

**VISUALISASI CERITA RAKYAT “*I SIAP SELEM*”
BERBASIS ANIMASI 2D *MOHO ANIMATION*
SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN MORAL ANAK**

Oleh:

I Gusti Ngurah Arya Wiranatha , NIM 2302071001

Jurusan Seni dan Desain

ABSTRAK

Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lalu yang menjadi ciri khas di setiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Di Bali, salah satu cerita rakyat yang cukup dikenal adalah dongeng “I Siap Selem”. Generasi muda di zaman sekarang cenderung memiliki minat yang rendah untuk sekedar membaca atau mencari tahu tentang kebudayaan di Indonesia, cerita rakyat dianggap sudah ketinggalan zaman dan tidak relevan lagi dengan zaman sekarang. Dalam perkembangan teknologi, banyak cara yang bisa digunakan untuk melestarikan budaya lokal. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media animasi 2D. Hasil dari perancangan ini berupa video animasi 2D berdurasi 14 menit dan 2 detik dengan media pendukung berupa gantungan kunci, stiker, totebag, t-shirt, tumbler, poster, pin dan video trailer. Berdasarkan proses perancangan animasi 2D cerita rakyat “I Siap Selem”, dapat disimpulkan bahwa visualisasi animasi 2D mampu menjadi media yang efektif dalam memperkenalkan dan melestarikan cerita rakyat kepada anak-anak.

Kata Kunci: Perancangan, Cerita Rakyat, *I Siap Selem*, Animasi 2D.

ABSTRACT

Folklore refers to stories that originated from society and have developed within communities in the past, becoming a distinctive characteristics of each nation with diverse cultural traditions. These stories reflect the cultural and historical richness possessed by every society. In Bali, one very well-known folklore is the story of “I Siap Selem”. Today’s younger generation tends to show little interest in ready or learning about Indonesian culture, as folklore is often considered outdated and no longer revelant to modern times. However, with the advancement of technology, there are many ways that can be used to preserve local culture. One of these is through 2D animation. The result is a 2D animated video with a duration of 14 minutes and 2 seconds, supported by additional medias, such as keychains, stickers, totebags, t-shirts, tumblers, posters, pins and a trailer video. Based on the design process of the 2D animation adaptation of the folklore “I Siap Selem”, it can be concluded that 2D animation visualization an serve as an effective medium for introducing and preserving folklore for children.

Keywords: Design, Folklore, I Siap Selem, 2D Animation.