *Menthok* mengantuk dan tertidur di dalam kandangnya yang teduh.
6. *Menthok* berjalan keluar kandang dengan cara jalannya yang lucu.
7. *Menthok* berjalan ke arah rumah warga.

Storyboard

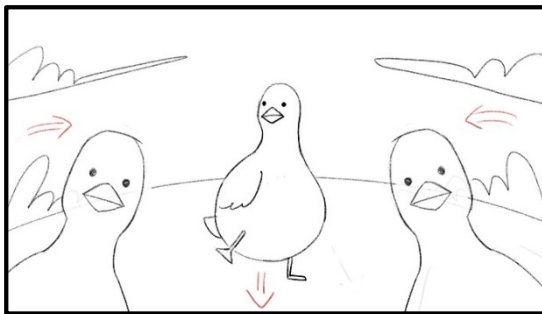
Konsep dalam *storyboard* animasi prototipe pertama adalah animasi berulang (*cycle animation*) yang menonjolkan gerakan *bouncy* dari karakter *menthok* mengikuti irama lagu.

<i>Menthok-menthok</i> - versi 1



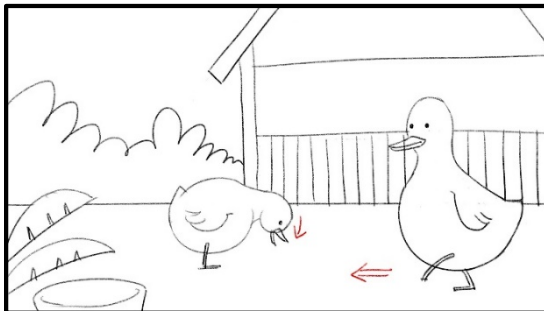
*“Menthok-menthok
tak kandhani”*

Di sebuah pagi yang cerah, seekor *menthok* berjalan di sebuah pedesaan yang hijau.



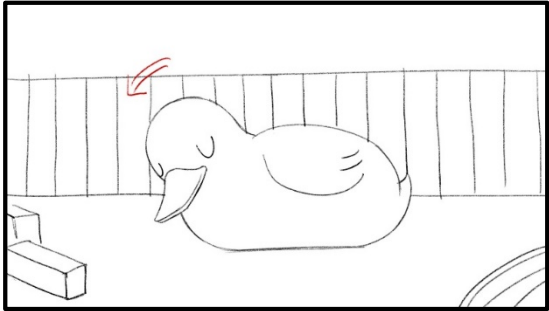
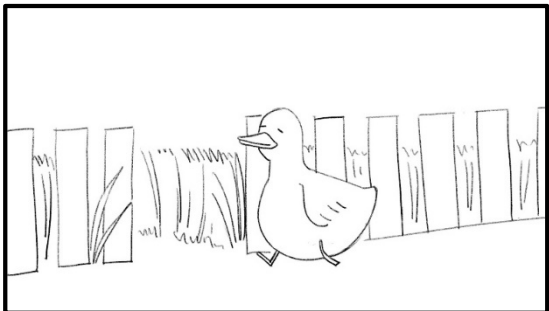
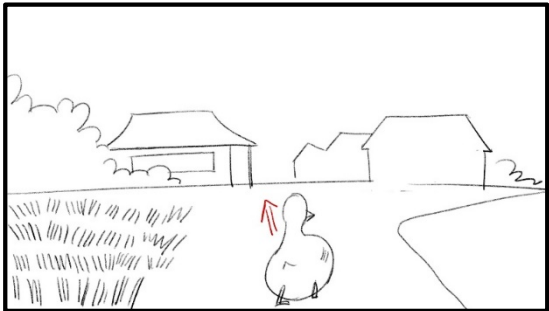
*“Mung rupamu
angisin-isini”*

Menthok yang pemalas berjalan dengan wajah mengantuk yang lucu. Terlihat *menthok-menthok* yang lain.



*Mbokya aja ngetok
ana kandhang wae*

Menthok berjalan memasuki kandangnya, di dalamnya ada *menthok* lain yang sedang makan.

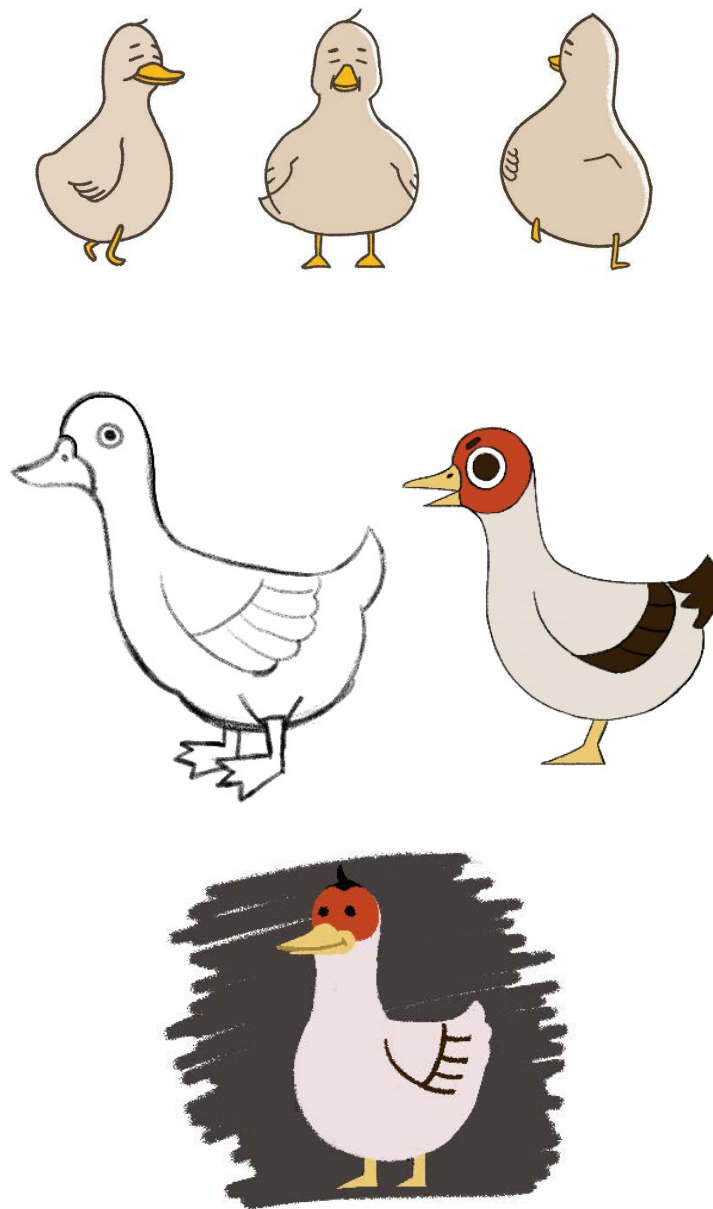
	<p><i>Enak-enak ngorok ora nyambut gawe</i></p> <p><i>Menthok</i> mengantuk dan tertidur di dalam kandangnya yang teduh.</p>
	<p><i>Menthok-menthok mung lakumu</i></p> <p><i>Menthok</i> berjalan keluar kandang dengan cara jalannya yang lucu.</p>
	<p><i>Megal-megol gawe guyu</i></p> <p><i>Menthok</i> berjalan ke arah rumah warga.</p>

Tabel 3 Storyboard prototipe 1

Desain Karakter

Eksperimen dilakukan dengan membuat beberapa alternatif karakter yang dibuat secara *digital* menggunakan *software* yang berbeda-beda untuk mengeksplorasi berbagai cara mengeksekusi desain karakter *menthok*. Desain awal

menggunakan *line art* dengan gaya tradisional yang terinspirasi dari wayang, kemudian dikembangkan setelah melihat referensi dari studi eksisting.

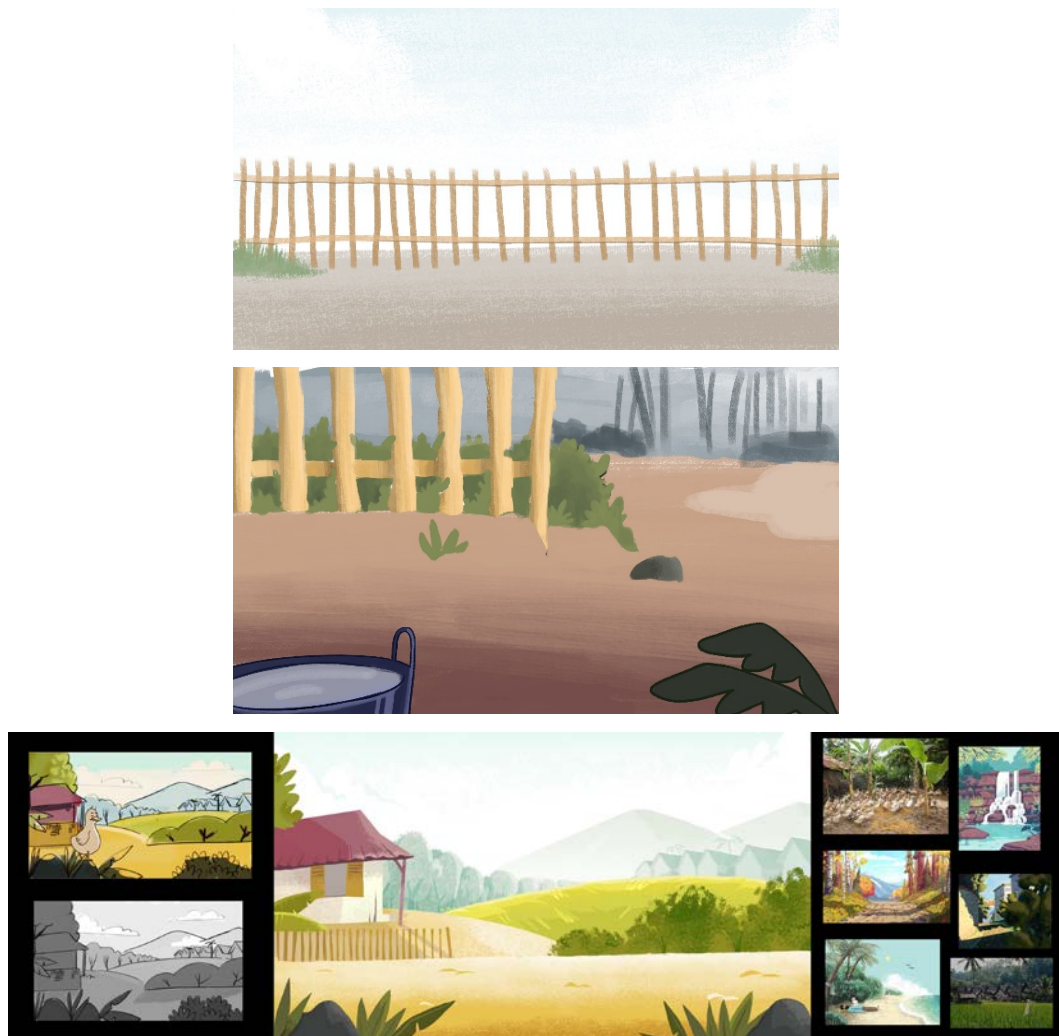


Gambar 13 Eksplorasi desain karakter

Desain *Environment*

Eksperimen untuk desain *environment* dilakukan setelah desain karakter ditentukan. Desain *environment* menyesuaikan dengan pilihan warna dan *style*

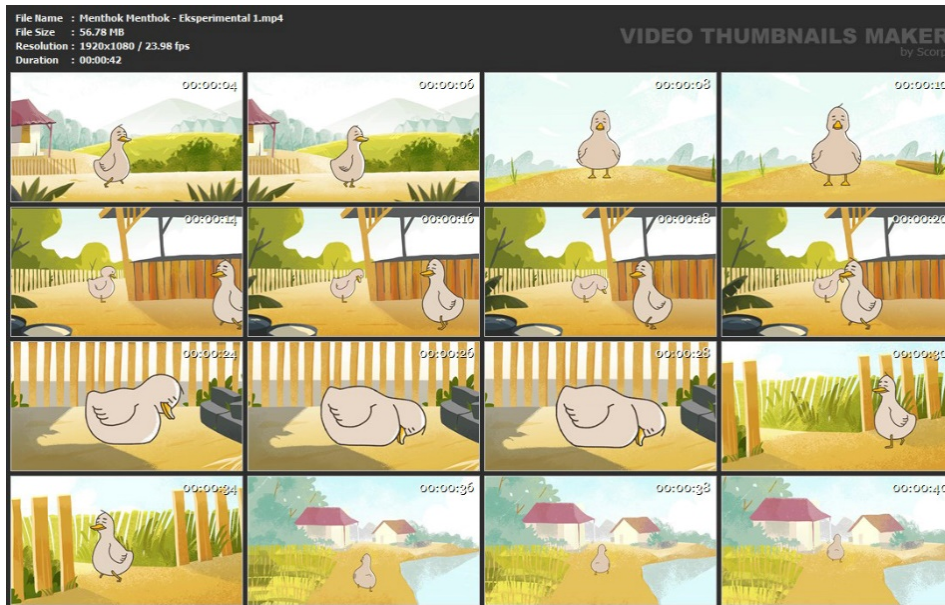
bentuk desain karakter. *Environment* dari lagu *Menthok Mentok* adalah pedesaan dengan banyak elemen tanaman dan alam terbuka.



