

FILM ANIMASI SISI LAIN DARI CERITA MALIN KUNDANG

JURNAL



**BAYU SUGARA
03687/2008**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Wisuda Periode September 2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

FILM ANIMASI SISI LAIN DARI CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG

BAYU SUGARA

Artikel ini disusun berdasarkan Tugas Akhir Bayu Sugara untuk persyaratan wisuda Periode September 2016 yang telah di periksa dan disetujui oleh kedua pembimbing

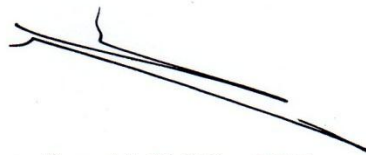
Padang, Agustus 2016

Pembimbing I



Hendra Afriwan S.Sn, M.Sn
NIP. 19770401.200812.1.002

Pembimbing II



San Ahdi S.Sn, M.Ds
NIP19791216.200812.1.004.

ABSTRAK

Bayu Sugara¹, Hendra Afriwan², San Ahdi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email: bhayusugara@gmail.com

Minangkabau yang dikenal dengan ranah Minangkabau, Disamping itu, negeri ini juga dikenal karena kekayaan dan keunikan budayanya. Keunikan budaya Minangkabau menyebabkan negeri ini menjadi sasaran bidik para wisatawan, baik lokal maupun mancanegara. Salah satu keunikan budaya Minangkabau adalah banyaknya cerita rakyat yang telah berkembang khususnya di Indonesia.

Salah satu cerita menarik adalah Malin Kundang, akan tetapi cerita malin kundang memiliki sisi negatif yang beredar di masyarakat yaitu pemuda minang sebagai anak durhaka, dari sisi negatif dapat di lihat dari sudut pandang lain bahwa cerita Malin Kundang dapat di kembangkan untuk mengurangi sisi negatif dari cerita tersebut, dan juga menjadi daya tarik bagi area baru yang akan menghasilkan ekonomi baru bagi masyarakat.

Dalam hal tersebut di butuhkan sebuah promosi dalam media yang menarik salah satunya adalah media animasi. Animasi merupakan salah satu media yang kuat dalam promosi budaya, karena banyaknya peminat dari penggemar animasi.

Dari analisa tersebut dari analisa tersebut kita menemukan bahwa salah satu media yang sangat menarik yaitu animasi di harapkan mampu menarik minat dari anak-anak dan remaja tadi agar tetap mengenal keunikan budaya mereka sendiri. Dengan konsep kreatif mengembangkan cerita rakyat kita sendiri di yakini mampu menarik perhatian anak-anak dan remaja agar kembali menyukai dan bangga terhadap budaya sendiri

Dengan selesainya film animasi ini di harapkan akan muncul para animator muda lainnya, agar giat memamerkan budaya sendiri di kancah perfilman animasi.

Kata Kunci : Promosi, Cerita Rakyat, Film Animasi

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode September 2016

²Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

³Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

ABSTRACT

Minangkabau known as the realm of Minangkabau, this culture is also known for its unique culture. The uniqueness of the Minangkabau culture led to the country being targeted viewfinder tourists. A of the unique culture of Minangkabau are many folklore that has grown , especially in Indonesia.

Malin Kundang is interesting story , but the story malin kundang have negative side circulating in the people, that youth minang as a rebellious child, negative side can be seen from another viewpoint that Malin Kundang story can be developed to reduce the negative side of the story, and also appeal to new areas that will generate a new economy for own people .

it needed a promotion in the media that attract one of which is the medium of animation . Animation is one of the powerful media in the promotion of culture , because many enthusiasts of animation fans .

From the analysis of we found that one medium that is very interesting that the animation is expected to attract the interest of children and adolescents had to remain familiar with their own unique culture. a creative concept to develop our own folklore believed to be able to attract the attention of children and adolescents in order to return love and are proud of their own culture
With the completion of this animated film is expected to be another emerging young animators , so enterprising culture exhibiting itself in the arena of film animation.

Keywords : Promosi, Folklore, Animation

A. Pendahuluan

Minangkabau yang dikenal dengan ranah Minangkabau adalah salah satu suku bangsa Indonesia yang terletak di Pulau Sumatera. Di jajaran suku bangsa yang ada di Indonesia, Minangkabau terkenal akan keindahan alamnya. Disamping itu, negeri ini juga dikenal karena kekayaan dan keunikan budayanya. Hal tersebut menyebabkan negeri ini menjadi sasaran bidik para wisatawan, baik lokal maupun mancanegara.

Minangkabau juga dikenal dengan budaya tutur mereka. Budaya tutur masyarakat Minangkabau dapat dilihat pada petatah-petitihnya yang memuat segala tata aturan masyarakat Minangkabau dalam bersikap. Muatan dalam budaya tutur yang banyak menginspirasi para perupa, penulis syair, dan cerita rakyat dalam berkarya.

