

**PERANCANGAN ANIMASI UNTUK
MEMPERKENALKAN PERMAINAN
TRADISIONAL BETAWI TUK-TUK UBI PADA
ANAK**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana/Magister Teknik
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 24 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.

NID/NIDK: 0416086901

Dosen Pembimbing II



Asep Ramdhan, S.Ds., M.M.

NID/NIDK: 0430048701

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,**



The logo for the Visual Communication Design Program (Program Studi Desain Komunikasi Visual) at Institut Teknologi Nasional (ITN) Bandung is visible in the background. It features the word 'litenas' in blue and red, with 'INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL' and 'DESAIN KOMUNIKASI VISUAL' in smaller text below it.

Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.

NID/NIDK: 04160869

PERANCANGAN ANIMASI UNTUK MEMPERKENALKAN PERMAINAN TRADISIONAL TUK-TUK UBI PADA ANAK

AZURA MIRANDA¹, ALDRIAN AGUSTA², M.DS, ASEP RAMDHAN M.M³.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, FAD – Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: azura.miranda@mhs.itenas.ac.id, ian@itenas.ac.id, asep.ramdhan@itenas.ac.id

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya dan warisan Indonesia yang sangat penting untuk perkembangan dan pengalaman anak dalam bermain. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional mulai menghilang dan digantikan dengan permainan yang berbasis teknologi. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah memperkenalkan permainan tradisional Betawi Tuk-Tuk Ubi serta memberikan pemahaman dan menumbuhkan minat pada permainan tradisional Betawi melalui media animasi. Metode penelitian yang dilakukan pada tugas akhir ini berupa *design thinking* yang diawali dengan pemberian kuesioner dan wawancara, pengolahan data, perumusan kesimpulan perlunya memperkenalkan permainan Betawi pada anak melalui media animasi, merancang prototipe, menyusun unsur visual, karakter, alur cerita, hingga mengimplementasikan ide menjadi media animasi. Berdasarkan data yang diperoleh dari pemberian kuesioner dan wawancara terhadap 40 responden anak di Jakarta, permainan tradisional Betawi mulai dilupakan ataupun tidak pernah dikenalkan pada anak di Jakarta. Hasil kuesioner menunjukkan 63.4% responden jarang memainkan permainan tradisional Betawi dan hanya bermain ketika berada di sekolah. Selain itu, sebanyak 87.8% responden anak berminat mengenal permainan tradisional Betawi melalui media animasi. Kesimpulan dari Tugas Akhir ini adalah perlunya memperkenalkan permainan tradisional Betawi sebagai pembentukan karakter, mental, fisik, rasa, empati dan efek sosial pada anak, serta menambah media pembelajaran digital yang dikemas dalam media animasi sebagai upaya memperkenalkan permainan tradisional Betawi pada anak.

Kata kunci: Permainan tradisional, anak, animasi, memperkenalkan.

ABSTRACT

Traditional games are part of Indonesian culture and heritage which are very important for the development and experience of children in playing. Along with the changing times, traditional games began to disappear and were replaced by technology-based games. The purpose of writing this Final Project is to introduce one of the traditional Betawi game called "Tuk-Tuk Ubi" and provide understanding and foster interest in traditional Betawi games through animation. The research method used in this final assignment is design thinking which begins with giving questionnaires and interviews,

data processing, formulating conclusions about the need to introduce Betawi games to children through animation media, designing prototypes, compiling visual elements, characters, storylines, and implementing ideas. be an animation. Based on data obtained from questionnaires and interviews with 40 child respondents in Jakarta, traditional Betawi games are being forgotten or never introduced to children in Jakarta. The results of the questionnaire showed that 63.4% of respondents rarely played Betawi traditional games and only played them when they were at school. In addition, as many as 87.8% of child respondents are interested in getting to know Betawi traditional games through animation media. The conclusion of this Final Project is the need to introduce Betawi traditional games as character building, mental, physical, taste, empathy and social effects on children, as well as adding digital learning media packaged in animated media as an effort to introduce Betawi traditional games to children.

Keywords: Traditional games, children, animation, to introduce

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negeri yang kaya akan kearifan lokalnya. Tidak hanya dari hasil sumber dayanya, tetapi juga tervisualisasi dalam unsur budaya. Salah satu unsur kebudayaan bangsa yang tumbuh dan tersebar di Nusantara yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional telah tumbuh dan berkembang sejak jaman dahulu dengan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut, antara lain nilai kreatifitas, ketangkasan, kecerdasan, keluasan wawasan, dan jiwa kepemimpinan¹ (Hasanah, 2016).

