



Pengenalan Tokoh Wayang Pandawa Lima untuk Anak SD melalui Seri Animasi Motion Graphic Ayu lan Bagus

Avi Meilawati*, Mulyana, Novida Nur, Agatia Mega, Fitriyani Kartikasari

Universitas Negeri Yogyakarta

avimeilawati@uny.ac.id*

ABSTRACT

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan seri animasi berjudul "Ayu lan Bagus: Pandawa Lima" dengan episode khusus yang memperkenalkan tokoh wayang kulit Pandawa Lima (Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa) kepada siswa Sekolah Dasar (SD) di Yogyakarta. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pengetahuan dan minat siswa terhadap budaya tradisional wayang kulit serta kurangnya efektivitas pendidikan karakter di sekolah dasar. Melalui animasi ini, siswa tidak hanya diajak mengenal tokoh-tokoh wayang, tetapi juga mempelajari nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita Pandawa Lima, seperti kejujuran, keberanian, kesetiaan, dan kebijaksanaan. Metode yang digunakan meliputi pengembangan konten animasi, produksi, dan distribusi media ke sekolah-sekolah dasar. Animasi ini dirancang dengan pendekatan yang menarik dan interaktif, menggunakan tokoh-tokoh seperti Ayu, Bagus, dan Gareng sebagai narator yang memandu penonton memahami cerita. Target luaran dari penelitian ini adalah terciptanya 1 episode animasi berdurasi pendek dengan 5 episode tambahan, peningkatan pengetahuan siswa tentang tokoh wayang, serta peningkatan minat terhadap budaya tradisional. Selain itu, animasi ini akan didaftarkan sebagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah. Dampak yang diharapkan dari penelitian ini adalah terwujudnya media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan secara berkelanjutan dalam kurikulum pendidikan budaya dan bahasa Jawa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pelestarian budaya tradisional, tetapi juga memperkuat pendidikan karakter berbasis kearifan lokal bagi generasi muda.

Abstract: This study aims to develop an animated series titled *Ayu lan Bagus: Pandawa Lima*, featuring a special episode introducing the Pandawa Lima wayang kulit characters (Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula, and Sadewa) to elementary school students in Yogyakarta. The research is motivated by the low level of students' knowledge and interest in traditional wayang culture, as well as the limited effectiveness of character education in elementary schools. Through this animation, students are encouraged not only to learn about wayang characters but also to internalize the character values embodied in the Pandawa Lima stories, such as honesty, courage, loyalty, and wisdom. The method involves animation content development, production, and distribution to elementary schools. The animation adopts an engaging and interactive approach, featuring characters like Ayu, Bagus, and Gareng as narrators who guide viewers through the story. The expected outcomes include the production of one short episode with five additional episodes, increased students' knowledge of wayang characters, and enhanced interest in traditional culture. The animation will also be registered for intellectual property rights (IPR) and published in a scientific article. The expected impact is the creation of an innovative learning medium that can be sustainably integrated into cultural and Javanese language education curricula, thereby contributing to the preservation of traditional culture and strengthening character education based on local wisdom among young generations.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 08 Sept 2025

First Revised 20 Sept 2025

Accepted 07 Oct 2025

First Available online 25 Oct 2025

Publication Date 30 Oct 2025

Keyword:

Animasi motion graphic; ayu lan bagus; Pandawa Lima; wayang kulit

PENDAHULUAN

Wayang menurut Lisbijanto (2023), merupakan seni pertunjukan yang menggambarkan kisah tokoh kerajaan dalam dunia pewayangan. Cerita wayang bersumber dari kitab Mahabharata dan Ramayana. Seni wayang dikenal sebagai pertunjukan yang indah serta kaya akan nilai-nilai luhur yang berperan dalam kehidupan masyarakat. Terdapat beberapa jenis wayang, antara lain: (1) wayang wong, (2) wayang kulit, (3) wayang golek, dan (4) wayang klitik. Wayang kulit sendiri adalah boneka yang dibuat dari kulit kerbau atau sapi yang diukir dengan detail. Wayang ini merupakan perwujudan manusia yang ditampilkan dalam bentuk penceritaan atau teater (Setiawan, 2020).

