

## PERANCANGAN ANIMASI 2D ASAL MULA TRADISI SEMANA SANTA

Maria Domingga Kusu Kumanireng<sup>1)</sup>, I Wayan Karang Utama<sup>2)</sup>, Ni Wayan Setiasih<sup>3)</sup>

Sistem Informasi<sup>1),2),3)</sup>

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali Denpasar,

Indonesia

e-mail: [rirkumanireng@gmail.com](mailto:rirkumanireng@gmail.com)<sup>1)</sup>, [karang\\_utama@stikom-bali.ac.id](mailto:karang_utama@stikom-bali.ac.id)<sup>2)</sup>, [setiasih@stikom-bali.ac.id](mailto:setiasih@stikom-bali.ac.id)<sup>3)</sup>

### Abstrak

*Semana Santa adalah tradisi peninggalan bangsa Portugis yang dilaksanakan di Larantuka, Flores Timur, Indonesia. Tradisi ini telah berlangsung selama lima abad dan menjadi bagian penting dari identitas budaya masyarakat setempat. Namun, banyak generasi muda di Larantuka tidak mengetahui asal mula tradisi yang menjadi ikon kebanggaan daerah. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mempertahankan tradisi Semana Santa melalui penggunaan multimedia interaktif berupa animasi 2D. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah meliputi tahap konsep dan desain, dengan identifikasi tujuan, sasaran, dan jenis aplikasi yang dihasilkan. Penelitian ini menghasilkan sebuah perancangan aplikasi untuk memperkenalkan tradisi semana santa. Hasil penelitian ini berupa perancangan untuk pengembangan program animasi 2D guna melestarikan tradisi budaya yang berharga ini untuk generasi mendatang.*

**Kata Kunci:** *Semana Santa, Larantuka, animasi 2D, multimedia interaktif, tradisi budaya.*

### 1. Pendahuluan

Larantuka merupakan ibu kota Kabupaten Flores Timur yang terletak di kaki Gunung Mandiri. Kota ini menjadi tujuan wisata rohani bagi umat Katolik di Kabupaten Flores Timur, Provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia. Larantuka sering disebut sebagai Vatikan Indonesia. Hal ini tidak terlepas dari ritus budayanya yang digelar suku-suku di bawah Kerajaan Larantuka, satu-satunya Kerajaan Katolik di Indonesia. Kota kecil ini memiliki tradisi peninggalan Bangsa Portugis yang di sebut Semana Santa.

Semana Santa berasal dari bahasa Portugis. “*Semana*” berarti pekan/minggu dan “*Santa*” yang berarti suci. Sehingga Semana Santa diartikan sebagai Pekan Suci. Sesuai namanya, Semana Santa dilaksanakan selama seminggu, mulai dari Minggu Palma hingga Paskah Agung, dengan puncak perayaan jatuh pada Hari Jumad Agung atau yang biasa disebut dengan *Hari Bae Nagi*. Perayaan ini telah diadakan setiap tahunnya sejak 5 abad yang lalu dan masih berjalan hingga kini.

Selama Semana Santa, berbagai prosesi dan upacara berlangsung, termasuk prosesi Jumat Agung yang dikenal sebagai “*Prosesi Tuan Ma*” dan “*Prosesi Tuan Ana*”. Patung-patung suci dibawa berkeliling kota, sementara umat beriman ikut serta dalam doa dan nyanyian. Ritual ini sarat dengan simbolisme yang menggambarkan penderitaan dan kebangkitan Yesus Kristus. Penggunaan bahasa Portugis, simbol-simbol keagamaan, dan peran *Confraria* (kelompok persaudaraan) merupakan elemen penting dalam perayaan ini.[1]

Berdasarkan survey yang dilakukan, ditemukan bahwa banyak masyarakat khususnya kaum muda di Kabupaten Flores Timur belum mengetahui asal mula tradisi Semana Santa. Berdasarkan hasil survey kuisioner yang telah dilakukan dan diisi oleh 28 responden, memperoleh hasil 77,8% pernah mendengar tentang tradisi Semana Santa. Meski demikian, ditemukan bahwa 59% tidak mengetahui asal mula tradisi Semana Santa dan 25,9% cukup mengetahui asal mulanya. Selain itu, dari penuturan Raja Larantuka ke22, Don Andreas Martinus DVG ditemukan bahwa sejarah tradisi ini diwariskan secara lisan. Hal ini berpotensi pada hilangnya pengetahuan kaum muda tentang tradisi yang menjadi kebanggaan masyarakat ini. Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan teknologi, penulis memanfaatkan teknologi untuk memperkenalkan dan mempertahankan asal mula tradisi ini kepada masyarakat terutama para generasi muda.