Pada masa sekarang ini permainan tradisional merupakan satu dari sekian banyak warisan budaya bangsa yang lambat laun mulai hilang karena tergantikan dengan permainan berteknologi menggunakan perangkat gadget yang makin diminati anak, terutama bagi anak yang tinggal di perkotaan. Hal ini salah satunya disebabkan, anak di daerah perkotaan sudah tidak memiliki akses atau tempat untuk melakukan permainan tradisional bersama teman sebayanya². (Alva, 2022)

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menyebabkan akses bersosialisasi dan bermain anak-anak Indonesia yang merupakan Generasi Alpha (lahir mulai dari tahun 2010), menjadi sangat terbatas. Generasi ini sangat dekat sekali dengan hal yang berbau teknologi untuk melakukan berbagai permainan bersama teman sebaya misal bermain games online, menonton youtube, dll.³ (Surayawan, 2018) Dengan berbekal teknologi yang sangat dekat dengan generasi ini, mereka dapat diperkenalkan kembali dengan permainan tradisional Indonesia. Untuk mengemas permainan tradisional diperlukan regenerasi dan revisualisasi agar memunculkan ketertarikan dan berterima bagi generasi baru.⁴ (Aisyah, 2014) Sehingga perlu dirancang suatu media animasi untuk memperkenalkan permainan tradisional, khususnya permainan tradisional betawi pada anak.

2. METODOLOGI

Metodologi penelitian ini dibagi menjadi dua, Metode Analisis data dan metode perancangan. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini untuk memahami dan menganalisis interaksi antar target audiens dengan pemahaman penelitian ini, Metode analisis data yang dipilih menguraikan pertanyaan berdasarkan 5W+1H (What, Who, When, Where, How, dan Why), dan mengidentifikasi permasalahan dengan metode analisis Design Thinking. Sedangkan metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model Laswell sebagai alat untuk melakukan evaluasi terhadap proses komunikasi.

2.1 Metode Analisis Data

2.1.1 5W+1H

Metode 5W+1H digunakan sebagai penjabar atau uraian lebih lanjut mengenai penelitian ini. Dengan menggunakan rumus What (apa permasalahannya), Who (siapa target audiensnya), Where (dimana permasalahan itu terjadi), When (kapan permasalahan itu terjadi), Why (mengapa permasalahan bisa terjadi), dan How (Bagaimana Permasalahan bisa terjadi).

1. What (apa permasalahannya):

Masih minimnya anak yang mengenal, memahami, dan memainkan Permainan Tradisional Betawi

2. Who (siapa target audiensnya):

Demografis:

- Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan (umum)
- Usia: 9-11 tahun
- Profesi: Pelajar SD
- Status Ekonomi: menengah keatas

Geografis: Tinggal di Kota Jakarta

Psikografis: Sehat psikis dan jasmani, berinteraksi baik dengan teman maupun anggota keluarga, peduli dengan sesama, juga gembira dan riang

3. When (kapan permasalahan itu terjadi):

5 tahun terakhir dan membandingkan tahun sebelum dan tahun sedang pandemi

4. Where (dimana permasalahan itu terjadi):

Kota Jakarta (Jakarta Utara, Jakarta Selatan, Jakarta Timur, Jakarta Barat, dan Jakarta Pusat) dan dari sampel hasil wawancara yaitu wilayah Komplek UNJ dan Perumahan Lebak Bulus Indah

5. Why (mengapa permasalahan bisa terjadi):

Ketika anak kehilangan komunikasi dengan teman, hilangnya motivasi serta mengutamakan perangkat teknologi dibandingkan bermain keluar bersama teman. Selain itu karena faktor pandemi yang juga menyebabkan kesulitan memainkan permainan tradisional.

6. How (Bagaimana Permasalahan bisa terjadi):

Kurangnya influence serta media yang memikat anak untuk mengenal permainan tradisional Betawi.

2.1.2 Design Thinking

Design Thinking adalah suatu pendekatan untuk memecahkan masalah dan mengembangkan solusi. Pendekatan penelitian ini menggabungkan elemen-elemen seperti empathize, define, ideate, prototype, dan test.

