

DESAIN STILLOMATIC KONTEN 1001 INDONESIA BAGI PERLUASAN DAYA JANGKAU PENYAMPAIAN PESAN KEINDONESIAAN

Rambo Anzhar Moersid, M.Sn¹⁾, Rio Satriyo Hadiwijoyo, M.Ds²⁾, Vicky Septian
Rachman, M.Ds³⁾, Aditya Nur Arif⁴⁾, Daffa Dzakwan Naufal⁵⁾.

¹Fakultas Ilmu Rekayasa, Universitas Paramadina (Penulis 1)

²Fakultas Ilmu Rekayasa, Universitas Paramadina (Penulis 2)

³Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Universitas Kalbis (Penulis 3)

⁴Fakultas Ilmu Rekayasa, Universitas Paramadina (Mahasiswa 1)

⁵Fakultas Ilmu Rekayasa, Universitas Paramadina (Mahasiswa 2)

Email: rambo.moersid@paramadina.ac.id

Abstrak (Times New Roman 11 Cetak Tebal)

Keberagaman alam, sejarah, dan budaya Indonesia merupakan kekayaan yang penting untuk dipahami oleh masyarakat luas. Pendidikan berperan sebagai faktor utama dalam mendistribusikan pengetahuan tersebut. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dinilai efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa, mempermudah pemahaman, dan memperkuat penyampaian pendidikan multikultural yang telah diintegrasikan dalam Kurikulum Merdeka. Berdasarkan data APJII 2023, mayoritas pengguna internet di Indonesia adalah Gen Z yang cenderung mengakses konten video online, sehingga hal ini menjadi tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi tentang keberagaman Indonesia. Metode yang digunakan melibatkan transformasi konten ke dalam bentuk visual berupa animatic storyboard atau stillomatic. Peneliti mengembangkan artikel “Kain Tenun Endek, Kain Tradisional Bali yang Sarat Makna” dari web “1001 Indonesia”. Melalui visual stillomatic dan cerita yang mendalam tentang kain Tenun Endek membuktikan bahwa penelitian mampu mempengaruhi persepsi orang terhadap warisan budaya. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pelestarian budaya Indonesia, penelitian ini telah menciptakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di sekolah-sekolah untuk mengajarkan sejarah dan makna di balik kain tenun tradisional, sekaligus memperkuat identitas budaya di kalangan generasi muda. Hasil penelitian diharapkan dapat berkontribusi pada topik Prioritas Riset Nasional terkait inovasi, pengkayaan seni, dan industri kreatif.

Kata Kunci: keberagaman, keindonesiaan, video_pembelajaran, animasi, stillomatic.

Abstract

Indonesia's natural, historical, and cultural diversity is a vital wealth to be understood by the wider community. Education plays a significant role in distributing this knowledge. Using animated videos as a learning medium is considered effective in conveying material to students, facilitating understanding, and strengthening the delivery of multicultural education integrated into the Merdeka Curriculum. Based on APJII 2023 data, most internet users in

Indonesia are Gen Z, who tend to access online video content, so this is a challenge and opportunity for the world of education. This study aims to develop animated video-based learning media about Indonesia's diversity. The method involves transforming content into a visual form, such as an animatic storyboard or stillomatic. The researcher developed the article "Kain Tenun Endek, Traditional Balinese Fabric Full of Meaning" from the "1001 Indonesia" website. Through stillomatic visuals and in-depth stories about the Tenun Endek fabric, it is proven that research can influence people's perceptions of cultural heritage. Thus, this research makes a significant contribution to the preservation of Indonesian culture; this research has created learning media that can be used in schools to teach the history and meaning behind traditional woven fabrics while strengthening cultural identity among the younger generation. The research results are expected to contribute to National Research Priority topics related to innovation, arts enrichment, and creative industries.

Keywords: Diversity, Indonesian, Learning_videos, animation, stillomatic.

Correspondence author: Name, E-mail, City, and Country



This work is licensed under a CC-BY-NC

]
]
]

PENDAHULUAN

Media yang mengusung keIndonesiaan dan mempromosikan keberagaman Indonesia, salah satunya website 1001 Indonesia. Namun, situs tersebut masih mengandalkan media tulisan. Kami melihat, banyak hal yang masih bisa dilakukan untuk membuat pesan yang ingin disampaikan media ini bisa tersebar dengan lebih luas dan berdampak, yaitu dengan mengembangkan konten edukasi melalui video dengan metode animasi *storyboard*. Pola pembelajaran tidak terlepas dari peranan guru, keterlibatan peserta didik, dan sumber belajar. Interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar dapat dilakukan dengan berbagai jenis sarana. Peran guru tidak hanya sebagai pengajar (*transmitter*), tetapi ia harus mulai berperan sebagai *director of learning*, yaitu sebagai pengelola belajar yang memfasilitasi kegiatan belajar siswa melalui pemanfaatan dan optimalisasi berbagai sumber belajar, salah satunya dengan media video pembelajaran. Bahkan, bukan tidak mungkin di masa yang akan datang peran media sebagai sumber informasi utama dalam kegiatan pembelajaran atau pola pembelajaran bermedia (Nurdyansyah, 2013). Pemilihan penyebaran video inovasi sebagai media pembelajaran mampu mengkombinasikan visual dengan audio atau dapat dikemas dengan multimedia, misalnya menggabungkan antara komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok, menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks dan musik. Manfaat media video dapat menumbuhkan motivasi; makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian (Sri A, 2008).

Dunia teknologi sudah menjadi daya tarik bagi sebagian siswa untuk belajar karena pembelajarannya memberikan kesan. Di sisi lain, guru masih menggunakan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran, hal ini membuat siswa merasa kurang tertarik dalam pembelajaran yang akhirnya membuat siswa mengalami kesulitan dalam pelajaran dan kurang memahami konsep ceramah yang diberikan oleh guru. Secara umum, prinsip pemilihan media adalah kesesuaian, kejelasan sajian, kemudahan akses, keterjangkauan, ketersediaan, kualitas, ada alternatif, interaktif, organisasi, kebaruan, dan berorientasi (Asyhar & Rayanda, 2012). Sejalan dengan itu, materi pembelajaran perlu adanya ragam substansi yang mengisi mata pelajaran siswa untuk dapat merangsang pikiran, perasaan dan motivasi siswa. Dalam hal ini, guru tidak hanya memberikan informasi pelajaran kepada siswa, melainkan mengajak siswa untuk menemukan informasi secara bersama-sama pada materi yang lebih luas

melalui video ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi. Materi mengenai keberagaman Indonesia menjadi sepadan dalam konteks pembelajaran tersebut.

