

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TEMPAT WISATA PURA GOA GAJAH BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK ANAK USIA DINI

I Nyoman Agus Suarya Putra¹, Putu Gede Surya Cipta Nugraha², Ni Wayan Wardani³

¹Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI), Denpasar, Indonesia; *nyomansuarya@instiki.ac.id

²Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI), Denpasar, Indonesia; suryacipta@instiki.ac.id

³Okayama University, Okayama, Japan; pj5w1e4c@s.okayama-u.ac.jp

ARTICLE INFO

Article history:

Received April 16, 2024

Revised April 23, 2024

Accepted April 25, 2024

Available online April 30, 2024

Keywords: Media Informasi, Animasi 2D, Goa Gajah, Anak Usia Dini

Copyright ©2023 by Author. Published by Lembaga Pengembangan Pembelajaran, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Abstract. In the midst of the onslaught of spectacles from abroad towards Balinese children, Balinese children rarely know about the historical places in Bali. From an early age, most parents introduce their children to shows from abroad. If this continues, the Balinese people will not know the history of their own region. Therefore, this research aims to design information media introducing one of the historical places in Bali, namely Goa Gajah Temple, based on 2D animation for early childhood. 2D animation was chosen because, from interviews with children's parents, it was found that animation or cartoons were more popular with children. The data collection techniques used in this research are primary and secondary data collection techniques. The media realization stage consists of pre-production, production, and post-production. Testing of information media was carried out through questionnaires given to media experts, content experts, and early grade students in elementary schools. The results of media testing by media experts were good, with a score of 88. The results of media testing on content experts were very good, with a score of 95, while the results of media testing on students were very good, with a score of 95.

PENDAHULUAN

Bali merupakan tempat destinasi wisatawan yang memiliki keindahan alam yang begitu indah, selain memanjakan alam, Bali memiliki kebudayaan yang jarang orang luar memilikinya yang menjadikan Bali adalah tempat tujuan wisata yang sangat cocok untuk berkunjung. Selain memiliki berbagai kebudayaan dan berbagai tempat yang indah, Bali memiliki sejarah yang tersebar di seluruh wilayah Bali, yang salah satunya adalah mengenai penemuan Goa Gajah sebagai tempat wisata rohani.

Menurut penuturan Bapak I Nyoman Sukadana, Sekretaris Kelompok Sadar Wisata Pura Goa Gajah Kabupaten Gianyar. Goa Gajah ditemukan berawal dari laporan pejabat Hindia Belanda, LC. Heyting pada tahun 1923. Beliau menemukan arca Ganesha, Trilingga serta arca Hariti dan dilaporkan kepada pemerintah Hindia Belanda. Hal tersebut ditindak lanjuti oleh Dr. WF. Stuterhiem untuk mengadakan penelitian lanjut pada tahun 1925. Pada tahun 1950, Dinas Purbakala RI melalui seksi bangunan purbakala di Bali yang dipimpin oleh J.L Krijgman melakukan penelitian dan penggalian pada tahun 1954 sampai tahun 1979 dan ditemukanlah tempat petirtaan kuno dengan 6 buah patung wanita dengan pancuran air di dada dan sampai sekarang keberadaannya bisa dipercaya bisa memberikan vibrasi penyucian aura bagi pengunjung. Pada

tahun 1931, Mr. Conrat Spies menemukan pula peninggalan yang cukup penting di komplek “tukad pangkung” berupa stupa bercabang tiga yang terpahat pada dinding batu yang telah runtuh tergeletak di dasar tukad pangkung. [1]

Pada masa dimana teknologi semakin berkembang saat ini, anak-anak banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* atau menonton film di *smartphone* mereka. Bahkan orang tua sengaja untuk memberikan anak-anak mereka untuk menonton atau bermain di *smartphone*, dan anak-anak sejak di usia dini sudah diberikan *smartphone* sendiri kepada anak-anak mereka. Selain itu masyarakat jarang mengetahui mengenai sejarah yang berada di sekitar daerah tempat tinggal mereka. Anak-anak lebih diberikan tontonan dari orang tua berupa film *cartoon*, seperti Upin-Ipin, Barbie, atau lagu anak-anak. Jarang orang tua yang mau mengajarkan anak-anak mereka untuk mengenal sejarah di daerah tempat tinggal mereka. Dari hasil wawancara kepada orang tua anak, animasi atau kartun lebih banyak diminati oleh anak-anak dibandingkan dengan film nyata.

