



Pengimplementasian Legenda Calon Arang sebagai Edukasi Budaya Nusantara dan Feminisme Melalui Animasi

Tiara Mara Antika

Anung Rachman

Rendya Adi Kurniawan

Institut Seni Indonesia Surakarta

Pos-el: antikatiara7@std.isi-ska.ac.id, anung@isi-ska.ac.id, rendya@isi-ska.ac.id

DOI: 10.32884/ideas.v8i3.862

Abstrak

Pada daerah Bali terkenal teater tradisional yang mengandung nilai feminisme yaitu pertunjukan leak atau legenda Calon Arang. Tujuan penelitian ini adalah terciptanya karya karakter animasi 2D sebagai edukasi budaya nusantara dan feminisme. Metode yang digunakan adalah desain sprint. Hasil penelitian ini adalah (1) dihasilkannya karakter animasi 2D Calon Arang yang mengangkat budaya Bali, (2) feminisme di masa lampau dan masa kini, penerapan nilai budaya Bali pada desain karakter animasi 2D Calon Arang (3), karakter animasi 2D dibuat dengan teknik *rigging bone* dengan nuansa Bali yang kental dapat menjadi sarana menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya nusantara serta sebagai simbolis feminisme masa lampau.

Kata Kunci

Animasi, budaya nusantara, calon arang, feminisme, leak

Abstract

In Bali, there are famous traditional theaters that contain feminism values, namely the leak show or the legend of Calon Arang. The purpose of this research is the creation of 2D animated character works as an education for Indonesian culture and feminism. The method used is sprint design. The results of this study are (1) The production of 2D Calon Arang animated characters that promote Balinese culture, (2) Feminism in the Past and Present, Application of Balinese Cultural Values in the Design of 2D Calon Arang Animated Characters (3). 2D animated characters made using the rigging bone technique with a thick Balinese feel can be a means of fostering a sense of pride in the culture of nusantara and as a symbol of past feminism.

Keywords

Nusantara culture, calon arang, leak, animation, feminism

Pendahuluan

Budaya nusantara adalah budaya yang ada di Indonesia sebelum Indonesia merdeka atau sebelum tahun 1945. Budaya nusantara dapat berupa kebudayaan lokal, kebudayaan daerah, atau kebudayaan yang masuk pada bangsa Indonesia dari bangsa asing (Sukmana et al., n.d.). Macam budaya nusantara antara lain rumah adat, pakaian tradisional, upacara adat, tarian, teater tradisional, dan lain-lain. Kebudayaan nusantara memiliki peran besar dalam pembentukan karakter masyarakat nusantara.

Bali terkenal dengan sebuah pertunjukan atau teater tradisional yaitu pertunjukan leak. Pertunjukan leak didasarkan pada legenda yang tidak banyak diketahui masyarakat yaitu legenda Calon Arang.

Legenda Calon Arang memuat nilai-nilai yang dapat diambil serta menjadi pelajaran bagi masyarakat Indonesia. Salah satu nilai yang terkandung dalam legenda Calon Arang adalah feminisme. Feminisme adalah ideologi dan usaha seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai kesetaraan gender. Feminisme sering kali disalahartikan sebagai pernyataan bahwa perempuan selalu benar dan laki-laki selalu salah, tentu saja tidak demikian. Dewasa ini banyak pula perempuan yang berlindung dari kata kesetaraan gender untuk setiap hal yang diperbuat (Mawaddah, Cika, and Sudewa 2019). Hal ini menjadi masalah yang cukup serius karena kesetaraan gender berarti laki-laki dan perempuan seimbang, bukan berarti memihak perempuan saja dengan sebuah pembenaran saat ia melakukan kesalahan seperti halnya Calon Arang yang memakai sihir hitam untuk menjadi lebih kuat (Afandi 2020).

