

Animasi Pewayangan Goes Digital

Arma Toding¹, Damar Nurcahyono², Noor Alam Hadiwijaya³

^{1,2,3}Teknologi Informasi, Teknik Informatika Multimedia, Politeknik Negeri Samarinda, Samarinda, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 23 Agustus 2025
Revisi Akhir: 24 Agustus 2025
Diterbitkan Online: 26 Agustus 2026

KATA KUNCI

Animasi Wayang digital, Amimasi 3D, 3D,
Pose to Pose

Keywords:

Animated Digital Puppetry, Animated 2D, 2D,
Pose to Pose

KORESPONDENSI

Email: armatodingsaleda@gmail.com

ABSTRAK

Wayang merupakan salah satu seni pertunjukan tradisional yang berperan penting dalam budaya Indonesia, terutama di Jawa dan Bali. Sebagai media hiburan dan pendidikan, wayang mencerminkan nilai-nilai moral, spiritual, dan sosial yang diwariskan secara turun-temurun. Penelitian ini membahas asal-usul wayang, perkembangan bentuk dan jenisnya, serta perannya dalam kehidupan masyarakat modern. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka dan wawancara dengan dalang dan pencinta seni wayang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun menghadapi tantangan modernisasi, wayang tetap relevan melalui inovasi-inovasi seperti wayang kontemporer dan digital. Kesenian ini bukan hanya warisan budaya, tetapi juga media dialog budaya lintas generasi.

ABSTRACT

Wayang is one of the traditional performing arts that plays an important role in Indonesian culture, especially in Java and Bali. As a medium of entertainment and education, wayang reflects moral, spiritual, and social values that are passed down from generation to generation. This study discusses the origins of wayang, the development of its forms and types, and its role in the lives of modern society. This study uses a qualitative approach with a literature study method and interviews with puppeteers and wayang art enthusiasts. The results of the study show that despite the challenges of modernization, wayang remains relevant through innovations such as contemporary and digital wayang. This art is not only a cultural heritage, but also a medium for cross-generational cultural dialogue.

PENDAHULUAN

Animasi 2D merupakan evolusi dari animasi 3D yang dikembangkan melalui teknologi komputer yang berkembang pesat. Pewayangan Goes Digital (PGD) merupakan sebuah gerakan untuk melestarikan dan mengembangkan budaya wayang di era digital. Generasi muda sekarang banyak menghabiskan waktu mereka dengan media sosial seperti pada anak usia dini yang sangat rentan bermain gadget hal ini yang menyebabkan kekhawatiran bahwa mereka akan semakin jauh dari budaya wayang. PGD bertujuan untuk menjembatani kesengangan ini dengan menghadirkan wayang dalam format digital yang menarik dan mudah diakses oleh generasi muda. Tradisi wayang menghadapi berbagai tantangan dalam era modern, seperti minimnya regenerasi dalang, terbatasnya ruang pertunjukan, dan biaya pertunjukan. Animasi 2D merupakan evolusi dari animasi 3D yang dikembangkan melalui teknologi komputer yang berkembang pesat. Pewayangan Goes Digital (PGD) merupakan sebuah gerakan untuk melestarikan dan mengembangkan

budaya wayang di era digital. Generasi muda sekarang banyak menghabiskan waktu mereka dengan media sosial seperti pada anak usia dini yang sangat rentan bermain gadget hal ini yang menyebabkan kekhawatiran bahwa mereka akan semakin jauh dari budaya wayang. PGD bertujuan untuk menjembatani kesengangan ini dengan menghadirkan wayang dalam format digital yang menarik dan mudah diakses oleh generasi muda. Tradisi wayang menghadapi berbagai tantangan dalam era modern, seperti minimnya regenerasi dalang, terbatasnya ruang pertunjukan, dan biaya pertunjukan. Wayang kulit memiliki akar budaya yang mendalam, terutama di Jawa, Bali, dan sebagian wilayah lain di Indonesia. Cerita yang disampaikan biasanya berasal dari epos-epos klasik seperti Mahabharata, Ramayana, atau cerita lokal yang sarat dengan nilai-nilai moral, agama, dan filsafat.

