



PREFERENSI REMAJA USIA 13-15 TAHUN DI PALEMBANG TERHADAP ANIMASI ADAPTASI SENI PERTUNJUKAN DULMULUK

PREFERENCE OF ADOLESCENTS AGED 13-15 YEARS IN PALEMBANG TOWARDS DULMULUK PERFORMING ARTS ADAPTATION ANIMATION

Radifa Cendana Putri¹, Irfansyah²

*Program Studi Magister Desain
Institut Teknologi Bandung
Jl. Ganेशha No. 10, Pk. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Kode Pos 40132
Jawa Barat, Indonesia
E-mail: radifacendana@gmail.com*

Abstrak

Dulmuluk yang merupakan seni pertunjukan tradisional dari Palembang mulai mengalami pemerosotan peminat seiring perkembangan zaman. Upaya revitalisasi telah dilakukan dengan memperkenalkan Dulmuluk pada pelajar, akademis, seniman, guru serta masyarakat umum dan mendapatkan respon yang positif. Namun keterbatasan waktu pementasan dan berkurangnya grup Dulmuluk lokal yang dapat menerapkan sistem hasil revitalisasi tersebut membuat upaya revitalisasi ini belum efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui preferensi remaja usia 13-15 tahun di Palembang terhadap animasi adaptasi seni pertunjukan Dulmuluk. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *convergent parallel mixed method design* dengan mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif. Data dikumpulkan melalui kajian pustaka, kuesioner dan komparasi karya sejenis. Teknik analisis data menggunakan analisis komparatif. Hasil kuesioner membuktikan bahwa hanya sebagian kecil remaja Palembang yang pernah menonton Dulmuluk dan mayoritas responden menontonnya tidak secara langsung. Sebagian besar responden suka menonton animasi dengan frekuensi menonton setiap hari dan preferensi gaya visual animasi tertentu. Adaptasi Dulmuluk dengan media animasi dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk memperkenalkan seni pertunjukan Dulmuluk. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan Dulmuluk dan remaja di Palembang serta sebagai referensi perancangan animasi atau karya sejenis.

Kata Kunci: dulmuluk, remaja, Palembang, preferensi, animasi

Abstract

Dulmuluk, which is a traditional performing art from Palembang, is starting to experience a decline in interest over time. Revitalization efforts have been made by introducing Dulmuluk to students, academics, artists, teachers and the general public and received a positive response. However, limited performance time and the lack of local Dulmuluk groups who can implement the revitalization system mean that this revitalization effort is not yet effective. This research aims to determine the preferences of teenagers aged 13-15 years in Palembang towards animated adaptations of the Dulmuluk performing arts. The method used in this research is convergent parallel mixed method design by collecting quantitative and qualitative data. Data was collected through literature review, questionnaires and comparisons of similar works. The data analysis technique uses comparative analysis. The results of the questionnaire proved that only a small percentage of Palembang teenagers had watched Dulmuluk and the majority of respondents watched it not directly. Most respondents like watching animation with a frequency of watching every day and a preference for certain animation visual styles. Adapting Dulmuluk to animation media can be used as a way to introduce Dulmuluk performing arts. It is hoped that the results of this research can be a reference for further research related to Dulmuluk and teenagers in Palembang as well as a reference for designing animation or similar works

Keywords: dulmuluk, teenagers, Palembang, preference, animation

PENDAHULUAN

Dulmuluk sebuah seni teater tradisional yang populer di Palembang pada tahun 1970-an. Sekarang mulai jarang tampil karena terjadinya penurunan jumlah grup

yang menampilkan Dulmuluk. Pada tahun 2009 tercatat hanya 5 grup Dulmuluk yang masih aktif tampil (Lelawati dalam Al-Lintani, 2014). Maraknya hiburan lain seperti televisi dan film layar lebar pada tahun





1990-an juga membuat minat penonton pada Dulmuluk menurun. Hal ini mengakibatkan berkurangnya generasi muda yang pernah menonton Dulmuluk bahkan mengetahui tentang seni pertunjukan ini.

Dulmuluk awalnya terinspirasi oleh pembacaan kisah petualangan Abdul Muluk Jauhari dari Syair Sultan Abdul Muluk karangan Raja Ali Haji oleh Wan Bakar pada abad ke-20. Kisah ini begitu populer sehingga lama kelamaan diperagakan oleh pemain dan berkembang menjadi sebuah seni pertunjukan yang disebut Dulmuluk (Al-Lintani, 2014). Biasanya Dulmuluk dipentaskan pada berbagai acara hajatan seperti pernikahan, khitanan atau syukuran saat mencukur bayi.

