

Perancangan Animasi 2D Warisan Budaya Senjata Tradisional Kerambit

Muhammad Hanif Syofwan

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang

Eko Purnomo

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr, Hamka, Air Tawar, Kec. Padang Utara, Kota Padang,
Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Korespondensi penulis: muhhanifsyofwan@gmail.com

Abstract. Teenagers, especially in West Sumatra, do not know about kerambit as a traditional weapon originating from West Sumatra. Even though the kerambit itself was used by the US army as a military weapon, its origins were not really known by the West Sumatran teenagers themselves. This is the result of teenagers' lack of curiosity about history and a lack of media that can attract their attention. The aim of designing this 2D animation is to foster teenagers' interest in studying history with new media and provide education about kerambit and its history through 2D animation media by utilizing social media as promotional media. The method used in this design is the 4D method, which consists of define, design, develop and disseminate. Using the 5W+1H data analysis method. This design produces main media in the form of 2D animated videos, and supporting media in the form of t-shirts, printed posters, stickers, social media content, Acrylic stands, and x-banners.

Keywords: 2D Animation, Kerambit, Traditional Weapons

Abstrak. Kaum remaja khususnya di daerah Sumatera Barat tidak mengetahui kerambit sebagai senjata tradisional yang berasal dari Sumatera Barat. Padahal kerambit sendiri digunakan oleh tentara US sebagai senjata kemilliterannya tetapi kerambit tidak terlalu dikenal asal-usulnya oleh remaja Sumatera Barat itu sendiri. Hal ini diakibatkan dari rasa keingintahuan remaja akan suatu sejarah sangatlah sedikit dan kurangnya media yang bisa menarik perhatian mereka. Tujuan dari perancangan animasi 2D ini adalah untuk menumbuhkan minat remaja untuk mempelajari sejarah dengan media baru dan memberikan edukasi tentang kerambit dan sejarahnya melalui media animasi 2D dengan memanfaatkan media sosial sebagai media promosinya. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode 4D, yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Dengan menggunakan metode analisis data 5W+1H. Perancangan ini menghasilkan media utama berupa video animasi 2D, dan media pendukung berupa baju kaos, poster cetak, stiker, konten sosial media, *standing Acrylic*, dan *x-banner*

Kata kunci: Animasi 2D, Kerambit, Senjata Tradisional

LATAR BELAKANG

Di Indonesia, keberagaman budaya menjadi salah satu aset yang paling berharga karena budaya Indonesia memiliki ciri khas tersendiri dari Masing-masing suku yang membawa keunikan budayanya. Keberagaman Budaya ini dapat dilihat dari segi pakaian daerah, makanan, alat musik, dan senjata tradisional daerah. Senjata tradisional merupakan warisan budaya yang penting bagi masyarakat di seluruh dunia. Kebanyakan senjata tradisional digunakan untuk pertahanan dan perburuan, namun ada juga yang digunakan untuk upacara adat atau sebagai simbol kekuatan dan keberanian.

Sumatera Barat sebagai salah satu provinsi di Indonesia memiliki berbagai macam senjata tradisional yang digunakan pada zaman dahulu. Salah satu senjata tradisional khas Sumatera Barat adalah kerambit. Kerambit adalah senjata tradisional yang berasal dari suku minang, senjata ini relatif kecil dan berbentuk bulan sabit dengan ganggang yang terbuat dari kayu dan ujung yang runcing menyerupai kuku harimau terbuat dari tulang ataupun besi. Namun dari segala keunggulannya, tidak banyak orang yang mengetahui bahwa senjata kerambit asal Minang ini dipakai oleh tentara Amerika Serikat sebagai senjata militernya.