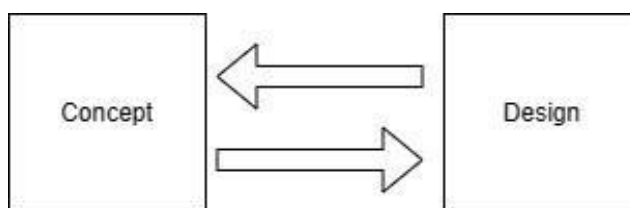
Terdapat 4 penelitian terdahulu yang menjadi acuan penulisan artikel ini. Penelitian berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi sebagai Pengembangan Kegiatan TPA di

Masa Pandemi COVID-19” oleh Arif Rachman Hidayat(2021), menghasilkan sebuah multimedia interaktif dengan kemudahan akses online, fitur-fitur navigasi yang intuitif yang terbukti mendukung kegiatan TPA selama pandemi COVID-19 secara efektif [2]. Penelitian berjudul "Perancangan Animasi 2D Edukasi Pengenalan Flora dan Fauna di Indonesia," oleh Salmaan Daffa Albani(2022), menunjukkan bagaimana multimedia, dalam hal ini Animasi 2D dapat meningkatkan kesadaran anak-anak tentang keanekaragaman dan pelestarian flora dan fauna [3]. Penelitian dengan judul "Perancangan Animasi 2D Edukasi Mengenai Virus Omicron," oleh Reuben Adji Wicaksono(2023), telah menghasilkan video edukatif berupa video animasi yang menarik dan informatif dengan desain visual yang menarik dan jelas, sehingga meningkatkan pengetahuan masyarakat [4]. Penelitian berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Literasi Digital di Sekolah Dasar," oleh Dewanto Muhammad Zulqadri(2023), telah mengembangkan multimedia interaktif berbasis web yang meningkatkan efektivitas literasi budaya dan digital siswa kelas V SD/MI melalui penggunaan media yang interaktif, mudah diakses, dan divalidasi oleh ahli serta guru [5]. Penelitian berjudul “Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak” telah menunjukkan bahwa Animasi 2D meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang karakteristik, predator, dan penyebab kepunahan penyu sebesar 61%, 54%, dan 24%[6].

Penggunaan multimedia interaktif animasi 2D dalam memperkenalkan atau mengisahkan atau menjelaskan sesuatu membantu penyampaian informasi menjadi lebih jelas, menarik penonton atau pengguna dengan tampilannya, dan dapat diterima oleh berbagai kalangan masyarakat, serta meningkatkan efektivitas yang ingin dicapai karna memungkinkan pengguna untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan fitur kuis.

## 2. Metode Penelitian

Proses perancangan terdiri dari 2 tahap yang dilakukan, yakni konsep (*concept*) dan desain (*design*) yang dapat dilihat pada gambar[7].



Gambar 1. Tahapan Penelitian

### 1. Konsep

Dalam tahapan ini dilakukan proses pengidentifikasian aplikasi. Hal-hal yang diidentifikasi yakni tujuan perancangan aplikasi asal mula tradisi semana santa, siapa saja yang menjadi sasaran menjadi sasaran aplikasi, dan jenis aplikasi yang dihasilkan [8]. Pada tahap ini, dapat dilakukan dengan menggunakan 5W + 1H.

### 2. Desain

Tahapan diisi dengan melakukan perancangan kebutuhan aplikasi secara spesifik. Pada tahap ini dibuatkan desain menu system dari aplikasi pengenalan tradisi semana, flowchart, desain antarmuka aplikasi, beserta storyboard video animasi asal mula munculnya tradisi ini.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Konsep Aplikasi

Konsep aplikasi diidentifikasi menggunakan 5W + 1H. Konsep ini dapat diidentifikasi setelah dilakukan survey terhadap kaum muda di Larantuka dan ditemukan minimnya pengetahuan kaum muda tentang tradisi ini. Adapun konsep aplikasi ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Konsep Aplikasi

