

Concept Art Analysis and 2D Animation of the History of "Karomah Syekh Jangkung Landoh" Using Cel Technique

Analisis Konsep Art dan Animasi 2D Sejarah “Karomah Syekh Jangkung Landoh” Menggunakan Teknik Cel

Bernadhed¹, Aria Wangsa Bimantara², Mulia Sulistiyono³

^{1,2,3} Universitas Amikom Yogyakarta

E-mail: ¹bernadtagger@amikom.ac.id, ²aria.bimantara@student.amikom.ac.id,
³muliasulistiyono@amikom.ac.id

Abstract – Local folklore is now being marginalized by foreign stories, even though their cultural and religious are crucial to preserve. One rich local tale is "The Charity of Syekh Jangkung" from Landoh, Pati, Central Java. To revive this story, a 2D animated film using cel animation techniques was developed as an engaging and educational information medium. The research was conducted through pre-production, production, and post-production stages, utilizing software such as Adobe Animate, Photoshop, After Effects, and Premiere Pro. Evaluation was conducted through alpha testing by the cemetery administrator and beta testing by tourists and students. The results showed that this animation met the functional, visual, and informative aspects with an excellent rating. The animation quality index reached 90%, the coloring, background, and cel technique achieved 80%, and the audio quality achieved 77%. With these results, this animation is considered worthy of being an effective educational and cultural promotional medium, and it has the potential to increase the interest of the younger generation and tourists in local cultural heritage.

Keywords — 2D animation, cel technique, concept art, history, multimedia

Abstrak – Cerita rakyat lokal kini mulai terpinggirkan oleh kisah-kisah luar negeri, padahal nilai budaya dan religius di dalamnya sangat penting untuk dilestarikan. Salah satu kisah lokal yang kaya akan nilai adalah “Karomah Syekh Jangkung” dari Landoh, Pati, Jawa Tengah. Untuk mengangkat kembali cerita ini, dikembangkan film animasi dua dimensi (2D) menggunakan teknik *cel animation* sebagai media informasi yang bermuatan pendidikan. Penelitian dilakukan melalui tahapan pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi, dengan pemanfaatan perangkat lunak seperti *Adobe Animate*, *Photoshop*, *After Effects*, dan *Premiere Pro*. Evaluasi dilakukan melalui pengujian alpha oleh pengurus makam serta pengujian beta oleh wisatawan dan mahasiswa. Hasil menunjukkan animasi ini memenuhi aspek fungsional, visual, dan informatif dengan penilaian sangat baik. Indeks kualitas animasi mencapai 90%, pewarnaan, backsound, dan teknik cel masing-masing 80%, serta kualitas audio 77%. Dengan hasil tersebut, animasi ini dinilai layak sebagai media edukasi dan promosi budaya yang efektif, serta berpotensi meningkatkan ketertarikan generasi muda dan wisatawan terhadap warisan budaya lokal.

Kata Kunci — animasi 2D, multimedia, sejarah, seni konsep, teknik cel

1. PENDAHULUAN

Setiap bangsa memiliki sejarah masing-masing, baik yang bersifat global maupun lokal. Indonesia sebagai negara yang kaya akan keberagaman suku, etnis, budaya, dan agama, memiliki warisan sejarah yang beragam [1], baik melalui tradisi lisan maupun peninggalan artefak dan karya tulis