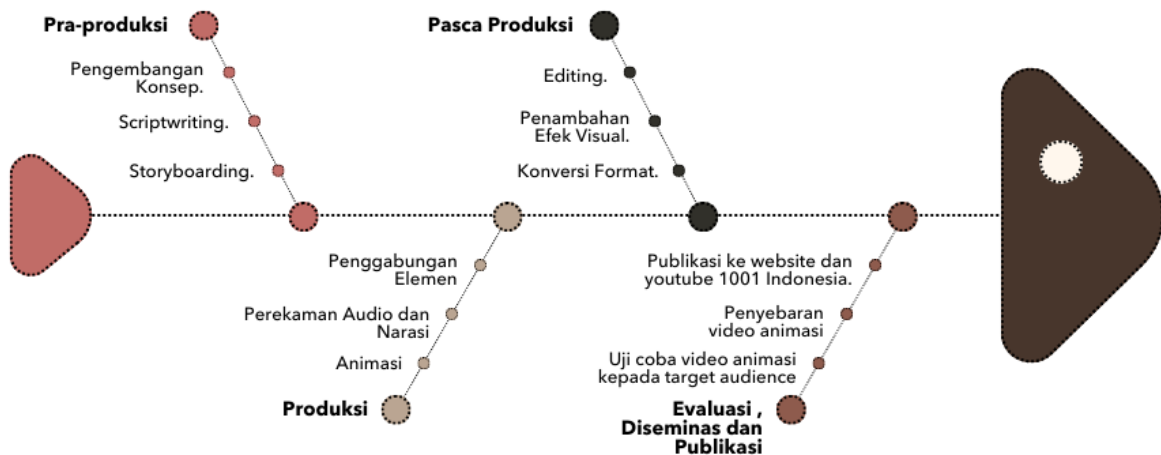
Secara luas pengembangan video animasi mengenai keberagaman ini merupakan sarana untuk mempromosikan kekayaan alam, sejarah, dan budaya bangsa. Adanya penyajian materi pembelajaran yang benar, teknik penyampaian yang tepat, produksi video dengan kualitas yang optimal, dan keterampilan pembuatan video sesuai perkembangan terkini menjadi keharusan dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Kemdikbud, 2021). Berdasarkan realitas tersebut dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yang pertama, bagaimana mendeskripsikan secara mendalam media tulisan pada web “1001 Indonesia” yang sesuai menjadi media pembelajaran pendamping atau media yang mampu menjadi referensi mata pelajaran siswa menengah pertama dan atas. Kedua, bagaimana mendesain media tulisan pada web tersebut ke konten audio-visual dengan metode *animatic storyboard* atau *storyreel*, yang dalam proses pembuatannya biasa disebut *stillomatic*. Metode ini menyatukan unsur-unsur sketsa visual dari *storyboard* dengan menggabungkan audio dalam format multimedia yang interaktif dan menarik setiap perpindahan di tiap frame, sehingga dapat membawa hasil pesan keIndonesiaan kepada siswa yang berpotensi besar pada makna merajut persatuan. Hal ini senada dengan penelitian Pengembangan Video Animasi Berbahasa Jawa Sebagai Media Pendidikan Ungguh-Ungguh untuk Balita. (Lestari, R., & Astuti, E. 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang lebih banyak, serta informasi mendalam terkait materi pembelajaran siswa dan masalah yang diteliti di artikel 1001 Indonesia. Dalam jenis metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif, melihat dan mempelajari isu-isu keIndonesiaan dan menyepadankan dengan materi pelajaran siswa. Situs 1001Indonesia.net sebagai sumber data penelitian ini berlokasi di Graha STR, Jalan Ampera Raya No. 11, Jakarta Selatan 12550. Situs web yang memiliki cerita tentang keragaman Indonesia mempunyai nilai edukatif yang dapat diolah menjadi materi pembelajaran yang lebih indah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dimulai dengan observasi partisipatif, yang melibatkan peneliti dalam kegiatan atau lingkungan yang diteliti. Dalam observasi partisipatif, peneliti secara aktif terlibat dalam kegiatan atau lingkungan tersebut, sehingga dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman dan perspektif orang-orang yang terlibat dalam kegiatan atau lingkungan tersebut.

Tujuan dari wawancara mendalam adalah untuk memahami pengalaman, persepsi, dan pandangan responden tentang kekayaan dan keindahan Indonesia. Langkah tersebut untuk memperoleh pemahaman lebih lengkap tentang motivasi, pengalaman, dan sikap dari subjek yang berpandangan bahwa artikel keragaman Indonesia layak dikonversi menjadi video pembelajaran siswa sekolah menengah pertama dan atas. Lalu tahap dokumentasi, pada pengambilan dokumentasi peneliti menggunakan alat bantu berupa kamera, perekam suara, dan arsip yang diperlukan dalam pengumpulan data. Kemudian Penelitian ini dilengkapi dengan pendekatan production pipeline, perancangan metode *stillomatic* melalui proses penciptaan suatu animasi dimulai dari pengembangan cerita sampai proses penyelesaian suatu video animasi. Tahapan pipeline meliputi tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.



Gambar 1 Tahapan Pipeline menggunakan Fishbone diagram

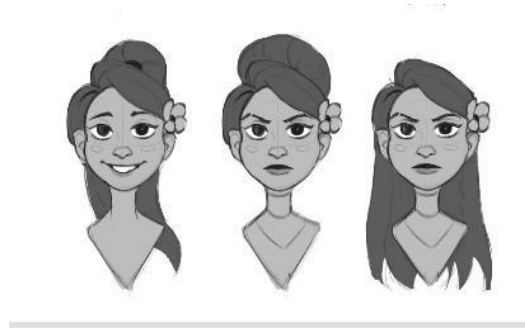
Pada tahapan animasi pipeline pra produksi menemukan inspirasi dan mematangkan ide konsep. Fase berikutnya menulis naskah atau script writing. Naskah berisi dialog, aksi dan alur cerita yang akan digunakan dalam animasi. Selanjutnya, memvisualisasikan rangkaian cerita berkembang melalui gambar panel ilustrasi atau storyboard. Setelah itu, memasuki tahapan produksi, bagaimana mendesain karakter, properti, dan latar sebagai tiga komponen penting dalam animasi.



