

Transformasi Prasi *Tantri Carita* Dalam Animasi *Prasimotion*

LUH BUDIAPRILLIANA, TJOKORDA UDIANA NINDHIA PEMAYUN,
I NYOMAN SUARDINA

Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Progam Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar

Penciptaan ini dilatarbelakangi ketertarikan pencipta terhadap prasi. Prasi mulai ditinggalkan generasi muda. Seni prasi merupakan seni menoreh gambar di atas daun rontal. Dalam prasi terkandung unsur seni visual berupa gambar ilustrasi serta seni sastra berupa naskah-naskah lontar yang mengandung nilai moral. Pada tulisan ini dirumuskan tiga masalah yakni, bagaimanakah menciptakan media yang sesuai untuk pengenalan prasi kepada remaja?, bagaimana mentransformasikan prasi ke dalam bentuk animasi digital?, bagaimana bentuk/wujud prasi digital? Tujuan dari penciptaan ini yaitu merancang media pembelajaran untuk mengenal prasi. Sasaran dari penciptaan ini adalah remaja usia 12-18 tahun (siswa SMP dan SMA) di Buleleng. Pada penciptaan ini melalui tiga tahapan yakni eksplorasi, eksperimentasi, dan proses perancangan. Adapun teori yang digunakan pada penciptaan ini meliputi teori simulasi, transformasi, dan semiotika. Hasil Cipta pada penciptaan ini terdiri dari karya utama dan karya pendukung. Karya utama yaitu berupa karya animasi *Prasimotion* dengan judul *Kacarita Pedanda Baka*. Karya animasi tersebut merupakan animasi 2D yang visualisasinya dibuat seakan-akan animasi tersebut terjadi di atas daun rontal. Selain karya utama terdapat juga karya pendukung berupa animasi slideshow dengan mengambil cerita fabel lain dari rangkaian fabel dalam *Tantri Carita*. Media ini dirancang untuk dapat dibawa ke berbagai tempat dengan hanya mengaksesnya dari *gadget* saja. Selain karya pendukung berupa animasi slideshow ini juga akan dibuat media pendukung berupa poster, X-banner, dan *prototype* prasi dalam bentuk *printout*.

Kata kunci: Prasi, *Prasimotion*, *Tantri Carita*

This creation is motivated by the creator's interest in *prasi*. *Prasi* began to be abandoned by the young generation. Art *prasi* is the art of incised images on the leaf rontal. In the *prasi* contained elements of visual art in the form of illustrations and literary arts in the form of *lontar* (manuscripts) that contain moral values. In this paper formulated three problems namely, how to create appropriate media for the introduction of *prasi* to adolescents?, how to transform the *prasi* into the form of digital animation ?, how is the form of digital *prasi* ?. The purpose of this creation is to design learning media to introduce *prasi*. The targets of this creation are adolescents aged 12-18 years (junior and senior high school students) in Buleleng. At this creation through three stages of exploration, experimentation, and the design process. The theory used in this creation includes the theory of simulation, transformation, and semiotics. The Creative results in this creation consist of the main works and the supporting works. The main work is in the form of *Prasimotion* animation with the title *Kacarita Pedanda Baka*. The work of the animation is a 2D animation that the visualization is made as if the animation took place on the leaf rontal. In addition to the main work there is also a supporting work in the form of slideshow animation by taking another fable story from a series of fables in *Tantri Carita*. This medium is designed to be brought to various places by only accessing it from the *gadget*. In addition to supporting works in the form of animation slideshow will also be made supporting media in the form of posters, X-banner, and *prototype* of *prasi* in the form of *printout*.

Keywords: prasi, *prasimotion*, *Tantri Carita*

Proses review : 16 - 30 September 2017, dinyatakan lolos : 4 Oktober 2017.

PENDAHULUAN

Bali memiliki berbagai budaya lokal yang diwariskan secara turun temurun. Salah satunya adalah seni prasi. Seni prasi merupakan seni menoreh gambar di atas daun rontal. Menurut I Ketut Suwidja, prasi adalah suatu goresan yang menghasilkan suatu gambar dan teks yang dibuat di atas daun rontal (Suwidja, 1979: 13). Seni prasi yang berkembang di Bali ada dua bentuk yaitu prasi yang hanya berisi gambar ilustrasi naskah lontar, dan prasi yang berisi gambar ilustrasi serta teks naskah lontar. Prasi yang berbentuk naskah lontar bergambar umumnya mengungkap cerita-cerita dari kisah-kisah pewayangan seperti: Ramayana, Sutasoma, Mahabharata, Tantri, dan lain sebagainya. Cerita tersebut sangat berkaitan dengan kesusastraan yang ditulis di atas daun rontal.