Gambar 14 Eksplorasi desain *environment*

Hasil Riset Eksperimental (Prototipe 1)

Berikut adalah *screenshot* hasil riset eksperimental yang menjadi materi wawancara pertama. Pada prototipe pertama ini, musik menggunakan iringan gamelan dan vokal anak perempuan dengan gaya bernyanyi *sinden*. Musik direkam langsung di sanggar gamelan Rumah Kreatif Balai Pemuda dengan arahan dari Pak Slamet Raharjo. Prototipe pertama kemudian dikembangkan lagi berdasarkan hasil wawancara pertama.



Gambar 15 Prototipe 1
Sumber : Larasati, 2019

4.1.2 Wawancara

Wawancara 1

Wawancara pertama dilakukan untuk mendapatkan masukan terhadap prototipe animasi pertama.

Wawancara dengan Praktisi Musik Tradisional Jawa

a) Format Wawancara

Tanggal : 17 November 2019

Tempat : Balai Pemuda Surabaya

Jl. Gubernur Suryo No.15, Surabaya

Narasumber : Slamet Raharjo (pembina dan pelatih karawitan)

b) Hasil Wawancara

Desain karakter

Saran untuk menambah jumlah *menthok* yang ditampilkan supaya lebih menyerupai suasana peternakan, dan menambah karakter anak-anak penggembala atau *angon*.

Desain *environment*

Kritik terhadap ilustrasi, dinilai agak janggal karena tanah di peternakan seharusnya becek/berair, bukan jalan besar. Sawah kurang terlihat seperti sawah, lebih seperti rumput, seharusnya berpetak-petak.

Musik

Saran untuk menambah efek suara *menthok* di awal video.

Alur

Saran untuk menampilkan pesan lagu dalam bentuk cerita. Misalnya *menthok* yang awalnya di kandang lalu karena dinasehati jadi keluar digembala mencari makan di sawah/di kali/tempat yang becek/ke rumah-rumah bertemu anak-anak.



Gambar 16 Penulis bersama narasumber, Pak Slamet Raharjo
Sumber : Larasati, 2018

Wawancara dengan Praktisi Pendidikan Anak

a) Format Wawancara

Tanggal : 11 November 2019

Tempat : Taman Kanak Kanak Dwi Warna Jaya,
Jl. Mulyorejo Barat No.7 A, Surabaya.

Narasumber : Nur Nafi'ah (guru TK)

b) Hasil Wawancara
Desain karakter

Saran untuk membuat karakter lebih dari satu. Tujuannya supaya dapat digunakan untuk mengajak anak-anak berlatih berhitung.

Warna

Kritik terhadap warna yang kurang cerah, sebaiknya menggunakan warna-warna dasar.

Musik

Saran untuk *remix* lagu supaya lebih ceria. Pengucapan kata oleh vokalis kurang terdengar jelas. Lirik juga sebaiknya ditulis di video.



Gambar 17 Penulis bersama narasumber, Bu Nur Nafi'ah
Sumber : Larasati, 2019

Wawancara 2 : Wawancara dengan Praktisi Animasi

Wawancara kedua dilakukan untuk mendapatkan masukan mengenai prototipe animasi kedua.

a) Format Wawancara

Tanggal : 7 Juli 2020

Tempat : via *e-mail*

Narasumber : Yon Tanto, S.T

b) Hasil Wawancara

Kriteria animasi untuk anak

Channel Youtube milik Pak Yon, yaitu Balita mengunggah video animasi lagu anak. Karena marketnya anak usia balita, style yang digunakan pada desain karakternya sederhana, tidak detail, bahkan hampir seperti bentuk-bentuk dasar (bulat, kotak, segitiga), bila ada edges cenderung rounded (misal : bentuk telinga, disederhanakan jadi bulat). Menurut Pak Yon, perkembangan anak pada umur balita lebih nyaman melihat obyek-obyek dengan bentuk sederhana. Kriteria animasi yang sesuai untuk audiens anak-anak di Youtube memiliki pesan atau story yang dekat dengan audiens anak-anak. Contohnya hal-hal sederhana seperti kebiasaan sehari-hari di rumah, obyek-obyek yang ada di sekitar mereka, sampai kegunaan sendok dan garpu adalah hal yang menarik buat mereka. Durasi rata-rata animasi sekitar 2-3 menit.

Konsep visual

Desain karakter dan *environment* dinilai sudah memenuhi poin kesederhanaan karakter, ekspresi dan gestur.

Konsep cerita

Menurut Pak Yon, konsep cerita *Menthok Mentok* lebih cocok untuk market anak usia 5 tahun ke atas, karena terdapat dialog dan dasar interaksi sosial yang di level sudah dipelajari anak usia sekitar 5 tahun.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara pertama, perlu dilakukan perbaikan pada semua variabel dalam penelitian, yaitu storyline, desain karakter, desain *environment*, dan musik. Saran-saran dari narasumber menimbulkan gagasan untuk mengembangkan lagu dolanan menjadi sebuah cerita dongeng. Konsep cerita dan karakter antropomorfik dirasa sesuai untuk memvisualisasikan pesan-pesan dalam lagu dolanan pada anak-anak.

BAB V

KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Konsep Desain

Konsep animasi ini adalah menyampaikan nilai-nilai karakter dalam lagu dolanan “*Menthok-Menthok*” melalui cerita antropomorfik. *Menthok* adalah Bahasa Jawa dari itik serati, yang merupakan salah satu jenis unggas yang banyak ditenakkan di Indonesia. Dibandingkan jenis unggas lain, *menthok* bergerak lebih lamban dan cenderung berdiam diri. Karena sifat tersebut, hewan *menthok* menjadi subjek dalam lagu ini sebagai sebuah metafora untuk orang yang pemalas. Ketekunan, atau menghindari kemalasan adalah pesan utama dari lagu ini. Selain itu, lagu dolanan “*Menthok-Menthok*” juga menyampaikan nilai-nilai karakter mengenai kerendahan hati dan menghargai orang lain.

Lirik lagu dolanan “*Menthok-Menthok*” yang menggunakan metafora hewan menimbulkan gagasan untuk mengemas lagu dalam sebuah cerita antropomorfik. Antropomorfisme adalah penerapan sifat-sifat manusia kepada benda atau makhluk selain manusia. Pendekatan ini dapat membantu dalam menyampaikan informasi mengenai karakter dengan lebih cepat dan meningkatkan daya tarik karakter dalam animasi. Oleh karena itu, animasi dengan cerita dan karakter antropomorfis dipilih sebagai konsep dalam perancangan ini. Dalam animasi ini, *menthok* tidak ditampilkan sebagai hewan ternak, namun sebagai karakter yang hidup dengan cara menyerupai manusia. Nilai-nilai karakter disampaikan dalam cerita melalui watak karakter dan interaksi mereka dalam kehidupan sehari-hari. Cerita dibuat dengan narasi dan dialog berbahasa Jawa dengan *environment* di sebuah hutan.

Konsep cerita

Sinopsis

Menthok selalu berdiam diri di gubuknya. Hewan-hewan lain selalu mengajaknya bekerja, namun *Menthok* yang pesimis tidak mau mencoba. Suatu hari, *Menthok* bertemu dengan si Tikus yang berlatih suling di dekat gubuknya.

Meskipun sumbang, suara suling si Tikus yang bersemangat membuat Menthok ingin menari dan mulai mencoba sesuatu yang baru.

Storyline

1. Perkenalan

Menthok selalu menyendiri dan tidur di gubuknya, tidak mau diajak bekerja dengan hewan-hewan lain. Bagian ini memperkenalkan karakter Menthok dan sifatnya yang pemalas. Sedangkan binatang-binatang lain digambarkan sebagai karakter yang tekun. Meskipun memiliki perbedaan karakter, binatang-binatang lain tetap menyapa dan mengajak Menthok bekerja, interaksi ini menyampaikan nilai karakter mengenai menghargai orang lain.

2. Konflik

Tikus berlatih suling di dekat gubuk Menthok dan merusak ketenangan Menthok. Karakter Tikus digambarkan sebagai karakter yang tekun dan semangat untuk mengasah kemampuannya. Awalnya Menthok merasa terganggu dengan suara suling Tikus yang belum mahir, namun ia menghargainya dan semakin lama semakin mengapresiasi semangat dan perkembangannya.

3. Klimaks

Tikus sedih karena Burung Kenari berkata suara sulingnya jelek. Ia melempar sulingnya, lalu terpeleset dan jatuh ke rawa-rawa. Menthok yang biasanya menghindari binatang lain melompat dan membantu Tikus. Mereka pun berkenalan dan Menthok menyampaikan apresiasinya terhadap permainan suling si Tikus. Tikus yang rendah hati meminta maaf karena tidak tau Menthok tinggal di situ dan merasa sudah mengganggunya. Ia sangat berterima kasih dengan bantuan dan kata-kata dari Menthok. Ia lalu mengajak Menthok untuk berlatih bersama, Tikus bermain suling dan Menthok menari. Pertemanan baru itu memberi motivasi bagi Menthok untuk menekuni sesuatu.

4. Resolusi

Menthok dan Tikus pergi ke desa untuk melakukan pertunjukan kecil. Binatang-binatang lain menyukainya dan menunjukkan apresiasi mereka. Sejak itu, Menthok yang pemalas berlatih menari dengan tekun bersama Tikus dan menghibur hewan lain dengan pertunjukannya.

Konsep Penokohan

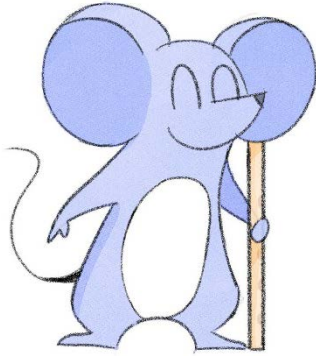
Karakter utama

1. Menthok

	
Nama	Menthok
Jenis hewan	Itik serati
Deskripsi	<ul style="list-style-type: none">• Suka tidur• Tinggal di rawa-rawa, menyendiri dari hewan lain• Takut mencoba hal baru

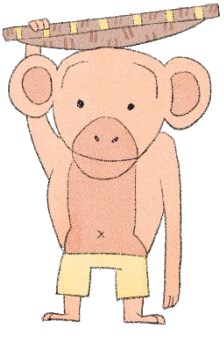
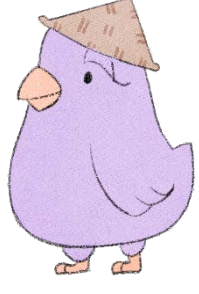


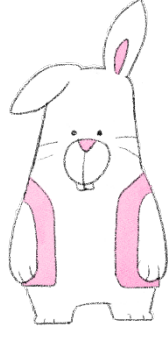
Tabel 4 Karakter Menthok

2. Tikus

	
Nama	Tikus
Jenis hewan	Tikus
Deskripsi	<ul style="list-style-type: none">• Ceria• Tekun• Ingin menjadi pemain suling handal

Tabel 5 Karakter Tikus

Karakter Pendukung

			
Nama	Kethek	Nama	Peksi
Jenis hewan	Monyet	Jenis hewan	Burung
Watak	Ramah	Watak	Cerewet
			
Nama	Sero	Nama	Luwak
Jenis hewan	Berang-berang	Jenis hewan	Musang
Watak	Bijak	Watak	Humoris
			
Nama	Truwelu		
Jenis hewan	Kelinci		
Watak	Polos		

Tabel 6 Karakter pendukung

Konsep *environment*

Desain *environment* menggambarkan suasana pedesaan di sebuah hutan tropis. Sedangkan desain properti menampilkan objek-objek yang bernuansa tradisional, seperti tikar dan kipas bermotif anyaman, *kendhi*, dan sapu lidi. Warna yang digunakan adalah warna-warna pastel yang cerah dengan gaya pewarnaan *digital hand drawn* menggunakan *brush* bertekstur cat air dan pensil. Gaya ini terinspirasi dari ilustrasi fabel klasik.



