

## 2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

### 2.1. Tinjauan Teori

#### 2.1.1. Landasan Teori *Parikan*

##### 2.1.1.1. Definisi *Parikan*

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

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

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

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

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

Menurut Austin, 1994; sebagai pantun Jawa, *parikan* sangat memperhatikan fungsi *poetik (poetic function)*, yakni lapis bunyi. Diksi dalam *parikan* wajib memenuhi syarat ritme persajakan (persamaan bunyi) antarlarik, antara sampiran dan isi (dalam Jupriono, par. 5).

Menurut Karsono (2001: 73) *parikan* merupakan pantun Jawa yang terdiri atas sampiran dan isi, bentuknya berbaris-baris dan berderet-deret selanjutnya membentuk bait. *Parikan* sebagai puisi kontekstual maksudnya adalah keterkaitan

*parikan* dengan situasi dan kondisi sosial masyarakat Jawa, yakni masyarakat yang menggunakan *parikan* sebagai bagian dari kebudayaannya. Menurut Wibawa, dkk (2004: 28), kata *parikan* terbentuk dari kata “*pari*” dan akhiran –an. Kata “*pari*” yang berarti padi, dalam bahasa kramanya “*pantun*”. Wujudnya *parikan* kebetulan sama persis seperti *pantun* yang ada di Indonesia (dalam Ardanareswari, par.6-7).

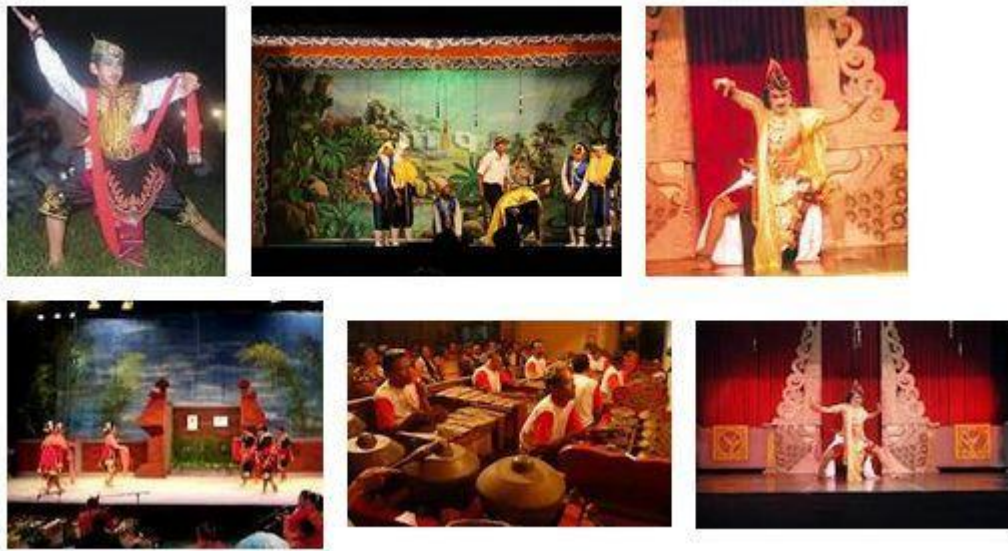
Dalam Ardanareswari, 2012, BAB II, par. 18, ciri-ciri *parikan*:

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

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

#### **2.1.1.2. Sejarah *Parikan***

*Parikan* merupakan karya sastra lisan yang dihasilkan oleh kelompok masyarakat di Surabaya dan mencerminkan budaya lokal Surabaya. *Parikan* ini berasal dari kebiasaan percakapan masyarakat yang kemudian diangkat dalam kesenian ludruk. *Parikan* sendiri tidak diketahui pastinya ada sejak kapan namun *parikan* selalu dapat ditemui dalam setiap pertunjukan ludruk. Dan kesenian ludruk itu sendiri sudah ada sejak dahulu bahkan sebelum penjajahan Belanda hanya saja belum ditemukan bahasa yang baku untuk sebutan kesenian yang bersifat menghibur ini. Kata ludruk berasal dari bahasa Belanda yaitu “*Leuk en Druk*” yang berarti bersenang-senang dan diangkat dalam bahasa Indonesia yaitu ludruk. “Secara historis perkembangan ludruk bermula dari ludruk *Bandhan* yang muncul dan berkembang sekitar abad XII-XV.” (Sunaryo H.S. et al. par.4).



Gambar 2.1. *Parikan* digunakan dalam seni pertunjukan ludruk diiringi dengan musik gamelan

Sumber: Fauzi (2013, par.1)



Gambar 2.2. Cak Kartolo yang sedang melantunkan *parikan*

Sumber: Jaman Semana (2009, par.1)

### 2.1.1.3. Fungsi *Parikan*

*Parikan* selain berfungsi sebagai hiburan dalam kesenian ludruk juga memiliki banyak fungsi. *Parikan* dapat menjadi alat komunikasi antar warga masyarakat di daerah setempat. Melalui *parikan* Jawa masyarakat dapat menyampaikan kritik sosial atau bersifat menyindir atas fakta dalam pemerintahan atau kondisi sosial pada saat itu. Seperti salah satu contoh *parikan* yang terkenal karena telah menyindir Jepang sehingga mengakibatkan pelantun *parikan* itu ditangkap dan dibunuh yaitu *parikan* Cak Durasim yang berbunyi : “*bekupon omahe doro, melok Nippon tambah sengsoro*”.(Sukahar, par.1).



Gambar 2.3. Cak Durasim

Sumber: “Visual Ethnography” (2011, par. 3)

*Parikan* juga dapat berfungsi sebagai media dalam menyampaikan nilai-nilai moral atau pelajaran hidup yang biasanya diselipkan di dalamnya.

“*Parikan* adalah seni komunikasi sederhana yang mampu mengajak siapapun untuk saling membuka pikiran dan hati, mengakrabkan, serta tentu saja terselip pesan filosofis hidup. Sehingga, *parikan* akan selalu menjadi salah satu hal yang paling Indonesia.” (Taufiq, par. 14)

Sebagai pantun, *Parikan* Jawa merupakan salah satu produk budaya yang merepresentasikan wilayah geografi, kebudayaan lokal, dan “potret” masyarakatnya. (Mahayana, par.5). Di dalam *parikan* Jawa itu pasti menyebutkan istilah-istilah yang diketahui oleh orang daerah tersebut, atau menyebutkan nama tempat, daerah, budaya, makanan khas, dan sebagainya yang bersifat lokal dan menggunakan logat atau dialek daerah tersebut dan itulah yang membedakan pantun di setiap daerahnya. Suparto Brata juga menyatakan bahwa *parikan* Jawa merupakan sumber kekayaan kultural dan salah satu sumber utama yang penting dalam pembentukan identitas bangsa dan membangun peradaban. Selain itu *parikan* juga memiliki potensi membangun ekonomi kreatif bangsa. Oleh karena itu tradisi lisan *parikan* Jawa perlu terus dilestarikan dan diwariskan kepada generasi penerus.

