

Perancangan Film Pendek Animasi 2D sebagai Media Pelestarian Legenda Kebo Kicak di Kabupaten Jombang

Rifas Dwi Armiami^{1*}, Gunawan Susilo²

1,2 Universitas Negeri Malang

DOI:

<https://doi.org/10.47134/dkv.v2i3.4148>

*Correspondence: Rifas Dwi Armiami

Email:

rifas.dwi.2102536@students.um.ac.id

Received: 09-06-2025

Accepted: 16-07-2025

Published: 28-08-2025



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (BY SA) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah film pendek animasi 2D sebagai media pelestarian legenda Kebo Kicak dari Kabupaten Jombang, dengan target audiens anak-anak usia 5-12 tahun. Perancangan ini ditujukan untuk mengenalkan kembali budaya lokal di tengah tantangan globalisasi. Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking* yang meliputi lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Proses pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan studi literatur, yang kemudian dianalisis menggunakan teori 5W+1H untuk membedah permasalahan dan kebutuhan proyek. Hasil akhir dari perancangan ini adalah sebuah film pendek animasi 2D berjudul "Legenda Kebo Kicak" dengan durasi 10 menit 40 detik. Film ini akan dipublikasikan melalui platform YouTube untuk menjangkau audiens sasaran secara luas dan efektif, sekaligus menjadi media edukasi budaya yang modern dan relevan.

Kata Kunci: film pendek, animasi 2d, Kebo Kicak

Abstract: This research aims to design a 2D animated short film as a medium for preserving the Kebo Kicak legend from Jombang Regency, targeting an audience of children aged 5-12. This project is intended to reintroduce local culture amidst the challenges of globalization. The design method used is *Design Thinking*, which includes five stages: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. The data collection process was conducted through observation, interviews, and literature study, which was then analyzed using the 5W+1H theory to break down the project's problems and needs. The final output of this design is a 2D animated short film titled "The Legend of Kebo Kicak" with a duration of 10 minutes and 40 seconds. The film will be published on the YouTube platform to reach the target audience broadly and effectively, serving as a modern and relevant medium for cultural education.

Keywords: shot film, 2D animation, Kebo Kicak

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan arus globalisasi menciptakan paradoks dalam kehidupan masyarakat modern. Di satu sisi, kemudahan mengakses informasi dan budaya global membuka pintu pengetahuan yang tak terbatas. Namun, di sisi lain, hal ini berisiko mengikis identitas budaya lokal yang menjadi akar kearifan suatu masyarakat. Globalisasi, sebagai proses integrasi dunia tanpa batas geografis (Saodah et al., 2020), tidak hanya membawa pertukaran ide, tetapi juga gelombang budaya asing yang perlahan berpotensi menggeser minat generasi muda terhadap warisan leluhur. Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (2020) menyatakan bahwa anak-anak cenderung memanfaatkan gadget untuk menonton YouTube (52%) dan bersosial media (42%). Tren ini tidak hanya merefleksikan perubahan pola konsumsi media, tetapi juga mengisyaratkan ancaman serius terhadap kelestarian cerita-cerita lokal yang semakin terlupakan.

Di Kabupaten Jombang, Jawa Timur, Legenda Kebo Kicak menjadi contoh nyata dari fenomena ini. Kisah ini tidak hanya menjelaskan asal-usul penamaan daerah tersebut, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai luhur seperti penghormatan kepada orang tua, tanggung jawab atas kesalahan, dan prinsip timbal balik dalam setiap tindakan (Kurniawan, 2022). Ironisnya, banyak masyarakat Jombang sendiri yang tidak mengenal cerita ini. Penelitian Amalia et al. (2024) mengonfirmasi bahwa generasi muda sering menganggap budaya lokal sebagai sesuatu yang kuno, sehingga lebih tertarik pada tren global yang dianggap lebih kekinian. Kondisi ini mempertegas perlunya media inovatif yang mampu menyatukan tradisi dengan teknologi, sekaligus memenuhi selera generasi digital akan konten yang edukatif dan menghibur. Film pendek animasi 2D muncul sebagai solusi yang strategis. Menurut Yasa (2019), media animasi mampu menyampaikan cerita kompleks melalui kombinasi visual, narasi, dan audio yang menarik, sehingga efektif untuk meningkatkan pemahaman dan ketertarikan audiens, terutama anak-anak. Penelitian Nurlaila (2022) juga menegaskan bahwa animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi dapat menjadi alat edukasi yang memberdayakan kearifan lokal.