Pendidikan karakter dapat memberdayakan wayang kulit. Banyak kisah yang memberikan gambaran mengenai kehidupan melalui karakter masing-masing tokohnya. Dalam cerita wayang, setiap tokoh memiliki sifat yang mencerminkan kepribadian bangsa Indonesia, sehingga sangat sesuai dijadikan sebagai media dalam pendidikan karakter. Salah satu cara untuk membangun karakter anak dengan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal adalah melalui pengenalan tokoh-tokoh wayang, seperti Pandawa Lima. Tokoh-tokoh dalam wayang mengandung berbagai nilai luhur, seperti kasih sayang, pemaaf, kesabaran, tanggung jawab, serta kepedulian terhadap sesama. Dari sekian banyak tokoh pewayangan, penelitian ini berfokus pada Pandawa karena mereka sudah dikenal luas sebagai tokoh protagonis dan memiliki karakter yang layak dijadikan teladan dalam pembelajaran karakter di sekolah. Sifat-sifat positif seperti kasih sayang, kesabaran, tanggung jawab, dan kepedulian tercermin dalam diri para Pandawa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan berbasis kearifan lokal, diharapkan karakter positif ini dapat tertanam dalam diri generasi muda Indonesia, sehingga membentuk pribadi yang berakhlak dan berintegritas tinggi.

Dalam pembelajaran bahasa Jawa, terutama di tingkat sekolah dasar, cerita yang digunakan sebaiknya merupakan kisah-kisah yang sudah familiar dan sering didengar oleh siswa. Contohnya adalah cerita tentang tokoh Punakawan, seperti Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, serta tokoh Pandawa, yaitu Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa.

Menurut Maharini (2019), karakter dalam tokoh Pandawa dalam wayang purwa memiliki ciri khas masing-masing:

1. Yudistira

Wayang Yudistira digambarkan dengan wajah *luruh*, mata *gabahan*, hidung *wali miring*, dan mulut *keketan*. Pada bagian kepala terdapat hiasan berupa *sumping probo ngayun* di telinganya.

2. Bima

Wayang Bima memiliki wajah *luruh*, mata *thelengan*, hidung bentulan, dan mulut *keketan*. Hiasan pada bagian kepala meliputi *sumping pundak sinumpet* dan *suweng panunggul manik* di telinganya.

3. Arjuna

Arjuna dalam wayang purwa digambarkan dengan wajah *luruh*, mata *gabahan*, hidung *wali miring*, dan mulut *keketan*. Hiasan kepala yang dikenakan berupa *sumping waderan* di telinganya. Selain itu, ia memiliki *gelungan supit urang* dan rambut *lungsen* di atas dahinya. Nakula

4. Nakula

Nakula memiliki wajah *lanyap*, mata *gabahan*, hidung *wali miring*, dan mulut *keketan*. Hiasan di kepalanya berupa *sumping kembang kluwih* yang terletak di telinganya.

5. Sadewa

Sadewa memiliki wajah *lanyap*, mata *gabahan*, hidung *wali miring*, dan mulut *keketan*. Seperti Nakula, ia juga mengenakan *sumping kembang kluwih* di telinganya serta memiliki *gelungan supit urang* dan rambut *lungsen* di atas dahinya. Perbedaannya dengan Nakula terletak pada bentuk dahinya, di mana Sadewa memiliki dahi *ciut sinom*.

Animasi adalah media yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, seperti ilustrasi, musik, sastra, patung, efek komputer, dan lain sebagainya. Di era modern, animasi digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk film layar lebar, iklan produk, *website*, seni kontemporer, dan banyak lagi, yang mendorong para animator untuk terus berinovasi. Namun, aspek terpenting dalam animasi adalah konsep narasi yang berfungsi sebagai penyampai pesan. Pesan yang disampaikan dapat bersifat hiburan, komersial, maupun edukatif. Animasi dengan pesan moral juga sering digunakan sebagai tontonan anak-anak. Dalam pembuatan animasi anak, sebaiknya konsep yang digunakan sederhana agar mudah dipahami, seperti cerita tentang tolong-menolong (Well, 2006). Untuk menciptakan pergerakan animasi yang dinamis, diperlukan penerapan beberapa prinsip dasar, seperti *slow in-slow out*, *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action*, *follow through* and *overlapping action*, *arc*, serta *secondary action* (Williams, 2012). Dalam seri animasi berbasis *motion graphic* ini, meskipun pergerakannya mengikuti metode *pose-to-pose*, prinsip-prinsip animasi seperti *slow in-slow out*, *squash and stretch*, dan *anticipation* tetap diterapkan agar gerakan lebih dinamis.