Gambar 2 Storyboard

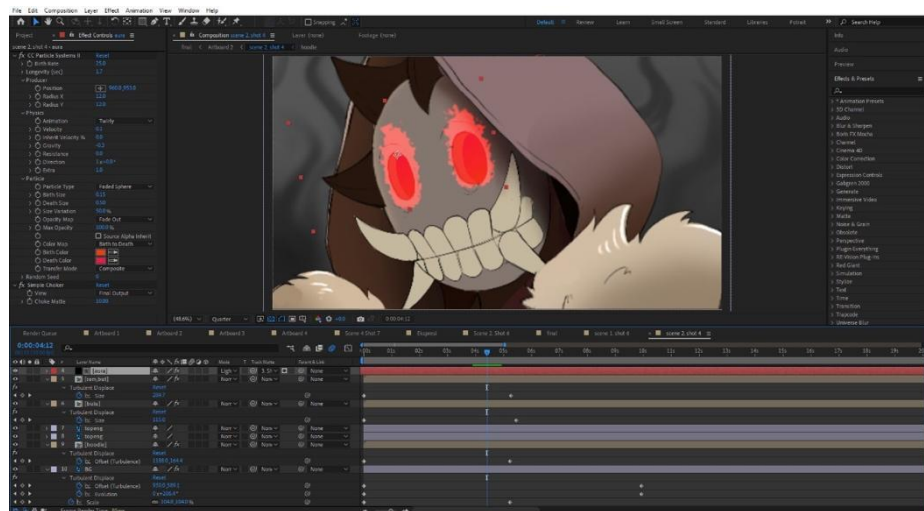
Tahapan ini akan kolaborasi dengan desainer animasi, seperti ilustrator dua dimensi, artis tiga dimensi dan desainer karakter. Capaian tahapan ini menciptakan karakter utama,

objek-objek yang dibutuhkan materi, serta penggabungan elemen - elemen pendukung seperti elemen grafis dan latar belakang yang akan digunakan dalam animasi.



Gambar 3 Desain Karakter Aruna

Dalam proses produksi, komponen audio juga penting dalam menghidupkan animasi, perekaman audio meliputi suara karakter, efek suara dan latar musik. Tahapan animasi pipeline selanjutnya pasca produksi, fase editing animatic yang menggunakan software After Effect. Animatic merupakan gambar bergerak yang dibuat berdasarkan *storyboard*. Versi kasar dari animasi ini menjadi menarik dengan menambahkan efek visual. Gambaran-gambaran animatic memiliki tampilan storyboard lalu digerakkan menjadi bentuk pecahan layer gambar sehingga menghasilkan satu video.



Gambar 4 Proses Kerja Animatic di After Effects

Komposisi gerak yang ditampilkan sederhana namun memperoleh gambaran *genuine* dengan tujuan hasil akhir dari video dari segi durasi dan perpindahan shot. Musik, narasi, efek suara, efek visual dan tracking kamera juga sudah disusun di dalamnya. Susunan atas penggabungan gerakan tadi dikenal dengan *compose*, video animasi yang telah di-*compose* kemudian memasuki proses *render* akhir. Hasilnya bisa dikonversi ke berbagai format video; format video website dan format media sosial youtube.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mempopulerkan kain tenun Endek Bali. Kain tradisional Bali yang penting dan sarat makna, kain ini tidak hanya mewakili warisan budaya dan sejarah yang kaya, tetapi juga memiliki makna simbolis mendalam yang mencerminkan nilai-nilai spiritual dan sosial masyarakat Bali. Berdasarkan sumber data melalui web “1001 Indonesia” Kain Tenun Endek Bali memiliki sejarah panjang yang dimulai sejak abad ke-16, yang menjadikannya bagian penting dari warisan budaya Bali dan Kain Endek telah mendapatkan pengakuan brand ternama pada skala internasional. Kekayaan tersebut penting untuk diwariskan dan diinformasikan kepada anak-anak, termasuk anak usia 13 tahun yang berada dalam masa perkembangan kognitif dan sosial, harapannya sebagai generasi penerus yang perlu memahami, menghargai dan melanjutkan tradisi kain tenun Endek Bali.

Hasil analisis Kain Tenun Endek Bali bagi anak sekolah menengah pertama mempunyai berbagai aspek yang relevan untuk pengembangan diri, pemahaman budaya, serta dampaknya terhadap pendidikan anak. Sehubungan dengan hal itu, pengenalan materi diupayakan sesuai melalui video animasi *storyboard* atau metode *stillomatic*.

Urgensi Pendidikan Budaya melalui Kain Tenun Endek Bali.

Pemilihan kain Tenun Endek Bali bukan hanya simbol identitas budaya Bali, tetapi juga memiliki nilai warisan tradisi turun-temurun dan memiliki makna filosofis dalam motif yang mendalam. Dalam konteks pendidikan, memahami kain tenun dapat membantu siswa mengapresiasi akar sejarah yang panjang. Proyek ini berusaha untuk mendukung kurikulum yang menekankan keberagaman dan pemahaman budaya, menjadikan kain tenun sebagai alat untuk memperkenalkan dan mempertahankan nilai-nilai budaya di kalangan generasi muda.

Dampak Penelitian terhadap Siswa.

1. Siswa mendapatkan wawasan tentang pentingnya kain tenun sebagai bagian dari identitas budaya Indonesia. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis visual dan narasi, menjadikan pembelajaran budaya lebih mencerminkan keunikan motif dan keanekaragaman budaya Bali yang mudah dipahami.
2. Melalui pembelajaran berbasis animasi, siswa dapat berpartisipasi dalam proses kreatif, seperti menciptakan cerita atau karakter terkait kain tenun. Hal ini memfasilitasi pemahaman konsep abstrak siswa, melalui gerakan, warna, dan ilustrasi visual memicu siswa untuk memvisualisasikan sesuatu yang sulit dibayangkan. Selain itu, animasi tentang sejarah dengan karakter yang bergerak dan berbicara dapat membantu siswa mengingat peristiwa penting lebih baik daripada membaca teks sejarah saja.
3. Media interaktif seperti video animasi memotivasi siswa mempelajari sejarah dan budaya, mengurangi kebosanan dalam metode pembelajaran tradisional. Hal ini sebagai upaya meningkatkan minat belajar, mempercepat pemahaman siswa terhadap proses berpikir dalam menyampaikan cerita yang mengajarkan nilai-nilai moral, sosial, atau budaya, selain itu membantu siswa mengembangkan empati dan pemahaman terhadap dunia di sekitar mereka.

Potensi Penelitian Berkelanjutan.

Potensi penelitian lanjutan terkait Kain Tenun Endek Bali dalam rangka memperluas daya jangkauan penyampaian pesan tentang keindonesiaan dapat difokuskan pada beberapa aspek strategis berikut.

1. Penelitian sosio-kultural sebagai langkah penguatan identitas nasional, langkah ini memperkuat posisi Tenun Endek sebagai elemen budaya strategis yang dapat memperkuat branding Indonesia di dunia.
2. Kajian studi tentang bagaimana Tenun Endek dapat diintegrasikan ke dalam media populer, seperti film atau video game, untuk meningkatkan daya tariknya secara global.
3. Studi komunikasi dan Branding kain Endek, bagaimana analisis strategi komunikasi yang sesuai untuk pengembangan program edukasi berbasis teknologi dan seni untuk mengenalkan Kain Tenun Endek kepada generasi muda.