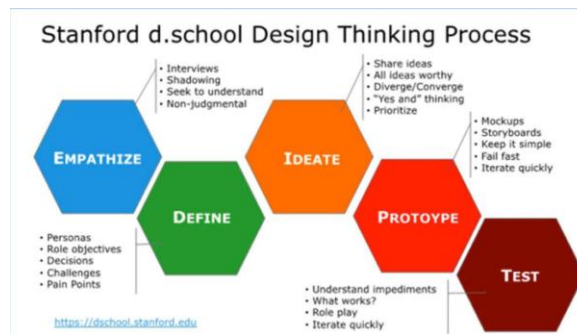
Tinjauan yang dilakukan terhadap beberapa karya dan penelitian terdahulu juga memperkuat urgensi mengenai animasi sebagai media pelestarian kebudayaan lokal. Achmad Fakhurrozi (2022) berhasil memanfaatkan *short film* animasi "*Cakra-The Growing Hope*" untuk memperkuat *branding* Universitas Negeri Malang, dengan capaian 12.000 tayangan dan peningkatan kesadaran publik terhadap institusi tersebut. Sementara itu, Khurotul Uyun (2024) membuktikan efektivitas animasi 2D dalam memvisualisasikan Legenda Gunung Arjuna, menggunakan pendekatan *Design Thinking* untuk menyesuaikan cerita tradisional dengan konteks masyarakat modern. Dengan demikian, transformasi legenda Kebo Kicak ke dalam bentuk animasi bukan hanya upaya pelestarian, tetapi juga investasi budaya untuk membangun kesadaran generasi muda terhadap identitas lokal. Ketiga studi ini mengonfirmasi bahwa animasi tidak hanya menjawab tantangan era digital, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai budaya secara substansial.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan ini bertujuan merancang film pendek animasi 2D tentang legenda Kebo Kicak sebagai upaya pelestarian budaya di Kabupaten Jombang. Melalui pendekatan kreatif yang memadukan visual menarik, narasi budaya, dan teknologi digital, film pendek animasi 2D ini diharapkan dapat mengembalikan minat generasi muda terhadap warisan lokal sekaligus menjadi alternatif konten edukatif yang bersaing dengan budaya global. Perancangan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis pembuatan film pendek animasi 2D, tetapi juga pada penyampaian nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam legenda, sehingga mampu menumbuhkan rasa bangga dan kepedulian terhadap budaya daerah. Dengan demikian, film pendek animasi 2D menjadi media strategis untuk memastikan keberlanjutan cerita lokal di tengah dinamika masyarakat yang semakin terhubung dengan dunia global.

Metodologi

Perancangan film animasi pendek 2D sebagai pelestarian legenda Kebo Kicak di Kabupaten Jombang menggunakan metode perancangan *Design Thinking* yang dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown. *Design Thinking* sendiri merupakan cara berpikir praktis dan kreatif dalam

memecahkan masalah dengan lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Shanks, 2010).



Gambar 1. Metode Design Thinking

Sumber: *The 5 Phases of the Design Thinking Process* (source: Stanford d.school)

Metode perancangan Design Thinking didukung dalam tahap *prototype* dengan menggunakan prosedur perancangan *pipeline animation* oleh Intan Permata Sari. Menurut Sari (2019), prosedur *pipeline animation* terdiri dari 4 bagian, yaitu *idea & research*, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Kombinasi antara *design thinking* dan *pipeline animation* dipilih untuk memastikan solusi berbasis kebutuhan pengguna sekaligus mengoptimalkan proses teknis produksi film pendek animasi 2D.



Gambar 2. Prosedur animasi 2D (Pipeline animation)

(Sumber: Prosedur animasi 2D (*pipeline animation*) oleh Intan Permata Sari)

Tahapan dalam *Design Thinking* adalah sebagai berikut:

a. *Empathize*

Empathize adalah tahap dalam melakukan pendekatan terhadap pengguna untuk mendapatkan informasi yang digunakan untuk mengetahui apa yang diinginkan pengguna (Ayu & Wijaya, 2023).

b. *Define*

Tahapan kedua dalam metode perancangan *Design Thinking* adalah *define*. Menurut Mahardika et al (2022) *define* adalah tahap di mana dilakukan pengamatan untuk menentukan inti permasalahan yang telah dianalisis dan diidentifikasi.

c. *Ideate*

Tahap *ideate* berfokus pada penciptaan solusi melalui *brainstorming*, sketsa, dan penyusunan skenario serta *storyboard*, didukung oleh proses pra produksi animasi 2D untuk menentukan gaya visual, karakter, dan properti.

d. *Prototype*

Setelah tahap pra produksi, dilakukan pembuatan *prototype* sebagai solusi akhir melalui tahap produksi dan pasca produksi animasi 2D, mencakup pembuatan animasi, *background*, penyatuan elemen visual, *editing*, hingga desain audio.

e. *Test*

Tahap ini merupakan implementasi *prototype* melalui uji coba dan demonstrasi kepada target audiens untuk memperoleh *feedback*, yang dilanjutkan dengan proses rilis sebagai hasil akhir dari perancangan animasi 2D.