Melalui video pembelajaran animasi 2D, diharapkan bisa memberikan tontonan sekaligus pembelajaran bagi anak-anak untuk mengenal wisata Goa Gajah sejak dini sekaligus memberikan mereka tontonan yang menarik dan mendidik. Dalam video pembelajaran mengenai tempat wisata Goa Gajah, video dibuat dalam bentuk animasi 2 dimensi yang menceritakan bagaimana keadaan Goa Gajah saat ini dengan menampilkan animasi 2 dimensi yang menarik dengan cerita yang ringkas. Dengan itu diharapkan bisa menarik minat anak-anak dalam mempelajari tempat wisata Goa Gajah di usia dini.

METODE

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian berada di kabupaten Gianyar. Penelitian dilakukan dalam kurun waktu 1 bulan dari April 2023 sampai Mei 2023. Sampel responden siswa sekolah dasar dari kelas 1-4 berjumlah 40 orang di Gianyar yang dibantu oleh orang tua siswa dan guru.

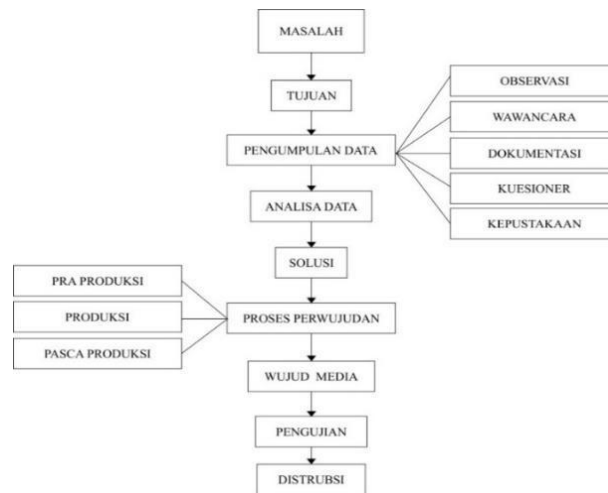
Skema Perancangan

Rencana awal dalam perancangan video animasi ini adalah menentukan tujuan dari masalah yang ada. Selanjutnya melakukan pengumpulan data dan mengidentifikasi data sehingga mendapatkan solusi dengan merancang video animasi pengenalan tempat wisata Goa Gajah kepada anak-anak desa Bedulu.

Setelah rencana awal ditetapkan kemudian melakukan perwujudan yang dibagi menjadi 3 tahapan, yang pertama berupa tahap pra-produksi berisi tentang menentukan konsep yang akan dirancang, dan menganalisa unsur-unsur desain yang akan diterapkan. Selanjutnya adalah pembuatan sketsa karakter, *background*, dan membuat *storyboard*.

Tahap yang kedua yaitu tahap produksi, dalam tahapan ini akan ditentukan pada beberapa hal seperti persiapan bidang kerja, teknik penerapan animasi, dan prinsip yang digunakan pada pembuatan animasi 2D ini.

Tahap yang terakhir adalah pasca produksi. Pada tahap ini akan dilakukan penggabungan seluruh *scene*, *import sound* dan *finishing*. Maka setelah itu akan menghasilkan wujud media berupa file video animasi 2D tentang pengenalan tempat wisata Goa Gajah kepada anak-anak di desa Bedulu yang siap diujikan. Skema proses perancangan dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Skema Perancangan

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data primer dan data skunder.

a. Pengumpulan Data Primer

Pengumpulan data primer dilakukan melalui metode wawancara, observasi dan melalui kuesioner.

1. Metode Wawancara

Dalam pembuatan video animasi 2D tentang sejarah Goa Gajah ini, penulis melakukan wawancara kepada Bapak I Nyoman Sukadana Sekretaris Kelompok Sadar Wisata Pura Goa Gajah Kabupaten Gianyar yang mengetahui sejarah tempat wisata pura Goa Gajah.

2. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara meninjau dan mengamati secara langsung kegiatan yang dilakukan di Goa Gajah. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, penulis memilih Goa Gajah untuk dibuatkan video animasi tentang tempat wisata Goa Gajah, karena di Kabupaten Gianyar belum ada yang membuat video animasi tentang tempat wisata Goa Gajah.