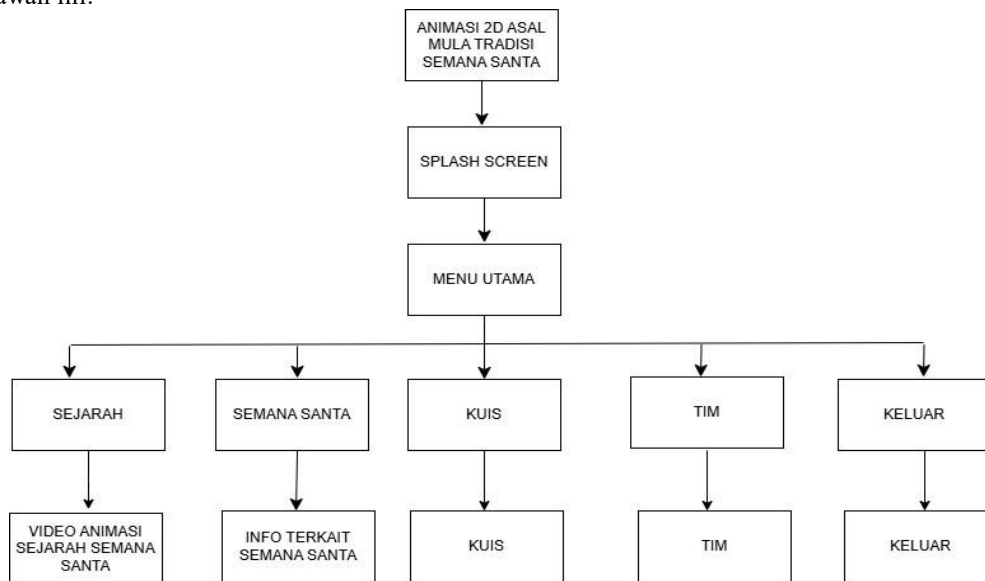
	Pertanyaan	Keterangan Jawaban
What(apa)	Apa yang akan dibuat?	Animasi 2D tentang asal-mula tradisi semana santa

	Apa jenis aplikasi ini?	Multimedia Interaktif berbasis website
Who(siapa)	Siapa sasaran aplikasi ini?	Kaum muda dan anak-anak di Larantuka, Flores Timur
Where(di mana)	Di mana animasi ini diterapkan?	Di website
When(kapan)	Kapan aplikasi ini bisa diakses?	Kapan pun dapat diakses selama terkoneksi ke jaringan internet
Why(mengapa)	Mengapa animasi ini dibuat?	Untuk mengatasi masalah kurangnya pengetahuan kaum muda di Larantuka tentang tradisi semana santa
How(bagaimana)	Bagaimana cara pembuatannya?	Aplikasi dibangun menggunakan <i>ActionScript 3.0</i> dengan aplikasi penunjang berupa Adobe Animate

### 3.2 Desain Aplikasi

#### 3.2.1 Desain Menu Sistem

Menu sistem berguna untuk memberikan navigasi atau arahan tentang aplikasi. Menu sistem menampilkan kekuatan atau isi aplikasi. Menu-menu yang dirancang ini nantinya akan menjadi fitur-fitur yang ditampilkan dalam aplikasi. Adapun rancangan menu aplikasi yang akan dibuat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Desain Sistem Menu

#### 3.2.2 Flowchart

Flowchart merepresentasikan algoritma atau proses yang menunjukkan langkah-langkah dan urutan dalam suatu program atau sistem dengan menggunakan simbol grafis. Flowchart membantu pemahaman alur logika program lebih mudah dan jelas.[9]

