

Concept Art Animasi 2D sebagai Media Informasi Budaya Desa Wologai Nusa Tenggara Timur

Riky Taufik Afif¹, Fathimah Athiyah Zhafirah², Rully Sumarlin³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
e-mail: ¹rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id, ²fathimahzhafirah2@telkomuniversity.ac.id,
³rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pelestarian budaya Desa Adat Wologai, Nusa Tenggara Timur dengan menggunakan animasi sebagai media informasi untuk memperkenalkan budaya wologai dengan lebih mendalam. Penelitian ini berpusat sebagai media informasi yang ingin memperkenalkan budaya Desa Adat Wologai yang jarang disorot oleh media dikarenakan sulitnya akses perjalanan dan desanya yang terpencil. *Concept Art* merupakan salah satu sarana yang dapat dijadikan media informasi untuk memperkenalkan Desa Adat Wologai dari gambaran-gambaran ilustrasi dari kebudayaan yang divisualisasikan di dalamnya. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan instrumen observasi dan wawancara secara langsung dengan penduduk lokal. Budaya Wologai menekankan rasa hormat terhadap leluhur/orang yang lebih tua, diiringi dengan keyakinan bahwa terdapat persatuan dalam keberagaman. Dengan animasi sebagai media untuk memberikan informasi terkait budaya, target sasaran/audiens akan lebih mudah untuk memahami dan mengingat dengan banyaknya keterlibatan panca Indera dalam menangkap audio dan visual. Implementasi dalam pelestarian budaya dapat dicerminkan dari kegiatan sehari-hari. Dalam memperkenalkan suatu budaya diperlukan tingkat kehati-hatian yang tinggi dalam menyajikan konten yang terdapat dalam media *concept art* animasi 2D untuk memperkenalkan budaya masyarakat Wologai.

Kata kunci: Budaya, Konsep, Media, Wologai

2D Animation Concept Art as a Media for Cultural Information in Wologai Village East Nusa Tenggara

Abstract

Preserving the culture of the Wologai Traditional Village, East Nusa Tenggara by using animation as an information medium to introduce Wologai culture in more depth. This research is focused as an information medium that wants to introduce the culture of the Wologai Traditional Village which is rarely highlighted in the media because of the difficulty of travel access and the remoteness of the village. Concept Art is a tool that can be used as an information medium to introduce the Wologai Traditional Village from the cultural illustrative images visualized in it. The research method uses a qualitative descriptive method with observation instruments and direct interviews with local residents. Wologai culture emphasizes respect for ancestors/elders, accompanied by a belief in unity in diversity. With animation as a medium for conveying information related to culture, the target audience/audience will more easily understand and remember it with the involvement of the five senses in capturing audio and visuals. Implementation in cultural preservation can be reflected in daily activities. In introducing a culture, high accuracy is required in presenting the content contained in 2D animation concept art media to introduce the culture of the Wologai people.

Keywords: Concept, Culture, Media, Wologai

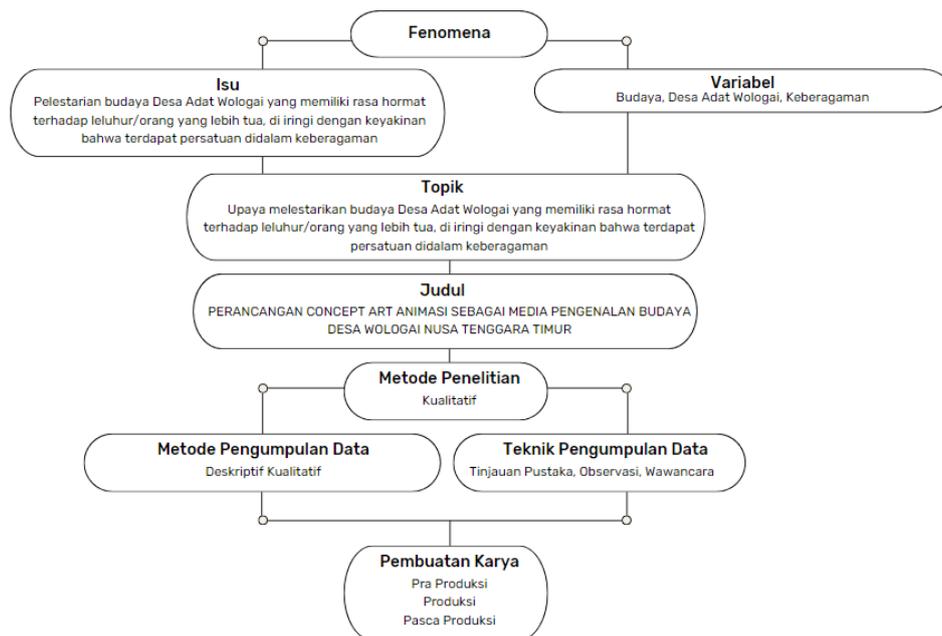
Pendahuluan

Desa adat Wologai merupakan desa adat etnis Lio yang berada di daerah Kawasan Taman Nasional kelimutu, Kecamatan Detusoko, Kabupaten Ende, provinsi Nusa Tenggara Timur. Masyarakat desa ini memiliki keteguhan yang kuat untuk menjaga warisan yang ditinggalkan oleh leluhurnya, dicerminkan oleh budaya keseharian yang berlangsung dengan mempraktikkan nilai-nilai luhur, baik itu dari segi ucapan dan tindakan. Sayangnya, kebudayaan di Desa Adat Wologai ini sangat jauh dari perhatian publik dikarenakan minimnya akses dan jarak tempuh yang sulit dalam mendapatkan informasi ke desa. Untuk itu, sebagai upaya pelestarian budaya desa Wologai sebagai salah satu desa yang berada di Nusa Tenggara Timur, baik dari segi sejarah, kebiasaan, dan kepercayaan, diperlukan media yang tepat. Salah satu media yang tepat dalam menyampaikan kebudayaan Desa Adat Wologai adalah animasi. Oktavia, Jupri (2022) berpendapat bahwa animasi dapat menarik perhatian siswa yang ditunjang dengan ketenangan pikiran siswa dapat memberikan informasi-informasi yang terkandung dalam film tersebut dengan ingatan jangka panjang sehingga informasi yang diperoleh tidak mudah terlupakan.