3. Kuesioner

Di dalam kuesioner ini terdapat beberapa pertanyaan mengenai animasi 2D dan Goa Gajah sebagai materi pengenalan sejarah Goa Gajah dengan animasi 2D di Desa Bedulu.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan untuk Ahli Media

No	Pertanyaan
1	Apakah tampilan visual video animasi 2D sudah baik?
2	Apakah tampilan visual video animasi 2D ini sudah sesuai dengan target yaitu siswa SD?
3	Apakah tampilan karakter pada animasi 2D ini sudah baik?
4	Apakah pergerakan karakter pada animasi 2D ini sudah baik?
5	Apakah ekspresi karakter pada animasi 2D ini sudah baik?
6	Apakah pewarnaan karakter pada animasi 2D ini sudah baik?
7	Apakah suara <i>dubbing</i> karakter pada animasi 2D ini sudah baik?
8	Apakah <i>sound effect</i> pada animasi 2D ini sudah baik?
9	Apakah <i>backsound</i> pada video animasi 2D ini sudah baik?
10	Apakah video animasi 2D tempat wisata goa gajah ini sudah layak dipublikasikan?

Tabel 2. Daftar Pertanyaan untuk Ahli Konten

No	Pertanyaan
1	Apakah video animasi 2D ini sudah sesuai dengan yang di butuhkan siswa?
2	Apakah penyampain materi mengenai tempat wisata goa gajah ini dapat tersampaikan dengan baik?

- 3 Apakah materi dalam video animasi 2D ini sudah sesuai dengan materi ajar siswa?
- 4 Apakah penjelasan contoh yang di sampaikan oleh karakter pada video sudah sesuai?
- 5 Apakah teks terjemahan yang terdapat pada video animasi 2D ini sudah sesuai?
- 6 Apakah video animasi 2D tentang goa gajah layak untuk di publikasikan?

Tabel 3. Daftar Pertanyaan untuk Ahli Konten

No	Pertanyaan
1	Apakah kalian merasa terbantu dengan video animasi 2D ini?
2	Apakah materi yang disampaikan pada video animasi 2D ini dapat dipahami dengan baik?
3	Apakah dengan animasi 2D ini kalian dapat lebih mudah memahami apa saja yang ada di goa gajah?
4	Apakah teks materi pada animasi 2D ini dapat dilihat dengan jelas?
5	Apakah materi yang disampaikan karakter dapat didengar dengan baik?
6	Apakah suara lagu pada animasi 2D ini sudah tidak menggagu suara karakter?
7	Apakah kalian menyukai tampilan animasi 2D ini?
8	Apakah kalian menyukai cerita pada animasi 2D ini?
9	Apakah menurut kalian animasi 2D ini pantas untuk dibagikan ke semua orang?

b. Pengumpulan Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang sebelumnya sudah tersedia dan akan digunakan untuk mendukung data primer. Metode pengumpulan data sekunder yang digunakan yaitu dengan metode dokumentasi dan metode kepustakaan.

1. Dokumentasi

Metode dokumentasi yang dilakukan dalam pembuatan video animasi ini berupa dokumen-dokumen yang menyangkut tentang sejarah Goa Gajah yang berada di desa Bedulu kabupaten Gianyar.

2. Metode Kepustakaan

Dalam metode pengumpulan data ini dilakukan pengumpulan baik dari buku, jurnal, *e-book*, dan sebagainya, yang mendukung tema penelitian, kemudian diolah sesuai dengan kebutuhan referensi.

Proses Perwujudan Pra Produksi

1. Skenario

Dalam skenario terdapat *scene* atau skenario cerita berisi dialog yang akan digunakan dalam media informasi tempat wisata Pura Goa Gajah berbasis animasi 2D.

2. Properti/Aset

a. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan video media informasi ini yakni ilustrasi karakter, ilustrasi latar tempat, serta ilustrasi pendukung sebagai penggambaran materi.

- Ilustrasi Karakter

Ilustrasi karakter utama adalah seorang wanita Bali.



Gambar 2. Ilustrasi Karakter Wanita Bali

- Latar Tempat

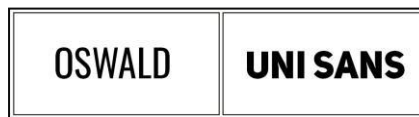
Latar tempat adalah tempat wisata Pura Goa Gajah



Gambar 3. Latar Tempat

b. *Text*

Jenis *ext* yang digunakan pada video animasi ini adalah *sans serif* untuk memberikan kesan modern, kontemporer dan efisien. *Font* yang akan digunakan adalah *oswald & uni sans*. *Uni sans* akan digunakan pada judul video agar terlihat tegas dan mudah dibaca, serta *oswald* digunakan untuk *subtitle* dalam video animasi serta pada beberapa teks dalam video.