Gambar 18 konsep desain *environment*
(Larasati, 2020)

5.2 Kriteria Desain

1. Target Audiens

Target Audience Utama

Target audience utama dari perancangan ini adalah anak-anak berusia 6-10 tahun, bersekolah di sekolah dasar, suka mendengarkan musik, dan memiliki fasilitas untuk mengakses situs *streaming* video.

Target Audience Sekunder

Target audience sekunder adalah orang tua dan guru yang ingin mengenalkan budaya dan bahasa daerah kepada anak, atau mencari media hiburan

untuk anak. Selain itu juga masyarakat umum dari berbagai usia yang memiliki minat pada kebudayaan tradisional dan animasi.

Positioning

Animasi yang menyajikan lagu dolanan dalam bentuk dongeng musikal berbahasa Jawa. Dapat digunakan sebagai hiburan dan media edukasi kebudayaan daerah.

2. Kriteria Media

Spesifikasi

Animasi kasar atau *animatic* dengan *frame rate 2 frame per second*. Resolusi dan rasio tinggi lebar yang digunakan adalah 720p: 1280x720.

Durasi

Animasi pendek tidak berseri dengan durasi 5 hingga 6 menit.

Audio

Audio yang dibutuhkan adalah suara narator, *voice acting* dialog, *background music*, dan lagu “*Menthok-Menthok*”. Konsep musik keseluruhan bernuansa tradisional dengan dominasi suara instrumen gamelan.

Teknik animasi

Animasi dua dimensi yang dibuat dengan teknik *digital cut out* menggunakan *software* Clip Studio Paint.

3. Gaya Visual

Desain *environment* berlatar di hutan dengan menampilkan elemen-elemen lokal dalam propertinya, seperti tikar, *kendhi*, dan tanaman-tanaman tropis. Desain karakter dan *environment* menggunakan gaya gambar *digital hand drawn*, dengan menggunakan brush digital yang bertekstur media tradisional, yaitu cat air dan pensil. Gaya gambar dan desain *environment* terinspirasi dari ilustrasi buku fabel klasik. Sedangkan gaya pewarnaan terinspirasi dari gaya pewarnaan yang umum diajarkan pada kelas seni rupa di sekolah dasar yaitu menggunakan gradasi pada semua objek.

Moodboard

Berikut ini *moodboard* ilustrasi dan foto dari berbagai sumber di internet yang menjadi referensi dalam pengembangan gaya visual animasi ini.



Gambar 19 *Moodboard*
(Sumber : google.com)

Color palette

Pewarnaan menggunakan palet warna pastel cerah dengan *tone* hangat.



Gambar 20 *Color palette*
(Larasati, 2020)

2. Desain Karakter

Studi

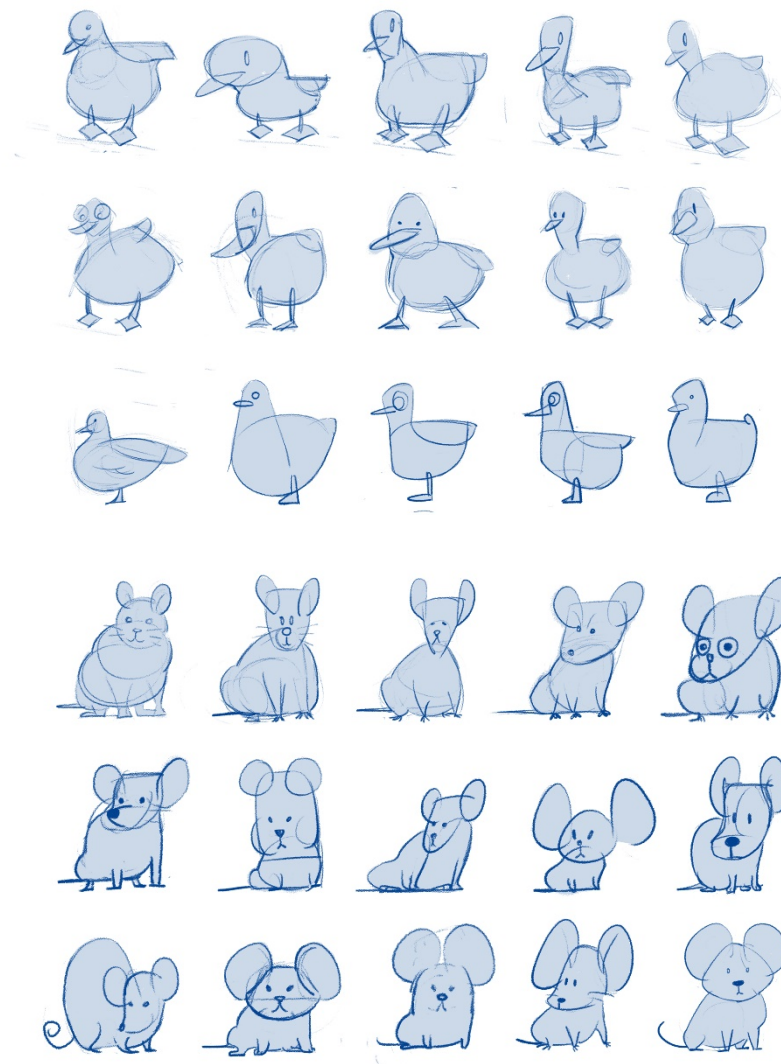
Proses studi dilakukan dengan mengamati foto hewan-hewan dan mempelajari karakteristik hewan yang dapat ditonjolkan dalam desain karakter. Contohnya, dalam desain karakter Menthok, ciri dari hewan yang ditonjolkan adalah kulit sekitar matanya yang berwarna merah, untuk membedakannya dari jenis unggas lain. Hasil dari tahap ini adalah sketsa bergaya realis dari hewan *menthok* (itik serati), tikus, monyet, kelinci, berang-berang, musang, dan burung.



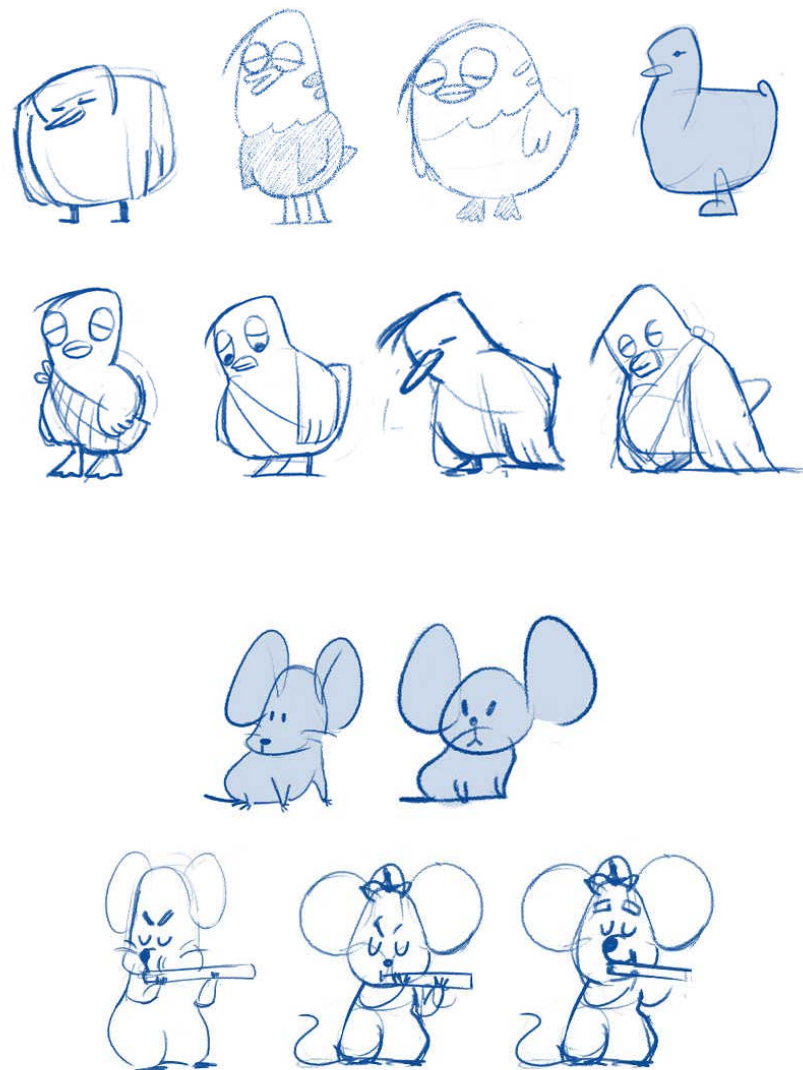
Gambar 22 Studi hewan
(Larasati, 2020)

Eksplorasi

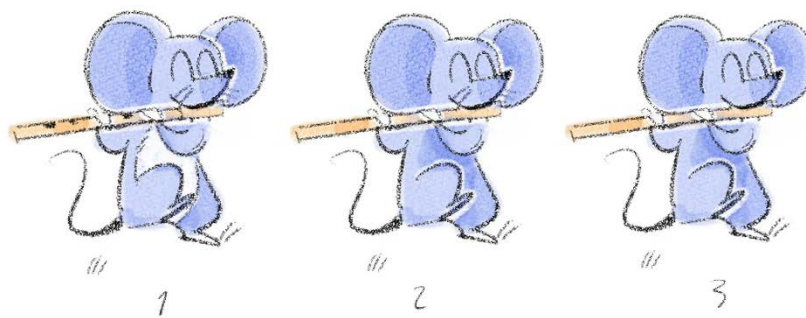
Sketsa hewan dengan gaya realis kemudian dikembangkan menjadi sketsa bergaya kartun. Sketsa tahap awal berfokus pada eksplorasi bentuk dasar atau siluet. Bentuk dasar dari karakter dibuat dengan mempertimbangkan watak karakter. Contohnya, karakter Tikus dibuat dengan bentuk dasar segitiga karena bentuk segitiga merepresentasikan intensitas yang sesuai dengan watak karakter Tikus yang penuh semangat. Setelah mendapatkan beberapa alternatif bentuk yang menarik, sketsa dikembangkan lagi dengan mengeksplorasi detail bagian-bagian tubuh, muka, dan gestur karakter. Sketsa tersebut dipilih kembali menjadi beberapa alternatif desain karakter dan dilanjutkan dengan eksplorasi teknik pewarnaan.

