

ADAPTASI CERITA RAKYAT JAYAPRANA DAN LAYONSARI DALAM BENTUK ANIMASI 2D

Putu Ayu Riyanta Lestari¹, I Ketut Setiawan²

^{1,2}STMIK STIKOM Indonesia, Denpasar, Bali - Indonesia

e-mail: ayuriyanta@gmail.com¹, sundarambali88@gmail.com²

INFORMASI ARTIKEL

Received : Oktober, 2019
Accepted : Oktober, 2019
Publish online : Oktober, 2019

ABSTRACT

Character education is given by the parents to their children through folktales. However, day by day folktales become more and more disappear among the influence of the even greater globalization. Thus, a synergy between folktales and technology is needed then both can be run hand in hand. The Jayaprana and Layonsari folktale's adaptation into 2D animation movie is one kind of synergy between folktales and technology, where both can work together and support each other. In this 2D animation movie form, the story of Jayaprana and Layonsari are popularly known because it has larger publication space such as youtube, social media and smartphone. This has effect where the folktales will always be remembered even though the globalization and technology have bigger influence

Key words : 2D Animation, Folktales, Jayaprana and Layonsari

ABSTRAK

Pendidikan karakter diberikan oleh orang tua kepada anak-anaknya melalui cerita rakyat atau dongeng. Namun kian hari cerita rakyat semakin tenggelam ditengah pengaruh globalisasi yang semakin besar. Sehingga perlu adanya sinergi antara cerita rakyat dan teknologi sehingga mereka berdua bisa berjalan Bersamaan. Adaptasi cerita rakyat Jayaprana dan Layonsari dalam bentuk film animasi 2D merupakan bentuk sinergi antara Cerita rakyat dengan teknologi, dimana keduanya mampu berjalan bersamaan dan saling mendukung satu dengan yang lainnya. Dalam kemasan film animasi 2D, cerita Jayaprana dan layonsari lebih dikenal karena memiliki ruang publikasi yang luas meliputi youtube, media social dan smartphone. Hal ini memiliki dampak dimana cerita rakyat akan selalu diingat meskipun derasnya pengaruh globalisasi dan teknologi saat ini.

Kata Kunci: Animasi 2D, Cerita Rakyat, Jayaprana dan Layonsari

PENDAHULUAN

Setiap daerah di Bali, terdapat cerita legenda yang beraneka ragam dan dipercaya oleh masyarakat setempat bahwa cerita tersebut benar terjadi dan dikaitkan dengan adanya suatu tempat atau nama sebuah tempat, kisah seorang tokoh ataupun suatu peristiwa. Cerita rakyat seperti legenda sangat menarik dengan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Melalui cerita rakyat atau dongeng, para orang tua dalam memberikan Pendidikan norma-norma, etika, budi pekerti dan lain sebagainya secara lisan[1]

Namun perkembangan teknologi serta derasnya arus globalisasi, sedikit demi sedikit telah mengikis nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Bali, salah satunya adalah cerita rakyat atau legenda. Made Taro selaku maestro dongeng menuturkan, saat ini cerita rakyat kian hari kian tenggelam. Masyarakat khususnya anak muda lupa akan cerita rakyat yang ada di daerah mereka sendiri. Hal tersebut tidak terlepas dari beragamnya film-film dari luar Bali yang banyak diminati oleh masyarakat sehingga mereka kian hari kian lupa pada cerita rakyat. Made Taro juga menegaskan, dalam cerita rakyat terkandung pesan moral serta etika dan nilai-nilai penting tentang kehidupan.

Ketertarikan anak-anak serta remaja saat ini yang lebih mengenal tradisi luar negeri daripada dalam negeri, salah satu contohnya adalah perayaan hari valentine. Masyarakat khususnya remaja mengaitkan hari kasih sayang dengan hari valentine. Sementara di Bali sendiri terdapat kisah Jayaprana dan Layonsari yang di dalam kisahnya menyiratkan kesetiaan, cinta dan pengorbanan terhadap orang yang disayangi. Kisah Jayaprana dan Layonsari sendiri berasal dari Bali Utara lebih tepatnya di desa Klianget, Buleleng-Bali[2]. Cerita Jayaprana dan Layonsari sering juga dikaitkan dengan kisah Romeo dan Juliet dimana memiliki jalan cerita yang mirip dimana menceritakan tentang kesetiaan pasangan kekasih. Hingga kini cerita Jayaprana dan Layonsari dipercayai kebenarannya oleh masyarakat baik yang berasal dari Buleleng maupun di luar Buleleng. Legenda Jayaprana dan Layonsari bercerita tentang pengabdian seorang pemuda kepada rajanya serta kesetiaan sepasang perempuan yang berjanji akan setia sehidup dan semati bersama suaminya[2].

