

STRATEGI KOMUNIKASI BUDAYA MELALUI VIDEO PROFIL SOBOKARTTI SEMARANG BERBASIS ANIMASI 2 DIMENSI

Afinada Aulia Agani¹
Universitas Diponegoro¹
afinadaaulia@gmail.com¹

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui strategi komunikasi budaya melalui video profil Sobokartti Semarang berbasis animasi 2 dimensi. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif deskriptif dan tahap perancangan animasi menggunakan *multimedia development life cycle* Luther, teori difusi inovasi, strategi komunikasi, dan budaya partisipasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Menggunakan triangulasi data untuk memperoleh hasil penelitian dari sumber-sumber kredibel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya mempertahankan eksistensi yang dilakukan Sobokartti dengan menggunakan video profil berbasis animasi 2 dimensi mampu mencapai target generasi muda. Sehingga berdampak pada sistem manajemen Sobokartti secara digital dapat terkelola dengan baik sekaligus melakukan adaptasi teknologi yang erat kaitannya dengan generasi Z, yakni pada rentang usia 12 hingga 26 tahun. Simpulan penelitian ini bahwa Sobokartti memiliki spirit sumber daya yang mendukung, namun terdapat faktor penghambat seperti kurangnya pemahaman teknologi, dukungan Pemerintah, dan pendanaan. Oleh sebab itu, perlunya strategi komunikasi yang efektif dalam upaya mempertahankan pelestarian seni-budaya dengan melakukan adaptasi teknologi.

Kata Kunci: Adaptasi Teknologi, Budaya Partisipasi, Sobokartti Semarang, Strategi Komunikasi, Video Profil Animasi 2 Dimensi.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the cultural communication strategy through Sobokartti Semarang's 2-dimensional animation-based profile video. The method used is a descriptive qualitative method and the animation design stage uses Luther's multimedia development life cycle, innovation diffusion theory, communication strategy, and participatory culture. Data collection techniques use observation, interviews, documentation, and literature studies. Using data triangulation to obtain research results from credible sources. The results of the study show that efforts to maintain the existence carried out by Sobokartti by using 2-dimensional animation-based profile videos are able to reach the target of the younger generation. So that it has an impact on the Sobokartti management system digitally, it can be managed well while adapting technology that is closely related to generation Z, namely in the age range of 12 to 26 years. The conclusion of this study is that Sobokartti has a spirit of supportive resources, but there are inhibiting factors such as lack of understanding of technology, government support, and funding. Therefore, an effective communication strategy is needed in an effort to maintain the preservation of arts and culture by adapting technology.

Keywords: Participation Culture, Sobokartti Semarang, Strategy Communication, Technology Adaptation, Video Profiles, 2-Dimensional Animation.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin terus berkembang dan mempengaruhi segala aspek kehidupan masyarakat, salah satunya berdampak pada kebudayaan Indonesia yang secara perlahan mengalami pergeseran pada nilai-nilai lokal akibat dari perkembangan serta arus globalisasi. Melihat kondisi perkembangan teknologi yang tidak terbatas dan akibat dari krisis pandemi covid-19, maka perlu adanya inovasi untuk dapat mempertahankan nilai kearifan lokal. Kondisi tersebut berdampak besar bagi perekonomian budayawan dan seniman lokal yang menjadikan kegiatan berkebudayaan dan berkesenian menjadi pekerjaan utama selain untuk *nguri-uri* kebudayaan. Upaya yang dapat dilakukan dengan melakukan strategi yang disesuaikan dengan perkembangan atau tren agar dapat mencapai target yang telah disusun sebagai wujud untuk menjaga pelestarian kebudayaan dan kesenian tradisional, seperti mengelola sistem manajemen yang baik, berkoordinasi dan berkolaborasi dengan pihak internal maupun eksternal, serta melakukan adaptasi teknologi sebagai sarana penyampaian informasi dan komunikasi kepada khalayak.

Dari semua aspek belajar manusia, komunikasi merupakan aspek yang sangat penting dan paling mendasar. Manusia belajar dari banyak hal lewat respons-respons komunikasi terhadap rangsangan dari lingkungan (Adriana, 2016). Upaya tersebut dapat menjadi sorotan utama kepada elemen terkait untuk bekerja sama dalam mempertahankan nilai-nilai kebudayaan tradisional, karena mengandung nilai-nilai luhur yang perlu perhatian khusus untuk tetap dapat bertahan hingga masa mendatang dan siap menghadapi segala perubahan-perubahan yang tidak dapat diprediksi. Pentingnya peran generasi

muda untuk merancang strategi untuk mempertahankan eksistensi kebudayaan asli dengan memanfaatkan kemajuan teknologi modern yang semakin pesat.

