BAB II

FILM ANIMASI CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG UNTUK ANAK UMUR 7-8 TAHUN

II.1 Film

II.1.1 Definisi Film

Film menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah lakon (cerita) gambar hidup. Film dalam bahasa inggris disebut *motion picture* (gambar hidup). Film sebagai perekam sejarah yang baik. Film juga bisa mempunyai fungsi dari segi edukatif dan instruktif, dari tingkat bawah sampai tingkat ilmiah. Dinilai berdasarkan hasil atau sasaran yang telah ditentukan sebelumnya. Karya film merupakan hasil kerjasama atau kolektif berbagai seniman atau seniwati serta karyawan-karyawan teknis, cabang-cabang seni seperti seni lukis, seni arca, seni sastra, dan seni musik. (Siagian, 2006, h. 6-8)

Menurut Tjasmadi, (2008, h. 44) ada beberapa alasan yang amat mendasar tentang gunanya orang membuat film, yaitu: film sebagai medium ekspresi seni peran, film sebagai tontonan yang bersifat dengar-pandang (*audio visual*), dengan sendirinya berhubungan dengan hiburan, dan film sebagai piranti menyampaikan pesan apa saja yang bersifat dengar-pandang, sehingga film berkaitan erat dengan informasi. Dalam film, terdapat klasifikasi penonton, yaitu: Film Anak-Anak (*children films*), Film Semua Umur (*all ages*), Dengan Bimbingan Orangtua (*parental guidance*), Film Remaja (*teenages*), dan Film Dewasa (*adults*).

Dari pengertian-pengertian film diatas, dapat disimpulkan bahwa film merupakan salah satu media komunikasi yang mempunyai kandungan nilai seni dan budaya, dengan menggabungkan unsur suara atau tanpa suara dan gambar di dalamnya, sehingga komunikasi lebih efektif dan maksud-maksud yang ingin disampaikan oleh pembawa pesan dapat ditangkap dan dimengerti dengan baik oleh penerima pesan.

II.1.2 Jenis-Jenis Film

Terdapat beberapa jenis film, yaitu:

- **Film Dokumenter (*Documentary Film*)**

Grierson, pembuat dan kritikus film asal Inggris berpendapat dokumenter merupakan cara kreatif merepresentasikan realitas (Susan Hayward, 1996, h.72). Film dokumenter menyajikan sebuah realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. (Effendy, 2002, h.12). Sedangkan di Perancis istilah dokumenter digunakan untuk semua film non-fiksi, termasuk film mengenai perjalanan dan film pendidikan.

- **Film Cerita Pendek (*Short Film*)**

Durasi film cerita pendek biasanya dibawah 60 menit. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang/kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Selain itu, ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, dan biasanya hasil produksi ini dipasok ke rumah produksi atau saluran televisi.

- **Film Cerita Panjang (*Feature-Length Film*)**

Film dengan durasi lebih dari 60 menit biasanya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Harry Potter*, bahkan berdurasi lebih 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

- **Film Profil Perusahaan (*Corporate Profile*)**

Film ini diproduksi untuk kepentingan institusi tertentu berkaitan dengan kegiatan yang mereka lakukan, misal tayangan "Bosan Jadi Pegawai" di Trans TV. Film ini sendiri berfungsi sebagai alat bantu presentasi.

- **Film Iklan Televisi (*TV Commercial*)**

Film ini diproduksi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang produk (iklan produk) maupun layanan masyarakat (iklan layanan masyarakat). Iklan produk biasanya menampilkan produk yang diiklankan dengan adanya stimulus *audio-visual* yang jelas tentang produk tersebut. Sedangkan iklan layanan masyarakat menginformasikan kepedulian produsen suatu produk terhadap fenomena sosial yang diangkat sebagai topik iklan tersebut.

- **Film Program Televisi (*TV Programme*)**

Program ini diproduksi untuk konsumsi pemirsa televisi. Program televisi dibagi menjadi dua jenis yakni cerita dan noncerita. Jenis cerita terdiri dari fiksi dan nonfiksi. Kelompok fiksi memproduksi film serial (*TV series*), film televisi/FTV, dan film cerita pendek. Kelompok nonfiksi berupa aneka program pendidikan, film dokumenter atau profil tokoh dari daerah tertentu. Sedangkan program non cerita sendiri menggarap *variety show, TV quiz, talkshow*, dan liputan/berita.

