

PENCIPTAAN FILM ANIMASI BERBASIS RISET ARKEOLOGI LIYANGAN SEBAGAI BENTUK LITERASI BUDAYA

Nissa Fijriani¹, Arif Sulistiyono², Alfian Setyawan³

^{1,2} Program Studi Sarjana Terapan Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

³ Program Studi D-3 Desain Komunikasi Visual, Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret

^{1,2} Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

³ Jalan Kolonel Sutarto 150 K, Jebres, Surakarta

No. Hp.: +62 818-0240-0287, E-mail: nissafij@gmail.com

ABSTRAK

Situs Liyangan adalah salah satu temuan kepingan sejarah yang mendapat perhatian besar terutama di Jawa Tengah. Wilayah Situs Liyangan dapat menggambarkan kehidupan nenek moyang pada masa Mataram Kuno. Upaya literasi sangatlah mudah didekati dengan media film animasi, terutama untuk anak berusia 8 tahun ke atas. Materi riset hasil penelitian arkeologi yang terkesan berat dan membosankan dikemas dengan aspek naratif yang disesuaikan dengan target audiens dengan strategi penyajian media film animasi. Proses penciptaan film animasi *Liyangan* dilakukan dengan mengacu pada tahapan produksi, yakni tahap *development*, *praproduksi*, *produksi*, *pascaproduksi*, dan *distribusi*. Film animasi ini akan menjadi alat peraga pendidikan sebagai bentuk literasi budaya yang didistribusikan melalui program Rumah Peradaban serta dipublikasikan di kanal YouTube supaya dapat dinikmati oleh masyarakat.

Kata kunci: literasi budaya, film animasi, Liyangan

ABSTRACT

The Creation of an Animated Film Based on Liyangan Archaeological Research as a Form of Cultural Literacy. The Liyangan site is one of the historical finds that has received great attention, especially in Central Java. The area of the Liyangan Site can describe the life of ancestors in the Ancient Mataram period. Literacy efforts are very easy to approach with animated film media, especially for children aged 8 years and above. The material from archaeological research that seems heavy and boring is packaged with narrative aspects that are packed to the target audience with the strategy of presenting animated film media. The process of creating the animated film "Liyangan" is carried out by referring to the stages of production of 2-dimensional animated films, namely the development, pre-production, production, post-production, and distribution stages. This animated film will be an educational prop as a form of cultural literacy that will be distributed through the Rumah Peradaban program and published on the YouTube channel so that it can be enjoyed by the public.

Keywords: cultural literacy, animated films, Liyangan

PENDAHULUAN

Pada era digital yang serba visual ini, anak-anak tumbuh dalam ekosistem yang dipenuhi konten gambar bergerak, karakter animasi, dan narasi digital. Namun, di balik kemudahan akses informasi ini, tersembunyi tantangan serius: informasi yang berlimpah belum tentu berkualitas. Banyak di antaranya bersifat dangkal,

sensasional, dan tidak mendidik. Dalam konteks pendidikan dan pelestarian budaya, perlu hadir media yang tidak hanya menarik, tetapi juga bermakna dan kontekstual yang juga berfungsi sebagai media literasi sebagai produk pendidikan.

Perkembangan teknologi berpengaruh terhadap pengembangan medium edukasi untuk anak usia sekolah dasar hingga

menengah (Syahriyah & Sodiq, 2012). Penelitian mengenai penggunaan film animasi sebagai medium pendidikan sudah banyak dilakukan (S. Anwar, F. E. Schadaw, 2018; Nurmaningsih, 2013). Film animasi sebagai produk audiovisual memiliki kekuatan lebih sebagai medium literasi. Film animasi yang identik dengan film kartun memiliki daya tarik tersendiri. Alur penceritaan, gaya visual, dan gaya bahasa yang digunakan dapat dirancang agar dapat tersampaikan kepada target audiensnya. Salah satu prinsip literasi adalah terjadinya integrasi antara program yang dilaksanakan oleh Kemendikbud dengan lembaga lain. Dengan demikian, literasi menjadi bagian yang saling menguatkan dengan program lain (Ibrahim et al., 2017).

Penggunaan medium animasi sebagai media literasi adalah sebuah upaya untuk terus meningkatkan kemampuan literasi masyarakat khususnya anak usia sekolah. Perkembangan literasi menjadi penting untuk diperhatikan karena literasi merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk menjalani kehidupan di masa depan (Pratama, 2018). Literasi tidak hanya bertolak pada kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis, namun juga mengenali serta memahami ide-ide secara visual (Ibrahim et al., 2017). Untuk itu, dibutuhkan suatu media yang sederhana dan mudah dimengerti. Media audiovisual khususnya animasi untuk menyampaikan pesan yang bisa dimanfaatkan, serta pesan yang terkandung dalam animasi akan lebih cepat dan mudah menarik minat anak usia sekolah (Pratama, 2018).

Film animasi telah banyak digunakan sebagai medium alternatif untuk pendidikan.

Keistimewaan media animasi adalah dapat membantu visualisasi sebuah konsep yang tidak dapat diamati secara langsung di kehidupan. Film animasi biasa dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film animasi dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengomunikasikan suatu gagasan, pesan, atau kenyataan. Karena keunikan dimensi dan sifat hiburannya, film animasi telah diterima sebagai salah satu media audiovisual yang paling populer dan digemari. Karena itu, film animasi juga dianggap sebagai media yang paling efektif. Dengan demikian, animasi merupakan suatu medium yang efektif digunakan untuk literasi.