Rendahnya peran generasi muda menjadi persoalan dalam memelihara kebudayaan lokal menjadi suatu fenomena menarik. Generasi muda adalah aktor kunci dalam sebagian besar proses perubahan ekonomi dan sosial (Saud, 2020). Namun diperlukan strategi yang dibangun bersama pemerintah untuk dapat mempertahankan eksistensi dan memperkuat nilai fungsi dan nilai guna, seperti budaya, ekonomi, sosial, dan pendidikan. Berbeda dengan era saat ini yang mengubah kebiasaan masyarakat yang pada awalnya mencari informasi melalui media konvensional atau *word of mouth* hingga ke media digital yang lebih mudah untuk diakses. Terdapat media modern yang mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi, sehingga dianggap menjadi lebih efektif dan efisien. Perilaku yang awalnya awam berangsur menjadi kebiasaan dan dapat ditolerir oleh masyarakat Indonesia, hal ini dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan kebudayaan lokal yang masih konsisten dengan gaya pertunjukan yang natural. Sementara di sisi lain kemajuan teknologi sebagai sarana komunikasi dan ruang ekspresi di masa pandemi 'memaksa' para budayawan tradisional untuk mengetahui bahkan menguasai perkembangan teknologi saat ini. Dalam era disruptif ini, tidak ada lagi rahasia. Kegiatan manusia, baik di tempat kerja maupun di rumah, dapat dilakukan secara *Online*. Teknologi terus mendorong perubahan dengan semakin cepat (Laksamana, 2018).

Strategi dalam ilmu komunikasi memegang peranan penting terhadap keberlangsungan dari sebuah bidang usaha, termasuk bidang kebudayaan

tradisional. Komunikasi merupakan sarana untuk menjalin hubungan antar seseorang dengan orang lain sehingga terjadilah suatu hubungan sosial, karena manusia sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan, berdampak pada terjadinya interaksi sehingga mampu memenuhi kebutuhan dalam kehidupan (Rezananda & Prasetio, 2019). Bahwa semakin kuatnya pengaruh teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari masyarakat maka dapat mengubah cara berkomunikasi (Kartikasari, 2017). Begitu juga berdampak besar kepada dunia kebudayaan sehingga memacu strategi serta kreativitas agar pengenalan budaya berbasis digital dapat dimanfaatkan oleh masyarakat, dengan memahami media digital yang sedang tren digunakan seperti video berbasis animasi 2 dimensi.

Sobokartti menjadi perkumpulan seni-budaya dan gedung cagar budaya tertua yang berlokasi di Kota Semarang dan mampu mempertahankan eksistensinya, meski tidak sepenuhnya memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memperkenalkan budaya asli Jawa kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Bangunan yang memadukan gaya arsitektur Jawa dan Belanda ini dirancang oleh arsitek asal Belanda bernama Herman Thomas Karsten, mengedepankan aspek pencahayaan dan suara yang akan mendukung kegiatan yang dilakukan seperti seni pertunjukan. Sebagai daerah yang dikenal dengan akulturasi budaya, Kota Semarang selayaknya fasilitas yang memadai dan mendukung untuk kegiatan memelihara kebudayaan dan kesenian lokal tersebut. Sehingga dalam memenuhi kebutuhan estetika, kesenian menjadi bagian integral yang tak terpisahkan dengan kebudayaan serta sistem simbol sebagai pedoman bagi pemenuhan kebutuhan integratif (Nooryan, 2014). Strategi yang dapat dilakukan adalah melalui adaptasi

teknologi sebagai gebrakan baru yang dapat digunakan oleh Sobokartti untuk dapat memanfaatkannya sebagai media pengenalan ke khalayak luas, tidak terbatas masyarakat di Kota Semarang saja, namun mampu menjangkau hingga kancan internasional.

Salah satu konten media digital yang saat ini sedang tren digunakan adalah video berbasis animasi 2 dimensi. Media digital menghadirkan pola komunikasi yang tidak lagi menggunakan pola konvensional (Juditha, 2018). Melihat kondisi tersebut maka adanya peluang besar untuk dapat memanfaatkan media digital berupa video berbasis animasi 2 dimensi yang dapat digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan Sobokartti. Video pengenalan tersebut dikemas dalam bentuk media yang menonjolkan dari unsur audio maupun visual yang dapat menarik target audiens yang dituju, yaitu generasi muda sebagai generasi penerus. Tujuan dari perancangan video profil berbasis animasi 2 dimensi selain meninggalkan cara lama juga sebagai bentuk strategi dengan melakukan inovasi dan beradaptasi dengan teknologi. Agar masyarakat familier dengan keberadaan gedung kebudayaan dan kesenian di Kota Semarang. Melihat tren yang sedang berkembang, video profil 2 dimensi dapat menjangkau segmentasi yang telah ditentukan tanpa ada batas waktu dan tempat. Sesuai dengan target utama dari video animasi 2 dimensi tersebut adalah generasi muda yang berada di wilayah Kota Semarang.

Fenomena yang terjadi di Perkumpulan Seni-Budaya Sobokartti saat ini dapat dikatakan mengalami penurunan, karena masyarakat kurang mengenal sanggar pelestarian budaya dan kesenian tradisional tersebut sehingga memerlukan strategi dalam upaya mempertahankan eksistensi di tengah krisis pandemi dan arus

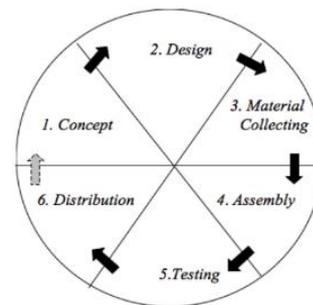
globalisasi yang tidak dapat diprediksi. Pentingnya pembuatan video profil berbasis animasi 2 dimensi adalah sebagai bagian dari strategi pengenalan kebudayaan dan kesenian tradisional melalui adaptasi teknologi, yaitu media animasi 2 dimensi. Langkah tersebut menjadi bagian dari upaya pelestarian kebudayaan dan kesenian tradisional Jawa yang berpusat di Sobokartti, sebagai salah satu pusat cagar budaya tertua di Kota Semarang. Dari semua strategi tersebut dapat dijalankan secara efektif agar dapat mendatangkan trafik pengunjung yang berkualitas di *Youtube* channel “Video Profil Sobokartti Semarang”.