Minat baca masyarakat Indonesia yang rendah adalah suatu masalah yang membuat nilai moral dari legenda ini tidak sampai kepada masyarakat (Bahtiar 2021). Legenda Indonesia Calon Arang yang

dipublikasikan dalam bentuk tulisan atau media cetak kurang efektif dalam memperkenalkan legenda tersebut. Akan sangat disayangkan apabila nilai moral ini hanya sebagian kecil masyarakat yang mengetahuinya serta tidak sampai ke generasi mendatang karena legenda ini juga bagian dari sejarah warisan leluhur yang menjadi fondasi salah satu kebudayaan nusantara yaitu leak. Untuk itu perlu sebuah media tambahan yang lebih menarik untuk memperkenalkan legenda Calon Arang, serta nilai-nilai di dalamnya. Animasi merupakan kunci dari permasalahan ini. Animasi pada dasarnya adalah suatu teknik menyusun gambar-gambar dalam frame dengan kecepatan tertentu sehingga seakan-akan bergerak. Adanya gerakan dan warna yang sesuai akan membuat masyarakat lebih tertarik untuk melihat serta mempelajari nilai-nilai dalam legenda Calon Arang khususnya feminisme. Dewasa ini animasi telah jauh berkembang terlebih pada kehidupan remaja dan masyarakat umum di Indonesia. Animasi dapat menyampaikan pesan moral, edukasi, dan juga bersifat menghibur (Clarafitri Hermanudin and Ramadhani 2019). Animasi adalah hal yang tepat untuk menceritakan legenda Calon Arang.

Perkembangan teknologi berperan besar dalam perkembangan animasi di Indonesia (Ulhaq & Fiandra, n.d. 2019). Adanya perangkat komputer, *pen tablet*, *smartphone*, dan *software* animasi dapat mempermudah pembuatan animasi. Maka dari itu, untuk menyampaikan legenda Calon Arang secara optimal sekaligus menghibur masyarakat. Penulis mencoba mengimplementasikan legenda Calon Arang pada karakter animasi 2D sederhana menggunakan teknik *rigging bone*.

Metode

Metode yang digunakan untuk pembuatan karakter animasi 2D Calon Arang adalah *Design Sprint*. *Design Sprint* adalah metode yang efektif untuk merancang karakter ini karena hanya diperlukan lima proses sebagai berikut (Thyo Priandika and Widianoro 2021) :

1. *Understand*

Tahapan hari pertama adalah memahami sebuah permasalahan. Tahap memahami dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu studi pustaka, wawancara, dan observasi. Permasalahan yang diangkat adalah minimnya pengetahuan generasi muda terhadap sejarah budaya nusantara dan isu feminisme yang telah ada sejak zaman dahulu. Feminisme sering kali disalahartikan dengan pemberontakan perempuan, tapi ternyata tidak demikian. Bahkan feminisme sudah ada pada kisah Calon Arang, bagaimana tokoh Calon Arang berusaha sejajar dan tidak diremehkan karena ia perempuan.

2. *Solutions*

Selanjutnya setelah mengerti dan memahami letak permasalahan peneliti membuat solusi permasalahan tersebut yaitu mengedukasi. Edukasi yang akan diberikan dikemas dengan semenarik mungkin agar tidak terasa membosankan.

3. *Decide*

Setelah membuat solusi permasalahan yaitu edukasi yang menarik, peneliti beralih ke tahap *decide* (memutuskan) untuk memberi edukasi dengan membuat karakter animasi 2D. Dalam legenda Calon Arang ini karakter yang paling berpengaruh dari awal hingga akhir adalah karakter Ki Rangda atau Calon Arang. Karakter Calon Arang yang terpilih sebagai karakter utama lalu direalisasikan dalam bentuk *portotype*.

4. *Portotype*

Portotype desain karakter Calon Arang dibuat dengan tahapan sketsa, *lineart*, dan *coloring* pada software Adobe Photoshop 2020 dengan karakteristik menyerupai Leak Bali. Desain tersebut dibagi perbagian tubuh dalam layer terpisah.