Salah satu cerita rakyat yang menarik adalah legenda Malin Kundang. Legenda ini mengisahkan tentang seorang anak laki-laki yang dikutuk menjadi batu oleh ibunya sendiri karena durhaka atau tidak mengakui pertalian darah dan mengasari ibunya kandung hanya karena rupa dan kemiskinan ibunya. Semua sikap tidak terpuji yang dilakukan Malin Kundang justru setelah dia kaya dan beristrikan perempuan cantik dan kaya raya. Para anak-anak Minangkabau dahulunya selalu di ceritakan cerita tentang Malin Kundang tersebut.

Dewasa ini kisah Malin Kundang tidak banyak lagi menjadi senjata ampuh untuk membentuk sikap anak. Para orang tua lebih memilih menceritakan berbagai peristiwa yang dikemas dalam acara televisi seperti buser sebagai upaya memperingati atau malah menakuti anak untuk berbuat dosa. Cara tersebut mungkin tidak salah, namun sangat mungkin cara tersebut keluar dari koridor budaya Minangkabau. Tidak heran jika banyak anak atau remaja yang tidak lagi memahami dan memiliki cerita Malin Kundang.

Dalam mengemas cerita Malin Kundang agar kembali digemari baik anak, remaja maupun orang dewasa sangat banyak, baik dalam bentuk cerita atau tampilan visualnya. Salah satu yang menarik dari sudut visual

adalah, mengemas cerita Malin Kundang dalam bentuk film “Animasi”. Pilihan tersebut karena “Animasi” bukanlah hal yang baru di dunia modern seperti sekarang. Dengan kata lain animasi yang sudah membanjiri media televisi ini, baik dalam bentuk cerita anak, remaja dan dewasa, bahkan iklanpun sekarang memanfaatkan animasi sebagai medium komunikasinya. Oleh karena itu tidak heran dunia animasi dikenal dan digemari anak desa maupun kota.

Berkaca dari peristiwa di atas, sesungguhnya animasi adalah media yang strategis untuk menanamkan nilai budaya. Karena selain digemari anak, film animasi secara finansial mempunyai *cost* yang rendah, dibandingkan dengan film biasa. Selain itu dunia Animasi boleh dikatakan wilayah yang minimal penghuni, sehingga merupakan peluang besar untuk mengembangkan seni animasi, disamping sangat mungkin menjadi sumber penghasilan jika dikerjakan secara profesional.

Gagasan cerita Malin Kundang juga didukung ketika penulis mencoba intropeksi dan mencoba menganalogikan kalau Malin Kundang tersebut adalah penulis sendiri, yang pasti akan menyesal ketika menyadari telah melakukan kesalahan pada orang tua sendiri. Selain itu semua pertanyaan tersebut di atas ikut mendorong penulis untuk membuat cerita Malin Kundang dengan versi yang berbeda. Dalam hal ini penulis mencoba merangkum berbagai cerita rakyat yang ada di Indonesia maupun dari luar menjadi satu bagian cerita di dalam cerita Malin Kundang yang penulis kembangkan, sengaja dilakukan untuk menarik kembali perhatian remaja, yang sudah mulai melupakan warisan dari budaya mereka sendiri, strategi ini sudah diterapkan oleh negara maju seperti Jepang dan Amerika yang memasukan konten budaya mereka di dalam film, maupun animasi yang dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia.

Alur cerita yang penulis ungkap dalam cerita Malin Kundang memang berbeda, namun berangkat dari cerita yang sama, artinya konten “kesalahan seorang anak yang menyakiti ibunya” tetap penulis pertahankan namun isian yang membuat alur cerita berbeda terletak pada

prediksi penulis terhadap Malin Kundang yang menyesal karena menyakiti ibunya walaupun dengan alasan untuk melindungi ibunya dan menyadari perilakunya salah.

Kebudayaan Minangkabau adalah kebudayaan yang selalu berkembang dan berubah sesuai dengan pepatah “ *sakali aia gadang sakali tapian barubah* ” artinya tepian akan berubah mengikuti perubahan oleh air yang mengalir. Hal ini merupakan hal yang hakikat bagi masyarakat Minangkabau dalam memandang perubahan zaman. Dalam pendapat lain bahwa kebudayaan Minangkabau dirancang untuk sepanjang zaman, hal ini didukung falsafah “ *indak lakang dek paneh, indak lapuak dek hujan* ”. Pendapat ini sesuai dengan Hamka dalam Trinanda (2007:13) yang menyatakan “kebudayaan harus berubah,.. apabila tidak berubah akan seperti batu dan tinggal diletakkan dalam museum”.

