

AKULTURASI BUDAYA WARAK NGENDHOG DALAM BENTUK FILM ANIMASI 3D SI WARIK

Nita Virena Nathania¹, Ristia Kadiasti², Khafiizh Hastuti³, Adita Surya Prayoga⁴

^{1,2,3,4} Prodi Animasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

corresponding author email: ristiakadiasti@dsn.dinus.ac.id²

Abstrak

Pelestarian wujud akulturasi budaya dalam bentuk Warak Ngendhog memiliki ancaman pergeseran budaya dengan gencarnya IP karakter dari luar negeri di era globalisasi. *Culture knowledge* menjadi solusi agar dapat menanamkan warisan budaya Warak Ngendhog kepada generasi selanjutnya dalam bentuk pesan pendidikan. *Intellectual Property* dalam bentuk karakter Warak Ngendhog yang kemudian diimplementasikan dalam bentuk film animasi 3D dengan balutan cerita yang sarat akan pesan pendidikan untuk menerapkan *culture knowledge* kepada generasi selanjutnya sesuai dengan *target audience*. Agar pesan pendidikan tersebut tersampaikan dengan baik kepada *target audience*, kemudian diramu dalam bentuk *visual storytelling* model triangulasi Alvanov Zpalanzani yang membentuk tiga struktur aspek pada visualisasi dan alur penceritaan dan juga disempurnakan dengan teori Bahasa Rupa dari aspek visualisasi untuk mendapatkan luaran film animasi 3D yang tepat kepada sasaran *audience*. Hasilnya adalah kesesuaian pesan *cultural knowledge* yang disisipkan ke berbagai adegan di film animasi Si Warik.

Kata Kunci: Akulturasi, Bahasa Rupa, *Visual storytelling*, Warak Ngendhog

Abstract

The preservation of the cultural acculturation form of Warak Ngendhog has the threat of cultural shifts with the incessant IP characters from abroad in the era of globalization. Cultural knowledge becomes a solution to instill the cultural heritage of Warak Ngendhog to the next generation through educational messages. Intellectual Property in the form of Warak Ngendhog character is then implemented through a 3D animated film with a story that is full of educational messages to apply cultural knowledge to the next generation according to the target audience. For the educational message to be conveyed well to the target audience, it is then mixed through visual storytelling by Alvanov Zpalanzani's triangulation model which forms three aspect structures in visualization and storytelling flow and is also refined with the theory of Visual Language from the visualization aspect to get the right 3D animated film output to the target audience. the result is the appropriateness of the message of cultural knowledge that is inserted into various scenes in the animated film Si Warik.

Keyword: Acculturation, Visual Language, *Visual storytelling*, Warak Ngendhog

1. PENDAHULUAN

Proses akulturasi budaya merupakan proses pencampuran dua kebudayaan atau lebih yang kemudian diterima dan diolah tanpa menghilangkan kebudayaan itu sendiri (Firdaus, 2017). Bentuk akulturasi budaya perlu dilestarikan melalui berbagai cara salah satunya adalah *culture knowledge*, dimana dalam *culture knowledge* memiliki tujuan mengedukasi untuk kepentingan pelestarian kebudayaan itu sendiri, mengingat pergeseran nilai-nilai budaya rentan terjadi di era globalisasi (Nahak, 2019). Akulturasi kebudayaan ini salah satunya adalah Warak Ngendhog. Warak Ngendhog merupakan bentuk akulturasi dari budaya Jawa, Arab, dan Cina yang berwujud hewan berkaki empat dengan leher tinggi dan kepala berwujud naga dari bentuk perwakilan masing-masing budaya (Senoprabowo & Khamadi, 2018). Simbolisasi Warak Ngendhog sebagai warisan budaya dan sejarah kota Semarang ini didukung oleh masyarakat dalam bentuk boneka dan tiruan lainnya dengan ukuran beragam yang sering muncul pada festival kebudayaan di kota Semarang (Hasanah, 2019). Bentuk dukungan masyarakat tersebut masih harus berusaha keras dalam upaya melestarikan budaya Warak Ngendhog, pasalnya di tengah gempuran karakter-karakter dari luar negeri mulai menggeser nilai-nilai budaya di era globalisasi ini (Senoprabowo et al., 2021). Sujarno dalam Abi Senoprabowo (Senoprabowo et al., 2021), mengemukakan bahwa perlu sebuah bentuk transformasi bentuk Warak Ngendhog dimana upaya pelestarian yang ada tidak hanya menjaga budaya namun dapat berkembang sesuai dengan berkembangnya jaman.