Hasil dan Pembahasan

Empathize

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan studi literatur. Observasi dilakukan dalam dua tahap. Observasi pertama dilakukan pada 27 Januari 2025 terhadap anak-anak usia 5–12 tahun untuk mengetahui interaksi mereka dengan film animasi pendek di YouTube dan pengetahuan mereka tentang Legenda Kebo Kicak. Hasilnya menunjukkan bahwa target perancangan gemar menonton kartun di YouTube selepas pulang sekolah atau malam hari, namun mereka belum mengenal Legenda Kebo Kicak dan lebih familiar dengan legenda populer seperti Malin Kundang dan Danau Toba. Dari data tersebut menegaskan bahwa gaya kartunis cocok untuk menarik minat anak-anak dan perlunya pelestarian kebudayaan Legenda Kebo Kicak sejak dini. Observasi kedua dilakukan pada 12 Maret 2025 di lokasi pertarungan Kebo Kicak, yaitu Ringin Contong, serta di pemakaman Kebo Kicak di Desa Dapurkejambon. Kegiatan ini difokuskan sebagai referensi visual untuk bagian *environment* dalam perancangan animasi, sehingga elemen latar dapat merefleksikan *setting* cerita secara otentik.

Wawancara dilakukan pada 13 Januari 2025 dengan Pak Heru Cahyono, S.Sn., M.Pd. (Kepala Bidang Kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan) dan Pak Nasrul Ilahi (Cak Nas), budayawan ludruk Kabupaten Jombang. Dari wawancara tersebut diperoleh bahwa pelestarian cerita Legenda Kebo Kicak masih sangat kurang terutama di kalangan anak-anak, meski kondisinya kini lebih baik dibanding sebelumnya. Terdapat banyak versi cerita yang berkembang di masyarakat dan tidak ada versi yang dianggap salah, namun versi ludruk dianggap paling masuk akal. Nilai-nilai yang terkandung dalam legenda ini, menurut kedua narasumber, meliputi cinta kasih, sopan santun, pengorbanan, dan kebenaran, yaitu "*sapa salah bakal seleh, sapa bener bakal jejer*". Kedua narasumber mendukung penuh perancangan film pendek animasi 2D tentang legenda tersebut, karena media animasi yang dilengkapi audio dan latar musik dinilai relevan dengan era teknologi canggih dan kemudahan akses informasi, sehingga memudahkan anak-anak memahami narasi cerita Legenda Kebo Kicak yang kompleks.

Studi literatur pertama dimulai dengan referensi utama tentang cerita dan sejarah Legenda Kebo Kicak, yaitu buku "*KeboKicak Karang Kejambon*" (Nasrulloh, 2007) yang menyajikan sebelas versi narasi tradisional sebagai dasar konten animasi. Kedua, "*Pengantar Dasar Perencanaan dan*

Pembuatan Animasi” (Putra & Thabathaba’i, 2022) menguraikan alur produksi film animasi dalam tiga tahapan, antara lain: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahapan-tahapan tersebut merupakan standar operasional prosedur dalam produksi animasi. Ketiga, *e-book “Animasi 2D”* (Soenyoto, 2017) sebagai referensi dari tahapan dalam membuat animasi 2D dan prinsip-prinsip dalam animasi beserta metode teknis dalam animasi. Untuk menyesuaikan konten dengan karakteristik audiens, literatur psikologi perkembangan anak diulas. Menurut Zakiyah et al (2024), anak usia 5–12 tahun melewati *fase* kanak-kanak awal hingga terakhir, dengan rentang kemampuan kognitif, perhatian, dan sosial yang bervariasi, mulai dari kecenderungan bermain dan bergerak hingga kemampuan berpikir logis. Karakteristik ini diperkuat oleh Mutia (2021) yang menegaskan bahwa anak SD senang bekerja dalam kelompok dan belajar melalui pengalaman langsung. Maka dari itu, metode *testing* interaktif berupa game tanya jawab dilakukan setelah pemutaran animasi agar pesan moral tersampaikan secara optimal.

Gaya visual kartun dipilih berdasarkan temuan Palit & Sulaiman (2022) dan Rose et al dalam Li et al (2020) yang menunjukkan ketertarikan anak pada ilustrasi sederhana dan fantasi, sementara Nasution (2024) menekankan pentingnya dialog informatif yang menghindari kebosanan. Efektivitas animasi sebagai media hiburan dan edukasi didukung Yasa (2018) dan Nurlaila (2022). Suharsono & Nurahman (2024) menyoroti YouTube sebagai *platform* publikasi yang mudah diakses dan memiliki jangkauan luas. Pendekatan *storytelling* (Wardiah, 2017) menjadi kerangka pemersatu untuk menyampaikan nilai budaya dan pesan moral secara menarik kepada anak-anak.