Tahap Pra-Produksi Desain Model Stillomatic.

Stillomatic digunakan sebagai alat bantu visual dalam praproduksi untuk merancang urutan adegan dalam animasi atau video. Hal ini memberikan panduan yang jelas kepada tim produksi tentang urutan dan struktur adegan yang akan diambil (Darmo, Angela & Warjoyo, 2023). Pengembangan konsep cerita yang akan ditampilkan dalam video animasi menggunakan metode yang meliputi:

1. *Brainstorming*: Tim kreatif melakukan sesi curah pikiran untuk mengeksplorasi berbagai ide cerita yang dapat menghidupkan sejarah dan nilai budaya kain Endek Bali. Ide cerita ini bisa berupa petualangan anak, edukasi budaya, atau kisah keluarga yang melibatkan kain Endek.
2. Penulisan naskah (*script writing*): Berdasarkan hasil curah pikiran, naskah cerita ditulis. Naskah ini mencakup dialog, narasi, dan penggambaran visual yang akan dimasukkan dalam animasi. Dalam naskah ini, elemen budaya, spiritualitas, dan makna simbolis kain Endek dijamin dengan baik ke dalam alur cerita. Peneliti membuat dua sinopsis yang berkaitan dengan edukasi nilai budaya dan kearifan lokal. Sinopsis pertama, bercerita tentang anak yang mempunyai latar belakang keluarga dan lingkungannya menghormati suatu tradisi. Sinopsis kedua, tentang latar belakang anak penyuka game dan acuh terhadap warisan budaya. Kedua sinopsis yang didapat, dipertimbangkan secara matang untuk dipilih sehubungan dengan konteks anak hari ini. Mitra dalam hal ini sebagai penulis artikel “Kain Tenun Endek, Kain Tradisional Bali yang Sarat Makna” mempunyai andil dalam memutuskan sinopsis mana yang sesuai untuk diolah menjadi materi pembelajaran yang lebih indah.
3. Menentukan audiens target: Ditujukan untuk anak-anak umur 12 sampai 14 tahun, pendekatan ceritanya cepat dipahami, sederhana dalam tampilan namun unik dalam visualisasi, dan edukatif. Cerita diupayakan menyertakan elemen yang mudah dipahami namun kaya makna..

Tahap Produksi Desain Model Stillomatic.

Karakter dalam animasi sangat penting untuk menghubungkan audiens dengan cerita. Beberapa metode yang digunakan dalam pengembangan karakter dan desain visual adalah:

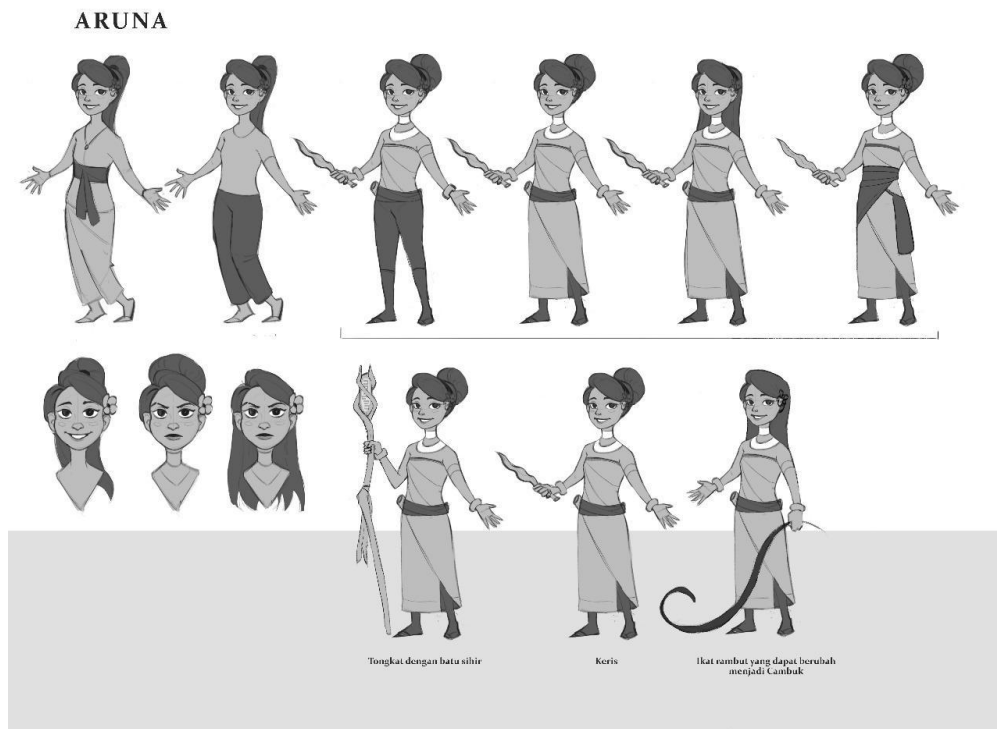
1. Penelitian ikonografi budaya: Menggunakan motif kain Endek sebagai inspirasi visual dalam menciptakan karakter dan elemen animasi. Misalnya, karakter dapat mengenakan pakaian dengan motif-motif Endek atau lingkungannya dapat mengadopsi pola dari kain tersebut.



Gambar 5 Referensi gambar kain Endek
(sumber: <https://1001indonesia.net/>)

2. Desain karakter (*character design*): Desain karakter mencerminkan unsur-unsur budaya Bali. Karakter utama bernama Aruna yang belajar tentang kain Endek dari

pengalamannya yang masuk dalam pusaran dimensi lain. Proses saat ini melibatkan pembuatan sketsa awal hingga model karakter yang lebih detail.