*Parikan* merupakan seni sastra lisan yang telah menjadi tradisi lisan rakyat atau *folklor*. Sebagai tradisi lisan *parikan* Jawa memiliki ciri yaitu berupa verbal, kata-kata, tanpa tulisan, milik kolektif rakyat, memiliki makna fundamental, dan ditransmisikan dari generasi ke generasi. (Endraswara 26)

Menurut Hutomo,1991; cf. Stolk & Shannon, 1976, karena merupakan tradisi lisan rakyat (folklor), tidak jelas siapa penciptanya, anonim, sehingga senantiasa terklaim sebagai kekayaan kolektif. Sebagai kekayaan kolektif, *parikan* senantiasa selalu dinikmati bersama, bukan dihayati dan direnungi secara personal individual. Menurut Sweeney, 1987, *parikan* selalu bersifat lisan, di tengah masyarakat yang masih berbudaya lisan (oral culture). Dalam hal ini layak digarisbawahi tengara W. Derks (1994; 1998) bahwa pada dasarnya, jangankan sastra lisan, sastra tertulis pun di Indonesia senantiasa untuk didengarkan (dilisankan). (dalam Jupriono, par. 6)

#### **2.1.1.4. Jenis *Parikan***

Dalam Ardanareswari, 2012, BAB II, par. 18, macam-macam *parikan* yaitu terdiri atas:

a. *Parikan* (4 wanda + 4 wanda) x 2

Artinya *parikan* dengan empat suku kata setiap barisnya, dan jumlah suku kata

(*wanda*) setiap barisnya (*gatra*) sama terdiri atas delapan suku kata dan runtut dalam satu bait (*pada*).

b. *Parikan (4 wanda + 6 wanda) x 2*

Artinya *parikan* dengan empat suku kata pada sampiran pertama dan enam suku kata pada sampiran berikutnya, dan terulang pada bait isinya, yaitu empat suku kata pada isi baris pertama, dan enam suku kata pada isi baris kedua.

c. *Parikan (3 wanda + 5 wanda) x 2*

Artinya *parikan* dengan tiga suku kata pada sampiran pertama dan lima suku kata pada sampiran berikutnya, dan terulang pada bait isinya yaitu tiga suku kata pada isi baris pertama, dan lima suku kata pada isi baris kedua.

d. *Parikan (4 wanda + 8 wanda) x 2*

Artinya *parikan* dengan empat suku kata pada sampiran pertama dan delapan suku kata pada sampiran berikutnya, dan terulang pada bait isinya yaitu empat suku kata pada isi baris pertama, dan delapan suku kata pada isi baris kedua.

e. *Parikan (8 wanda + 8 wanda) x 2*

Artinya *parikan* dengan delapan suku kata pada sampiran pertama dan delapan suku kata pada sampiran berikutnya, dan terulang pada bait isinya yaitu delapan suku kata pada isi baris pertama, dan delapan suku kata pada isi baris kedua.

f. *Parikan ingkang ukara kapisan lan kaping kalih boten sami wandanipun.*

Artinya *parikan* yang kalimat pertamanya (sampiran) dan kalimat keduanya (isi) tidak sama jumlah suku katanya.

Dalam kesenian ludruk dapat kita kenal 3 jenis *parikan* yaitu:

- a. *Parikan lamba* adalah *parikan* yang berisi pesan-pesan moral dengan menggunakan kata-kata yang panjang dan dapat memakan waktu yang cukup lama biasanya dalam pertunjukan ludruk saat *bedayan* atau awal pertunjukan.
- b. *Parikan kecehan* yaitu *parikan* yang sehari-hari penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari dalam masyarakat berfungsi sebagai mengolok seseorang.
- c. *Parikan dangdutan* yaitu *parikan* yang berisi tentang kisah-kisah kocak, atau biasa juga disebut sebagai pantun lucu. (Taufiq, par.7).

### 2.1.1.5. Permasalahan tentang *Parikan*

Kemajuan teknologi dan kemudahan mengakses teknologi mengikis tradisi lisan *parikan* Jawa dari komunitas masyarakat Jawa, terutama kalangan muda. Begitu banyaknya *genre* baru di media elektronik seperti televisi, misalnya sinetron, drama korea, *talk-show*, *reality-show*, film bioskop, film kartun atau animasi dari luar negeri yang lebih digemari dan turut menyingkirkan tradisi lisan *parikan* Jawa ini. Menurut Heryanto, 2000, *parikan* tidak sanggup kalau harus bersaing dengan kesenian massa yang "padat modal" dan didukung barisan artis mewah dan iklan melimpah. (dalam Jupriono, par.12). Di samping itu menurut Hutomo & Pudentia, 1993 mencatat,"Surutnya *parikan* Jawa ini juga terjadi karena ranah-ranah pakai yang memang turut tersingkir oleh kemajuan jaman seperti pentas ludruk, ketoprak, wayang, *kenstrung*, *jemblung*, *thempling*, atau *thumpling*." (dalam Jupriono, par.11).

Permasalahan kemajuan teknologi yang menggusur tradisi *parikan* serta kecintaan terhadap budaya sendiri tak lepas dari target perancangan ini yaitu anak Sekolah Dasar kelas 4-6, setelah dilakukan *survey* dan bertanya jawab dengan mereka dapat diketahui kebiasaan mereka sehari-hari yang tak lepas dari kemajuan teknologi, dimulai dari suka menonton film-film kartun, animasi melalui televisi, main *games online* melalui *facebook*, *internet*, *Galaxy Tab* atau *Ipad* pemberian orangtua mereka atau milik orangtua mereka.