Define

Pada tahap *define*, data yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi literatur selanjutnya akan dianalisis untuk menemukan inti permasalahan dengan menggunakan teori 5W+1H. 1) *What*: Film pendek animasi 2D ini dirancang sebagai media pelestarian Legenda Kebo Kicak. Untuk ceritanya sendiri mengambil versi ludruk yang memuat nilai cinta kasih, sopan santun, pengorbanan, dan kebenaran. 2) *Where*: Animasi akan dipublikasikan di YouTube karena jangkauannya luas dan aksesnya mudah kapan pun dan dimana pun. 3) *When*: Setelah uji coba pada 22 April 2025, film dijadwalkan tayang pada 23 April 2025 di *platform* Youtube. 4) *Why*: 2D animasi menggabungkan visual dan audio sehingga efektif sebagai media edukasi sekaligus hiburan bagi generasi muda yang lebih responsif terhadap konten digital. 5) *Who*: Target utama adalah anak-anak usia 5–12 tahun, meski materi ini terbuka untuk semua kalangan. 6) *How*: Proses perancangan meliputi *idea & research (brainstorming)*, pra produksi (*storyboard*, naskah, desain karakter dan *background*), produksi (*key motion, in-betweens* dengan teknik *tweening*), pasca produksi (*composing, editing, rendering, dan sound design*), serta *testing* interaktif dengan siswa SD di Kabupaten Jombang sebelum peluncuran ke YouTube.

Ideate

Pada tahap *ideate*, didukung oleh prosedur perancangan (*pipeline animation*) proses *brainstorming* dan pembuatan sketsa kasar dilakukan sebagai pengembangan ide dalam perancangan film pendek animasi 2D Legenda Kebo Kicak. Kegiatan ini mencakup penyusunan skenario untuk keperluan *dialogue recording*, penyusunan *storyboard*, serta penentuan *style* visual keseluruhan animasi, termasuk desain karakter, latar (*background*), dan properti.

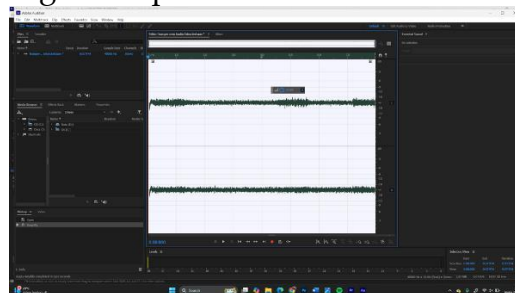


Gambar 5. Storyboard

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

d. *Dialogue recording*

Pada perancangan film pendek animasi 2D ini, audio diisi sebagian besar dengan narasi. Narasi direkam menggunakan *voice over* begitu pula dengan dialog yang terdapat di dalam cerita. Audio diedit menggunakan *software* Adobe Audition. Narasi direkam dengan suara perempuan yang lembut dan pelafalan yang baik, sehingga audiens dapat mengerti dan paham tentang cerita yang disampaikan.



Gambar 6. Dialogue Recording

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

e. *Visual design*

Warna utama dalam perancangan ini adalah warna hijau dan merah, karena kedua warna tersebut adalah perwakilan warna dari kedua karakter utama. Warna hijau dan merah juga merupakan warna dari identitas Kabupaten Jombang. Warna yang digunakan menggunakan warna-warna yang dapat menarik perhatian anak-anak atau warna *vibrant* (Asiyah, 2017) dengan menyesuaikan latar tempat, waktu, dan suasana adegan dalam cerita yang disajikan.



Gambar 7. Style warna animasi

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan film pendek animasi 2D ini adalah *hand writing* yang dibuat oleh perancang sendiri dengan dikombinasi dengan *font sans-serif*,

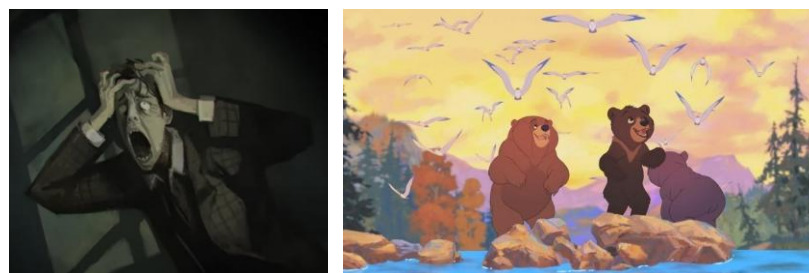
yaitu *font* Poppins yang digunakan untuk *subtitle* dan penjelasan beberapa *shot*. Penggunaan jenis *font* ini dikarenakan *font* sesuai dengan gaya ilustrasi yang menggunakan *brush* bertekstur sehingga tampak dinamis satu sama lain.



Gambar 8. Style tipografi animasi

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

Gaya ilustrasi dan visual yang digunakan adalah gaya ilustrasi kartunis dengan *finishing brush* krayon. Gaya kartunis ini cocok digunakan untuk target audiens anak-anak yang menyukai animasi kartun. Penggunaan gaya ilustrasi kartunis ini menghasilkan visual yang sederhana, sehingga memudahkan target audiens atau anak-anak dalam memahami jalan cerita.