METODE PENELITIAN

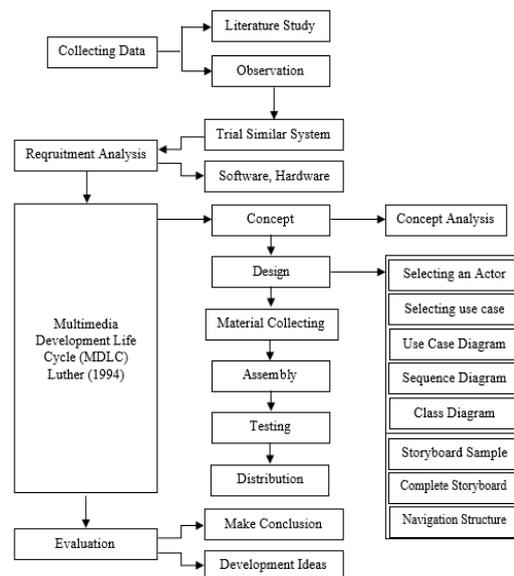
Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data yang digunakan diambil dari hasil observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Data yang dikumpulkan melalui observasi dilakukan dengan melakukan riset *online* maupun terjun langsung ke lapangan untuk mengetahui keadaan dan kebutuhan Sobokartti. Penulis juga mencari informasi Sobokartti melalui laman *website* atau media sosial untuk mendapatkan konfirmasi dari strategi yang sudah dijalankan oleh Sobokartti. Selain observasi, penulis melakukan wawancara terhadap beberapa informan dari pengelola Sobokartti, yaitu Ketua Umum sebagai *Key Informan*, Sekretaris sebagai informan 1, dan Ketua Bidang Kelas Pelatihan sebagai informan 2. Periode waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari-April tahun 2024, sehingga dapat terjadi perubahan dalam data maupun situasi pada tahun-tahun mendatang. Dari data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif melalui proses pemilihan, pengelompokan, dan penyajian data

hingga menghasilkan suatu kesimpulan. Data yang diperoleh melalui keempat cara tersebut digunakan secara bersamaan untuk menganalisis objek penelitian yang diangkat. Untuk melakukan pengecekan keabsahan dalam temuan riset penelitian tersebut. Menggunakan teknik triangulasi sehingga dapat memperoleh hasil penelitian yang valid dari sumber-sumber yang kredibel.

Multimedia Development Life Cycle memiliki tujuan untuk merancang animasi 2 dimensi agar lebih menarik dan memiliki 6 tahapan-yaitu *concept, design, material collection, assembly, testing, dan distribution*. Berikut bagan 6 tahapan dan bagan metodologi riset:



Gambar 2. Diagram Tahapan *Multimedia Development Life Cycle*
 Sumber: Hariguna & Wijiono, 2017



Gambar 3. Bagan Metodologi Riset
 Sumber: Muhammad Fauzan Azim, et al., 2018

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gedung Seni-Budaya dan Cagar Budaya Sobokartti yang dirancang oleh Henry Thomas Karsten pada awal abad ke-20. Di kala itu, bangsawan maupun masyarakat semakin sadar atas nilai budaya yang dimiliki dan kemudian membangun gedung berarsitektur Jawa kedua setelah sebelumnya membangun pendopo di wilayah kompleks Istana Mangkunegaran Surakarta tahun 1923 sebagai tempat bagi masyarakat sekitar untuk berkegiatan dan melestarikan kebudayaan. Tujuan didirikan Sobokartti sebagai bentuk kepedulian terhadap kebudayaan lokal Jawa, baik wayang orang maupun wayang kulit. Fungsi utamanya sejak dibangun sebagai tempat pertunjukan dan pelatihan seni-budaya tradisional yang terus melekat hingga saat ini sebagai identitas dari masyarakat Indonesia.

Sobokartti merupakan sanggar perkumpulan seni-budaya dan gedung cagar budaya yang terletak di Jalan Dr. Cipto nomor 31-33, Kelurahan Kebonagung Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah. Sobokartti didirikan sebagai tempat untuk melestarikan tradisi budaya dan seni tradisional Jawa, seperti seni tari tradisional, *pedalangan*, *karawitan*, dan *membatik*. Visi Sobokartti adalah membentuk masyarakat Indonesia yang memiliki etika, bermartabat, berkepribadian, mumpuni dan mandiri melalui seni budaya. Sedangkan misinya, antara lain: 1) menjadi tempat destinasi wisata seni dan budaya yang menarik dan representatif; 2) menjadi rujukan masyarakat dalam berkesenian; 3) melahirkan seniman dan budayawan yang berkelas, mumpuni dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa. Letaknya strategis berada di jalan protokol sehingga membuat Sobokartti sangat mudah untuk dijangkau. Terdapat bagian ruangan yang digunakan untuk

berlatih tari, *karawitan*, *pedalang* maupun *membatik*.