Motion graphic sendiri adalah teknik yang menggabungkan elemen grafis dan gerakan. Istilah ini digunakan untuk mendeskripsikan bidang desain dan produksi yang melibatkan teks dan gambar dalam film, video, animasi, efek visual, judul film, grafis televisi, iklan, presentasi multimedia, video game, dan banyak lagi. Teknik ini telah digunakan dalam industri film dan televisi selama puluhan tahun dan kemudian diadaptasi dalam dunia animasi (Schlittler, 2014). Seiring perkembangan perangkat lunak seperti After Effects, pembuatan *motion graphic* menjadi lebih mudah. Dalam animasi Ayu lan Bagus, After Effects digunakan untuk menggerakkan animasi, sedangkan aset gambar dibuat menggunakan Sai Paint Tools. Pemilihan teknik *motion graphic* ini didasarkan pada keterbatasan sumber daya manusia serta waktu produksi yang terbatas.

METODE

Produksi animasi menggunakan metode umum dalam pembuatan animasi seperti pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Metode ini akan dikolaborasikan dengan design thinking supaya lebih efektif. Design Thinking terdiri dari. 1. Empathize, dilakukan pencermatan pada fenomena social dengan materi unggah ungguh, jugamemahami target audience yaitu anak usia SD. 2. Define, dikumpulkan semua data berkaitan tentang masalah pergeseran nilai unggah ungguh, media yang berpotensi dikembangkan dan data lain yang terkait kemudian menganalisisnya. 3. Ideate dirumuskan ide atau konsep mengenai media yang ingin dikembangkan yaitu seri animasi pendek Ayu lan Bagus dengan materi unggah ungguh. 4. Prototype, merancang media animasi yang dielaborasikan dengan metode produksi film animasi 2D yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. 5. Test, dilakukan pengujian pada ahli media yaitu salah satu dosen animasi Polibatam dan ahli materi dari Pendidikan Bahasa Jawa UNY. Setelah media dinyatakan layak, maka akan diunggah di YouTube kemudian merancang acara nonton bareng dan launching seri animasi Ayu lan Bagus. Dalam acara tersebut anak-anak akan diminta menonton animasi dan diberi penjelasan materi maupun media. Anak-anak akan diajak bermain kuis dengan hadiah dan diminta memberikan respon tentang media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pembuatan video animasi Ayu lan Bagus diuji cobakan di MI Miftahul Huda, Kediri. Penayangan episode 2 animasi wayang Pandawa “Ayu lan Bagus” dilakukan pada hari Jumat, 25 Juli 2025 pukul 09.00 WIB melibatkan 90 siswa kelas 1-6 dengan 11

guru di ruang aula sekolah. Diawali dengan pengenalan dan pengkondisian siswa supaya kondusif dan teratur. Selanjutnya bersama-sama menonton animasi. Selama proses menonton berjalan cukup kondusif, dan respon anak-anak cukup beragam dengan mayoritas anak memiliki respon positif.

Proses selanjutnya memberikan umpan balik kepada siswa terhadap video animasi yang telah ditonton. Pada sesi ini mendapat respon yang positif dari siswa maupun dari Bapak-Ibu guru. Sebagai penutup kegiatan, dilakukan pengisian angket kepada anak-anak dan guru. Tujuan dari angket ini untuk mengevaluasi kegiatan sekaligus mendapatkan masukan untuk pengembangan animasi. Hasil angket menunjukkan keberterimaan media pembelajaran dengan minor revisi. Dengan demikian, tim berharap akan mampu melanjutkan pembuatan untuk episode berikutnya dengan mempertimbangkan berbagai masukan tersebut.



Gambar 1. Suasana menonton bersama

https://drive.google.com/file/d/1XZYd0olS4zw7HRmnGHdQ73uE8QQS810X/view?usp=drive_link

Animasi Ayu lan bagus dirancang dengan konsep sustainable dan dapat terus dikembangkan, harapannya menjadi sebuah seri animasi pendek untuk siswa SD yang asyik. Tahapan perancangan mengambil materi cerita tentang pengenalan. Animasi ini dibuka dengan latar sekolah SD lengkap dengan bendera merah putih yang berkibar untuk menunjukkan setting lokasi cerita. Ditampilkan tokoh utama yaitu Ayu yang sedang termenung sendirian dengan wajah sendu. Tak lama setelahnya muncul Bagus menghampiri Ayu kemudian menyapanya dengan hangat. Sepertinya Bagus tahu kalau Ayu siswa baru dan mengajaknya kenalan.