TINJAUAN PUSTAKA

Kajian Ilmiah

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seni pertunjukan tradisional dapat dilestarikan melalui pemanfaatan media digital dan animasi. Ghani [1] mengembangkan aplikasi permainan Wayang Fighters untuk menjaga keberlangsungan wayang kulit di Malaysia, sedangkan Ruastiti dkk. [2] meneliti apresiasi generasi milenial Bali terhadap Wayang Wong Inovatif berbasis digital yang terbukti mendapat respon positif. Kia [3] memanfaatkan grafik komputer dan teknologi modern, termasuk motion capture, untuk mempertahankan estetika visual wayang kulit Kelantan, sementara Ghani [4] juga mengeksplorasi animasi boneka 3D digital sebagai sarana hiburan sekaligus pelestarian wayang Jawa dan Malaysia. Di sisi lain, Willyarto dkk. [5] menekankan fungsi Wayang Golek Purwa sebagai media dakwah Islam moderat dan penyampai nilai sosial melalui budaya lokal, sedangkan Hadi dkk. [6] merancang animasi 3D Remember dengan metode pose to pose yang berfungsi sebagai hiburan dan media pembelajaran religius. Keseluruhan penelitian ini menunjukkan benang merah berupa digitalisasi seni tradisional dengan teknologi animasi, aplikasi, maupun media interaktif untuk tujuan pelestarian budaya sekaligus penyampaian nilai edukatif dan religius.

Landasan Teori

Sejarah dan Perkembangan Wayang

Menurut Suara Merdeka [7], pewayangan merupakan salah satu karya budaya yang berkembang di Jawa dengan akar cerita dari wiracarita India seperti *Mahabharata* dan *Ramayana*. Kisah pewayangan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan moral, spiritual, dan filosofi kehidupan. Dalam perkembangannya, tokoh-tokoh *Mahabharata* diadaptasi dengan nilai dan tradisi khas Jawa sehingga lebih mudah diterima masyarakat.

Wayang Kulit

Wayang kulit merupakan seni pertunjukan tradisional Indonesia yang menggunakan boneka kulit kerbau atau sapi berukir sebagai media bercerita. Boneka digerakkan dengan batang kayu atau tanduk di balik layar putih yang diterangi cahaya, sehingga menampilkan bayangan yang hidup.

Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video sehingga dapat dinikmati melalui indera penglihatan maupun pendengaran, memberikan pengalaman interaktif dan lebih kaya. Selain di bidang hiburan, multimedia juga banyak digunakan dalam game maupun penyampaian informasi. Menurut Binanto (2010), multimedia dibagi menjadi tiga jenis, yaitu multimedia interaktif yang memungkinkan pengguna mengontrol elemen yang ditampilkan, multimedia hiperaktif yang memiliki banyak tautan antar-elemen, dan multimedia linear di mana pengguna hanya menjadi penonton dari awal hingga akhir.

Animasi 3D

Tiga Dimensi (3D) adalah bentuk yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi, sehingga memiliki volume serta dapat dilihat dari berbagai arah. Objek 3D, seperti balok, kubus, kendaraan, hingga manusia, memiliki kedalaman ruang yang membedakannya dari bentuk dua dimensi. Dalam animasi, 3D menampilkan bentuk lebih halus, pencahayaan realistis, serta kesan ruang yang nyata. Teknologi komputer modern memungkinkan objek digital divisualisasikan layaknya benda sungguhan melalui perangkat lunak khusus.

Metode pose to pose

Pose to pose adalah berisi gambaran-gambaran keyframe tertentu, selanjutnya untuk membuat gerakan *pose to pose* ke *pose* lainnya dengan memberikan inbetween agar gerakan terlihat lebih detail (Purwanto, Qodarsih, Majid, dan Syamrahmarini, 2019). *Keypose* atau *pose* kunci sendiri merupakan kumpulan gerakan *pose* awal yang menunjukkan suatu gerakan tertentu atau biasa disebut gerakan utama.