Gambar 6 Desain Karakter Aruna

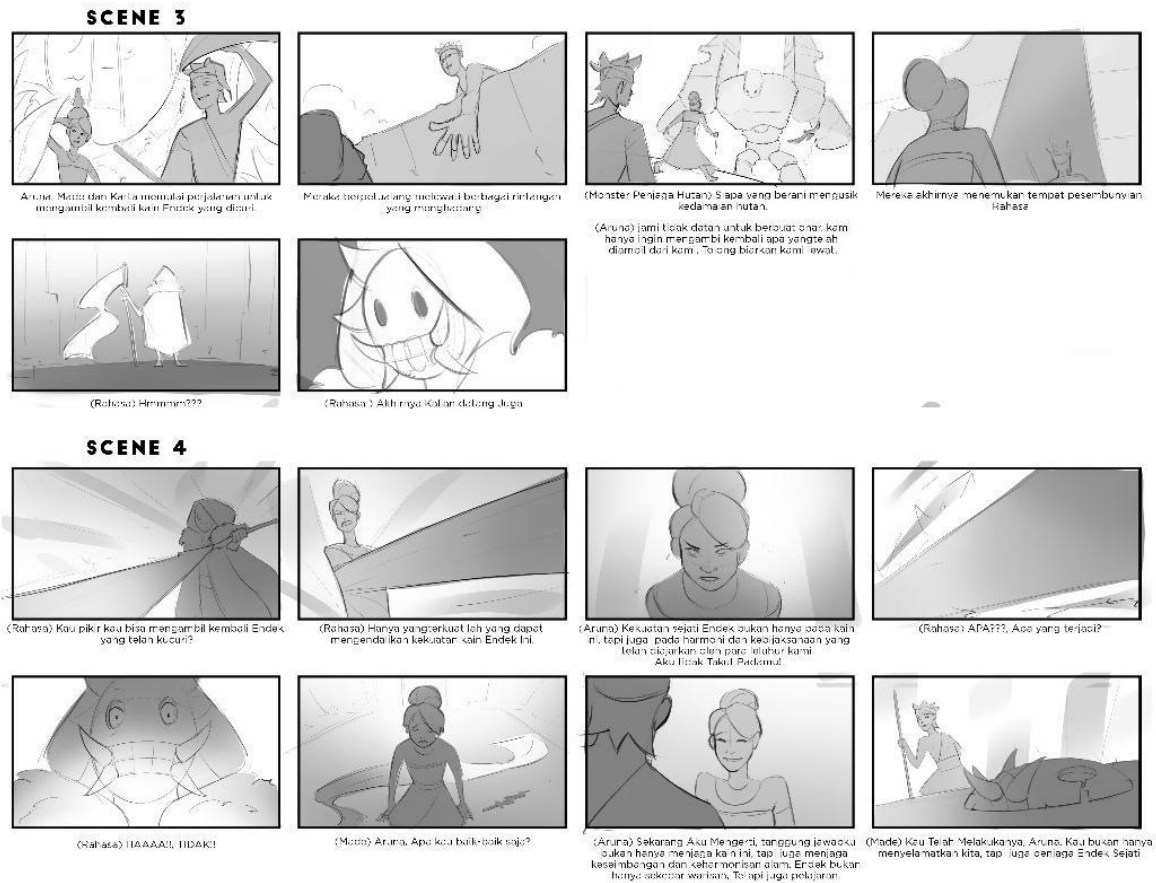


Gambar 7 Desain Karakter Rahasa

3. Penggunaan warna-warna dalam animasi dapat diambil dari palet warna tradisional kain Endek, seperti merah, ungu, biru, dan hijau yang sering digunakan dalam motif-motifnya.

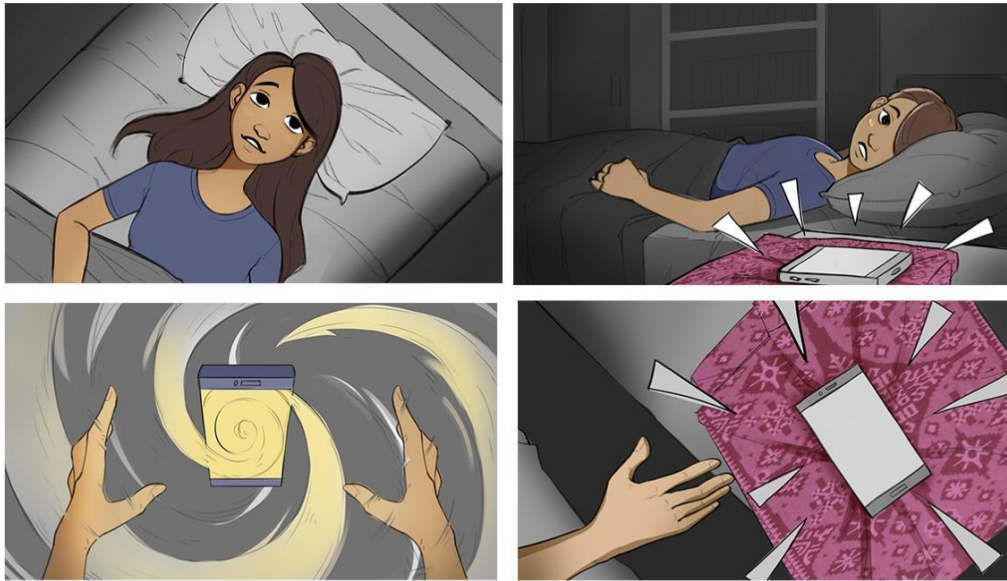
Warna-warna ini memiliki makna simbolis, sehingga pemilihannya harus mencerminkan konteks budaya Bali.

4. Pada pembuatan *storyboard*, animator membuat gambar-gambar kasar yang menggambarkan adegan utama dari cerita. Setiap gambar menggambarkan adegan spesifik, urutan gerakan, dialog, dan arah kamera yang diinginkan.



Gambar 8 storyboard pada scene 3 dan scene 4

5. Setelah *storyboard* selesai, langkah berikutnya penyusunan animasi awal (Animatic). Ini adalah versi awal dari animasi yang berfungsi sebagai panduan awal untuk menguji alur cerita, ritme, dan transisi adegan. Hal ini sejalan dengan Penciptaan Film Animasi 2d “Act.” Dengan Teknik *Rotoscoping* dan *Fast Cutting*” (Nugroho, F., A. 2021). Penciptaan Film Animasi “Fallen Petals” Dengan Teknik Animasi 2d Digital (Trianita, D., V. 2021). Eksplorasi Gerak Hiperbolik Karakter Patung Batu Pada Karya Animasi “The Lonely Stone : Moai” (Joesuli, Fajar Alkan. 2020). Analisis perbandingan teori dengan proses produksi yang dilakukan oleh Direktorat RMPI BRIN dalam pembuatan motion graphics melibatkan pengkajian antara konsep-konsep teoritis yang ideal dengan praktik yang diterapkan secara nyata (Ignatius, J., Febriani, R., & Putri, P. S. 2022). Melalui teori diatas, proses produksi mempengaruhi produksi desain visual dalam pembuatan elemen visual, seperti ilustrasi, ikon, dan teks. Pemilihan skema warna dan tipografi yang sesuai. Proses animasi elemen visual lebih banyak menggunakan perangkat lunak seperti Adobe After Effects atau Blender, begitupun pada pengaturan durasi, transisi, dan efek.



Gambar 9 storyboard pada pewarnaan

Tahap Pasca Produksi Desain Model Stillomatic.