Kisah ini memiliki makna keutamaan sifat setia seorang istri seperti layaknya Layonsari, hal tersebut diungkapkan oleh Jero Mangku Wayan Kutang. Lain halnya dengan Jero Mangku Putu Nesa yang mengatakan bahwa seorang raja tidak diperbolehkan menjadikan menantunya sebagai

istri, karena dapat menyebabkan malapetaka dan kemurkaan Dewa. Hal tersebut dapat diartikan bahwa akibat buruk akan diperoleh dari perbuatan semena-mena terhadap orang lain. Melalui cerita ini dapat dilihat juga bahwa di balik romantisme yang berakhir dengan kematian dua tokoh utama, adalah akibat hegemoni patriarki antara Jayaprana, Layonsari, dan Sang Raja. Pada akhirnya bisa dilihat betapa kuasanya si pemilik kekuasaan sampai-sampai berhak memutuskan hidup mati seseorang. Kisah yang merupakan cerminan dari realita kehidupan dan sarat akan pesan dan makna. Namun karena kurangnya sosialisasi serta publikasi sehingga kisah ini terkubur dan dilupakan oleh anak-anak, remaja, dan juga orang dewasa.

Tradisi yang memperlakukan cerita rakyat sebagai sumber ajaran moral dan bahan baku menyebarkan ajaran-ajaran tersebut semakin memudar. Sehingga berdasarkan hal tersebut, perlu adanya sinergi antara kearifan lokal dengan teknologi modern, sehingga kearifan lokal bisa tumbuh dan bertahan dalam perkembangan teknologi serta arus globalisasi yang semakin berkembang. Wujud sinergi antara teknologi dan kearifan lokal tersebut adalah mengemas cerita rakyat Jayaprana dan layonsari kedalam sebuah film animasi 2D.

Film animasi merupakan bentuk seni modern dan populer saat ini yang dibuat untuk berbagai kepentingan baik itu Pendidikan, bisnis dan hiburan[3]. Pemilihan media film animasi didasari oleh beberapa keunggulan diantaranya, film animasi memiliki ruang publikasi serta distribusi yang luas. Dimana film animasi tersebut bisa dipublikasikan melalui media sosial yang saat ini sedang berkembang di masyarakat. Sehingga masyarakat khususnya anak-anak dan remaja lebih mudah mendapatkan akses untuk menikmati animasi cerita rakyat yang telah dipublikasikan. Animasi juga dapat sebagai media audio visual memiliki keunggulan dimana 80% dari konten audio visual yang ditampilkan secara bersamaan akan mampu diserap oleh penontonnya[4]

Selain itu juga, animasi mampu merekonstruksi cerita lama seperti memvisualisasikan hal-hal yang telah hilang atau sudah tidak ada seperti candi yang telah hancur, kerajaan, dan lain sebagainya. Animasi juga memiliki keunggulan dari segi pembiayaan dalam proses produksi dimana hal-hal yang sulit diwujudkan dengan teknik live action bisa diwujudkan dengan animasi seperti manusia terbang, penggambaran seting lokasi di langit, di berbagai tempat yang sulit untuk dikunjungi lainnya[5]

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan history dimana fokus penelitian berupa peristiwa-peristiwa yang sudah berlalu dan melakukan rekonstruksi masa lalu dengan sumber data atau saksi sejarah yang masih ada hingga saat ini. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan analisis visual pada beberapa media sosial. Data yang diperoleh direduksi dan dianalisis berdasarkan keilmuan desain komunikasi visual.

Penelitian berawal dari permasalahan cerita rakyat kian hari kian tenggelam oleh perkembangan teknologi modern serta mulai berkurangnya peran orang tua yang menceritakan cerita rakyat kepada anaknya. Masyarakat khususnya anak-anak lupa akan cerita rakyat yang ada di daerah mereka sendiri. Selanjutnya, dengan mengumpulkan data melalui metode wawancara, observasi, dan studi kepustakaan. Data dianalisis untuk menemukan penyebab permasalahan tersebut, lalu menentukan solusi dari hasil analisis dimana dalam hal ini solusi yang ditawarkan berupa film animasi 2D.