Gambar 1. Desain Karakter Calon Arang

Pemisahan *layer* ditujukan untuk mempermudah pemasangan *rigging bone*. Setelah desain Karakter selesai dibuat Langkah selanjutnya adalah mengimpor format Adobe Photoshop ke Adobe Animate 2018 untuk memberi *rigging bone* seperti berikut :



Gambar 2. Rigging Bone

Setelah pemberian *rigging bone*, desain karakter animasi Calon Arang dapat digerakkan sesuka hati seperti pada gambar di atas.

5. Testing

Tahap terakhir adalah *testing* atau pengujian terhadap portotype. *Testing* mengenai kelayakan desain karakter animasi 2D Calon Arang dilakukan dengan cara survei kepada 10 responden dengan rentang usia 14-23 tahun. Berikut skala penilaian kelayakan karakter animasi 2D Calon Arang :

Hasil dan Pembahasan

Data yang diperoleh peneliti berdasarkan kisah legenda Calon Arang menurut literatur, survei, dan wawancara terhadap masyarakat asli Bali.

Hasil

Tabel 1

Skala Penilaian Kelayakan Karakter Animasi 2D Calon Arang

Skor Kelayakan	Penjelasan
4	Layak digunakan tanpa revisi
3	Layak digunakan dengan revisi kecil
2	Layak digunakan dengan revisi besar
1	Tidak layak

Berikut adalah cara kalkulasi yang diterapkan pada proses *testing* persentase kelayakan karakter animasi 2D Calon Arang

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :
 Persentase nilai

P =
 F = Skor dari responden
 n = Skor maksimal

Tabel 2
 Skala Penilaian Kelayakan Karakter Animasi 2D Calon Arang

No.	Responden	Skor	Persentase
1	Responden 1	4	100%
2	Responden 2	4	100%
3	Responden 3	3	75%
4	Responden 4	2	50%
5	Responden 5	3	75%
6	Responden 6	4	100%
7	Responden 7	4	100%
8	Responden 8	4	100%
9	Responden 9	2	50%
10	Responden 10	3	75%

Uji kelayakan

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah responden}}{\text{Total jumlah responden}} \times 100\%$$

Adapun presentasi *testing* sebagai berikut:

Persentase nilai	Responden	Persentase	Kriteria Kualitatif
100%	5	50%	Sangat Layak
75%-94%	3	30%	Layak
50%-74%	2	20%	Cukup
0%-49%	0	0%	Kurang Layak

Setelah melakukan penghitungan rata-rata skor didapatkan skor rata-rata 82,5% dari 100% maka *testing* terhadap karakter animasi 2D Calon Arang lolos uji dengan predikat layak.

Tabel 1
 Judul Tabel Ditulis Menggunakan Huruf Kapital di Setiap Awal Kata Kecuali Kata Hubung

No.	Nama Bagian	Panjang	Keterangan
1.	Pendahuluan (termasuk Judul dan Abstrak)	20%	Maksimum
2.	Metode	10%	Maksium
3.	Hasil dan Pembahasan	60%	Minimum
4.	Kesimpulan dan Daftar Pustaka	10%	Kurang lebih

Pembahasan

Desain karakter animasi 2D Calon Arang merupakan simbolisasi feminisme yang berkaitan erat dengan budaya nusantara yakni budaya Bali.

Feminisme

Feminisme sering dikaitkan dengan kesetaraan gender dan saat ini sedang marak dibicarakan. Memang benar feminisme adalah bentuk kesetaraan gender, namun ada beberapa jenis arti feminisme diantaranya adalah (1) Feminisme liberal yang berarti feminisme dimulai dari diri sendiri, sikap satu orang sangat berarti, (2) Feminisme radikal yaitu feminisme yang bersifat patriaki atau mendominasi yang tentunya tidak baik, (3) Feminisme marxist dan sosialis yang berpedoman pada kelas sosial tertentu (Sutanto 2017; Komang and Suwastini 2013). Pada legenda Calon arang feminisme yang terbentuk adalah feminisme liberalis lalu perlahan