Tahapan Pasca-Produksi pada Stillomatic Petualangan di Dunia Tenun Endek Bali mencakup beberapa langkah penting untuk menyempurnakan hasil visual dan audio dari proyek ini. Proses dimulai dengan pengeditan video yang mencakup pemilihan dan penyusunan klip terbaik untuk merangkai cerita secara kronologis dan sesuai dengan konsep yang diinginkan. Efek visual (VFX) kemudian ditambahkan untuk memperjelas detail visual tentang pembuatan kain Endek, serta memasukkan elemen animasi guna menampilkan proses tenun secara menarik.

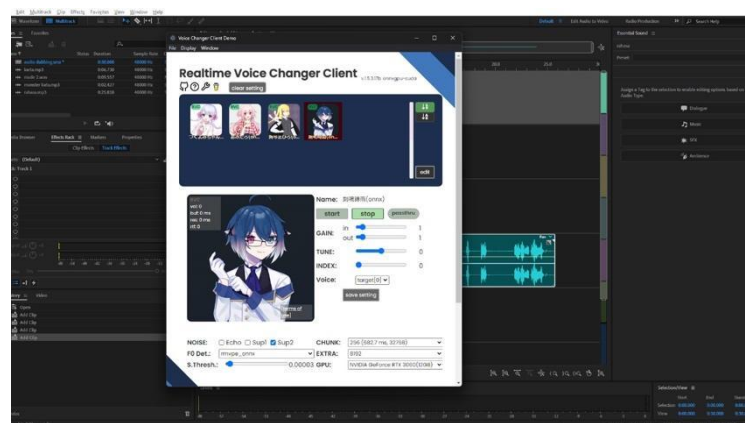


Gambar 10 Proses Dubbing Stillomaic Petualangan di Dunia Tenun Endek Bali



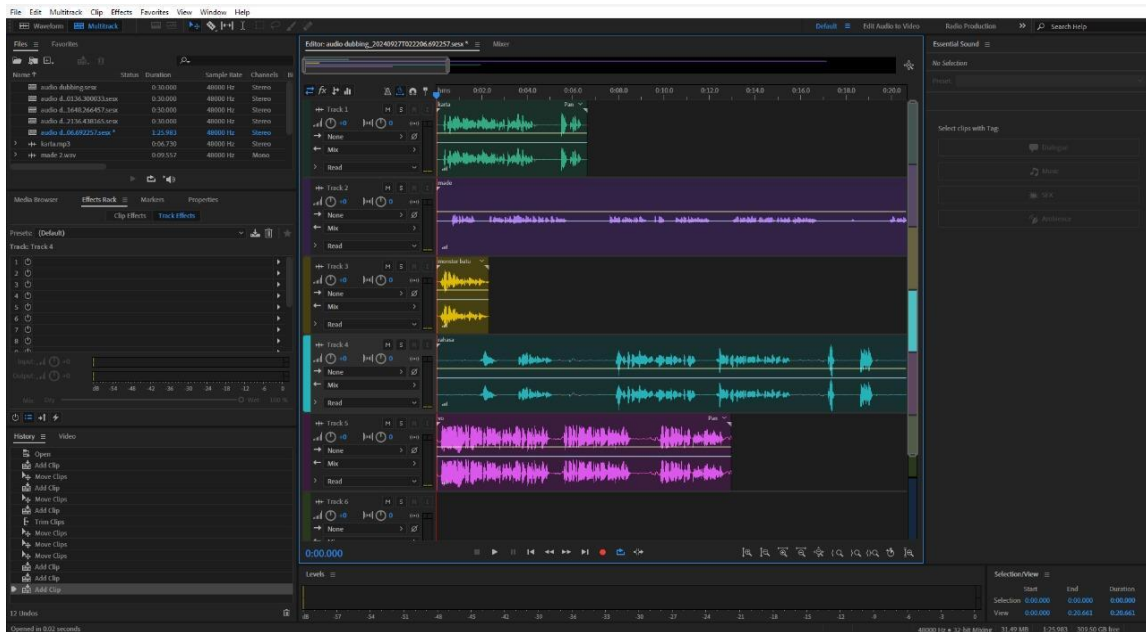
Gambar 11 ilustrasi kain Tenun Endek

Desain suara dilakukan dengan menambahkan efek suara latar mencekam untuk memperkuat nuansa yang menantang, sementara penyusunan empat karakter pengisi suara menggunakan kecerdasan Buatan (Artificial intelligence/ AI) pada software Adobe Audition.



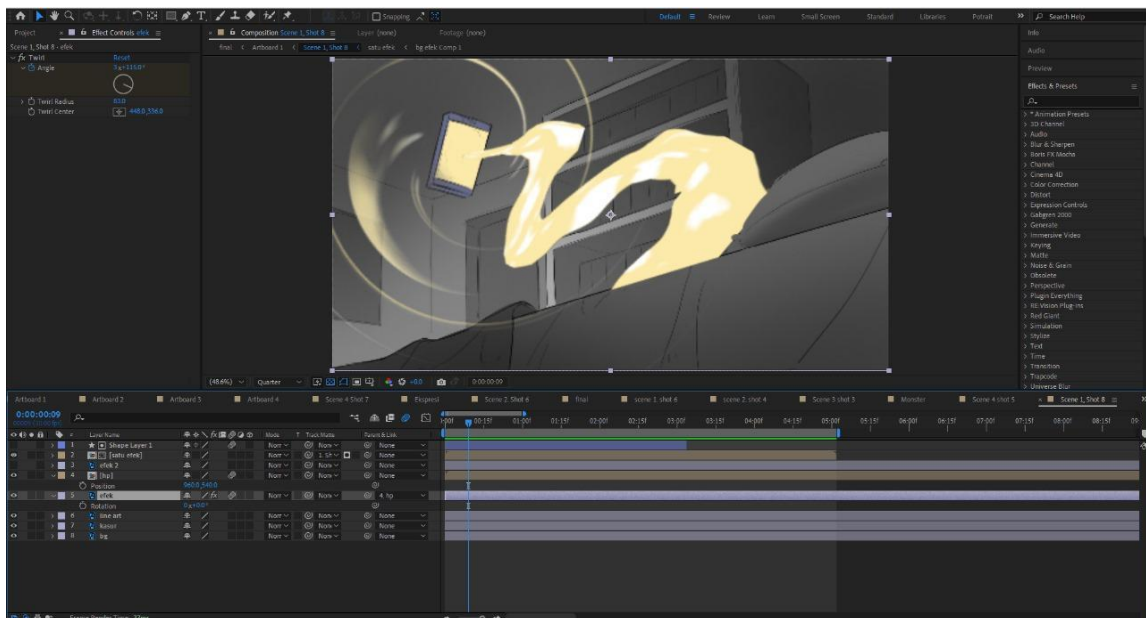
Gambar 12 Proses Voices Changer

Setelah itu, tahap *color grading* dilakukan untuk menyempurnakan tampilan warna dan pencahayaan, memastikan setiap adegan mencerminkan keindahan kain Endek dan warisan budayanya. Terakhir, dilakukan *rendering* dan output final untuk memastikan hasil akhir dapat ditampilkan dengan kualitas terbaik dalam format yang sesuai dengan media distribusi yang direncanakan.