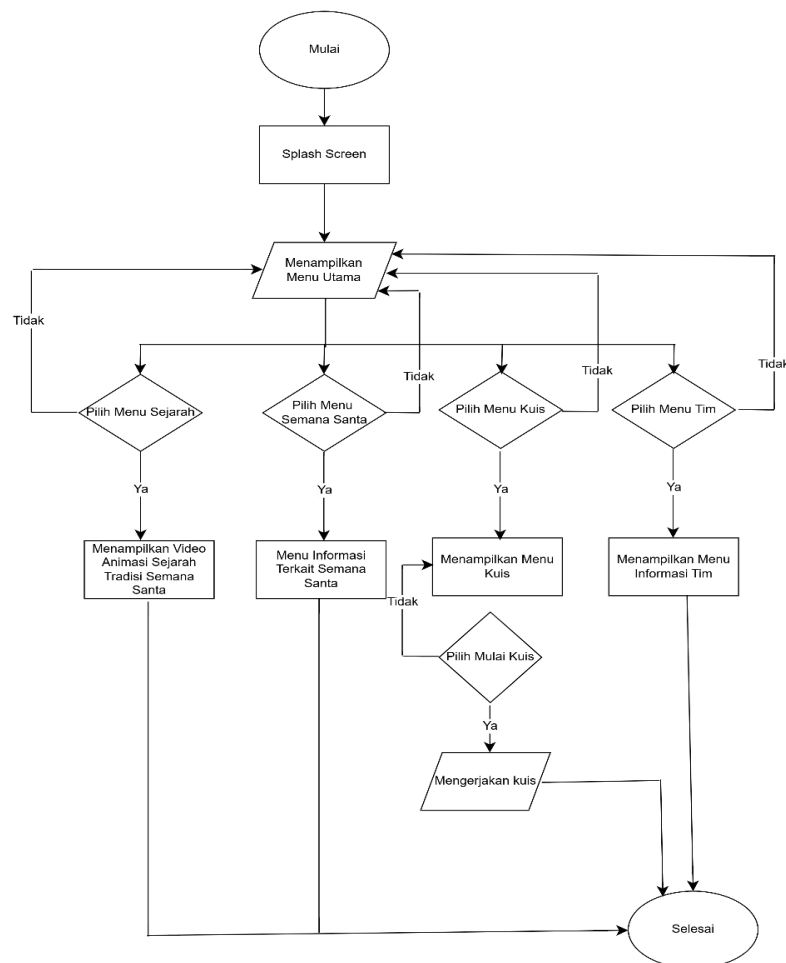
Flowchart menampilkan proses yang akan terjadi dalam aplikasi. Dalam sebuah proses terdapat titik awal/mulai dan akhir. Dalam flowchart, tahap mulai dan akhir dilambangkan dengan bentuk oval. Setelah proses dimulai, muncul splash screen yang kemudian menuju ke menu utama aplikasi pengenalan

asal mula tradisi semana santa. Menu yang dirancang terdiri atas empat menu yakni menu sejarah, menu semana santa, menu kuis, dan menu tim.

Menu Sejarah jika dipilih akan menampilkan video animasi sejarah tradisi semana santa. Jika tidak dipilih maka akan tetap pada menu utama. Seperti menu sejarah, hal yang sama terjadi juga pada menu semana santa dan menu tim. Ketika dipilih, menu semana santa akan menampilkan informasi terkait semana santa sedangkan menu tim akan menampilkan informasi tim. Jika tidak dipilih maka akan tetap pada halaman utama.

Terdapat beberapa proses dalam menu kuis. Ketika menu kuis dipilih, maka akan menampilkan menu kuis. Pada proses ini terdapat dua pilihan yakni mengerjakan kuis atau tidak. Jika yang dipilih adalah ya, maka proses pengerjaan kuis tentang tradisi semana santa dimulai. Tapi jika pilihan jatuh kepada tidak maka akan tetap pada menu kuis.

