



Pelatihan Pembuatan *Puppet* Tokoh Cerita Tradisi Nusantara Berbasis *Stop Motion* Bersama Mahasiswa-Mahasiswi Animasi Udinus Semarang untuk Pelestarian Budaya Lokal

Deddy Award Widya Laksana¹, Arni Ernawati², Siti Hadiati Nugraini³, Agus Setiawan⁴, Wellia Shinta Sari⁵

Program Studi Animasi¹, Program Studi Desain Komunikasi Visual^{2,3,4}, Program Studi Sistem Informasi⁵,
Universitas Dian Nuswantoro Semarang

E-mail : deddyaward.widyalaksana@dsn.dinus.ac.id¹, arniernawati@dsn.dinus.ac.id²,
shnugraini@dsn.dinus.ac.id³, agus.setiawan@dsn.dinus.ac.id⁴, wellia.shinta@dsn.dinus.ac.id⁵

Abstrak

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, salah satunya adalah cerita tradisi Nusantara yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Seiring dengan perkembangan teknologi, animasi *stop motion* menjadi media kreatif yang dapat dimanfaatkan untuk menghidupkan kembali tokoh-tokoh dalam cerita tradisi Nusantara. Program Pelatihan Pembuatan *Puppet* Tokoh Cerita Tradisi Nusantara Berbasis *Stop Motion* bersama Mahasiswa-Mahasiswi Animasi Universitas Dian Nuswantoro Semarang bertujuan memberdayakan masyarakat melalui keterampilan pembuatan *puppet*. Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR), dengan melibatkan komunitas EHM Art Semarang dalam setiap tahapan, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi hasil. Peserta memperoleh keterampilan teknis dan pemahaman budaya, sehingga mampu menciptakan produk kreatif bernilai ekonomi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 90% peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta membuat *puppet*, mendesain karakter, dan menerapkan prinsip animasi *stop motion*. Selain itu, lebih dari 75% peserta memahami pentingnya melestarikan budaya Nusantara. Testimoni peserta menyoroti manfaat pelatihan dalam meningkatkan rasa percaya diri dan kreativitas. Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini membuka peluang komersialisasi *puppet* sebagai *merchandise* atau aset animasi independen. Kolaborasi dengan industri lokal memperkuat jejaring pengembangan berkelanjutan. Program ini berkontribusi pada penguatan kurikulum animasi Universitas Dian Nuswantoro Semarang dengan praktik berbasis budaya. Program ini terbukti efektif dalam memberdayakan masyarakat melalui media kreatif yang inovatif.

Kata Kunci: cerita tradisi nusantara, animasi *stop motion*, *participatory action research*, produk kreatif, pembuatan *puppet*

Abstract

Indonesia has a very diverse cultural wealth, one of which is the traditional stories of the archipelago that have been passed down from generation to generation. Along with the development of technology, *stop motion* animation is a creative medium that can be utilised to revive the characters in Nusantara traditional stories. The *Stop Motion-based Nusantara Tradition Story Characters Puppet Making Training Programme with Animation Students of Dian Nuswantoro University Semarang* aims to empower the community through puppet making skills. This community service programme uses the *Participatory Action Research* (PAR) method, involving the EHM Art Semarang community in every stage, from identification of needs to evaluation of results. Participants gained technical skills and cultural understanding, enabling them to create creative products with economic value. The evaluation results showed a 90% significant improvement in participants' ability to make puppets, design characters, and apply *stop motion* animation principles. In addition, more than 75% of participants understood the importance of preserving the archipelago's culture. Participant testimonials highlighted the benefits of the training in increasing self-confidence and creativity. This community service programme opens up opportunities for puppet commercialisation as merchandise or independent animation assets. Collaboration with local industries strengthens the sustainable development network. The programme contributed to the strengthening of Dian Nuswantoro University Semarang's animation curriculum with culture-based practices. The programme proved effective in empowering the community through innovative creative media.

Keywords: traditional stories of the archipelago, *stop motion* animation, *participatory action research*, creative products, puppet making

Copyright (c) 2025 Deddy Award Widya Laksana, Arni Ernawati, Siti Hadiati Nugraini, Agus Setiawan, Wellia Shinta Sari

✉ Corresponding author

Address : Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Email : deddyaward.widyalaksana@dsn.dinus.ac.id

DOI : 10.31004/abdidas.v6i2.1131

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, salah satunya adalah cerita tradisi Nusantara yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Cerita-cerita ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi dan pembentukan karakter (Lusianti et al., 2024). Sayangnya, di era digital ini, banyak generasi muda yang kurang mengenal dan mengapresiasi warisan budaya ini karena semakin tergeser oleh budaya populer global.