Pada saat ini, seni budaya mulai kalah dengan seni modren, salah satunya seni pertunjukan, ini di sebabkan oleh inkulturasi budaya asing yang masuk ke dalam kehidupan pemuda Indonesia hingga menyebabkan kurangnya minat remaja untuk mengenal seni kebudayaan mereka sendiri, dalam hal ini bisa kita simpulkan, bahwa budaya asing yang masuk melalui seni modren, seperti halnya komik, animasi dan berbagai media digital lainnya, dan hal tersebut sangat dekat dengan kehidupan para remaja pada saat ini. Oleh sebab itu menurut penulis sangat bagus mengangkat cerita rakyat, dengan sebuah kemasan baru baik melalui media, maupun cerita yang lebih modren

Kebudayaan merupakan suatu kehidupan dalam suatu kelompok masyarakat yang telah diatur , berbicara mengenai hakekat kebudayaan sama halnya dengan berbicara mengenai hakekat manusia, berbicara tentang manusia berarti berbicara terhadap perilaku, kebiasaan, aturan norma-norma, struktur sosial, dan ruang lingkup kehidupan manusia baik yang visual (alam yang di sekitar lingkungan) maupun non visual (perasaan, kepercayaan, mitos, magi).

Dalam perkembangan budaya terdapat 3 tahap seperti yang dijelaskan dalam buku Van Peursen, dalam bukunya strategi kebudayaan, ”*Kebudayaan di pandang sebagai sesuatu yang dinamis, bukan sesuatu yang kaku atau statis*” (Peursen, 1988:11). Setiap saat budaya melalui pergeseran budaya, sehingga membuat kehidupan yang lebih baik, pergeseran tersebut dibahas kedalam 3 tahap:

a) Tahap Mitis

Dunia mitis meliputi alam kebudayaan primitif, seperti dijelaskan oleh van peursen “*dunia mitis merupakan dunia manusia-manusia yang langsung berhubungan dengan daya-daya alam yang serba rahasia*”(Peursen, 1988:34).

Dunia mitis dimana manusia mempercayai kekuatan alam, seperti tari-tarian yang dipercayai bisa menangkal bencana, menceritakan tentang dewa dewi yang menguasai kekuatan magi dan mempercayai suatu benda memiliki kekuatan magi, dari epistimolgi akan menemukan kata mitis menjadi mitos. Fungsi dari mitos adalah sebagai memberikan pedoman atau arah tertentu kepada sekelompok orang, disana dijelaskan mitos merupakan tempat atau wadah untuk memberikan kepercayaan terhadap manusia pada zaman tersebut sebagai norma-norma yang berlaku dikelompok masyarakat tersebut.

b) Tahap Ontologis

Pada tahap ini manusia bebas meneliti segala hal ikhwal, dan menyusun suatu ajaran teori mengenai hakekat, segala sesuatu (ontologi) dan segala sesuatu mengenai rinciannya (ilmu-ilmu), tahap ini terdapat pada Yunani kuno seperti teori alam (fisika) dan ajaran

yang tidak tampak (metafisika), akan tetapi emosi, harapan sosial, dan keagamaan tetap berpengaruh.

c) Tahap Fungsional

Pada tahap ini manusia modern membebaskan diri dari substansial yang dulu mengurung. Misalnya tentang sosial, salah satunya adalah tabuik dahulu diselenggarakan karena suatu rangkaian ritual yang dipercayai oleh masyarakatnya, akan tetapi saat ini tabuik diselenggarakan untuk menarik perhatian wisatawan dan untuk menambah perekonomian daerah.

Dalam hal ini penulis berada pada tahap fungsional, bagaimana memanfaatkan suatu kebudayaan yang dahulunya untuk membentuk karakter anak, sebagai cerita sebelum tidur, dan sekarang menjadi salah satu pengenalan budaya lokal keluar, serta untuk mengembalikan minat dari remaja dewasa ini untuk mengenal budaya sendiri. Dan sesuai dengan pendapat Sachari Agus dan Sunarya Yan Yan :

Transformasi dapat diandaikan sebagai suatu proses pengalihan total dari suatu bentuk kepada sosok baru yang akan mapan, dan dapat diandaikan sebagai tahap akhir suatu proses perubahan” dalam konteks lain transformasi dapat diandaikan sebagai proses linear-hierarkis, dengan penekanan pada perubahan sosok atau bentuk-prasarana alat produksi serta pola konsumsi masyarakat. Dengan begitu perubahan masyarakat dapat dilihat pula dari perubahan masyarakat tradisional menjadi masyarakat peralihan , dari kondisi tradisional ke kondisi lepas landas. Sachari dan Sunarya (2001:79)

Menurut Pierre Bourdieu, dalam Richards Jenkins “Area merupakan suatu sistem posisi sosial yang terstruktur yang di kuasai oleh individu atau institusi yang mendefinisikan situasi yang di anut. Dalam relasinya dengan dominasi, subordinasi dan ekuivalensi satu sama lain karena akses yang dapat mereka raih atas benda atau sumber yang di pertaruhkan di arena yang di bedakan 4 kategori yaitu : modal ekonomi, modal sosial, modal kultural, dan modal simbolis” Jenkins (2004:125)