Concept Art merupakan salah satu tahap pada proses pra produksi animasi yang berfungsi untuk menggambarkan karakter, *environment*, *key art*, dan properti yang akan digunakan di animasi. Eaves dalam Utomo dan Kuntjara (2022), *concept art* bukanlah hasil akhir berupa gambar yang indah. *Concept art* merupakan bagian awal penciptaan produk, dimana 'hasil akhirnya' terinspirasi dari karya tersebut. Oleh karena itu, meski sering tidak terlihat oleh penonton, *concept art* tetap sangat penting untuk memandu jalannya proses penciptaan karya animasi. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *concept art* merupakan salah satu tahapan paling penting dalam pembuatan animasi, penulis ingin menyampaikan informasi kebudayaan Desa Adat Wologai melalui *concept art* yang menampilkan gambaran ilustrasi dari ide pokok animasi. Penulis harap, dari perancangan *concept art* ini akan memberikan informasi kepada anak-anak tentang kebudayaan di Desa Wologai. Perancangan *concept art* mengenai desa adat Wologai ini dirancang, dibuat, dan dikembangkan sesuai dengan data yang telah penulis peroleh mulai dari data hasil observasi, data hasil wawancara, data hasil studi pustaka, dan sebagainya. Hasil dari perancangan tersebut merupakan *concept art* yang menjadi media informasi mengenai kebudayaan Desa Adat Wologai kepada anak-anak melalui *concept art*. Maka dari itu, dari seluruh eksplanasi fenomena diatas, penulis menuliskan judul untuk penelitian dengan judul “*Concept Art Animasi 2d Sebagai Media Informasi Budaya Desa Wologai Nusa Tenggara Timur*”.

Pada perancangan *concept art* desa adat Wologai, terdapat metode penelitian yang penulis gunakan. Metode penelitian yang penulis gunakan untuk merancang adalah metode penelitian data

kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan strategi penelitian yang menyelidiki suatu kejadian, suatu fenomena kehidupan individu dan meminta seorang sekelompok masyarakat untuk menceritakan kehidupannya (Subandi, 2011). Informasi-informasi yang telah diperoleh akan dijabarkan dalam bentuk kronologi deskriptif dengan lampiran kata-kata dan gambar (Subandi, 2011). Metode penelitian yang digunakan adalah dengan observasi, wawancara, dan studi Pustaka. Observasi dilakukan secara langsung di desa adat wologai, Kecamatan Detusoko, Kabupaten Ende pada tanggal 25-26 April 2023. Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber, diantaranya Yuli, Mama Tertua dan Sylvester Prabu.



Gambar 1. Kerangka Penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Pembahasan

Kebudayaan merupakan suatu konsep yang membangkitkan minat dan berkaitan dengan cara manusia hidup, belajar berpikir, merasakan, meyakini dan mengupayakan apa yang pantas menurut budayanya. Dalam arti kata, perilaku dan fenomena sosial lah yang menggambarkan identitas dan citra suatu masyarakat (Sagala, dalam Syakhrani dan Kamil 2022).

Istilah desa ataupun kampung di beberapa Daerah di Nusa Tenggara Timur pada umumnya dikenal dengan berbagai nama. Menurut Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Pusat Penelitian Sejarah Dan Budaya Proyek Penelitian Dan Pencatatan Kebudayaan Daerah (1978) di daerah Manggarai disebut beo, Ngada: nua, Flores Timur (Lamaholot) disebut Lewo, Sumba : Paranigu, Dawan, Kuan di Sabu, Rae. Desa-desa tradisional di Nusa Tenggara Timur tidak begitu besar, hanya terdiri dari beberapa puluh rumah yang biasanya adalah satu kesatuan genealogis: Beberapa daerah di Nusa Tenggara Timur mempunyai konsep tertentu tentang desa yang diasosiasikan atau dianggap

sebagai makhluk hidup (Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Pusat Penelitian Sejarah Dan Budaya Proyek Penelitian Dan Pencatatan Kebudayaan Daerah, 1978).

Desa-desanya tradisional pada umumnya terletak di puncak bukit yang sulit dicapai. Letak yang demikian itu pada umumnya atas pertimbangan keamanan dan kepercayaan. Gunung atau bukit mempunyai artian suci dalam sistem kepercayaan.

Menurut Edo (2018), desa atau kampung adat Wologai merupakan salah satu permukiman tradisional masyarakat Wologai yang masih memiliki pola permukiman yang berbasis pada sistem kepercayaan masyarakat setempat. Desa Adat Wologai terletak di Desa Wologai Tengah, Kecamatan Detusoko Kabupaten Ende kira-kira 40 Km arah timur Kota Ende. Perkampungan adat Desa Wologai merupakan salah satu dari 24 komunitas adat Suku Lio yang berada di sekitar Kawasan Taman Nasional Kelimutu, dengan budayanya yang luhur, dan sangat kental dengan perilaku agraris, religius, sekaligus magis dengan kedekatannya yang kuat pada alam.



Gambar 2. Desa Adat Wologai
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Desa adat Wologai adalah salah satu suku yang masih kental dengan budayanya. Masyarakat di desa Wologai memiliki prinsip Bhinneka Tunggal Ika yang kuat karena kepercayaan sama leluhur masyarakat yang tertanam. Desa adat Wologai memiliki berbagai budaya yang luhur, dan, religius, magis dengan kedekatannya yang kuat pada alam, dan kental dengan perilaku agraris (Edo, 2018). Dapat disimpulkan bahwa desa adat Wologai memiliki banyak budaya dan masih berpegang teguh dengan kebudayaan daerahnya.

Pandemi COVID-19 memaksa manusia untuk beradaptasi dengan gaya hidup baru. Komunikasi virtual lebih sering digunakan selama pandemi berlangsung dan menjadi kebiasaan baru dalam berkomunikasi di masyarakat. Work from home, school from home, virtual meeting dan webinar adalah beberapa contoh kebiasaan baru semenjak terjadinya pandemi COVID-19. Pembatasan aktivitas dan interaksi tatap muka secara langsung akan menimbulkan stress pada tubuh manusia, maka dari itu diperlukan sebuah hiburan (Ronggowarsito, Ramdhan & Afif, 2022).

Media informasi adalah wujud visual dapat berbentuk gambar maupun video yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dari informan kepada komunikan.

Menurut Criticos (1996), media adalah salah satu komponen komunikasi yang berperan sebagai pembawa pesan dari komunikator menjadi komunikan. Media informasi dapat diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis yang memiliki sebuah tujuan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali kumpulan informasi dengan wujud visual (Sobur, 2006).

Media informasi dengan wujud visual yang dirancang dalam bentuk concept art diyakini dapat memperkenalkan budaya desa adat wologai dengan menarik kepada para audiens.

Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022).

Kata animasi berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu *animo* yang berarti keinginan, keinginan atau ketertarikan. Ia memiliki makna yang lebih dalam yaitu roh, jiwa, atau kehidupan. Pada masyarakat kuno, Animisme merupakan kepercayaan bahwa semua benda mempunyai jiwa (kehidupan) (Soenyoto, 2017: 1).

Animasi dapat diartikan sebagai suatu gerakan yang dihidupkan dalam gambar kartun yang dapat bergerak. Video animasi merupakan media yang memadukan media audio dan media visual untuk menarik perhatian siswa, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sulit (Pitriani dan Saputra dalam Oktaviana dan Nurfalih, 2023).

Animasi merupakan suatu kumpulan gambar bergerak yang terlihat hidup berbentuk video yang memiliki audio dan visual di dalam tampilannya. Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

Dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan salah satu media informasi penyampaian pesan yang di rancang dalam bentuk gambar yang bergerak.