Eksistensi sebuah sanggar tidak lepas dari adanya manajemen dan pengelolaan yang berjalan baik. Setiap ketua bidang memiliki anggotanya masing-masing. Susunan pengurus Sobokartti sangat mempengaruhi eksistensinya, karena dengan adanya tugas dan tanggung jawab dari masing-masing bidang yang dapat mempengaruhi setiap kegiatan yang ada dapat berjalan dengan lancar dan terkoordinir.

Sobokartti sebagai tempat pelatihan seni-budaya tradisional yang berbasis non profit belum memiliki kapasitas organisasi dan teknologi yang memadai untuk dapat mengeksplorasi potensi strategis dari kehadiran *web* dan media sosial untuk pengembangan Sobokartti. Dari fenomena tersebut menciptakan kesenjangan digital yang sesungguhnya, khususnya bagi organisasi tradisional seperti Sobokartti. Ketidakselarasan antara organisasi tradisional di masyarakat di era digital saat ini sejatinya secara strategis dapat menggunakan *web* untuk mendukung visi misi organisasinya dan pengembangan secara berkelanjutan. Melihat kondisi yang ada di lapangan secara langsung, salah satu kekurangan yang belum dimiliki adalah sumber daya yang dapat memanfaatkan dan mengelola media digital Sobokartti.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan ARF (59 tahun), Sekretaris Sobokartti menyatakan bahwa proses regenerasi di Sanggar Sobokartti dilakukan setiap lima tahun sekali dengan menggunakan sistem kekeluargaan karena seluruh pengurus merupakan kerabat dekat. Dalam menyusun struktur organisasi kepengurusan menggunakan proses regenerasi dengan cara kekeluargaan yang merupakan salah satu cara untuk menjaga eksistensi seni-budaya tradisional (Supriadi & Wardo, 2015). Selain itu pengelola merupakan

keluarga antar generasi yang meneruskan untuk menjaga serta memelihara warisan budaya Jawa hingga saat ini. Pergantian struktur organisasi kepengurusan dilakukan setiap 5 tahun sekali, dengan sistem diskusi secara kekeluargaan sehingga menghasilkan kesepakatan yang telah disetujui oleh bersama.

Upaya pelestarian seni di Sobokartti Semarang terdiri dari tiga aspek, yaitu perlindungan, pemanfaatan, dan pengembangan (Karunianingtyas & Putra, 2021). Selain itu, pentingnya strategi komunikasi budaya dengan mengajak seluruh elemen mulai dari *stakeholders*, budayawan, seniman serta peran aktif generasi muda untuk bekerja sama mempertahankan kebudayaan dan kesenian tradisional. Strategi tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi melalui video profil berbasis animasi 2 dimensi yang dijadikan sarana dalam melakukan adaptasi teknologi. Pengembangan dari segi kuantitas dapat dikembangkan melalui kuantitas jumlah pelaku, jumlah pengguna, jumlah kegunaan dan fungsi serta jumlah daerah menerima kehadiran kesenian (Karunianingtyas, 2021). Harapannya agar tidak tergerus atau tergeser dengan perkembangan zaman sehingga dapat mempertahankan eksistensi dan nilai budaya dengan melakukan adaptasi teknologi. Hal itu dinilai penting karena tidak hanya untuk melestarikan kebudayaan dan kesenian di Kota Semarang saja, tetapi juga sebagai media pembelajaran untuk masyarakat agar memperhatikan dan peduli terhadap sejarah, budaya, dan kesenian tradisional yang telah diwariskan oleh generasi sebelumnya dengan melakukan strategi, inovasi, dan adaptasi mengikuti kemajuan zaman di masa mendatang.

Upaya pelestarian di Sobokartti melalui perlindungan kebudayaan merupakan segala bentuk upaya pencegahan dan penanggulangan gejala yang dapat menimbulkan kerusakan, kerugian atau kemusnahan bagi manfaat dan keutuhan sistem gagasan, sistem perilaku dan benda budaya akibat perbuatan manusia maupun proses alam. Sehingga perlindungan pertama yang dapat dilakukan oleh Sobokartti adalah dengan cara mengadakan pertunjukan atau pementasan internal maupun berkolaborasi. Pementasan yang telah dilaksanakan secara rutin, salah satunya “Pagelaran Rutin Jumat Pahing” yang diikuti oleh siswa-siswi. Selain itu, diadakan pagelaran seni setiap satu tahun sekali pada bulan Oktober yang bertepatan dengan ulang tahun Sobokartti. Sobokartti juga mengadakan pementasan evaluasi yang dilaksanakan setiap satu semester sekali setiap tahunnya. Evaluasi tersebut dinilai oleh pelatih dan alumni Sobokartti, tujuannya adalah melihat kemampuan siswa selama proses latihan. Jika pada tahap evaluasi tersebut siswa sudah dirasa mampu maka akan mendapat sertifikat dan naik di tingkat selanjutnya. Setiap kegiatan disiarkan secara langsung di *Youtube Channel* “Sanggar Tari Sobokartti Semarang”.