Dalam suatu masyarakat memiliki sebuah kebudayaan yang sama akan tetapi memiliki area yang berbeda, area yang sudah ada tidak akan di pengaruhi oleh area baru, sehingga area yang baru memiliki 4 modal yang akan menghasilkan peminat baru yang akan menambah daya ekonomis bagi masyarakat, sosial baru, kultural baru dan simbolik baru, dimana nanti akan membuat kode ganda yang tidak hanya sebagai hiburan akan tetapi refleksi gambaran tentang suatu budaya. Dari pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan perubahan cerita akan melahirkan sosok baru yang nanti akan berguna dalam titik balik perekonomian masyarakat, karena munculnya area baru.

Beranjak dari paparan diatas untuk dapat perekonomian yang baru di butuhkan area baru dalam dan habitus, yang akan menjadi simbolik, dan dalam tahap ini, sebuah budaya merupakan salah satu modal yang bagus dalam pembuatan animasi, berikut kebudayaan dan kelseluruhan yang bisa dikenalkan ke audience.

Dalam hal ini dibutuhkan sebuah karakter yang sangat kuat, yang sudah dikenal oleh sebagian masyarakat, salah satunya adalah Malin Kundang, Malin Kundang sangat dikenal oleh seluruh suku bangsa di Indonesia, dan hal tersebut merupakan keuntungan dalam pembuatan cerita baru. Seperti di jelaskan oleh Karen

Original stories are created through the audience's engagement in unique characters and the way that they react to and solve the conflicts they encounter. As filmmakers, we deliver emotion. It is through emotional engagement that we move an audience. When making the animated short, the story needs to have limited characters, limited locations, one conflict, and one theme. Sullivan Karen (2008:8).

Karakter adalah hal yang terpenting dalam pembuatan sebuah animasi, karakter adalah point untuk membuat sebuah animasi, Karakter adalah sebuah kepribadian yang membedakan satu dengan yang lain, singkatnya adalah sebuah identitas, karakter dalam film berbentuk gambar yang mempunyai sifat tertentu dan misi dalam kaitanya dengan sebuah script atau cerita, sebuah karakter sengaja diciptakan untuk mempengaruhi atau pesan kepada khalayak dengan dibumbui cerita dalam adegan. Hal Ini di perkuat oleh Webster

The task ahead of us now is to look how we impart character and personality to our animation, and how we create in them shifting moods and a temperament. Characterization does not start with the physical appearance, it starts on the inside. It's not simply the visual design of great animation characters that makes them believable. Webster Chris (2005:39).

Kekuatan sebuah karakter sangat di tentukan oleh motivasi positif dalam cerita dan penggambaran visual secara *interest* (daya

tarik) dalam bentuk gambar, gambar adalah sebuah komunikasi visual, dan karakter mewakili sebuah pesan yang ingin disampaikan dan yang akhirnya akan menjadi sebuah ikon tertentu yang mempengaruhi pemikiran masyarakat atau penonton.

Proses merancang karakter merupakan simulasi atau eksplorasi dari keadaan sebenarnya, sehingga membuat seakan-akan berada di keadaan yang sebenarnya, merupakan point penting dalam membawa target audient ke dalam cerita dan pengenalan tokoh, keadaan yang terjadi dan pengenalan kebudayaan pun akan tertanam ke dalam target audien, merancang karakter disesuaikan dengan keadaan kebudayaan itu sendiri, untuk memberikan gambaran kepada audien untuk mengenal kebudayaan, masalah sosial, dan karakter dari Minangkabau tersebut, jadi penciptaan karakter diambil dari data keseharian masyarakat Minangkabau, kebudayaan, dan aspek-aspek sosial maupun individual dari masyarakat Minangkabau.

B. Metode Analisis

Metode yang digunakan adalah metode analisis SWOT, alasan dari metode ini adalah karena di butuhkan komparasi agar film animasi dapat di ketahui kelebihan dan kekurangan maupun unik dari cerita yang diangkat

1. Analisis Swot

Setiap karya seni mempunyai tujuan masing-masing sesuai dengan tujuan dan maksud seniman pembuatnya, baik itu karya seni animasi maupun karya seni lainnya. Namun sebuah patokan masih berlaku dimasyarakat luas dengan mengacu kepada karya seni yang

sudah terlebih dahulu diciptakan, patokan itu digunakan untuk menilai baik tidaknya suatu karya seni.

Salah satu kompetitor yang penulis analisa adalah serial TV Vatala karena serial TV Vatala adalah kompetitor yang baik untuk dianalisa, sesuai dengan tujuan target audien penulis dan penggunaan tehnik animasi 2D yang sama dengan animasi Malin Kundang yang akan dirancang.