Seiring dengan perkembangan teknologi, animasi *stop motion* menjadi salah satu media kreatif yang dapat dimanfaatkan untuk menghidupkan kembali tokoh-tokoh dalam cerita tradisi Nusantara. *Stop motion* merupakan teknik animasi yang menggunakan objek fisik, seperti boneka (*puppet*), yang digerakkan *frame* demi *frame* untuk menciptakan ilusi gerakan (Rahmah & Kaulam, 2014). Teknik ini tidak hanya memiliki nilai seni yang tinggi, tetapi juga dapat menjadi peluang ekonomi bagi pelaku industri kreatif (Maheswari & Zahro, 2024).

Namun, masih banyak masyarakat, khususnya para penggiat seni dan kreator lokal, yang belum memiliki keterampilan dalam pembuatan *puppet* yang sesuai dengan kebutuhan animasi *stop motion*. Oleh karena itu, diperlukan suatu program pelatihan yang dapat membantu mereka menguasai teknik pembuatan *puppet* berbasis tokoh cerita tradisi Nusantara. Dengan demikian, mereka tidak hanya dapat menghasilkan karya yang berkualitas, tetapi juga turut melestarikan warisan budaya Indonesia.

Program bersama dengan peserta komunitas pecinta fotografi *action* figur, menggandeng industri dari EHM Art Semarang bersama dosen dan mahasiswa Animasi Universitas Dian Nuswantoro mengadakan *Pelatihan Pembuatan Puppet Tokoh Cerita Tradisi Nusantara Berbasis Stop Motion Bersama Mahasiswa Animasi Udinus Semarang Untuk Pelestarian Budaya Lokal* bertujuan untuk memberikan wawasan dan keterampilan kepada masyarakat dalam menciptakan *puppet* yang dapat digunakan dalam produksi animasi *stop motion*. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi, pemberdayaan ekonomi, serta upaya pelestarian budaya Nusantara melalui media kreatif yang lebih modern dan menarik bagi generasi masa kini.

Dalam pembuatan *puppet* untuk animasi *stop motion*, diperlukan teknik gerak henti agar *puppet* dapat bergerak dengan baik dan menampilkan ekspresi yang sesuai dengan karakter cerita. Bahan yang digunakan dalam pembuatan *puppet* diantaranya *clay* untuk kulit, kepala yang juga dibuat dari *clay* dengan ekspresi wajah yang dapat diubah sesuai kebutuhan animasi, serta penggunaan kain perca untuk kostum yang menggambarkan ciri khas tokoh dalam cerita tradisional (Izett, t.t.). Kerangka *puppet* dibuat menggunakan kawat agar memiliki struktur yang kokoh, serta dilengkapi dengan sendi yang dapat digerakkan sehingga memungkinkan berbagai pose dan ekspresi dalam animasi.

Juga yang perlu diperhatikan selain bahan yang sesuai adalah ukuran atau skala *puppet* terhadap tinggi bangunan pada diorama yang

digunakan sebagai latar belakang, maupun sebagai *setting* lokasi dalam animasi. Perbandingan skala yang tepat akan memastikan keselarasan visual antara *puppet* dan elemen diorama, sehingga menciptakan tampilan yang realistis dan harmonis dalam setiap adegan yang ditampilkan. Kesalahan dalam proporsi dapat mengakibatkan ketidakseimbangan visual yang mengurangi kualitas animasi *stop motion* secara keseluruhan.

Tokoh-tokoh legendaris yang memiliki karakteristik kuat sangat cocok dijadikan inspirasi dalam pembuatan *puppet*. Beberapa tokoh yang dapat diadaptasi dalam pembuatan *puppet* untuk animasi *stop motion* antara lain adalah Gatotkaca, seorang ksatria dari pewayangan Mahabharata versi Jawa yang dikenal dengan kekuatannya yang luar biasa dan kemampuannya terbang di angkasa (Chandra dkk., 2023). *Puppet* Gatotkaca dapat dibuat dengan tampilan khas berupa baju zirah emas dan mahkota khas dengan ekspresi wajah yang gagah dan tegas. Timun Mas, seorang gadis pemberani dari cerita rakyat Jawa yang melarikan diri dari raksasa Buto Ijo, dapat direpresentasikan dalam *puppet* dengan wajah lembut, rambut panjang terurai, serta pakaian khas Jawa yang berwarna cerah. Si Pitung, seorang pendekar Betawi yang dikenal sebagai pahlawan rakyat yang melawan ketidakadilan penjajah Belanda, dapat dibuat dengan pakaian khas Betawi seperti peci hitam dan baju pangsi dengan sarung melilit pinggang. Selain itu, Roro Jonggrang, tokoh yang terkenal dengan kisah legenda Candi Prambanan, dapat divisualisasikan sebagai *puppet* dengan

busana kerajaan khas Jawa serta ekspresi wajah yang penuh teka-teki.