Blender

Blender adalah perangkat kreasi 3D yang bersifat gratis dan open source. Blender mendukung seluruh alur kerja 3D seperti, rigging, animasi, simulasi, rendering, compositing dan motion tracking, bahkan pengeditan video dan pembuatan game. Blender sangat cocok digunakan oleh perseorangan maupun oleh studio kecil yang bermanfaat dalam proyek 3D. Target di profesional media dan seniman, aplikasi blender dapat digunakan untuk membuat visualisasi 3D real-time memungkinkan penciptaan konten 3D seperti pemberian warna interaktif untuk pemutaran yang berdiri sendiri.

Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak penyunting video berbasis non-linear editor (NLE) yang dikembangkan oleh Adobe Systems. Program ini banyak digunakan oleh profesional maupun pemula karena mendukung berbagai format video, audio, dan gambar dengan kualitas tinggi. Selain untuk pemotongan dan penyusunan video, Adobe Premiere Pro juga dilengkapi fitur efek visual, transisi, koreksi warna, serta integrasi dengan aplikasi Adobe lainnya seperti After Effects dan Photoshop, sehingga memungkinkan proses produksi video dilakukan secara lebih efisien dan profesional.

METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Loa Duri Ilir, Kecamatan Loa Janan, serta di Politeknik Negeri Samarinda, dengan jenis penelitian terapan menggunakan pendekatan kualitatif dan eksperimental. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami nilai budaya pewayangan yang dituangkan dalam animasi digital, sedangkan pendekatan eksperimental diterapkan untuk menguji teknik animasi *pose to pose* dalam menciptakan gerakan yang nyata. Objek penelitian berupa pembuatan video pendek animasi "Pewayangan Goes Digital," yang didukung perangkat keras dan perangkat lunak khusus untuk animasi 3D serta pengeditan. Data penelitian diperoleh dari observasi pertunjukan, wawancara dengan dalang atau pakar budaya, serta literatur dan dokumentasi berupa gambar, foto, video, dan naskah lakon pewayangan.

Teknik Pengumpulan Data

Wawancara

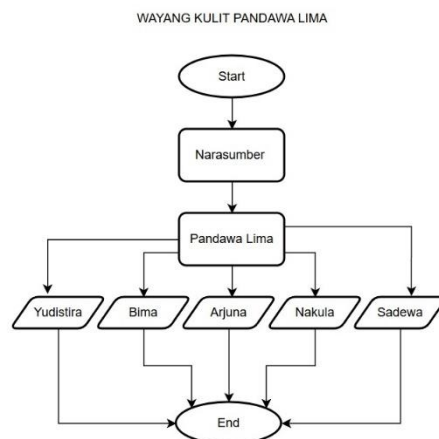
Penelitian ini mengambil tempat di Loa Duri Ilir Kac. Loa Janan Desa Loa Duri Ilir di rumah Bapak Sutikno dan di Politeknik Negeri Samarinda (Jl. Cipto Mangunkusum, Sungai Keledang, Kac. Samarinda Seberang Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75242).

Penelitian ini merupakan penelitian terapan (applied research) dengan pendekatan kualitatif dan eksperimental. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami nilai budaya pewayangan yang dituangkan dalam bentuk animasi digital, sedangkan pendekatan eksperimental digunakan untuk menguji teknik animasi *pose to pose* dalam menghasilkan gerakan yang nyata.

Dokumentansi

Mengumpulkan materi berupa foto, video, dan literatur pendukung. Dokumentasi berupa foto, video, dan literatur pendukung berfungsi untuk mengabadikan, mengumpulkan, dan menyimpan data yang relevan sebagai bukti atau referensi. Foto dan video merekam peristiwa secara visual, sedangkan literatur pendukung memberikan informasi tertulis untuk memperkuat hasil penelitian atau kegiatan.

Flowchart Tahap Pengumpulan Data



Gambar 1 Flwochart

1. Konsep (Concept)

Tahapan konsep yaitu tahapan pertama dalam pengembangan animasi. Diawali dengan menentukan ide awal yang nanti akan dikembangkan untuk tujuan pembelajaran dan isi konten dalam animasi tersebut.

2. Perancangan (Design)

Tahapan Perancangan yaitu mencakup perancangan karakter, storyboard, dan environment yang diperlukan.

3. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Tahap pengumpulan bahan mencakup pada bahan-bahan pembuatan animasi yang dibutuhkan di internet. Bahan yang dibutuhkan yaitu audio dan atribut lainnya.