Hal tersebut selaras dengan Gerakan Literasi Nasional. Gerakan Literasi Nasional memfokuskan pada upaya memperkuat sinergi antarunit utama termasuk Kemendikbud dan pelaku gerakan literasi dengan menghimpun semua potensi serta memperluas keterlibatan publik dalam tumbuh kembang dan budaya literasi di Indonesia. Kegiatan ini merupakan turunan dari visi Kemendikbud untuk membentuk ekosistem pendidikan dan kebudayaan yang berkarakter dengan dilandasi semangat gotong royong. Kemampuan literasi tidak lagi hanya dipahami sebagai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga sebagai kecakapan hidup yang meliputi seluruh aspek kehidupan. Dimensi literasi yang dituliskan dalam Peta Jalan GLN meliputi (1) literasi baca dan tulis, (2) literasi numerasi, (3) literasi sains, (4) literasi digital, (5) literasi finansial, (6) literasi budaya dan kewargaan. Literasi budaya adalah pengetahuan dan kecakapan

dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa (Ibrahim et al., 2017).

Situs Liyangan merupakan salah satu temuan penting dari masa Hindu-Buddha di Jawa Tengah yang menyimpan banyak potensi naratif dan visual. Hasil penelitian atas Situs Liyangan yang dilakukan oleh Balai Arkeologi Yogyakarta selama 10 tahun telah dirangkum untuk kepentingan pendidikan dalam buku *Situs Liyangan dan Sejarahnya: Peradaban Adiluhung di Lereng Gunung* (Riyanto, 2020). Namun, hasil-hasil riset arkeologi terhadap situs ini umumnya hadir dalam bentuk laporan ilmiah, buku akademik, dan dokumentasi yang sulit diakses oleh anak-anak.

Publikasi hasil penelitian arkeologi sangat penting agar masyarakat dapat mengetahui dan merasakan manfaat dari penelitian tersebut (Nurlia, 2018). Jika ingin budaya ini hidup dalam benak generasi muda, pendekatannya harus disesuaikan dengan bahasa dan format yang mereka kuasai—yakni visual, interaktif, dan naratif. Informasi hasil penelitian ini dieksplorasi kembali dalam bentuk medium yang sebagai upaya literasi budaya untuk anak usia sekolah. Medium animasi dipilih agar audiens lebih tertarik dan lebih cepat menangkap informasi yang disajikan. Penelitian ini bertujuan menghadirkan media film animasi *Liyangan, Sepenggal Cerita dari Balik Kabut Sindoro ("Liyangan")* untuk memenuhi salah satu strategi Gerakan Literasi Nasional, yaitu meningkatkan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu.

Film ini didistribusikan melalui program Rumah Peradaban yang merupakan program terobosan yang ditempuh oleh Pusat

Penelitian Arkeologi Nasional beserta Balai Arkeologi di Indonesia sebagai upaya untuk memasyarakatkan hasil penelitian arkeologi secara lebih cepat dan tepat. Bentuknya bukan fisik, melainkan lebih diarahkan pada berbagai media informasi agar masyarakat dapat memahami peradaban leluhurnya dengan baik sehingga pada gilirannya dapat mendorong peningkatan pembangunan karakter sebagai bangsa yang berbudaya adi luhung. Esensi dan semangat program Rumah Peradaban yang meliputi menggali, memaknai, dan mencintai beriringan dengan semangat pemerintah dalam mendorong revolusi mental bangsa Indonesia ke arah yang lebih baik dalam menghadapi perubahan-perubahan global pada banyak segi kehidupan.

Komik dan animasi merupakan media yang cocok untuk memperkenalkan tinggalan arkeologi karena memungkinkan pemrosesan objek-objek tersebut dengan lebih mudah tanpa harus melibatkan objek aslinya (Sari et al., 2022). Transformasi riset arkeologi Liyangan ke dalam bentuk film animasi bukan sekadar alih media. Ini adalah upaya strategis untuk menghidupkan kembali budaya melalui pendekatan visual yang komunikatif, transformatif, dan membumi. Film animasi ini diharapkan menjadi jembatan antara pengetahuan ilmiah dan literasi budaya populer yang inklusif, menjangkau anak-anak sebagai penerus nilai budaya bangsa.

METODE PENELITIAN

Film animasi *Liyangan* berkisah tentang temuan arkeologi di wilayah Liyangan. Laporan atas temuan tersebut kemudian ditindaklanjuti oleh peneliti dari Balai Arkeologi untuk diproses lebih

lanjut. Dalam film ini disampaikan bahwa temuan arkeologi yang dipindahtempatkan akan kehilangan konteksnya. Selanjutnya, narasi tentang hasil penelitian tentang Situs Liyangan diceritakan sebagai peninggalan leluhur yang agung.