Menurut Andry Setiawan, dkk. (2015: 2-4) dalam jurnal Haurissa, dkk. (2022: 2) Konsep Seni atau yang lebih sering disebut dengan *Concept Art* merupakan suatu bentuk ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu ide pada proses pra produksi dalam sebuah film, video game, animasi, komik dan beberapa media lainnya, sebelum diwujudkan dalam produksi. *Concept Art* dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu:

- 1) Desain Karakter, menurut Ruyattman (2013), merupakan hal penting yang ada dalam pembuatan suatu produksi baik itu film, komik, animasi, ataupun game. Karakter dapat

membawa suatu cerita beserta dengan pesan yang ingin disampaikan melalui media film, komik, ataupun game kepada para *audience*. Ruyattman mengatakan bahwa karakter merupakan suatu elemen yang sering kali diingat oleh *audience* ketimbang dengan elemen-elemen lain. Nilai jual pada suatu produksi industri kreatif akan berkurang tanpa adanya elemen karakter (Ruyattman, 2013). Menurut Jensen (2015) Karakter merupakan makhluk *humanoid* atau makhluk lain yang memiliki peran dalam sebuah karya fiksi dengan berbagai ciri tertentu yang mendefinisikannya. Salah satunya adalah shape atau bentuk karakter. Shape atau bentuk desain karakter didasari oleh bentuk-bentuk geometris seperti lingkaran, kotak, dan segitiga.

- 2) Desain *Environment* merupakan bagian terjadinya pembentukan *background*. Objek-objek yang tampil pada *background* terbentuk dari konsep desain yang telah dikembangkan sebelumnya. Dalam mendesain suatu *environment*, hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatannya adalah gambaran bagaimana tokoh tersebut akan hidup dan berinteraksi dengan alam dan tokoh lainnya, gambaran dunia wilayah atau lingkungan yang menjadikannya sebagai acuan dalam pembuatan latar. Proses desain dalam menciptakan suatu lingkungan memerlukan waktu yang cukup lama, proses pengembangan visual yang imajinasinya tinggi (Tresna dan Budiman, 2019).
- 3) *Key Art* menurut Andry Setiawan, dkk. (2015: 2-4) dalam jurnal Haurissa, dkk. (2022: 3) merupakan rancangan tampilan visual yang menggambarkan pencahayaan, *mood*, warna dan kamera dalam cuplikan adegan yang ditampilkan dalam film, animasi, video game, komik atau media lainnya. d.) Desain Properti menurut Andry Setiawan, dkk. (2015: 2-4) dalam jurnal Haurissa, dkk. (2022: 3) yaitu mendesain tampilan alat peraga yang akan digunakan dalam sebuah film, animasi, video game, komik atau media lainnya.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan *concept art* adalah kumpulan dari ilustrasi yang berisi gambaran besar dari proses pembuatan film, animasi maupun game. *Concept art* ini berisi komponen-komponen utama yang menjadi pokok dari animasi, film atau game, yaitu, desain karakter, *environment*, *key art*, dan properti.

Pada proses observasi, pengunjung diharuskan menggunakan kain sarung khas etnis lio sebagai atribut ketika memasuki wilayah desa Wologai. Penggunaan sarung ini adalah bentuk pelestarian budaya serta merupakan bentuk adat hormat terhadap leluhur, karena tidak hanya diwajibkan untuk pengunjung, namun juga warga desa yang hendak memasuki desa wologai maupun

pada proses upacara Tarian Gawi Wologai. Keberagaman yang berseragam ini merupakan perwujudan dari bhinneka Tunggal ika dan menjunjung tinggi makna persatuan.

Tabel 1. Proses Observasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Menurut wawancara yang dilakukan dengan Sylvester Prabu, selaku tour guide lokal dan juru bicara di wologai, pada tahun 2012 pernah terjadi kebakaran sehingga jumlah rumah adat yang awalnya berjumlah 18 rumah kini hanya berjumlah 14 rumah, yang dibangun kembali oleh penghuni desa sesuai dengan model dan struktur rumah adat yang diwariskan dari generasi ke generasi. Rumah Adat merupakan tempat berkumpul untuk belasan orang, merupakan simbolisasi dari mama sebagai awal muasal generasi baru yang akan lahir. Hal ini menunjukkan salah satu bentuk rasa hormat pada leluhur.

Tabel 2. Proses Wawancara
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Tabel 3. Kesimpulan Hasil Wawancara
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Kesimpulan Hasil Wawancara	
Sylvester Prabu	Pada tahun 2012 pernah terjadi kebakaran sehingga jumlah rumah adat yang awalnya berjumlah 18 rumah kini hanya berjumlah 14 rumah, yang dibangun kembali oleh penghuni desa sesuai dengan model dan struktur rumah adat yang diwariskan dari generasi ke generasi.
Mama Tertua	Rumah Adat merupakan tempat berkumpul untuk belasan orang, merupakan simbolisasi dari mama sebagai awal muasal generasi baru yang akan lahir.
Yuli	Warga desa wologai menyukai pendatang. Sarung tenun adalah bentuk ucapan selamat datang. Motif sarung berbeda untuk laki-laki dan perempuan. Hendaknya dalam menanyakan informasi, segala keputusan berada di tangan Mosalaki (kepala suku)

Menurut Budiman, dkk. (2022), target audiens adalah sekelompok orang yang menjadi sasaran kampanye yang dilakukan oleh suatu perusahaan atau instansi tertentu. Target audiens dapat dibagi menjadi rentang tertentu. Khalayak sasar yang ditujukan dalam pembuatan *concept art* ini adalah anak-anak Sekolah Dasar (SD) yang berada di kelas 4-6.

Konsep kreatif dalam perancangan karakter dan *background* dalam *concept art* untuk animasi ini didasari oleh proses observasi, wawancara, dan analisis karya sejenis. Penulis menitik-beratkan konsep *Bhinneka Tunggal Ika* yang terukir pada budaya Desa Adat Wologai dalam naskah untuk animasi ini. Konsep *Bhinneka Tunggal Ika* ini juga tercermin pada pakaian karakter yang

menggunakan pakaian formal-casual dengan kombinasi kain sarung sebagai bentuk keseragaman dalam keberagaman.

Perancangan *concept art* desa adat Wologai ini dirancang dengan metode digital. Mulai dari perolehan data referensi dan *moodboard*, perancangan sketsa, hingga finalisasi *concept art*. Terdapat beberapa *software* pendukung yang penulis gunakan sebagai media pembuatan *concept art* desa adat Wologai. Yaitu *microsoft Word* sebagai media perancangan jurnal dan juga *Procreate* untuk perancangan *concept art* dari sketsa hingga finalisasi.

Untuk peralatan, penulis menggunakan laptop dan juga tablet gambar dalam proses pembuatan dan perancangan *concept art* desa adat Wologai ini. Konsep media utama dari *concept art* ini berupa *artbook*, sedangkan untuk media pendukungnya berupa *merchandise*.