4. Pembuatan (Assembly)

Tahapan Pembuatan ini merupakan proses pengolahan dari bahan hingga objek multimedia yang telah dikumpulkan dan dikombinasikan secara terstruktur sesuai dengan kebutuhan dan minat audiens terhadap pewayangan goes digital.

5. Pengujian (Testing)

Tahapan Pengujian ini dilakukan tepat setelah animasi berhasil dibuat dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak dalam pembuatan animasi. Pengujian dilakukan dengan menggunakan pengujian alpha test.

6. Pendistribusian (Distribution)

Tahapan ini merupakan proses terakhir dalam pembuatan proyek yang akan di publikasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Data Wawancara

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Sutikno, wayang kulit diyakini berasal dari tradisi kuno masyarakat Jawa sebelum pengaruh Hindu dan Buddha, yang awalnya digunakan dalam ritual animisme dan dinamisme untuk berkomunikasi dengan roh leluhur. Istilah “wayang” berasal dari kata Jawa *wewayangan* yang berarti bayangan, sesuai dengan pertunjukan di balik layar. Menurut narasumber, tokoh penting dalam pembuatan

dan penggambaran wayang kulit adalah *Pendowo Limo* (Pandawa Lima) yang memiliki banyak karakter menarik sehingga menjadi daya tarik utama pada masanya.

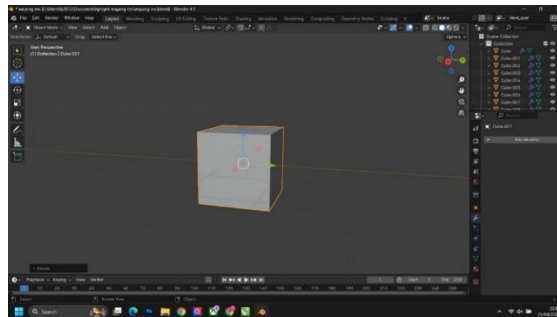
Penentuan Ide Video Animasi

Ide “Animasi Pewayangan Goes Digital” muncul dari keinginan penulis untuk memperkenalkan kembali wayang kulit kepada masyarakat, khususnya anak-anak yang mulai melupakan budaya lokal karena lebih akrab dengan gawai. Melalui animasi, wayang diharapkan dapat ditiru dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi sarana edukasi agar generasi muda kembali mengenal dan mencintai budaya Indonesia, khususnya wayang kulit.

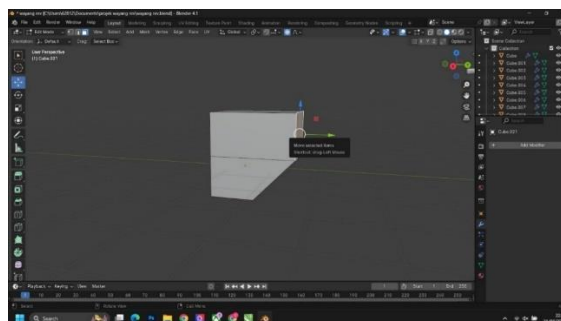
Pembuatan Video Animasi

Bagian Kepala dan Leher

Tahap ini dimulai dengan menambahkan objek cube dengan menekan tombol Shift+A > Mesh > Cube, masuk ke Edit Mode (Tab), lalu subdivide dan atur smoothness ke 1. Bentuk dagu dengan menggeser vertex, kemudian extrude dua face belakang untuk membuat leher. Tambahkan loop cut (Ctrl+R) di tengah leher untuk membentuk proporsinya.



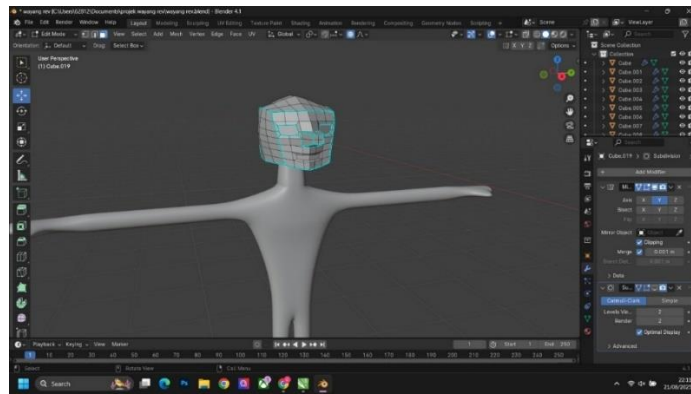
Gambar 2 Pertama-tama kita awali viewport dari kotak atau cube basic.