Bergesernya aset budaya Warak Ngendhog karena banyaknya IP (*Intellectual Property*) yang masuk secara signifikan di Indonesia ini, kemudian mampu dijumpai dengan membuat transformasi bentuk Warak Ngendhog tersebut menjadi sebuah IP baru untuk mengaplikasikan *culture knowledge* yang sarat akan pesan pendidikan kepada generasi muda untuk mencegah pergeseran nilai budaya tersebut. Nilai-nilai budaya yang ada pada karakteristik Warak Ngendhog kemudian ditransformasikan ke dalam sebuah karakter dengan implementasi *culture knowledge* berupa penceritaan yang kemudian disuguhkan dalam bentuk film animasi. Dalam penelitian ini, animasi 3D digunakan menjadi sarana pelestarian budaya tersebut karena teknik animasi 3D mampu mencapai tingkat dimana pesan dan pembelajaran yang kuat bisa tersampaikan dengan baik hal ini dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh Zeeshan Bhatti (2017) bahwa beberapa siswa mampu menangkap stimulasi ilmu baru melalui multimedia. Syeda Binish (2016) dalam penelitiannya tentang efek yang ditimbulkan dari animasi 3D dalam bidang pendidikan mendapatkan sebuah temuan bahwa animasi dalam bentuk edukasi dapat diterima dengan mudah oleh anak-anak dimana mereka menangkap gambar dan mengingatnya dengan lebih mudah daripada dalam bentuk tekstual. Di samping itu, mereka juga mampu mendapatkan proses yang menyenangkan dan termasuk di dalam aktifitas rekreasi yaitu salah satunya menonton film animasi.

Film animasi 3D yang diterapkan pada penelitian ini, diharapkan mampu untuk menjembatani proses *culture knowledge*, dimana proses tersebut dituangkan dalam *visual storytelling* dari film animasi dengan wujud visualisasi karakter dari transformasi Warak Ngendhog ke dalam bentuk karakter yang disederhanakan dan disesuaikan kepada *target audience* yaitu anak-anak. Film Animasi 3D yang diberi tajuk si Warik

(Warak Cilik) pada penelitian ini mengusung tema pendidikan yang disesuaikan dengan materi pendidikan pada anak kelas 4 SD yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. *Visual storytelling* dalam film animasi 3D si Warik ini menggunakan model *Visual storytelling* Alvanov Zpalanzani, dimana pada model tersebut membagi struktur aspek menjadi tiga yaitu aspek teraga, aspek tak teraga dan aspek sekuens. Model tersebut digunakan untuk mengukur struktur pesan edukasi yang disampaikan melalui gambar (Chindany & Mansoor, 2020). Secara spesifik, model Alvanov Zpalanzani merupakan struktur yang menganalisis struktur dalam sebuah komik, namun dapat digunakan untuk media gambar bergerak.