Berdasarkan survei yang penulis lakukan menggunakan *google form*, dengan total 27 responden yang berada di Sumatera Barat dengan rata rata pendidikan responden masih dalam jenjang pendidikan SMP, terdapat 88,9% yang mengetahui tentang senjata kerambit namun hanya 52,2% yang tau tentang sejarah dari kerambit tersebut. Hal ini menandakan walaupun remaja zaman sekarang telah mengetahui akan senjata kerambit, tetapi masih ada yang masih belum mengetahui bagaimana senjata kerambit pertama kali dibuat. dan dari 27 responden, 85,2% tertarik untuk belajar tentang kebudayaan yang mengangkat tema senjata tradisional melalui video animasi 2D.

Masyarakat khususnya remaja hanya mengetahui perkembangan zaman melalui *smartphone* untuk mendapatkan hiburan baik dari sosial media, permainan ataupun video pendek. Salah satu jenis hiburan yang berjeniskan video yaitu Animasi 2D. Dengan adanya animasi 2D ini, diharapkan dapat menjadi ilmu tambahan bagi remaja yang masih belum mengetahui senjata tradisional kerambit ini berasal dari minangkabau dan bisa mengetahui lebih lanjut mengenai senjata kerambit ini, maka dari itu, penulis menyimpulkannya untuk dijadikan sebuah judul dari karya akhir ini yaitu “Perancangan Animasi 2D Warisan Budaya Senjata Tradisional Kerambit”

KAJIAN TEORITIS

Pada zaman dahulu, senjata tidak hanya digunakan untuk berburu, namun senjata dipercaya memiliki kekuatan magis dan digunakan sebagai pelengkap pakaian adat. Tiap tiap daerah yang ada di Indonesia, termasuk Sumatera Barat memiliki adat dan peninggalan masing-masing. Sumatera barat sendiri memiliki peninggalannya sendiri termasuk senjata tradisional, yaitu, kerambit, sumpitan, ruduih, klewang, karih, dan piarik.

Dari banyaknya senjata peninggalan suku Minang, senjata yang bernama kerambit yang sering terdengar. *Kurambik* atau yang biasanya dikenal dengan sebutan kerambit merupakan jenis senjata asli Minangkabau Sumatera Barat. Menurut Fernando (2013) sejarah

munculnya senjata kerambit ini diciptakan oleh salah satu penasehat Sultan Sri Maharaja Diraja yang bernama “Datuak Suri Diraja” yang dipanggil dengan Ninik Datuak Suri diraja oleh anak-cucu sekarang. Dalam misi memperluas daerah kerajaan yang dikarenakan oleh semakin padatnya penduduk. Imigrasi dibagi menjadi empat rombongan keempat daerah yang berbeda. Empat rombongan ini dipimpin oleh pengawal kerajaan yang masing-masing bernama Kucieng Siam, Harimau Campo, Kambieng Hutan dan Anjieng Mualim. Semenjak perluasan daerah dilakukan Datuak Suri Diraja mengajarkan dan mewariskan gerakan silat kepada empat pengawal kerajaan. Salah satu muridnya yang bernama Harimau Campo diajarkan silat khusus yang bernama silat harimau. Silat harimau ini banyak menggunakan gerakan tangan yang tegas seperti harimau, sehingga Harimau Campo dibekali senjata yang bernama *kurambik* oleh Datuak Suri Diraja. *Kurambik* Minangkabau mempunyai lekukan L pada bilah bajanya sedangkan *kurambik* Jawa Barat memiliki Lekukan setengah lingkaran. Anatomi dari kerambit, yaitu bilah, punggung bilah, cincin jari, dan pegangan.