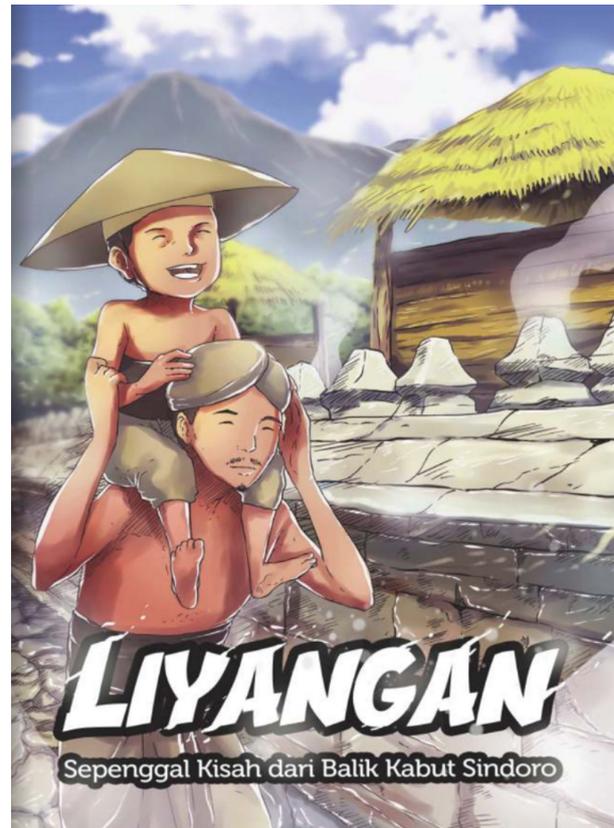
Metode penciptaan film “Liyangan” sampai dengan karya dapat dilihat penontonnya secara umum terbagi atas lima langkah besar, yaitu *development*, praproduksi, produksi, pascaproduksi dan distribusi (Peter W. Rea and David K. Irving, 2010). Tiap tahapan tersebut akan dirincikan dengan tahapan penciptaan film yang sesuai dengan *pipeline* produksi film animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Development

Tahap *development* dalam implementasi film animasi *Liyangan* terdiri dari beberapa tahapan. Diawali dengan riset awal sebagai langkah alih wahana komik *Liyangan: Sepenggal Kisah dari Balik Kabut Sindoro* yang diterbitkan oleh Balai Arkeologi Provinsi DIY menjadi film animasi dua dimensi (2D).

Inti cerita dari komik tersebut dijadikan ide cerita untuk film *Liyangan*. Pada tahap *development* ini, dilakukan riset secara mendalam terkait hasil penelitian arkeologi melalui studi pustaka dan mengunjungi Situs Liyangan melakukan riset lapangan secara langsung untuk mendapatkan referensi visual yang akurat. Kebutuhan riset lapangan lainnya adalah untuk mengetahui topologi lingkungan sekitar Situs Liyangan serta mendapatkan gambaran langsung atas kondisi nyata Situs Liyangan.



Gambar 1 Sampul Komik *Liyangan, Sepenggal Kisah dari Balik Kabut Sindoro*

(Sumber: Koleksi Pribadi)

Di tahap *development*, salah satu langkah penting adalah penentuan target audiens yang menjadi sasaran utama dari penyampaian pesan dalam film animasi ini. Berdasarkan isi materi yang diangkat—yakni pengenalan Situs Liyangan sebagai warisan budaya dan penyampaian pesan moral tentang pentingnya menjaga serta menghargai peninggalan leluhur—kelompok usia 10 hingga 15 tahun dipilih sebagai target utama penonton.

Pemilihan rentang usia ini didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif dan sosial yang khas pada masa tersebut. Anak-anak pada usia 10–15 tahun berada dalam fase transisi antara masa kanak-kanak akhir menuju remaja awal atau praremaja. Menurut Piaget, mereka telah memasuki tahap operasional formal, yaitu tahap ketika anak mulai mampu berpikir logis,

abstrak, dan sistematis (J.Piaget, 1970; Papalia et al., 2008). Mereka juga mulai memahami hubungan sebab-akibat dan dapat memproses pesan moral dengan cara yang lebih kompleks.

Selain perkembangan kognitif, pada usia ini anak-anak juga menunjukkan peningkatan minat terhadap sejarah, identitas budaya, dan nilai-nilai sosial. Mereka mulai mengembangkan rasa empati dan memiliki ketertarikan terhadap narasi yang menyentuh aspek identitas dan makna hidup (Santrock, 2012). Ini menjadi alasan kuat mengapa pesan pelestarian budaya dan penghargaan terhadap warisan nenek moyang dapat lebih efektif disampaikan melalui media yang sesuai dengan gaya belajar mereka, yakni media visual-naratif seperti animasi.

Dengan demikian, pemilihan target audiens usia 10–15 tahun didasarkan pada pertimbangan perkembangan kognitif, sosial, dan psikologis yang mendukung keterbukaan mereka terhadap pesan budaya dan sejarah. Pemilihan ini juga sejalan dengan tujuan utama film, yakni menyampaikan pesan literasi budaya secara efektif dan menyenangkan. Hasil dari riset pustaka dan lapangan dirumuskan menjadi ide cerita dan konsep visual yang diwujudkan dalam *concept art* film *Liyangan*.

