

Animasi Pengenalan Karakter *Jurig Leled Samak*

Encep Zainul Syah¹, Kankan Kasmana²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia, Bandung

²Magister Desain, Fakultas Pasca Sarjana Universitas Komputer Indonesia, Bandung

E-mail: ¹enza180996@gmail.com, ²kankan.kasmana@email.unikom.ac.id

Abstrak: Cerita rakyat adalah cerita yang diwariskan secara turun temurun, dari satu generasi ke generasi selanjutnya namun tidak dibukukan. Cerita rakyat pun merupakan salah satu cabang dari sebuah folklor yang berkembang di masyarakat. Di Indonesia banyak sekali cerita rakyat yang berkembang terutama di masyarakat Sunda dan salah satu cerita yang diceritakan oleh masyarakat Sunda adalah mitos mengenai jurig. Diceritakan bahwa jurig merupakan sosok yang berasal dari arwah orang yang meninggal dengan cara yang tidak wajar. Namun kini banyak sekali cerita rakyat mengenai jurig di masyarakat Sunda yang sudah mulai pudar seperti halnya cerita mengenai jurig Leled Samak. Maka dari itu perancangan ini bertujuan untuk melakukan pengenalan ulang mengenai cerita dari Jurig Leled Samak itu sendiri dengan menggunakan animasi berupa motion graphic.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, Jurig, Kebudayaan, Leled Samak.

Abstract: Folk stories are stories that are passed down from generation to generation, from one generation to the next but are not recorded. Folklore is also a branch of folklore that develops in society. In Indonesia a lot of folklore that developed, especially in Sundanese society and one of the stories told by the Sundanese people is a myth about jurig. It is said that jurig is a person who comes from the spirit of a person who died in an unnatural way. But now there are lots of folktales about suspicions in Sundanese society that have started to fade away just like the story about Jurig Leled Samak. Therefore this design aims to reintroduce the story of Jurig Leled Samak itself by using animation in the form of motion graphics.

Keywords: Culture, Folklore, Jurig, Leled Samak.

PENDAHULUAN

Folklore atau yang biasa disebut cerita rakyat merupakan cerita yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya namun tidak dibukukan. Suatu folklor sendiri dapat dikatakan sebagai sebuah identitas dari suatu daerah atau kebudayaan. Sebuah folklor biasanya mengisahkan kejadian yang terjadi di masa lalu yang dianggap penting oleh masyarakatnya sendiri, karena di dalamnya dapat berisi mengenai kehidupan masyarakat yang menyangkut aspek sosial, budaya serta suatu kepercayaan.

Menurut Brunvand dalam Danandjaja (2002), folklor terbagi menjadi tiga jenis, yaitu folklor lisan, sebagian lisan, dan bukan lisan. Salah satu suku yang memiliki ketiga folklor tersebut, yakni suku Sunda. Sunda adalah sebuah wilayah yang berada di sebelah barat pulau Jawa. Sunda sendiri merupakan suatu suku yang masih memegang teguh kebudayaannya secara turun temurun hingga saat ini. Jenis folklor yang sangat sering dijumpai di suku Sunda adalah jenis folklor lisan, misalnya saja dalam bentuk bahasa rakyat, unjukan tradisional, puisi rakyat, nyanyian rakyat dan cerita rakyat. Salah satu yang populer pada masyarakat Sunda adalah cerita rakyat.

Cerita rakyat adalah cerita atau kisah yang terjadi di masyarakat yang berkembang pada masyarakat di masa lampau. Cerita rakyat sendiri memiliki peranan yang sangat penting dalam mengendalikan kehidupan sosial masyarakat, misalnya sebagai alat untuk menghibur atau untuk menghimbau akan suatu hal yang penting.

Ada beberapa cerita rakyat yang sudah populer dari masyarakat Sunda seperti Lutung Kasarung, Nyi Pohaci Sanghiang Sri, Ciung Wanara, Prabu Siliwangi, Sangkuriang dan lain-lain. Ada pula cerita rakyat yang memiliki hubungan dengan makhluk halus ataupun hantu. Hantu atau makhluk halus secara general mengarah kepada kehidupan setelah melewati kematian. Hantu pun sering dihubungkan dengan roh atau arwah yang telah meninggalkan tubuh seseorang karena telah mengalami kematian. Definisi hantu pada umumnya berbeda-beda untuk setiap adat, peradaban, ataupun agama.