Mengidentifikasi masalah yang paling tepat digunakan untuk pembuatan pengembangan cerita rakyat melalui media animasi sebagai pengenalan kebudayaan daerah adalah SWOT, antara lain:

a. *Strength* (kekuatan)

Masalah utama dari pengenalan kebudayaan adalah kurang efektifnya pengenalan kebudayaan yang dilakukan selama ini seperti membuat event kebudayaan, event wisata tapi target audience tidak mengetahui banyak tentang kebudayaan yang ada di Indonesia khususnya Sumatra Barat, sehingga bagaimana sosialisasi keseharian masyarakat Minangkabau tidak diketahui oleh khalayak banyak, apa yang akan dilakukan untuk meningkatkan pengenalan kebudayaan ini, yaitu sebuah film animasi atau lebih di kenal *cartoon* atau kartun.

Kartun ini memiliki begitu banyak peminatnya, dan para penggemar kartun ini selalu menirukan apa yang telah dilihat sehingga pengenalan kebudayaan hadir dalam diri target audience,

yang akan memberikan sugesti kepada orang-orang disekitarnya. Dengan memasukan ciri khas budaya Sumatra Barat, dalam film kartun adalah cara yang paling efektif untuk mempengaruhi target audien, dan dengan pengembangan cerita rakyat menjadi lebih Menarik dan sesuai dengan selera konsumen pada saat ini adalah salah satu taktik dalam menarik perhatian pecinta kartun diseluruh dunia. Begitu banyaknya kebudayaan di Indonesia adalah salah satunya adalah kebudayaan yang berada di daerah Sumatra Barat yaitu kebudayaan Minangkabau, merupakan kebudayaan yang termasuk ke dalam salah satu kebudayaan yang terbesar di Indonesia, yang mempunyai hubungan erat dengan kebudayaan dunia contohnya songket pandaia sikek, songket pandai sikek sudah dikenal sejak dahulu, dengan ciri khasnya benang emas benang emas ini sudah diimpor dari negeri Cina dan india dari dahulu, dan alat musik dari Sumatra Barat ini juga ditemui dari belahan dunia lainnya, dalam wawancara dengan narasumber penenun songket pandai sikek tanggal 10 november 2012, ini menjelaskan bahwa kebudayaan Minangkabau sudah ada dari zaman dahulu. Sehingga penulis mengklafikasikan kekuatannya sebagai berikut:

1. Memiliki muatan budaya lokal.
2. Menggunakan metode *rootscooping* (meniru rekaman gerak manusia asli) sehingga tidak begitu kaku.

3. Menggunakan karakter secara proporsi kartun 2D sehingga memberikan kesan *fun*.
4. Memiliki durasi yang lumayan lama.
5. Pengembangan cerita rakyat menggunakan metode *think link* hubungan antara cerita rakyat dan pengembangan cerita.

b. Weakness (kelemahan)

Animasi di Indonesia sudah berkembang dari zaman televisi mulai berkembang di Indonesia, di Indonesia animasi termasuk populer, kurangnya animator di Indonesia membuat persaingan antara animator Indonesia dengan animator luar bersaing berat karna tidak beraninya animator Indonesia memberikan sesuatu hal berbeda membuat animator Indonesia kalah bersaing di Indonesia, seringnya mengikuti cerita dari luar atau tidak berani mengangkat kebudayaan sendiri, Sehingga penulis mengklafikasikan kelemahannya:

1. Tingginya Kompetitor film animasi dari luar negeri pada saat ini menghambat perkembangan animasi lokal.
2. Kurangnya kesadaran dari masyarakat maupun pemerintah untuk mendukung animator atau film animasi dari Indonesia.

c. Opportunity (peluang)

Banyaknya film animasi pendek yang beredar dan mulai menceritakan tentang kebudayaan di Indonesia sangat memberikan kesempatan terhadap perkembangan animasi dan pengenalan

kebudayaan Indonesia, akan tetapi animator Indonesia belum berani mengemas cerita film kartun dalam cerita yang menarik, munculnya studio animasi di Indonesia membuat perkembangan animasi Indonesia berkembang pesat salah satu studio animasi Indonesia adalah studio animasi Vatala, studio ini mempunyai produk film animasi Vatala yang sudah diputar dilayar kaca Indonesia. Penulis mengklafikasikannya sebagai berikut:

1. Dapat digunakan sebagai cinderamata untuk pertukaran kebudayaan daerah
2. Sebagai pelopor animasi kebudayaan di Indonesia dan terlebih khusus di Jurusan Seni Rupa Prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang.
3. Dapat digunakan sebagai referensi untuk media pengenalan kebudayaan daerah.

d. *Treatment* (Ancaman)