Gambar 2.4. Menonton Televisi

Sumber: Kompasiana (2010, par.1)



Gambar 2.5. Kemudahan Mengakses Internet  
Sumber: Mohammad, Mahpur (2012, par.1)



Gambar 2.6. Menonton Kartun melalui Internet  
Sumber: Pitra, Satvika, Media-Ide (2010, par. 3)



Gambar 2.7. Memberikan Kemudahan Anak Mengakses Teknologi Canggih  
Sumber: Andri, Nur (2011, par.1)



Gambar 2.8. Penggunaan *Blackberry*

Sumber: Engineer Juga Manusia (2009, par.1)

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

Menurut Mohamad, 1994, mencatat “Faktor lain penyebab kelangkaan *parikan* adalah hilangnya budaya sindiran atau *pasemon*, yang terlindas oleh budaya baru "bicara terus terang" (hujat-menghujat, demonstrasi, aksi massa). Budaya sindiran sebetulnya merupakan ekspresi dari norma tradisi "jangan bicara *blak-blakan*" sebagai refleksi budaya dasar orang Jawa (Suseno, 1996), sebagai konsekuensi kultural menjaga perasaan orang lain untuk demi harmoni sosial. Dahulu pelajar yang pacaran kelewat batas, misalnya, disindir seperti (4)”. (dalam Jupriono, par. 13)

4). *Jarene bolah, kok ireng*

Katanya benang, kok hitam

*Jarene sekolah, kok meteng*

Katanya sekolah, kok hamil

Di samping itu faktor penyebab yang lain adalah tergusurnya komunitas orang-orang kalangan kelas bawah. *Parikan* dahulu juga digunakan oleh masyarakat kecil lainnya seperti para buruh, petani, penjual jamu di pasar

tradisional, pedagang keliling, dan sebagainya. Sebagai contoh jika dahulu tukang jamu di pasar tradisional atau pedagang keliling yang menawarkan dagangannya dengan menggunakan *parikan* yang persuasif, namun sekarang semakin sedikitnya jumlah mereka juga membuat semakin terkikisnya *parikan* Jawa ini. (Jupriono, par.16).

## **2.1.2. Landasan Teori Animasi**

### **2.1.2.1. Definisi Animasi**

Animasi sering diartikan sebagai ‘menghidupkan’ dari sesuatu benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak, atau kesan bergerak. (Prakosa 23)

Menurut Ibiz Fernandez McGraw-Hill/Osborn, California, 2002, dalam bukunya Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide, animasi definisikan sebagai berikut:

*" Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion"* yang berarti sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar pergerakan. (dalam m-edukasi, par.1)

Kata animasi jika diterjemahkan memiliki begitu banyak pengertian tidak terbatas hanya untuk suatu jenis film saja namun juga dapat dalam bentuk karya lain seperti karya seni kintetik (*kinetic art*) atau karya seni yang terkesan bergerak atau bahkan karya terapan yang berbentuk seperti *neon-sign*, lampu *sroboscopis*, dan *traffic light*. (Prakosa 39)

Begitu banyaknya pengertian animasi ini serta perbedaannya karena terdapat begitu banyak *animator* yang menggeluti bidangnya dengan berbagai macam teknik animasi yang berbeda pula. Sebagai seorang yang berada dalam bidang desain dan komunikasi perlu diketahui teknik-teknik dalam animasi tersebut karena animasi sangat erat hubungannya dengan seni desain baik secara visual maupun verbal. Karena teknik animasi yang digunakan juga disesuaikan dengan target perancangan yang telah ditentukan. Serta bagaimana cara mengkomunikasikan pesan melalui teknik animasi tersebut agar dapat tersampaikan pada target perancangan.

### **2.1.2.2. Sejarah Animasi**

Menurut Prakosa 25, animasi terlahir sejak dahulu kala di saat manusia menafsir tentang gerak kehidupan atau tentang hidup yang diindikasikan dengan gerak dan memiliki makna serta jiwa, sesuai dengan pengertian dan arti *anima* (Yunani) atau *animate* (Inggris), asal kata animasi. Sejak dahulu kala manusia membuat sesuatu tanda yang menggambarkan dinamika kehidupan tersebut. Sebagai contohnya yaitu peninggalan yang terdapat di gua-gua prasejarah di Perancis, Spanyol, bahkan juga di Indonesia seperti nama-nama Lascaux, Altamira, Leang-leang (Sulawesi) dan di Gua Gumaimit, Pinfelu, Doyo Lama (di berbagai tempat di Papua). Peninggalan gambar-gambar tersebut menggambarkan hewan buruan yang digambarkan dengan kaki banyak sebagai indikasi hidup, bergerak, dan berjiwa. Terdapat juga peninggalan kebudayaan Yunani dan Mesir yaitu gambar-gambar di lapisan vas dan dinding interior bangunan pyramid serta salah satu ilustrasi terkenal Leonardo da Vinci yang melukiskan anggota tubuh manusia dalam berbagai posisi. Di Indonesia dapat dilihat awal mula perkembangan animasi ditemukan di relief-relief pada candi-candi di Su-matra, Kalimantan, Jawa dan Bali. Pada relief candi digambarkan cerita-cerita yang berasal dari kitab-kitab agama India dan kisah-kisah mitologi serta cerita pewayangan seperti *Mahabarata* dan *Ramayana* pada candi di Jawa dan Bali. Setelah itu dari relief-relief candi kemudian hasil budaya berkembang dalam berbagai bentuk wayang seperti wayang Beber di Cirebon, wayang purwa Jawa, wayang Banjar, wayang Palembang, Duporo, wayang Gedog, wayang golek Sunda, wayang golek, wayang orang, dan banyak lagi macam wayang.

Perkembangan animasi atau yang sering disebut film animasi dari penemuannya hingga saat ini tak bisa dipisahkan dari sejarah penciptaan teknologi perekaman dan teknologi menafsir gerak untuk merekam kehidupan atau menciptakan kehidupan.

### **2.1.2.3. Jenis –Jenis Animasi Komputer**

#### **2.1.2.3.1. Animasi 2D**

Walt Disney dan studionya yang membangun industri film animasi dengan berbasis teknik 2D. Teknik 2D ini berkembang mulai tahun 1920-1940-an namun hingga kini kegunaannya tetap dipakai. Animasi 2D merupakan bentuk animasi dasar, sekarang dengan perkembangan teknologi melalui pengolahan menggunakan komputer. Animasi 2D memiliki ciri khas yaitu berupa gambar-gambar 2D bisa berupa gambar vector maupun manual yang kemudian diolah melalui komputer. Dalam Tedjakusuma 9-11 berdasarkan teknik pembuatannya, animasi 2D dapat digolongkan menjadi 5 bagian di antaranya:

- *Frame Animation*

*Frame animation* adalah bentuk animasi yang paling sederhana, kita hanya perlu membuat gambar-gambar yang berurutan per-*pose* sehingga dapat terlihat menjadi sebuah gerakan. Contohnya yaitu membuat gambar pada notebook kecil lalu dengan cepat membukanya dengan jempol kita makan akan terlihat bergerak. Kecepatan serangkaian *frame* bergerak dalam sebuah film yaitu minimal 24 *frame* per detik.

- *Sprite Animation*

*Sprite* merupakan bagian dari animasi yang bergerak sebagai kesatuan secara mandiri, seperti misalnya: burung terbang, bola memantul, bumi berotasi, orang berlari. Pada *sprite animation* gambar digerakkan dengan latar belakang yang diam. Dalam animasi *sprite* yang dapat diedit adalah animasi dari layar yang mengandung *sprite*, kita tidak dapat mengedit bagian dalam yang ditampilkan oleh layar untuk masing-masing *frame* seperti pada animasi *frame*.