Gambar 9. Gaya ilustrasi dan visual

(Sumber: Youtube TED-Ed <https://youtu.be/3M3L4VIZv-U?si=SOHPYHq2xBU6e2Dz> dan Film Brother Bear)

f. *Character, background, property*

Karakter utama dalam perancangan ini adalah Kebo Kicak yang akan digambarkan dengan manusia setengah kerbau dan berpakaian anak muda desa berwarna hijau sebagai representasi karakter protagonis. Dan Surontanu yang digambarkan sebagai pemuda desa yang berpakaian berwarna merah sebagai representasi karakter antagonis. Pada film pendek animasi 2D ini, terdapat 5 karakter, yaitu Joko Tulus atau Kebo Kicak, Surontanu, Wandan Manguri, Ki Ageng Pranggang, Ki Ageng Buwono. *Property* yang digunakan adalah busur panah, anak panah, gayung, dan bunga. Pada bagian *background*, menggunakan dominasi latar tempat di desa dan hutan serta terdapat pula persawahan dan sungai.



Gambar 10. Desain karakter dan properti

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

Prototype

Pada tahap *prototype*, pembuatan karya yang dilakukan sesuai dengan prosedur perancangan animasi 2D (*pipeline animation*) pada bagian produksi dan pasca produksi.

2. Produksi

Pada tahapan ini, dimulai dengan pembuatan layout yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu *animation department* dan *background department*.

a. Animation department

Pada perancangan ini, karena seluruh pembuatan ilustrasi dan aset visual dibuat secara digital penuh sejak tahap pra produksi, tahap *clean up* dan *scan* tidak diperlukan. Oleh karena itu, pada *animation department* fokus pada pengerjaan *key motion* dan *inbetween* yang langsung diolah dalam *software* Adobe After Effect tanpa perlu konversi dari kertas ke format digital.

1) Key motion

Dalam perancangan ini, teknik yang digunakan adalah teknik *tweening* atau *motion tweens*. Di mana animator hanya perlu membuat *key drawing* atau *key motion* untuk mempersingkat waktu pengerjaan agar lebih efektif. Perancangan membuat aset *key motion* di *software* Adobe Photoshop yang disesuaikan dengan *storyboard* yang telah dibuat, kemudian dilakukan *key motion* pada *software* Adobe After Effect.

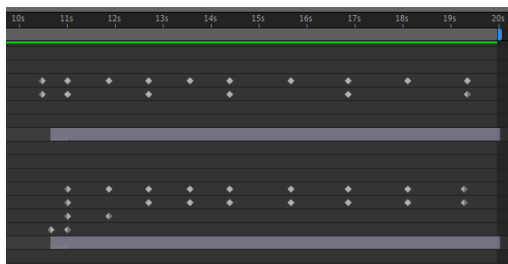


Gambar 11. Key Motion

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

2) Inbetween

Dengan menggunakan teknik *tweening* atau *motion tweens* pada perancangan ini, *inbetween* terbuat secara otomatis tergantung pada *timing* dan kecepatan yang telah ditentukan dan diatur pada *software* Adobe After Effect. Sehingga menghasilkan gerakan yang dinamis pada setiap *shot*. Pada *software* Adobe After Effect dapat terintegrasi langsung dengan Adobe Photoshop sehingga mempermudah jika terdapat perubahan pada visual.



Gambar 12. Inbetween

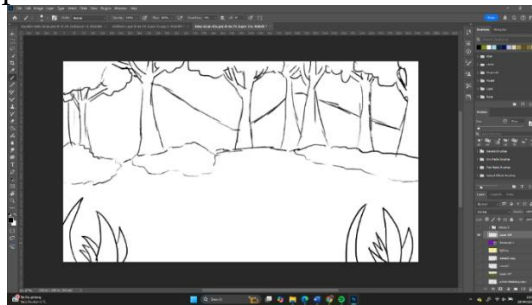
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

b. *Background department*

Tahap *background animation* ini dimulai dengan sketsa *background*, kemudian sketsa tersebut akan melalui tahap *coloring* atau tahap pewarnaan. Dalam film pendek animasi 2D ini, terdapat 9 latar tempat, yaitu rumah Joko Tulus, Hutan Dapur Kejambon, tempat pertapaan, padepokan, halaman depan rumah, perbukitan, persawahan, perkebunan pohon maja, dan sungai dengan terdapat pohon beringin yang akan divisualkan pada tahapan ini.