Dengan pemilihan tokoh yang kuat dari cerita tradisi Nusantara, animasi *stop motion* yang dihasilkan akan memiliki daya tarik yang lebih besar sekaligus menjadi media efektif untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada masyarakat luas, khususnya generasi muda. Setiap karakter yang dibuat tidak hanya akan menampilkan estetika yang menarik, tetapi juga membawa nilai moral dan cerita yang kaya akan makna budaya dan sejarah (Amelia, t.t.).

Dalam pelatihan pembuatan *puppet* sebagai aset animasi *stop motion*, detail anatomi wajah, jari tangan yang dapat digerakkan untuk memegang benda, serta kostum menjadi aspek penting. Estetika, kerapian dalam memotong kain untuk kostum, dan kehalusan pengerjaan juga berperan penting dalam menciptakan karakter yang ekspresif, fleksibel, dan menarik secara visual (Adam, t.t.).

METODE

1. Pengertian Metode *Participatory Action Research* (PAR)

Metode *Participatory Action Research* (PAR) adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan partisipasi aktif komunitas dengan tindakan nyata untuk menciptakan perubahan sosial (Tampubolon, t.t.). *Participatory Action Research* (PAR) berfokus pada kolaborasi antara peneliti dan masyarakat yang menjadi subjek penelitian, di mana keduanya berperan sebagai mitra dalam proses pengumpulan data,

analisis, dan implementasi solusi berdasarkan refleksi bersama (Van Der Vlegel-Brouwer dkk., 2023). Berbeda dengan metode penelitian tradisional yang sering memisahkan peneliti dari subjeknya, *Participatory Action Research* (PAR) mengintegrasikan pengalaman dan pengetahuan lokal sebagai fondasi utama untuk menghasilkan solusi yang relevan secara kontekstual (Stewart, t.t.). Pendekatan ini bersifat siklus, melibatkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi secara berulang untuk memastikan hasil penelitian tetap sesuai dengan kebutuhan masyarakat (Hildayanti & Machrizzandi, 2022).

Participatory Action Research (PAR) memiliki tiga elemen utama: partisipasi, aksi, dan penelitian (Syaribanun, 2022). Partisipasi menekankan keterlibatan langsung masyarakat dalam setiap tahap penelitian untuk membangun demokrasi dan solidaritas sosial (Faizah dkk., 2023). Aksi bertujuan untuk menerapkan hasil penelitian dalam bentuk intervensi praktis yang berdampak positif bagi komunitas (Dancis dkk., 2023). Penelitian dilakukan dengan prinsip keilmuan yang kokoh untuk memastikan validitas data serta pengembangan pengetahuan baru (“Participatory Action Research | Partnership Pedagogy,” t.t.). Melalui pendekatan ini, *Participatory Action Research* (PAR) tidak hanya menghasilkan pemahaman tentang masalah tetapi juga memberikan alat kepada masyarakat untuk memberdayakan diri mereka sendiri.

2. Implementasi Metode *Participatory Action Research* (PAR) dalam Program Pengabdian Masyarakat

Dalam program Pelatihan Pembuatan Puppet Tokoh Cerita Tradisi Nusantara Berbasis Stop Motion Bersama Mahasiswa Animasi Udinus Semarang, metode *Participatory Action Research* (PAR) diterapkan dengan melibatkan komunitas EHM Art Semarang dan tim pengabdian secara aktif. Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan melalui diskusi partisipatif antara tim pengabdian dan komunitas lokal. Proses ini bertujuan untuk memahami kendala yang dihadapi oleh kreator lokal dalam pembuatan *puppet* berbasis cerita tradisi Nusantara. Mahasiswa Udinus berperan sebagai fasilitator dalam mengumpulkan data dan menyuarakan aspirasi komunitas.

Tahap berikutnya adalah perencanaan bersama, di mana mahasiswa Udinus dan komunitas EHM Art Semarang merancang modul pelatihan yang mengintegrasikan teori dan praktik animasi *stop motion* dengan seni lokal. Komunitas memberikan kontribusi berupa pengetahuan budaya tradisional, sementara mahasiswa mengimplementasikan materi teknis berdasarkan pengalaman akademik mereka. Pendekatan ini memastikan bahwa program pelatihan relevan secara budaya sekaligus aplikatif secara teknis.