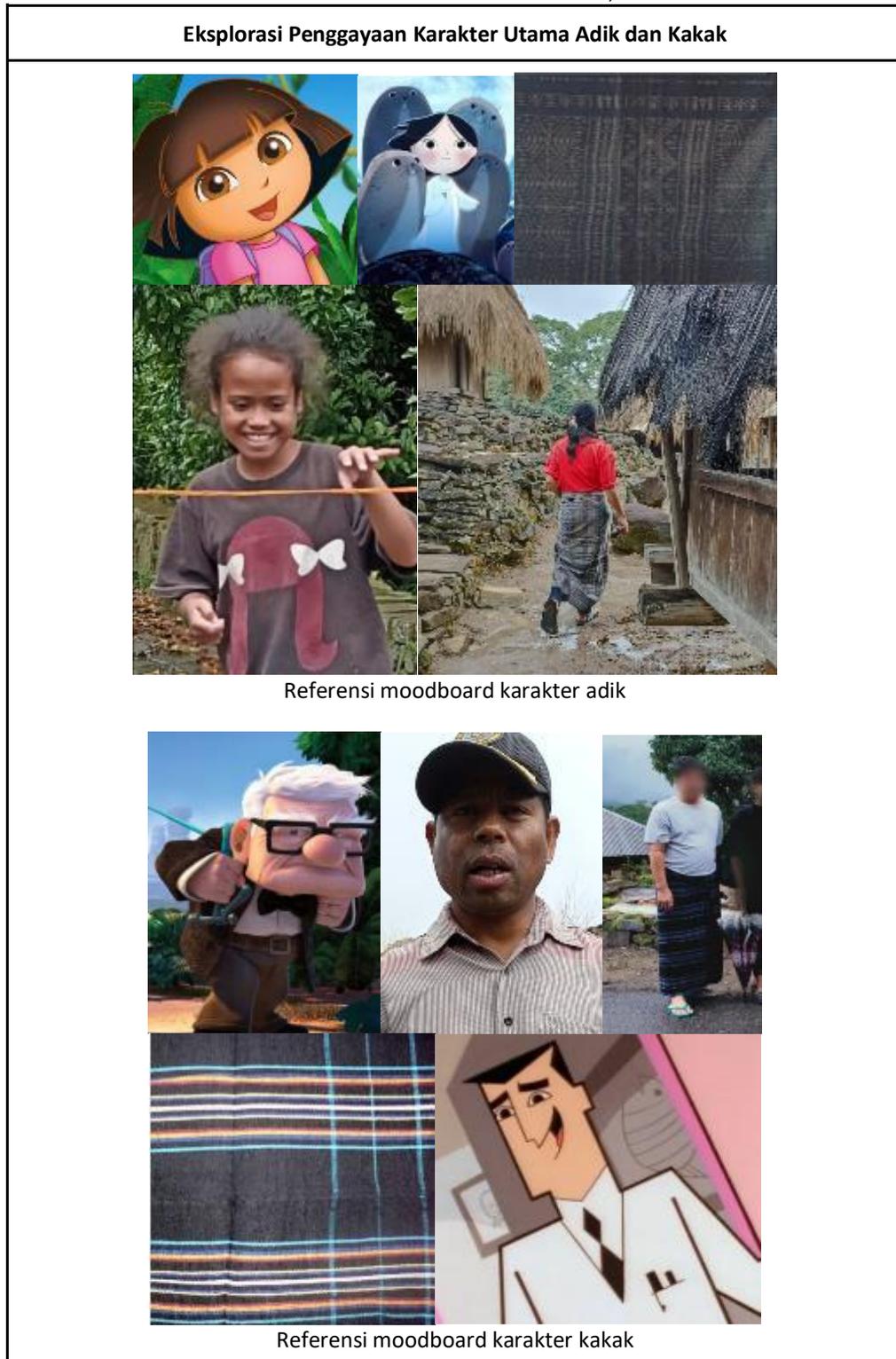
Konsep kreatif perancangan *concept art* desa adat Wologai ini dirancang dan dibuat dari berbagai sumber referensi yang didapat melalui analisis karya sejenis, observasi, wawancara, dan studi pustaka. Tahapan awal adalah melakukan observasi dan juga wawancara dengan warga sekitar.

Setelah penulis melakukan observasi dan wawancara, penulis melakukan *cross check* data dan menganalisis data untuk dipakai sebagai pedoman pembuatan *concept art* desa adat Wologai. Setelah dilakukan analisis data, penulis mulai merancang *concept art* mulai dari tokoh karakter, *background*, dan juga *environment* yang ada di dalamnya. *Concept art* tersebut dirancang sesuai dengan segi demografis, geografis, hingga kepribadian karakterteristik desa adat wologai.

Konsep visual dari *concept art* ini terinspirasi dari animasi *Song of the Sea*. Penulis mengambil animasi tersebut sebagai referensi dikarenakan peng gayaan animasi berupa *folklore*, yaitu memperkenalkan budaya melalui animasinya, juga tokoh karakter dan target sasaran yang sesuai dengan karya yang penulis rancang. penulis mengambil referensi warna yang cerah, gambar *background* yang detail mirip dengan dan penggambaran karakter yang disesuaikan dengan bentuk dari wajah dan badan orang-orang Desa Adat Wologai.

Dalam proses perancangan *concept art*, penulis merancang sketsa alternatif pengayaan yang akan dipilih dan dikembangkan sebagai bentuk eksplorasi untuk pendalaman karakter.