Dalam prasi terkandung unsur seni visual berupa gambar ilustrasi serta seni sastra berupa naskah-naskah lontar yang mengandung nilai moral. Keunggulan utama Prasi dibandingkan naskah lontar adalah gambar ilustrasinya. Bentuk ilustrasi pada prasi tersebut dalam dunia perajin prasi dinamakan *komik lontar*. Tujuan pembuatannya yaitu menyampaikan pesan yang terdapat dalam lontar, dengan cara yang sederhana. Karya-karya prasi yang naskahnya diambil dari cerita pewayangan tersebut mengandung nilai moral yang dibutuhkan dalam menjalankan kehidupan, serta kearifan lokal tersebut telah menjadi warisan turun temurun.

Prasi pada awalnya berkembang di daerah Tenganan, Karangasem, kemudian menyebar ke daerah lainnya termasuk daerah Bali Utara (Buleleng). Namun saat ini keberadaannya tergolong memprihatinkan. Seni Prasi tidak populer lagi dalam masyarakat Buleleng. Indikasi ini juga tampak pada kurangnya minat generasi muda terhadap seni prasi tersebut. Keunggulan-keunggulan tersebut tidak secara langsung dapat menarik perhatian generasi muda untuk mengenal dan mempelajari prasi. Prasi dianggap kuno dan kurang praktis, hal ini bisa terjadi sebagai salah satu dampak perkembangan teknologi yang makin canggih, membuat minat masyarakat terhadap kesenian-kesenian tradisi sebagai warisan budaya menjadi menurun bahkan hilang. Seni prasi yang dulunya difungsikan sebagai sebuah media hiburan yang menyerupai komik di masa sekarang sudah tergantikan posisinya oleh komik-komik Jepang, buku-buku ilustrasi modern, serta film-film animasi. Indikasi yang didapat terkait kurangnya

minat generasi muda di Bali Utara terhadap prasi diperkuat pula oleh pendapat dari salah seorang seniman prasi asal Bungkulan Buleleng, menyatakan bahwa kini sangat sulit untuk mengajak remaja mau mengenal prasi, bahkan orang-orang tua pun enggan untuk mempelajarinya (Sudiasta, wawancara, 20 Desember 2015).

Di masa lampau daun rontal dimanfaatkan sebagai media untuk menulis, sebelum kertas menjadi media tulis yang populer. Di masa kini, hampir segala media mengalami digitalisasi, yang telah mengantarkan pola pikir masyarakat pada pola kehidupan baru, modern, dan terjadinya perubahan perilaku. Perubahan yang dimaksud adalah dari masyarakat tradisional sederhana, menjadi masyarakat konsumerime dan menggloabal. Perbedaan karakter zaman tersebutlah dapat diduga menjadi salah satu penyebab kurangnya minat terhadap kesenian tradisi. Selain itu, ketidaktahuan sebagian besar remaja terhadap warisan kebudayaan lokal seperti prasi merupakan suatu keniscayaan, jika tidak ada metode yang sesuai dalam mengenalkannya. Hal ini terbukti berdasarkan hasil survei terhadap seratus siswa SMP dan SMA di kawasan Singaraja, dari seratus siswa yang diberi kuisioner sembilan puluh enam siswa mengaku tidak tahu prasi. Sementara itu, empat orang siswa lainnya yang mengetahui prasi mengaku tidak berminat untuk belajar tentang prasi.