Tahap *development* juga mencakup pengembangan aspek naratif yang berkaitan dengan penceritaan. Diskusi dilakukan untuk merumuskan garis besar cerita yang dikemas dalam bentuk *logline* sebagai berikut. “Seorang peneliti arkeologi mendatangi lokasi temuan artefak. Di sana dia dihadapkan dengan temuan-temuan tersebut yang sudah ‘diamankan’ ke rumah Pak Lurah.”



Gambar 2 Foto Kegiatan Riset Lapangan ke Situs Liyangan

(Sumber: Koleksi Pribadi)

Logline kemudian dikembangkan menjadi sinopsis yang berisi ringkasan keseluruhan cerita. Cerita yang disusun dalam sinopsis memuat latar belakang cerita, permasalahan, dan resolusi. Film ini memiliki tujuan literasi sehingga ditambahkan narasi informatif yang lebih detail tentang hasil penelitian Balai Arkeologi terkait Situs Liyangan. Sinopsis ini kemudian dikembangkan menjadi skenario yang akan digunakan sebagai panduan produksi.

Film animasi memiliki daya tarik kuat secara visual dan emosional, yang sangat cocok untuk karakteristik usia praremaja. Gaya visual yang dinamis, cerita yang dikemas secara dramatis namun edukatif, dan penggunaan bahasa yang kasual menjadi elemen penting untuk menjaga keterlibatan penonton di usia ini (Hurlock, 2000). Unsur humor dan petualangan juga menjadi elemen pendukung yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman audiens

Studi visual juga dilakukan untuk mendapatkan referensi yang akan digunakan sebagai arahan artistik.



Gambar 3 Foto Lingkungan Liyangan yang Diambil dengan *Drone* dan Salah Satu Perwujudan *Concept Art Environment* Film *Liyangan*

(Sumber: Dokumentasi Produksi Film *Liyangan*)

Tahap Praproduksi

Tahap praproduksi merupakan fase krusial dalam proses produksi film animasi karena pada tahap inilah visi naratif mulai diwujudkan ke dalam bentuk visual konkret. Gagasan tertulis yang sebelumnya hanya berupa sinopsis atau skenario mulai diterjemahkan secara visual melalui serangkaian proses kreatif seperti pembuatan *concept art*, desain karakter, desain *environment*, hingga pemetaan *storyboard*. Proses ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga strategis karena keputusan visual yang dibuat dalam tahap ini akan memengaruhi persepsi penonton terhadap alur cerita, nilai-nilai budaya, dan kedalaman emosi yang ingin disampaikan.

Salah satu komponen utama dalam tahap praproduksi adalah desain karakter, yaitu visualisasi tokoh-tokoh yang

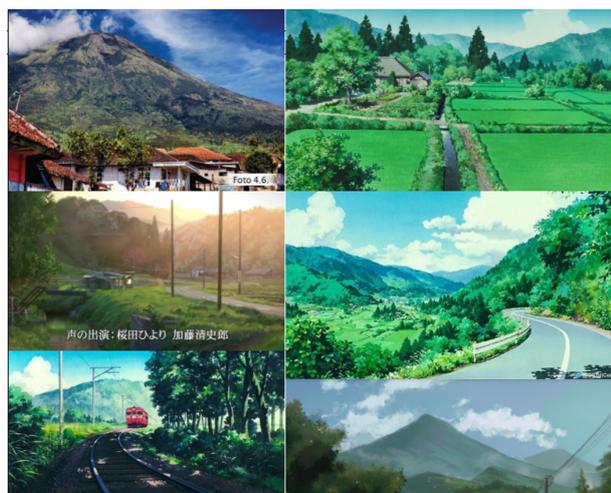
akan menggerakkan cerita dalam dunia animasi. Dalam film animasi, karakter berfungsi sebagai representasi emosional sekaligus pengganti aktor dalam film *live-action*. Oleh karena itu, desain karakter harus mencerminkan kepribadian, latar belakang budaya, dan tujuan naratif dari masing-masing tokoh. Di sisi lain, karakter juga harus mampu membangun kedekatan dengan target audiens, dalam hal ini anak dan praremaja berusia 10–15 tahun, yang sangat responsif terhadap bentuk visual yang ekspresif, warna yang menarik, dan gestur yang komunikatif.

Desain karakter dalam film *Liyangan* dikembangkan berdasarkan referensi visual dari komik edukatif *Liyangan: Sepenggal Cerita dari Balik Kabut Sindoro* yang diterbitkan oleh Balai Arkeologi Yogyakarta. Referensi ini kemudian disederhanakan dan disesuaikan dengan gaya visual realis untuk animasi 2D agar lebih dinamis dan sesuai dengan selera visual remaja awal. Proses adaptasi ini mencakup penyusunan proporsi tubuh, bentuk mata, ekspresi wajah, dan atribut budaya seperti pakaian tradisional dan alat kerja masyarakat masa lalu, yang menjadi elemen penting dalam menguatkan pesan budaya lokal.

Selaras dengan desain karakter, perancangan lingkungan atau *environment design* dalam film animasi *Liyangan* memiliki peran yang sangat vital dalam membentuk atmosfer cerita serta merekonstruksi konteks budaya masa lampau secara visual. Lingkungan bukan hanya berfungsi sebagai latar tempat, tetapi juga sebagai elemen naratif yang membawa penonton menyelami nuansa

kehidupan masyarakat masa Hindu-Buddha di lereng Gunung Sindoro. Proses perancangannya dilakukan secara saksama berdasarkan dokumentasi visual, observasi lapangan langsung, dan studi pustaka dari sumber arkeologis yang relevan. Dengan pendekatan tersebut, lingkungan visual yang dihadirkan dalam film ini mampu mencerminkan topografi lingkungan Situs Liyangan.