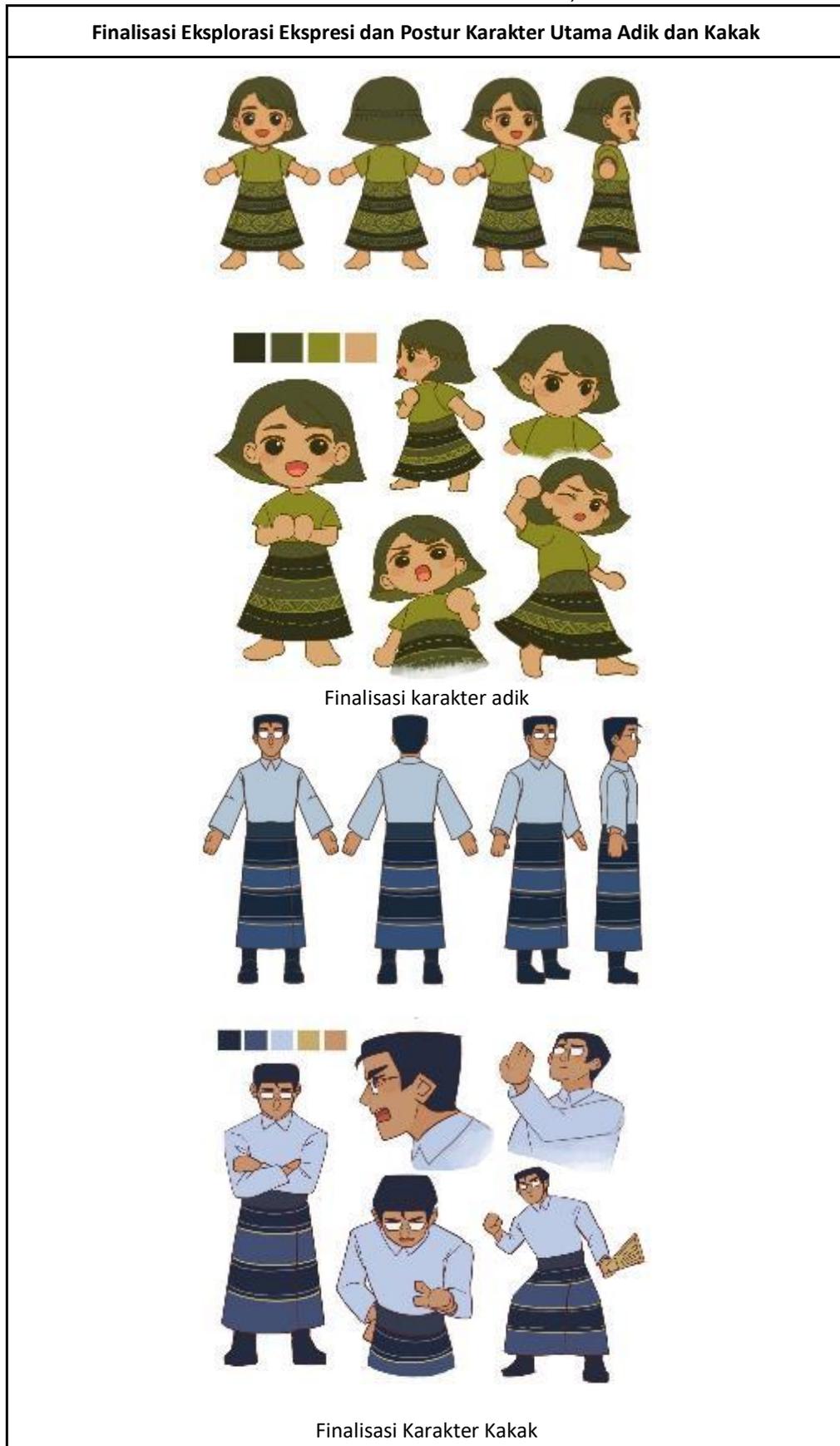
Tabel 6. Eksplorasi Pengayaan Karakter Utama Adik dan Kakak
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023





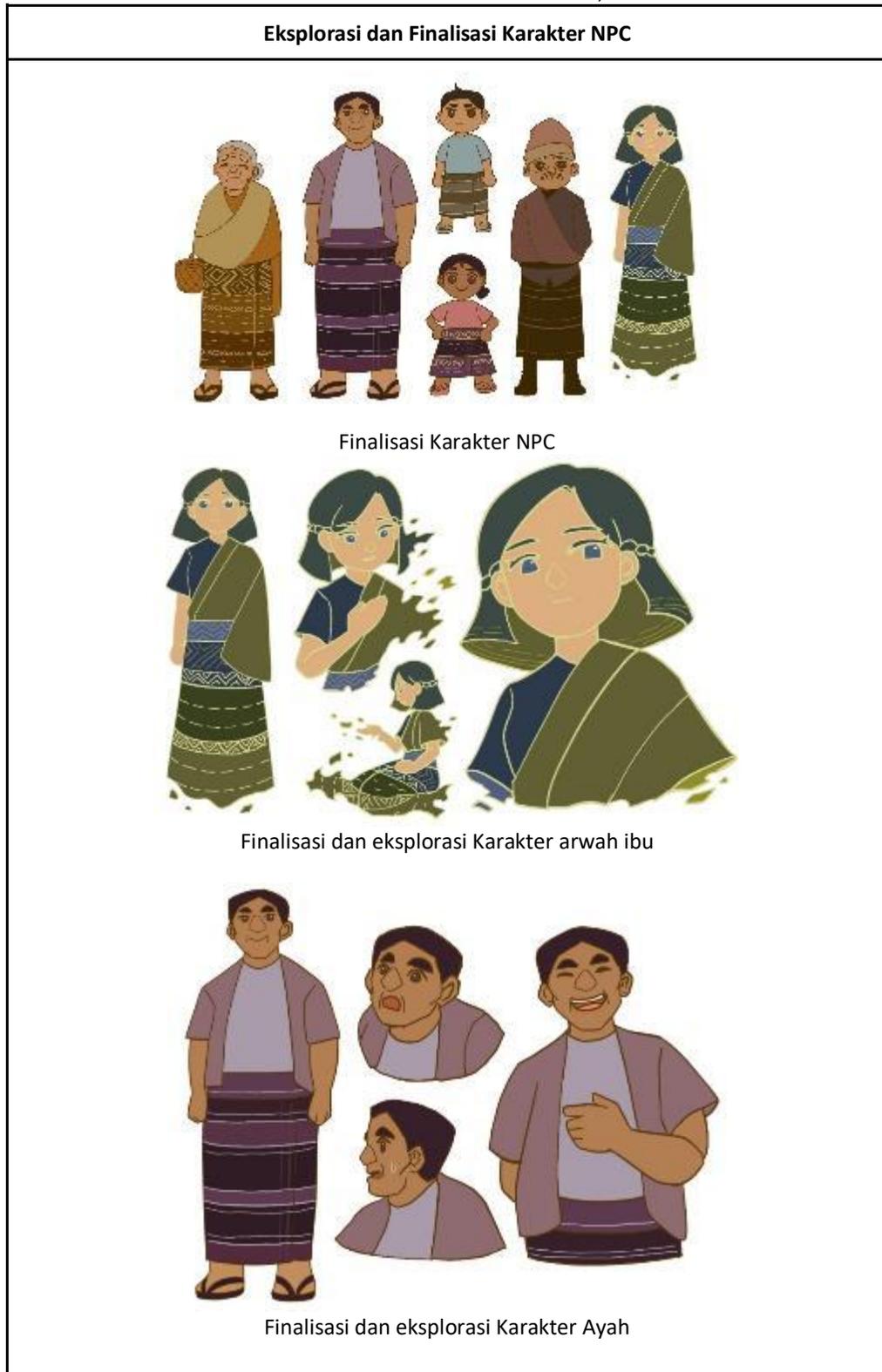
Setelah melakukan proses eksplorasi pengayaan karakter, penulis melakukan proses *clean up*, eksplorasi ekspresi karakter, eksplorasi postur dan gestur karakter, dan juga penentuan warna karakter berdasarkan data yang ada.