Berbeda halnya dengan warisan-warisan kebudayaan Jepang, yang dipopulerkan dalam bentuk komik atau animasi, justru menjadi tren di kalangan remaja Indonesia. Tampak bahwa media yang mereka gunakan sangat aktual sesuai perkembangan zaman tanpa meninggalkan khas kebudayaannya. Bila fenomena tersebut terus menerus terjadi, kemungkinan besar keberadaan seni prasi di Buleleng tidak akan dapat dilestarikan. Maka dari itulah diperlukan upaya untuk menstimulus para generasi muda agar tertarik mempelajari seni prasi, atau setidaknya mereka dapat mengenal dan mengetahui seni prasi sebagai sebuah kearifan lokal, yang mengandung nilai-nilai luhur. Stimulus Belajar merupakan segala hal di luar individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Stimulus dalam hal ini mencakup material, penugasan, serta suasana lingkungan eksternal yang harus diterima dipelajari oleh pelajar. (Ahmadi, Supriyono, 2013:139).

Berdasarkan pemaparan di atas, muncul ketertarikan untuk menciptakan sebuah kiat pembaharuan dalam

upaya membangun ketertarikan remaja untuk mengenal prasi. Diperlukan cara baru untuk dapat menghasilkan suatu media yang dekat dengan minat remaja. Salah satunya adalah melalui media animasi. Animasi selain berfungsi sebagai hiburan, dapat juga berfungsi sebagai media penyampaian informasi yang menarik. Perancangan ini dimaksudkan untuk menggugah perhatian anak remaja dalam mengenal prasi. Berdasarkan kajian ilmu psikologi remaja, untuk dapat membuat remaja tertarik media yang akan digunakan haruslah sesuatu yang dekat dengan minat remaja misalnya seperti film, musik, komik, dsb. Transformasi bentuk prasi konvensional ke dalam bentuk prasi digital (animasi 2D), diharapkan dapat membantu pemahaman anak remaja dalam mengenal seni prasi khususnya, dan secara umum dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap pelestarian dan pengembangan seni prasi di Buleleng. Pertimbangan yang dilakukan pada proses transformasi prasi ini yaitu pada tampilan visual dari animasi yang diciptakan. Penggunaan warna yang diterapkan hanyalah warna hitam pada tokoh dan gambar-gambar pendukung lainnya. Pada latar belakang digunakan warna yang diambil dari *image* daun rontal. Hal ini dilakukan agar tidak menghilangkan karakter visual dari prasi, namun untuk memperindah digunakan variasi dari segi bentuk dan tipe-tipe garis. Selain itu pada pembuatan animasi diterapkan juga prinsip-prinsip dasar animasi sehingga animasi dapat menjadi lebih menarik.

Mengingat perancangan ini menjadi media pengenalan prasi kepada remaja maka pembuatan animasi ini dibuat semenarik mungkin sesuai dengan pola pikir remaja. Salah satu caranya adalah dengan memperhatikan pemilihan cerita. Pada perancangan ini menggunakan cerita Tantri dari Lontar *Tantri Carita*. Cerita Tantri dianggap sesuai sebab terdiri dari rangkaian fabel yang disajikan dengan sederhana namun memiliki nilai-nilai filosofis yang luhur dan makna yang dalam. Tentunya penyajian cerita dibuat lebih imajinatif, sehingga dapat mengurangi kesan membosankan yang cenderung muncul dari penyajian yang naratif pada remaja. Secara teknis transformasi yang dilakukan pada prasi ialah pada medianya. Media yang digunakan adalah media digital sehingga sehingga dekat dengan kehidupan remaja. Diharapkan dengan terciptanya prasi dalam bentuk animasi ini, para remaja menjadi tertarik untuk mengenal prasi sehingga animasi ini dapat menjadi media pembelajaran untuk mengenal dan melestarikan prasi di Bali, khususnya di daerah Bali Utara (Buleleng).

Rumusan penciptaan dari garapan ini adalah 1) bagaimanakah menciptakan media yang sesuai untuk pengenalan prasi kepada remaja? 2) bagaimana mentransformasikan prasi ke dalam bentuk animasi digital? 3) bagaimana bentuk/wujud prasi digital?. Tujuan umum dari perancangan animasi ini adalah merancang animasi digital yang menarik dalam upaya mengenalkan prasi pada anak remaja. Menyajikan prasi dengan cerita yang mengandung nilai edukasi moral dan sesuai untuk ditampilkan pada anak remaja. Sementara itu Mentransformasikan prasi ke dalam bentuk animasi digital 2D sebagai media pembelajaran pada anak remaja. Mengaplikasikan karakter motif lokal Buleleng ke dalam prasi animasi digital, sehingga dapat menjadi media pelestarian prasi di Buleleng.

METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

Landasan teori yang digunakan dalam perancangan animasi *Prasimotion* ini adalah Teori Simulasi, Teori Transformasi, dan Teori Semiotika. Pada proses penciptaan animasi *Prasimotion* ini menggunakan teori simulasi seperti yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Menurut Baudrillard (dalam Piliang, 2012:127) simulasi sebagai model produksi penampakan dalam masyarakat konsumen, tidak lagi berkaitan dengan duplikasi dari sesuatu yang ada atau substansi dari sesuatu yang diduplikasi, melainkan merupakan sebuah penciptaan melalui model-model sesuatu yang nyata atau realitas menjadi hiperrealitas. Pada proses simulasi fantasi dapat disimulasi menjadi seolah-olah nyata. Penerapan teori simulasi yang akan dilakukan pada proses penciptaan animasi *Prasimotion* yang dimaksud adalah dengan menghadirkan simulasi membaca prasi melalui cara yang berbeda dengan membaca objek aslinya.

Teori Transformasi merupakan perubahan dari asli menjadi karya baru, yang bersumber dari pijakan latar belakang seni yang jelas. Ada tiga kategori transformasi, yaitu keterampilan teknis, nilai historis, gaib, dan mistik, berkaitan dengan terminologi taksu/ daya spiritual yang merasuki seniman ketika mengekspresikan diri. Pada proses penciptaan ini adalah keterampilan teknis dalam mentransformasikan prasi ke media animasi digital. Selain itu proses transformasi dapat pula diandaikan sebagai proses "linier-hierarkis" dengan penekanan pada perubahan bentuk prasarana alat-alat produksi serta pola konsumsi masyarakat (Rostow:1964 dalam Sachari, 2007:27). Semiotika merupakan ilmu tentang makna

keputusan. Hal ini termasuk studi tentang tanda-tanda dan proses tanda (semiosis), indikasi, penunjukan, kemiripan, analogi, metafora, simbolisme, makna, dan komunikasi. Pada proses penciptaan ini penggunaan ilmu semiotika akan diterapkan pada komponen-komponen animasi termasuk pada atribut-atribut yang digunakan oleh tokoh animasi. Selain itu juga digunakan untuk memberikan ilustrasi tentang rangkaian cerita yang ditampilkan pada animasi prasi tersebut.

Ide untuk merancang animasi prasi, muncul dari melihat keadaan tentang kurangnya minat dan pengetahuan remaja dalam mengenal prasi. Kondisi tersebut muncul karena maraknya media-media hiburan digital yang lebih menarik daripada kearifan-kearifan lokal yang telah menjadi warisan budaya secara turun-temurun. Untuk itu, diperlukan media pengenalan seni prasi yang menarik. Hal tersebut bisa terwujud dengan merancang sebuah media yang dekat dengan kehidupan sehari-hari remaja, yaitu animasi digital.

Perancangan animasi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik remaja. Dalam perancangan juga harus menyesuaikan dengan bentuk asli dari prasi dengan tidak menghilangkan ciri visual dari prasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalam ceritanya.

Hasil dari proses pengamatan dan membaca kepustakaan, ditemukan bahwa bentuk animasi 2D adalah yang paling sesuai untuk diwujudkan. Bentuk animasi 2D tergolong diminati oleh remaja serta melalui animasi 2D ciri visual dari prasi bisa tetap dipertahankan terutama dengan berbagai teknik pengolahan warna serta ilustrasi-ilustrasi cerita.

Visualisasi animasi berupa ilustrasi cerita bergerak yang terbuat dari goresan garis yang menyerupai ciri goresan pada prasi menjadi kunci utama pada perancangan animasi ini. *Background* berupa image asli daun rontal akan menjadi aspek utama. Tipografi berupa aksara Bali akan memperkuat esensi prasi pada animasi ini. Selain itu *dubbing* dan *background* akan menampilkan ciri khas budaya Bali. Dilandaskan pada konsep tersebut, diharapkan animasi *Prasimotion* yang diciptakan dapat menghasilkan media pengenalan seni prasi yang menarik bagi remaja.