Gambar 4. *Font Oswald & Uni Sans*

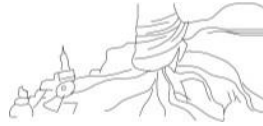
c. *Suara*

Suara atau *sound* yang akan digunakan yakni *background* dan *sound effect* untuk memberikan kesan yang lebih menarik pada video, serta *dubbing* atau narasi untuk suara karakter. Dalam perancangannya dilakukan dengan pembuatan *storyboard* terlebih dahulu sebagai acuan pada tahap produksi.

Tabel 1. *Storyboard*

Scene	Visual	Keterangan
1		Aksi: Menampilkan logo Pemerintahan Kabupaten Gianyar.
2		Aksi: Menampilkan karakter utama (wanita Bali) yang menyampaikan kata pembuka pada video.
3		Aksi: Menampilkan ilustrasi untuk pengenalan awal dari Pura Goa Gajah.
4		Aksi: Menampilkan karakter yang memaparkan sejarah singkat Pura Goa Gajah pemandian khusus wanita yang terdapat pada objek wisata Pura Goa Gajah.
5		Aksi: Menampilkan penjelasan mengenai kolam pertirtaan yang ada di Pura Goa Gajah.
6		Aksi: Menampilkan isi di dalam Goa pada objek wisata Pura Goa Gajah.

7



Aksi: Menampilkan penjelasan mengenai pohon kaku yang ada pada objek wisata Pura Goa Gajah.

8



Aksi: tempat meditasi serta tempat pemandian khusus wanita yang terdapat pada objek wisata Pura Goa Gajah.

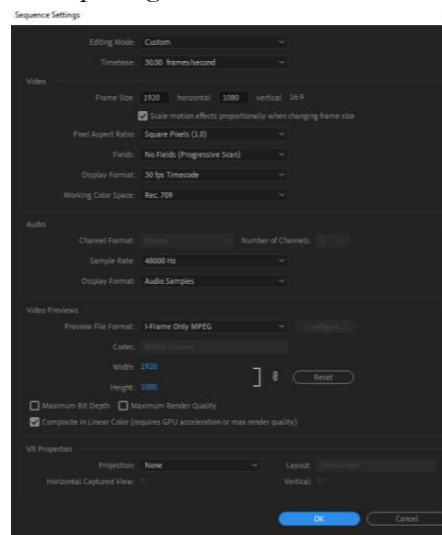
HASIL DAN PEMBAHASAN

Produksi

Pada tahap produksi dilakukan tahap perwujudan dari perancangan yang telah dilakukan sebelumnya, pada tahapan ini dilakukan penyusunan media dengan *asset* yang dirancang sebelumnya sehingga menghasilkan video animasi sesuai dengan *storyboard*. Proses penyusunan hingga terwujudnya ini dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Premiere Pro 2019*. Proses produksi dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Ukuran Bidang Kerja

Pengambilan gambar yang dilakukan menggunakan resolusi $1920 \times 1080 \text{ pixel}$. Ukuran bidang kerja yang digunakan dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Mengatur Ukuran Bidang Kerja

2. Visualisasi animasi

Visualisasi video menggunakan resolusi $1920 \times 1080 \text{ pixel}$ dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Scene 1

Pada *scene 1* merupakan pembuka dari video media informasi tempat wisata Goa Gajah berbasis animasi 2D dengan menampilkan logo pemerintahan Kabupaten Gianyar (gambar 6).



Gambar 6. Tampilan *Scene 2*

b. *Scene 2*

Pada *scene 2* menampilkan karakter utama (wanita Bali) yang menyampaikan kata pembuka pada video (gambar 7).



Gambar 7. Tampilan *Scene 2*

c. *Scene 3*

Pada *scene 3* menampilkan ilustrasi untuk pengenalan awal Pura Goa Gajah (gambar 8).



Gambar 8. Tampilan *Scene 3*

d. *Scene 4*

Pada *scene 4* menampilkan karakter yang memaparkan sejarah singkat Pura Goa Gajah (gambar 9).



Gambar 9. Tampilan *Scene 4*

e. *Scene 5*

Pada *scene 5* menampilkan penjelasan mengenai kolom pertirtaan yang ada di Pura Goa Gajah (gambar 10).