menjadi sosialis, hal tersebut dapat ditunjukkan pada Calon Arang yang mulanya berprinsip menjadi kuat untuk melindungi putrinya kemudian disegani setelah menjadi orang dengan kekuatan yang hebat. Manusia tidak berhak disalahkan dengan alasan mereka terlahir sebagai laki-laki ataupun perempuan, walaupun ada yang salah yang pantas disalahkan adalah tindakan orang tersebut. Misalnya, bukan berarti perempuan lebih rendah daripada laki-laki, lebih konsumtif, atau egois yang dapat menentukan manusia adalah sifat masing-masing individu (Nazerinatul et al. 2022).

Sinopsis Calon Arang

Dikisahkan di Bali hidup seorang janda bernama Rangda yang memiliki anak perempuan yang sangat cantik bernama Ratna Manggali. Suami Rangda meninggal karena dibunuh. Pada saat itu stigma masyarakat tentang janda sangatlah buruk, sehingga ibu dan anak tersebut selalu mendapat cacian. Rangda tak tinggal diam, dia lalu memutuskan berilmu untuk melindungi anak semata wayangnya. Rangda menganut ajaran Bhairawa Tantra (Budi Utama, Paramita, & Winarti, 2019; Dian Saputra, 2019; Imawati, 2021). Ajaran ini adalah kebalikan ajaran hindu secara murni. Ajaran hindu diajarkan untuk meninggalkan duniawi agar mencapai moksa, lalu bhairawa tantra adalah ajaran yang memenuhi nafsu duniawi untuk memiliki kekuatan yang besar. Rangda berhasil dan kembali sebagai Ki Rangda. Ki Rangda menjadi wanita paling disegani masyarakat karena kekuatannya yang tiada lawan. Namun yang salah tetaplah salah tidak peduli laki-laki ataupun perempuan. Di akhir hayatnya Ki Rangda tidak bisa mencapai moksa dan menjadi abu dan dijuluki sebagai Calon Arang. Kisah Ki Rangda diabadikan dalam budaya pertunjukan Bali yaitu Calon Arang.

Desain Karakter Calon Arang

Desain karakter Calon Arang diadaptasi dari kebudayaan bali teater Calon Arang yaitu Leak. Leak adalah perwujudan Calon Arang Ketika ia menganut ilmu sihir terlarang. Konsekuensi yang Calon Arang dapatkan adalah tubuhnya perlahan berubah menjadi monster berambut putih keriting, bertaring, bermata melotot, berkuku panjang, dan berlidah panjang sebelum akhirnya ia dimusnahkan menjadi abu (calon arang)(Mawaddah, Cika, and Sudewa 2019; Daniar 2020). Maka peneliti menerapkannya menjadi pokok sumber desain karakter Calon Arang. Dari segi busana karakter Calon Arang digambarkan menggunakan warna merah yang berarti berani serta memakai kain poleng yang merupakan ciri khas budaya Bali (Dewanti and Kameswari 2016; Ina et al. 2015).

Riging Bone

Riging bone merupakan teknik animasi yang bertujuan membuat desain karakter animasi tidak berulang-ulang. Prinsip Teknik ini adalah membuat tulang dan sendi selayaknya makhluk hidup untuk dapat bergerak.

Simpulan

Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah desain karakter animasi 2D Calon Arang sudah layak uji untuk dijadikan media edukasi budaya nusantara dan simbolis feminisme. Edukasi budaya nusantara dapat disampaikan dengan karakter lokal yang disainnya dilandaskan budaya nusantara. Penggunaan animasi terbukti dapat menarik minat masyarakat untuk mempelajari suatu hal.