1. Emphatize

Melakukan riset wawancara dan kuesioner dengan anak-anak 9-11 tahun untuk memahami minat mereka terhadap permainan tradisional betawi Tuk-tuk ubi. Mencari tahu kebiasaan dan hobi anak, serta bagaimana mereka memahami permainan tradisional betawi (cara bermain, peraturan, dll).

2. Define

berdasarkan data yang didapat, permainan tradisional betawi mulai dilupakan dan tidak pernah dikenal oleh anak di Jakarta. Dengan perangkat teknologi yang dimiliki oleh anak-anak di Jakarta, maka permainan tradisional betawi dapat diperkenalkan secara visual.

3. Ideate

Membuat unsur visual seperti tone & manner, menciptakan karakter desain yang menarik bagi anak-anak, membuat alur cerita yang menghibur, dan menyampaikan informasi tentang aturan permainan dengan cara yang mudah dimengerti oleh anak.

4. Prototype

Merancang prototype seperti storyboard atau sketsa awal dari animasi. Hal ini membantu dalam merancang tampilan visual, suara, narasi, dan scene yang akan digunakan dalam media animasi.

5. Test

Implementasikan ide yang telah dihasilkan menjadi sebuah media animasi yang siap untuk digunakan dalam memperkenalkan permainan tradisional betawi tuk-tuk ubi kepada anak-anak.

2.2 Metode Perancangan

2.2.1 Model Laswell

Model komunikasi Lasswell, merupakan elemen komunikasi yang digunakan sebagai alat untuk melakukan evaluasi terhadap proses komunikasi dan evaluasi terhadap masing-masing elemen komunikasi.⁵ (Ambar, 2017)

1. *(Says) What* merujuk pada isi pesan (general message) penelitian ini yaitu permainan tradisional betawi dapat diperkenalkan kepada anak melalui perangkat teknologi yang divisualisasikan secara menarik agar memunculkan keinginan anak untuk mengenal permainan tersebut. Oleh karena itu dengan memperkenalkan permainan tradisional Betawi kepada anak melalui media animasi merupakan salah satu cara untuk meestarikan budaya Indonesia khususnya permainan tradisional Betawi kepada anak Jakarta.
2. *(In Which) Channel* merujuk pada pemilihan dan penggunaan media dalam proses pengiriman pesan yaitu menggunakan platform Youtube Kids, dengan memberikan informasi pengenalan permainan tradisional betawi kepada Anak melalui media animasi yang di unggah ke platform Youtube dan bisa di akses oleh target audiens Platform Youtube kids ini satu-satunya platform situs website video sharing yang mempunyai age limit dari pre-school sampai 12 tahun.
3. *(To) Whom*, merujuk pada siapa yang menjadi penerima pesan dengan pembagian secara demografis yaitu anak perempuan dan laki-laki usia 9-11 tahun dengan profesi sebagai pelajar siswa kelas dasar, geografis yaitu tinggal di kota Jakarta, serta psikografis yaitu Sehat psikis dan jasmani, berinteraksi baik dengan teman maupun anggota keluarga, peduli dengan sesama, juga gembira dan riang.
4. *(With What) Effects* merujuk pada efek media yang ditimbulkan yaitu dengan menggunakan pendekatan emosional model komunikasi Think Feel Do, yaitu tahapan model komunikasi yang melibatkan target audiens.
 - a. Think (Pola Pikir)
Anak mengetahui bahwa dengan mengenal permainan tradisional betawi, dapat menambah berbagai wawasan dan informasi baru tentang permainan tradisional betawi dan cara memainkannya secara benar melalui media animasi.
 - b. Feel (Perasaan)
Anak merasa bahwa dengan mengenal permainan tradisional betawi dapat menumbuhkan

sikap ketangkasan, kerjasama, dan jiwa kepemimpinan, bersosialisasi, dan memperkuat hubungan antar teman.

c. Do (Aksi)

Anak dapat melakukan permainan tradisional betawi tuk-tuk ubi, setelah mengenal permainan melalui media animasi, agar jiwa bersosialisasi, ketangkasan, dan kerjasama dengan teman dapat tumbuh kembali pada anak di kota Jakarta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pendekatan Kreatif

Premis Cerita

Royani, Aminah, Benyamin, dan Affandi kelas 5 SD tengah menjalankan piket di kelasnya tiba-tiba terseret ke dunia lain yaitu sawah Nenek gerondong dan berubah menjadi ubi.