Perancangan animasi *Prasimotion* ini melalui beberapa tahapan seperti Eksplorasi, Eksperimentasi, dan

Proses Perancangan. Tahapan eksplorasi dilakukan dengan mengumpulkan data terkait penciptaan animasi *Prasimotion*. Data yang dikumpulkan, dapat dikelompokkan sesuai jenis data, yaitu (a) Data Primer yaitu data yang dikumpulkan dalam perancangan animasi *Prasimotion* yang terdiri dari 1) data tentang pengetahuan dan antusiasme remaja di Buleleng dalam mengenal prasi, 2) pendapat remaja tentang keberadaan Prasi di Buleleng, 3) referensi beberapa karya animasi untuk media pembandingan. Data tersebut bersifat primer karena didapat dari pengamatan langsung di lapangan atau dari narasumber (Sarwono dan Lubis, 2007:88). Metode yang digunakan adalah observasi, dengan melakukan pengamatan di beberapa acara-acara pengenalan dan pelestarian seni prasi di Buleleng. Observasi pada referensi animasi yang memiliki konsep visual perancangan animasi *Prasimotion*. Selain itu menggunakan juga metode wawancara, yang dilakukan pada narasumber.

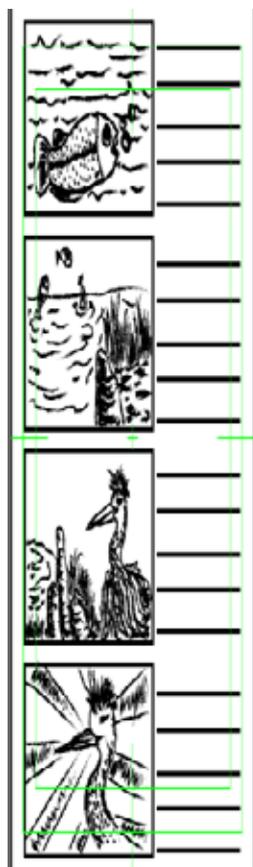
Selain data primer, terdapat pula data sekunder yang dikumpulkan dalam perancangan animasi *Prasimotion* yaitu terdiri dari 1) Kajian sumber tentang animasi, ilustrasi, prasi, dan teori yang menjadi acuan penciptaan animasi *Prasimotion*, 2) Referensi karya prasi dari seniman prasi yang masih eksis di Buleleng, berupa foto atau visual terkait penciptaan animasi *Prasimotion*. Data sekunder didapatkan dari mengumpulkan data dari berbagai sumber yang sudah tersedia sebelumnya (Sarwono dan Lubis, 2007:82). Pengumpulan teori acuan penciptaan animasi *Prasimotion* dikumpulkan dengan metode kepustakaan dan pencarian data melalui internet. Data tentang referensi karya berupa foto atau visual dilakukan dengan cara dokumentasi dan pencarian data melalui internet.

Proses perancangan animasi *Prasimotion* melalui tahapan eksperimentasi, diantaranya dengan mengembangkan tampilan animasi yang akan diciptakan meliputi storyboard, ilustrasi cerita, tokoh animasi, *action script*, *motion*, *framing*, dan *dubbing* yang cocok dengan karakter remaja. Dalam hal visual, eksperimentasi dilakukan dengan menerapkan gaya visual goresan garis pada daun rontal pada ilustrasi tokoh dan *background* animasi untuk mempertahankan karakter visual prasi pada animasi *Prasimotion* ini.

Proses perancangan adalah tahapan pengorganisasian segala sesuatu yang terkait dengan proses penciptaan animasi *Prasimotion*, mulai dari ide, konsep, elemen animasi, dan unsur visual menjadi sebuah

bentuk media yang sesuai dengan ide awal. Proses perancangan animasi *Prasimotion* ini dapat dibagi lagi menjadi tiga tahap yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