Selanjutnya dilakukan proses perwujudan yang dilakukan dengan tiga tahapan yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dimana pada tahap pra produksi meliputi perencanaan, konsep ide, riset atau analisis visual, penyusunan scenario dan storyboard, dan terakhir persiapan aset yang meliputi karakter, property, latar, dan suara yang akan dijadikan animasi. Tahap kedua yaitu tahap produksi yang meliputi tahap penentuan format animasi, Teknik perwujudan animasi, prinsip dasar animasi dan transisi. Tahap ketiga yaitu tahap pasca produksi yang terbagi menjadi empat bagian, yaitu penggabungan keseluruhan *scene*, memasukan suara, kemudian render final.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Animasi 2D Jayaprana dan Layonsari ini menggunakan format video HDV dengan aspek rasio 16:9, *frame rate* 29,97 *fps* serta resolusi 1280 x 720 pixel. Konsep pada film animasi ini adalah :

1. Scene 1

Pada *scene* 1 dalam film Jayaprana dan Layonsari ini menampilkan judul dari film dengan *background* awan berwarna orange dengan tujuan menampilkan suasana sore hari. Dimana pergerakan kamera yang digunakan adalah *zoom in*.



Gambar 1. Scene Judul
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]

2. Scene 2

Pada bagian *scene* 2 ini, menampilkan karakter cening yang sedang asik membaca komik di *handphone*-nya. Selain itu *scene* ini juga menceritakan seorang cening yang sedang bercakap-cakap dengan kakeknya yang ditampilkan dengan latar sawah.



Gambar 2. Panel 1 : Cening Sedang Membaca Komik
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]



Gambar 3. Panel 2 : Cening Sedang Membaca Komik
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]

3. Scene 3

Pada *scene* ini, terdapat beberapa panel yang menceritakan kisah awal hidup seorang Jayaprana hingga seorang patih menemukannya dan membawanya kepada sang raja.



Gambar 4. Panel 1 : Jayaprana Kecil Sedang Menangis
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]



Gambar 5. Panel 2 : Patih Melihat Jayaprana
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]



Gambar 6. Panel 3 : Patih dan Jayaprana Kecil
Menghadap Raja
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]



Gambar 7. Panel 4 : Jayaprana Kecil Sedang Belajar
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]

4. Scene 4

Pada scene ini, menceritakan Jayaprana yang diminta raja untuk mencari seorang istri. Sehingga dia memutuskan untuk melihat gadis-gadis yang lalu lalang di pasar. Hingga dia melihat seorang

gadis cantik yang sedang berbelanja di pasar itu dan dia jatuh hati.



Gambar 8. Panel 1 : Layonsari Berbelanja di Pasar
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]



Gambar 9. Panel 2 : Layonsari Melirik Jayaprana
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]

5. Scene 5

Pada scene ini menceritakan Jayaprana yang sedang menghadap Raja, dengan tujuan untuk menyampaikan kabar bahwa dia telah menemukan pujaan hatinya.



Gambar 10. Jayaprana Menghadap Raja
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]

6. Scene 6

Pada scene ini menceritakan Jayaprana yang pergi ke rumah Layonsari untuk menyerahkan surat dari raja kepada bapak layonsari, kemudian bapak menanyakan apakah Layonsari bersedia menikah dengan Jayaprana. Layonsari hanya tersenyum tanda setuju.



Gambar 11. Ayah Layonsari Menyerahkan Surat Kepada Layonsari
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]

7. Scene 7

Pada scene ini menceritakan Jayaprana yang kembali menghadap raja, dan menyampaikan kabar baik yang dibawanya dari rumah Layonsari, bahwa lamarannya diterima. Adegan ini digambarkan dengan Jayaprana yang sedang bersimpuh menyampaikan berita dengan tujuan agar adegan dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar 12. Jayaprana Menghadap Raja
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]

8. Scene 8

Pada scene ini menceritakan Jayaprana dan Layonsari yang sedang melangsungkan acara pernikahan.



Gambar 13. Jayaprana dan Layonsari Menikah
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]

9. Scene 9

Pada scene 9 menampilkan Raja yang berpikir untuk merebut Layonsari dari Jayaprana.



Gambar 14. Raja Sedang memikirkan Siasat
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]

10. Scene 10

Pada scene ini terdapat 2 panel yaitu ketika raja sedang berbicara kepada patih dan ketika Raja memerintahkan Jayaprana untuk pergi ke Teluk Terima. Adegan ini digambarkan dengan raja yang mengacungkan tangan tanda memerintahkan kepada Jayaprana.