Gambar 13 Proses editing Adobe Audition

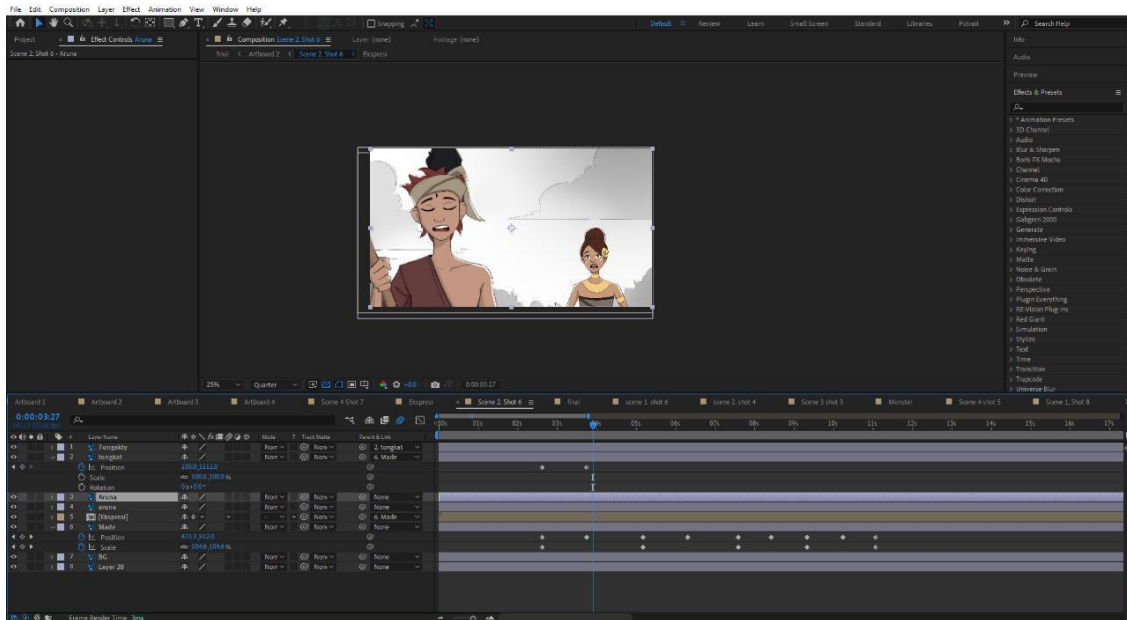
Dalam tahapan pasca-produksi, seluruh adegan yang telah dibuat selama proses produksi kemudian dikombinasikan menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects. Selain menggabungkan adegan, pada tahap ini juga ditambahkan elemen audio seperti *dubbing* dan musik latar. Transisi serta pengeditan juga dilakukan untuk menghaluskan perpindahan antara satu adegan ke adegan berikutnya.



Gambar 14 Proses editing scene 1 dengan software After Effects

Teknik Stillomatic membantu animator dalam merangkai adegan gambar diam yang dikombinasikan dengan *storyboard*, memberikan bentuk visual yang jelas dalam tahap awal produksi (Hibatullah, 2017). Teknik ini memungkinkan tim produksi fokus dan mendalam pada

alur cerita, timing, dan komposisi visual yang disesuaikan dengan pelajar umur 12 - 13 tahun sebagai target audiensi video pembelajaran. Peran desainer komunikasi visual selain merancang *storyboard*, dan editing animasi, punya peranan besar dalam meminimalkan kesalahan dan memastikan setiap adegan sudah sesuai dengan visi kreatif yang diinginkan.



Gambar 15 Proses editing scene 2 dengan software After Effects

Stillomatic merupakan rangkaian suatu gambar diam yang ditunjukkan secara berurutan sehingga dapat memberikan garis besar suatu adegan dalam cerita. Teknik produksi ini menggunakan gambar pada komposisi *storyboard*. Stillomatic memiliki tampilan *storyboard* lalu digerakkan menjadi bentuk pecahan *layer* gambar sehingga menghasilkan satu video. Komposisi gerak yang ditampilkan sangat sederhana (Furqon, 2022). Dengan demikian, Stillomatic berperan penting dalam mempermudah menyampaikan pesan dengan gambar bergerak, perencanaan yang lugas, memperjelas detail visual dalam ide dan sketsa awal dan meningkatkan efisiensi selama proses produksi animasi.

Penulis mendapati kumpulan jurnal yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian, diantaranya *Motion Comic* bertema Kuliner Cirebon Menggunakan Karakter Topeng Cirebon Dalam Instagram (Kamarga, H., & Rachman, V. S. 2022), yang telah dilakukan sebelumnya menciptakan video animasi kinetic tipografi yang dinamis. Sementara penelitian yang diusulkan memperluas konsep dengan mengembangkan konten edukasi melalui video animasi storyboard menggunakan metode stillomatic. Meskipun pendekatan dan teknik yang berbeda, keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu menciptakan konten visual yang menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan kepada audiens.

Lalu, penelitian Cultural Imperialism in Malaysian Animation (Rafik, MRSHM., Alimom, N., & Firdaus, N. 2020) dan Understanding Culture Through Animation: From The World to Malaysia (Omar, MAM., & Ishak, M.S.A. 2011). Berpendapat bahwa animasi membantu menyebarkan budaya kepada masyarakat. Konten animasi dipengaruhi oleh simbol, bahasa, nilai, kepercayaan, norma, dan stereotip. Serta, animasi dapat membantu bisnis, tetapi yang lebih penting adalah bahwa itu memungkinkan untuk berbagi budaya dan identitas negara. Seperti yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu memvisualisasikan konten web 1001 Indonesia dalam bentuk animasi. Penelitian terbaru dapat dilihat sebagai evolusi dari penelitian sebelumnya, menunjukkan adanya kontinuitas dalam eksplorasi dan inovasi dalam pengembangan konten visual.