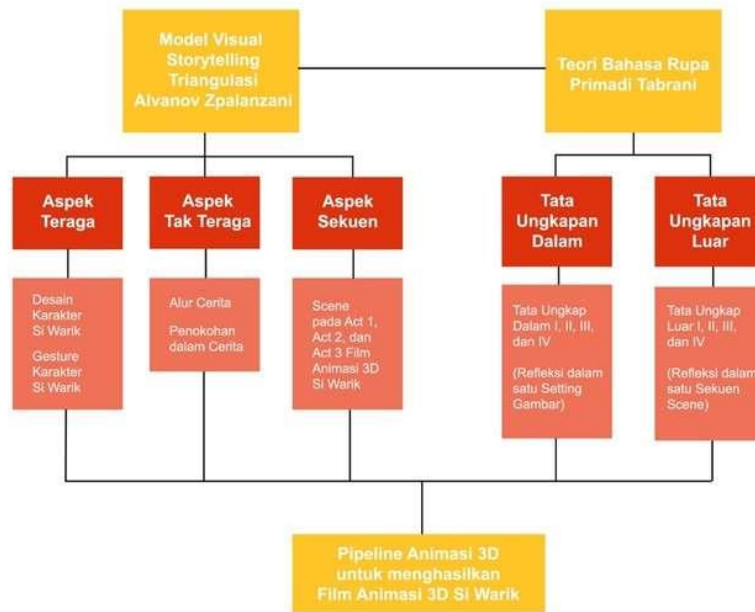
Model triangulasi Alvanov Zpalanzani ini kemudian disusun kembali berdasarkan teori Bahasa Rupa Primadi Trabani yang mengukur unsur visualisasi dan pemaknaan yang ada pada keseluruhan penceritaan. Perancangan film animasi 3D ini dilakukan melalui proses pipeline animasi 3D sehingga menghasilkan produk film animasi 3D dengan konten *culture knowledge* tentang modifikasi wujud akulturasi budaya Warak Ngendhog dalam bentuk IP karakter.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif pada perwujudan aset budaya Warak Ngendhog ke dalam karakter utama di film animasi 3D ini yaitu si Warik dengan balutan pesan pendidikan pada *visual storytelling* melalui serangkaian *pipeline* animasi 3D yaitu mulai dari proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Model *Visual storytelling* yang digunakan adalah Model Triangulasi Alvanov Zpalanzani dimana membagi tiga aspek visual naratif yaitu aspek teraga, aspek tak teraga dan aspek sekuens (Fatha & Mansoor, 2022). Model Triangulasi ini mencakup Aspek tak teraga yang meliputi penokohan dan alur cerita. Aspek teraga yang meliputi visualiasi dan aspek sekuens yang meliputi urutan gambar (Fatha et al., 2021) yang kemudian dilengkapi dengan teori bahasa rupa Primadi Tabrani yang membaca sistem ruang antara Wimba (*image*) dengan Tata Ungkapan (*grammar*) (Tabrani, 2012).

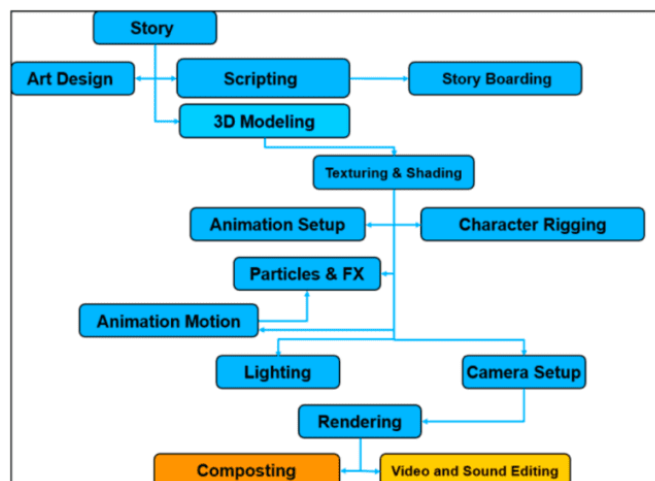
Analisa Teori Bahasa Rupa tersebut membaca gambar dalam media rupa bergerak yaitu animasi dimana analisa yang dilakukan menggunakan urutan gambar. Penelitian yang ditulis oleh Amar L. Chindany (2020) menganalisa sebuah animasi dengan mengatur susunan gambar atau wimba dibagi menjadi dua klasifikasi tata ungap yaitu Tata Ungkap Dalam (TUD) dan Tata Ungkap Luar (TUL) yang akan diaplikasikan ke dalam penelitian ini. Pada penelitian tersebut, klasifikasi Wimba diwujudkan melalui ukuran pengambilan gambar, sudut pengambilan gambar, skala pengambilan gambar serta penggambaran dari adegan. Klasifikasi Tata Ungkap Dalam dari Wimba dibagi menjadi 4 kategori yaitu TUD I yang menyatakan ruang, TUD II yang menyatakan waktu dan ruang, kemudian TUD III yang menyatakan waktu dan ruang, TUD IV untuk menyatakan penting. Sedangkan pada Tata Ungkap Luar (TUL) dibagi menjadi 4 kategori, TUL I yang menyatakan ruang, TUL 2 yang menyatakan gerak, TUL III yang menyatakan waktu dan ruang, TUL IV yang juga menyatakan penting. Setelah kombinasi antara *visual storytelling* Model Triangulasi Alvanov Zpalanzani dan Klasifikasi Tata Ungkap dalam bahasa rupa bertemu, kemudian diolah dalam bentuk film animasi 3D yang harus