Gambar 15. Panel 1 : Raja Berbicara Pada Patih
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]



Gambar 16. Panel 2 : Raja Memerintahkan Jayaprana Untuk Pergi ke Teluk Terima
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]

11. Scene 11

Pada scene ini menampilkan Jayaprana Bersama istrinya terkait dengan perintah yang raja berikan untuknya. Mendengar hal itu Layonsari khawatir. Adegan tersebut digambarkan dengan Jayaprana dan Layonsari yang sedang duduk berdua dan sedang bercerita dengan ekspresi khawatir dari Layonsari.



Gambar 17. Jayaprana Bicara Kepada Layonsari
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]



Gambar 20. Panel 1 : Jayaprana Sedih
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]

12. Scene 12

Pada scene ini menggambarkan patih, Jayaprana dan beberapa prajurit pergi ke Teluk Terima untuk menyelidiki kekacauan yang terjadi disana.



Gambar 18. Jayaprana dan Patih Pergi ke Teluk Terima
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]



Gambar 21. Panel 2 : Hujan dan Petir Bergemuruh
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]

13. Scene 13

Pada scene ini menggambarkan patih yang tak sanggup menjalankan perintah raja untuk membunuh Jayaprana. Dia memberitahu Jayaprana tentang siasat raja dan menyerahkan surat dari raja untuknya. Adegan ini ditampilkan dengan patih yang bersimpuh meminta maaf dan Jayaprana yang mendengarkan pengungkapan dari patih tersebut.



Gambar 19. Patih Bicara Kepada Jayaprana
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]

14. Scene 14

Scene 14 memperlihatkan Jayaprana yang sedih dan menyuruh Patih untuk membunuhnya agar patih tidak melanggar perintah sang raja. Kematian Jayaprana membuat langit mendung dan hujan.

15. Scene 15

Pada gambar ini memperlihatkan Layonsari yang sedang duduk bersimpuh dan menangis karena mengetahui kematian Jayaprana. Akhirnya Layonsari menikamkan keris ketubuhnya, menyusul kematian suami tercinta.



Gambar 22. Panel 1 : Layonsari Bersedih
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]



Gambar 23. Panel 2 : Layonsari Bunuh Diri
[Sumber : Arsip Penulis, 2019]

16. Scene 16

Scene ini merupakan scene terakhir dimana memperlihatkan Cening yang tertarik dengan cerita sang kakek, dan hingga hari berganti menjadi malam, sebagai petanda cerita sudah selesai.



Gambar 24. Panel 1 : Cening Sedang Berbicara Kepada Kakek

[Sumber : Arsip Penulis, 2019]



Gambar 22. Panel 2 : Suasana Malam di Desa Cening

[Sumber : Arsip Penulis, 2019]

KESIMPULAN

Sinergi antara teknologi dengan kearifan lokal, membuat keduanya bisa berjalan beriringan dan saling mendukung. Kemasan cerita rakyat Jayaprana dan layonsari menjadi sebuah film

animasi 2D, mampu menjangkau lebih luas media yang populer saat ini, semisal youtube dan social media. Melihat kenyataan anak-anak saat ini yang 'akrab' dengan gadget dan media social, maka cerita rakyat dengan kemasan animasi 2D mampu menjangkau mereka melalui media yang mereka gemari sehingga cerita rakyat akan tetap dikenal walau jaman terus berkembang dan teknologi semakin berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Kristanto, "Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Penanaman Etika Untuk Membentuk Pendidikan Karakter Bangsa," *Mimb. Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 59–64, 2014.
- [2] R. Dj. P. I Wayan Artika, "Duka-Cerita Jayaprana Dalam Rekaman Pertunjukan Sendratari: Analisis Struktur Naratif. The Tragedy of Jayaprana in the Recording of Dance Drama Performance: A Structural Narrative Analysis.pdf." *SOSIOHUMANIKA*, pp. 491–499, 2000.
- [3] E. B. Lestari, "Konsep Naratif Dalam Film Dokumenter Pekak Kukuruyuk," *J. Nawala Vis.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–17, 2019.
- [4] Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, vol. 58, no. 12. 2014.
- [5] D. G. P. Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, Kadek Ayu Satyasumaya Narpaduhita, "View of PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2D SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENANGANAN ANXIETY DISORDER," *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 146–152, 2019.