- *Path Animation*

*Path Animation* adalah animasi dari obyek yang bergerak sepanjang garis kurva yang ditentukan sebagai lintasan. Misalnya dalam membuat animasi daun jatuh dari pohon dan kita atur dahulu alur jatuhnya, animasi roller coaster, dan animasi lainnya yang membutuhkan lintasan untuk bergerak. Pada *path animation* ini biasanya juga menggunakan efek *looping* yang membuat gerakan *path* terjadi secara terus-menerus.

- *Spline Animation*

*Spline Animation* adalah representasi matematis dari kurva sehingga gerakan obyek tidak hanya mengikuti garis lurus melainkan berbentuk kurva.

- *Vector Animation*

*Vector* adalah garis yang memiliki ujung-pangkal, arah, dan panjang atau penggabungan titik koordinat menjadi garis atau kurva. *Vector animation* mirip dengan *sprite animation*, tetapi *sprite animation* menggunakan *bitmap* sedangkan animasi *vector* menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan *sprite*-nya.

- *Character Animation*

*Character animation* biasanya terdapat dalam film-film kartun. Semua *character* dalam film kartun selalu bergerak secara bersamaan.

### 2.1.2.3.2. Animasi 3D

Ciri khas dari animasi 3D (*3D animation*) adalah tampilannya yang selalu memperlihatkan gambar secara 3D. Animasi 3D membutuhkan proses yang relative lebih sederhana dibandingkan animasi 2D. Secara garis besar proses animasi 3D bisa dibagi menjadi 4 tahap yaitu:

- *Modelling*

Pada tahap ini memulai dengan pembuatan objek-objek yang dibutuhkan dalam tahap animasi. Dari objek yang sangat sederhana seperti bola hingga objek yang rumit seperti karakter atau objek lainnya. Ada beberapa jenis materi objek untuk *modeling* yang penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhannya yaitu: *polygon*, *spline*, dan *metaclay*. *Polygon* adalah segitiga dan segiempat yang menentukan area dari permukaan sebuah objek. Dengan *polygon* kita dapat membentuk objek-objek dari bidang yang datar. *Spline* adalah beberapa kumpulan garis yang membentuk sebuah lapisan kurva yang halus yang disebut *patch*. Sebuah *patch* menentukan area yang jauh lebih luas dan halus dari sebuah *polygon*. Lalu *metaclay* dalam bentuk dasarnya, *meatball* berbentuk bola (*sphere*) yang bisa digabung satu sama lain membentuk bentuk organik.

- *Animating*

Pada proses ini animator menentukan atau membuat *keyframe-keyframe* pada *object* yang akan digerakkan. Setelah proses *keyframing* maka secara otomatis computer akan menghitung dan membuat pergerakan objek.

- *Texturing*

Pada proses ini kita menentukan karakteristik tekstur dari objek yang dibuat. Materi sebuah objek itu sendiri kita bisa mengaplikasikannya dengan sifat materi tertentu seperti *reflectivity*, *transparency*, dan *refraction*. Tekstur dapat digunakan untuk menciptakan berbagai variasi warna *pattern*, dan tingkat kehalusan atau kekasaran permukaan objek secara detil.

- *Rendering*

*Rendering* adalah proses terakhir dari keseluruhan proses animasi komputer. Dalam proses ini semua data yang sudah masuk dalam proses *modeling*, *animating*, *texturing*, dan pencahayaan akan diterjemahkan menjadi sebuah kesatuan yaitu film.

#### **2.1.2.4. Prinsip-Prinsip Dasar Animasi**

Industri film animasi 2D Walt Disney dan studionya mengembangkan teknik yang ditawarkan dapat dipakai untuk segala jenis animasi yaitu yang dikenal dengan 12 prinsip dasar gerak dalam film animasi sejak tahun 1920-1940-an. 12 prinsip dasar ini sampai sekarang masih dipakai sebagai prinsip dasar dalam pembuatan film animasi. Dalam Prakosa 156-170 kedua belas prinsip tersebut di antaranya adalah:.

- *Squash and Stretch* (Mengkerut dan Merenggang)

Setelah kita menyelesaikan sebuah karakter dalam proses pembuatan animasi maka kemudian karakter itu akan diberi jiwa agar terlihat hidup yaitu dengan kemampuan dan diasumsikan memiliki sifat seperti manusia dapat bergerak, berjalan normal, memiliki emosi, senang marah, dan ketika bergerak dibuat seolah-olah karakter memiliki daging dan kulit yang lunak, yang bisa meregang, mengkerut dan bersifat lentur. Gerakkan dimulai dari ancap-ancang yang mengkerut hingga bentuknya tak menyerupai bentuk aslinya karena terlalu mengkerut hingga merenggang seperti karet yang lentur ketika

ditarik hingga ke bentuk akhirnya ketika berhenti. Sebagai seorang animator amupun *inbetweener* proses mengkerut (*squash*) dan meregang (*stretch*) ini perlu diperhatikan agar karakter dapat bergerak secara menarik. Perlu diperhatikan pula untuk pengaturan waktunya atau menjaga tempo saat menggerakannya.

- *Anticipation* (Antisipasi)

Dalam sebuah gerakan karakter perlu diberi suatu gerakan antisipasi sebelum karakter bergerak melakukan aktivitas, yaitu sebuah gerakan anjang-ancang dimana karakter akan melakukan suatu gerakan. Contohnya yaitu gerakan seorang pemain golf yang harus mengayunkan dahulu ke belakang baru memukul bola *golf*, lalu pemukul permainan *baseball* yang memberikan gerakan maju ke depan sebagai antisipasi bola datang.

- *Staging* (Penempatan)

*Staging* adalah suatu gerakan yang utuh dan secara detil menunjukkan apa yang dilakukan atau sedang dikerjakan oleh karakter. Seorang animator harus dapat membuat setiap pose karakter dapat menggambarkan secara jelas apa yang sedang dilakukan karakter itu.

- *Straight Ahead Action and Pose to Pose* (Aksi Bergerak dengan Pasti dan Posisi Pose ke Pose seterusnya)

*Straight Ahead Action* (membuat aksi melaju dengan pasti) adalah sebuah cara menggambarkan sebuah gerakan secara terus-menerus tanpa terputus sehingga menciptakan gerakan yang berkesinambungan. Untuk gerakan *pose to pose* adalah gerakan satu persatu dari awal gerakan hingga akhir gerakan. Sebagai animator harus menentukan dahulu apa yang menjadi gerakan penting atau *key animation* kemudian untuk mengisi gerakan yang lain akan diberi gambar pengisi atau *inbetween* yang biasanya dilakukan oleh *inbetweener*. Di dalam *pose to pose* gerakannya menjadi teratur dan terkesan berhati-hati padahal di dalam sebuah film animasi juga diperlukan gerakan secara spontan sebagai kejutan atau membentuk kesan suatu karakter dan itu dapat dilakukan dengan *straight ahead action*. Oleh karena itu dalam animator perlu menggunakan kedua teknik ini agar tidak animasi karakter terlihat menarik tidak monoton.