Gambar 3 Kemudian Bentuk Cube Tersebut dengan extrude tool



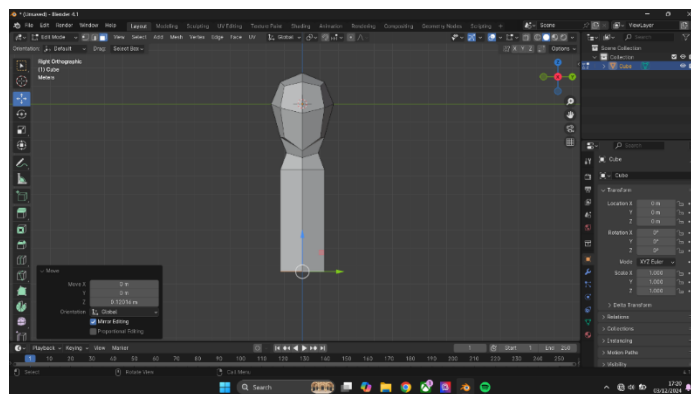
Gambar 4 kemudian di bagian kepala kiri beri kotak, nantinya kotak ini kana kita bentuk menjadi kepala untuk wayang.



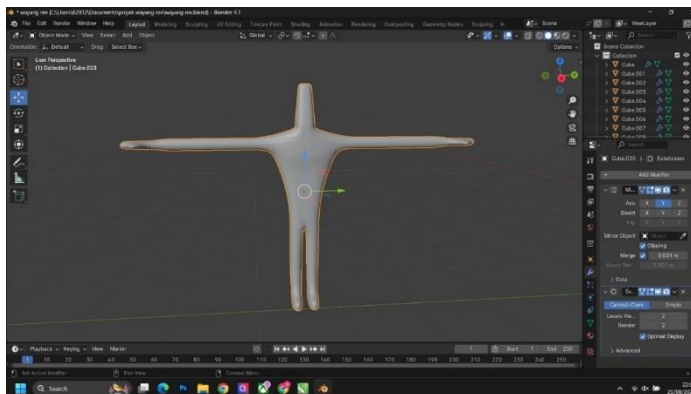
Gambar 5 setelah di bentuk, kepala wayang mulai terlihat Badan

Badan

Kemudian ujung dari leher tadi di extrude kembali ke bawah dengan menekan tombol E, kemudian di tengah berikan loop cuts kembali dengan menekan ctrl+r lalu pindah loop cuts tadi ke bagian dada untuk membentuk dada, kemudian berikan loop cuts lagi di bagian atas dada tadi dan bentuk menjadi penghubung lengan.