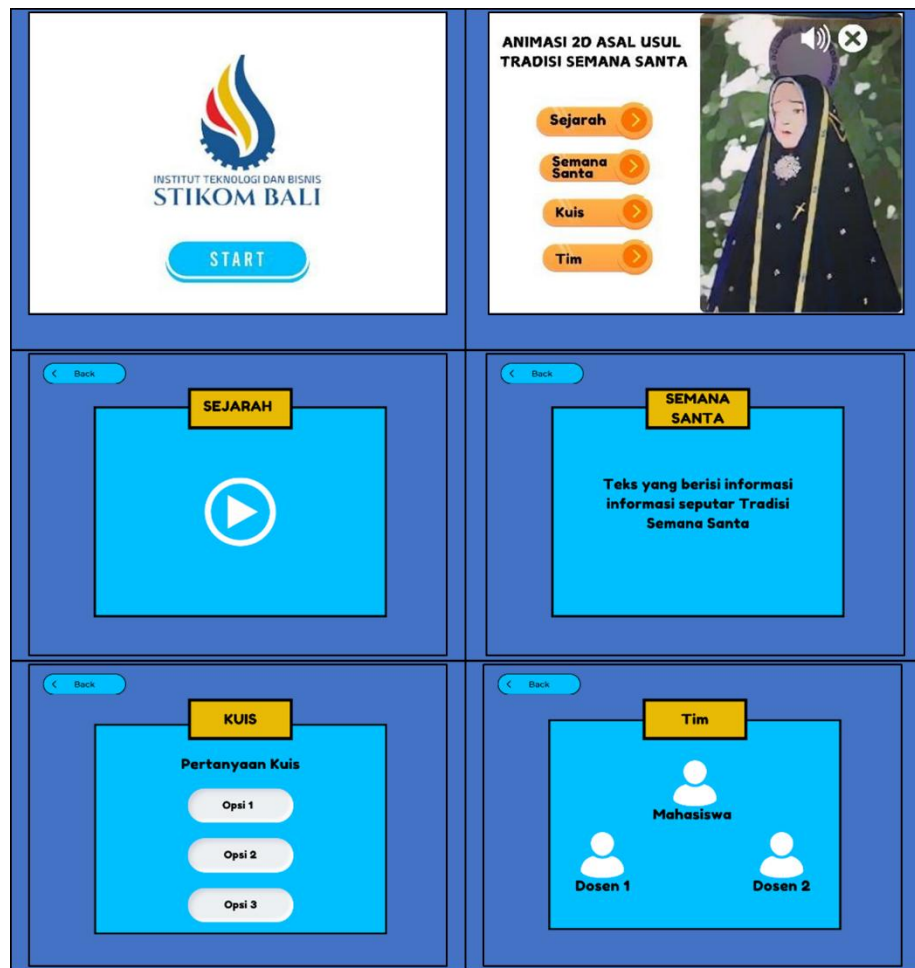
Untuk membantu pemahaman lebih lanjut, dapat memperhatikan gambar yang ditampilkan di bawah ini.



Gambar 3. Flowchart

### 3.2.3 Desain Interface

Pengalaman pengguna yang mudah dipahami dan efektif saat menggunakan aplikasi atau perangkat lunak dibangun melalui desain antarmuka[10]. Model aplikasi beserta fitur-fiturnya yang dihasilkan nantinya akan memiliki tampilan umum seperti pada gambar berikut.