Beberapa penelitian mengenai Dulmuluk telah dilakukan. Salah satunya seperti usaha revitalisasi Dulmuluk dengan melibatkan mahasiswa FKIP Universitas Sriwijaya (Nurhayati et al., 2015). Namun keterbatasan waktu pementasan dan berkurangnya grup Dulmuluk lokal yang dapat menerapkan sistem hasil revitalisasi tersebut membuat upaya revitalisasi ini belum efektif.

Penggunaan media kekinian memiliki potensi besar sebagai medium untuk tetap mempopulerkan budaya lokal Indonesia ke generasi selanjutnya. Remaja umur 13-18 tahun kini dapat mengakses konten hiburan seperti *online video* dan *game* dengan menggunakan *smartphone* menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2023. Berdasarkan survei tersebut, video online merupakan konten internet yang paling sering dikunjungi dan YouTube sebagai *platform video online* yang paling sering digunakan. Aktivitas masyarakat yang mulai berubah ini membuat diperlukannya tindakan lanjut untuk mengemas Dulmuluk melalui media lain.

Salah satu multimedia yang populer saat ini adalah animasi. Terdapat beberapa penelitian yang telah mengadaptasi teater tradisional dengan media animasi seperti animasi 2.5-D tentang Si Luncchai yang terinspirasi dari Wayang Kulit dan animasi 2D tentang Ketoprak (Jernigan et al., 2014; Paramarta & Kurniawan, 2023). Namun jumlah media baru yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal budaya Indonesia lebih sedikit jika dibandingkan banyaknya media dari negara lain yang masuk sehingga pengaruh budaya asing di Indonesia kuat (Rahman, 2013). Padahal budaya Indonesia juga memiliki potensi untuk diadaptasi ke media baru karena keberagamannya yang luas.

Penelitian berupa adaptasi Dulmuluk ke bentuk teater boneka untuk anak di Jambi telah dilakukan (Fitri, 2022). Namun penelitian yang merancang media animasi sebagai bentuk adaptasi Dulmuluk belum ditemukan. Maka dari itu terdapat peluang untuk merancang adaptasi Dulmuluk melalui media animasi agar generasi muda seperti remaja memiliki minat dan tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang Dulmuluk.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan, pendapat dan minat remaja terhadap Dulmuluk dan preferensi animasi yang disukai oleh remaja usia 13-15 tahun di Palembang. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan Dulmuluk dan remaja di Palembang serta sebagai referensi bagi perancangan animasi atau karya sejenis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *convergent parallel mixed method design*. Pengumpulan data kuantitatif dilakukan melalui penyebaran kuesioner dan pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui analisis komparatif dengan karya animasi sejenis. Data yang dikumpulkan dari berbagai sumber seperti buku, jurnal dan artikel di internet dilakukan untuk memahami dan menafsirkan penelitian sebelumnya.

Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *simple random sampling*. Kuesioner disebar secara *online* melalui *google forms* kepada 104 orang remaja usia 13-15 tahun di Palembang. Responden berasal dari beberapa SMP, yaitu SMP N 1 Palembang, SMP N 7 Palembang, SMP N 11 Palembang, SMP N 43 Palembang, SMP N 61 Palembang dan MTS N 2 Palembang. Kuesioner disebar pada tanggal 17-27 November 2023 dengan jumlah responden remaja laki-laki sebanyak 45 orang dan perempuan sebanyak 59 orang.

Uji validasi kuesioner dilakukan melalui proses triangulasi data. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menghitung persentase dari data hasil kuesioner. Rumus persentase yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P adalah hasil persentase yang diperoleh. F adalah frekuensi dari jawaban tertentu dan N adalah jumlah semua responden yang mengisi kuesioner. Rumus ini merupakan prinsip dasar dalam analisis data statistik (Sugiyono, 2019). Kemudian hasil analisis data





kuesioner dikomparasi dengan data hasil analisis karya sejenis untuk menghasilkan kesimpulan mengenai spesifikasi animasi adaptasi Dulmuluk yang sesuai dengan preferensi remaja di Palembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Pertanyaan kuesioner ini memiliki dua variabel, yaitu variabel mengenai pengetahuan dan pendapat remaja terhadap Dulmuluk serta variabel mengenai preferensi animasi remaja di Palembang.