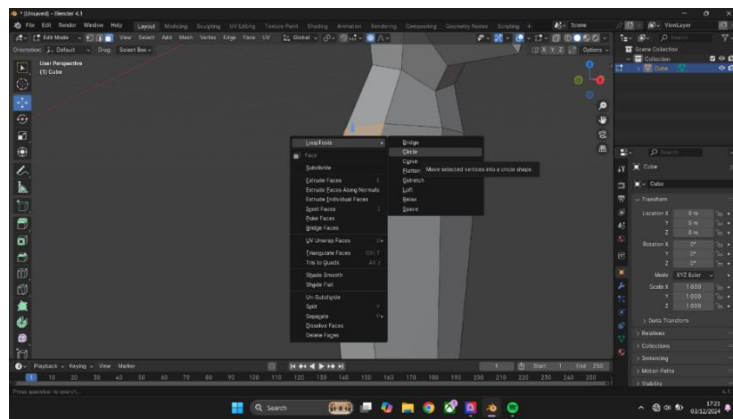
Gambar 6 Proses Pembuatan badan



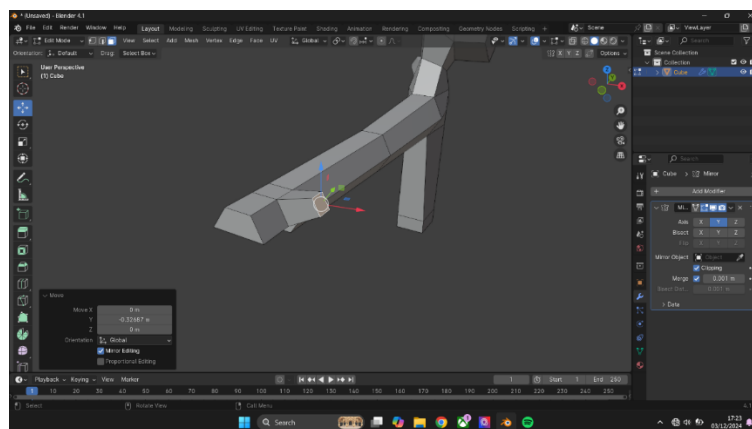
Gambar 7 tambahkan subdivision surface agar badak tampak halus.

Tangan

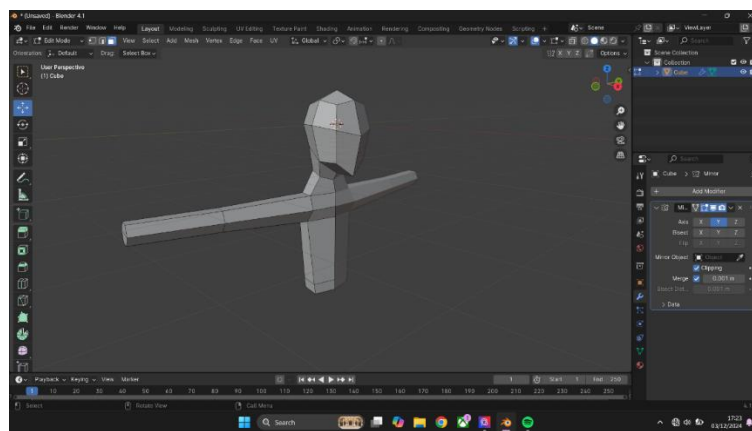
Selanjutnya pada bagian tangan, dimulai dengan memilih bagian samping badan, terdapat dua face hasil loop cut yang dipilih lalu diubah menggunakan addon LoopTools dengan opsi Circle agar membentuk bidang bulat menyerupai lengan. Setelah itu, lakukan extrude dengan menekan tombol E untuk memanjangkan ke arah luar sehingga terbentuk lengan dengan ukuran proporsional. Jika panjang lengan sudah sesuai, langkah selanjutnya adalah menambahkan detail jari pada ujung tangan. Caranya dengan memilih face ujung hasil extrude tadi, kemudian lakukan extrude berulang sesuai kebutuhan hingga membentuk tonjolan kecil yang menyerupai jari. Dengan langkah ini, model akan memiliki struktur tangan yang lebih realistis, lengkap dengan lengan dan jari yang menyatu pada badan.