1) *Sketch*

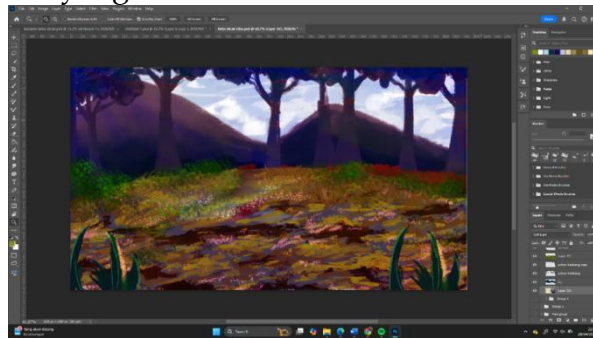
Sketsa dibuat secara digital sesuai dengan kebutuhan *background* yang telah ditentukan pada tahap pra produksi. Sketsa dibuat langsung dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop.



Gambar 13. Sketsa Background
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

2) *Coloring*

Tahap *coloring* adalah tahap dalam pemberian warna pada desain sketsa yang telah dibuat. Pemberian warna ini menggunakan *software* Adobe Photoshop dengan memberikan tekstur *brush* yang dinamis.



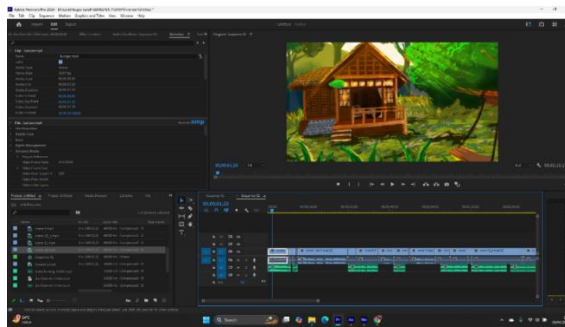
Gambar 14. Coloring Background
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

3. Pasca produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir dari sebuah perancangan animasi yang meliputi *composting*, *editing*, *online editing*, *render* dan *release* atau publikasi. Namun, pada tahap *release* masuk ke dalam tahap *design thinking* bagian *test*.

a. *Composting*

Tahap *composting* adalah tahap menyatukan semua hasil animasi menjadi satu komposisi yang disesuaikan dengan *storyboard*. *Composting* dilakukan pada *software* Adobe Premier Pro.

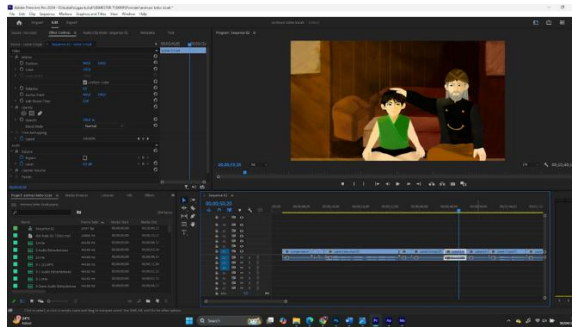


Gambar 15. Composing

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

b. *Editing*

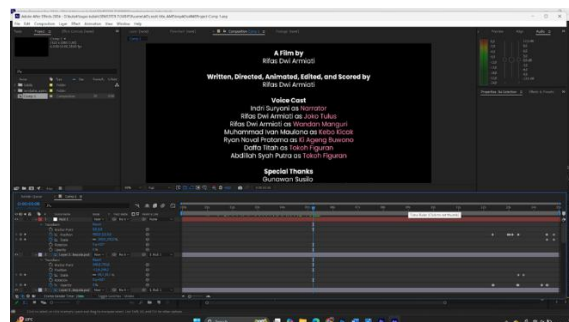
Pada tahap *editing*, dilakukan pemberian elemen-elemen yang diperlukan dalam animasi, seperti *opening*, *grading*, transisi, efek dan *credit title*. Tahap ini, dilakukan pada *software* Adobe Premier Pro.



Gambar 16. Editing

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

Pada tahap ini juga ditambahkan *credit title* yang dibuat menggunakan *software* Adobe After effect untuk dianimasikan pula. *Credit title* berfungsi sebagai bentuk apresiasi untuk orang-orang yang tergabung dalam proses produksi yang secara langsung terlibat dalam perancangan film pendek animasi 2D.

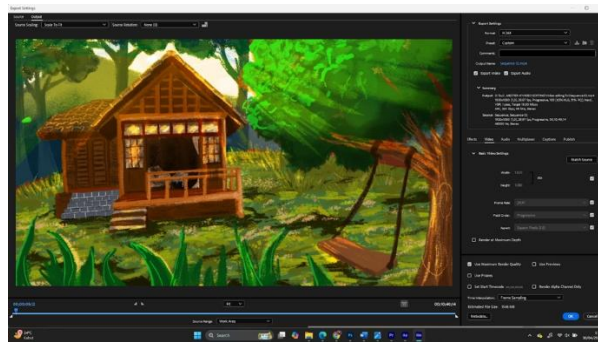


Gambar 17. Credit Title

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

c. *Render*

Pada perancangan film pendek animasi 2D ini, *file* video di-*export* dengan menggunakan format *file* H.264 atau MP4. Proses *rendering* pada perancangan ini menggunakan *software* Adobe Media Encoder.