1) Pengetahuan, Pendapat dan Minat Remaja Terhadap Dulmuluk

Hasil dari penyebaran kuesioner menunjukkan bahwa hanya 46% responden remaja yang mengetahui tentang Dulmuluk. Sedangkan dari remaja yang mengetahui Dulmuluk tersebut hanya 21 orang yang pernah menonton Dulmuluk. Data ini menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil remaja di Palembang yang mengetahui Dulmuluk. Sebagian besar remaja yang pernah menonton Dulmuluk tidak menontonnya secara langsung melainkan melalui media seperti televisi dan *handphone*. Remaja yang pernah menonton Dulmuluk secara langsung hanya pada saat ada acara hajatan berlangsung atau ketika pentas seni di sekolah dan banyak yang berlokasi di desa.

Mayoritas responden berpendapat bahwa pertunjukan Dulmuluk tersebut menarik dan menganggapnya seru dan lucu. Beberapa responden lainnya menjawab bahwa Dulmuluk merupakan budaya Palembang sehingga harus dilestarikan. Alasan lainnya dikarenakan di dalam Dulmuluk terdapat nyanyian, tarian dan syair dalam pertunjukan tersebut sehingga terlihat menarik. 90% remaja yang pernah menonton Dulmuluk berpendapat bahwa mereka tertarik untuk menonton Dulmuluk lagi. Hal ini membuktikan bahwa sebenarnya Dulmuluk memiliki potensi untuk berkembang di kalangan penonton remaja.

2) Peminatan Remaja Terhadap Animasi

Variabel kedua berisi pertanyaan mengenai kebiasaan remaja Palembang dalam menonton animasi dan preferensi pengayaan visual dan cerita animasi yang diminati oleh remaja di Palembang. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 92% remaja di Palembang suka menonton animasi. 51% remaja tersebut menonton animasi setiap hari. Hal ini membuktikan bahwa media animasi merupakan media yang populer dan berpotensi untuk dijadikan sebagai media adaptasi Dulmuluk untuk remaja di Palembang. Durasi remaja Palembang saat menonton animasi adalah sekitar 30 menit. Hal ini juga berlaku pada durasi animasi Dulmuluk yang sesuai menurut

responden yaitu sekitar 30 menit. Sebagian besar responden memakai *handphone/smartphone/tablet* untuk menonton animasi. Sedangkan *platform video online* yang paling banyak diakses untuk menonton animasi adalah YouTube. Hal ini membuktikan bahwa kebiasaan remaja di Palembang untuk mengakses informasi telah bergeser menjadi lebih banyak memanfaatkan media berbasis *online*.

Genre animasi yang paling diminati oleh remaja di Palembang adalah komedi. Faktor yang mendorong responden untuk menonton sebuah animasi adalah cerita dan karakter dalam animasi tersebut. Serial animasi yang paling banyak disukai oleh remaja Palembang adalah Upin Ipin, Spongebob dan Doraemon. Selain animasi tersebut terdapat juga serial animasi Jepang lainnya dengan beragam judul dan beberapa animasi Pixar, Dreamworks dan Nickledeon. Beberapa responden juga menyebutkan animasi Indonesia seperti Bima X, Tekotok dan Adit Sorpo Jawo.

Alasan responden menonton animasi tersebut adalah karena animasinya seru, menarik, menyenangkan dan menghibur. Cerita yang bagus, alur cerita yang susah ditebak namun mudah dimengerti, karakter yang keren, dan grafik serta gambar animasi yang menarik merupakan faktor yang membuat mereka tertarik untuk menonton animasi tersebut. Sebagian responden juga menjelaskan bahwa banyak pelajaran yang didapat dari animasi yang mereka tonton.

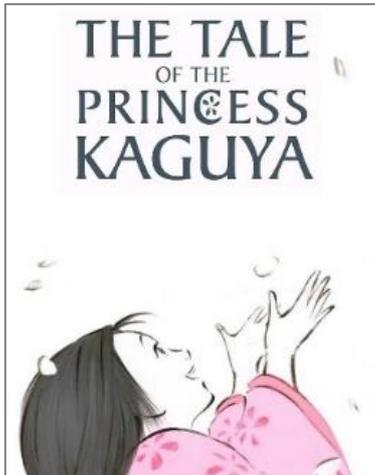
Gaya visual animasi Jepang seperti pada animasi “Doraemon” dan “SPY X Family” adalah gaya visual karakter yang paling diminati oleh remaja di Palembang. Sedangkan untuk kostum karakter, responden banyak memilih kostum dengan nuansa modern jika dibandingkan dengan kostum lain yang bertema fantasi atau tradisional. Preferensi gaya visual latar tempat animasi bagi remaja di Palembang adalah gaya semi realistik. Sedangkan preferensi warna yang paling banyak diminati adalah warna pastel.