Tingginya persaingan animasi di dunia membuat perkembangan animasi Indonesia menjadi sulit berkembang, dari negara lain jepang memperlihatkan bagaimana kebudayaan jepang didalam dunia animasi, dan berkembang pesatnya animasi dari negara lain membuat pengenalan kebudayaan daerah di Indonesia tidak mencapai target audien secara tepat karena selama ini pengenalan dari pemerintahan Indonesia hanya melalui *event* dan *website*. Penulis mengklafikasikannya sebagai berikut:

1. Banyaknya dari target audience di daerah Indonesia maupun terlebih khususnya kota Padang belum menyadari pentingnya pengenalan daerah melalui film animasi.
2. Kurangnya kecintaan terhadap produk Indonesia yang membuat animasi dari anak Indonesia tidak berkembang secara baik.

2. Analisis Target Audience

a. Demografis :

Dilihat dari aspek demografis, penulis mengambil target audience pecinta animasi atau film kartun, dan klasifikasinya adalah:

1. Jenis kelamin: pria dan wanita
2. Umur : Anak-anak (6-12)
Remaja (12-18)
Dewasa (18 ke atas)
3. Agama : Semua Agama
4. Pendidikan : Minimal SD atau setingkat
5. Status sosial : Semua golongan
6. Budaya : Semua budaya baik dalam dan luar negeri

b. Geografis :

Dilihat dari aspek geografis, penulis lebih mencari target audien dari daerah hampir keseluruhan geografis dunia.

c. Psikografis :

Dilihat dari aspek geografis, penulis lebih mencari target audien dari daerah perkotaan karena daerah ini sangat mudah untuk menerima hal baru.

d. Sosiografis :

Dilihat dari segi sosial penulis menargetkan kepada masyarakat yang menerima sebuah kebudayaan modern atau kebudayaan luar yaitu seperti daerah perkotaan.

3. Konsep dasar

Perkembangan kebudayaan lokal dengan ekspansi budaya asing pada saat ini membutuhkan perhatian besar, tingginya eksploitasi budaya asing di negeri sendiri membuat kebudayaan dan nilai-nilai yang terdapat pada budaya lokal semakin hilang. Sejarah, dan cerita rakyat tidak dapat bersaing dengan cerita modern seperti superhero dan drama fiksi, para pengusaha hiburan pun seakan menutup mata terhadap perkembangan budaya lokal yang tergantikan dengan budaya asing, akan tetapi budaya lokal tidak harus hilang karena budaya asing , seharusnya budaya lokal dapat beradaptasi dengan budaya asing yang sangat tinggi pengaruhnya pada remaja pada saat ini, dengan memberikan sebuah inovasi cerita sehingga budaya lokal dapat ikut berkembang sejalanannya perkembangan budaya asing di Indonesia.

Salah satunya adalah dengan menggunakan media modern yang saat ini sangat digemari oleh para remaja, tanpa harus merusak dan

menghilangkan sisi dari keaslian sejarah atau budaya lokal, dengan memberikan sebuah inovasi baik dari cerita dan media kreatif modern lainnya sehingga mengundang daya tarik bagi para remaja Indonesia pada saat ini, dari beberapa masalah yang diangkat dilatar belakang, kurangnya promosi daerah dalam kategori cerita rakyat, itu dapat terlihat banyaknya buku atau komik budaya asing yang menguasai pasar di Indonesia, dan promosi yang ada pada saat ini hanyalah promosi wisata alam dan situs bersejarah, sehingga membuat tekanan yang menurun dalam pengenalan cerita rakyat Indonesia. Cerita rakyat sangat berpengaruh dalam pertumbuhan budaya lokal, seperti salah satu cerita rakyat dari Minangkabau, yaitu Malin Kundang yang sangat dikenal di seluruh Indonesia sebagai anak durhaka, sehingga memberikan efek negatif bahwa pemuda minangkabau adalah orang yang durhaka kepada ibunya, dan penulis sebagai pemuda minang menolak pendapat tersebut, sehingga dengan inovasi pengembangan cerita rakyat tanpa merusak keasliannya, dan membuat sebuah cerita yang lebih segar dan mengikuti perkembangan yang ada pada saat ini, diharapkan dapat mempengaruhi remaja Indonesia untuk mencintai budaya sendiri dan mengenalkan budaya lokal dimata budaya dunia.

Banyaknya Negara maju seperti Jepang, Cina, dan Amerika, mempromosikan budaya mereka dalam sebuah cerita dan animasi yang merupakan media promosi yang sangat bagus untuk mempengaruhi

target audien dikarenakan umur target audien adalah 7-20 tahun (anak-anak dan remaja).