Storyline

Sekumpulan anak sekolah dasar kelas 5 SD yang terdiri dari dua anak perempuan, Royani dan Aminah dan dua anak laki-laki Benyamin dan Affandi tengah menjalankan piket di dalam kelasnya. Tiba-tiba mereka terseret ke dunia lain, ke sebuah tempat berupa tanah sawah yang luas dan sebuah gubuk kecil. Di sawah yang luas tersebut hanya ditanam beberapa macam tumbuhan sayuran umbi, tapi anehnya umbi-umbi tersebut bisa berbicara. Anak-anak tersebut berusaha menanyakan keberadaan mereka, tetapi baru menyadari bahwa mereka telah berubah menjadi umbi-umbi sama seperti mereka. Tak lama, Nenek gerondong datang untuk memanen umbi yang sudah matang. Anak-anak tersebut berusaha meyakinkan sang nenek bahwa mereka anak manusia bukan ubi. Oleh karena itu, nenek gerondong menciptakan permainan "Tuk-tuk ubi" untuk membuktikan apakah benar mereka manusia. Setelah anak tersebut berubah menjadi anak-anak kembali nenek menyadari bahwa ubi-ubi neneklah yang membawa anak-anak tersebut ke sawah nenek. Sang nenek pun marah dan ubi dengan iseng berusaha kabur dari nenek gerondong.

Setting cerita:

- Latar tempat: diluar ruangan (Sawah)
- Latar waktu: pagi hari
- Atribut: ubi (tidak pakai baju) → Pakaian anak SD
- Gaya berbicara: menggunakan aku kamu, cara ngomong anak SD dengan logat Bahasa Betawi yang tidak kental (anak sd zaman sekarang)

Plot Cerita:

- Pengenalan/Eksposisi: anak-anak membuka mata
- Rangkaian kejadian:
 - Tiba-tiba berada di sawah
 - kaget melihat ubi bisa bicara
 - Anak-anak baru sadar bahwa mereka menjadi ubi
 - nenek tidak percaya kalau mereka anak manusia
- Klimaks: anak-anak harus membuktikan kalau mereka adalah manusia dengan memainkan permainan "tuk-tuk ubi" bersama nenek gerondong dan umbi-umbi lainnya
- Resolusi: sang nenek akhirnya percaya sang nenek akhirnya percaya dan membantu anak-anak tersebut pulang dan memarahi ubi yang nakal.

3.2 Perancangan Visual

Typeface

Dengan menggunakan Kids Zone Font dan Keys Comic Font untuk memberi kesan ceria dan mudah terbaca oleh anak

KIDS ZONE FONT

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

KEYS COMIC FONT

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Skema Warna

Pemilihan warna yang memberikan kesan cerah, menarik untuk dilihat, dan menyenangkan untuk anak. Serta warna natural seperti coklat, biru, dan hijau untuk kesan natural sesuai dengan setting tempat.



UFO Green #35D461



Tan #F9E104



Purple 800080



Brown #37B6F6



Sunset Orange # F99D07



Sky Blue #882FF6

Referensi Visual



Gambar 1. Refrensi Visual Animasi

Referensi visual menggunakan gaya gambar kartun anak yang simple dan menarik seperti contoh gambar diatas gaya gambar menggunakan film seperti "Breadwinner", Bee and Puppycat, dan Song of Sea"

Desain Karakter

Karakter animasi terdiri dari Protagonis, Antagonis, dan Tokoh pendamping. Karakter Protagonis yaitu Royani "yani" yang mempunyai ciri pintar, pendiam, dan pencari solusi, Benjamin "Ben" yang penakut, lambat bergerak, dan panik, Affandi "Fandi" yang mempunyai jiwa pemimpin dan baik, dan Amina "Mineh" yang suka ngatur dan pemarah.