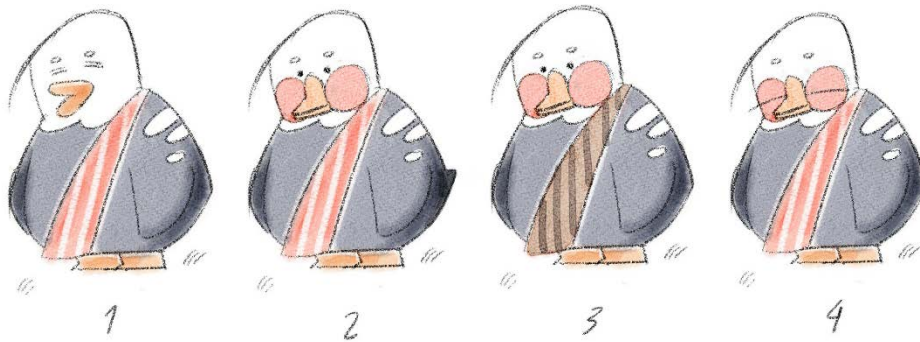


Gambar 23 Eksplorasi siluet karakter
(Larasati, 2020)



Gambar 24 Eksplorasi detail karakter
(Larasati, 2020)

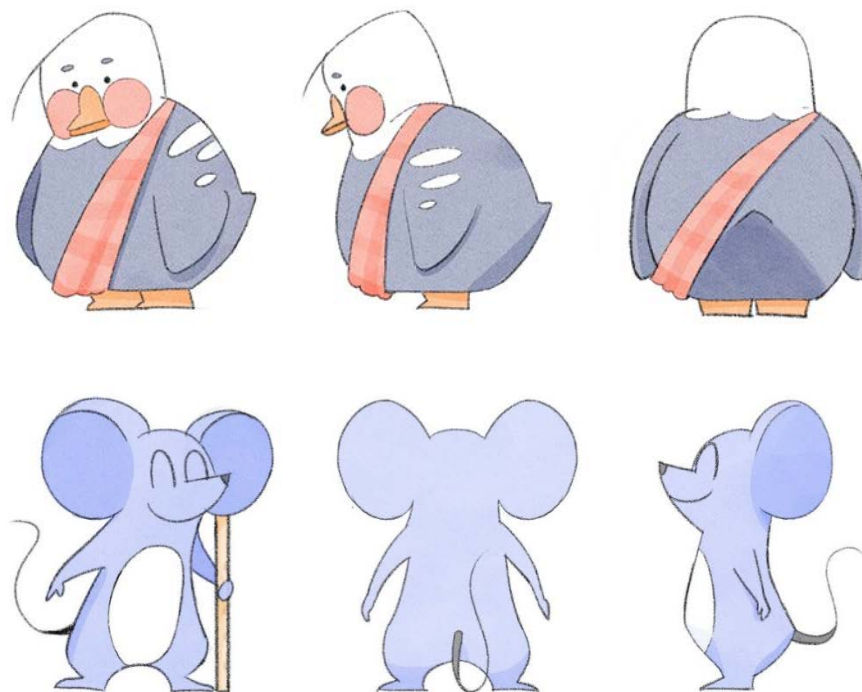




Gambar 25 Alternatif desain karakter utama
(Larasati, 2020)

Turnaround

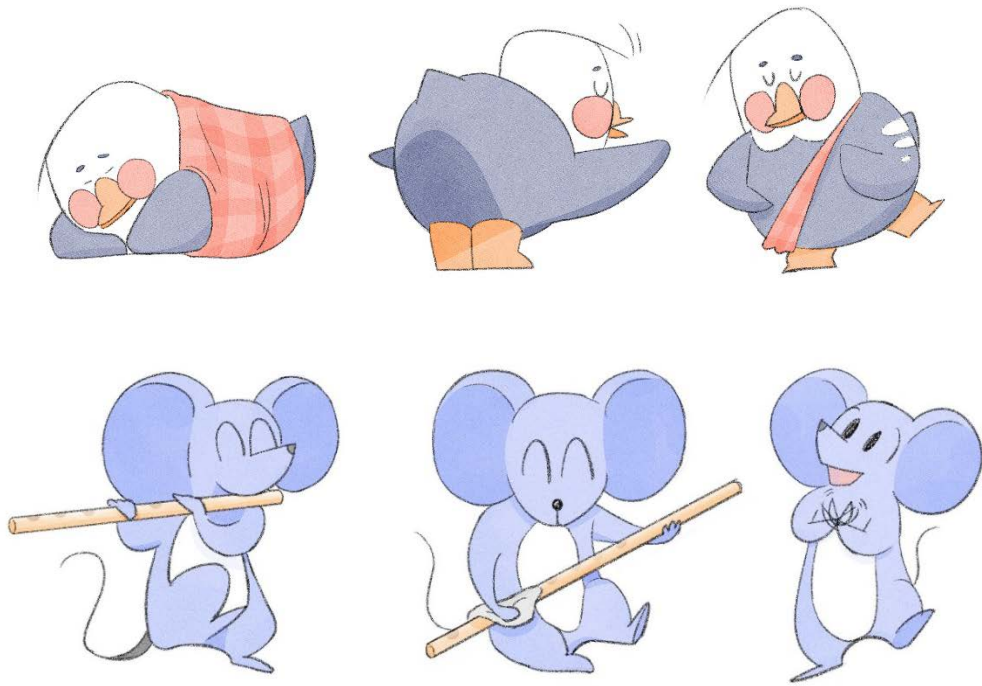
Penggambaran karakter dari tampak depan, samping, dan belakang sebagai referensi dalam proses pembuatan animasi.



Gambar 26 Turnaround
(Larasati, 2020)

Pose

Penggambaran karakter dalam beberapa pose yang dibutuhkan dalam animasi.



Gambar 27 Pose
(Larasati, 2020)

3. Desain *Environment*

Studi

Animasi ini berlatar hutan di pulau Jawa yang memiliki tumbuhan berdaun lebar dan pohon-pohon tinggi . Proses studi dilakukan dengan mengamati foto-foto hutan tropis yang terdapat di internet. Kemudian dilakukan proses sketsa untuk mempelajari bentuk tumbuhan-tumbuhan di dalamnya.

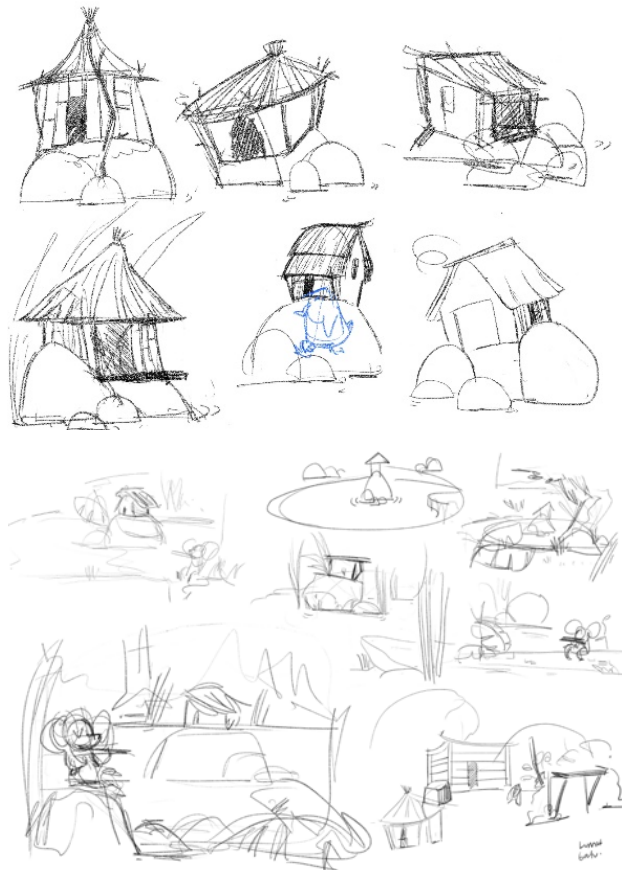




Gambar 28 Studi desain *environment*
(Larasati, 2020)

Eksplorasi Bentuk

Proses sketsa untuk menentukan desain tempat-tempat yang utama dalam cerita, yaitu gubuk Menthok, rawa tempat Tikus berlatih, hutan, dan desa tempat Tikus dan Menthok tampil.



Gambar 29 Studi desain *environment*
(Larasati, 2020)

Eksplorasi Pewarnaan

Eksplorasi pewarnaan dengan beberapa jenis palet warna, *brush* dan teknik pewarnaan digital. *Software* yang digunakan adalah Clip Studio Paint.



Gambar 30 Alternatif pewarnaan *environment*
(Larasati, 2020)

4. Pembuatan *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* dimulai dengan membuat deskripsi adegan secara verbal dalam naskah. Setelah itu, dibuat *thumbnail storyboard* atau sketsa awal dari *storyboard*. *Thumbnail storyboard* dibuat secara kasar dengan bentuk-bentuk sederhana untuk mengeksplorasi ide-ide dalam menampilkan tiap adegan. Pembuatan *thumbnail storyboard* juga memunculkan ide-ide baru yang dapat mengubah naskah awal. *Thumbnail storyboard* lalu diperjelas dengan ilustrasi yang lebih detil hingga menjadi *storyboard* final.

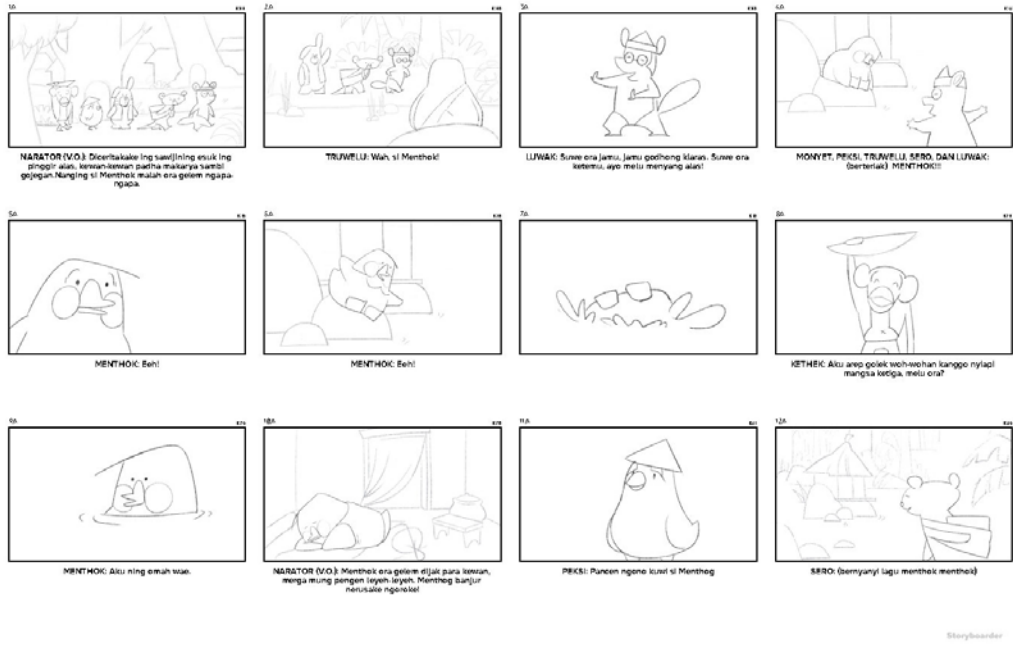


Gambar 31 Thumbnail storyboard
(Larasati, 2020)

SCENE-1-MENTHOK-MENTHOK-1-A96D5

Page 1/0

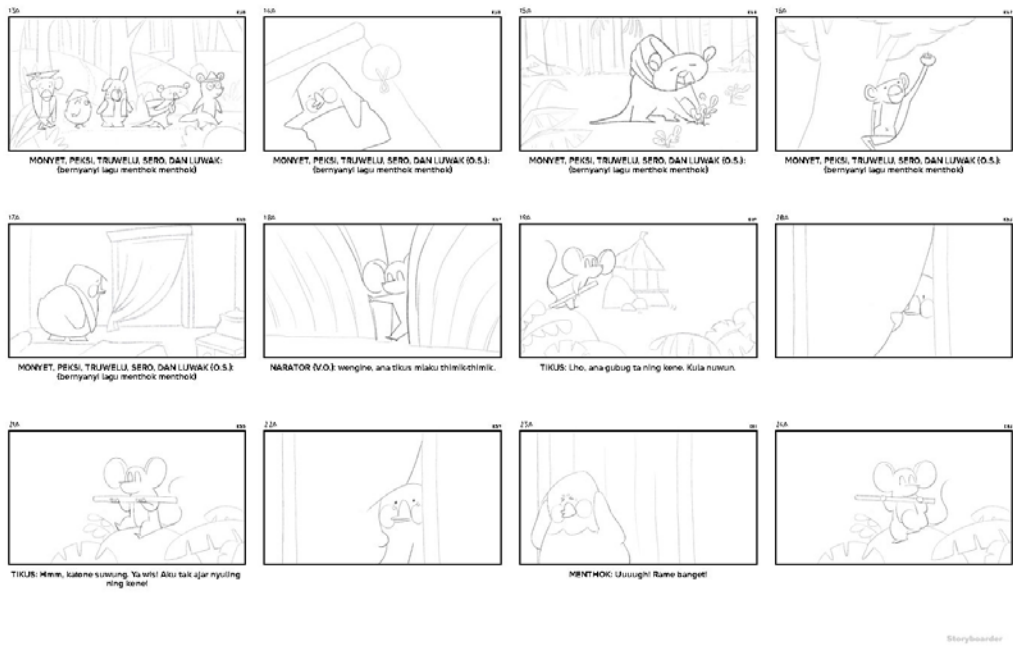
Scene 01 | Story 01 | Durasi 7M 05.25 | Aspek Rasio 4 : 3
05:47 and 05:54