Untuk menciptakan pengalaman visual yang kohesif dan mudah dikenali, tahap praproduksi juga mencakup perumusan *visual style* atau gaya visual keseluruhan dari film animasi. *Visual style* ini menjadi panduan artistik yang menentukan bagaimana warna, tekstur, proporsi bentuk, dan atmosfer diwujudkan secara konsisten di sepanjang film. Dalam hal ini, pendekatan semi-realistis dengan warna-warna hangat dan natural digunakan untuk membangkitkan kesan historis dan kedekatan emosional, sekaligus menjaga agar tampilannya tetap segar dan bersahabat bagi audiens muda.



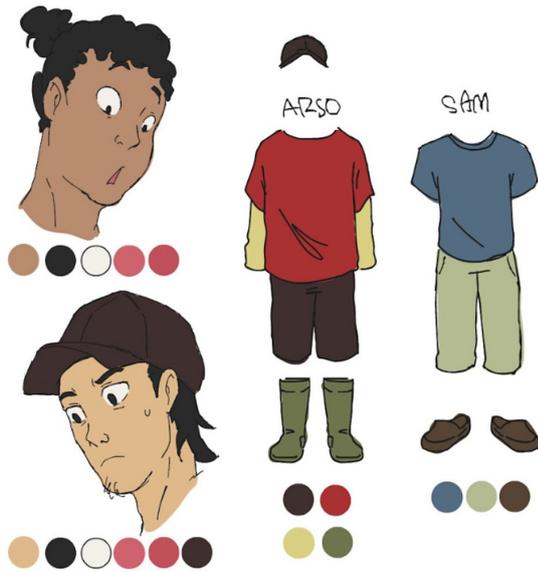
Gambar 4 Visual Style Film Animasi *Liyangan*
(Sumber: Dokumentasi Produksi Film Animasi *Liyangan*)

Desain karakter dalam film ini dirancang ulang dengan pendekatan adaptif yang mengacu pada tokoh-tokoh yang muncul dalam buku pengayaan pendidikan *Liyangan, Sepenggal Cerita dari Balik Kabut Sindoro*. Tokoh-tokoh seperti Pak Sugeng (Kepala Peneliti Balai Arkeologi Provinsi DIY), Teddy (asisten peneliti), serta Arso dan Sam (penambang pasir yang menemukan artefak) ditransformasikan menjadi karakter animasi yang ekspresif dan mudah dikenali. Untuk mendukung kebutuhan naratif dan memperkuat interaksi antarkarakter, tim produksi menciptakan satu tokoh tambahan, yakni Pak Tono sebagai kepala desa, yang berfungsi sebagai penghubung antara masyarakat dan peneliti.

Setiap karakter dirancang dengan memerhatikan keunikan visual masing-masing, termasuk proporsi tubuh, gaya berpakaian, dan ekspresi wajah agar tidak hanya memperkuat identitas karakter, tetapi juga memudahkan audiens dalam memahami peran dan kepribadian mereka.



Gambar 5 Desain Karakter Pak Sugeng, Peneliti Balai Arkeologi.
(Sumber: Dokumentasi Produksi Film Animasi *Liyangan*)



Gambar 6 *Color Pallete Guide* Karakter Arso dan Sam
(Sumber: Dokumentasi Produksi Film Animasi *Liyangan*)

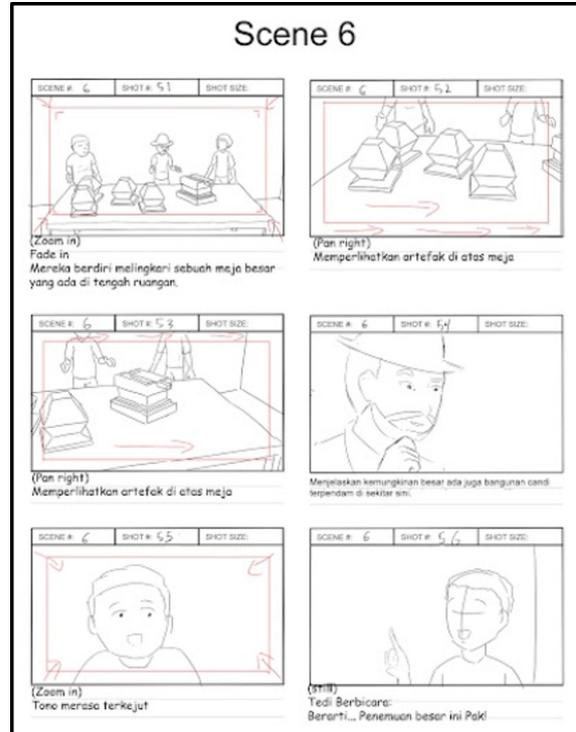
Pemilihan *color palette guide* atau panduan warna juga menjadi bagian penting dalam proses ini karena warna tidak hanya menjadi elemen estetis, tetapi juga berfungsi sebagai alat komunikasi emosional dan simbolik dalam film. Kombinasi warna-warna hangat, netral, dan alami digunakan untuk mempertegas nuansa budaya dan keseharian masyarakat agraris masa lampau.