- **Film Video Klip (*Music Video*)**

Video klip merupakan sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. Dipopulerkan pertama kali lewat saluran televisi MTV tahun 1981. Di Indonesia, video klip sendiri kemudian berkembang sebagai bisnis yang menggiurkan seiring dengan pertumbuhan televisi swasta. Di Indonesia, tak kurang dari 60 video klip diproduksi tiap tahunnya.

II.2 Animasi

II.2.1 Definisi Animasi

Animasi dalam bahasa Indonesia berasal dari kata "*Animation*". *Animation* berasal dari bahasa Yunani, Anima, yang berarti "napas" dan napas identik dengan "hidup", hingga animasi secara sederhana adalah "memberi hidup pada sesuatu yang

tidak hidup sebelumnya". Ada beberapa teori umum dari merangkum definisi *Animation* menurut berbagai versi yang dikeluarkan oleh banyak pengarang, yaitu: Menggerakkan benda mati seolah-olah hidup, visi gerak yang diterapkan pada benda mati, dan tampilan yang cepat dari urutan gambar-gambar 2D ataupun 3D atau model dalam posisi tertentu, untuk menciptakan ilusi gerak. (Gumelar, 2011, h. 3)

Selain itu, *Microsoft Encarta Encyclopedia* (2003), menjabarkan definisi animasi sebagai gambar yang bergerak dan dibuat dengan cara merekam serangkaian gambar-gambar diam baik itu gambar tangan, benda, atau orang dalam berbagai posisi dan apabila rangkaian gambar tersebut dijalankan tidak lagi terlihat sebagai gambar satuan yang diam, tetapi akan bergabung menjadi sebuah ilusi dari gerakan yang utuh. Dari pengertian-pengertian animasi yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa animasi berarti menghidupkan atau menggerakkan suatu objek/gambar yang diam atau mati menjadi seolah-olah hidup dan bergerak dengan menggunakan serangkaian gambar-gambar yang menjadikan objek atau gambar tersebut terlihat bergerak.

II.2.2 Jenis-Jenis Animasi

Animasi dapat digolongkan menjadi dua jenis berdasarkan materi atau bahan dasar obyek animasinya, yaitu :

- Animasi dwi matra atau *flat animation*/2D

Adalah animasi yang menggunakan bahan papar yang dapat digambar di atas permukaannya. Bisa disebut juga sebagai jenis animasi gambar. Menurut buku Multimedia karya M.Suyanto (2003), animasi dua dimensi sering diidentifikasikan dengan kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang artinya gambar yang lucu. Diartikan begitu karena banyak dari film kartun merupakan film yang lucu. Contohnya banyak sekali, baik yang di TV maupun di Bioskop. Misalnya *: Hey Arnold, Looney Tunes, Fairy Odd Parent, Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon,*

Mulan, Lion King, dan masih banyak lagi. Animasi dua dimensi atau animasi dwi matra dikenal juga dengan nama *flat animation*. Dibawah ini merupakan film serial animasi 2D karya anak bangsa yang diangkat berdasarkan karakter dari komik lokal Indonesia berjudul *Vienetta feat The Stupid Aliens* – Lagu Untuk Foja.



Gambar II.1 Film animasi 2D Vatalla
Sumber: http://profile.ak.fbcdn.net/hprofile-ak-snc4/161936_152739271442169_5261055_n.jpg (diakses tanggal 17 April 2012)

- Animasi Tri-matra atau *object animation*/3D

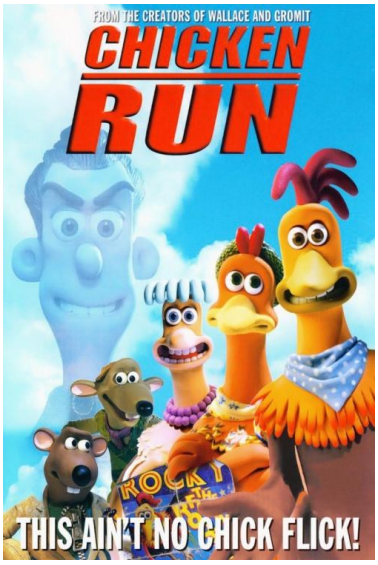
Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya. Contoh dari film animasi 3D, diantaranya *Toy Story, Shrek, Ratatouille, Final Fantasy, Toy Story 2, Toy Story 3, Finding Nemo, Monster Inc., The Incredibke, Shark Tale, Cars, Kungfu Panda*, dan masih banyak lagi yang lainnya. Sedangkan menurut Gumelar (2011, h. 7), animasi ini termasuk *Digital Animation* yaitu animasi yang dihasilkan oleh media dan teknik digital murni, mulai dari menggambar *layer* demi *layer*, menjadi *frame* demi *frame* atau dari *modelin*g dan *keyframe to keyframe*, sampai menjadi animasi dengan menggunakan komputer. Animasi yang

dihasilkannya dapat ditayangkan di layar TV atau monitor hingga disebut video, dan ditayangkan di *cinema* hingga disebut *Motion Pictures* atau *Movie*.