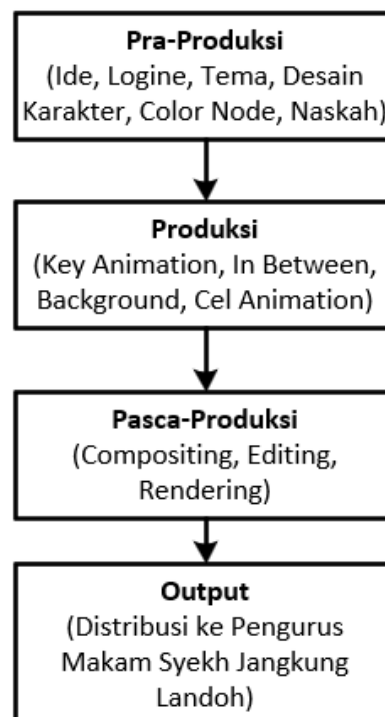
yang diwariskan secara turun-temurun [2]. Salah satu kisah yang hidup di tengah masyarakat Jawa dan layak diangkat sebagai bagian dari pelestarian budaya Islam lokal adalah kisah Syekh Jangkung. Kisah ini sarat dengan nilai-nilai pendidikan Islam, khususnya pendidikan akhlak, seperti akhlak terhadap Allah SWT, Rasulullah, guru, keluarga, masyarakat, sesama manusia, lingkungan, dan negara [3]. Cerita tentang Syekh Jangkung memiliki kedudukan penting dalam memperkuat identitas budaya Islam lokal, khususnya di wilayah Pati, Jawa Tengah. Namun demikian, cerita-cerita rakyat Indonesia, termasuk yang mengandung unsur kebudayaan dan nilai-nilai keislaman seperti ini, kurang dikenal secara luas dan cenderung tergeser oleh dominasi film dari luar negeri [4]. Padahal, cerita rakyat merupakan bagian dari warisan budaya bangsa yang perlu dikenalkan kembali, terutama kepada generasi muda [5], [6].

Salah satu upaya pelestarian budaya tersebut dilakukan melalui pengembangan film animasi 2D yang mengangkat kisah “Karomah Syekh Jangkung Landoh”. Cerita ini berasal dari Desa Landoh, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati, dan berisi tentang karomah seorang syekh dalam menyebarkan ajaran Islam. Pemanfaatan media animasi 2D dalam penyampaian informasi dinilai efektif karena mampu memberikan visualisasi yang menarik dan memperjelas isi cerita kepada Masyarakat [7], [8]. Selain itu, media ini juga berpotensi membangkitkan minat wisata religi dan memberikan dampak positif terhadap aspek psikologis dan ekonomi masyarakat sekitar [9], [10].

Film animasi 2D ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi yang berkualitas dengan menyampaikan konten yang informatif serta mengandung nilai-nilai moral dan budaya [11]. Hasil wawancara dengan juru kunci makam Syekh Jangkung menunjukkan bahwa media animasi sangat dibutuhkan sebagai ilustrasi cerita yang telah berkembang di masyarakat. Dengan demikian, animasi ini dapat menjadi medium refleksi sejarah dan media dakwah yang relevan untuk kalangan Muslim, serta mendukung pengembangan pariwisata berbasis kearifan lokal [12].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode produksi animasi yang terbagi menjadi tiga tahap utama, yaitu: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Setiap tahap mencakup aktivitas spesifik yang mendukung proses perancangan film animasi 2D “Karomah Syekh Jangkung Landoh” seperti terdapat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1 Alur Penelitian

2.1. Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan proses awal yang sangat penting dalam produksi animasi. Kegiatan yang dilakukan meliputi: pengembangan ide dan *logline*, penentuan tema, *color node*, penulisan naskah.

2.1.1. Pengembangan Ide dan Logline

Ide diangkat dari cerita rakyat tentang Syekh Jangkung dari Kayen, Pati. *Logline* menggambarkan tokoh utama sebagai manusia biasa yang memperoleh keistimewaan dari Tuhan.

2.1.2. Penentuan Tema

Tema yang diangkat pada film Animasi 2D adalah sejarah dan dakwah Islam lokal. dengan fokus pada kisah tokoh, peristiwa, dan nilai-nilai yang berkembang di masyarakat setempat.

2.1.3. Desain Karakter

Desain karakter dibuat berdasarkan referensi visual dari kesenian tradisional seperti ketoprak, yang mencakup tampak depan, samping, dan belakang.

2.1.4. Color Node

Tahap ini berfokus pada penentuan dan penerapan skema warna yang konsisten untuk seluruh elemen dalam proyek animasi. Prosesnya mencakup: Penentuan skema warna untuk karakter, properti, dan latar.