3) Analisis Komparatif Karya Sejenis

Karya animasi sejenis yang dipilih mengangkat tema *folklore* dan *mythology*. Pemilihan ini tidak dibatasi pada bahasa, durasi dan tanggal terbit. Hasil analisis komparatif ini berupa analisis deskriptif yang digunakan sebagai rekomendasi perancangan konten dan visual dalam animasi adaptasi Dulmuluk. Keempat karya animasi tersebut adalah *The Tale of the Princess Kaguya* (2013), *Frozen* (2013), *Song of the Sea* (2014) dan *Knight Kris* (2017).



The Tale of the Princess Kaguya adalah film animasi karya Studio Ghibli yang dirilis pada tahun 2013. Animasi ini terinspirasi dari cerita rakyat Jepang yang menceritakan tentang Kaguya, anak perempuan yang dilukiskan pada poster film di gambar 1.



Gambar 1. *The Tale of the Princess Kaguya*
(Sumber: www.themoviedb.org, 2013)

Kisah berawal dari seorang penebang bambu yang menemukan bayi perempuan di dalam potongan bambu dan mereka beri nama Kaguya. Animasi ini sedikit berbeda dari film animasi Studio Ghibli yang populer pada umumnya karena lebih memusatkan cerita pada perasaan emosional yang dialami oleh Kaguya.

Berdasarkan hasil analisis konten animasi *The Tale of the Princess Kaguya*, terdapat beberapa faktor yang dapat dijadikan pembanding terhadap karya animasi lainnya yang sejenis, seperti yang tertera pada tabel 1.

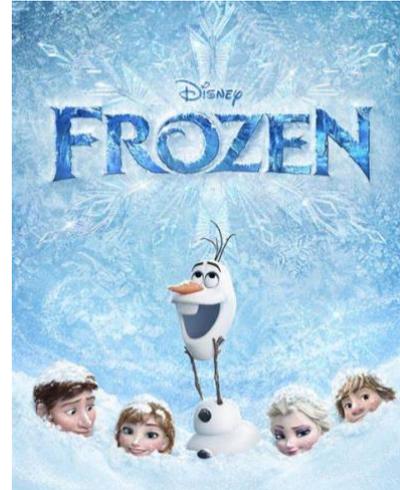
Tabel 1. Analisis Konten Animasi *The Tale of The Princess Kaguya*

Faktor Pembanding	Deskripsi
Rating Umur	Parental Guidance
Tipe Animasi	Animasi 2D
Struktur Cerita	Three-Act Structure
Alur Cerita	Alur Maju dan Mundur
Gaya Visual	Seni Lukis Tradisional Jepang
Desain Karakter	Menyerupai proporsi realistik
Desain Kostum	Baju tradisional Jepang pada zaman Heian
Warna	Pastel
Environment Design	Negative Space, Watercolor, Brush Stroke
World Building	Soft World Building
Sound Effects & Music	Alat musik tradisional, efek suara alam dan narasi orkestra

Animasi karya Studio Ghibli ini menggunakan struktur cerita *Three-Act Structure* dengan alur cerita maju dan mundur. Sedangkan gaya visual animasi menyerupai seni lukis tradisional Jepang. Desain karakter hampir menyerupai proporsi realistik dengan kostum baju tradisional Jepang. Dunia pada animasi ini dibangun

dengan teknik *soft world building*, yaitu pembangunan dunia yang mudah dibentuk sesuai dengan imajinasi penulis cerita dan penonton.

Animasi selanjutnya adalah *Frozen*, film karya Disney yang dirilis pada tahun 2013. Animasi ini terinspirasi dari dongeng Hans Christian Andersen yang berjudul "*The Snow Queen*". Tokoh utama *Frozen* adalah Anna dan Elsa yang digambarkan pada gambar 2.



Gambar 2. *Frozen*
(Sumber: imdb.com, 2013)

Konflik pada cerita animasi ini berawal ketika Elsa melarikan diri setelah dinobatkan menjadi ratu karena tidak bisa mengontrol kekuatannya. Animasi ini dideskripsikan sebagai sebuah fenomena budaya populer karena memiliki lagu, karakter, elemen *storytelling* yang mempunyai daya tarik pada audiens secara umum. Meskipun berasal dari cerita dongeng klasik, animasi ini mempunyai cerita yang lebih fleksibel dan tidak terpaku pada alur cerita aslinya.