Gambar 10. Tampilan *Scene 5*

f. *Scene 6*

Pada *scene 6* menjelaskan isi di dalam goa pada objek wisata Pura Goa Gajah (gambar 11).



Gambar 11. Tampilan *Scene 6*

g. *Scene 7*

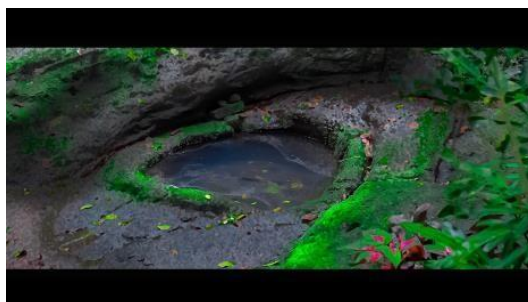
Pada *scene 7* menampilkan penjelasan mengenai pohon kaku yang ada pada objek wisata Pura Goa Gajah (gambar 12).



Gambar 12. Tampilan *Scene 7*

h. *Scene 8*

Pada *scene 8* menampilkan tempat meditasi serta tempat permandian khusus (gambar 13).



Gambar 13. Tampilan *Scene 9*

i. *Scene 9*

Pada *scene 9* menampilkan *credit scene* (gambar 14).



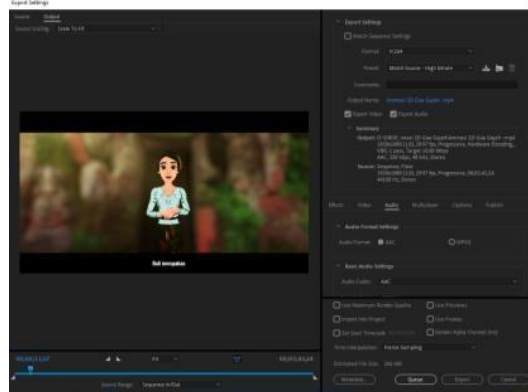
Gambar 14. Tampilan *Scene 9*

Pasca Produksi

Pada tahap ini, dilakukan proses penyuntingan dari semua *scene* dan *audio* sampai proses *rendering*, serta dilanjutkan dengan proses publikasi.

1. Proses Rendering

Pembuatan media informasi diekspor dengan ukuran FHD 1920 x 1080px (gambar 15).



Gambar 15. Proses Rendering

2. Publikasi

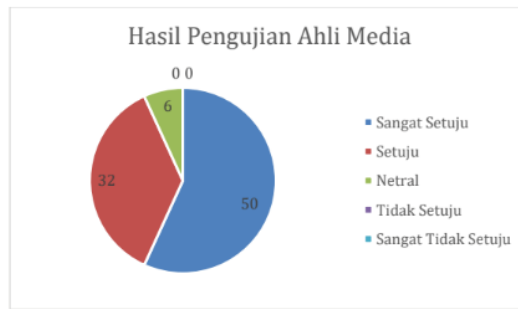
Proses publikasi dan pendistribusian media informasi tempat wisata Goa Gajah berbasis animasi 2D kepada siswa dilakukan melalui link youtube, drive, dan facebook, yang diberikan kepada Bapak I Nyoman Sukadana selaku Sekretaris Kelompok Sadar Wisata Desa Bedulu, sehingga nantinya dapat digunakan sebagai media informasi wisata Goa Gajah dan media pembelajaran.

3. Hasil Analisa Pengujian

Pengujian media informasi ini ditujukan kepada ahli media, ahli konten, serta siswa yang dibagikan secara langsung melalui lembaran kuesioner.

a. Hasil Pengujian Ahli Media

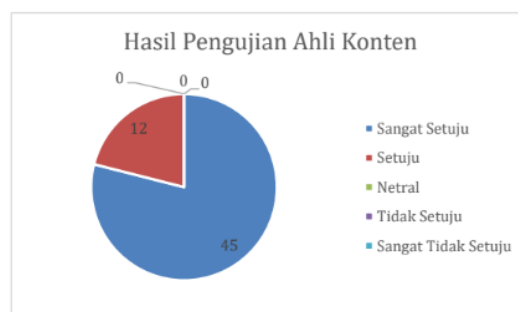
Pengujian media informasi ini dilakukan kepada dua orang ahli media yakni Bapak I Putu Purwa Andhika dan Bapak I Gusti Made Aryadi. Hasil pengujian melalui lembaran kuesioner yang diberikan kepada dua orang ahli media bahwa hasil media informasi tempat wisata Pura Goa Gajah berbasis animasi 2D ini sudah baik dengan nilai 88.