Upaya perlindungan kedua yaitu program pengenalan seni-budaya yang diperkuat dengan pernyataan ARF (59 tahun): “*Upaya perlindungan kesenian dan kebudayaan tradisional selain dengan cara melakukan latihan dan pementasan, sanggar berinisiatif untuk mengenalkan budaya khususnya wayang kepada generasi muda dengan pendekatan melalui teknologi, membangun koordinasi serta kolaborasi dengan akademisi. Melalui media teknologi akan menjadi gebrakan baru yang menarik perhatian generasi muda untuk mengenal budayanya sendiri.*”

Tahap Produksi Pengkaryaan Video Profil Sobokartti Semarang

Selain itu, upaya pelestarian yang dapat dilakukan dalam mempertahankan eksistensi Sobokartti adalah pemanfaatan. Pemanfaatan dilakukan dengan cara memanfaatkan kegiatan seni-budaya menjadi sesuatu yang memiliki nilai fungsi dan nilai guna, seperti fungsi kegiatan dalam Sobokartti yang terdiri dari fungsi budaya, pendidikan, ekonomi, serta hiburan. Strategi yang dilakukan sebagai upaya mempertahankan eksistensi Sobokartti dengan membuat video profil berbasis animasi 2 dimensi sebagai media pengenalan. Pembuatan animasi secara digital dengan menggambar langsung di *software Adobe Animate CC 2017*. Dimulai dengan melakukan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi berupa *stock shoot* untuk merancang konsep melalui *storyboard* yang di dalamnya berisi keterangan setiap *scene*, durasi, serta efek atau *backsound* yang digunakan.

Storyboard adalah sketsa gambar yang akan digunakan sebagai panduan ketika mengeksekusi visual dalam proses digital (Ali, 2020). *Storyboard* berfungsi untuk mengatur tata letak aset dan informasi dalam tampilan media yang dirancang. Pemilihan dalam setiap *scene* disesuaikan dengan konsep sehingga akan menghasilkan suatu alur cerita animasi terlihat lebih jelas di layar dan mudah tersampaikan pesannya sebagai

panduan animator yang terdiri konsep awal, *background*, narasi, peran atau karakter, *voice over*, *backsound*, hingga efek yang digunakan untuk mendukung setiap *scene* yang ditampilkan. Tujuannya agar informasi dari video profil tersebut dapat tersampaikan sesuai target yang telah ditentukan, yaitu generasi Z. Strategi perancangan video profil berbasis animasi 2 dimensi untuk mengenalkan Sobokartti karena melihat hasil riset bahwa animasi 2 dimensi sangat erat (familiar) dengan generasi muda, melalui media visual dan audio dapat mampu menarik minat generasi muda untuk mengenal sanggar seni-budaya.

Software yang digunakan dalam membuat animasi 2 dimensi adalah *Adobe Animate CC 2017* yang dapat menghubungkan langsung antara kanvas gambar, teks, *backsound*, musik, dan *voice over* atau *dubbing*. Hasil akhir *project* berupa *mp4* dan diunggah di *channel youtube* penulis dengan nama akun "Afinada Aulia" yang dipublikasikan pada tanggal 28 Desember 2021 (<https://youtu.be/Apzy5k8PYLE>). Dalam pembuatan video profil berbasis animasi 2 dimensi memerlukan *pipeline* kerja yang terstruktur, dibagi sesuai dengan tahapan dalam penjadwalan mulai dari tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Berikut penjelasannya seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. *Pipeline* Kerja Animasi 2 Dimensi

Tahapan	Penjelasan	
Pra-produksi	Ide Cerita	Awal dari ide cerita diperoleh dari masalah yang ditemukan dan mencari pemecahan masalah tersebut sesuai dengan kebutuhan Sobokartti dengan melalui video profil berbasis animasi 2 dimensi sebagai strategi memperkenalkan sanggar seni-budaya tradisional di Kota Semarang.
	Naskah Cerita	Hasil dari ide cerita kemudian diolah dalam bentuk naskah cerita. Mulai dari premis kemudian merancang alur cerita. Naskah cerita sebagai acuan dalam proses pembuatan animasi 2 dimensi yang berisi narasi dan dialog. Konsep video profil Sobokartti berupa animasi 2 dimensi.