melalui sebuah *pipeline* animasi 3D meliputi Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi yang digambarkan sesuai pada bagan alir penelitian pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alir Penelitian “Akulturasi Budaya Warak Ngendhog dalam bentuk Film Animasi 3D Si Warik”
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Kompleksitas *Pipeline* Animasi 3D dan kesesuaian perancangan dari film animasi 3D menuntut untuk pembagian bagan alir yang berbeda dengan bagan alir penelitian. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Zeeshan Bhatti (2017) tentang proses produksi sebuah pembelajaran melalui animasi 3D, melalui proses pra produksi, produksi dan pasca produksi dengan tahapan bagan alir seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. *Pipeline* Produksi sebuah Film Animasi 3D
[Sumber: Zeeshan Bhatti, 2017]


3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Aspek Teraga dan Tak Teraga

Wujud akulturasi budaya Warak Ngendhog pada film animasi 3D ini diimplementasikan ke dalam bentuk IP karakter utama yang merupakan bentuk *Anthropomorphism* dari Warak Ngendhog. *Anthropomorphism* merupakan proses yang menghubungkan antara karakteristik, motivasi dan emosi yang serupa seperti manusia dengan segala sesuatu yang bukan manusia seperti hewan, fenomena alam, benda, atau bentuk abstrak (Andelina, 2021). Pada karakter utama dalam film animasi ini, aset budaya Warak diwujudkan dalam bentuk anak-anak yang memiliki perangai jahil dan aktif. Adapula karakter pendukung yang melengkapi penceritaan dari film si Warik ini adalah karakter Dian sebagai sahabat Warik dan karakter Endhog sebagai sumber pengetahuan mengingat konten pendidikan yang dihadirkan disini sebagai wujud *culture knowledge* dan berkaitan erat dengan aset budaya Warak Ngendhog.

Bersumber pada model *Visual storytelling* Alvanov Zpalanzani yang disesuaikan ke dalam media animasi, dimana animasi tersebut dibagi menjadi aspek tak teraga meliputi tokoh, alur cerita dan penokohan. Sedangkan aspek teraga mencakup aspek visualisasi dan urutan *sequence*. Berikut adalah tabel aspek tak teraga dan teraga dari film animasi 3D si Warik.

Tabel 1. Aspek Teraga dan Tak Teraga dari tokoh film Animasi 3D Si Warik
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Nama Tokoh	Visualisasi	Karakteristik		
		Ciri Fisik	Watak	Atribut
Warik		<ul style="list-style-type: none"> • Anak laki-laki berusia 10 tahun • Kulit kuning langsung • Rambut Hitam 	<ul style="list-style-type: none"> • Jahil • Pemberani • Memiliki jiwa petualang • Mudah panik • Aktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Jaket dengan kombinasi garis lekukan dengan warna merah, kuning dan hijau • Topeng di kepala berupa kepala Warak

Nama Tokoh	Visualisasi	Karakteristik		
		Ciri Fisik	Watak	Atribut
Dian		<ul style="list-style-type: none"> • Anak perempuan berusia 10 tahun • Rambut pendek berwarna ungu gelap • Kulit sawo matang 	<ul style="list-style-type: none"> • Cerdas • Pendiam • Tenang • Pemberani • Dewasa 	<ul style="list-style-type: none"> • Kacamata besar • Baju warna biru terang
Endhog		<ul style="list-style-type: none"> • Robot berbentuk telur • Mata dan mulut yang memancarkan cahaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemberani • Setia Kawan • Cerdas 	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat kaca pelindung di depan mata dan mulut • Pola elemen abstrak sebagai tekstur kerak luar pada telur