Gambar 8 Proses Pembuatan Tangan



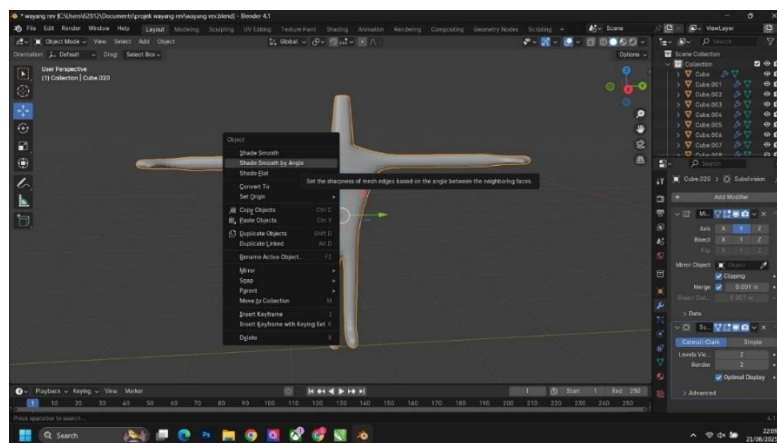
Gambar 9 Proses Extrude Jari Tangan



Gambar 10 Extrude Pola Tangannya



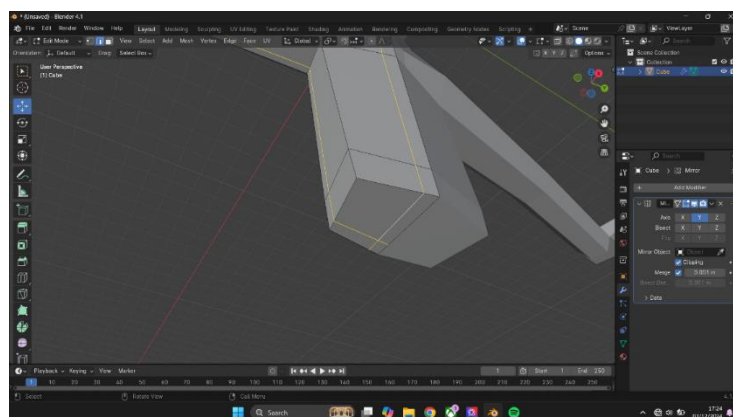
Gambar 11 bentuk kurang lebih mendekati badan manusia karena kita ingin membuat badan wayang



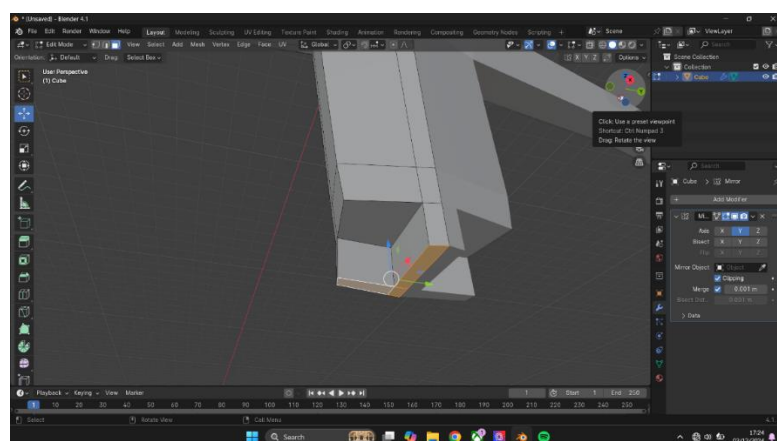
Gambar 12 Tambahkan shade smooth agar terlihat tambah smooth.

Kaki

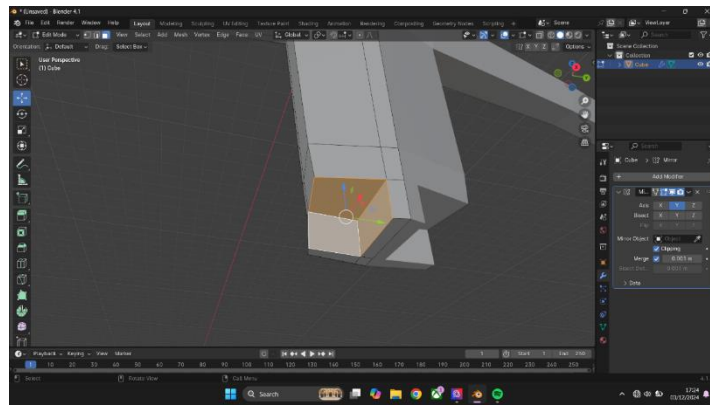
Pada tahap terakhir pembuatan model, proses difokuskan pada bagian bawah badan untuk membentuk kaki. Langkah awal dilakukan dengan memberikan loop cuts pada sisi samping dan bagian depan menggunakan Ctrl+R, sehingga muncul potongan tambahan sebagai panduan. Dari hasil tersebut terbentuk tiga face berbentuk huruf L di bagian bawah, yang kemudian dipilih dan di-extrude ke arah bawah (E). Extrude pertama dilakukan sedikit agar bentuk tetap proporsional, lalu dilanjutkan dengan extrude kedua pada tiga face bagian dalam untuk memanjangkannya hingga menyerupai kaki. Apabila bagian ujung kaki terlihat tidak rata, lakukan perataan menggunakan perintah scale pada sumbu Z ($S+Z+0$) sehingga alas kaki menjadi rata dan simetris. Dengan langkah ini, bentuk kaki model tampak lebih rapi serta seimbang dengan proporsi tubuh karakter.