Tahapan	Penjelasan	
Concept Art	<p>Diharapkan mampu menarik perhatian generasi muda untuk melestarikan kebudayaan dan kesenian.</p> <p>Video profil animasi 2 dimensi yang dirancang penulis berlatar belakang Gedung Cagar Budaya Sobokartti Semarang. Konsep yang dibuat untuk merefleksikan <i>setting</i> lokasi sanggar, kegiatan pelatihan, dan <i>event</i> yang diselenggarakan. Konsep diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan yang telah dilakukan oleh penulis sehingga dapat membantu di tahap produksi. Sedangkan konsep desain karakter disesuaikan dengan identitas Sobokartti, yaitu menggambarkan karakter yang memiliki ciri khas dan identitas budaya Jawa Tengah. Karakter didesain menjadi 2 karakter, yaitu laki-laki dan perempuan yang mengenakan baju adat tradisional Jawa Tengah sebagai identitas dari Sobokartti.</p>	
Storyboard	Di dalam <i>storyboard</i> video profil animasi 2 dimensi Sobokartti Semarang terdiri dari judul video, lokasi, waktu, <i>scene</i> , <i>view camera</i> , durasi, <i>action/efx</i> , dan dialog sebagai panduan dalam pembuatan animasi 2 dimensi.	
Dubbing	Merekam <i>dubber</i> sesuai naskah yang telah dirancang. Hasil dari <i>dubbing</i> akan membantu animator dalam membuat ekspresi wajah, gerakan, pelafalan karakter, dan membantu audiens memahami isi pesan melalui audio.	
Music & Sound FX	Musik dan <i>sound fx</i> memiliki peran penting untuk mempengaruhi sisi kognitif dan afektif audiens, seperti memberi rasa bahagia, semangat, maupun musik-musik yang memicu tantangan. Tujuan dari pemberian <i>sound fx</i> adalah untuk mengoptimalkan penggunaan suara tambahan serta menciptakan suasana ruang namun tetap mempertahankan sisi natural. Dalam video profil animasi 2 dimensi Sobokartti Semarang menggunakan musik dan <i>sound fx</i> instrumen lagu tradisional Jawa Tengah dan pendukung lainnya agar informasi yang disampaikan dapat dikemas dengan baik dan tepat sasaran dari sisi audio visual.	
Keyframe	Gambar yang digunakan sebagai <i>key</i> awal yang menjadi kerangka dasar adalah karakter yang di <i>trace</i> . Jumlah <i>key</i> sebanyak 2 hingga 4 <i>keyframe</i> , sesuai dengan <i>storyboard</i> . Proses membuat dimulai dengan membuat 1 gambar awal kemudian di <i>copy paste</i> di layar berikutnya, tahap berikutnya adalah menghapus detail yang akan diubah menjadi gambar yang berbeda.	
Inbetween	<i>Inbetween</i> memberikan ruang di antara 2 hingga 4 <i>keyframe</i> yang telah digambar sebelumnya. Dengan menggambar <i>inbetween</i> maka gambar animasi yang dihasilkan akan memperhalus gerakan. Penentuan jumlah <i>inbetween</i> disesuaikan kebutuhan setiap <i>scene</i> . <i>Inbetween</i> menggunakan prinsip animasi <i>Anticipation</i> yang menghasilkan gerakan ancap-ancap dan berat, serta <i>Arcs</i> yang menghasilkan gerakan yang lebih natural.	
Produksi	Background	Pembuatan <i>background</i> berdasarkan dari <i>storyboard</i> yang telah dirancang, <i>background</i> akan menambah kesan nyata sehingga karakter animasi dapat berinteraksi secara natural. Dalam menggambar <i>background</i> diperlukan pemahaman tentang perspektif dan proporsi. Gambar <i>background</i> video profil animasi 2 dimensi Sobokartti Semarang diambil dari <i>stock shoot</i> .
Clean Up	Tujuan <i>clean up</i> untuk merapikan hasil dari <i>animate</i> dan memberi konsistensi pada garis gambar sehingga hasil animasi menjadi lebih halus dan rapi.	
Coloring	Pemilihan warna <i>background</i> video profil animasi 2 dimensi Sobokartti Semarang diambil dari warna asli hasil dari <i>stock shoot</i> yang menggunakan warna panas, seperti kuning, oranye, dan putih. Sedangkan pemilihan warna untuk karakter disesuaikan dengan identitas	

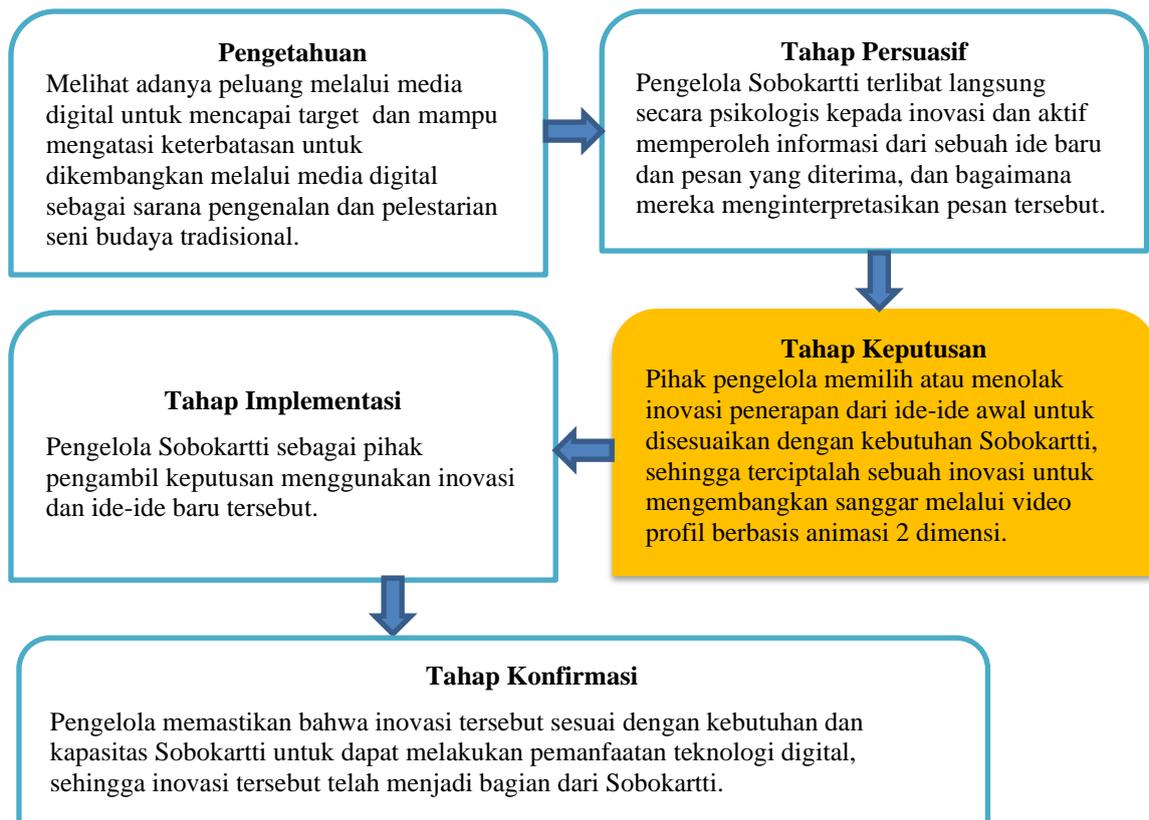
Tahapan	Penjelasan
	baju adat Jawa Tengah, yaitu menggunakan kebaya, beskap, blangkon, dan sanggul
Pasca-produksi	Compositing Proses <i>compositing</i> menyatukan hasil <i>background</i> yang diwarnai menggunakan <i>software Adobe Photoshop</i> dan <i>animate</i> yang dibuat di <i>software Adobe Animate CC 2017</i> . Penambahan efek visual atau suara dapat diperoleh dari hasil rekaman dan dapat mengambil dari laman <i>website yang menyediakannya tanpa copyright</i> .
	Music, Sound, Foley Editing Setelah tahap <i>compositing</i> kemudian disatukan dengan hasil <i>dubbing</i> , musik, <i>sound</i> , serta <i>foley</i> sebagai pendukung video animasi 2 dimensi menjadi lebih detail. Pemilihan <i>background</i> video profil animasi 2 dimensi Sobokarti Semarang menggunakan instrumental perpaduan musik tradisional dan modern.
	Rendering Hasil <i>rendering</i> yang diedit menggunakan <i>Adobe Premiere Pro</i> di <i>ekspor</i> dengan preset HD 1080p dan format akhir mp4, kemudian diunggah di <i>landing page</i> dan <i>channel youtube</i> .