3.2 Tokoh dan Penokohan

Interaksi antar karakter dalam penokohan tersirat *culture knowledge* dari bentuk akulturasi budaya dari Warak Ngendhog. Ciri fisik dan atribut yang dikenakan oleh Warik dan Dian mengambil aksentuasi peleburan budaya Jawa, Cina dan Arab sesuai dengan filosofi dari Warak Ngendhog. Karakter Warik memiliki fisik pada warna kulit kuning langsung merupakan representasi dari ciri fisik orang Cina dan Dian memiliki warna kulit sawo matang dari ciri fisik orang Jawa. Atribut yang digunakan oleh Warik yaitu kombinasi lekukan dan warna yang ada pada tubuh Warak sedangkan Dian merupakan representasi dunia pendidikan dengan filosofi dari nama Dian yaitu pelita atau cahaya terang.



Gambar 3. *Gesture* dan mimik wajah jahil dari anak laki-laki berusia 10 tahun [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Gesture dan mimik wajah jahil dari anak laki-laki berusia 10 tahun pada Gambar 3 dijadikan acuan untuk membentuk perwatakan karakter Warik yang memiliki sifat jahil di berbagai pembawaan sifat. Perwujudan mimik wajah jahil pada karakter Warik kemudian divisualisasi pada Gambar 4 dan disesuaikan ke dalam berbagai pembawaan sifat karakter.



Gambar 4. *Expression Chart* untuk mimik wajah karakter Warik
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Pada sisi penokohan dan interaksi antara karakter Dian dan Warik, hubungan persahabatan dan kerjasama yang *solid* diperlihatkan dalam bentuk *gesture* didukung dengan alur cerita. Penceritaan dalam film animasi si Warik ini mengangkat isu tentang kehidupan sehari-hari yaitu cara bercocok tanam. Dalam cerita tersebut, Warik dan Dian bekerja sama menanam tanaman yang ada di ladang mereka sampai hama ulat muncul. Pada saat itu, Dian, Warik dan Endhog bekerja sama memberantas hama yang dilengkapi pengetahuan tentang bagaimana cara memberantas hama. *Gesture* yang ditunjukkan oleh Warik dan Dian akan dijelaskan secara lebih rinci pada sub bab Aspek Sekuen

3.3 Aspek Sekuen

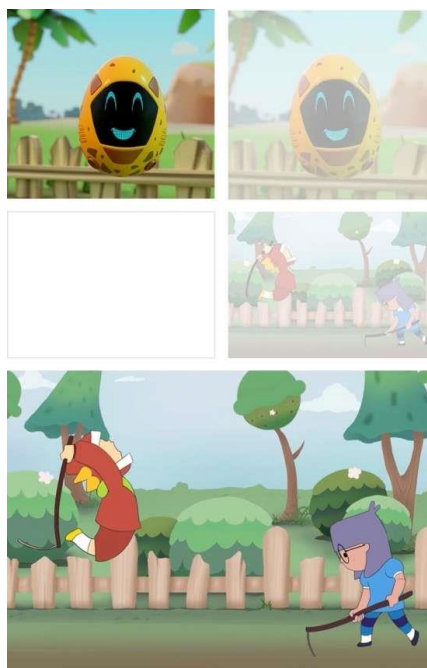
Pada Aspek sekuen, film animasi si Warik ini dibagi menjadi 3 struktur penceritaan yaitu ACT 1 (*Setup*), ACT 2 (*Confrontation*), dan ACT 3 (*Resolution*). Pada masing-masing ACT tersebut, Aspek Sekuen dilihat dari hubungan *shot per shot* yang dihadirkan dalam bentuk sudut pengambilan gambar dan transisi antar gambar.