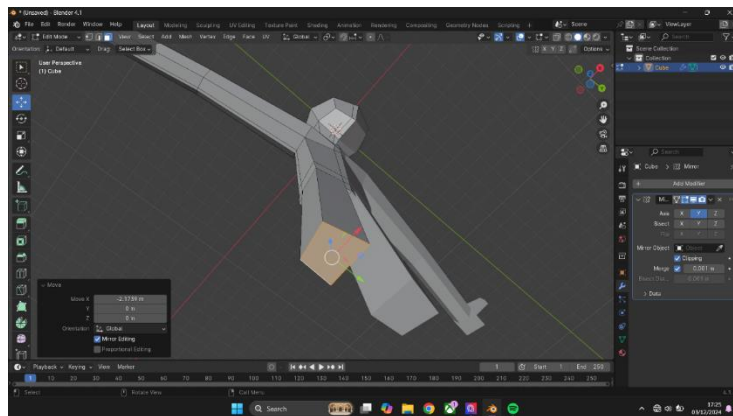
Gambar 13 Memilih Sisi Untuk Di extrude ke dalam



Gambar 14 Tampak Setelah di extrude ke dalam



Gambar. 15 Memilih Sisi untuk di tarik ke bawah



Gambar 16 menarik sisi untuk di jadikan kaki

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan animasi 3D “Pewayangan Goes Digital” serta penerapan teknik *pose to pose* dalam proses pembuatannya, dapat disimpulkan bahwa.

1. Perancangan animasi 3D “Pewayangan Goes Digital” berhasil dibuat sebagai media digital yang mengadaptasi seni pewayangan ke dalam bentuk modern tanpa menghilangkan nilai budaya, melalui tahapan produksi terstruktur mulai dari pra-produksi hingga pasca-produksi.
2. Penerapan teknik *pose to pose* terbukti efektif menghasilkan gerakan animasi yang nyata, ekspresif, dan konsisten, karena memudahkan pengaturan tempo serta ekspresi sesuai karakter pewayangan.
3. Animasi digital ini menjadi sarana pelestarian pewayangan agar tetap relevan di era modern, sekaligus menarik minat generasi muda melalui media interaktif sehingga berkontribusi pada kelestarian budaya bangsa.

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut.

1. Workshop untuk Anak Muda: Adakan workshop pembuatan wayang kulit untuk mengenalkan proses kreatifnya kepada generasi muda.
2. Game dan Animasi: Kembangkan game atau film animasi berbasis tokoh-tokoh wayang untuk menarik minat anak-anak dan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. B. A. Ghani, "Wayang Fighters: A Game Application to Preserve Shadow Play Art in Malaysia," *Proc. Int. Conf. on Information and Communication Management*, 2015.
- [2] N. M. Ruastiti, I. K. Sudirga, and I. G. Yudarta, "Apresiasi Seni Wayang Wong Inovatif Melalui Media Digital," *Jurnal*, 2021.
- [3] K. K. Kia, "Preserving Visual Aesthetics of Traditional Malaysian Shadow Play Using Computer Graphics and Modern Technology," *Jurnal*, 2014.
- [4] D. B. A. Ghani, "Exploring 3D Digital Puppet Animation Design for Javanese and Malaysian Wayang Theatre," *Jurnal*, 2018.
- [5] M. N. Willyarto, Krismarliyanti, and U. Yunus, "Wayang Golek Purwa sebagai Media Dakwah Islam Moderat di Jawa Barat," *Jurnal*, 2021.
- [6] E. K. Hadi, J. N. Fadilah, and F. Nugroho, "Perancangan Animasi 3D 'Remember' dengan Metode Pose to Pose," *Jurnal*, 2021.
- [7] Suara Merdeka, "Pewayangan sebagai Karya Budaya dan Media Pendidikan," 2023.