Gambar II.2 Film animasi 3D Meraih Mimpi
Sumber: http://hackerenz.files.wordpress.com/2009/08/postersuk.jpg (diakses tanggal 17 April 2012)

Menurut buku Multimedia karya M.Suyanto (2003), terdapat jenis animasi selain 2D dan 3D yaitu animasi *Stop Motion*. Jenis film animasi *stop motion* sering digunakan di iklan-iklan televisi maupun video klip. Teknik animasi dengan menggunakan boneka lilin, dikenal dengan nama *Clay Animation*. Meski namanya *clay* (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai *plasticin*, yaitu sejenis bahan lentur berbentuk seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Teknik *stop-motion animation* merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. *Chicken Run* karya Nick Parks, merupakan salah satu contoh karya *stop motion animation*. Seiring dengan berkembangnya zaman, animasi *stop motion* tidak hanya terbuat dari bahan *clay*, akan tetapi bisa menggunakan kertas, foto, dan lain-lain.



Gambar II. 3 Film animasi kartun stop motion Chicken Run
Sumber: http://www.moviezit.com/wp-content/pictures/Chicken-Run-2000-movie-pictures.jpg (diakses tanggal 17 April 2012)

II.2.3 Proses Pembuatan Animasi

Dalam proses pembuatan sebuah animasi, terdapat pembuatan animasi secara digital. Setelah perkembangan teknologi komputer di era 80-an, proses pembuatan animasi 2 dimensi menjadi lebih mudah. Untuk penggarapan animasi sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara/*dubbing* dapat dilakukan dengan mempergunakan satu personal komputer. Proses pembuatan terdiri dari:

- **Pra-produksi**:
  a. Membuat konsep,
  b. Menyusun skenario,
  c. Pembentukan karakter,
  d. Membuat *Storyboard*,
  e. *Dubbing* awal,
  f. Mencari musik dan *sound FX* yang akan dimasukkan.

- **Produksi**:
    a. *Layout* (tata letak),
    b. *Drawing*
    c. *Audio Processing (Voice Over, Naration, Dialog, and Backsound)*
    d. *Background* (gambar latar belakang),
    e. *Scanning*,
    f. *Coloring*.

- **Post-produksi**:
    a. *Editing*,
    b. *Rendering*,
    c. Pemindahan film kedalam berbagai media berupa VCD, DVD, dan lainnya

II.3 Anak

Arthur S. Reber (2010, h.154), anak adalah seseorang yang berada di antara, lahir dan dewasa, lahir dan pubertas, atau menurut beberapa ahli lain, masa bayi dan pubertas. Masa kanak-kanak biasanya periode antara bayi dan remaja. Dalam Rameydhian (2010, h.11-12), anak adalah makhluk sosial seperti juga orang dewasa, anak membutuhkan orang lain untuk dapat mengembangkan kemampuannya. Menurut John Lock, anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan.

Perkembangan seseorang dipengaruhi oleh aspek fisik, emosi, intelegensi, dan sosial. Dalam hubungan dengan pendidikan fase perkembangan dibagi ke dalam 4 kelompok, yaitu: masa usia pra sekolah (0-5 tahun), masa usia sekolah dasar (6-12 tahun), masa usia sekolah menengah (12-18 tahun), dan masa usia mahasiswa (18-25 tahun).

Ada beberapa alasan mengapa anak-anak adalah masa yang istimewa dan penting untuk diperhatikan, yaitu: masa anak-anak adalah masa yang paling diingat, banyak

orang berkata bahwa masa anak-anak adalah masa yang indah, kenangan manis, hidup dengan orang-orang untuk mengasihi mereka; masa anak-anak adalah masa yang paling banyak belajar, dunia anak-anak merupakan dunia baru dengan pengalaman-pengalaman baru yang menggairahkan untuk dijelajahi. Pengetahuan dan pengalaman apa saja yang disajikan di hadapan mereka akan mereka terima, dan masa anak-anak adalah masa-masa yang haus akan belajar; masa anak-anak adalah masa yang paling mudah dibentuk, dunia anak-anak penuh kepolosan karena hati mereka masih jujur dan bersih, belum dicemari oleh dosa yang jahat. Kebiasaan-kebiasaan buruk belum terbentuk. Oleh karena itu, anak bisa berubah kapan saja tergantung yang membentuknya. (Widiananda, 2002)