Gambar 5. Aspek Sekuen ACT 1 dari Adegan Warik Mengagetkan Dian
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Sample yang ada pada ACT 1, menunjukkan cerita dan informasi tentang peralatan yang dibutuhkan untuk bercocok tanam yang didukung oleh aspek teraga dan tak teraga yaitu tentang *gesture* dari watak jahil karakter Warik dan interaksinya dengan Dian terlihat pada Gambar 5. Pada gambar tersebut, variasi dari pengambilan gambar yang ada disini adalah *Close Up* untuk menampilkan *gesture* Warik ketika hendak mengagetkan Dian mulai dari *close up* wajah, tangan dan kaki. *Long Shot* untuk menunjukkan *gesture* Warik saat mengagetkan Dian, dan *gesture* Dian yang menunjukkan ekspresi terkejut. Jadi interaksi antara karakter diperlihatkan secara utuh dalam satu susunan penceritaan.

Pada transisi gambar, menggunakan teknik *Fade Out* yang ditunjukkan ketika Dian dan Endhog menjelaskan bagaimana cara bercocok tanam yang baik dan masuk ke gambar berikutnya. Transisi *Fade Out* dan *Fade In* ini ditunjukkan di ACT 2 dengan contoh sekuen pada Gambar 6.



Gambar 6. Sekuen Gambar pada ACT 2 yang Menunjukkan tentang Transisi *Fade Out* dan *Fade In* [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Setelah merumuskan Aspek Teraga, Aspek Tak Teraga dan Aspek Sekuen menggunakan Metode *Visual storytelling* Alvanov Zpalanzani, tahapan selanjutnya adalah merumuskan Tata Ungkap Luar dan Tata Ungkap Dalam sesuai dengan Wimba pada Teori Bahasa Rupa untuk mendapatkan kesesuaian pesan *culture knowledge* yang disampaikan dengan masing-masing Tata Ungkap menggunakan cara Wimba dalam Teori Bahasa Rupa Primadi Tabrani






3.4 Tata Ungkap Dalam dan Tata Ungkap Luar dalam Wimba





Pesan edukasi untuk mendukung *culture knowledge* dalam usaha pelestarian aset Warak Ngendhog ini ditunjukkan dalam penceritaan dan kesesuaian antar gambar/sekuen yang didukung oleh visualisasi dan audio yang ditunjukkan. Bahasa rupa

disini akan membaca gambar statis dan sekuen menggunakan cara wimba. Wimba merupakan elemen paling kecil dari informasi yang kemudian membentuk sebuah komposisi dalam satu bingkai animasi yang dibagi menjadi Tata Ungkap Dalam (TUD) dan Tata Ungkap Luar (TUL). Tata Ungkap Dalam akan menyusun Tata Ungkap Luar dalam satu sekuen gambar sesuai dengan urutan gerak animasinya.

Pada Tabel 2 berikut, menunjukkan analisa secara detail bagaimana Tata Ungkap Dalam dan Tata Ungkap luar membentuk sebuah kesesuaian pesan dan informasi yang diberikan.

Tabel 2. Tabel Tata Ungkap Dalam dan Tata Ungkap Luar dari sekuen Gambar [Sumber: Dokumentasi Penulis]

TUD	Visualisasi	Informasi	TUL	Visualisasi	Pesan Tekstual
1		<i>Setting outdoor</i> disesuaikan dengan kegiatan Warik dan Dian yang akan memperagakan bagaimana cara bercocok tanam	1	    Durasi: 00.00.00 – 00.01.18	Dian mengajak Warik untuk bermain sambil belajar bercocok tanam di luar rumah. Warik menolak karena akan membosankan. Dian membujuk Warik bahwa kegiatan tersebut akan menyenangkan. Warik akhirnya mengiyakan dan membantu Dian menyiapkan bahan yang dibutuhkan untuk bercocok tanam