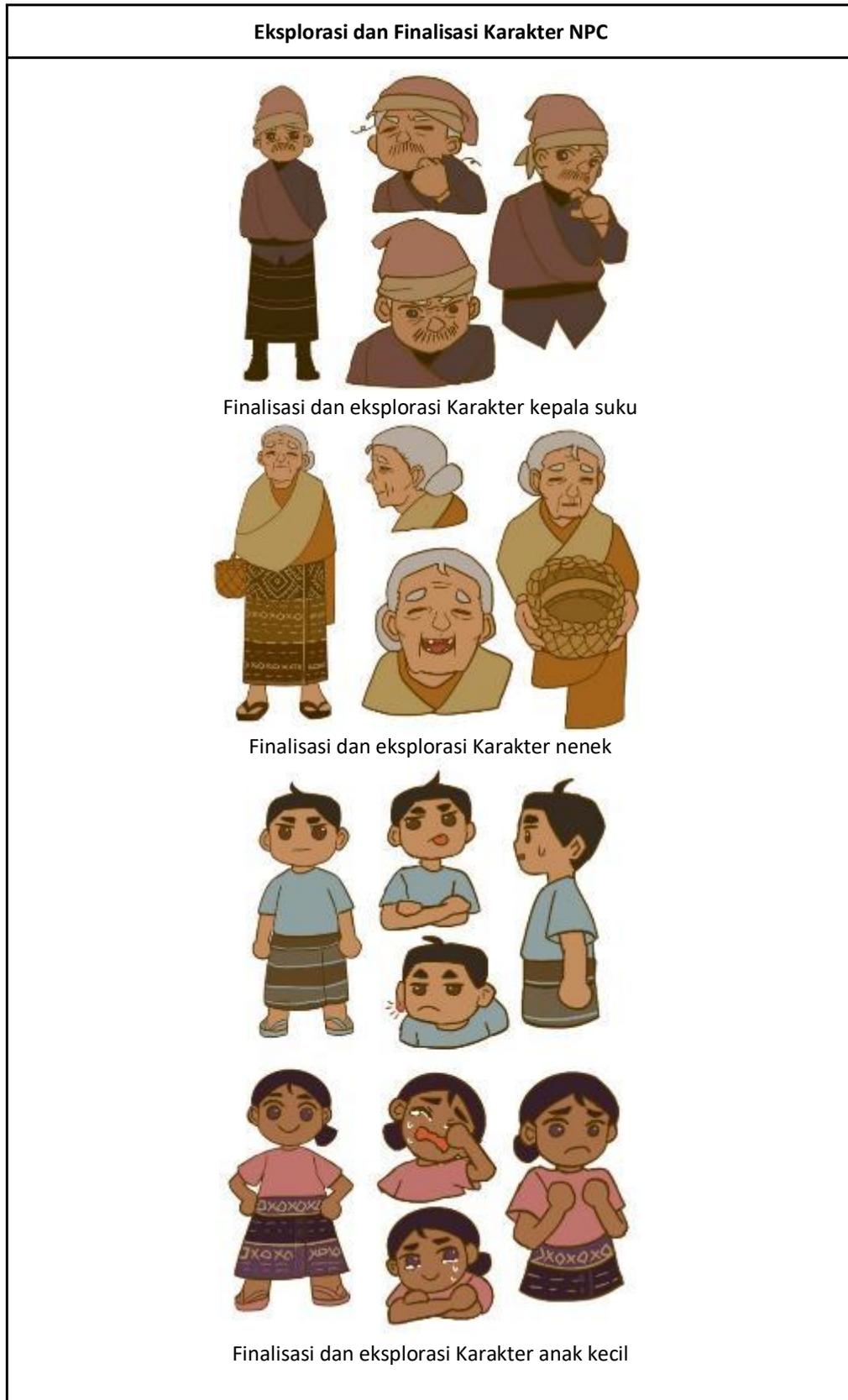
Tabel 7. Finalisasi Eksplorasi Ekspresi dan Postur Karakter Utama Adik dan Kakak
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Tidak hanya karakter utama, penulis juga membuat karakter pendukung yang turut terlibat dalam *concept art* desa adat Wologai.

Tabel 8. Eksplorasi Karakter NPC
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

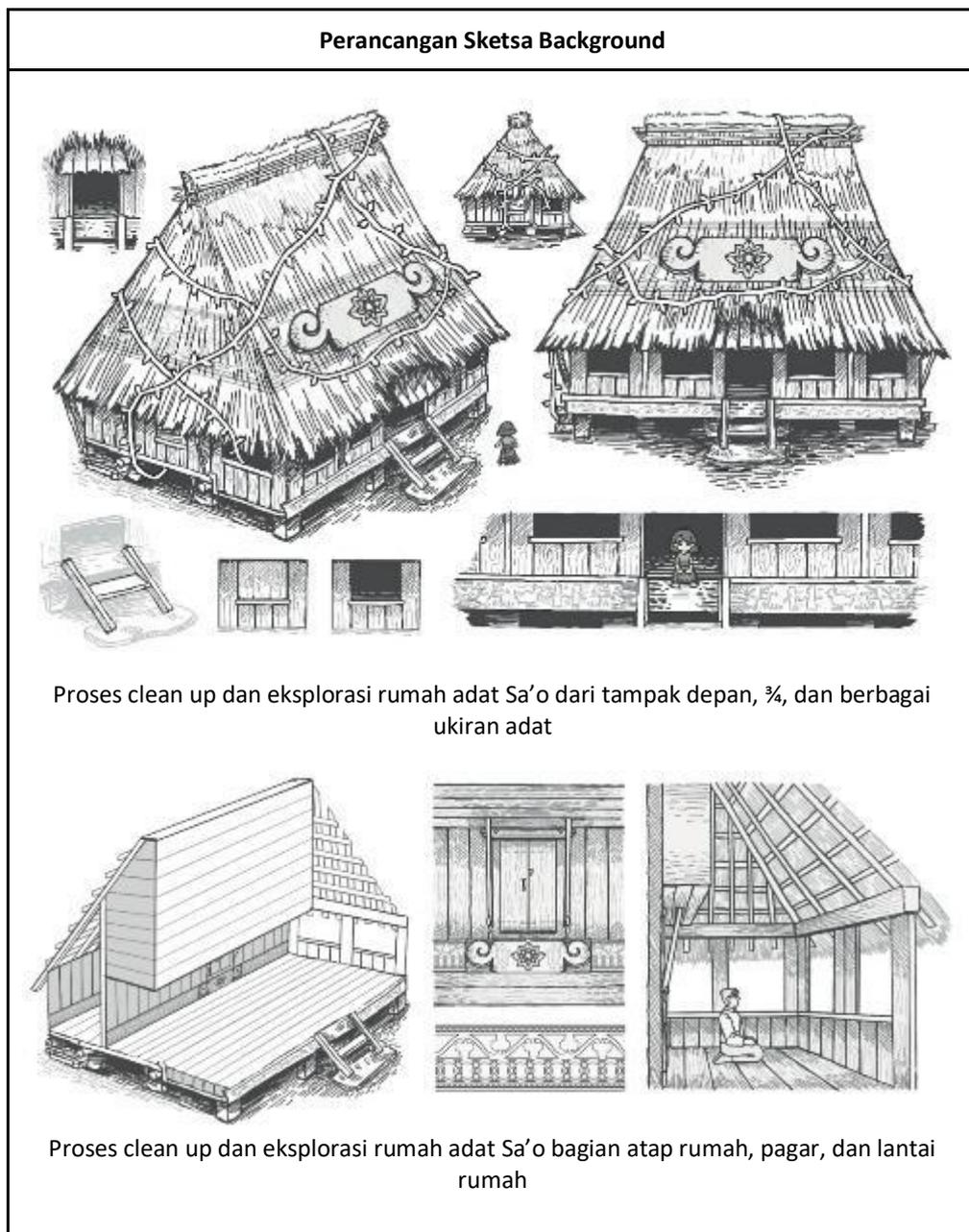




Setelah selesai bagian karakter, penulis kemudian memasuki tahap perancangan sketsa *background* yang mengambil referensi Sa'o dari dokumentasi pribadi penulis. Setelah memahami struktur bangunan dengan lebih seksama, penulis melakukan *clean up* untuk *background*.