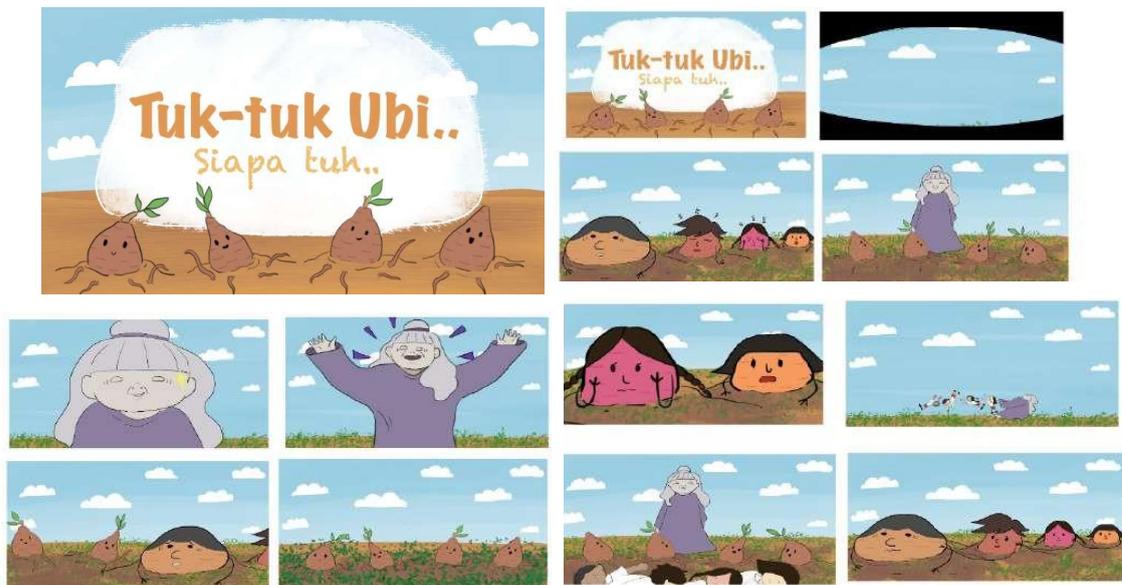
Kemudian tokoh antagonis yaitu nenek gerondong yang mempunyai ciri sangat kuat dan suka marah-marah. Dan yang terakhir tokoh pendamping yaitu ubi yang iseng dan nakal.



Gambar 2. Karakter Desain

Animasi

Animasi ini berdurasi 2 menit dan 30 sekon terdiri dari title card dengan judul "Tuk-tuk Ubi Siapa tuh.." Animasi ini mempunyai 12 scenes lengkap dengan voice acting, background music, serta sound effect.



Gambar 3. Scene Animasi

4. KESIMPULAN

Maraknya berbagai jenis permainan berteknologi mengakibatkan permainan tradisional Betawi dilupakan dan tidak pernah dikenal oleh anak di Jakarta. Padahal perkembangan dan pengalaman anak dalam bermain akan membentuk karakter, mental, fisik, rasa, empati dan efek sosial pada anak. Oleh karena itu dalam membentuk sikap tersebut maka perlu mengenalkan permainan tradisional pada anak, khususnya permainan tradisional Betawi. Pengenalan permainan tradisional Betawi tersebut dikemas dalam bentuk media animasi diawali dengan perancangan prototipe, unsur visual, karakter, alur cerita, hingga mengimplementasikan ide menjadi media animasi. Dengan perangkat teknologi yang dimiliki oleh anak-anak, diharapkan permainan tradisional Betawi Tuk Tuk Ubi ini dapat diperkenalkan dan anak-anak memiliki keinginan dan minat untuk mengenal, mempelajari, maupun melakukan permainan tradisional tersebut bersama teman sebaya yang bertujuan untuk menumbuhkan sikap ketangkasan, kerjasama, dan jiwa kepemimpinan, sosialisasi, serta memperkuat hubungan antar teman, khususnya bagi anak-anak di wilayah perkotaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik, Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. Vol 5, No 1 (2016), Jurnal Pendidikan Anak.
- Alva, Y.A.G. (2022). Eksistensi Olahraga dan Permainan Tradisional di Desa Harapan Makmur Kecamatan Meliau Kabupaten Sanggau. Diploma thesis, IKIP PGRI Pontianak Bagi Anak Usia Dini, Vol 5, No 1 (2016), Jurnal Pendidikan Anak.
- Suryawan, A.J (2018). Permainan Tradisional sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. Volume 2, No. 2, September 2018, Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja.
- Aisyah, F (2014). Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia. Penerbit Cerdas Interaktif (CIF), Penebar Swadaya Group, 2014.
- Ambar (2017). Model Komunikasi Laswell Konsep-Kelebihan-Kekurangan. Pakar Komunikasi <https://pakarkomunikasi.com/model-komunikasi-lasswell>