Hantu tidak memiliki bentuk tubuh yang “kasar” seperti manusia, mereka hanya memiliki bentuk tubuh berupa bayangan (Astral Body). Bahkan terkadang bentuk mereka tidak tampak terlihat sama sekali tetapi dapat terlihat dalam fenomena lain yang berupa pergerakan dari sebuah objek, lampu yang menyala dan mati dengan sendirinya, bunyi, ataupun hal-hal lainnya yang tidak mempunyai penjelasan secara logis (Tjungetsu, 2010).

Di masyarakat Sunda kata makhluk halus ditautkan dengan istilah jurig, yakni segala jenis makhluk halus yang rupanya dianggap menakutkan. Dalam penggunaannya, kata ini memiliki makna yang beragam dan multi tafsir mengingat jurig mewakili kata yang mencakup berbagai jenis hantu seperti ririwa, siluman, sileman, jin dan setan yang memiliki definisi serta konsep yang juga beragam. Dalam realitasnya jurig menjadi makhluk yang eksistensinya diyakini hadir di lingkungan sekitar masyarakat Sunda (Kasmana, 2018).

Kepercayaan masyarakat Sunda terhadap makhluk halus memang terbilang kuat, hampir di setiap kehidupan sehari-harinya dipengaruhi oleh kepercayaan terhadap kekuatan makhluk halus dan kekuatan magis. Meskipun kebanyakan dari masyarakat Sunda sudah menganut ajaran Islam, namun masih banyak orang yang melakukan tradisi dari nenek moyang dan mencampurnya dengan ajaran Islam. Selain kepercayaan yang berhubungan dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat juga percaya dengan cerita legenda alam gaib atau cerita yang memiliki hubungan dengan makhluk halus. Salah satu cerita yang sering diceritakan namun sekarang sudah mulai pudar di masyarakat, yaitu cerita mengenai Jurig Leled Samak.

METODE

Dalam permasalahan yang terdapat pada cerita Jurig Leled Samak perlu memikirkan strategi yang tepat yaitu dengan membuat suatu media audio visual yang dapat memberikan cerita serta informasi untuk siapapun yang ingin mengetahui cerita tersebut yang berupa video *motion graphic*.

Objek Penelitian

Menurut Asep (2018) Leled samak merupakan salah satu jurig yang berasal dari daerah Jawa Barat. Nama leled samak diambil dari dua suku kata yaitu leled (menggulung) dan samak (tikar) maka leled samak diartikan sebagai hantu yang berbentuk tikar yang menggulung.



Gambar 1. Bentuk Samak

Sumber: <https://www.jeryanuar.web.id/2014/09/legenda-leled-samak.html> (2019)



Gambar 2. Ilustrasi Jurig Leled Samak
sumber: <http://www.daftarhantu.web.id/daftar-hantu-seram-di-indonesia-yang-tidak-terkenal/>
(2019)

Prosedur Pengambilan Data

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan quisioner terhadap khalayak sasaran kemudian melakukan observasi langsung ke tempat dimana cerita rakyat *Jurig Leled Samak* berada lalu melakukan wawancara dengan 3 narasumber yang ada (Kuncen, Pembuka agama dan “orang pintar”. Setelah melakukan observasi dan wawancara langsung dengan narasumber, peneliti kemudian melakukan pembedahan data serta memilih masalah apa yang ada pada cerita jurig leled sama tersebut

Metode Analisa

Target audiens yang dipilih adalah remaja di Jawa Barat dengan rentang berusia 17-25 tahun berada pada semua tingkatan kelas sosial dari bawah hingga atas. Strategi yang akan digunakan adalah menggunakan pendekatan dengan bahasa Indonesia namun dengan aksen Sunda. Tujuan pendekatan menggunakan aksen Sunda adalah agar audiens merasakan bahwa cerita yang diangkat dalam media yang akan dibuat adalah berasal dari daerah Jawa Barat.

Mandatory

Perancangan media *motion graphic* mengenai cerita rakyat Jurig Leled Samak ini akan melakukan hubungan kerjasama dengan pihak dari Dinas Pariwisata dan Budaya (DISPARBUD) Jawa Barat supaya perancangan dapat terlaksana dengan baik, karena pihak dari Dinas Pariwisata dan Budaya mempunyai wewenang dalam mengelola berbagai macam cerita rakyat dan budaya yang ada di tanah Sunda.