2.1.5. Penulisan Naskah

Naskah disusun dari cerita rakyat dan dituangkan ke dalam storyboard sebagai panduan visual produksi.

2.2. Produksi

Tahap produksi adalah proses implementasi dari seluruh perencanaan yang telah disusun pada tahap pra-produksi. Pada tahap ini, seluruh konsep, desain, dan skenario mulai diwujudkan menjadi bentuk visual dan audio yang utuh. Kegiatan yang dilakukan meliputi: *Key Animation* dan *In-Between*, Pembuatan *Background*, *Cel Animation*, *Compositing*,

2.2.1. Key Animation dan In-Between

Animasi inti (*keyframe*) digambar manual, kemudian dilengkapi dengan gambar perantara untuk memperhalus gerakan.

2.2.2. Pembuatan Background

Background dibuat secara digital menggunakan *Adobe Photoshop* dengan resolusi *Full HD*.

2.2.3. Cel Animation

Teknik cel digunakan untuk menggabungkan karakter dengan latar, dengan prinsip lapisan visual terpisah. Dalam teknik cel animasi, latar belakang atau background digambar pada kertas terpisah dan kemudian ditempatkan di bawah cel-cel karakter atau objek. Hal ini memungkinkan karakter atau objek bergerak pada latar belakang yang statis dan memberikan ilusi gerakan pada layar. Teknik cel animasi memungkinkan pembuatan animasi dengan kualitas visual yang tinggi dan detail yang baik. Namun, proses pembuatan animasi dengan teknik ini cukup rumit dan membutuhkan waktu dan biaya yang cukup tinggi. Oleh karena itu, teknik ini lebih sering digunakan dalam pembuatan film animasi dan serial televisi yang memiliki waktu produksi yang lebih lama dan anggaran yang lebih besar. Selain

itu, teknik cel juga dapat mengurangi jumlah gambar yang harus digambar ulang karena karakter atau objek yang tidak bergerak hanya perlu digambar sekali saja, dan kemudian dapat ditempatkan di atas latar belakang yang statis/diam. Dengan cara ini, animator tidak perlu menggambar ulang karakter atau objek yang tidak bergerak setiap kali adegan berubah, sehingga dapat menghemat waktu dan biaya produksi.

2.2.4. Compositing

Penggabungan seluruh elemen (karakter, latar, efek) dengan memperhatikan perspektif dan proporsi. Penggabungan ini dilakukan dengan *Adobe After Effects*.

2.3. Pasca -Produksi

Tahap ini merupakan proses akhir untuk menghasilkan animasi yang siap tayang, di mana seluruh hasil produksi disempurnakan agar memenuhi standar teknis dan artistik yang diharapkan. Kegiatan yang dilakukan meliputi: *Editing*, *Rendering*, *Distribusi*

2.3.1. Editing

Penyusunan scene, penambahan narasi, efek suara, dan musik latar dilakukan dengan *Adobe Premiere Pro*.

2.3.2. Rendering

Rendering merupakan proses akhir dalam tahap produksi animasi, di mana seluruh elemen visual dan audio yang telah disusun diekspor menjadi satu berkas video utuh. Pada proyek ini, proses rendering dilakukan dengan spesifikasi:

- a. Format Video: H.264, yang dipilih karena kualitas visual yang baik dengan ukuran berkas relatif efisien.
- b. Resolusi: 1080p (1920×1080 piksel), untuk memastikan tampilan tajam dan sesuai standar *Full HD*.

2.3.3. Distribusi

Hasil akhir diserahkan kepada pihak pengelola makam Syekh Jangkung sebagai media informasi bagi masyarakat dan wisatawan.

2.4. Kebutuhan Teknis

2.4.1. Kebutuhan Hardware

Hardware atau perangkat keras sangat penting untuk membuat animasi 2D ini, spesifikasi *hardware* yang digunakan untuk perancangan animasi 2D “Karomah Syekh Jangkung Landoh” seperti terdapat pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Spesifikasi *Hardware*

No	Hardware	Spesifikasi
1	PC/Komputer	Standar.
2	Processor	Intel Core i7.
3	RAM	8 GB.
4	Hard Disk	1TB
5	Graphic Card	NVIDIA GEFORCE GTX.