(Sumber: Olah Data Penulis, 2024)

Video profil menggunakan animasi 2 dimensi sebagai produsen teks budaya yang memproduksi teks-teks budaya bukan hanya berupa karya multimedia saja. Namun juga memproduksi teks budaya berupa kreativitas baru sebagai media pengenalan yang digunakan oleh Sobokarti Semarang. Sehingga partisipasi dimaknai sebagai upaya mengekspresikan perasaan melalui teks-teks budaya yang telah berhasil diciptakan yang merujuk pada upaya pengembangan konten untuk menjaga eksistensinya sebagai sanggar kesenian dan kebudayaan tradisional yang masih bertahan hingga saat ini di tengah terpaan arus digitalisasi modern yang semakin pesat berkembang. Sobokarti dapat dikatakan sebagai industri budaya yang tidak mengambil keuntungan atau non profit oriented, karena pendanaan berasal dari hasil swadaya pengelola dan iuran sukarela siswa yang mengikuti kelas pelatihan. Partisipasi sebagai aktivitas yang menyenangkan dan kesenangan yang diperoleh akan dapat

membantu seniman dan budayawan dalam melakukan aktivitas partisipatif budaya secara berkala. Penelitian ini menggunakan pemaknaan partisipasi berdasarkan apresiasi dan partisipasi berdasarkan eksistensi.

Hal ini dimanfaatkan pula oleh Sobokarti sebagai pusat kebudayaan dan kesenian tradisional. Guna mempertahankan eksistensinya dengan melakukan adaptasi teknologi, salah satunya membuat video profil berbasis animasi 2 dimensi sebagai sarana memperkenalkan Sobokarti kepada khalayak yang diunggah di *landing page* dan *channel Youtube*. Pemilihan animasi 2 dimensi dikarenakan saat ini sedang eksis dan diminati oleh generasi muda, karena adanya kolaborasi baru antara karya seni dengan teknologi. Sehingga menjadi strategi budaya menggunakan media animasi 2 dimensi untuk memperkenalkan Sobokarti sesuai dengan segmentasi dan target yang telah ditentukan, yaitu generasi muda sebagai penerus yang mempertahankan kebudayaan dan kesenian tradisional.



Gambar 4. Tahapan Penyusunan Difusi Inovasi Melalui Video Profil Sobokartti
(Sumber: Olah Data Penulis, 2024)

SIMPULAN

Komunikasi memegang peranan penting terhadap upaya mempertahankan eksistensi dan pelestarian Sobokartti. Rendahnya kesadaran masyarakat akan keberadaan gedung cagar budaya tertua, minimnya alokasi pendanaan, dan keterbatasan kemampuan sumber daya dalam beradaptasi dengan teknologi digital. Eksistensi dapat tercapai ketika ada implementasi tindakan upaya memelihara warisan budaya Jawa di tengah perkembangan media informasi dan komunikasi yang berkembang pesat. Diharapkan adanya upaya pengenalan kebudayaan dan kesenian tradisional untuk mempertahankan eksistensi Sobokartti, serta mampu memberikan informasi kepada masyarakat mengenai keberadaan sanggar dan gedung cagar budaya tertua yang terletak di Kota Semarang melalui adaptasi teknologi

seperti video profil berbasis animasi 2 dimensi yang telah dibuat dan dipublikasikan.