- *Follow Through and Overlapping Action* (Mengikuti dan Gerakan Menyambung)

*Follow Through and Overlapping Action* adalah sebuah teknik yang menggambarkan gerak karakter yang memiliki atribut cukup bervariasi. Ada enam kategori dalam hal ini yaitu di antaranya adalah:

- a. Jika karakter memiliki sesuatu yang menempel di badannya misalkan telinga yang lebar, ekor, mengenakan baju yang kedodoran maka bagian-bagian ini harus ikut bergerak hingga terhenti dengan sendirinya. Setiap gerak harus diberi *timing* tersendiri sehingga memiliki karakter yang jelas.
  - b. Dalam menyusun gerak harus diperhatikan sistem *squash* dan *stretch* untuk menciptakan arus gerak yang teratur walaupun tubuh utamanya tak bergerak secara terus menerus atau bergerak secara bersamaan dengan atributnya namun tetap harus diperhatikan arus gerak yang diciptakan.
  - c. Atribut disesuaikan dengan dengan sifat karakter, jika yang ingin ditonjolkan dari karakter adalah kelenturan maka atribut harus menyesuaikan.
  - d. Menunjukkan apa yang tampak setelah sebuah gerak selesai, misalnya menggambarkan gerakan memukul golf dengan beberapa *frame pose* lalu menunjukkan hasil pukulannya.
  - e. Antisipasi gerak atau membuat gerakan tambahan yang membuat *surprise* atau menambah kesan lucu bagi penonton yang menonton aksi yg sudah selesai.
  - f. Harus ada *moving hold* atau gerakan terhenti yaitu dimana karakter itu diam namun tetap menarik mata untuk melihatnya karena dengan diam dia dapat bergerak seperti gerakan mata, bibir, jari, atau anggota tubuh lainnya saat dia diam.
- *Slow in Slow Out* (Semakin lambat pada Bagian Awal dan Semakin Lambat pada Bagian Akhir)
  - *Archs* (Gerak Melingkar)

Setiap gerak memiliki porosnya baik itu melingkar ke atas, ke bawah, ke samping atau serong. Misalnya gerakan tangan yang mengayun bergerak sesuai engsel tangan.

- *Secondary Action* (Gerakan Pembantu)

*Secondary Action* adalah gerakan yang mendukung gerakan utama untuk mendukung ekspresi misalkan ketika menangis ada juga gerakan tangan yang mengusap airmata, gerakan pundak dan dada yang terisak, dan sebagainya.

- *Timing* (Menghitung Gerakan dalam Waktu)

Di dalam animasi diperlukan untuk menghitung waktu setiap gambar agar memiliki tempo yang khas dan beritme. Biasanya perhitungan waktu dibatasi gerak cepat atau gerak lambat.

- *Exaggeration* (Eksagerasi atau Melebih-lebihkan Gerakan)

Membuat suatu bentuk yang ekstrim untuk menggambarkan realita karikatural yang dituntut berlebihan dan memberikan kesan lucu.

- *Solid Drawing* (Gambar yang Kokoh)

*Solid Drawing* disebut juga dengan penciptaan *personality* yaitu gestur, bahasa tubuh, gerakan pada karakter menggambarkan kepribadian karakter.

- *Appeal* (Kesan yang Diciptakan)

Setiap karakter memiliki kesan yang diciptakan baik itu jahat, baik, lucu, atau menyebalkan seperti contoh kartun *Mickey Mouse*, *Snow white*, *Pinocchio*, dan sebagainya namun sudah menciptakan sebuah kesan pada karakter tersebut.

#### **2.1.2.5. Perkembangan Animasi di Indonesia**

Perkembangan animasi dimulai di Indonesia dapat dilihat dari gambar-gambar peninggalan prasejarah seperti Leang-leang di Sulawesi dan Gua Gumaimit, Pinfelu, Doyo Lama di berbagai tempat di Papua. Lalu awal perkembangan animasi di Indonesia juga dapat dilihat dari gambar relief-relief di candi-candi yang ada di Indonesia yang menggambarkan secara teratur seperti gambar aktivitas manusia atau ajaran agama Hindu dan Budha seperti cerita *Mahabarata* dan *Sidharta*. Dari relief-relief di candi kemudian berkembang dalam

bentuk wayang yang juga berkembang dalam beragam bentuk wayang seperti wayang kulit, wayang golek, wayang suket, dan sebagainya. Dari kisah pewayangan dibuat komik tentang wayang dan film animasi tentang wayang.

Kini di Indonesia sudah banyak sekali animator-animator berkualitas yang tidak kalah dengan animator luar negeri. Menurut pernyataan Creative Director Serial Animasi Malaysia *Upin dan Ipin* Muhammad Usamah Zaid bin Yasin usai menjadi pembicara di seminar animasi LA Lights Indie Movie 2010 di Taman Budaya Yogyakarta, Senin (2/8). "Indonesia sebenarnya mempunyai animator-animator yang kuat dalam berkarya," katanya. (kompas.com, "*Animator*" par.2). Namun sayangnya dukungan pemerintah Indonesia terhadap animator ini sangat minim. Menurut pernyataan animator dari Jakarta Harris Reggy mengatakan, dukungan pemerintah Indonesia pada industri animasi sangat minim. Selain itu, media di Indonesia pun berminat pada animasi produksi lokal. Akibatnya, banyak produksi animasi Indonesia yang tidak terserap pasar. "Karena dana besar dan waktu lama, televisi akhirnya tidak berminat," ujarnya. (kompas.com, "*Animator*" par.6).

Salah satu bukti bahwa produk animasi buatan animator Indonesia juga memiliki kualitas bagus yaitu film animasi *si Hebring* super hero yang dapat berbahasa Sunda dan suka makan bakso buatan Main Studios yang sekarang sudah mendapat beberapa penghargaan, termasuk diantaranya Top 3 Finalist Stan Lee's Superhero Concept Challenge USA 2011. (ANT, par.7). Lalu pada industri kreatif *game* dan animasi di Yogyakarta juga mulai menggeliat ditandai dengan munculnya komunitas - komunitas *game* dan animasi serta masuknya perusahaan *game* internasional di Yogyakarta. "Di Yogyakarta sudah tumbuh sekitar 20 komunitas *game* dan animasi, yang tergabung dalam Jogja Animations Gallery (JAG). Komunitas-komunitas yang setiap bulan berkumpul ini juga memiliki studio-studio animasi sendiri-sendiri," kata Direktur Politeknik Seni Yogyakarta M Lazim, Rabu (7/9/2011) di Yogyakarta. (Kurniawan, par.2). Selain tumbuhnya komunitas - komunitas *game* dan animasi, sebuah perusahaan *game* berskala internasional yang berpusat di Perancis, Gameloft, juga telah mendirikan anak cabang, yaitu PT Gameloft Indonesia, di Yogyakarta sejak tahun 2010.