SIMPULAN

Hasil penelitian Stillomatic "Petualangan di Dunia Tenun Endek Bali" sebagai upaya Perluasan Daya Jangkau Penyampaian Pesan Tentang Keindonesiaan, memuat simpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa melalui media visual seperti Stillomatic, nilai-nilai budaya yang terkandung dalam kain Tenun Endek Bali dapat diperkenalkan kepada audiens muda dengan cara yang menarik dan edukatif. Petualangan di Dunia Tenun Endek Bali, memberikan gambaran yang kuat mengenai pentingnya kain Endek sebagai bagian dari warisan budaya Bali, yang sarat dengan makna sosial, spiritual, dan estetis.
2. Penggunaan Stillomatic sebagai alat visual *storytelling* terbukti efektif dalam menyederhanakan konsep budaya yang kompleks. Karakter dan alur cerita yang dikembangkan dalam Petualangan di Dunia Tenun Endek Bali berhasil menyampaikan pesan moral dan pengetahuan tentang teknik pembuatan kain Endek serta simbolisme yang terkandung dalam motif-motifnya. Hal ini membantu anak-anak usia 13 tahun memahami secara lebih mendalam dan interaktif.
3. Penelitian ini juga menemukan bahwa narasi berbasis petualangan meningkatkan keterlibatan emosional audiens. Sejalan dengan karya penciptaan film animasi 2D "Di Balik Buku" Bertemakan *Slice Of Life* (Andhika, B. 2022). Nilai yang disampaikan memberikan inspirasi bagi remaja untuk lebih menghargai literasi, merenungi hidup mereka, dan menjelajahi makna di balik hal-hal sederhana. Dalam hal ini, cerita petualangan tokoh utama yang mengeksplorasi dunia tenun Endek memicu rasa ingin tahu dan empati, sehingga pembelajaran tentang kain Endek menjadi lebih personal dan berkesan bagi anak-anak.
4. Pelestarian budaya melalui media digital menjadi yang terpenting dan mempunyai potensi besar sebagai upaya pelestarian budaya lokal melalui *database* digital. Dengan mengadaptasi tema tradisional menjadi format yang modern dan mudah diakses oleh generasi muda diberbagai *platform*. Penelitian ini mendemonstrasikan cara inovatif untuk menjaga relevansi budaya kain Tenun Endek di era digital.
5. Pengembangan "Petualangan di Dunia Tenun Endek Bali" berkontribusi signifikan terhadap pendidikan seni dan budaya di Indonesia. Melalui cerita dan visual yang menarik, penelitian ini telah menciptakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di sekolah-sekolah untuk mengajarkan sejarah dan makna di balik kain tenun tradisional, sekaligus memperkuat identitas budaya di kalangan generasi muda.
6. Dari hasil penelitian ini, disarankan untuk melanjutkan pengembangan animasi penuh berdasarkan Stillomatic yang telah dibuat. Penggunaan animasi interaktif serta integrasi dengan platform pendidikan daring dapat lebih memperluas jangkauan dan dampak dari upaya pelestarian warisan budaya di masa mendatang.

Penulis ingin mengemukakan bahwa dalam mengembangkan animasi penuh berbasis Stillomatic yang telah dibuat mampu mengintegrasikan animasi ke dalam platform pendidikan daring untuk memperluas jangkauan edukasi. Metode ini sebagai alat pertimbangan dan harapan dapat memberikan perubahan yang positif. Konten pendidikan pada platform berbasis digital perlu diupayakan sebagai metode yang terukur dan dapat melihat langsung pencapaiannya, diantaranya melalui *Analytics* YouTube dan *Insight Viewer*. Fitur ini untuk mengukur *Click-Through Rate* (CTR) - berapa banyak peserta didik atau pengguna yang mengeklik tautan atau konten Stillomatic dalam video. Fitur kedua yaitu *Engagement*. Waktu tonton rata-rata, komentar, dan like, yang menunjukkan tingkat minat audiens. Lokasi penonton juga dapat ditinjau, bagaimana kita memahami demografi audiens untuk menyesuaikan strategi pemasaran konten pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhika, B. 2022. Penciptaan Film Animasi 2d “Di Balik Buku” Bertemakan Slice Of Life. Publikasi Tugas Akhir, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Asyhar, Rayanda. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Darmo, B., Angela, S. J., & Warjoyo, J. G. (2023). Visualisasi Lagu “Berani Ke Dokter Gigi” Sebagai Video Animasi Edukasi Anak Usia Dini. *Jurnal VISUAL*, 19(1).
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. 2021: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/wujudkan-kelas-yang-menyenangkan-melalui-video-pembelajaran>
- Furqon, A., N., F. 2022. Pembuatan Animatic Storyboard Dan Production Clean Up Dalam Film “Volcanid : Rise Of The Garudha” Episode 1. Publikasi Tugas Akhir, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Hibatullah, M. H., Harthoko, T., & Atmani, A. K. P. (2017). Penciptaan Film Animasi 2D Diadaptasi Dari Puisi “Engkau”. *Journal of Animation and Games Studies*, 3(1), 83-110.
- Ignatius, J., Febriani, R., & Putri, P. S. 2022. Analisis Perbandingan Teori dengan Proses Produksi Direktorat RMPI BRIN mengenai Proses Produksi Motion Graphics . *Jurnal DKV Adiwarna*, Vol. 1, No. 28.
- Joesuli, Fajar Alkan. 2020. Eksplorasi Gerak Hiperbolik Karakter Patung Batu Pada Karya Animasi “The Lonely Stone : Moai”. Publikasi Tugas Akhir, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Kamarga, H., & Rachman, V. S. 2022. Perancangan Kampanye Pentingnya Air Mineral Terhadap Karyawan Kantor Berusia Muda Di Jakarta Dalam Bentuk Animasi. *BHAGIRUPA*, 2(1), 17-21.
- Lestari, R., & Astuti, E. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbahasa Jawa Sebagai Media Pendidikan Unggah-Ungguh untuk Balita. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (3), 2759-2768. doi:<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4329>
- Nugroho, F., A. 2021. Penciptaan Film Animasi 2d “Act.” Dengan Teknik Rotoscoping Dan Fast Cutting”. Publikasi Tugas Akhir, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Nurdyansyah N, Fahyuni EF. Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013.
- Omar, MAM., & Ishak, M.S.A. 2011. Understanding Culture through Animation: From the World to Malaysia. *Jurnal Penganjian Media Malaysia, Malaysian Journal of Media studies* Vol. 13, No. 2, 2011 (1–9).
- Rafik, MRSHM., Alimom, N., & Firdaus, N. 2020. Cultural Imperialism In Malaysian Animation. *International Journal of Social Science Research*, [S.l.], v. 2, n. 1, p. 74-87, mar. 2020. ISSN 2710-6276.

Sri A. Media pembelajaran. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret. 2008.

Trianita, D., V. 2021. Penciptaan Film Animasi "Fallen Petals" Dengan Teknik Animasi 2d Digital. Publikasi Tugas Akhir, Institut Seni Indonesia Yogyakarta..