II.3.1 Perkembangan Kognitif Anak

Jean Piaget (2008, h. 41), mengemukakan bahwa kognisi seseorang mengalami perkembangan mulai dari sejak lahir hingga dewasa, Piaget memetakan perkembangan kognisi anak ke dalam empat tahapan, diantaranya:

- **Tahap Sensori Motor (usia 0-2 tahun)**. Dalam tahap ini perkembangan panca indra sangat berpengaruh dalam diri anak, pemikiran anak berdasarkan tindakan indrawinya seperti menyentuh/memegang, mencium, melihat, atau mendengar. Karena didorong oleh keinginan untuk mengetahui reaksi dari perbuatannya.

- **Tahap Pra-operasional (usia 2-7 tahun)**. Pada usia ini anak menjadi egosentris (berpusat pada dirinya), sehingga ia tidak bisa melihat dari sudut pandang orang lain. Anak tersebut juga memiliki kecenderungan untuk meniru orang di sekelilingnya. Dalam menyampaikan cerita harus ada alat peraga. Seorang anak belajar menggunakan bahasa dan sudah mampu menggambarkan objek melalui imajinasi dan kata-kata. Dengan menggunakan bahasa, seorang anak pra-operasional sudah dapat mengungkapkan pikirannya tentang sesuatu objek meskipun objek tersebut tidak sedang dilihatnya

- **Tahap Operasional Kongkrit (usia 7-11 tahun)**. Saat ini anak mulai meninggalkan egosentris-nya dan sudah mampu berpikir secara logis yang ditandai dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan kepada aturan-aturan tertentu serta dapat bermain dalam kelompok dengan aturan kelompok (bekerja sama). Anak sudah dapat dimotivasi dan mengerti hal-hal yang sistematis.

- **Tahap Operasional Formal (usia 11 tahun ke atas).** Usia ini, mereka sudah mengerti konsep dan dapat berpikir, baik secara konkrit maupun abstrak, mampu menggunakan logika, membedakan antara fakta dan fantasi, mengelola perasaan dan juga berpikir secara deduktif maupun induktif sehingga tidak perlu menggunakan alat peraga.

II.3.2 Perkembangan Psikososial Anak

Menurut Erick Erickson perkembangan Psikososial atau perkembangan jiwa manusia yang dipengaruhi oleh masyarakat dibagi menjadi 8 tahap:

- **Trust vs Mistrust (usia 0-1 tahun)**. Tahap pertama adalah tahap pengembangan rasa percaya diri. Fokus terletak pada panca indera, sehingga mereka sangat memerlukan sentuhan dan pelukan.

- **Autonomi/Mandiri vs Malu dan Ragu-ragu (usia 2-3 tahun)**. Tahap ini bisa dikatakan sebagai masa pemberontakan anak atau masa nakal-nya. Usia ini adalah tahap dimana anak sedang mengembangkan kemampuan motorik (fisik) dan mental (kognitif), sehingga yang diperlukan justru mendorong dan memberikan tempat untuk mengembangkan motorik dan mentalnya.

- **Inisiatif vs Rasa Bersalah (usia 3-6 tahun)**. Dalam tahap ini anak akan banyak bertanya dalam segala hal, sehingga berkesan cerewet. Pada usia ini juga mereka mengalami pengembangan inisiatif/ide, sampai pada hal-hal yang berbau fantasi.

- **Industri/Rajin vs Inferioritas (usia 6-11 tahun).** Anak usia ini sudah mengerjakan tugas-tugas sekolah - termotivasi untuk belajar. Namun masih memiliki kecenderungan untuk kurang hati-hati dan menuntut perhatian.

Anak usia 7-8 tahun sangat menginginkan kebebasan. Mereka bisa dikatakan sudah bisa mandiri. Akan tetapi, tetap butuh perhatian, kasih sayang, serta kepercayaan dari orangtua mereka. Hubungan antara orangtua dan anaknya sangat penting, bahkan 7 kali lebih penting dibandingkan dengan teman-temannya. Imajinasi anak umur 7-8 tahun sangat luar biasa, tetapi mereka masih ragu-ragu dalam menentukan realitas dan imajinasi. Mereka senang sekali bereksplorasi dan senang sekali mempertanyakan, serta tertarik dengan apa yang membuatnya memotivasi diri sendiri untuk melakukan suatu hal. Bahasa dan kosakata bisa dikatakan sudah sangat banyak sehingga anak umur 7-8 tahun senang memainkan drama, mengantisipasi akhir dari suatu cerita, meneruskan puisi, dan sebagainya. Selain itu, mereka berpikir kritis dan penuh percaya diri, mereka yakin dengan apa yang menurutnya benar. Anak umur 7-8 tahun bisa berpikir cepat, mereka sudah mempertimbangkan segala hal untuk ke depannya, seperti sudah merencanakan apa yang akan dilakukannya nanti.