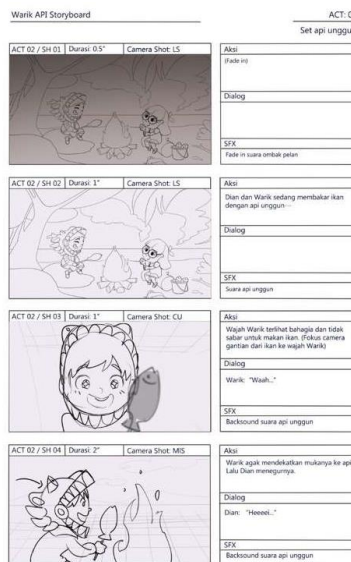
TUD	Visualisasi	Informasi	TUL	Visualisasi	Pesan Tekstual
2		Gambar kabur untuk masuk ke gambar berikutnya, untuk menjembatani perbedaan gaya visual	2	 <p>Durasi: 00.02.24 – 00.02.47</p>	Endhog dipanggil oleh Dian dan Warik untuk menjelaskan apa itu kegiatan bercocok tanam dengan visualisasi kegiatan bercocok tanam menggunakan <i>style 2D</i> sebagai representasi imajinasi tentang kegiatan bercocok tanam
3		Perbedaan latar ruang dari langit yang berwarna biru kemudian diakhiri berwarna kuning pada adegan di ACT III, menunjukkan perbedaan waktu dalam ruang yang sama	3	 <p>Durasi: 00.02.58 – 00.03.15</p>	Terdapat alih kilas maju dalam bentuk waktu dan ruang ditunjukkan pada saat Dian dan Warik menanam benih di tanah perlahan hingga tumbuh daun yang subur menunjukkan waktu dan kesabaran yang dibutuhkan untuk menanam tumbuhan

TUD	Visualisasi	Informasi	TUL	Visualisasi	Pesan Tekstual
4		Aksentuasi dari penambahan efek pada karakter sebagai bentuk penglebihan ekspresi terkejut dan marah	4	 <p>Durasi: 00.04.10 – 00.04.14</p>	Efek gerak kamera dari <i>long shot</i> ke <i>close up</i> dalam satu shot membentuk pernyataan penting bahwa muncul hama ulat raksasa yang akan merusak ladang milik Warik dan Dian

Tabel Tata Ungkap Dalam dan Tata Ungkap Luar tersebut kemudian dijadikan acuan adegan dalam perancangan sebuah film animasi 3D yang disesuaikan dengan *pipeline* animasi 3D.

3.5 Perancangan Film Animasi 3D

Pada proses perancangan sebuah film animasi 3D, perlu adanya susunan bagan alir yang dimulai dari Pra Produksi yaitu dalam hal ini penyusunan cerita, *script*, *storyboard* hingga *animatic*. Pemodelan dari karakter juga dilakukan pada proses pra produksi yang didasarkan pada aspek teraga dan tak teraga menurut model Triangulasi Alvanov Zpalanzani.



Gambar 7. *Storyboard* dari Film Animasi 3D Si Warik
[Sumber: Dokumentasi Penulis]



Gambar 8. Wireframe dari Model 3D Karakter Ulat pada Animasi 3D si Warik
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Pada tahapan produksi, proses *layout* dan *animate* dilakukan berdasarkan adegan yang sudah disusun pada *script* dan *storyboard* di pra produksi. Pada tahap ini, terdapat proses *blocking* dan *spline* dari model 3D yang sudah di *rigging*. Pada proses ini, aplikasi bahasa rupa disesuaikan dengan *gesture* dan teknik pengambilan gambar.



Gambar 9. Proses *blocking* pada animasi 3D si Warik
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Pada proses pasca produksi, proses *lighting*, *compositing* dan *rendering* dilakukan untuk mendapatkan hasil finalisasi akhir yang sesuai dengan konsep cerita dan *target audience*. Pengolahan transisi dan aksentuasi pada Tata Ungkap Dalam 4 dan Tata Ungkap Luar 4 berdasarkan teori bahasa rupa diatur pada proses pasca produksi.