Kedua anak ini lalu mengobrol di bangku taman sekolah, mengenal satu sama lain, Ayu berasal dari Jakarta dan pindah sekolah ke Yogyakarta. Mereka membicarakan hal yang disukai seperti mata Pelajaran favorit. Ayu mengungkapkan ketertarikannya pada pelajaran Bahasa Jawa dan meminta Bagus untuk mengajarnya. Ayu kemudian memberi Bagus permen supaya lebih akrab, sementara Bagus membagi camilan kacang yang dibawanya. Bagus mencoba mengenal lebih jauh tentang Ayu, membahas hobi dan permainan yang disukai. Bagus menceritakan kalau dia suka bermain dengan pistol mainannya dan mengajak Ayu untuk bermain bersama.

Dalam animasi pendek Ayu lan Bagus menampilkan dua tokoh yakni Ayu dan Bagus dengan pengenalan tokoh wayang Pandawa. Ayu merupakan anak SD kelas 2 yang berasal dari Jakarta dan pindah ke Yogyakarta. Ayu menjadi perwakilan dari target audience yang masih perlu banyak belajar tentang wayang. Ayu dan Bagus bertualang ke dimensi lain

yang merupakan dunia wayang. Di dimensi lain ini, Ayu dan Bagus bertemu dengan beberapa tokoh wayang, berkenalan, mencari senjata dengan petuah dan nasihat yang dilantarkan sesuai dengan usia anak.

Desain karakter para tokoh menggunakan gaya kartun tanpa garis yang terlihat lucu dengan anatomi yang disederhanakan. Dibubuhkan elemen budaya tradisi pada bagian bentuk mata seperti yang mengambil corak hiasan pada mata wayang kulit. Palet warna yang digunakan cenderung full color dan bernuansa hangat untuk mendukung cerita yang ceria.



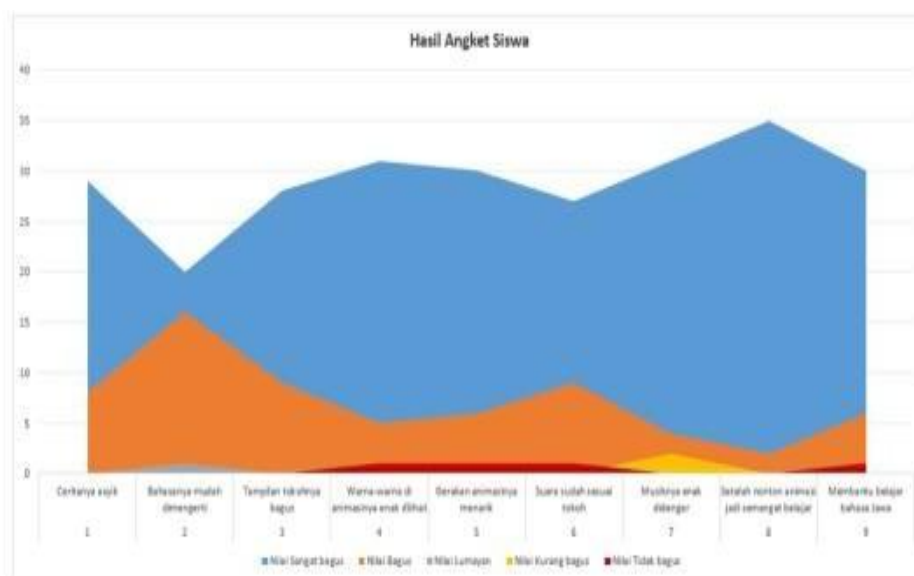
Gambar 2. Animasi didistribusikan secara luas melalui YouTube [Ayu lan Bagus Kelir Pandawa part 1](#)

Pengumpulan data diperoleh dari dokumentasi seperti foto dan angket. Angket diberikan pada validator juga pada target audience yaitu anak MI Miftahul Huda, Silir, Kediri. Analisis data dari validator diukur menggunakan skala likert positif. Terdapat angka pertanyaan untuk ahli materi dan angka pertanyaan untuk ahli media. Kelayakan diperoleh dari persentase yang didapat dengan acuan sebagai berikut:

Tabel 1. Kelayakan Aspek Kebermanfaatan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Predikat
1	<20%	Tidak Layak	E
2	21-40%	Kurang Layak	D
3	41-60%	Cukup Layak	C
4	61-80%	Layak	B
5	81-100%	Sangat Layak	A

Validasi materi dilakukan dengan para ahli di bidangnya yakni Dr. Sri Hertanti Wulan, M.Hum., sebagai ahli materi bahasa Jawa dan Happy Yugo Prasetya, S.Sn., M.Sn., merupakan dosen animasi di Polibatam sebagai ahli media. Uji coba ini melibatkan 90 siswa kelas 1-6 dengan 11 guru. Setelah mendapat izin dari ketua yayasan, dilakukan pengujian pada siswa. Sebelumnya para siswa diberi pengantar tentang kegiatan kemudian menyimak video yang ditampilkan dengan *projector*. Kegiatan selanjutnya adalah tanya jawab, quiz singkat dan mendengarkan respon secara verbal dari siswa. Angket kemudian disebarakan pada setiap siswa untuk menguji keefektifan media dalam data kuantitatif.