II.4 Cerita Rakyat

II.4.1 Definisi Cerita Rakyat

Sastra tradisional di Indonesia sangat luas dan beragam. Dilihat dari jumlah bahasa yang beragam di kepulauan Nusantara ini dapat dibayangkan kekayaan sastra tradisional yang dimiliki Indonesia. Sastra lisan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sastra tertulis. Sebelum muncul sastra tertulis, sastra lisan telah berperan membentuk apresiasi sastra masyarakat. Cerita rakyat merupakan warisan leluhur bangsa yang harus dilestarikan. Cerita rakyat banyak mengandung hikmah dan nilai-nilai moral yang perlu untuk diteladani. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya, seperti agama dan kebudayaan, undang-

undang, kegiatan ekonomi, sistem kekeluargaan, dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Dahulu, cerita rakyat diturunkan secara turun temurun dari satu generasi kepada generasi berikutnya dalam masyarakat tertentu. (Suryanning, 2011, h.5)

Dengan membahas cerita rakyat berarti menggali kembali budaya dan adat istiadat yang berkembang di masyarakat dan mewariskan secara turun temurun. Cerita rakyat berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat. Menurut Danandjaja (2002, h. 3-5), terdapat ciri-ciri dari cerita rakyat, yaitu:

- Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yakni disebarkan melalui tutur dari satu generasi ke generasi berikutnya.
- Bersifat tradisional, yakni disebarkan dalam waktu paling sedikit dua generasi.
- Bersifat lisan, sehingga terwujud dalam berbagai versi. Hal ini disebabkan oleh cara penyebarannya dari mulut ke mulut.
- Bersifat anonim, yakni nama penciptanya sudah tidak diketahui lagi. Sehingga, folklor menjadi milik bersama dalam masyarakatnya.
- Mempunyai fungsi tertentu dalam masyarakatnya, misalnya sebagai media pendidikan, pengajaran moral, hiburan, proses sosial, dan sebagainya.
- Bersifat Pralogis, yaitu mempunyai logika tersendiri yang tidak sesuai dengan logika ilmu pengetahuan.
- Pada umumnya bersifat sederhana dan seadanya, terlalu spontan dan kadang kala terlihat kasar. Namun, dalam perkembangannya, sebagian cerita rakyat telah disusun dalam bentuk bahasa yang lebih teratur dan halus.

II.4.2 Jenis-Jenis Cerita Rakyat

Menurut William R. Bascom dalam (Danandjaja, 2002, h.21) mengatakan bahwa dari semua bentuk atau genre folklor, yang paling banyak diteliti para ahli folklor adalah cerita prosa rakyat. Cerita prosa rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu: mite (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*).

- Mite

Mite adalah cerita prosa rakyat, yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain, atau di dunia yang bukan seperti kita kenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau. Menurut Hooykaas (1953, h. 117), mite adalah cerita dewa-dewa. Contoh: Cerita tentang Nyi Roro Kidul, Ramayana, Harimau Jadi-jadian, dsb.



Gambar II.4 Ilustrasi Ramayana
Sumber: http://rithikashideout.blogspot.com/2011/06/trails-of-ramayana-sites-in-sri-lanka.html (diakses tanggal 15 Februari 2012)

Jika disimpulkan mite adalah suatu cerita yang bersifat suci, gaib, dan sakti, dipercayai dan betul-betul terjadi. Tokoh pelakunya dihubungkan dengan dewa atau Tuhan dan mempunyai latar belakang sejarah.

- Legenda

Legenda biasanya ditokohi manusia yang ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa, dan sering pula dibantu makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya adalah di dunia yang seperti kita kenal kini, karena waktu terjadinya belum terlalu lampau. Menurut Hooykaas, legenda adalah dongeng yang berdasarkan sejarah, dongeng tentang suatu kejadian berhubungan dengan agama, dengan seseorang yang amat taat kepada ibadatnya, atau dengan seseorang yang mengembangkan agama. Biasanya

dongeng ini menceritakan suatu hal yang ajaib, yakni kejadian yang menandai suatu kesaktian. Legenda bukan sejarah, tetapi secara turun-temurun dan secara populer dianggap cerita sejarah sehingga cerita itu dipercayai orang sebagai suatu yang betul-betul pernah terjadi. (Djamaris, 1980, h. 38)

Contoh: Malin Kundang, Batu Menangis, Tangkuban Perahu, dan sebagainya.