Namun sejarah dan kehebatan dari senjata kerambit ini tidak diketahui oleh banyak kalangan terkhususnya remaja. Animasi 2D dipilih sebagai media penyalur informasi untuk meningkatkan minat remaja terhadap sejarah warisan budaya terkhususnya pada kerambit. Animasi adalah gambar bergerak yang terdiri dari kumpulan objek yang ditata secara beraturan dan mengikuti pergerakan tertentu pada tiap pertambahan waktu. Menurut Suciadi (2003) animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya. Animasi adalah sebuah metode yang dimana gambar atau objek dimanipulasi untuk bisa bergerak. Animasi memiliki beberapa klasifikasi, yaitu dari teknik pembuatan dan bentuk karakter. Animasi 2D termasuk ke dalam klasifikasi berdasarkan bentuk karakter. Animasi 2D lebih biasa dikenal sebagai film kartun. Animasi dua dimensi atau 2D ditandai dengan karakter dan objeknya yang dibuat dalam ruang dua dimensi. Menurut Syahrizani (2023) Proses pembuatan animasi 2D terbagi menjadi 3 tahap, yaitu *Pre-Production*, *Production*, dan *Post-Production*.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan animasi senjata tradisional kerambit ini menggunakan Metode 4D. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Perancang menggunakan dua kategori data yaitu data primer dan data

sekunder. Perancang melakukan beberapa metode untuk mendapat data primer, yaitu melalui kegiatan wawancara dan kuisioner, sedangkan data sekunder perancang peroleh dari internet berupa artikel, *website*, e-jurnal dan juga literatur kajian pustaka. Metode analisis data yang digunakan oleh perancang yaitu metode analisis 5W + 1H.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancang memvisualisasikan gambar dan juga elemen-elemen pendukung animasi 2D ini dengan visual-visual yang menarik dan juga mudah dipahami oleh pengguna sosial media, terutama remaja yang menjadi sasaran utama dalam animasi 2D ini.

Media utama

1. Video Animasi 2D



Gambar 1. Animasi 2D “Kurambik”

Animasi senjata tradisional kerambit, yang bertipekan *short animation* dengan *ilustrasi anime-style*. Dalam animasi ini dengan *genre historical* yang akan menceritakan sejarah awal kerambit.

Media Pendukung

1. Poster



Gambar 2. Final Mockup Poster

Poster adalah media promosi yang menggunakan elemen visual seperti gambar, garis, dan kata-kata untuk menyampaikan pesan secara singkat dan menarik perhatian calon audiens.

2. *Acrylic Display*



Gambar 3. Final *Acrylic Display*

Acrylic Display adalah media promosi untuk karya yang sudah dirancang. Belakangan ini, Akrilik display sangat populer di kalangan remaja untuk menjadi hiasan di kamarnya. Akrilik display ini bisa diletakkan di atas meja belajar, lemari pajangan, atau etalase jendela.

3. Sticker



Gambar 4. Final Stiker

Stiker adalah media informasi visual berupa lembaran kecil kertas atau plastik yang ditempelkan media ini bisa digunakan diberbagai tempat seperti di laptop, di meja, ataupun di barang kesukaan lainnya

4. X-Banner



Gambar 5. Final *Mockup X-Banner*

X-banner merupakan media promosi yang tidak hanya bisa ditempatkan di luar namun juga bisa di dalam ruangan dengan tanpa mengurangi nilai estetika. *X-Banner* memiliki desain yang menarik dan penuh warna sehingga akan membuat audiens menjadi penasaran.

5. Konten sosial media



Gambar 6. Final *Mockup Konten Sosial Media*

Promosi melalui media sosial adalah sebuah bentuk pemasaran yang terjangkau dengan memanfaatkan *platform* sosial media yang pada zaman sekarang telah menjadi suatu hal yang umum, promosi ini dilakukan agar cakupan target audiens akan lebih luas.

6. Baju Kaos



Gambar 7. Final *Mockup* Baju Kaos

Baju kaos adalah media yang menarik karena selain menjadi barang yang wajib dipakai oleh semua orang, baju kaos juga bisa menjadi media promosi yang efektif karena baju bisa menjadi media promosi berjalan yang mampu menjangkau target audiens dengan cukup luas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari perancangan karya akhir dengan judul Animasi 2D Budaya Senjata Tradisional Kerambit dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Tujuan perancangan animasi 2D budaya senjata tradisional kerambit ini adalah menjelaskan sejarah kerambit pada kalangan remaja khususnya di daerah Sumatera Barat tidak mengetahui kerambit sebagai senjata tradisional yang berasal dari Sumatera Barat. Padahal kerambit sendiri digunakan oleh tentara US sebagai senjata kemilliterannya tetapi kerambit tidak terlalu dikenal asal-usulnya oleh remaja Sumatera Barat itu sendiri.