(Kurniawan, par.3). Dan masih banyak lagi produk-produk aplikasi animasi Indonesia yang memperlihatkan perkembangan animasi Indonesia.

## **2.2. Tinjauan Permasalahan Tentang Obyek dan Subyek Perancangan**

### **2.2.1. Tinjauan Permasalahan**

Parikan merupakan sastra lisan yang telah menjadi tradisi lisan. Parikan sudah lama ada dan hidup di tengah masyarakat. Dahulu parikan Jawa sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat berkomunikasi seperti untuk menyindir tanpa melukai perasaan orang lain, menyampaikan nilai-nilai moral yang diselipkan, *guyonan*, mengejek, atau dapat pula digunakan oleh para tukang jamu atau pedagang di pasar yang secara persuasif menjajakan dagangannya. Setelah itu parikan Jawa diangkat ke dalam seni pertunjukan ludruk yang kemudian populer hingga sekarang. Namun sejalan dengan perkembangan jaman dan teknologi melihat dan mendengar peminat Parikan mulai menurun terbukti dalam Jupriono par.12 yang menyatakan begitu banyaknya *genre* baru di media elektronik seperti televisi, misalnya sinetron, *talk-show*, *reality-show*, film bioskop, film kartun atau animasi dari luar negeri lebih digemari dan turut menyingkirkan tradisi lisan *parikan* Jawa ini. Menurut Heryanto, 2000, *parikan* tidak sanggup kalau harus bersaing dengan kesenian massa yang ”padat modal dan didukung barisan artis mewah dan iklan melimpah. (dalam Jupriono, par.12). Di samping itu dalam Hutomo & Pudentia, 1993 menyatakan, ”Surutnya *parikan* Jawa ini juga terjadi karena ranah-ranah pakai yang memang turut tersingkir oleh kemajuan jaman seperti pentas ludruk, ketoprak, wayang, *kenstrung*, *jemblung*, *thempling*, atau *thumpling* (dalam Jupriono, par.11).” Menurut Supriyanto par.6, surutnya grup-grup ludruk (dan seni tradisional lain) tak lepas dari berkembangnya industri pop dan televisi sejak 1990-an. Orang terpaku di rumah, nonton televisi, daripada menonton ludruk. Karena banyaknya orang yang lebih memilih menonton televisi di rumah maka mereka mulai meninggalkan ludruk dan tradisi Parikan Jawa juga.

Kini diperlukan suatu tindakan yang dapat membangkitkan surutnya tradisi *parikan* tersebut. Dalam Jupriono, par.21 menyatakan bahwa *parikan* Jawa

kini mengalami yang namanya revitalisasi dan regenerasi. Dengan adanya kemasan *parikan* dalam ludruk dalam bentuk CD atau DVD *parikan* dapat dinikmati masyarakat.

### 2.2.2. Fakta-Fakta Lapangan

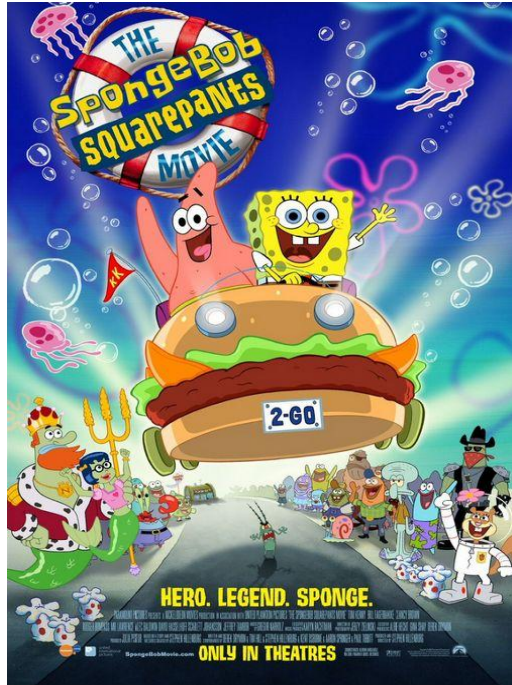
Berdasarkan hasil survei yang telah saya lakukan kepada anak-anak yang berasal dari SD Siwalankerto 2, SD Kristen Petra 7, SD Gloria, SD Kristen Petra 13, SD Kristen Petra 9, SD Bethel Sulung 3, dan SD St. Maria Regina mendapatkan hasil dan dapat menyimpulkan bahwa pada kenyataannya anak-anak jaman sekarang bahkan sejak dini sudah terkena dampak perkembangan teknologi ini. Anak-anak Sekolah Dasar tersebut cenderung suka sekali menonton acara televisi seperti film-film kartun contohnya *Spongebob Squarepants*, *Oggy and the cockroaches*, *Doraemon*, *Tom and Jerry*, dan kartun lain dari televisi.



Gambar 2.9. Film Animasi Anak-Anak *Doraemon*  
Sumber: *Animation International Ltd.* (2006, par.1)



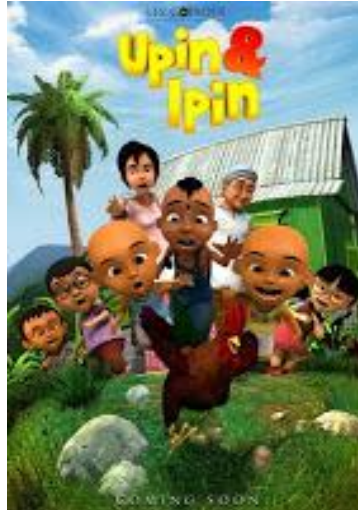
Gambar 2.10. Film Animasi *Chalk Zone*  
Sumber: Tvtropes (par.1)



Gambar 2.11. Film Animasi *Spongebob Squarepants*  
Sumber: Internet Movie Poster Awards (2005)



Gambar 2.12. Film Animasi *Oggy and The Cockroaches*  
Sumber: Ramin, Sahed (2012, par.1)



Gambar 2.13. Film Animasi *Upin Ipin*

Sumber: Aminkom.blogspot.com (2010, par.1)