Gambar II.5 Ilustrasi Malin Kundang
Sumber: http://larantuquerro.wordpress.com/category/masa-lampau/ (diakses tanggal 15 Februari 2012)

- Dongeng

Dongeng merupakan cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat. Dongeng merupakan sebuah kisah atau cerita yang lahir dari hasil imajinasi, rekaan atau khayalan manusia. Rekaan atau khayalan tersebut, tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Dalam dongeng inilah khayalan manusia memperoleh kebebasan untuk dirangkai menjadi kisahan kehidupan, meskipun mungkin tidak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari (Ahimsa, 2004, h. 77). Akan tetapi, pesan yang ingin disampaikan lewat cerita-cerita seperti itu menjadi bisa dimengerti. Salah satu manfaat dari folklor yang terwujud sebagai cerita-cerita khayalan adalah aspek pendidikan. Pendidikan tentang tata kelakuan masyarakat. (Danandjaja, 2002, h. 149)

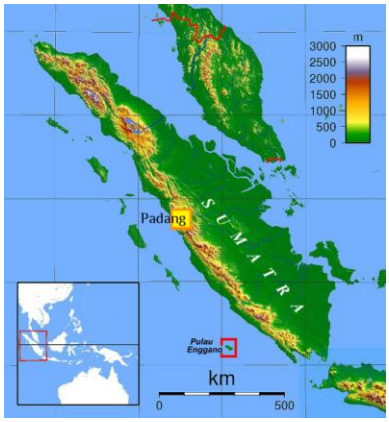


Gambar II.6 Ilustrasi Jaka Tarub
Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Jaka-tarub_(1).jpg (diakses tanggal 15 Februari 2012)

II.4.3 Cerita Rakyat Malin Kundang

II.4.3.1 Asal-Usul Cerita Rakyat Malin Kundang

Indonesia memiliki kekayaan alam yang sangat melimpah, dengan terdiri dari pulau-pulau dengan kebudayaan yang berbeda. Salah satunya adalah Pulau Sumatera. Pulau Sumatera mempunyai keanekaragaman karya sastra baik berupa tulisan maupun secara lisan. Karya sastra berupa lisan biasanya merupakan cerita rakyat yang diceritakan secara turun menurun kepada generasi berikutnya agar warisan secara lisan dari nenek moyang ini tidak hilang ditelan oleh waktu.



Gambar II.7 Pulau Sumatera
Sumber: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c8/Sumatra-Enggano.jpg (diakses tanggal 15 Februari 2012)

Pulau Sumatera memiliki tiga wilayah yaitu Sumatera Barat, Sumatera Selatan, dan Sumatera Utara. Masing-masing wilayah mempunyai karya sastra lisan yang kebanyakan orang belum mengetahuinya. Malin Kundang merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari Sumatera Barat. Cerita ini hidup secara lisan. Semua orang berhak mengembangkan imajinasinya dalam berbagai versi. Cerita rakyat banyak mengalami perubahan cerita dari generasi ke generasi termasuk cerita rakyat Malin Kundang, dengan menambah ataupun merubah jalan cerita dari cerita rakyat Malin Kundang ini. Dari kepopuleran cerita rakyat Malin Kundang, dibuat suatu olahan berupa karya-karya yang sangat beragam mulai dari cerpen, drama, bahkan sinetron sehingga cerita rakyat ini tetap bisa dikenalkan kepada generasi selanjutnya. Cerita ini hidup dan dimitoskan dengan menunjuk batu karang yang berbentuk kapal di lokasi Pantai Air Manis, 10 km dari pusat kota Padang, sebagai bukti sejarah.

II.4.3.2 Sinopsis Cerita Rakyat Malin Kundang

Cerita Malin Kundang menurut Syamsuddin Udin (1993) dalam bukunya yang berjudul "Rebab Pesisir Selatan Malin Kundang".