2.4.2. Kebutuhan Software

Software yang dibutuhkan untuk perancangan animasi 2D “Karomah Syekh Jangkung Landoh” seperti terdapat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Spesifikasi *Software*

No	Kegunaan	Nama Software
1	<i>Operating sistem</i>	<i>Windows 10.</i>
2	Pengolah gambar vektor	- <i>Adobe Animate CC</i> - <i>Adobe After Effects CC</i>
3	Pengolah video animasi 2D	<i>Adobe Premiere Pro CC.</i>
4	Pengolah gambar	<i>Adobe Photoshop CC</i>
5	Pengolah suara	<i>Adobe Audition CC</i>



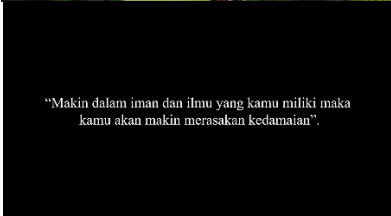
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pengujian Alpha

Video animasi 2D yang dihasilkan dari proses rendering akan diamati kembali secara berulang-ulang hingga dipastikan bahwa video tersebut sudah sesuai dengan rancangan awal pada tahap pra - produksi. Pada tahap ini penulis melakukan edit dan *render* kembali untuk memperbaiki kesalahan yang ada seperti pada Tabel 3.

Review dilakukan dengan menggunakan kuisioner untuk objek dan apabila ada catatan yang diberikan oleh objek maka akan diperbaiki. *Review* ini dilakukan oleh pihak pengurus. *Testing* digunakan untuk terpenuhinya hasil akhir video terhadap kebutuhan fungsional.

Tabel 2. Spesifikasi *Software*

No	Kebutuhan Fungsional	Scene	Status
1	Video animasi ini menceritakan cerita rakyat yang berjudul Karomah Syekh Jangkung Landoh		<i>Terpenuhi</i>
2	Cerita dalam animasi ini sesuai dengan napa yang ada pada cerita di masyarakat		<i>Terpenuhi</i>
3	Video Animasi memberikan pesan positif di setiap pengalan cerita		<i>Terpenuhi</i>

3.2. Pengujian Beta

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa layak video yang ditayangkan. pengujian dibagi menjadi dua aspek yaitu aspek multimedia dan aspek informasi, pada aspek multimedia pengujian berfokus pada kualitas motion grafik, backsound dan audio. sedangkan pada aspek informasi berfokus pada alur cerita, narasi dan pesan tersurat dalam video tersebut.

Narasumber yang dipilih adalah para wisatawan dan mahasiswa konsentrasi multimedia Universitas Amikom Yogyakarta. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner dibagi menjadi kuisioner aspek informasi dan aspek tampilan video. Daftar pertanyaan seperti terdapat pada Tabel 4 dibawah ini.

Tabel 2. Spesifikasi *Software*

No	Indikator	SK	K	C	B	SB
1	Bagaimana kualitas animasi dalam menyampaikan gambaran cerita?				3	3
2	Apakah pewarnaan dalam animasi ini sudah menampilkan warna yang baik?			2	2	2
3	Bagaimana keselarasan backsound dengan video yang disajikan?			1	4	1
4	Bagaimana kualitas audio pada video?			2	3	1
5	Bagaimana teknik cel pada setiap <i>cut</i> -nya?			1	4	1
Total Nilai		0	0	6	16	8

Pada pengujian beta, penilaian kualitas animasi dilakukan menggunakan skala *Likert* dengan lima kategori: Sangat Kurang (SK), Kurang (K), Cukup (C), Bagus (B), dan Sangat Bagus (SB). Setiap kategori diberikan bobot skor dari 1 hingga 5 secara berurutan. Total skor dari seluruh responden kemudian dijumlahkan dan dirata-rata. Rumus indeks kualitas dalam bentuk persentase dihitung menggunakan Persamaan 1 berikut.