Berdasarkan hasil analisis konten animasi *Frozen*, terdapat sedikit perbedaan pada beberapa faktor pembanding yang sama dengan film animasi sebelumnya, seperti yang tertera pada tabel 2.

Tabel 2. Analisis Konten Animasi *Frozen*

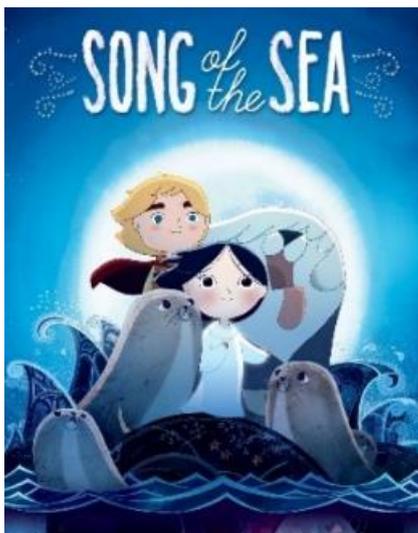
Faktor Pembanding	Deskripsi
Rating Umur	Parental Guidance
Tipe Animasi	Animasi 3D
Struktur Cerita	Three-Act Structure
Alur Cerita	Alur Maju
Gaya Visual	Kartun
Desain Karakter	Kepala sedikit lebih besar dari tubuh
Desain Kostum	Baju tradisional Norwegia
Warna	Cerah dan kontras
Environment Design	Realistik dan Natural
World Building	Soft World Building
Sound Effects & Music	Musikal dan orkestra





Animasi ini menggunakan objek visual dalam bentuk 3 dimensi namun tetap mempertahankan gaya visual kartun. Struktur cerita menggunakan *Three-Act Structure* dengan alur maju. Desain karakter memiliki proporsi kepala yang sedikit lebih besar jika dibandingkan dengan tubuh dan memakai kostum baju tradisional dari Norwegia. Palet warna yang digunakan dalam animasi ini umumnya cerah dan kontras. Desain lingkungan digambarkan secara realistis dan natural. Animasi ini juga menggunakan pembangunan cerita *soft world building* yang dapat dilihat dari cerita yang berbeda dari cerita klasik karangan Hans Christian Andersen. Musik dan efek suara menggunakan orkestra dan berupa musikal dengan beberapa lagu yang disisipkan pada film animasi.

Karya animasi selanjutnya adalah *Song of the Sea*, film animasi yang disutradarai oleh Tomm Moore dan dirilis pada tahun 2014. Animasi ini merupakan salah satu seri dari "*Irish Folklore Trilogy*" karya Moore. Peran utamanya adalah Ben dan Saoirse yang digambarkan pada poster film di gambar 3.



Gambar 3. *Song of the Sea*
(Sumber: theposterdb.com, 2014)

Cerita *Song of the Sea* berpusat pada anak laki-laki bernama Ben yang menyalahkan adik perempuannya Saoirse yang belum bisa berbicara atas kematian ibunya. Wujud asli ibu Ben adalah *selkie*, yang merupakan makhluk yang dapat berubah menjadi anjing laut atau manusia. Animasi ini menceritakan perjalanan emosional Ben, Saoirse dan keluarganya.

Animasi ini sama seperti animasi *The Tale of the Princess Kaguya* yang menggunakan teknik animasi 2D. Namun ada faktor pembanding lain yang memiliki perbedaan, seperti yang tertera pada tabel 3.

Tabel 3. Analisis Konten Animasi *Song of the Sea*

Faktor Pembanding	Deskripsi
Rating Umur	Parental Guidance
Tipe Animasi	Animasi 2D
Struktur Cerita	Three-Act Structure
Alur Cerita	Alur Maju dan Mundur
Gaya Visual	Kartun (Flat)
Desain Karakter	Kepala dan mata besar dengan tubuh pendek
Desain Kostum	Baju modern sehari-hari
Warna	Sepia
Environment Design	<i>Spiral, Geometric Patterns, Thick Outlines</i>
World Building	<i>Soft World Building</i>
Sound Effects & Music	Alat musik tradisional, musik etnis, efek suara alam dan narasi orkestra

Gaya visual animasi ini menyerupai kartun dengan desain *flat* yang disertai dengan desain lingkungan dengan visual yang sama, yaitu menggunakan pola spiral, geometri dan garis tebal. Struktur cerita memakai *Three-Act Structure* dengan alur maju dan mundur. Desain kostum karakter menggunakan pakaian modern. Sedangkan palet warna animasi banyak menggunakan warna sepia. Pembangunan dunia menggunakan *soft world building*. Alat musik tradisional juga digunakan dalam musik latar dengan tambahan musik etnis dan narasi orkestra.