SCENE-1-MENTHOK-MENTHOK-1-A96D5

Page 2/0

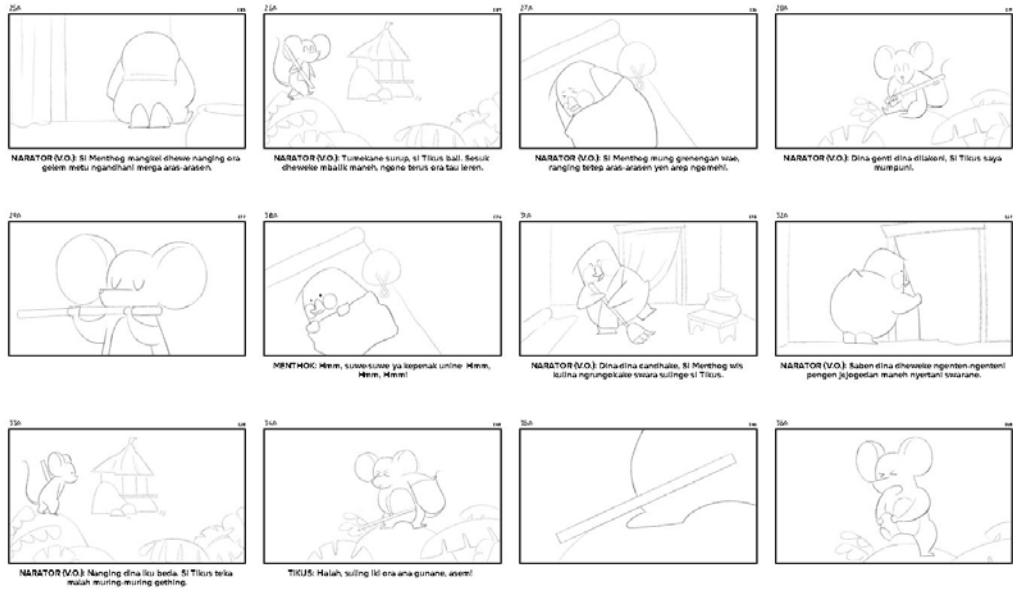
Scene 01 | Story 01 | Durasi 7M 05.25 | Aspek Rasio 4 : 3
05:47 and 05:54



Gambar 32 *Storyboard* halaman 1-2
(Larasati, 2020)

SCENE-1-MENTHOK-MENTHOK-1-A96D5

Scene 01 | Shot 01 | Durasi 00:15:25 | Aspect Ratio 4:3
 00:00:00 - 00:00:15



Storyboard

SCENE-1-MENTHOK-MENTHOK-1-A96D5

Scene 01 | Shot 01 | Durasi 00:15:25 | Aspect Ratio 4:3
 00:00:15 - 00:00:30

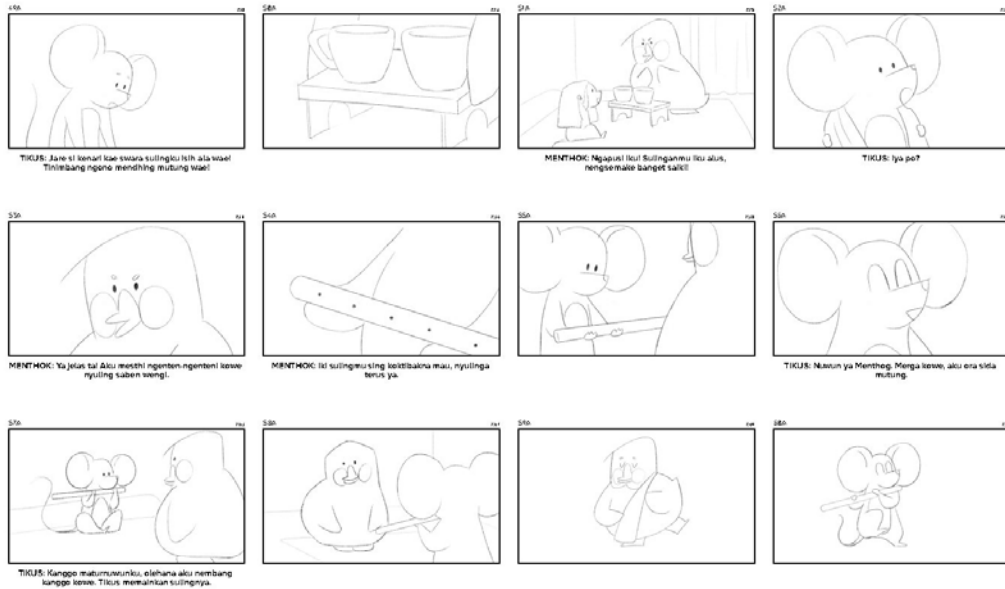


Storyboard

Gambar 33 *Storyboard* halaman 3-4
 (Larasati, 2020)

SCENE-1-MENTHOK-MENTHOK-1-A96D5

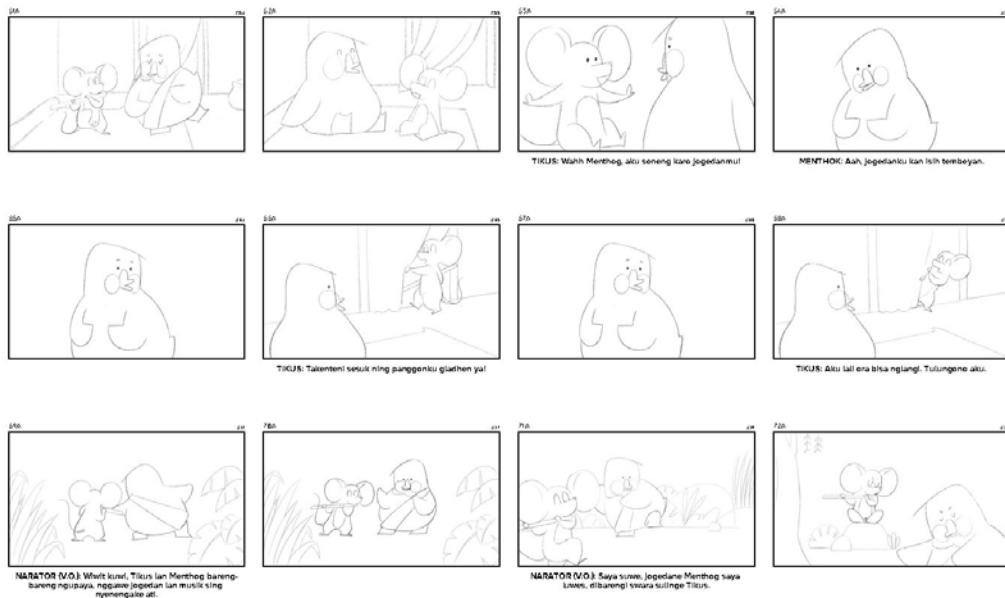
Scene 01 : Story 01 : Durasi 01:55:25 : Aspek Fasa 01 :
 05/07/2021, 09:23:08



Storyboarder

SCENE-1-MENTHOK-MENTHOK-1-A96D5

Scene 01 : Story 01 : Durasi 01:55:25 : Aspek Fasa 01 :
 05/07/2021, 09:23:08



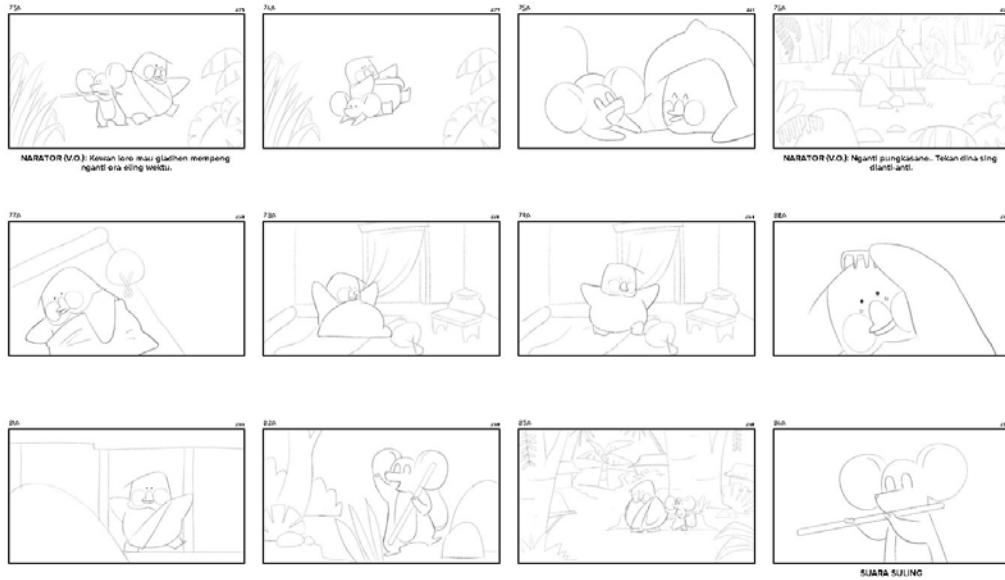
Storyboarder

Gambar 34 *Storyboard* halaman 5-6
 (Larasati, 2020)

SCENE-1-MENTHOK-MENTHOK-1-A96D5

Page: 7/8

Scene 01 - Story 01 - Durasi: 00:55:25 | Aspek: Fatah @ 4
 05/07/2021, 22:23:02

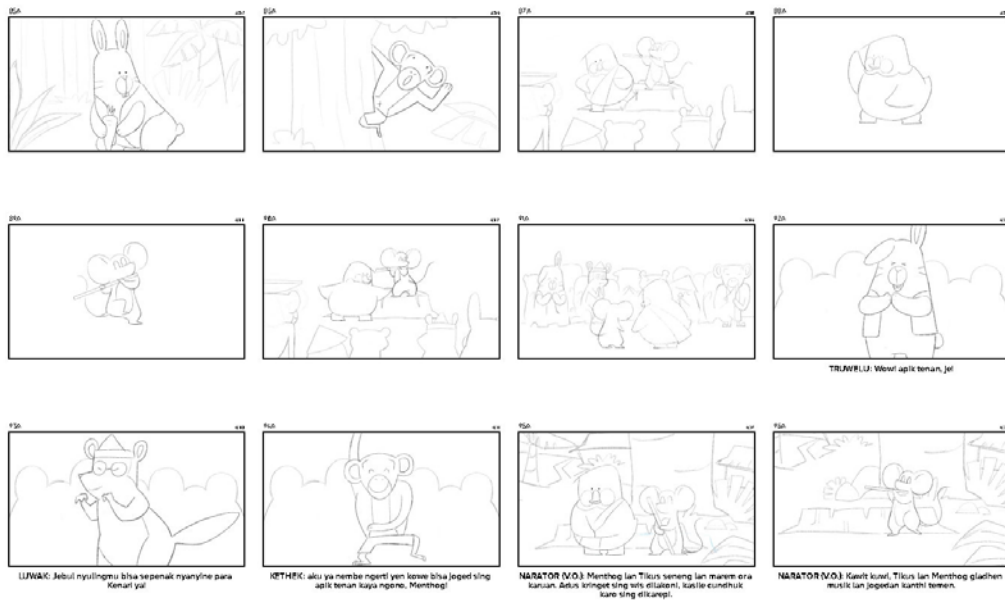


Storyboard

SCENE-1-MENTHOK-MENTHOK-1-A96D5

Page: 8/8

Scene 01 - Story 01 - Durasi: 00:55:25 | Aspek: Fatah @ 4
 05/07/2021, 22:23:02



Storyboard

Gambar 35 Storyboard halaman 7-8
 (Larasati, 2020)



Gambar 36 *Storyboard* halaman 9
(Larasati, 2020)