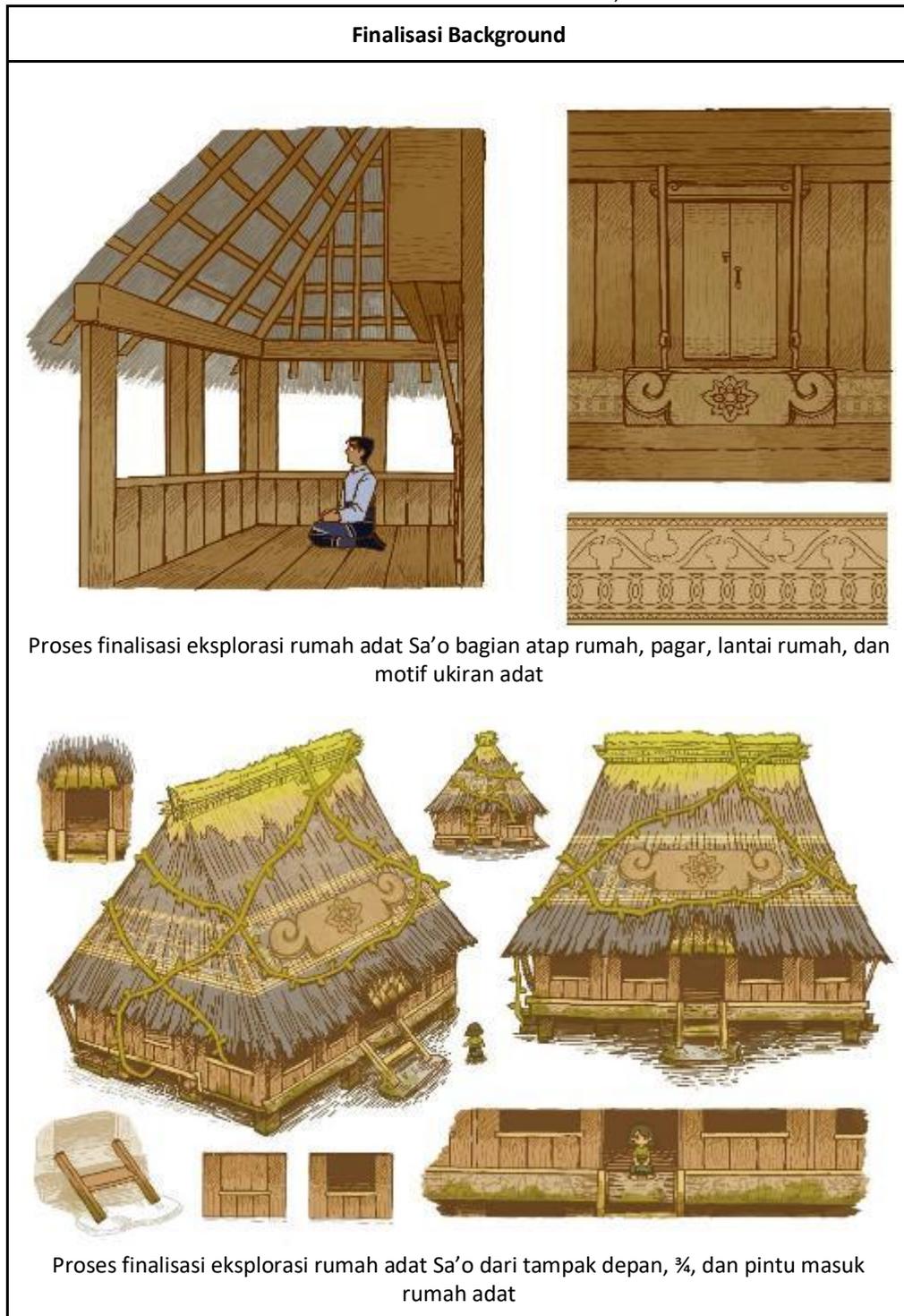
Tabel 9. Perancangan Sketsa Background
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023





Ketika perancangan sketsa *background* yang mengambil referensi Sa'o telah selesai dilakukan, penulis kemudian melaksanakan proses *clean up*, pemberian *lining*, hingga pemberian warna pada *background* rumah adat. Tidak hanya itu, penulis juga memberi detail terhadap bentuk bangunan dan juga ukiran yang ada pada rumah adat.

Tabel 10. Finalisasi Background
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Setelah finalisasi *background* selesai, penulis membuat dan merancang *mapping* daerah sekitar desa adat wologai berdasarkan data yang telah diperoleh untuk dimasukkan kedalam *concept art*.

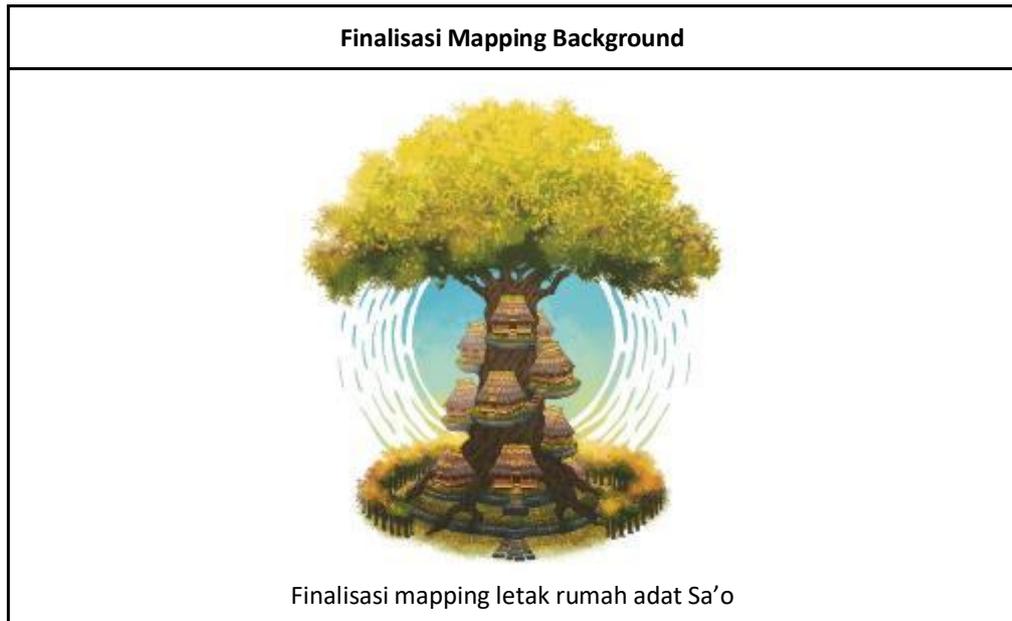
Tabel 11. Finalisasi Mapping Background
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Finalisasi Mapping Background

<p>Proses sketsa mapping letak rumah adat Sa'o</p>

<p>Proses clean up mapping letak rumah adat Sa'o</p>

<p>Proses pemberian base color mapping letak rumah adat Sa'o</p>



Tahapan yang terakhir penulis lakukan adalah membuat *key art*. Setelah melakukan proses finalisasi tokoh karakter dan juga *background*, penulis melakukan proses *key art* dengan menggabungkan kedua elemen tokoh karakter dan juga *background* sehingga menjadi satu kesatuan yang ada pada *concept art* desa adat Wologai.