Proses penting lainnya dalam tahap praproduksi adalah pembuatan *storyboard*, yaitu rangkaian gambar sketsa yang menyusun alur cerita secara visual. *Storyboard* tidak hanya berfungsi sebagai gambaran awal dari setiap adegan, tetapi juga memuat informasi teknis seperti ukuran gambar (*framing*), gerakan kamera, sudut pandang, dan transisi antar-*scene*. Dialog-dialog yang telah ditulis dalam skenario juga ditampilkan dalam *storyboard* untuk mempermudah integrasi antara narasi dan visual.



Gambar 7 Salah Satu Perwujudan *Background* dari Referensi Foto Lokasi *Liyangan*

(Sumber: Dokumentasi Produksi Film Animasi *Liyangan*)



Gambar 8 Potongan *Storyboard* Film *Liyangan*

(Sumber: Dokumentasi Produksi Film Animasi *Liyangan*)

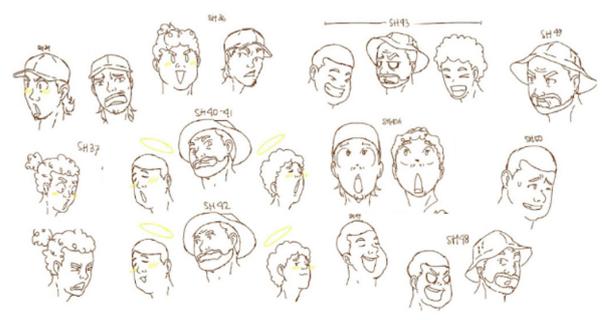
Setelah *storyboard* selesai, langkah selanjutnya adalah pembuatan *animatic*, yaitu versi awal film dalam bentuk rangkaian gambar *storyboard* yang disusun secara sekuensial dan diberi durasi waktu serta iringan suara dasar. Meski masih kasar, *animatic* sangat berguna untuk memperkirakan ritme visual, penempatan dialog, dan durasi keseluruhan film sebelum proses animasi dimulai secara penuh.

Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan fase realisasi visual dari keseluruhan perencanaan yang telah disusun. Di tahap ini, gambar-gambar statis yang telah dirancang sebelumnya diubah menjadi rangkaian gambar bergerak yang utuh. Proses dimulai dengan pembuatan *keyframe*, yaitu gambar-gambar kunci yang menunjukkan titik-titik utama dalam gerakan. Setelah itu, dilakukan pembuatan *in-between*, yaitu *frame* tambahan di antara *keyframe* untuk menciptakan gerakan yang halus dan realistis.

Seluruh adegan kemudian diberi warna (*coloring*) menggunakan teknik *straight-ahead action*, yang memungkinkan aliran gerakan tampak lebih organik. Proses ini juga disertai dengan perekaman suara dialog karakter, yang mempertimbangkan kesesuaian aksentuasi, intonasi, dan timbre suara dengan kepribadian karakter.

Untuk memperkuat elemen komedi dalam beberapa adegan, diterapkan prinsip animasi *exaggeration*. Penerapan teknik ini memungkinkan ekspresi wajah dan gerakan tubuh karakter dibuat secara berlebihan namun tetap terkendali sehingga mampu memvisualisasikan humor secara lebih



Gambar 9 Key Visual untuk ekspresi yang menerapkan *exaggeration* dalam akting karakter.

(Sumber : Dokumentasi produksi film animasi “Liyangan”)

ekspresif dan menghibur. Penggunaan *exaggeration* tidak hanya menambah daya tarik visual, tetapi juga mendukung penyampaian pesan dalam adegan-adegan komedikal sesuai dengan gaya narasi yang ringan dan ramah anak.

Secara paralel dengan proses penganimasian, tim produksi juga mengerjakan pembuatan *background* atau latar belakang visual. Sebanyak kurang lebih 49 gambar latar diproduksi berdasarkan *storyboard*, dengan beberapa gambar utama dirancang menggunakan sistem *re-use*. Artinya, satu gambar latar yang memiliki cakupan pandangan luas dapat digunakan kembali dalam beberapa adegan, hanya dengan mengubah komposisi atau ukuran pengambilan gambar (*shot size*). Strategi ini dilakukan untuk menjaga efisiensi produksi tanpa mengorbankan kualitas visual.

Tahap Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi merupakan fase akhir dalam proses pembuatan film animasi. Seluruh elemen visual, audio, dan naratif yang telah diproduksi sebelumnya disatukan menjadi satu kesatuan karya yang utuh. Pada tahap ini, berbagai komponen seperti animasi karakter,

background, dialog, dan efek suara serta musik ilustrasi mulai digabungkan melalui serangkaian proses teknis yang terstruktur.

Langkah pertama dalam pascaproduksi adalah proses *compositing*, yaitu penggabungan antara aset animasi (seperti karakter dan elemen gerak) dengan latar belakang (*background*) serta elemen visual lainnya seperti partikel, efek cahaya, dan bayangan. Tujuan dari proses ini adalah menciptakan integrasi visual yang kohesif sehingga tiap adegan terlihat menyatu secara estetik dan sinematik. *Compositing* juga menjadi ruang untuk menambahkan efek visual tambahan jika dibutuhkan, terutama dalam adegan yang memerlukan penekanan atmosfer atau transisi naratif yang lebih kuat.