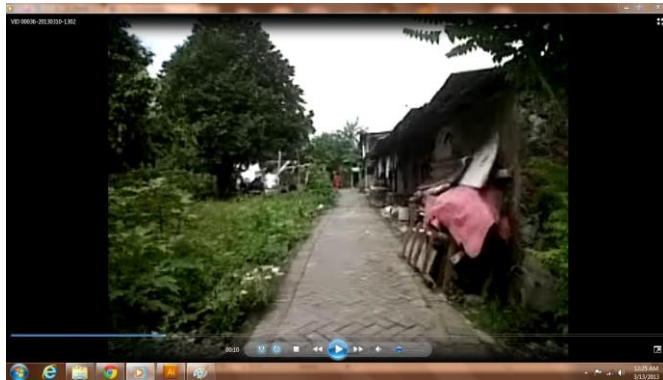
Dan mereka juga senang bermain *games* baik melalui komputer, internet yaitu melalui *social media*, dan anak yang dari kalangan ke atas bahkan memiliki *Ipad* yang dibelikan orangtuanya atau milik orangtua mereka. Jika sejak dini mereka terbiasa menyerap semua nilai-nilai budaya dari luar maka mereka akan terbiasa mencintainya lalu akan di kembangkan budaya lokal daerah sendiri itu. Dan berdasarkan hasil tanya jawab bersama mereka mengenai minat mereka mempelajari pelajaran bahasa daerah Jawa juga kurang. Oleh karena itu perlu sejak dini tradisi parikan Jawa ini dikenalkan pada anak-anak yaitu dengan target anak Sekolah Dasar kelas 4-6 karena di saat mereka duduk di kelas 4-6 mereka sudah diajarkan pelajaran Bahasa Jawa secara intens di sekolah. Selain itu di dalam tradisi lisan Parikan Jawa juga terdapat nilai-nilai moral yang diselipkan yang dapat membangun karakter dan pribadi anak menjadi pribadi yang berbudi pekerti luhur. Melihat karena pengaruh budaya luar yang telah mereka serap melalui tayangan televisi merubah nilai-nilai baik dari tradisi Jawa. Sikap-sikap baik itu di antaranya sopan santun, kejujuran, tanggung jawab, kesederhanaan, menghormati orangtua dan ketekunan.

Tabel 2.1.1. Hasil Survey untuk Pembuatan Film Cerita Anak-Anak dalam Bentuk Animasi 2 Dimensi tentang Tradisi Lisan Parikan Jawa

Nama: Kelas: Nama Sekolah:	Stefannie A. 6 SD Kristen Petra 13	Aviel 6 SD Kristen Gloria 3	Timotus O 6 SD Kristen Petra 9	Vanny A. T. 6 SDK St. Maria Regina	Gitta Indayani Wula 4 SD Bethel Suling 3	Bella 4 SD Bethel Suling 3	Avel 4 SD Kristen Gloria	Syalom Nadya K. 4 SD Bethel Suling 3	Hansel 3 SD Kristen Petra 9	Ikeishia 3 SD Kristen Petra 9	Brian David 2 SDN Siwalankerto 2
Apakah di sekolah kamu mendapatkan pelajaran Bahasa Daerah (Bahasa Jawa)?	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya
Dalam Bahasa Daerah (Bahasa Jawa) selama ini kamu belajar apa saja?	Anake kewan, wit-witan, pandhawa 5, dll Biasa saja, karena kadang bikin bosan	Aksara Jawa	Bahasa Jawa, bahasa Krama Inggris Biasa saja, karena pelajarannya agak susah	Aksara Jawa, unggaah-ungguh basa, geguritan, dll Tidak suka, karena bahasa daerah membosankan	Aksara Jawa, kalimat tanya dalam bahasa Jawa Tidak suka, karena bosan belajar Ha, na, ca, ra, ka	-	Biasa saja	Sangat suka	Aksara Jawa	Aksara Jawa	Aksara Jawa
Apakah kamu suka atau berminat dengan pelajaran Bahasa Daerah? Dan beri alasannya!	Tidak tahu	Tidak tahu	Tidak tahu	Tahu	Tidak tahu	Tahu	Tidak tahu	Tidak tahu	Tidak tahu	Tidak tahu	Tidak tahu
Apakah kamu pernah menonton kesenian Jawa Timur seperti Ludruk atau Wayang baik pertunjukan langsung atau melalui televisi langsung atau kaset VCD dan DVD?	Tidak pernah	Tidak pernah	Tidak pernah	Tidak pernah	Pernah	Pernah	Pernah	Tidak pernah	Pernah	Tidak pernah	Tidak pernah
Apakah di sekolah kamu mendapatkan pelajaran kesenian? Jika Ya pelajaran kesenian apakah yang kamu dapatkan?	Ya, Seni tari, seni suara, seni lukis	Ya, Seni musik, menggambar	Ya, Seni musik, menggambar	Ya, Seni tari, seni musik, seni lukis	-	-	Ya, Seni budaya	Ya, Seni lukis	Ya, bisa memanfaatkan barang bekas	Ya, Seni lukis	-
Kebiasaan apa yang sering kamu lakukan ketika di rumah?											
Nonton TV											
Main game online baik melalui facebook atau permainan lainnya yang ada di internet	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓
Main game di Ipad, Galaxy Tab, atau gauger yang lainnya		✓							✓		✓
Membuka social media (facebook atau twitter)	✓		✓	✓		✓		✓			
Mainan Blackberry atau handphone	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓
Bermain dengan teman atau tetangga atau saudara di rumah	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓
Lainnya:	Baca buku cerita	-	-	-	-	-	-	-	Olahraga	-	Olahraga
Apakah kamu suka nonton film kartun di rumah?	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
Film kartun apa yang kamu sukai?	-	ChalkZone	ChalkZone, Spongebob Squarepants	Spongebob Squarepants, Alvin and The Chipmunks, dll	Upin-Ipin, Barbie dan Princess	Dora	Spongebob Squarepants, Tom and Jerry, Nick-Ideon, ChalkZone	Tom and Jerry	Doraemon	Tinker Bell	Semua