Di kaki Gunung tinggal seorang ibu tua (janda) dengan seorang anaknya yang bernama Malin Kundang. Kehidupan keluarga ini sangat miskin. Mereka tinggal di gubuk, bekerja mencari kayu api, untuk dijual guna memenuhi kehidupan sehari-hari. Suatu petang Malin Kundang melihat sebuah kapal besar merapat di pelabuhan Muara Padang. Segera pikirannya melayang, pergi bertualang berlayar dengan kapal itu. Alangkah senangnya bila ia dapat merantau ke negeri seberang, disana ia akan berusaha sekuat mungkin memperjuangkan hidup, mengumpulkan harta untuk dipersembahkan kepada bundanya. Harapan ini tak mungkin diwujudkannya bila ia masih tetap tinggal di gubuknya. Keinginan ini disampaikannya kepada ibunya.

Ibu tua terkejut mendengar keinginan anaknya itu mengingat usianya yang sudah lanjut. Dengan siapa ia harus tinggal dan bagaimana nanti kalau Malin pulang sebagai orang kaya, sedangkan ia menjadi orang tua bungkuk yang nista. Namun, Malin dengan sekuat upaya berhasil meyakinkan bundanya. Bundanya melepasnya walau

dengan kepiluan. Nakhoda jatuh iba dan menerima Malin sebagai anak kapal. Mereka berlayar menuju Bugis, kampung halaman Nakhoda. Malin menunjukkan kegesitan dan ketekunannya. Nakhoda dan semua anak kapal senang kepadanya. Nakhoda membawa Malin ke rumah sehingga mengejutkan anaknya, Ambun Sori, yang yatim. Namun, Nakhoda memperlihatkan sayangnya kepada anaknya itu.

Malin dibimbing bekerja di kapal dan berniaga. Mereka berlayar dari pelabuhan ke pelabuhan niaga. Keuntungan melimpah dan kepercayaan pada Malin makin bertambah. Malin dipercayai sebagai Nakhoda dan pengendali harta. Hal ini dituangkan Nakhoda tua dalam akta warisan. Kemudian beliau sakit, meninggal, dan dikubur di laut. Malin segera menyampaikan berita kepada Ambun Sori. Tentulah Ambun sangat bersedih. Ambun menangis sedih jadi piatu. Malin mencoba membujuk, akhirnya atas persetujuan Ambun dan sesuai dengan amanat bapaknya, mereka pun menikah. Malin semakin bahagia, bergiat berniaga, karena Ambun selalu menyertainya. Malin menyatakan kerinduannya pada ibu dan kampung halaman. Ambun pun menyambutnya, dan kapal pun menuju Muara Padang.

Di Muara banyak orang heran menyaksikan Malin sebagai Nakhoda kapal. Berita disampaikan kepada bundanya dan serta merta bundanya mendatanginya. Melihat kedatangan ibu tua bungkuk, miskin, Malin menolaknya. Sekalipun Ambun menerima, ibu tua menyadarkan Malin pada tanda-tanda di tubuhnya, Malin tetap mencerca, Malin menjadi anak durhaka. Ibu tua pulang, Malin mengangkat jangkar, terus berlayar. Sumpah ibu makbul. Badai dan topan datang. Ombak bergulung, kapal pecah terdampar ke pantai. Malin dan kapalnya menjadi batu.

II.4.3.3 Pesan dan Nilai Moral yang Terkandung dalam Cerita Rakyat Malin Kundang

Sifat penyayang dan sabar tercermin dari karakter ibu Malin yang bernama Mande Rubayah. Sang ibu sangat baik dan sayang kepada Malin, anak satu-satunya. Ibunya selalu giat bekerja keras untuk menghidupi Malin dan tidak mau mengecewakan Malin. Saat Malin semakin dewasa, Malin kasihan melihat ibunya yang sudah tua masih saja menjual kue, timbul niat Malin untuk pergi merantau untuk mencari kehidupan yang lebih baik agar orangtuanya tidak bekerja lagi. Sifat pekerja keras dan ulet tercermin dari sifat Malin. Malin meminta izin kepada ibunya untuk pergi merantau agar dia yang bekerja bukan lagi ibunya dan Malin berjanji akan pulang menjadi orang yang sukses. Ibunya dengan berat hati mengizinkannya dan memberi sedikit bekal untuk Malin. Sosok wibawa, baik hati, juga tegas tercermin dalam karakter Nahkoda kapal. Melihat Malin yang ingin sekali ikut merantau, nakhoda mengizinkannya, dia mendidik Malin agar nantinya bisa sukses. Malin sangat giat dalam bekerja, dia tidak mudah putus asa, dia selalu ingin mempelajari sesuatu yang belum dia ketahuinya dan menekuninya agar dia bisa.