Setelah proses *compositing* selesai, langkah selanjutnya adalah *offline editing*, yaitu penyusunan seluruh *shot* atau adegan sesuai dengan alur cerita berdasarkan skenario yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, digunakan versi video dengan resolusi rendah (*low resolution*) untuk mempercepat proses pengolahan dan mempermudah evaluasi awal tanpa membebani sistem perangkat keras. Proses ini memungkinkan tim kreatif untuk meninjau struktur naratif film, mengatur ritme visual, menentukan durasi setiap adegan, serta menyusun tempo dan transisi antar-*scene*.

Setelah hasil *editing* melalui proses revisi dan disepakati tidak ada perubahan besar, tahap ini ditetapkan sebagai *picture lock*, yaitu versi final dari sisi visual yang akan menjadi acuan mutlak untuk proses audio dan penyelesaian akhir. *Picture*

lock menandai titik yang tidak ada lagi perubahan pada urutan gambar sehingga tim audio dapat mulai bekerja secara presisi.

Tahap berikutnya dilakukan secara paralel, mencakup tiga komponen utama: pertama, *scoring* atau pembuatan ilustrasi musik, yang disusun untuk memperkuat emosi dan atmosfer dalam tiap adegan; kedua, *sound design*, yaitu penambahan efek suara seperti suara alam, langkah kaki, dan gesekan benda yang memberi kedalaman dan realisme; dan ketiga, *editing online*, yaitu pengolahan akhir dengan menggunakan *file* visual beresolusi tinggi untuk menggantikan versi *low-res* yang digunakan sebelumnya. Ilustrasi musik juga dirancang yang mendukung unsur komedi sesuai dengan alur cerita dan nostalgia di akhir cerita.

Pascaproduksi menjadi tahapan penyempurnaan yang sangat penting karena pada fase inilah kualitas akhir film ditentukan, baik dari segi ritme penyampaian cerita, pengalaman audiovisual penonton, hingga detail teknis yang mendukung keseluruhan produksi. Film animasi *Liyangan* melalui proses ini untuk memastikan bahwa pesan budaya yang ingin disampaikan tidak hanya hadir dalam bentuk cerita, tetapi juga dibungkus dalam kualitas produksi yang maksimal dan berkesan.

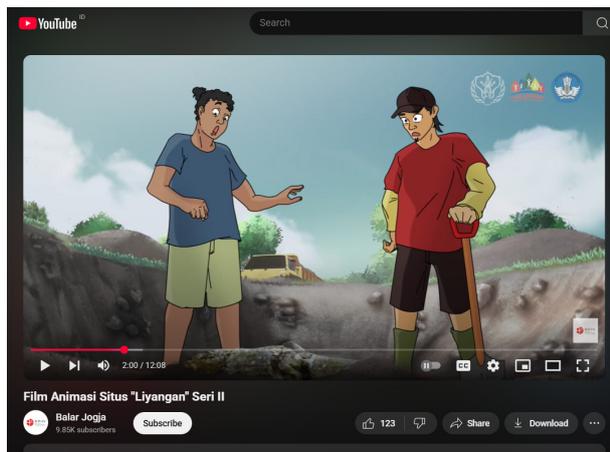
Tahap Distribusi

Tahapan terakhir dalam proses produksi film animasi adalah distribusi, yaitu penyebaran karya kepada khalayak sasaran. Distribusi bukan sekadar fase penutup, tetapi menjadi bagian strategis yang menentukan sejauh mana film dapat menjangkau audiens dan mencapai

tujuannya sebagai media edukasi. Oleh karena itu, rencana distribusi telah dipertimbangkan sejak tahap awal perencanaan produksi.

Film *Liyangan* dirancang sebagai alat bantu edukasi visual yang bertujuan untuk meningkatkan literasi budaya di kalangan anak usia sekolah. Salah satu strategi distribusi utama adalah melalui program Rumah Peradaban, sebuah inisiatif dari Pusat Penelitian Arkeologi Nasional dan Balai Arkeologi (sekarang tergabung dalam BRIN), yang bertujuan untuk mendekatkan hasil riset arkeologi kepada masyarakat luas dengan pendekatan yang lebih komunikatif dan interaktif.

Selain melalui program formal, film ini juga didistribusikan secara digital melalui kanal YouTube Balai Arkeologi Yogyakarta. Pendekatan ini memungkinkan akses yang lebih luas, tidak terbatas oleh ruang dan waktu, serta mendukung prinsip inklusivitas informasi bagi masyarakat dari berbagai latar belakang. Pemanfaatan platform digital juga memperbesar kemungkinan film ini digunakan dalam pembelajaran sekolah, lokakarya budaya, dan sebagai bagian dari kampanye literasi nasional.