$$\text{Indeks (\%)} = \left(\frac{\text{Total Skor}}{\sigma \text{Jumlah Responden} \times \text{Skor Maksimal}} \right) \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

- Bagaimana kualitas motion graphic dalam menyampaikan gambaran cerita?
Rumus index (%)= Total Skor / 3 x 10 = 27/3 x 10 =90 % (Kategori Sangat Bagus)
- Apakah pewarnaan dalam video ini sudah menampilkan warna yang baik pada animasi?
Rumus index (%)= Total Skor / 3 x 10 = 24/3 x 10 =80 % (Kategori Sangat Bagus)
- Bagaimana keselarasan backsound dengan video yang disajikan?
Rumus index (%)= Total Skor / 3 x 10 = 24/3 x 10 =80 % (Kategori Sangat Bagus)
- Bagaimana kualitas audio pada video?
Rumus index (%)= Total Skor / 3 x 10 = 23/3 x 10 =77 % (Kategori Sangat Bagus)
- Bagaimana teknik cel pada setiap *cut*nya?
Rumus index (%)= Total Skor / 3 x 10 = 24/3 x 10 =80 % (Kategori Sangat Bagus)

Hasil indeks yang menunjukkan nilai tinggi pada beberapa aspek, seperti kualitas animasi sebesar 90%, serta pewarnaan, backsound, dan teknik cel masing-masing sebesar 80%, mengindikasikan bahwa media ini sangat layak digunakan sebagai sarana edukatif dan informatif. Skor yang tinggi tersebut menunjukkan bahwa aspek visual dan audio dari animasi sudah sesuai dengan ekspektasi penonton dan mendukung pengalaman menonton yang menarik dan menyenangkan. Pentingnya hasil ini terletak pada kemampuannya dalam menyampaikan nilai-nilai budaya lokal dengan cara yang dapat diterima oleh generasi muda. Ketika cerita rakyat dikemas dalam bentuk visual yang menarik dan berkualitas tinggi, maka peluang untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya daerah menjadi lebih besar. Media seperti animasi juga cenderung lebih mudah diakses dan disukai oleh generasi digital saat ini. Dengan demikian, keberhasilan animasi “Karomah Syekh Jangkung Landoh” dalam mencapai skor evaluasi yang sangat baik mendukung tujuan utamanya sebagai alat pelestarian budaya. Ini membuktikan bahwa pendekatan multimedia berbasis animasi dapat menjadi strategi efektif untuk merevitalisasi warisan budaya yang mulai terlupakan.

4. KESIMPULAN

Media animasi 2D terbukti efektif sebagai sarana pelestarian dan penyampaian cerita rakyat lokal, khususnya kisah “Karomah Syekh Jangkung Landoh” yang sarat akan nilai-nilai sejarah dan pendidikan akhlak Islam. Dengan mengadopsi teknik cel animation, film ini mampu menyajikan

visualisasi yang ilustratif dan menarik, yang mendukung pemahaman penonton terhadap isi cerita. Proses produksi dilakukan secara sistematis melalui tiga tahap utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi dengan dukungan perangkat lunak profesional seperti Adobe Animate, Photoshop, After Effects, dan Premiere Pro.

Hasil evaluasi dari tahap alpha dan beta menunjukkan bahwa animasi ini telah memenuhi kebutuhan fungsional dan mendapat respons positif dari berbagai pihak, termasuk pengurus makam, wisatawan, dan mahasiswa. Skor evaluasi tertinggi diperoleh dari aspek penyampaian cerita dengan indeks 90%, diikuti oleh pewarnaan, background, dan teknik cel sebesar 80%, serta kualitas audio sebesar 77%. Capaian ini menunjukkan bahwa animasi telah memenuhi standar kualitas visual dan teknis yang memadai.