Animasi selanjutnya adalah *Knight Kris*, film karya studio Viva Fantasia yang dirilis pada tahun 2017. Film ini menceritakan kisah anak laki-laki bernama Bayu yang memegang keris pada poster film di gambar 4.



Gambar 4. *Knight Kris*
(Sumber: movfreak.blogspot.com, 2017)

Bayu dapat berubah wujud menjadi ksatria harimau setelah menemukan keris sakti di sebuah candi misterius di dalam hutan terlarang. Bayu dan kakak sepupunya Rani harus menemukan lima pecahan keris



agar dapat mengalahkan Asura yang mengancam kedamaian dunia. Animasi ini mengambil tema dari kisah pewayangan Jawa namun diadaptasi dengan elemen yang modern.

Animasi ini memiliki sedikit perbedaan pada beberapa faktor jika dibandingkan dengan film animasi sebelumnya, seperti pada struktur cerita dan palet warna. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Analisis Konten Animasi *Knight Kris*

Faktor Pembeding	Deskripsi
Rating Umur	Semua Umur
Tipe Animasi	Animasi 3D
Struktur Cerita	The Hero's Journey
Alur Cerita	Alur Maju
Gaya Visual	Kartun
Desain Karakter	Kepala dan mata besar dengan tubuh pendek
Desain Kostum	Baju modern sehari-hari
Warna	Sepia, kontras dan gelap
Environment Design	Realistis dan Natural
World Building	<i>Soft World Building</i>
Sound Effects & Music	Alat Musik tradisional, efek suara alam dan narasi orkestra

Animasi *Knight Kris* menggunakan struktur cerita *The Hero's Journey* yang sering digunakan saat menceritakan kisah protagonis dalam menyelamatkan dunia. Alur cerita animasi ini bersifat maju. Gaya visual menyerupai kartun dan proporsi kepala karakter lebih besar daripada tubuh. Karakter utama mengenakan baju modern sehari-hari. Palet warna keseluruhan animasi menggunakan warna sepia, kontras dan gelap. Pembangunan dunia juga menggunakan *soft world building*. Sedangkan musik latar memanfaatkan alat musik tradisional dengan narasi orkestra.

Berdasarkan hasil komparasi empat film animasi di atas, ditemukan persamaan seperti struktur cerita yang menggunakan *Three-Act Structure*, alur cerita dapat menggunakan alur maju atau alur maju & mundur, desain karakter menggunakan *stylized character* dengan proporsi tubuh karakter lebih kecil daripada proporsi kepala, desain kostum tradisional digunakan untuk animasi berlatar waktu masa lalu dan kostum modern untuk animasi berlatar waktu modern, palet warna keseluruhan disesuaikan pada nuansa yang ingin ditampilkan, desain lingkungan mengikuti gaya visual yang diterapkan pada karakter, menggunakan konsep *soft world building* dan alat musik tradisional digunakan untuk memberikan elemen musik etnis. Semua faktor ini dirancang agar film animasi dapat menyampaikan makna secara efektif pada penonton sehingga lebih mendalami animasi yang ditampilkan.

2. Pembahasan

Remaja usia 13-15 tahun di Palembang sekarang lebih banyak mengakses media hiburan melalui gawai *portable* seperti *smartphone* dan *tablet*. Sebagian besar remaja yang menyatakan pernah menonton Dulmuluk bahkan mengaksesnya melalui media seperti televisi dan *smartphone*. Selain itu mayoritas remaja menyukai konten animasi dan menontonnya hampir setiap hari. Faktor yang mendorong remaja Palembang untuk menonton animasi adalah alur cerita dan tokoh yang menarik. Saat membuat adaptasi modern untuk anak-anak terdapat beberapa aspek yang dapat dipertimbangkan, seperti membuat karakter yang sesuai untuk anak-anak, menyederhanakan plot dan cerita, dan mengurangi, menghapus atau mengganti unsur kekerasan dan unsur lain yang tidak pantas untuk anak-anak (Ratri et al., 2022). Maka dari itu penting untuk menyesuaikan karya adaptasi teater Dulmuluk untuk anak terutama pada penokohan dan alur cerita.