Untuk karya selanjutnya, dapat dirancang dengan mengikuti perkembangan atau tren sehingga dapat mencapai target yang telah disusun. Namun diharapkan konsep tersebut dapat lebih inovatif, informatif, komunikatif, dan kreatif. Agar informasi yang ingin disampaikan dapat lebih mudah dipahami sesuai dengan target yang dituju.

DAFTAR PUSTAKA

Abadi, T. W., & Mahendrawati, I. K. (2012). Penertiban Versus Penggusuran: Strategi Komunikasi Dan Partisipasi Pembangunan (Studi Kasus di Stren Kali Jagir Wonokromo-Surabaya). *Scriptura*, 3(2), 112-128.
<https://doi.org/10.9744/scriptura.3>

- [2.112-128](#)
Adriana, T. (2016). Persepsi Masyarakat terhadap Perilaku Mahasiswa Papua di Daerah Istimewa Yogyakarta (Suatu Penelitian Deskriptif Kualitatif di Kelurahan Muja Muja Kecamatan Umbulharjo Yogyakarta). Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa "APMD". Yogyakarta. <http://repo.apmd.ac.id/78/2/172-IS-X-2016-ADRIANA%20TOPRIP-11510069%20B.pdf>
- Ali, F. & I. H. (2020). Peningkatan Eksistensi Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya melalui Media Promosi Interaktif. *Magenta: Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Media*, 4(01). <https://doi.org/10.61344/magenta.v4i01.72>
- Arifin, Z., Budi Wahono, B., Prihatmoko, D., & Riyoko, S. (2020). Inovasi Peningkatan Hasil Tangkapan Ikan Produk Unggulan Daerah oleh Nelayan Purse Seine Menggunakan Teknologi GPS. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 3(1), 54–62. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jipemas/article/view/4779>
- Cangara, H. (2013). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Hariguna, T. & Adi. W. (2017). Dongeng Ayam Dan Kelinci Bersaudara Berbasis Animasi 2 Dimensi. *Telematika*, 10(1). <https://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/view/481/408>
- Juditha, C. (2018). Penggunaan Media Digital Dan Partisipasi Politik Generasi Milenial. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 22(2), 94–109. <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/jpkop/article/download/1628/1027/6479>
- Kartikasari, N. (2017). *Viral: Gebrakan Kekinian Public Relations di Era Digital*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Karunianingtyas, I. N., & Putra, B. H. (2021). Pelestarian Seni Di Sanggar Sobokarti Kota Semarang. *Jurnal Seni Tari*, 10(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst>
- Laksamana, A. (2018). *Public Relations in the Age of Disruption*. PT Bentang Pustaka. Jakarta
- Nasrullah, R. (2017). *Etnogravi Virtual*. Simbiosis Rekata Media. Jakarta
- Nooryan, B. (2014). *Kritik Seni (Wacana Apresiasi dan Kreasi)*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Prasanti, D. & I. F. (2017). Strategi Komunikasi Dalam Kesiapan Menghadapi Bencana Longsor Bagi Masyarakat Di Bandung Barat (Studi Tentang Strategi Komunikasi Dalam Kesiapan Menghadapi Bencana Longsor Bagi Masyarakat Kawasan Pertanian Di Kaki Gunung Burangrang, Kab. Bandung Barat). *Komunikasi*, 11(02), 135–148. <https://journal.trunojoyo.ac.id/komunikasi>
- Rezananda, Aditiya, dan A. P. (2019). Manajemen Komunikasi di Call Center Telkom 147 Kota Semarang. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 2(1), 1–9. <http://jurnal.unpad.ac.id/manajemen-komunikasi/article/view/11816>
- Santoso, W. M. (2016). *Ilmu Sosial di Indonesia: Perkembangan dan Tantangan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia. Jakarta
- Saud, M. dkk. (2020). Media Sosial dan Digitalisasi Partisipasi Politik pada Generasi Muda: Perspektif Indonesia. *Society*, 8(1), 87–97.

<https://society.fisip.ubb.ac.id/index.php/society>

- Supariadi & Wardo. (2015). Regenerasi Seniman Reog Ponorogo untuk Mendukung Revitalisasi Seni Pertunjukan Tradisional dan Menunjang Pembangunan Industri Kreatif. *Cakra Wisata: Jurnal Pariwisata dan Budaya*. 16(1).
<https://jurnal.uns.ac.id/cakra-wisata/article/view/34468/22623>
- Tiberius, V., & Hirth, S. (2019). Impacts of digitization on auditing: A Deplhi Study for Germany. *Journal of International Accounting, Auditing, and Taxation*, 1–14.
<https://doi.org/10.1016/j.intaccaudtax.2019.100288>
- Wardani, Kusuma. (2018). *Budaya Partisipasi (Participatory Culture) di Kalangan Vlogger* [Universitas Airlangga].
<https://repository.unair.ac.id/75031/>
- Yoyok, A. & Bermansyah, B. (2016). Digitalisasi Naskah Kuno Dalam Upaya Pelestarian Dan Menarik Minat Generasi Muda. *GaneÇ Swara*, 10(1).
<http://unmasmataram.ac.id/wp/wp-content/uploads/19.Bermansyah-dan-Yoyok-Antoni.pdf>