Gambar 16. Hasil Pengujian Ahli Media

b. Hasil Pengujian Ahli Konten

Pengujian media informasi ini dilakukan kepada dua orang ahli konten yakni Bapak I Nyoman Sukadana dan Bapak I Made Kertayasa. Hasil pengujian melalui lembaran kuesioner yang diberikan kepada dua orang ahli konten bahwa hasil media informasi tempat wisata Pura Goa Gajah berbasis animasi 2D ini sudah sangat baik dengan nilai 95.



Gambar 17. Hasil Pengujian Ahli Konten

c. Hasil Pengujian Siswa

Pengujian media informasi ini dilakukan kepada para 40 orang siswa kelas awal di sekolah dasar. Hasil pengujian melalui lembaran kuesioner yang diberikan kepada para siswa bahwa hasil media informasi tempat wisata Pura Goa Gajah berbasis animasi 2D ini sudah sangat baik dengan nilai 95.



Gambar 18. Hasil Pengujian Siswa

4. Distribusi

Setelah melewati tahap validasi dan uji coba, video menggunakan animasi 2D tempat wisata Pura Goa Gajah layak untuk didistribusikan. Distribusi diperuntukkan bagi anak-anak usia dini, yang sesuai dengan tujuan manfaat dibuat. Dalam proses distribusi menggunakan platform digital berupa *Youtube* yang bisa dicari dengan kata kunci Animasi 2D dan wisata goa gajah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan di tempat wisata Goa Gajah dapat disimpulkan, perancangan media informasi tempat wisata Goa Gajah berbasis animasi 2D berhasil di implementasikan dan mendapatkan respon positif dari target penelitian. Dari hasil pengujian media yang dilakukan kepada ahli media didapatkan nilai 88 dengan kategori “Baik”. Dari hasil pengujian yang dilakukan kepada narasumber ahli konten memperoleh nilai 95 dengan kategori “Sangat Baik”. Dari hasil pengujian terhadap siswa didapatkan nilai 95 dengan kategori “Sangat Baik”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada DRPM INSTIKI atas dukungan pendanaan terhadap penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada semua pihak yang telah banyak membantu sehingga penelitian dapat berjalan seperti yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R., Ningtyas, S., Aziz, F., Rini, F., Putra, I. N. A. S., Adhicandra, I., ... & Junaidi, S. (2023). *MULTIMEDIA: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Jogiyanto Hartono, M. (Ed.). (2018). *Metoda pengumpulan dan teknik analisis data*. Penerbit Andi.
- Munawwarah, H., & Maemonah, M. (2021). Pendidikan Karakter Anak Perspektif Aliran Filsafat Behaviorisme. *Jurnal Golden Age*, 5(01), 71-82.
- PF, K. A. P. D., & Perbowosari, H. The Implementation of SAD Kertih Teaching in Actualizing Environment Cultured Primary School. *PROCEEDING ICETE 2016*, 163.
- Putra, I. N. A. S., & Mudra, I. W. (2022). Digital Learning Media for Early Children Based on Local Wisdom of the “Jagat Kertih.”. *INTERNATIONAL JOURNAL OF HUMANITIES, LITERATURE & ARTS*, 5(1), 60-68.
- Putra, I. N. A. S., & Saputra, I. P. A. (2017). Perancangan Media Informasi Program Studi Teknik Informatika Dan Sistem Komputer Pada STMIK STIKOM Indonesia Berbasis Animasi 2D. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 17-24.
- Rahma, Z., & Maemonah, M. (2021). Filsafat Behaviorisme Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Rudolf Steiner. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 29-40.
- Rasmini, N. W. (2022). Implementation strategy of tri hita karana in the family toward a healthy community. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 5(3), 588-597.
- Wardani, N. W. W., Putra, I. N. A. S., Sutarwiyasa, I. K., Putra, P. S. U., & Amelia, D. (2022). Perancangan Film Animasi 2D Cerita Rakyat Bali “Balapan Menjangan Dan Siput”. *Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi*, 12(2), 136-143.
- Yusa, I. M. M., & Saputra, I. P. S. (2016). Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 5(1), 1-10.