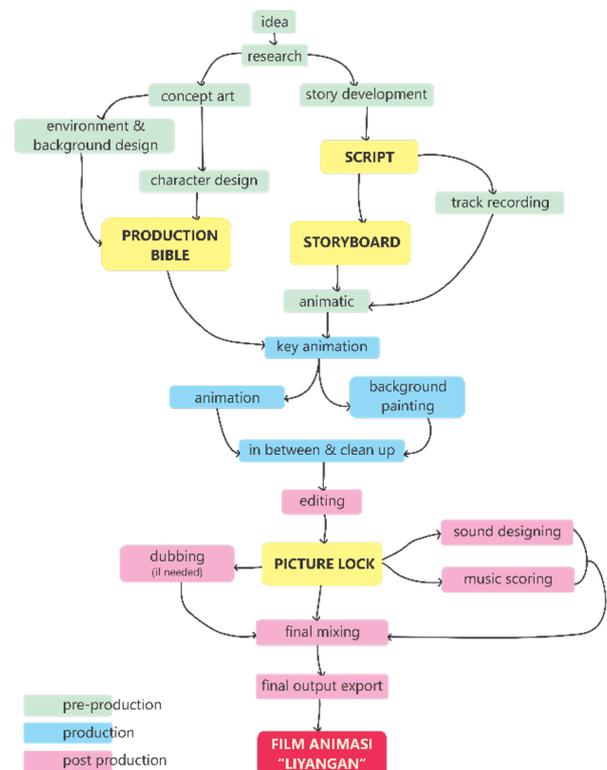
Gambar 10 Tangkapan *Layer* Film *Liyangan* di Kanal Youtube Balar Jogja

(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=JNc0LKI-ILU>)

SIMPULAN

Untuk mempermudah pemahaman proses produksi, keseluruhan tahapan penciptaan film animasi 2D *Liyangan* telah disusun dalam bentuk *production pipeline*—sebuah diagram alur kerja yang menjelaskan urutan dan hubungan antartahapan dari pengembangan ide hingga distribusi.

Menentukan tujuan pembuatan film dan rencana distribusi di awal proses sangat penting karena membantu memastikan film tepat sasaran dan mencapai audiens yang tepat. Perencanaan distribusi yang matang di praproduksi memungkinkan untuk menentukan prioritas dan menyesuaikan strategi distribusi dengan tujuan film yang dirancang baik itu bioskop, festival film, maupun platform digital.



Gambar 11 *Pipeline* Produksi Film Animasi 2D *Liyangan*

Melalui program Rumah Peradaban dengan menggunakan platform Youtube, film *Liyangan* dapat didistribusikan sebagai literasi budaya kepada anak usia sekolah dan masyarakat luas. Selanjutnya, film animasi ini diharapkan akan menjadi cara baru untuk menyampaikan hasil penelitian arkeologi yang dinarasikan menjadi produk literasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Balai Arkeologi Provisnsi DIY yang pada saat produksi film ini berlangsung, dikepalai oleh Bapak Sugeng Riyanto atas ajakan kolaborasinya dengan Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

KEPUSTAKAAN

- Hurlock, E. B. (2000). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (5th ed.). Erlangga.
- Ibrahim, G. A., Zabadi, F., & Ismadi, H. D. (2017). *Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional*. Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.
- J.Piaget. (1970). Carmichael's Manual of Child Psychology. In *Piaget's theory. In P. H. Mussen (Ed.) Vol.1* (pp. 703–732). Wiley.
- Nurlia, L. (2018). Bangunan Perkebunan Teh Zaman Belanda di Jawa Barat: Kajian Arkeologi Publik. *Kalpataru, Majalah Arkeologi*, 27.
- Nurmaningsih. (2013). Pengembangan Media Animasi Biologi dan Efektivitasnya Terhadap Peningkatan Minat serta Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 7 Mataram. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1, 91–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpms.v1i1.12485>
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2008). *Human Development* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Peter W. Rea and David K. Irving. (2010). *Producing and Directing the Short Film and Video*. Focal Press.
- Pratama, A. (2018). Pembuatan Film Animasi sebagai Media Pendidikan Literasi bagi Anak Sekolah Dasar. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 7(2), 1–11. <https://doi.org/10.24036/102344-0934>
- Riyanto, S. (2020). *Situs Liyangan dan Sejarahnya: Peradaban Adiluhung di Lereng Gunung*. Balai Arkeologi Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. [https://repositori.kemdikbud.go.id/19360/1/Situs Liyangan dan Sejarahnya - Peradaban Adiluhung di Lereng Gunung.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/19360/1/Situs_Liyangan_dan_Sejarahnya_-_Peradaban_Adiluhung_di_Lereng_Gunung.pdf)
- S. Anwar, F. E. Schadaw, and A. A. (2018). Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Bahasa Sunda untuk Anak – Anak Metode ADDIE. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3 No. 2, 102–195. <https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/jitk/article/view/348>
- Santrock, J. W. (2012). *Adolescence* (14th ed.). McGraw-Hill.
- Sari, V. S., Kamajaya, P., & Marzuki, I. W. (2022). The Publication of the Results of Archaeological Research Through Comics and Animated Movies. *Proceedings of the 9th Asbam International Conference (Archeology, History, & Culture In*

The Nature of Malay) (ASBAM 2021), 660(Asbam 2021), 227–233. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220408.031>

Syahriyah, N. A., & Sodik, S. (2012). Pengembangan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Psychowriting Kelas VIII B Mts Ihyaul Ulum Dukun Gresik. *Bapala*, 1(1), 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/23524%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/23524/21505>