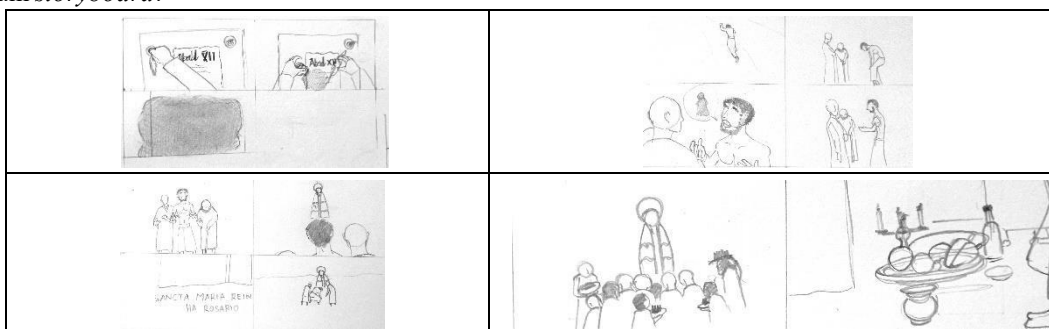


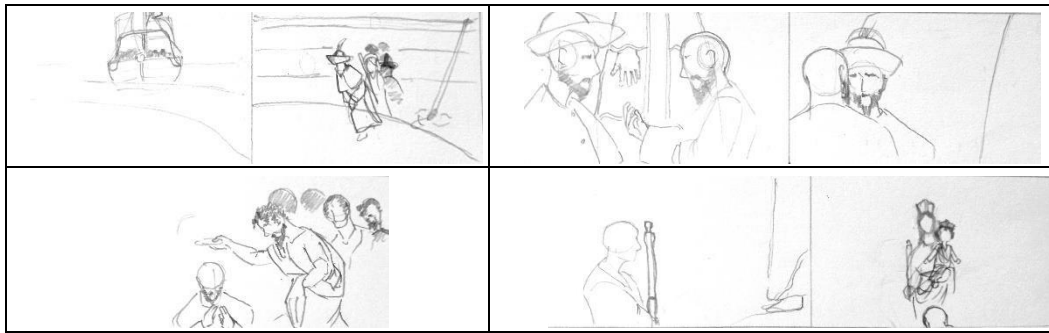
Gambar 4. Tampilan Desain Interface

### 3.2.4 Storyboard

*Storyboard* berfungsi sebagai alat visualisasi awal yang membantu dalam merancang urutan, adegan, dan alur cerita untuk memudahkan produksi [11]. Berkaitan dengan penelitian ini, storyboard yang dirancang merupakan konsep video tentang sejarah tradisi semana santa. Adapun keseluruhan kisah tentang asal mula tradisi ini didasarkan pada penuturan langsung Raja Larantuka ke-22, Don Andreas Martinus Diaz Viera de Godinho (DVG).

Berikut merupakan beberapa scene video animasi sejarah tradisi Semana Santa yang tertuang dalam *storyboard*.





Gambar 5. Storyboard Video Animasi Sejarah Tradisi Semana Santa

#### 4. Kesimpulan

Untuk meningkatkan pemahaman generasi muda tentang tradisi Semana Santa, penelitian ini berhasil merancang animasi 2D yang efektif. Aplikasi web ini dirancang dengan menarik dan mudah digunakan. Selanjutnya, dapat menggunakan perancangan ini sebagai dasar untuk pembangunan aplikasi. Pengembangan lebih lanjut dengan fitur tambahan didukung oleh penggunaan teknologi kontemporer. Peningkatan konten, integrasi media sosial, versi mobile, dan fitur interaktif dapat menjadi bagian dari pengembangan selanjutnya.

#### Daftar Pustaka

- [1]. S. Yohana, "Portuguese representations in the Semana Santa ritual in Larantuka," *IAS Journal of Localities*, vol. 1, no. 1, pp. 30-40, 2023.
- [2]. R. Hidayat, A. I. Hamdi, I. A. Damayati, N. A. Diva, and M. N. Arifah, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi sebagai Pengembangan Kegiatan TPA di Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Mahasiswa FIAI-UII*, vol. 3, no. 1, pp. 684-692, Feb.-Sep. 2021.
- [3]. S. D. Albani, A. Rachman, and R. A. Kurniawan, "Perancangan Animasi 2D Edukasi Pengenalan Flora dan Fauna di Indonesia," *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, vol. 6, no. 3, pp. 599605, Oct. 2022.
- [4]. R. A. Wicaksono and T. M. Girdayanto, "Perancangan Animasi 2D Edukasi Mengenai Virus Omicron," *Kartala Visual Studies*, vol. 1, no. 1, pp. 1-15, June 2023
- [5]. D. M. Zulqadri and B. Nurgiyantoro, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Literasi Digital di Sekolah Dasar," *Jurnal IPTEK-KOM*, vol. 25, no. 1, pp. 103-120, June 2023
- [6]. A. Lionardi, "Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, vol. 21, no. 1, pp. 17-28, Jan. 2021. DOI: 10.9744/nirmana.21.1.17-28.
- [7]. M. Trisantri, N. L. Ratniasih, and I. W. K. Utama, "Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Tempat Sejarah Menggunakan Hybrid 2D Animation (Museum Bikon Blewut)," *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer 2024*, vol. 1, no. 2, pp. 748-754, Apr. 2024.
- [8]. M. I. Birsyada, D. Gularso, M. Fairuzabadi, M. K. Baihaqi, M. Abdu, and A. W. Setiaji, "Sejarah Berbasis Museum," *CV. Bintang Semesta Media*, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=JBWtEAAAQBAJ> [Accessed: Jan. 23, 2025] [9].
- M. Rusli and E. Sany, *Algoritma dan Pemrograman*. Indonesia: Penerbit P4I, 2023
- [10]. A. S. Ahmadiyah, R. Sarno, S. C. Hidayati, R. N. E. Anggraini, K. R. Sungkono, and A. Munif, "Pelatihan Desain Antarmuka Mobile Application dengan Figma untuk Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP TIK Surabaya," *Sewagati*, vol. 8, no. 4, pp. 1931-1942, 2024.
- [11]. N. M. Sari, P. Yaniawati, E. Firmansyah, M. P. Mubarika, N. Assegaff, and N. Septiyani, "Pelatihan Pembuatan Storyboard dan Games Interaktif untuk Guru dan Mahasiswa Magister Pendidikan Matematika," *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 19, no. 1, pp. 153-166, 2023.