Ada tiga lakon yang ditampilkan dalam Dulmuluk, yaitu lakon Abdul Muluk, Siti Zubaidah dan Muaro Keramo yang masing-masing berasal dari buku. Lakon Abdul Muluk dapat dibagi menjadi empat fase atau episode, yaitu orientasi, konflik dan evaluasi, klimaks dan resolusi (Arfani, 2022). Struktur ini menyerupai struktur cerita untuk anak yang memiliki bagian seperti orientasi, klimaks, anti klimaks dan koda. Koda pada akhir cerita terdiri dari kesimpulan dan nilai yang dapat dipelajari (Neina, 2019). Penyusunan struktur cerita yang tepat untuk anak dapat menggunakan struktur ini dengan plot atau alur cerita yang mudah dipahami.

Anak lebih menyukai cerita yang atraktif, menyenangkan dan memiliki humor (Eluyefa, 2017). Penyisipan elemen mengejutkan juga mendukung plot cerita sehingga menjadi tidak mudah ditebak. Penggunaan alur non-linear dalam penciptaan film dapat mengemas film dengan cara yang berbeda agar lebih menarik (Wahyuni et al., 2021). Pola ini mengubah urutan waktu kejadian dalam film. Penggabungan teknik ini dalam karya adaptasi Dulmuluk dapat membuat penonton tertarik untuk mengikuti cerita sampai akhir.

Struktur cerita pada animasi adaptasi Dulmuluk dapat menggunakan struktur cerita *Three-Act Structure*. Alur non-linear dapat digunakan untuk membuat plot cerita tidak mudah ditebak. Sedangkan koda pada bagian akhir cerita berfungsi untuk menyampaikan pelajaran moral yang dapat diambil dari cerita Dulmuluk. Remaja Palembang juga menyukai animasi genre komedi





sehingga penting untuk menambahkan konten cerita yang menghibur pada animasi.

Tokoh yang tampil dalam pertunjukan Dulmuluk sangat beragam namun dapat diatur sesuai dengan adegan dan durasi pertunjukan. Jika mengikuti jumlah tokoh yang muncul dalam Syair Abdul Muluk, total pemain dapat berjumlah kurang lebih 35 pemeran (Al-Lintani, 2014). Pada hasil analisis beberapa film adaptasi yang sukses, salah satu pola yang ditemukan adalah beberapa karakter utama mungkin dikurangi perannya jika tidak sesuai untuk target penonton (Chowdhury et al., 2019). Maka dari itu tidak menutup kemungkinan bahwa jumlah tokoh dalam hasil adaptasi Dulmuluk dapat dikurangi sesuai keperluan.

Remaja di Palembang menyukai gaya visual animasi Jepang. Animasi dengan target penonton anak banyak menggunakan desain karakter dengan proporsi kepala lebih besar daripada tubuh sehingga hal ini dapat dijadikan pertimbangan saat menentukan gaya visual animasi. Unsur budaya lokal dalam Dulmuluk juga dapat diterapkan pada desain karakter untuk memperkaya estetika budaya lokal dalam animasi adaptasi Dulmuluk. Salah satu cara adalah dengan merancang desain kostum karakter yang terinspirasi dari busana tradisional (Agung et al., 2021). Riasan wajah, aksesoris dan gerakan khas pada karakter juga dapat merepresentasikan budaya. Kostum karakter dapat dirancang dengan kombinasi busana modern sesuai dengan preferensi remaja.

Selain alur cerita dan tokoh, musik yang mengandung aransemen dari alat musik tradisional juga sering digunakan dalam film animasi bertema *mythology* dan *folklore*. Penambahan iringan musik aransemen bernuansa alat musik tradisional ini dapat menambah nuansa budaya lokal pada karya animasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Upaya untuk memperkenalkan seni pertunjukan Dulmuluk dengan mengadaptasinya melalui media lain seperti animasi memiliki potensi yang cukup besar karena animasi disukai oleh mayoritas remaja di Palembang. Perancangan animasi adaptasi Dulmuluk dapat disesuaikan dengan preferensi remaja agar mendorong minat remaja pada Dulmuluk sebagai sumber adaptasi. Desain karakter dan alur cerita yang menarik merupakan faktor utama yang mendorong para remaja untuk menonton sebuah film animasi sehingga perancangan animasi adaptasi Dulmuluk dapat dipusatkan pada kedua faktor tersebut.