5.4 Implementasi Desain

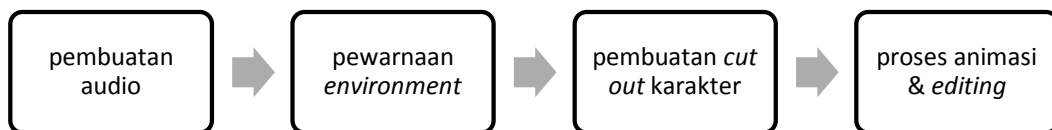


Diagram 3 Implementasi desain
(Larasati, 2020)

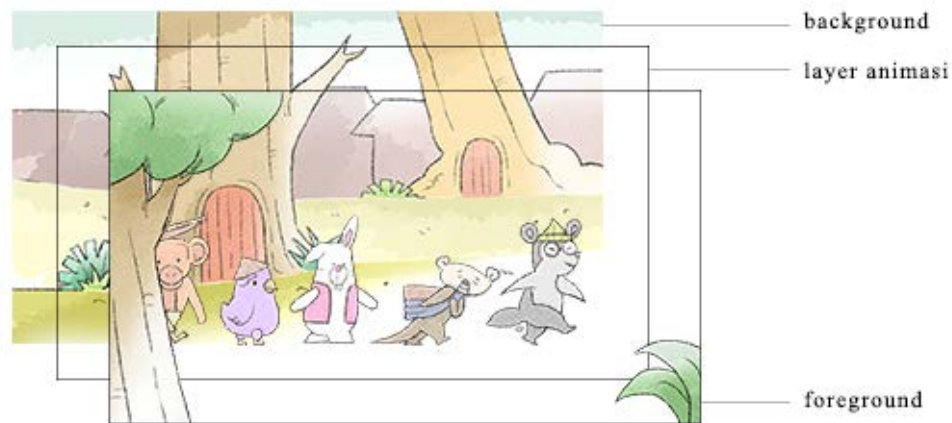
1. Pembuatan Audio

Audio dalam animasi terdiri dari *background music*, dan *voice over*. Dibutuhkan lima jenis *background music* untuk menggambarkan suasana yang berbeda, yaitu ceria, lucu, sedih, panik, dan tenang. Jenis *background music* yang digunakan merupakan musik kedaerahan yang dimodifikasi secara digital menggunakan aplikasi *Digital Audio Workstation (DAW)* yaitu FL Studio. *Plugin* atau aplikasi tambahan digunakan untuk menambahkan suara instrumen *addictive drum 2*, *orchestral*, dan instrumen tradisional yang meliputi bonang, saron, kenong, peking, dan gong. Sedangkan *voice over* dibutuhkan untuk dialog dari tujuh karakter dan satu narator. Audio kemudian digabungkan dengan storyboard untuk menentukan durasi dari masing-masing adegan.

2. Pewarnaan *Environment*

Pewarnaan *environment* menggunakan *software* Clip Studio Paint. Teknik pewarnaan menggunakan *brush* watercolor dengan lima tahap : *lineart*, *base color*, *shade*, *highlight*, dan *detail*. Pada adegan yang menampilkan karakter bergerak di balik objek diam, *environment* perlu dipisah menjadi dua *file* yang berbeda yaitu

foreground (objek *environment* yang berada di atas layer animasi) dan *background* (*environment* yang berada di bawah layer animasi).



Gambar 37 Pewarnaan *environment*
(Larasati, 2020)

3. Pembuatan *Cut Out* Karakter

Karakter-karakter dalam tiap adegan diwarnai, kemudian dipotong-potong pada bagian yang perlu digerakkan. Potongan-potongan karakter tersebut dipisah dalam *file* berbeda supaya dapat dianimasikan dengan teknik *cut out animation*. Tahap ini dilakukan untuk tiap adegan karena *angle* yang diambil berbeda-beda. Beberapa adegan memerlukan gambar karakter lebih dari satu kali untuk menampilkan gerakan rotasi tubuh, contohnya menolehkan kepala.



Gambar 38 *Cut out* karakter
(Larasati, 2020)

4. Proses Animasi dan *Editing*

Cut out karakter yang telah dibuat kemudian dianimasikan dengan *software* Clip Studio Paint. *Software* ini tidak memiliki fitur *rigging* sehingga *cut out* karakter dianimasikan dalam layer yang terpisah dengan menggunakan *transformation editing* (*scale/rotate/free transform/distort/skew*). Animasi menggunakan *setting frame rate 2 frame per second*. Karakter yang sudah dianimasikan digabungkan dengan gambar *environment*. Setelah semua adegan selesai dianimasikan dan digabungkan dengan *environment*, kemudian dilakukan proses *editing* dengan *software* Corel Video Studio untuk menggabungkan semua adegan dan audio.



Gambar 39 Proses Animasi
(Larasati, 2020)



Gambar 40 Proses *editing*
(Larasati, 2020)

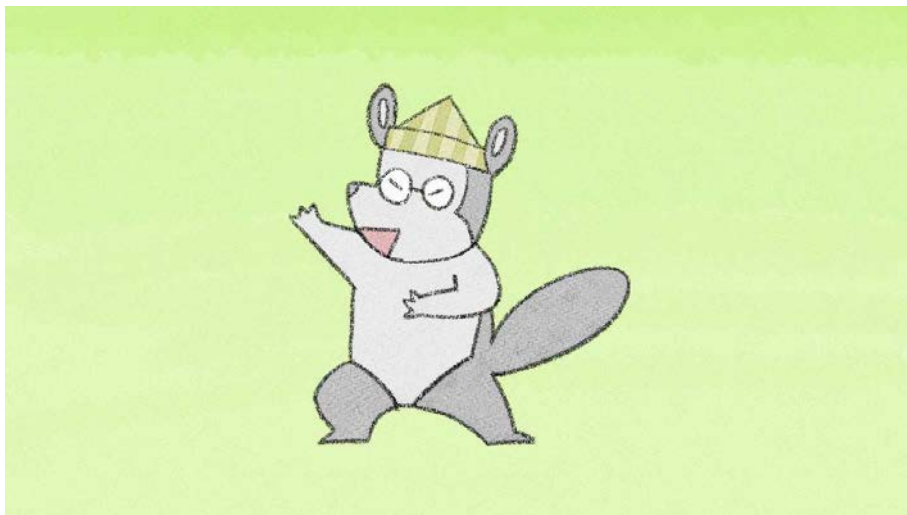
Hasil Akhir Animasi

Berikut adalah cuplikan beberapa *scene* dari hasil akhir animasi “*Menthok-Menthok*” yang berdurasi 5 menit 34 detik dan terdiri dari 80 *scene*.

Perkenalan



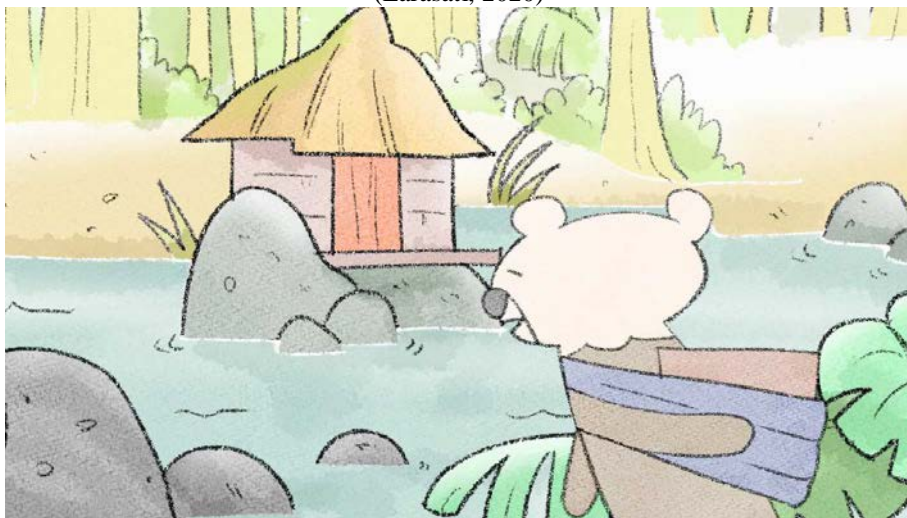
Gambar 41 *Scene 1*
(Larasati, 2020)



Gambar 42 *Scene 3*
(Larasati, 2020)



Gambar 43 Scene 9
(Larasati, 2020)



Gambar 44 Scene 11
(Larasati, 2020)

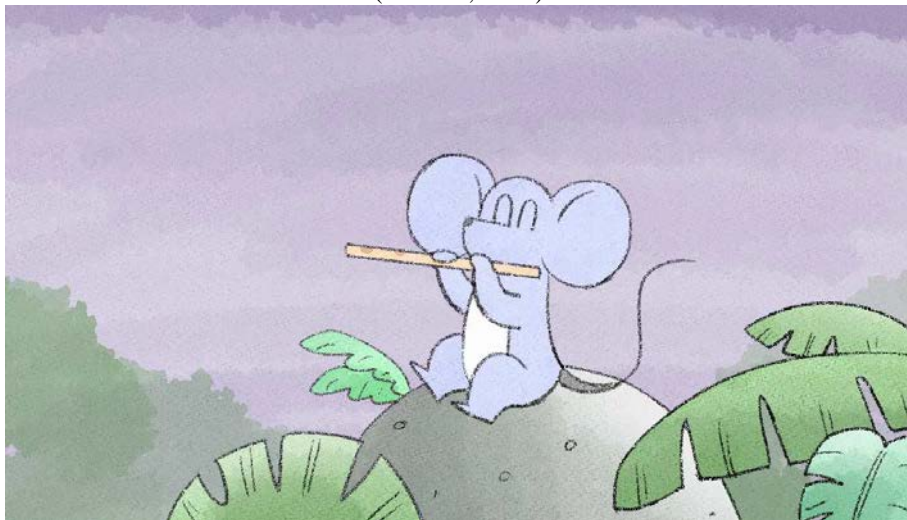


Gambar 45 Scene 13
(Larasati, 2020)

Konflik



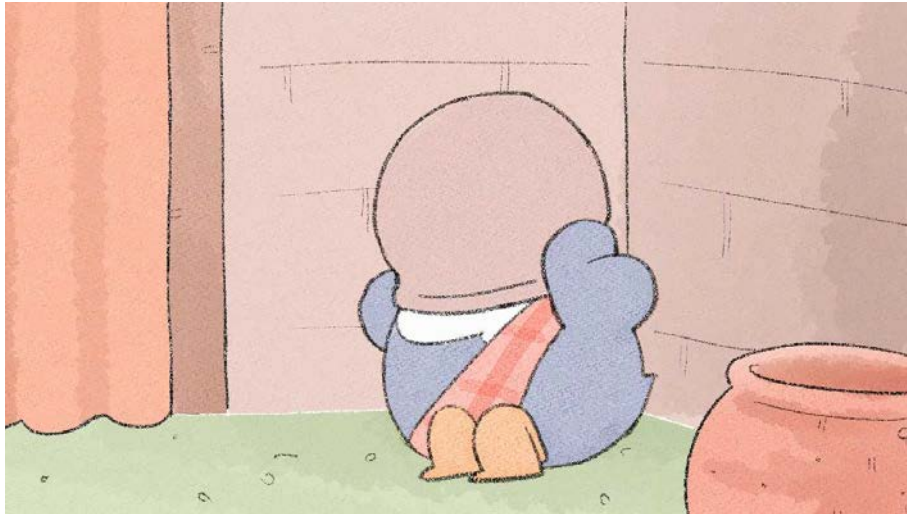
Gambar 46 Scene 18
(Larasati, 2020)



Gambar 47 Scene 19
(Larasati, 2020)



Gambar 48 Scene 20
(Larasati, 2020)