Secara keseluruhan, animasi ini sangat layak digunakan sebagai media edukasi dan promosi budaya. Keberhasilan proyek ini menegaskan bahwa media animasi dapat menjadi jembatan antara nilai-nilai tradisional dan cara penyampaian modern yang disukai generasi muda. Selain meningkatkan pemahaman terhadap sejarah lokal, animasi ini juga berpotensi memperkuat identitas budaya, mengembangkan wisata religi, dan memberi kontribusi terhadap pemberdayaan ekonomi masyarakat berbasis kearifan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. R. Hakim and J. Darajat, "Pendidikan Multikultural dalam Membentuk Karakter dan Identitas Nasional," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 8, no. 3, pp. 1337–1346, 2023, doi: 10.29303/jipp.v8i3.1470.
- [2] Amirul Ulum, Syaikh Jangkung Landoh: Jejak Nasional & Religius. Yogyakarta: Global Press, 2016.
- [3] S. J. Winaryo, "Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak dalam Kisah Syekh Jangkung dan Relevansinya terhadap Pendidikan Agama Islam," 2018.
- [4] B. Menjangan dan Siput, I. Nyoman Agus Suarya Putra, I. Ketut Sutarwiyasa, P. Satria Udyana Putra, N. Wayan Wardani, and D. Amelia, "Perancangan Film Animasi 2d Cerita Rakyat Bali 'Balapan Menjangan Dan Siput' Balinese Folklore 2d Animated Film Design," Online, 2022. [Online]. Available: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jmti>
- [5] C. Rakyat Banjar, S. Alternatif Pola Pendidikan Sosial Budaya Masyarakat Lahan Basah di Kalimantan Laila Azkia, Y. Apriati, C. Widaty, and M. Yasir Rizqullah, "Equilibrium: Jurnal Pendidikan," XII. Issu, vol. 1, 2024, [Online]. Available: <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>.
- [6] M. Daffa Aditya and G. Resmisari, "LEGENDA SITU PATENGGANG SEBAGAI WARISAN BUDAYA," 2024.
- [7] N. K. Meliyanti, I. Gede, P. Sindu, I. Nyoman, and I. Wiradika, "PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA EDUKASI CYBERBULLYING DI KALANGAN SISWA SEKOLAH DASAR," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 14, no. 2, 2025.
- [8] N. A. Taqia, J. Samodra, and A. Sutrisno, "Perancangan Motion Graphic 2D tentang Upaya Pembebasan Irian Barat," *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, vol. 2, no. 3, pp. 389–409, Mar. 2022, doi: 10.17977/um064v2i32022p389-409.
- [9] V. Anjani, R. A. Kurniawan, and A. Rachman, "Perancangan Video Iklan Animasi 2D dengan Mengusung Karakter Cerita Rakyat Lokal dalam Rangka Mengenalkan Daerah Wisata Alam Baturraden Kabupaten Banyumas".

- [10] G. B. Aji, R. Waluyo, and K. Kunci, “Animasi Cerita Wayang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa,” *JCSE Journal of Computer Science and Engineering*, vol. 2, no. 1, pp. 51–79, 2021, doi: 10.36596/jcse.v2i1.79.
- [11] A. Ginanjar. Sya’ban, C. Snouck Hurgronje dan wajah Islamnya : surat-surat para ulama, habaib, mufti, bangsawan, dan tokoh Nusantara lainnya untuk sang penasihat pemerintah Kolonial Hindia Belanda, 1884-1929. Sahira, 2024.
- [12] F. Nuswantoro, “Penyebaran Ideologi Islam sebagai Perspektif Hermeneutik Hans-Georg Gadamer terhadap Analisis Animasi Series ‘Nussa dan Rara.’”
- [13] Moh. F. Erinsyah, G. W. Sasmito, D. S. Wibowo, and V. K. Bakti, “Sistem Evaluasi Pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert Dan Algoritma Naïve Bayes,” *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, vol. 13, no. 1, pp. 74–82, 2024, doi: 10.34010/komputa.v13i1.10940.