Gambar 3. Hasil angket siswa dan guru terkait animasi Ayu lan Bagus

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran animasi Pengenalan Wayang Ayu lan Bagus dengan tema Kelir Pandawa untuk siswa SD merupakan respons inovatif terhadap permasalahan degradasi nilai-nilai budaya lokal, khususnya tata krama Jawa, di kalangan anak-anak. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan di MI Miftahul Huda, Siliir, Kediri. Animasi ini terbukti efektif dalam menarik minat dan partisipasi siswa. Respon positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga mampu menyampaikan pesan-pesan moral dan budaya dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak. Hal ini sejalan dengan harapan awal dalam pendahuluan, di mana animasi dipilih sebagai solusi untuk mengatasi kurangnya pemahaman terhadap wayang.

Hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa animasi Ayu lan Bagus memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Dengan konsep yang sustainable, animasi ini dapat menjadi seri pembelajaran yang berkelanjutan, mencakup berbagai tema wayang lainnya, misalnya Parikesit dadi ratu yang menanamkan nilai perjuangan. Selain itu, animasi ini juga dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran bahasa Jawa di sekolah-sekolah lain, tidak hanya di Yogyakarta tetapi juga di daerah lain yang memiliki kepentingan serupa dalam melestarikan budaya lokal. Distribusi melalui platform digital seperti YouTube, seperti yang telah dilakukan, juga membuka peluang untuk menjangkau audiens yang lebih luas, termasuk orang tua dan masyarakat umum.

Keberhasilan uji coba ini memberikan prospek yang menjanjikan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis animasi di masa depan. Dengan mempertimbangkan masukan dari siswa dan guru, animasi Ayu lan Bagus dapat terus disempurnakan, baik dari segi konten, desain karakter, maupun teknik animasi. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut mengenai efektivitas media animasi dalam konteks pembelajaran budaya dan karakter lainnya. Dengan

demikian, animasi Ayu lan Bagus tidak hanya menjadi solusi untuk masalah saat ini tetapi juga menjadi fondasi bagi pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan generasi muda di era digital.

PUSTAKA RUJUKAN

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video animasi sebagai media pembelajaran efektif bagi siswa sekolah dasar di masa pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal of Media and Communication Science*, 4(2), 54-67.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bach, D., Pich, S., Soriano, F. X., Vega, N., Baumgartner, B., Oriola, J., Daugaard, J. R., Lloberas, J., Camps, M., Zierath, J. R., & Rabasa-Lhoret, R. (2003). Mitofusin-2 determines mitochondrial network architecture and mitochondrial metabolism: A novel regulatory mechanism altered in obesity. *Journal of Biological Chemistry*, 278(19), 17190-17197.
- Guritno, C. M., Agung, A., & Cahyadi, J. (2017). Perancangan animasi pembelajaran untuk meningkatkan kosakata anak usia 4 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10), 1-15.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Nengsi, S., & Payakumbuh, S. A. P. (2015). Pengembangan media pembelajaran animasi pada materi fotosintesis untuk siswa kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang. *Jurnal STKIP Abdi Pendidikan Payakumbuh*, 1(2), 39-48.
- Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child*. New York: Basic Books.
- Purnomo, A., & Sari, D. P. (2020). Efektivitas media animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 45-56.
- Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). *Animasi 2D*. Malang: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik & Tenaga Kependidikan.
- Rahayu, S., & Widyastuti, R. (2019). Degradasi nilai budaya lokal pada anak sekolah dasar: analisis dan solusi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 23-34.
- Salsabila, N. A., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2024). Perencanaan animasi 3D sebagai media pengenalan keragaman pakaian adat daerah di Indonesia. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 11(2).
- Suwandi, S. (2018). Pendidikan berbasis budaya lokal: upaya pelestarian dan penguatan identitas budaya. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(2), 112-125.
- Suyitno, I. (2017). Penguatan pendidikan karakter berbasis budaya lokal di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 24(1), 78-89.
- Wibowo, A. (2016). Integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(2), 156-167.