Gambar 10. Proses *Spline* pada animasi 3D si Warik
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Finalisasi dari animasi 3D Si Warik ini kemudian dilakukan evaluasi terhadap *target audience* dengan mengambil *sample* anak-anak yang duduk di bangku kelas 4 SD berjumlah 49 anak dan guru sebagai *secondary target audience*. Evaluasi didapatkan dengan mewawancarai *sampling* dari guru dan anak tersebut dengan hasil yang didapatkan adalah pendekatan *slapstick* dengan adegan yang *dynamic* mendukung genre komedi yang ditawarkan dan sesuai dengan karakteristik sifat yang ada di si Warik sebagai karakter utama. Menurut Ibu Donna, selaku guru dari kelas 4B SD Gayamsari 01 tersebut juga memberi apresiasi lebih terhadap konten pesan pendidikan yang dihadirkan dan berharap konten cerita dan pendidikan tentang kehidupan sehari-hari seperti pada film animasi 3D si Warik ini bisa dikembangkan ke dalam keilmuan pada konteks yang lain.



Gambar 11. Hasil Finalisasi Akhir dari Film Animasi 3D Si Warik
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

4. KESIMPULAN

Pelestarian kebudayaan bisa dilakukan melalui banyak cara dan media yang disesuaikan dengan banyak aspek yaitu era dan target audiens. Pada penelitian ini, film animasi dijadikan salah satu cara melestarikan budaya tersebut dengan cara *cultural knowledge* yang mampu menjangkau *target audience* dalam hal memberikan edukasi seputar budaya tersebut. Film Animasi 3D si Warik sebagai salah satu cara dalam mengaplikasikan *cultural knowledge* ke dalam konten pesan pendidikan yang dihadirkan dan dibungkus menggunakan pelestarian aset Warak Ngendhog dalam wujud karakter IP si Warik.

Proses analisa *Visual storytelling* Alvanov Zpalanzani yang disempurnakan menggunakan teori Bahasa Rupa Primadi Tabrani mendapatkan hasil kesesuaian pesan *cultural knowledge* yang disisipkan ke berbagai adegan di film animasi Si Warik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andelina, I. R. (2021). Analisis Anthropomorphism Dalam Desain Karakter Arknights. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 175–189.
- Bhatti, Z., Abro, A., Gillal, A. R., & Karbasi, M. (2017). Be-Educated : Multimedia Learning through 3D Animation. *International Journal of Computer Science and Emerging*

- Technologies*, 1(December), 13–22.
- Chindany, A. L., & Mansoor, A. Z. (2020). Struktur *Visual storytelling* Animasi Edukasi Pelecehan Seksual “Ku Jaga Diriku”. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 11(1), 1–16.
- Fatha, B. M., & Mansoor, A. Z. (2022). the Structural Analysis of Indonesian Horror Webtoon’S Visual and Narrative. *Contemporary Trends in Management and Administration*, 625, 50–63.
- Fatha, B. M., Mansoor, A. Z., & Mei, D. (2021). Analisis Struktur Penceritaan Webtoon Horor Creep Episode 11. *Jurnal Ultimart Komunikasi Visual*, XIV(1), 1–9.
- Firdaus, L. (2017). Analisis Akulturasi Kebudayaan Antara Masyarakat Transmigran Dengan Masyarakat Lokal. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 8(2), 109–122.
- Hasanah, U. (2019). Arak-Arakan Simbol Warak Ngendog Sebagai Media Dakwah. *Al-’lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 3(1), 55.
- Nahak, H. M. . (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76.
- Senoprabowo, A., & Khamadi, K. (2018). Model Tranformasi Mainan Warak Ngendog sebagai Upaya Pelestarian Budaya Mainan Tradisional Kota Semarang. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 221–238.
- Senoprabowo, A., Khamadi, K., & Septian, Y. A. (2021). Komik Digital Warak Ngendog Untuk Memperkenalkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Anak Di Kota Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Desain Komunikasi Visual*, 1(2020), 1–13.
- Tabrani, P. (2012). *Bahasa Rupa* (3’rd). Kelir.
- Zahra, S. B. (2016). Effect of Visual 3D Animation in Education. *European Journal of Computer Science and Information Technology*, 4(1), 1–9. www.eajournals.org