4. Konsep Kreatif

Dalam film animasi *The Legend of Minang Malin Kundang*, konsep kreatif ditekankan dalam 2 hal yang pertama lanjutan dari kisah asli cerita rakyat Sumatra Barat yang tentang Malin Kundang, yang durhaka kepada ibunya, dan dikutuk menjadi batu, penulis melanjutkan sebuah cerita fiksi yang dikarang oleh penulis sendiri, dimana Malin Kundang hidup kembali sehingga Malin Kundang mendapatkan kekuatan berupa mengendalikan batu, dan dengan penyesalan tersebut Malin Kundang berusaha untuk berbuat baik dan menjadi superhero, penulis menciptakan karakter baru Malin Kundang yang dulunya anak durhaka menjadi superhero di karenakan untuk mengurangi efek negatif tentang pandangan bahwa pemuda minang anak durhaka. Dan yang kedua konsep kreatif berada didalam cerita fiktif yang penulis buat salah satunya berupa karakter-karakter dari cerita rakyat minang maupun dari cerita dunia, salah satunya peran antagonis dari Malin Kundang sendiri seorang bajak laut yang penulis angkat dari cerita dunia seorang bajak laut yang terkenal yang dikutuk oleh lautan dan, penulis menjadikan bajak laut tersebut menjadi seorang pemeran antagonis didalam cerita, dan memakai karakter dari luar yaitu bajak laut Van Der Decken sebagai musuh dari Malin Kundang. Penggunaan

karakter yang ada adalah konsep kreatif dalam menarik target audien dan cara ini sudah banyak digunakan dan banyak diterima oleh para audien misalnya dalam anime Jepang, One Piece, Naruto, dan beberapa film fiksi lainnya seperti Abraham lincon hunter vampire. Dan perubahan karakter jahat menjadi baik juga telah digunakan dan banyak berhasil mengambil hati para audien, misalnya anime One Piece dimana bajak laut menjadi baik, dan Megamind cerita animasi 3D dimana seorang penjahat menolong warga kota. Penulis mencoba memberikan cerita baru dan karakter yang sudah ada baik yang sudah terkenal maupun yang tidak dikenal baik oleh para audien, akan tetapi inti dari cerita adalah mengenalkan dan mengingat kembali budaya dan cerita rakyat yang sudah ada dengan cerita fiksi yang baru.

C. Media Utama dan Pendukung

1. Media Utama

Seperti yang sudah dijelaskan media yang sangat cocok dalam mengenalkan kebudayaan dan cerita rakyat pada saat ini adalah audio visual, dan karena menggunakan target audien para remaja dan anak sebagai target audien utama maka audio visual dalam bentuk animasi 2D adalah media yang paling cocok digunakan.

2. Media Pendukung

a. Poster

Pada umumnya sebuah poster berupa lembaran kertas dengan ukuran tertentu, berisi tulisan dan gambar. Penyebarluasan poster ini dengan cara dipajang atau ditempel di tempat umum seperti tembok, pohon, halte, dan lain-lain.



b. Label DVD

Label DVD didesain dengan karakter dan nama film animasi, untuk menarik perhatian dari para audien

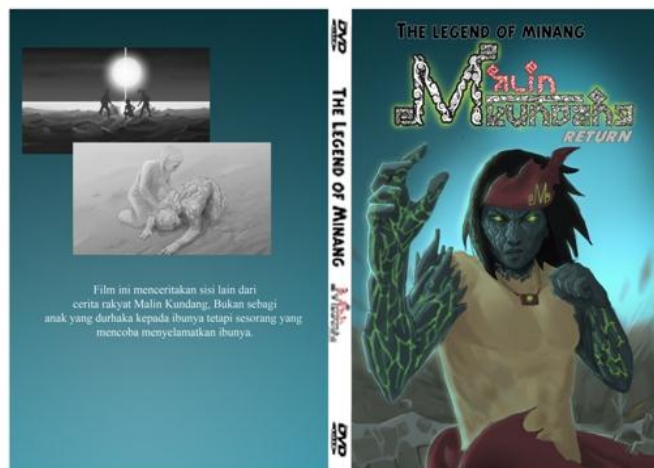
Ukuran	: 12 x 12 cm (lingkaran)
Material	: <i>Coated Paper</i>
Warna	: <i>Full color</i>
Teknis Media	: <i>Print Out</i>



c. Label Kotak DVD

Label kotak DVD didesain dengan karakter dan nama film animasi untuk menarik perhatian dari para audien.

- Ukuran : (26,6 x 18,5) cm
Material : *Glossy Photo Paper*
Warna : *Full color*
Teknis Media : *Print Out*



d. Baju kaos

Hasil Animasi karakter dicetak ke medium baju, agar bisa menarik perhatian dari target audien



e. Cosplay

Merupakan media pengenalan dimana audien tersebut menggunakan kostum dari tokoh animasi.



f. Banner

Banner sangat diperlukan untuk menarik perhatian orang disekitar event atau pameran, untuk datang melihat pemutaran film tersebut.