Unsur budaya lokal juga dapat dimasukkan dalam desain kostum karakter dengan kombinasi gaya busana modern. Sedangkan alur cerita animasi untuk remaja dapat disesuaikan agar mudah dimengerti namun dengan plot yang tidak mudah ditebak untuk membuat cerita lebih menarik. Faktor lain seperti aransemen musik latar menggunakan alat musik tradisional dapat digunakan untuk menambah nuansa budaya lokal dalam animasi. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk merancang animasi adaptasi Dulmuluk.

2. Saran

Penelitian ini memiliki fokus pada remaja usia 13-15 tahun di Palembang sehingga ada kemungkinan preferensi remaja di daerah lain memiliki perbedaan. Survei dan observasi lebih lanjut diperlukan bila target sasaran memiliki variasi umur dan domisili yang berbeda. Media selain animasi juga memiliki peluang sebagai media adaptasi Dulmuluk karena teknologi yang terus berkembang dapat memicu perubahan pada kebiasaan dan budaya di antara masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, L., Kartasudjana, T., & Permana, A. W. (2021). Estetika Nusantara dalam Karakter Gim Lokapala. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2). <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.28556>
- Al-Lintani, V. (2014). *Dulmuluk: Sejarah dan Pengadeganan*. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Palembang Bidang Pengembangan Kebudayaan Dewan Kesenian Palembang.
- Arfani, M. (2022). Peristiwa dalam Episode Pertunjukan Tradisional Dulmuluk. *Jurnal Sitakara*, 7(2). <https://doi.org/10.31851/sitakara.v7i2.9053>
- Chowdhury, T., Muhuri, S., Chakraborty, S., & Chakraborty, S. N. (2019). Analysis of Adapted Films and Stories Based on Social Network. *IEEE Transactions on Computational Social Systems*, 6(5), 858–869. <https://doi.org/10.1109/TCSS.2019.2931721>
- Eluyefa, D. (2017). Children's Theatre: A Brief Pedagogical Approach. *Artspraxis*, 4.
- Fitri, W. R. (2022). Penyutradaraan Teater Boneka Dulmulukan Naskah "Salah Sangko" Karya Dimas Raditya Arisandi. *Jurnal Prabung Seni Pengkajian dan Penciptaan Seni Pertunjukan*, 1(2).
- Jernigan, D. K., Chansavang, A., Martin-Rall, H., Hock-Soon, S., Lim, D., & Johan, H. (2014). Aesthetic affordances: Computer animation and Wayang Kulit Puppet Theatre. *Animation Practice, Process & Production*, 3(1). https://doi.org/10.1386/ap3.3.1-2.195_1



- Neina, Q. A. (2019). Dongeng Abad 21: Modernisasi Sastra Anak Berbasis Psikologi Perkembangan. *Jurnal Sastra Indonesia*, 7(3).
<https://doi.org/10.15294/jsi.v7i3.29846>
- Nurhayati, N., Subadiyono, S., & Suhendi, D. (2015). Seni Pertunjukan Tradisional Dulmuluk: Revitalisasi dan Apresiasi Mahasiswa. *LITERA*, 14(2).
<https://doi.org/10.21831/ltr.v14i2.7200>
- Paramarta, C. B., & Kurniawan, R. A. (2023). Seni Pertunjukan Ketoprak Sebagai Sumber Ide Perancangan Background Film Animasi Lakontara Pada Kompetisi GEMASTIK XV Tahun 2022. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 4(1).
<https://doi.org/10.33153/citrawira.v4i1.5096>
- Rahman, M. A. (2013). Artefak Budaya Naratif Lisan Dan Visual Indonesia Menuju Komik Dan Animasi Global. *Bahasa Dan Seni*, 41(1).
- Ratri, D., Sihombing, R. M., Fahmi, N. E., & Indrayati, R. I. (2022). Elaborating Visual Narrative into Modern Adaptation Concept for Picture Book with Indonesian Folklore Theme. *Proceedings of the ICON ARCCADE 2021: The 2nd International Conference on Art, Craft, Culture and Design (ICON-ARCCADE 2021)*, 625.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.211228.061>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan*. Alfabeta.
- Wahyuni, S., Darma, S., & Saaduddin, S. (2021). Penciptaan Film Fiksi “Dibalik Sungai Ular” Menggunakan Alur Non-Linear. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1).
<https://doi.org/10.24114/gr.v10i1.22018>