Tahap pra produksi merupakan tahapan awal dalam penciptaan animasi *Prasimotion* ini. Berdasarkan tahapan pembuatan animasi terdapat beberapa tahapan dasar dalam mempersiapkan elemen-elemen yang akan digunakan dalam pembuatan animasi. Berikut ini merupakan tahapan-tahapannya: a) Pembuatan sketsa tokoh animasi yaitu pada tahapan ini dilakukan pembuatan rancangan atau sketsa karakter tokoh animasi. Dibuat beberapa rancangan sehingga mendapatkan bentuk yang paling sesuai dengan karakter yang akan ditampilkan dalam animasi, b) Pembuatan sketsa *background* diperlukan sebagai ide awal pembuatan *background* dalam animasi. Hal ini penting agar dapat memperhitungkan dengan jelas adegan-adegan yang akan dibuat. Selain itu pembuatan sketsa *background* dapat mempermudah dalam penggarapan *background* nantinya, c) Pembuatan *storyboard* pada tahap ini cerita yang akan diangkat dalam animasi dibuat menjadi beberapa kotak-kotak adegan yang akan menjadi garis besar dalam pengembangan adegan-adegan cerita animasi,



Gambar 1 di samping merupakan contoh Storyboard dari animasi *Prasimotion Kacarita Pedanda Baka*. d) Pembuatan Rancangan Gerak tahapan ini dilakukan setelah gambaran umum adegan dibuat pada storyboard, kemudian detail-detail gerakan pada tiap adegan dirancang dalam bentuk gambar-gambar gerakan, sehingga nantinya akan mempermudah pengerjaan animasi, e) Menyiapkan efek suara dilakuakn berdasarkan dari adegan storyboard efek-efek suara yang akan digunakan dapat disiapkan.

Tahap Produksi meliputi proses pembuatan tokoh-tokoh animasi, pembuatan *background*, penggarapan scene animasi, dubbing, serta input

musik dan suara. Selain itu dilakukan juga proses penciptaan media pendukung animasi *Prasimotion* ini. Dan setelah itu terdapat tahap pasca produksi meliputi proses pengecekan *motion*, *frame*, dan *scene* pada animasi, *publish*, serta pengemasan. Setelah tahap pengemasan barulah keudian melangkah pada tahap sosialisasi seperti pemasaran atau penyebaran melalui media-media internet.

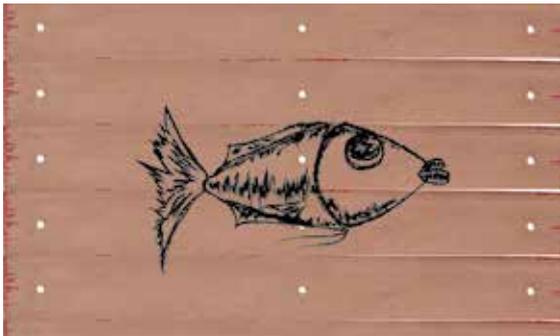
HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya yang diwujudkan dalam proses penciptaan ini terdiri dari karya utama dan karya pendukung. Karya utama yang dimaksud adalah karya animasi *Prasimotion* dengan judul *Kacarita Pedanda Baka*. Berikutnya karya pendukung dalam penciptaan animasi *Prasimotion* ini merupakan karya-karya yang berguna sebagai media pendukung animasi utama baik dari segi penampilan karya maupun promosi dan sosialisasi karya. Pada bagian ini dijelaskan tentang wujud dan deskripsi karya animasi *Prasimotion* beserta media pendukungnya, baik dari segi ide, konsep maupun bentuk serta pesan yang disampaikan melalui karya tersebut. Pada setiap perwujudan karya seni selalu terkandung dua aspek di dalamnya, yaitu aspek ideoplastis dan fisioplastis. Aspek ideoplastis merupakan ide atau gagasan tentang konsep perwujudan karya dan pengalaman estetis yang melatarbelakangi terwujudnya karya tersebut. Sedangkan aspek fisioplastis merupakan ulasan mengenai elemen-elemen pada masing-masing karya. Karya utama pada penciptaan ini merupakan karya yang menjadi inti pokok dari gagasan pencipta yaitu berupa animasi *Prasimotion* dengan judul *Kacarita Pedanda Baka* terdiri dari beberapa bagian yakni, karakter animasi, storyboard, dan animasi *Prasimotion*.