Ukuran : 60 x160 cm
Material : *Digital Printing*
Warna : *Full color*
Teknis Media :*Print Out*



g. Stiker

Stiker dicetak diatas kertas yang bisa ditempelkan, dan sebagai cinderamata, dan promosi film.

Ukuran : 18 x 12 cm
Material : Photo Paper

Warna : *Full color*
Teknis Media : *Print Out*



h. Gantungan kunci

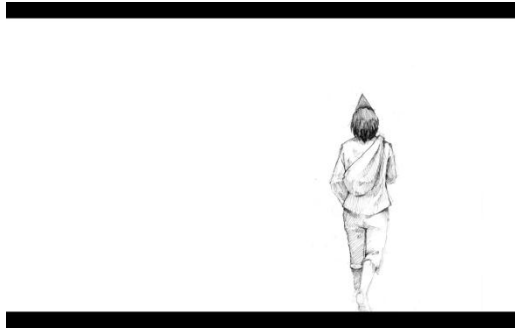
Gantungan kunci merupakan cinderamata, tidak hanya sebagai cinderamata tetapi juga sebagai promosi.

Ukuran : 4 x 4 cm (Lingkaran)
Material : Doft
Warna : *Full color*
Teknis Media : *Print Out*



i. Trailer

Trailer berguna untuk media promosi untuk mencari user ataupun clien, dan juga berguna sebagai promosi film, agar audien terpengaruh untuk menonton film yang ditawarkan.



D. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Minangkabau merupakan suatu suku bangsa yang unik, karena keunikannya Minangkabau layak dan sangat menjanjikan sebagai salah satu wisata budaya yang ada di Indonesia, tidak hanya budaya alamnya pun sangat indah.

Akan tetapi promosi budaya yang sebelumnya tidak lah cukup, memanfaatkan berbagai media merupakan salah satu cara yang baik dalam mengenalkan budaya Minang kabau seperti animasi merupakan salah satu media strategis, tidak hanya untuk wisatawan tetapi juga untuk edukasi bagi anak-anak dan remaja, agar lebih mengenal budaya mereka sendiri.

2. Saran

Berdasarkan hasil pengamatan animasi tidak hanya bisa dilakukan oleh pengiat seni, tetapi juga kesadaran pemerintah untuk mendorong animator-animator yang ada di indonesia agar ikut dalam meramaikan film animasi di indonesia, dan di harapkan selalu mengandung unsur budaya kita sendiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Brown, Steven., T. 2006. *Cinema Anime*. New York: Macmillan.
- Burke, Liam. 2008. *Superhero Movies*. Harpenden: Pocket Essentials.
- Cerita Dongeng .2012.(<http://dongengceritarakyat.com/cerita-dongeng-malin-kundang-rakyat-sumbar/>, Diakses 7 maret 2013).
- DiPaolo , Marc. 2011. War, Politics and Superheroes: *Ethics and Propaganda in Comics and Film*. North Carolina: McFarland & Company, Inc.
- Jenkins Richard.2004. Nurhadi. Membaca pikiran Pierre Bourdieu.Sidorejo: Kreasi Wacana.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Angkasa Sains
- Kusumanto, Dody. 2010. Sambutlah Vatalla sang Pelindung. (Online), (<http://Sambutlah Vatalla sang Pelindung - KAORI Nusantara Newslines.html>, Diakses 26 November 2012).
- Peursen, A.Van. 1988.*Strategi Kebudayaan*.Hartoko Dicko.Yogyakarta:Kanisius.
- Sachari, Agus dan Sunarya, Yan Yan. 2001. *Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: ITB.
- Sander, Andrie, Luc. 2012. *What's The Difference Between Japanese and American Animation?*,(Online),(<http://animation.about.com/od/relatedtopics/a/Top-Five-Animation-Myths.html>, diakses 26 November 2012).
- Sarwono, J & Lubis, H.2007. Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual.Yogyakarta:C.V Andi Offset.
- Sullivan, Karen. Dkk. 2008. *Ideas for the Animated Short : Finding and Building Stories*. Burlington: Elsevier Inc.

- Triana, Hetti Waluati. 2009. Nilai-Nilai Budaya Minangkabau Dalam Karya HAMKA : Analisis Sosipragmatik Terhadap Roman Dibawah Lindungan Ka'bah, (Online), (<http://lppbi-fiba.blogspot.com/2012/02/nilai-nilai-budaya-Minangkabau-dalam.html>, diakses 6 juni 2013).
- Trinanda, Riri.(2007). *Gerak Silat Minangkabau Dalam Patung Abstrak Figuratif*. UNP.Padang.
- Utomo, Agus Mulyadi. 2006. *Mengusut Asal Mula Pemahaman Desain*. <http://www.balipos.co.id>.
- Webster, Chris. 2005. *Animation: The Mechanics of Motion*. Burlington: Elsevier Inc.