Gambar 3. Logo Dinas Pariwisata dan Budaya Jawa Barat
Sumber: <http://disparbud.jabarprov.go.id/applications/frontend/index.php> (2020)

Strategi Kreatif dan Media

Dalam perancangan ini ada beberapa hal yang akan dijadikan sebagai strategi kreatif seperti misalnya mencampurkan *folklore* dari cerita budaya lokal dengan menggunakan media yang modern seperti *motion graphic*. Selain mencampurkan budaya lokal dengan media modern, strategi yang akan dilakukan adalah membuat jalan cerita yang memiliki alur maju dan mundur agar membuat cerita dapat lebih menarik dan tidak terlalu datar.

Rancangan Visual

Berdasarkan perancangan dalam pendekatan visual ini mengangkat konsep semi realis serta sedikit abstrak. Hal ini bertujuan agar kesan yang diberikan oleh perancangan ini lebih terasa serta lebih menarik bagi siapapun yang melihatnya serta memberikan kesan horror yang lebih intens.



Gambar 4. Contoh Ilustrasi visual pada animasi “I Am Legend Animated Comic 2”
Sumber: <https://youtube.com/> (2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Format Desain

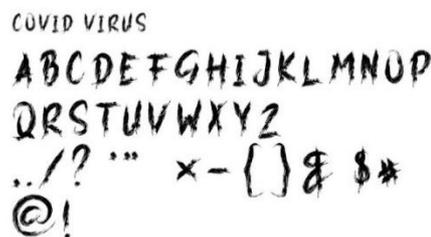
Format desain berupa video animasi *motion graphic* dengan format h264 atau mp4 yang memiliki dimensi 1024x768 pixel yang akan diunggah ke dalam *platform* Youtube. Pemilihan ukuran tersebut dibuat agar *audience* yang akan menonton animasi tersebut dapat menonton dimana saja dan diakses dengan menggunakan kuota yang tidak terlalu banyak.

Tata Letak

Layout yang dipergunakan pada *motion graphic* ini dibuat berdasarkan *layout* yang ada pada video animasi seperti umumnya yang dimana menggunakan *background* dan *foreground*.

Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan *font* Covid Virus dengan jenis *font gothic* dan jenis *fontstyle* regular sebagai judul karena jenis *font* ini dapat merepresentasikan kesan horor yang terkandung pada karakter jurig leled samak.



Gambar 5. Tipografi Covid Virus
Sumber: Pribadi (2020)

Ilustrasi

Unsur ilustrasi yang akan digunakan dalam pembuatan *motion graphic* ini menggunakan konsep semi realis serta sedikit abstrak yang menggunakan nuansa Sunda yang akan dikemas dengan nuansa horor. Ilustrasi sendiri dibuat dengan menggunakan teknik *digital painting* yang akhirnya akan dimasukkan kedalam proses *editing* pada aplikasi pengolah animasi.



Gambar 6. Ilustrasi Media
Sumber: Pribadi (2020)

KESIMPULAN

Media perancangan yang berupa animasi *motion graphic* ini merupakan media yang diharapkan dapat membawa kembali cerita-cerita yang diwariskan oleh para leluhur sebagai warisan budaya yang berharga bagi bangsa dan negara. Dalam perancangan media yang dibuat masih banyak sekali kekurangan yang terdapat di dalamnya, namun diharapkan semoga semua penelitian dan perancangan ini dapat memberikan pengetahuan baru tidak hanya untuk penulis, namun diharapkan untuk semua kalangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep (2018): *Cerita dan sejarah jurig Leled Samak*, Cipasung-Tasik (23 Desember 2018)
- Danandjaja, James. (2002). *Folklor Indonesia: IlmuGossip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Kasmana, K., Sabana, S., Gunawan, I., & Ahmad, H. A. (2018). The Sundanese Comic Ririwa Nu Mawa Pati-An Intertext of Sundanese-Islam Cosmology. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 341-348.
- Tjungetsu, R. (2010). *Perancangan Komunikasi Visual Animasi Serial "Hantu Cilik"*, Skripsi Program Sarjana, Universitas Bina Nusantara.