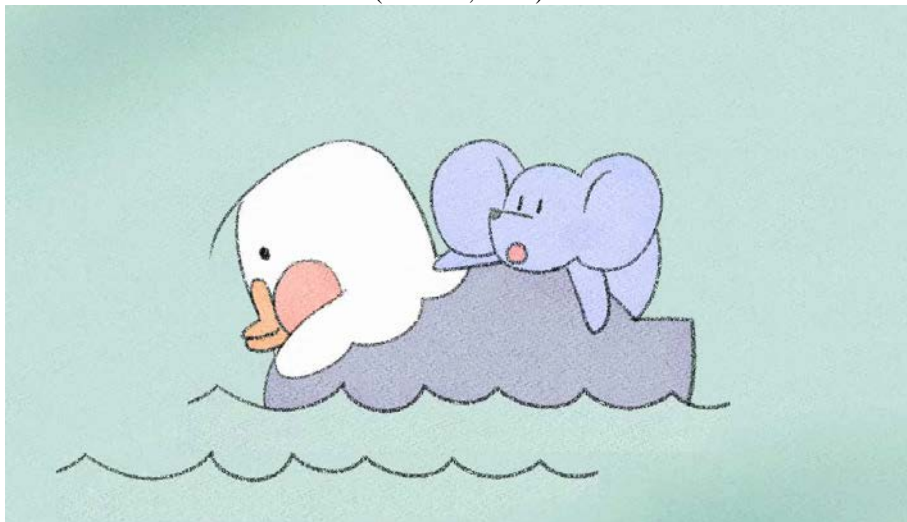


Gambar 49 Scene 22
(Larasati, 2020)

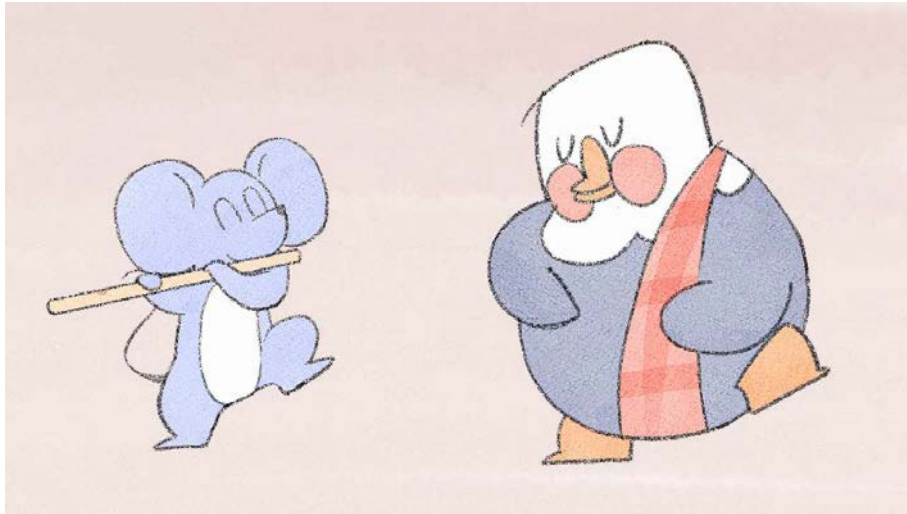
Klimaks



Gambar 50 Scene 31
(Larasati, 2020)



Gambar 51 Scene 36
(Larasati, 2020)

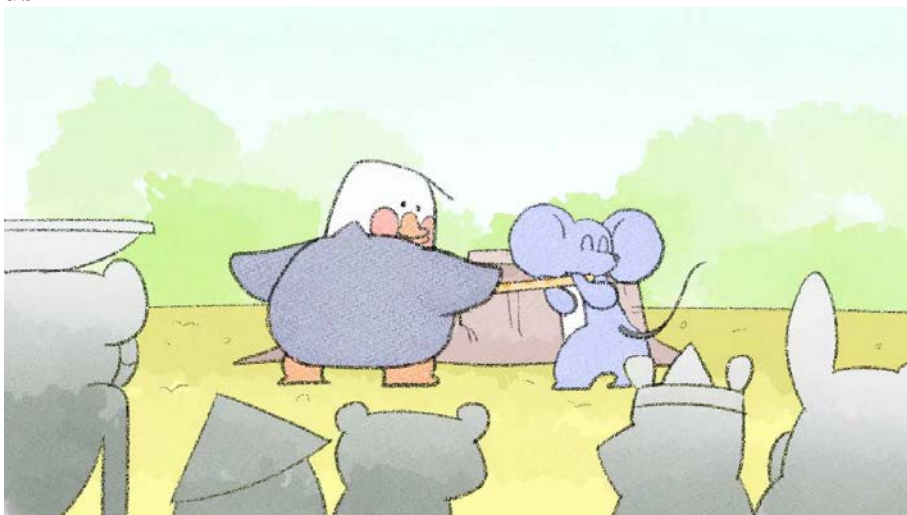


Gambar 52 Scene 53
(Larasati, 2020)



Gambar 53 Scene 58
(Larasati, 2020)

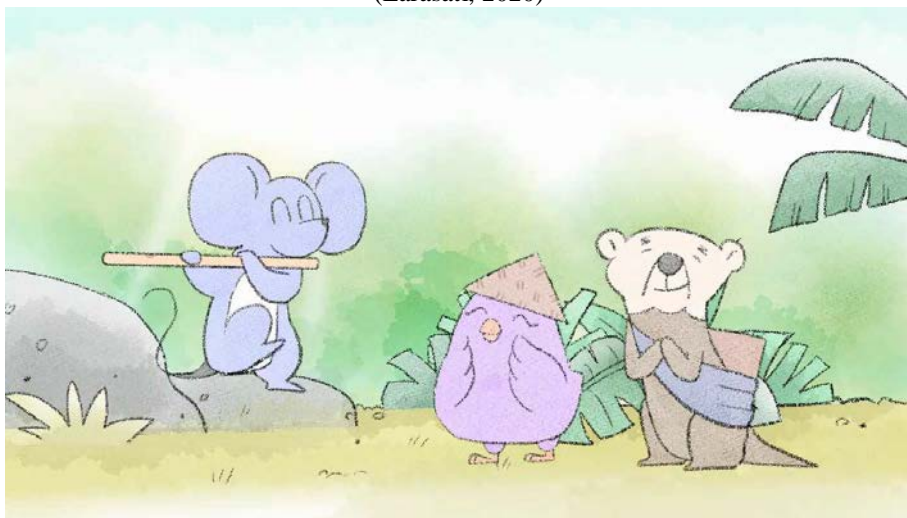
Resolusi



Gambar 54 Scene 73
(Larasati, 2020)



Gambar 55 Scene 74
(Larasati, 2020)



Gambar 56 Scene 79
(Larasati, 2020)



Gambar 57 Scene 80
(Larasati, 2020)

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

- Hasil dari perancangan ini berupa *animatic* berdurasi 5 menit yang diadaptasi dari lagu dolanan “*Menthok-Menthok*”. Animasi ini dapat mengenalkan lagu dolanan dengan menggunakan pendekatan antropomorfisme melalui desain karakter, narasi, dan interaksi karakter dalam cerita.
- Lagu dolanan merupakan salah satu bentuk folklor dari budaya Jawa yang berupa lagu anak. Selain mengandung unsur permainan, lagu dolanan juga mengandung unsur pembelajaran mengenai nilai-nilai karakter. Salah satu contohnya adalah lagu “*Menthok-Menthok*” yang mengandung nilai-nilai karakter mengenai ketekunan, kerendahan hati, dan menghargai orang lain.
- Animasi dongeng dan musik merupakan format video yang populer untuk audiens anak-anak berdasarkan pengamatan pada *platform* Youtube. Melihat perkembangan media hiburan saat ini yang beralih ke internet, format media ini berpotensi untuk melestarikan suatu kebudayaan.
- Antropomorfisme adalah penerapan sifat-sifat manusia kepada benda atau makhluk selain manusia. Pendekatan antropomorfisme dapat digunakan dalam animasi untuk membuat karakter yang *memorable* dan unik serta membantu audiens memahami karakter dengan lebih cepat.

6.2 Saran

- Animasi dapat menjadi lebih bernilai dari sisi pelestarian budaya jika dapat menampilkan kebudayaan Jawa dengan lebih detil. Untuk itu, perlu dilakukan riset lebih mendalam mengenai unsur-unsur kebudayaan Jawa serta eksplorasi mengenai cara menampilkan suatu kebudayaan dalam animasi.
- Teknik animasi perlu dikembangkan untuk menghasilkan gerakan yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik lagu dolanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah Asropah, e. a. (2015). Pembentukan Karakter Siswa PAUD melalui Tembang Dolanan di Kelurahan Meteseh Kecamatan Tembalang Kota Semarang. *Jurnal E-Dimas (Educations-Pengabdian kepada Masyarakat)* vol. 6, no. 1.
- Arbuthnot, M. H. (1981). *Children and Books*. Michigan: Scott-Foresman. Michigan: Scott-Foresman.
- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality*. New York: Watson-Guptill Publications.
- Jardim, T. J. (2013). *Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation*. Johannesburg: Wits Institutional Repository on DSPACE.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (n.d.). *Arti kata animasi - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Retrieved 10 22, 2019, from <https://kbbi.web.id/animasi>
- Markowsky, J. K. (1975). Why Anthropomorphism in Children's Literature? *Elementary English*, 460-462.
- Mulyono, U. (2012). Pendidikan Nilai Luhur melalui Tembang (Lagu) Dolanan Anak. *Selonding*.
- Nithy, T. (n.d.). *Survey tentang Smartphone & Tablet - Hasilnya Mengejutkan _ theAsianparent Indonesia*. Retrieved 11 4, 2019, from <https://id.theasianparent.com/hasil-survey-smartphone-yang-mengejutkan>
- Nugrahani, F. (2012). Reaktualisasi Tembang Dolanan Jawa dalam Rangka Pembentukan Karakter Bangsa (Kajian Semiotik). *Kajian Linguistik dan Sastra Vol. 24, No. 1*, 58-68.

- Nurhidayati, M. H. (2011). PELESTARIAN BUDAYA JAWA MELALUI LAGU DOLANAN. *prosiding KBBA Jubli Emas Penubuhan Dewan Bahasa dan Pustaka Berakas, Brunei Darussalam.*
- Purnomo, W. (2013). *Teknik Animasi 2 Dimensi*. Malang: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Rosmiati, A. (2014). Teknik Stimulasi dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Lirik Lagu Dolanan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan* 15, 71-82.
- Saddhono, A. N. (2017). Ajaran Moral dalam Lirik Lagu Dolanan Anak. *Mudra*, vol. 32, no. 2.
- Social Blade. (2019, 11 4). *Top 100 YouTubers sorted by Subscribers - Socialblade YouTube Stats _ YouTube Statistics*. Retrieved 11 4, 2019, from <https://socialblade.com/youtube/top/100/mostsubscribed>
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suheri, A. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Cianjur: Universitas Suryakencana.
- Sungkawati, W. K. (2014). ANALISIS PENDIDIKAN KARAKTER DALAM LAGU DOLANAN ANAK. *IDEAS : Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*.
- Utami, H. (2016). Pendidikan Karakter Anak melalui Sastra: Membina Watak. *Seminar Nasional Sastra Anak Membangun Karakter Anak melalui Sastra Anak*, (pp. 111-122). Yogyakarta.
- Waryanti, E. (2017). Simbolisme Hasta-Sila dalam Tembang Dolanan. *KEMBARA : Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 3, 33-40.

LAMPIRAN

MENTHOK-MENTHOK

FADE IN:

EXT. HUTAN

Monyet, Peksi, Truwelu, Sero, dan Luwak berjalan dari desa menuju hutan sambil bersenandung. Semua semangat untuk beraktifitas.

NARATOR (V.O.)

Diceritakake ing sawijining esuk
ing pinggir alas, kewan-kewan padha
makarya sambi gojegan.

EXT. RAWA-RAWA

Truwelu melihat Menthok yang duduk di depan gubuknya.

NARATOR (V.O.)

Nanging si Menthok malah ora gelem
ngapa-ngapa.

TRUWELU

Wah, si Menthok!

Luwak muncul dari belakang Truwelu, lalu menyapa Menthok dengan parikan dan gestur tangan seperti joget campursari.

LUWAK

Suwe ora jamu, jamu godhong klaras.
Suwe ora ketemu, ayo melu menyang
alas!

Menthok malah tertidur. Luwak terdiam di pose jogednya.
Hewan-hewan lain terdiam.

MONYET, PEKSI, TRUWELU, SERO, DAN
LUWAK

(berteriak)

MENTHOK!!!

Menthok terbangun, kaget, lalu SPLASH jatuh ke rawa-
rawa.

MENTHOK

Eeh!

Kethek mengajak Menthok sambil mengangkat tampahnya
seperti
topi.