Gambar 18. Render

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

d. *Online editing*

Tahap *online editing* merupakan tahap *sound design* di mana dilakukan penambahan audio yang telah direkam dan penambahan *sound effect* serta musik pada film animasi yang telah di-render sebelumnya. Perancangan film pendek animasi 2D ini, menggunakan *background music* dengan *genre* dramatis untuk menggambarkan suasana pertarungan dan pengorbanan dari masing-masing tokoh. Serta terdapat *background music* tentang suasana hutan. *Voice over* digunakan pada narasi dan dialog.



Gambar 19. Online Editing

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

Setelah *sound design* selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah *final render*, sehingga karya siap untuk dilakukan uji coba dan dipublikasikan. Proses *rendering* pada tahapan ini menggunakan *software* Adobe Media Encoder.



Gambar 20. Final Render

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Test

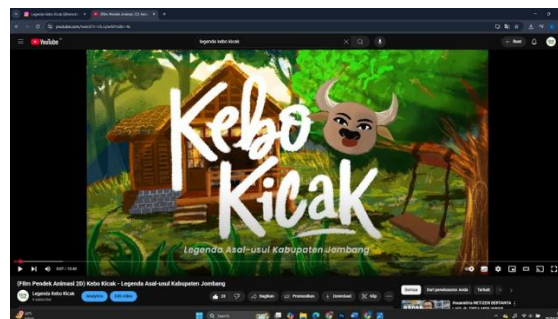
Tahap *test* adalah tahap implementasi dari hasil *prototype* yang telah dibuat dengan dilakukannya uji coba produk secara langsung ke target audiens, untuk mengetahui produk

tersebut berhasil atau tidak. Dalam proses uji coba tersebut, setelah mendemonstrasikan karya, target audiens akan diminta untuk memberikan *feedback* yang digunakan untuk menyempurnakan karya. Pada tahapan ini, didukung oleh prosedur perancangan animasi 2D (*pipeline animation*) pada pasca produksi di bagian *release*. Pada tahap ini, film pendek animasi 2D Legenda Kebo Kicak Legenda memasuki *fase release* melalui kegiatan *testing* langsung kepada target audiens. Kegiatan ini dilaksanakan pada 22 April 2025 di SDN Dapurkejambon 1, Jombang, dengan melibatkan siswa kelas 3 hingga kelas 6 berusia 9 hingga 12 tahun. Sebelum pemutaran film, siswa diberikan pertanyaan awal untuk mengetahui sejauh mana mereka mengenal legenda Kebo Kicak, dan hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar belum mengetahui cerita tersebut. Setelah film diputar, dilakukan sesi tanya jawab untuk mengukur pemahaman dan kesan mereka terhadap isi film, karakter, narasi, serta nilai-nilai yang disampaikan.



Gambar 21. Testing

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 22. Publish Youtube

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Kesimpulan

Perancangan film pendek animasi 2D “Kebo Kicak – Legenda Asal-usul Kabupaten Jombang” merupakan upaya pengenalan dan pelestarian budaya lokal dari Kabupaten Jombang, yaitu Kebo Kicak, yang ditujukan khususnya kepada anak-anak usia 5–12 tahun, dengan pendekatan visual kartun dan narasi ringan yang disesuaikan dengan karakteristik audiens. Di dalam film pendek animasi 2D ini, juga digunakan sebagai media untuk penanaman nilai-nilai moral kepada anak-anak. Dengan durasi 10 menit 40 detik, gaya ilustrasi kartunis yang cerah, dan narasi santai, film ini tidak hanya menghibur, melainkan juga mendidik, sehingga diharapkan dapat terus memperluas jangkauan melalui publikasi di YouTube. Ke depannya, diharapkan media ini dapat menjadi fondasi bagi inisiatif serupa dalam pelestarian berbagai legenda daerah, mendorong partisipasi aktif generasi muda dalam mengenal budaya lokal, serta memicu inovasi konten

edukatif yang relevan dengan perkembangan teknologi dan preferensi digital. *Feedback* yang diberikan target audiens menunjukkan hasil yang positif. Target audiens mampu menyebutkan nama dan peran karakter, menyatakan bahwa film tersebut seru dan tidak membosankan, serta memahami narasi dengan baik. Nilai-nilai moral seperti sopan santun, kemurahan hati, dan keberanian dalam membela kebenaran berhasil ditangkap meskipun dengan jawaban singkat. Bahkan, salah satu siswa dapat menceritakan ulang isi film. Untuk mendorong partisipasi, target audiens yang berani menjawab diberikan *merchandise* sebagai bentuk apresiasi. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pelestarian Legenda Kebo Kicak melalui media animasi berhasil tersampaikan dengan baik.