Ibunya selalu mendoakan keselamatan Malin dimanapun dia berada. Sang ibu sabar menanti Malin sambil terus berdoa agar Malin selamat dan segera pulang. Doa ibu akhirnya terkabul juga. Terlihat kapal yang megah di pesisir pantai, dan ternyata itu kapal Malin. Ibunya memeluk Malin, akan tetapi Malin malah mendorong ibunya karena malu kepada istrinya untuk mengakui bahwa itu adalah ibunya. Hati sang ibu sangat terpukul, sedangkan Malin pergi dengan kapalnya. Lalu sang ibu berdoa kepada Tuhan agar Malin diberikan pelajaran karena sudah durhaka kepada orangtuanya, seketika itu juga, badai datang dan Malin beserta kapalnya berubah menjadi batu. Nilai yang dapat diambil dari kejadian ini adalah seorang anak tidak boleh durhaka dengan menyakiti hati seorang ibu ataupun tidak mengakuinya dalam keadaan apapun karena ibu adalah orang yang telah melahirkan anaknya. Perjuangan ibu dalam melahirkan anaknya tidak akan tergantikan dengan uang berapapun.

II.5 Analisa Masalah

Dari hasil penelitian yang dilakukan tentang pengetahuan anak-anak dari cerita rakyat Malin Kundang dapat disimpulkan bahwa hampir semua anak mengetahui cerita rakyat Malin Kundang dan sebagian anak-anak mengetahui pesan yang disampaikan dari cerita rakyat Malin Kundang ini. Anak-anak juga mengetahui bahwa asal dari cerita rakyat Malin Kundang ini berasal dari Sumatera Barat tetapi adapula yang mengatakan dari daerah lain. Selain itu, anak-anak mengetahui cerita rakyat Malin Kundang ini dari buku cerita yang dibacanya entah itu buku pelajaran ataupun buku cerita rakyat.

Malin Kundang merupakan cerita rakyat yang paling diingat dibandingkan cerita rakyat lainnya seperti Lutung Kasarung, Sangkuriang, dan sebagainya. Ternyata anak-anak pernah melihat tayangan cerita rakyat di televisi seperti Sangkuriang, Lutung Kasarung, Malin Kundang, Timun Mas, dan Bawang Merah Bawang Putih. Anak-anak juga lebih senang menonton film kartun. Film kartun yang dilihat oleh anak-anak yaitu *SpongeBob SquarePants, Doraemon, Naruto, Shinchan, Tom and Jerry, Woody Woodpecker, Scooby Doo, Chalk Zon*e, *Fairy Odd Parents*, *Shaun the Sheep* dan *Upin Ipin.*

II.6 Film Animasi sebagai Media Pembelajaran bagi Anak-Anak

Dari kekhawatiran pribadi terhadap dominasi film-film animasi luar dibandingkan film animasi lokal, solusi yang akan diambil dari permasalahan yang ada yaitu dengan membuat sebuah media pembelajaran dengan proses komunikasi penyampaian pesan yang menarik dan anak-anak sukai. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan anak-anak lebih senang menonton film animasi, maka dengan membuat sebuah film animasi yang menarik, diharapkan anak-anak akan lebih senang mempelajari cerita rakyat dari Indonesia yang salah satunya adalah Malin Kundang. Selain itu, dari film animasi yang akan dibuat dapat mengangkat budaya dari

Indonesia. Agar anak dapat mengerti pesan yang disampaikan dalam cerita rakyat ini, maka harus diberikan pemahaman tentang mana sifat yang baik maupun mana sifat-sifat yang buruk sehingga anak bisa mengerti mana sifat-sifat yang harus dihindari.

II.7 Target Sasaran

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam Tugas Akhir ini, target sasaran meliputi beberapa faktor, diantaranya :

- **Geografis**

  Letak geografis yang diambil yaitu kota Bandung yang selanjutnya akan di sebar ke seluruh Indonesia karena ingin memperkenalkan budaya dari daerah lain yang ada di Indonesia melalui suatu karya yang menarik yaitu cerita rakyat Malin Kundang.

- **Demografis**

  Dari aspek demografis, target sasaran adalah anak-anak usia 7-8 tahun. Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Dari segi status sosial masyarakat secara global dan dari segi ekonomi untuk semua kalangan.

- **Psikologi**

  Dari aspek psikologi, gaya hidup dari target sasaran merupakan anak-anak yang mempunyai rasa keingintahuan yang besar terhadap hal-hal yang baru. Kebiasaan anak-anak yang tergolong aktif, senang berkumpul, dan bermain serta kecenderungan anak-anak yang ceria.