KETHEK

Aku arep golek woh-wohan kanggo
nyiapi mangsa ketiga, melu ora?

Kepala Menthok muncul ke permukaan air.

MENTHOK

Aku ning omah wae.

INT. GUBUK

Menthok masuk ke dalam gubuknya, menggoyangkan tubuhnya
untuk mengeringkannya, lalu tidur di atas tikar.

NARATOR (V.O.)

Menthok ora gelem dijak para kewan,
merga mung pengen leye-leyeh.
Menthog banjur nerusake ngoroke!

EXT. RAWA-RAWA

Peksi berkata pada hewan-hewan lain, lalu terbang. hewan lainnya ikut melanjutkan perjalanan ke hutan.

PEKSI

Pancen ngono kuwi si Menthog

Lagu "Menthok-Menthok" dimainkan. Sero melihat gubuk menthok.

SERO

(bernyanyi)

Menthok, menthok tak kandhani

Hewan-hewan berjalan di tengah hutan.

MONYET, PEKSI, TRUWELU, SERO, DAN
LUWAK

(bernyanyi)

Mung lakumu angisin isini

INT. GUBUK

Menthok tidur di gubuknya. Berganti ganti posisi

MONYET, PEKSI, TRUWELU, SERO, DAN
LUWAK (O.S.)

(bernyanyi)

Mbok ya aja ngetok ana kandhang wae

Hewan-hewan bekerja di hutan. Sero mengambil pala pendhem,
monyet mengambil buah.

MONYET, PEKSI, TRUWELU, SERO, DAN
LUWAK

(bernyanyi)

Enak enak ngorok ora nyambut gawe

INT. GUBUK

Matahari terbenam. Menthok berjalan menutup tirai

MONYET, PEKSI, TRUWELU, SERO, DAN
LUWAK (O.S.)

(bernyanyi)

Menthok, menthok mung lakumu. Megal
megol gawe guyu

EXT. RAWA-RAWA

Malam hari. Tikus muncul dari semak-semak dan melihat
gubuk

Menthok.

NARATOR (V.O.)

wengine, ana tikus mlaku
thimik-thimik.

TIKUS

Lho, ana gubug ta ning kene. Kula
nuwun.

INT. GUBUK

Menthok mengintip dari celah di pintunya.

EXT. RAWA-RAWA

Tikus berjalan lalu duduk di atas batu dan memainkan
sulingnya.

TIKUS

Hmm, katone suwung. Ya wis! Aku tak
ajar nyuling ning kene!

SUARA SULING JELEK

INT. GUBUK

Menthok menutup telinga

MENTHOK

Uuuugh! Rame banget!

EXT. RAWA-RAWA

SUARA SULING JELEK

Tikus memainkan sulungnya dengan pose yang keren dan penuh semangat.

INT. GUBUK

Menthok menutup kepalanya dengan kendhi.

NARATOR (V.O.)

Si Menthog mangkel dhewe nanging ora gelem metu ngandhani merga aras-arasen.

EXT. RAWA-RAWA

Siluet Tikus berjalan ke tempat latihannya berulang-ulang.

NARATOR (V.O.)

Tumekane surup, si Tikus bali. Sesuk dheweke mbalik maneh, ngono terus ora tau leren.

INT. GUBUK

Menthok tidur sambil menutup telinga.

NARATOR (V.O.)

Si Menthog mung grenengan wae,
nanging tetep aras-arasen yen arep
ngomehi.

EXT. RAWA-RAWA

Tikus membersihkan sulingnya lalu berdiri dan memainkan sulingnya dengan baik.

NARATOR (V.O.)

Dina genti dina dilakoni, Si Tikus
saya mumpuni.

SUARA SULING BAGUS

INT. GUBUK

Menthok yang sedang tidur mendengar suara suling dan mulai
menggerakkan kepala mengikuti irama.

MENTHOK

Hmm, suwe-suwe ya kepenak unine
Hmm, Hmm, Hmm!

Menthok yang sedang menyapu mendengar suara suling lalu
berjoged mengikuti irama.

NARATOR (V.O.)

Dina-dina candhake, Si Menthog wis
kulina ngrungokake swara sulinge si
Tikus.

Menthok mengintip dari celah tirai.

NARATOR (V.O.)

Saben dina dheweke ngenten-ngenteni
pengen jejogedan maneh nyertani
swarane.

EXT. RAWA-RAWA

Tikus datang ke tempat latihan dengan langkah yang berat.

NARATOR (V.O.)

Nanging dina iku beda. Si Tikus
teka malah muring-muring gething.

Tikus melempar sulingnya lalu terpeleset dan jatuh ke
rawa-rawa.

TIKUS

Halah, suling iki ora ana gunane,
asem!

(berteriak)

AAAAAA!!

INT. GUBUK

Menthok kaget dan membuka pintu, dilihatnya Tikus hampir
tenggelam di rawa-rawa.

MENTHOK

He, Apa kae???

EXT. RAWA-RAWA

Menthok menyelamatkan Tikus

TIKUS

Tuluuung!

INT. GUBUK

Menthok membawa Tikus masuk ke dalam gubuk. Menthok
memberikan handuk kepada Tikus.

TIKUS

Lho takkira gubug iki suwung.
Ngapurane ya Thog, mesthi aku
mbrebeki kowe ya.

Tikus mengeringkan diri.

TIKUS

Aja kuwatir, Mulai saiki aku ora
nyuling maneh.

Menthok yang sedang membawakan minuman hangat kaget.

MENTHOK

EEEEHHH, kok mutung?

Tikus menundukkan kepala.

TIKUS

Jare si kenari kae swara sulingku
isih ala wae! Tinimbang ngono
mendhing mutung wae!

Menthok meletakkan cangkir dengan keras.

MENTHOK

Ngapusi iku! Sulinganmu iku alus,
nengsemake banget saiki!

Tikus mendongakkan kepalanya, melihat Menthok dengan heran.

TIKUS

Iya po?

Menthok memegang pundak Tikus, meyakinkannya.

MENTHOK

Ya jelas ta! Aku mesthi
ngenten-ngenteni kowe nyuling saben

wengi.

Menthok memberikan suling ke Tikus.

MENTHOK

Iki sulingmu sing kocktibakna mau,
nyulinga terus ya.

Tikus mengambil sulingnya dan menatapnya.

TIKUS

Nuwun ya Menthog. Merga kowe, aku
ora sida mutung.

Tikus berdiri dan tersenyum, memegang sulingnya dengan semangat lagi.

TIKUS

Kanggo maturnuwunku, olehana aku
nembang kanggo kowe.

Tikus memainkan sulingnya.

SUARA SULING

Menthok menggerak-gerakkan kepalanya mengikuti irama,
lalu

pundaknya, lalu tangannya, lalu berdiri dan berjoget
dengan

lucu. Tikus melihat Menthok berjoget dan bermain dengan
makin semangat. Tikus memainkan nada terakhir lalu
melihat

Menthok. Keduanya kelelahan namun tertawa terbahak-
bahak.

Tikus melihat menthok dan memuji jogetannya. Menthok
tersipu

malu.

TIKUS

Wahh Menthog, aku seneng karo

jogedanmu!

MENTHOK

Aah, jogedanku kan isih tembeyan.

Tikus memegang pundak Menthok

TIKUS

Piye yen aku karo kowe gladhen
bareng! mesthi bakal nyenengake
wis!

MENTHOK

Kepiye yen disawang wong-wong katon
wagu tur kaku. Wis kesel-kesel
gladhen, tapi tetep ora ana sing
seneng. Huh mendhing ya tinggal
turu wae.

Menthok menunduk lalu melihat ke arah Tikus, namun Tikus
sudah menghilang. Ternyata Tikus sudah di depan pintu,
melambaikan tangan menandakan hendak pulang.

TIKUS

Takenteni sesuk ning panggonku
gladhen ya!

Menthok termenung. Beberapa detik kemudian Tikus muncul
di
pintu, tersenyum lebar.

TIKUS

Aku lali ora bisa nglangi.
Tulungono aku.

EXT. RAWA-RAWA

Matahari terbit, matahari terbenam. Tikus berjalan ke
tempat

latihannya. Tiba-tiba ada sesuatu di air. Menthok muncul dari dalam air. Tikus kaget. Tikus dan Menthok mulai latihan bersama.

NARATOR (V.O.)

Wiwit kuwi, Tikus lan Menthog bareng-bareng ngupaya, nggawe jogedan lan musik sing nyenengake ati.

Menthok dan Tikus berlatih dengan semangat.

NARATOR (V.O.)

Saya suwe, jogedane Menthog saya luwes, dibarengi swara sulinge Tikus.

Menthok dan tikus saling menyemangati dan tertawa bersama.

NARATOR (V.O.)

Kewan loro mau gladhen mepeng nganti ora eling wektu.

INT. GUBUK

Matahari terbit. Menthok bangun dengan semangat, lalu menyisir rambut hingga klimis.

EXT. RAWA-RAWA

Menthok membuka pintu rumahnya dan melihat Tikus melambaikan tangan dengan semangat di seberang.

NARATOR (V.O.)

Nganti pungkasane.. Tekan dina sing dianti-anti.

EXT. HUTAN

Menthok dan Tikus di tengah-tengah kerumunan pasar di desa.

Tikus mulai memainkan sulungnya.

SUARA SULING

Hewan-hewan menoleh ke arah Tikus. Menthok mulai menari. Penonton kaget. Hewan-hewan mulai mengerumuni Tikus dan Menthok. Penonton terlihat senang. Menthok dan Tikus bermain

dan menari dengan semangat. Suara suling berhenti. Penonton

bertepuk tangan dan memberi pujian.

TRUWELU

Wow! apik tenan, je!

LUWAK

Jebul nyulingmu bisa sepenak
nyanyine para Kenari ya!

KETHEK

aku ya nembe ngerti yen kowe bisa
joged sing apik tenan kaya ngono,
Menthog!

Menthok dan Tikus tidak menyangka mendapatkan respon yang

baik dari penonton. Mereka tampak lelah namun tersenyum lebar.

NARATOR (V.O.)

Menthog lan Tikus seneng lan marem
ora karuan. Adus kringet sing wis
dilakoni, kasile cundhuk karo sing
dikarepi.

Menthok dan tikus terus berlatih.

NARATOR (V.O.)

Kawit kuwi, Tikus lan Menthog
gladhen musik lan jogedan kanthi
temen.

Tikus memainkan suling. Penonton menikmati suara
sulingnya.

NARATOR (V.O.)

Tontonane kewan loro kuwi bisa
maremake para kadang sing teka.
Pungkase, Si Tikus bisa nggayuh
angen-angene, dadi tukang nyuling
sing kondhang.

Tiba-tiba Menthok turun dari atas (terbang) dengan muka
serius, menundukkan kepala, lalu kembali melihat
penonton
dengan senyum lebar dan mulai berjoget. Penonton
bersorak.

NARATOR (V.O.)

Menthog si Kesed, kawit kuwi
kondhang dadi Menthog si Penari
kang sumeh.

LAGU MENTHOK-MENTHOK DIMAINKAN.

Menthok dan Tikus menari dan tertawa bersama hewan-hewan
lain.

VOKAL

(bernyanyi)

Menthog-menthog tak kandhani, mung
lakumu angisin-isini. Bokya aja
ndheprok, ana kandhang wae.
Enak-enak ngorok, ora nyambut gawe.

Menthog-menthog, mung lakumu. Megal
megol gawe guyu. Menthog-menthog
tak kandhani, mung lakumu
angisin-isini. Bokya aja ndheprok,
ana kandhang wae. Enak-enak ngorok,
ora nyambut gawe. Methog-menthog,
mung lakumu. megal megol gawe guyu

FADE OUT:

TAMAT

BIODATA PENULIS



Diah Larasati. Lahir di Surabaya tanggal 6 September 1996. Anak kedua dari Yoyon Adriono dan Tri Werdina. Menempuh pendidikan sekolah dasar di SD GIKI 2 Surabaya, sekolah menengah pertama di SMPN 1 Surabaya, dan sekolah menengah atas di SMAN 5 Surabaya. Pada tahun 2014 melanjutkan pendidikan di program studi Desain Komunikasi Visual jurusan Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Dapat dihubungi melalui *e-mail* larastdiah@gmail.com.