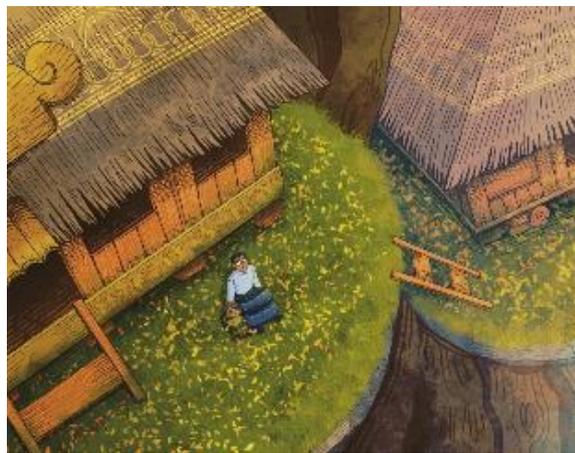
Tabel 12. Finalisasi Key Art
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Finalisasi Key Art



Key art keadaan alam sekitar



Key art adegan adik dan kakak melihat langit di luar rumah



Key art adegan adik dan kakak melihat desa yang terbakar



Key art adegan arwah ibu menyusuri hutan

Kesimpulan

Desa adat Wologai merupakan desa adat etnis Lio yang berada di provinsi Nusa Tenggara Timur. Masyarakat desa ini memiliki keteguhan yang kuat untuk menjaga warisan yang ditinggalkan oleh leluhurnya, dicerminkan oleh budaya keseharian yang berlangsung dengan mempraktikkan nilai-nilai luhur, baik itu dari segi ucapan dan tindakan. Sayangnya, kebudayaan di Desa Adat Wologai ini sangat jauh dari perhatian publik dikarenakan minimnya akses dan jarak tempuh yang sulit dalam mendapatkan informasi ke desa. Untuk itu, sebagai upaya pelestarian budaya desa Wologai. Animasi merupakan salah satu media yang cocok sebagai media informasi dalam menyampaikan kebudayaan Desa Adat Wologai. Animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022). Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021). *Concept Art* merupakan tahap dalam pembuatan animasi yang berperan dalam penggambaran pokok-pokok yang terdapat di animasi. Menurut Utomo dan Kuntjara (2022), *Concept art* merupakan sebuah gambar yang mampu memvisualisasikan ide untuk keperluan pembuatan berbagai macam produksi. Dengan media informasi *concept art*, informasi mengenai kebudayaan Desa Adat Wologai dapat tersampaikan dengan cara yang menarik kepada anak-anak.

Referensi

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). *Metode penelitian kualitatif studi pustaka*. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 6(1), 974-980.
- Afif, R. T. (2021). *Animasi 2D Motion Graphic "Zeta dan Dimas" sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini*. Nirmana, 21(1), 29-37.
- Azalya, M. H., Alit Kumala, D., & Ni Luh, D. I. D. S. (2022). *Perancangan Ilustrasi Concept Art Untuk Sinematik Bumper Intro (Concept Art Illustration Design For Cinematic Bumper Intro)*.
- Budiman, C., Zain, A. F., & Murwonugroho, W. (2022). *Persepsi Khalayak Sasaran Terhadap Kreativitas Elemen Iklan*. DeKaVe, 15(2), 93-111.
- Criticos. (1996). Media selection. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd edition. New York: Elsevier Science, Inc.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Pusat Penelitian Sejarah Dan Budaya Proyek Penelitian Dan Pencatatan Kebudayaan Daerah. (1978). *Adat Istiadat Daerah Nusa Tenggara Timur*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Pusat Penelitian Sejarah Dan Budaya Proyek Penelitian Dan Pencatatan Kebudayaan Daerah, Nusa Tenggara Timur.
- Edo, Vinsensius Rikardus. (2018). *Pola Tata Ruang Kampung Adat Wologai Di Desa Wologai Tengah Kabupaten Ende*. Jurnal Space - Volume 5, No. 2.
- Jensen, Veronica. (2015). *Character Shape And Visceral Response: Can a figure's shape alone generate a reaction regarding it's nature?*. University Of Skövde: Swedia.
- Kartohadikoesoemo, S. (1984). *Desa*, cetakan pertama, PN Balai Pustaka, Jakarta.

- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). Kajian Semiotika Dalam Animasi 3d Let's Eat. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86. Ndraha, Taliziduhu, 2003. Ilmu Pemerintahan (Kybernology), PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Oktavia, A. D., & Jupri, A. R. (2022). Penggunaan Media Film Animasi Kartun Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Studi Tentang Keterampilan Menyimak Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 846-852.
- Ruyattman, Melissa. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital. Surabaya.
- Ronggowarsito, B. I., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2022). Desain Karakter Virtual Youtuber sebagai Maskot Pembelajaran Menggambar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 353-367.
- S. Fowler, Mike. (2002). *Animation Background Layout : From Student to Professional*. Fowler Cartooning Ink Publishing.
- Shamsuddin, A. K., Islam, M. B., & Kabirul, M. (2013). Evaluating Content Based Animation through Concept Art. *International Journal of Trends in Computer Science*, 2(no. 11), 819 - 830. https://www.academia.edu/download/46666461/Evaluating_Content_Based_Animation_throu20160621-10024-b4m0j2.pdfw
- Sobur, A. (2006). *Semiotika Komunikasi, Analisis Teks Media Suatu Pengantar Untuk Analisa Wacana , dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Elex Media Komputindo.
- Subandi. (2011). Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan. *Jurnal Harmonia*, Vol 11, No 2, 2011, hlm. 176. Diperoleh 25 Oktober 2023, dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/view/2210>
- Syakhriani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Cross-border*, 5(1), 782-791.
- Tahir, M. I. (2012). Sejarah Perkembangan Desa Di Indonesia : Desa Di Masa Lalu, Masa Kini Dan Bagaimana Masa depannya. Diperoleh 11 Desember 2023, dari <http://eprints.ipdn.ac.id/526/>
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Focal Press.
- Tresna, S. B., & Budiman, A. (2019). Perancangan Concept Art Environment Untuk Animasi œksatria Nusantara Episode: Rencana Jahat Margazulliœ. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- Utomo, G. A. B., & Kuntjara, A. P. (2022). Studi Perbandingan Teori Dan Praktik Produksi Concept Art. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 9.
- Yuliati, Y. & Purnomo, M. (2003). *Sosiologi Pedesaan*, Lapera Pustaka Utama, Yogyakarta.