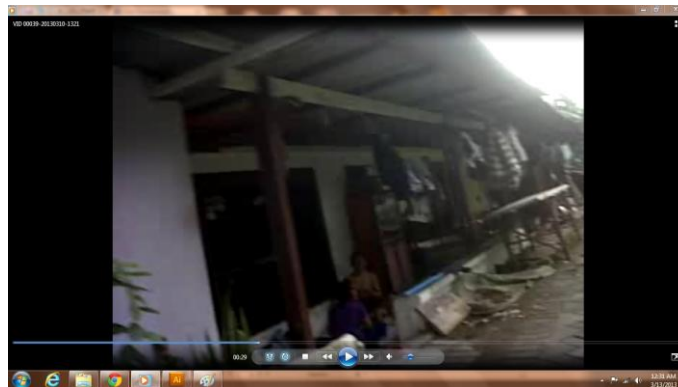
### 2.2.3. Data Visual

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



Gambar 2.15. Perkampungan di sebuah gang jalan Siwalankerto

Sumber : Dokumentasi Pribadi

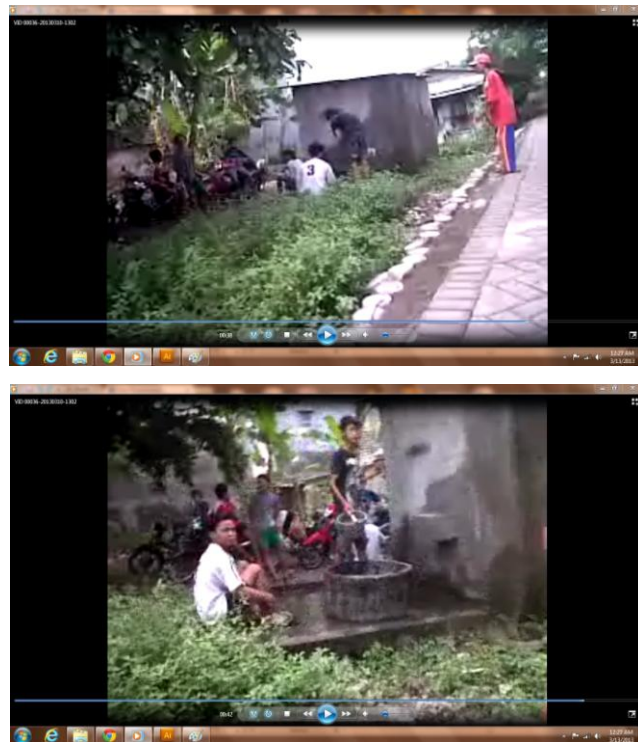


Gambar 2.16. Aktifitas di teras rumah

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Perkampungan di atas dapat dilihat jalan sudah menggunakan paving, rumah saling berdempetan atau jika ada jarak hanya sedikit, masih terdapat lahan yang dapat ditanami, terdapat unsur-unsur organik seperti pepohonan, rumput, tanaman perdu, yang ada di depan rumah atau samping rumah namun kurang

terawat. Rumah sudah menggunakan tembok yang dicat namun ada juga yang hanya tembok batu bata dan semen, atap menggunakan asbes, seng, dan ada yang genting, di teras depan biasa dibuat duduk-duduk bercengkrama dengan keluarga atau tetangga, ada tali yang menggantung di atap teras depan sebagai tempat menjemur pakaian, namun uga ada yang menjemur pakaian di halaman depan rumah yang terdapat tali yang dikaitkan di antara dua kayu.



Gambar 2.17. Aktifitas masyarakat perkampungan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

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



Gambar 2.18. Anak-anak di teras rumah

Sumber : Dokumentasi Pribadi

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



Gambar 2.19. Busana ibu

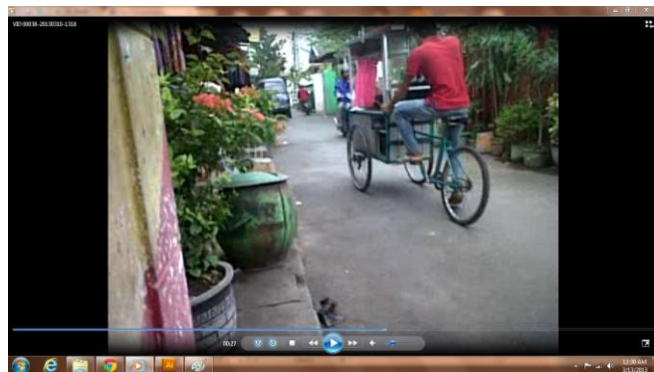
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ibu-ibu biasa mengenakan daster yang *simple*.



Gambar 2.20. Busana bapak  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

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





Gambar 2.21. Suasana jalan perkampungan lain di Siwalankerto

Sumber: Dokumentasi Pribadi

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

### 2.3. Analisis Masalah

Parikan Jawa merupakan karya sastra produk kebudayaan daerah tempatan khususnya di kota Surabaya sudah hidup lama sebelum kesenian ludruk itu ada yaitu dari kebiasaan masyarakat yang sering menggunakan parikan Jawa sebagai salah satu alat komunikasi mereka. Karena perkembangan jaman dan teknologi yang canggih produk kebudayaan seperti tradisi lisan parikan Jawa ini dianggap hanyalah produk yang sudah usang atau kuno. Kemudahan melihat, mendengar dan menyerap informasi yang ada melalui teknologi seperti internet, *blackberry*, *social media*, televisi dan media-media lain mulai menggeser budaya parikan Jawa ini. Selain itu melihat kehidupan kontemporer anak-anak yang sudah berubah, nilai-nilai moral seperti nilai kesopanan, kesederhanaan, ketekunan, kejujuran, tanggung jawab, dan menghormati orangtua mulai tak dijunjung tinggi. Karena apa yang sering mereka lihat itu yang memberikan pengaruh atau

mengajari mereka. Dan dari kebiasaan dapat menjadi cinta, kebiasaan mereka menyerap nilai-nilai budaya dari luar dapat menggeser rasa cinta terhadap warisan budaya lokal seperti tradisi lisan parikan Jawa

#### **2.4. Simpulan**

Berdasarkan fakta-fakta yang telah didapatkan dapat disimpulkan bahwa jaman akan terus maju dan teknologi akan terus berkembang dan tak berhenti memberikan pengaruhnya pada generasi muda bangsa kita. Kita mau tak mau juga harus mengikuti kemajuan teknologi karena itu juga merupakan sebuah kebutuhan agar tak menjadi bangsa yang ketinggalan jaman dan di belakang. Namun nilai-nilai warisan budaya negri kita seperti salah satunya adalah tradisi lisan parikan Jawa yang sudah lama ada di Surabaya ini perlu kita jaga dan lestarikan.

#### **2.5. Usulan Pemecahan Masalah**

Untuk melestarikan warisan budaya seperti tradisi lisan parikan Jawa ini kita juga perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan jaman. Agar tradisi lisan parikan Jawa ini tetap menarik terutama target utama perancangan yang adalah anak-anak Sekolah Dasar kelas 4-6 maka lebih baik dibuat film cerita anak-anak dalam bentuk animasi 2D sebagai media bantu pembelajaran tradisi lisan parikan Jawa. Melihat kebiasaan anak-anak yang senang sekali menonton film animasi 2D atau sering mereka sebut film kartun. Di dalam film ini juga diselipkan nilai-nilai moral yang diselipkan dalam parikan-parikan yang dilontarkan dalam adegan-adegan di film animasi tersebut.

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

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