Selanjutnya, film dipublikasikan secara luas melalui *platform* Youtube pada 23 April 2025, bertepatan dengan pameran karya yang diselenggarakan. Film ini sendiri memiliki judul “Kebo Kicak – Legenda Asal Usul Kabupaten Jombang”. Keberhasilan film pendek animasi 2D “Kebo Kicak” membuktikan bahwa animasi adalah media yang sangat efektif untuk melestarikan legenda lokal bagi anak-anak. Temuan ini mengimplikasikan bahwa model dengan gaya visual kartun yang didistribusikan melalui *platform* digital, seperti YouTube dapat direplikasi untuk mengangkat cerita daerah lainnya. Oleh karena itu, disarankan untuk mengembangkan seri animasi legenda Nusantara, membuat materi edukasi pendukung untuk diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah, dan mendorong kolaborasi antara kreator dengan institusi pemerintah untuk memastikan pelestarian budaya yang relevan dan berkelanjutan bagi generasi muda.

Daftar Pustaka

- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118.
- Amalia, M., Lestari, S., & Mulyana, A. (2024). Dampak Globalisasi Terhadap Sistem Pendidikan Menurut Perspektif Hukum dan Sosiologi. *Indonesian Journal of Law and Justice*, 2(2), 16.
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 2(1), 68–75.
- Fakhrurrozi, A., Susilo, G., & Hermanto, Y. A. L. (2023). Perancangan Film Pendek Animasi Cakra–The Growing Hope untuk Mendukung Branding Universitas Negeri Malang. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 3(9), 1262–1280.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2020). Hasil Survei Pemenuhan Hak Dan Perlindungan Anak Pada Masa Pandemi Covid-19.
- Kurniawan, D. P. (2022). Perancangan Buku Cerita Bergambar Anak sebagai Media Pelestarian Legenda Kabupaten Jombang iKebo Kicakî. Skripsi. Malang: Jurusan Desain Grafis Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya.
- Li, M., Chen, Y., Wang, J., & Liu, T. (2020). Children’s attention toward cartoon executed photos. *Annals of Tourism Research*, 80, 102799.
- Mahardika, I. G. A., Putra, I. G. J. E. P., & Tiawan, T. (2022). Solusi Inovatif dengan Pendekatan Design Thinking untuk Menggali Potensi Ekonomi Desa. *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer*, 5(2), 197–209.
- Mutia, M. (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education. *Fitrah: International Islamic Education Journal*, 3(1), 114-131.

- Nasrulloh, F. (2007). *KEBOKICAK KARANG KEJAMBON*. Jombang: Penerbit Proses Kreatif II 2007 Universitas PGRI Jombang.
- Nasution, A. A. S. (2024). Designing an Animated Film with the Theme of the November 10 1945 Event in Surabaya titled 'The Battle of the Heroic City'. *Jurnal VICIDI*, 14(1).
- Nurlaila, N. (2022). Roro Jonggrang: Animation Of Folklore For National Cultural Education Media. *Rekam*, 18(1), 37–50.
- Palit, R. A., & Sulaiman, N. (2022). REPRESENTASI BUDAYA POPULAR DALAM ILUSTRASI KARTUN YESUS KRISTUS DI SITUS PENYEDIA GAMBAR ONLINE. *Serat Rupa*, 6(2), 178–203.
- Putra, R. W., & Thabathabaîis, A. (2022). *Pengantar Dasar Perencanaan dan Pembuatan Film Animasi*. Penerbit Andi.
- Saodah, S., Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh globalisasi terhadap siswa sekolah dasar. *Pandawa*, 2(3), 375-385.
- Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(1), 43–52.
- Shanks, M. (2010). *An introduction to design thinking process guide*. Stanford University. Diakses pada Februari, 23, 2025
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suharsono, J. P., & Nurahman, D. (2024). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Peningkatan Pelayanan Dan Informasi. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 7(1), 298–304.
- Uyun, K. (2024). Visualisasi Legenda Gunung Arjuna dalam Animasi 2D sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Jawa Timur. *Skripsi*. Malang: Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang.
- Wardiah, D. (2017). Peran storytelling dalam meningkatkan kemampuan menulis, minat membaca dan kecerdasan emosional siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2), 42–56.
- Wijaya, R., Iriaji, I., & Prasetyo, A. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Proses Pembuatan Topeng Malang untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X SMK. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 3(3), 338–352.
- Yasa, G. P. P. A. (2018, November). Animasi Sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya Berkelanjutan. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 1, pp. 110-116).
- Yasa, G. P. P. A. (2019, Februari). Animasi Si Uma: Representasi Lokalitas dan Budaya Bali. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 2, pp. 333-339).
- Zakiyah, S., Hasibuan, N. H., Yasifa, A., Siregar, S. P., & Ningsih, O. W. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79.