Jadi animasi 2D ini bertujuan untuk menumbuhkan minat target audien mempelajari sejarah dengan media baru dan memberikan edukasi tentang kerambit dan sejarahnya melalui media animasi 2D. Ilustrasi pada animasi 2D ini menggunakan gaya art anime style yang menarik dan awam di mata remaja sehingga lebih remaja menjadi tertarik dan mudah menerima informasi yang disampaikan. Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan karya akhir ini menggunakan Model pengembangan 4D yaitu *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perancangan), *develop* (tahap pengembangan) dan *disseminate* (tahap penyebaran).

Selain animasi 2D sebagai media utama, penulis juga menggunakan media pendukung, seperti, baju kaos, poster cetak, stiker, konten sosial media, *standing Acrylic*, dan

x-banner yang mendukung penyampaian informasi terkait dengan animasi 2D budaya senjata tradisional kerambit.

Berdasarkan hasil dari pembahasan Animasi 2D Budaya Senjata Tradisional Kerambit dapat disimpulkan beberapa saran, yaitu:

1. Dengan adanya animasi 2D ini diharapkan *target audience* dapat memperoleh informasi tentang mengetahui sejarah tentang kerambit yang merupakan warisan budaya dan dapat meningkatkan minat untuk belajar sejarah baik itu melalui media animasi 2D atau media lainnya.
2. Tugas akhir ini diharapkan bisa bermanfaat bagi yang membutuhkan informasi terkait tentang sejarah tentang kerambit sebagai warisan budaya baik itu pelajar maupun mahasiswa yang membutuhkan informasi untuk kegiatan akademis maupun kegiatan lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- Asih Purwanti, Haryanto. (2015). Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol.2, 193.
- Bustaman, Burmansyah. (2001). *Web Design dengan Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta: Andi Offset
- Fernando, Ferry. (2013). Perancangan Buku Senjata Kurambik Khas Minangkabau Sumatera Barat. *DEKAVE*, Vol.3, 15-30.
- Handayani, M. T. (2022). *Motion Graphic: Tugas, Peran, dan 5 Software Penting*. (Online). <https://www.ekrut.com/media/motion-graphic> Diakses 8 Juni 2023.
- Islandscrip. *Membuat Animasi Kartun dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: Datakom Lintas Buana. 2008
- Jamal, Mid. (1986). *Filsafat dan Silsilah Minangkabau*. CV Tropic: Bukittinggi.
- Kusumo. (2023). *Senjata Tradisional Minangkabau*. (Online). <https://milenialjoss.com/senjata-tradisional-minangkabau/> Diakses pada 9 Mei 2023.
- Lim. (2023). *Pencarian Data Mengenai Kurambik*. Hasil Wawancara Pribadi: 5 Juni 2023, Kecamatan Sungai Pua
- Mayer, R.E., & Moreno, R. (2002). Animation as an Aid to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 14, 87-99.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: C.V Alfabeta.

- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2017). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Suciadi. (2003). *Menguasai Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta: Dinastindo.
- Setyaningsih, Yunita. (7 April 2023). *Pengertian Animasi beserta Konsep Dasar, Prinsip, Proses Produksi, dan Jenisnya*. (Online). <https://dianisa.com/pengertian-animasi/> Diakses pada 9 Mei 2023
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Syahriszani, Rezi. (2023) *Pengertian Animasi 2D, Teknik, dan Cara Pembuatan Animasi* (Online). <https://wantek.id/pengertian-animasi-2d/> Diakses tanggal 6 Juli 2023.