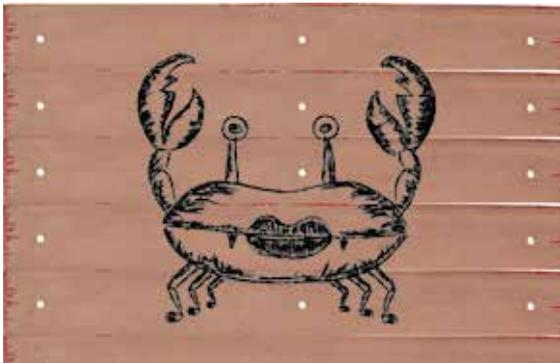


Gambar 2 di atas merupakan gambar tokoh *Pedanda Baka* dalam animasi *Prasimotion*. Tokoh ini merupakan tokoh antagonis yang memiliki karakter

yang licik dan apndai memanipulasi keadaan. Tokoh *Pedanda Baka* menggunakan burung bangau sebagai model. Penggambaran ekspresi licik dilakukan melalui ekspresi pada mata dan paruh. Tokoh *Pedanda Baka* pada cerita ini mengalami transformasi dari tidak menggunakan *Ketu* lalu menggunakannya. *Ketu* digunakan sebagai simbol kebijaksanaan. Melalui *Ketu* itu tokoh *Pedanda Baka* akan memanipulasi keadaan.



Gambar 3 di atas merupakan gambar tokoh *Be* dalam animasi *Prasimotion Kacarita Pedanda Baka*. Tokoh tersebut terinspirasi dari bentuk ikan sepat, yaitu ikan air tawar yang mnejadi salah satu makanan dari burung bangau. Tokoh *Be* merupakan tokoh protagonis yang memiliki karakter polos dan cepat merasa kasihan. Tokoh *Be* dalam *Kacarita Pedanda Baka* ini tidak hanya dalam kondisi sendiri namun juga berkelompok.



Gambar 4 di atas merupakan gambar tokoh *Yuyu* dalam animasi *Prasimotion Kacarita Pedanda Baka*. Tokoh tersebut terinspirasi dari bentuk kepiting sawah. Tokoh *Yuyu* merupakan tokoh wirawan sering disebut dengan istilah *sidekick*. *Yuyu* memiliki karakter yang baik, cerdas, cekatan dan tetap tanggap terhadap situasi. Pada karya animasi menggunakan adegan-adegan yang dapat membangkitkan fantasi sasaran dengan menyajikan adegan yang bersifat hiperbola. Selain karya utama, terdapat pula karya pendukung. Karya pendukung yang dimaksud pada pen-

ciptaan animasi *Prasimotion* ini adalah karya-karya atau media yang digunakan sebagai pelengkap karya baik dari segi kemasan maupun sosialisasi dan promosi. Karya-karya pendukung tersebut yakni trailer animasi *Prasimotion Kacarita Pedanda Baka*, animasi *slideshow* Prasi *Tantri Carita*, Poster X-Banner, Kemasan CD, *Prasimotion Mini Book*, dan stiker.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pemaparan pada tulisan ini dapat disimpulkan bahwa transformasi prasi pada perancangan animasi *Prasimotion* ini dapat menjadi media bagi remaja untuk mengenal Prasi sebagai salah satu warisan budaya lokal yang mulai ditinggalkan. Penciptaan animasi ini akan menjadi model upaya pelestarian budaya melalui bentuk digital yang sesuai dengan perkembangan zaman. Penciptaan animasi ini diharapkan dapat memberi dampak baik terhadap pelestarian prasi di Buleleng serta dapat menjadi media yang menarik untuk belajar mengenal prasi. Cerita dalam animasi ini disampaikan secara imajinatif dan hiperbola untuk membangkitkan fantasi remaja yang menyaksikannya. Penggunaan *dubbing* berupa aksan Buleleng dalam animasi ini ditujukan untuk memperkuat kesan Buleleng dalam animasi ini. Media pendukung yang diciptakan digunakan sebagai pengantar dan penggugah minat sasaran untuk mengenal prasi lebih jauh lagi.

SUMBER PUSTAKA

Ahmadi, H. Abu dan Widodo Supriyono. *Psikologi Belajar*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.

Sarwono, Jonathan dan Hary Lubis. *Metode Riset untuk Desainer Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV.Andi Offset, 2007.

Sarwono, Sarlito W. *Psikologi Remaja*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015.

Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.

Suyanto, M. 2005. *Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta: Andi Offset.