Daftar Rujukan

- Afandi, Iswan. 2020. The Character Value in the Fairy Tale Cerita Calon Arang by Pramoedya Ananta Toer as a Means of Early Childhood Education. *Jurnal Pendidikan Karakter* 10 (2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.31973>.
- Bahtiar, Ahmad. 2021. Wabah Dalam Sastra Indonesia Modern. *Kelasa* 15 (2). <https://doi.org/10.26499/kelasa.v15i2.126>.
- Budi Utama, I Wayan, I Gusti Agung Paramita, and Ni Nyoman Sri Winarti. 2019. Perempuan Dan Tantrayana. *Vidya Wertha : Media Komunikasi Universitas Hindu Indonesia* 2 (1). <https://doi.org/10.32795/vw.v2i1.319>.
- Clarafitri Hermanudin, Danika, and Nugrahadi Ramadhani. 2019. Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D Puyu to The Rescue Dengan Mengatasi Biota Laut. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS* 8 (2): F227–33.
- Daniar, Aninditya. 2020. Kajian Visual Karakter Desain Webtoon Be a Poem. *DESKOVI: Art and Design Journal* 3 (2): 122–25.

- Dewanti, Pande Putu Wiweka Ari, and I Gusti Agung Ayu Widyandari Kameswari. 2016. Konsep Rwa Bhineda Pada Kain Poleng Busana Pemangku Pengluransaat Upacara Pengerebongan Di Pura Agung Petilan, Kesiman. *Jurnal Da Moda* 1 (1): 16–20.
- Dian Saputra, I Made. 2019. The Mystisim of Bhairawa Tantra in The Myth of Ida Ratu Gede Mas Macaling Dalem Nusa in The Balinese Cultural Tradition. *Vidyottama Sanatana: International Journal of Hindu Science and Religious Studies* 3 (1). <https://doi.org/10.25078/ijhsrs.v3i1.795>.
- Imawati, Endah. 2021. Kosmologi Tantrayana Di Bali Dalam Menghadapi Pagebluk Wabah Penyakit. *Caraka* 8 (1). <https://doi.org/10.30738/ca.v8i1.11332>.
- Ina, Irfa , Rohana Salma, Yudi Satria, Anugrah Ariessahad, Wibowo Balai, Besar Kerajinan, and Dan Batik. 2015. Pengembangan Motif Batik Khas Bali Development of Balinese Batik Motifs. *DKb* 32 (1): 23–29.
- Komang, Ni, and Arie Suwastini. 2013. Perkembangan Feminisme Barat Dari Abad Kedelapan Belas Hingga Postfeminisme: Sebuah Tinjauan Teoretis. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 2 (1): 198–208.
- Mawaddah, Luluil, I Wayan Cika, and I Ketut Sudewa. 2019. Analisis Intertekstual Antara Prosa Lirik Calon Arang: Kisah Perempuan Korban Patriarki Dan Novel Janda Dari Jirah. *Humanis*. <https://doi.org/10.24843/jh.2019.v23.i01.p13>.
- Nazerinatul, Ella, Fauziah Shuri, Mariasih Gietty, Tambunan Rias, and Antho Suharjo. 2022. Konstruksi Peran Gender dalam Produksi dan Konsumsi Makna Gugon Tuhon. *Journal Ideas* 8 (2): 503–12. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i2.746>.
- Sukmana, Ece, Prodi Pendidikan, Bahasa Indonesia, Stkip Sebelas, and April Sumedang. n.d. *Deiksis-Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Aspek Sosial Budaya Dalam Cerita Rakyat Enyeng Di Desa Cipancar*.
- Sutanto, Oni. 2017. Representasi Feminisme Dalam Film Spy. *Jurnal E-Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra, Surabaya* 5 (1): 2–10.
- Thyo Priandika, Adhie, and Wahyu Widianoro. 2021. Penerapan Metode Desain Sprint Pada Sistem Pendistribusian Dan Pengandaan Barang Menggunakan Mobile. *Jurnal Teknoinfo* 15 (2): 121–26.
- Ulhaq, M. Dzaki Dhiya, and Yosa Fiandra. n.d. Perancangan Adaptasi Karakter Animasi 2D Dongeng Sabuk Nabi Sulaiman Karya Mb. Rahimsyah Ar Untuk Anak-Anak.