Pada tahap implementasi pelatihan, peserta yaitu mahasiswa Animasi Udinus diajak untuk mempraktikkan teknik pembuatan *puppet* secara langsung. Mahasiswa didampingi tim pengabdian dalam menggunakan bahan seperti *clay* dan kawat untuk membuat struktur *puppet* yang fleksibel.

Komunitas EHM Art Semarang berbagi pengalaman mereka dalam mendesain karakter berbasis cerita tradisional Nusantara. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan peserta tetapi juga memperkuat hubungan antar pihak melalui kerja sama intensif.

Setelah pelatihan selesai, dilakukan evaluasi partisipatif melalui diskusi kelompok terfokus (*Focus Group Discussion/FGD*). Peserta memberikan umpan balik tentang efektivitas program serta dampaknya terhadap kemampuan mereka dalam menciptakan *puppet* berkualitas. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk merancang tindakan lanjutan, seperti pengembangan produk kreatif berbasis budaya lokal atau penyelenggaraan pelatihan lanjutan.



Gambar 1. Bagan Penjabaran Metode Program

Pelatihan *Puppet* Tokoh Cerita Tradisi Nusantara Berbasis *Stop Motion* Berbasis *Participatory Action Research (PAR)*

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 2. Sesi Evaluasi & Diskusi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Melalui pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*, program ini diharapkan dapat memberdayakan mahasiswa animasi Udinus Semarang sebagai fasilitator sekaligus pembelajar dari komunitas lokal. Komunitas EHM Art Semarang diberdayakan untuk menjadi mitra sejati dalam pelestarian budaya melalui media kreatif modern. Dengan demikian, program ini tidak hanya menghasilkan karya seni berkualitas tetapi juga menciptakan efek domino. Hal ini berakar pada prinsip *Participatory Action Research (PAR)* bahwa penelitian atau program pengabdian masyarakat tidak boleh hanya menghasilkan luaran yang bersifat sementara, tetapi juga harus memberdayakan masyarakat untuk terus berinovasi dan mengembangkan diri secara berkelanjutan (Kemmis & McTaggart, 2005).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Pelatihan Pembuatan *Puppet* Tokoh Cerita Tradisi Nusantara Berbasis *Stop Motion* Bersama Mahasiswa Animasi Udinus Semarang telah

mencapai beberapa hasil signifikan dalam meningkatkan keterampilan, pelestarian budaya, dan pemberdayaan ekonomi masyarakat lokal. Program ini berhasil menjembatani kesenjangan antara pengetahuan akademis mahasiswa dan kebutuhan praktis komunitas seni, menghasilkan sinergi yang positif bagi semua pihak terlibat. Berdasarkan data yang dihimpun dari evaluasi partisipatif, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta mengenai teknik dasar pembuatan *puppet*, desain karakter, dan aplikasi prinsip animasi *stop motion*.

Keberhasilan program ini tidak hanya terletak pada aspek teknis, tetapi juga pada penguatan identitas budaya melalui adaptasi tokoh-tokoh legendaris Nusantara. Pembuatan *puppet* Gatotkaca, Timun Mas, Si Pitung, dan Roro Jonggrang menjadi sarana bagi peserta untuk menggali lebih dalam nilai-nilai moral dan sejarah yang terkandung dalam cerita rakyat. Proses ini membantu generasi muda untuk lebih menghargai dan melestarikan warisan budaya mereka di tengah arus globalisasi. Melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), program ini mendorong keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi hasil.

Evaluasi program menunjukkan bahwa 90% peserta merasa termotivasi untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam pembuatan *puppet* dan animasi *stop motion*. Lebih dari 75% peserta menyatakan bahwa program ini telah meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya melestarikan budaya Nusantara.

Berikut adalah data dari hasil evaluasi program PKM dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Program PKM Pembuatan *Puppet* Tokoh Cerita Tradisi Nusantara Berbasis Stop Motion

Aspek Evaluasi	Persentase/Deskripsi
Motivasi Peserta untuk Mengembangkan Keterampilan	90% peserta merasa termotivasi untuk terus mengembangkan keterampilan dalam pembuatan <i>puppet</i> dan animasi <i>stop motion</i> .
Peningkatan Pemahaman tentang Pelestarian Budaya Nusantara	Lebih dari 75% peserta menyatakan bahwa program ini telah meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya pelestarian budaya Nusantara.
Dampak pada Rasa Percaya Diri dan Kreativitas	Testimoni peserta menyoroti manfaat pelatihan dalam meningkatkan rasa percaya diri dan kreativitas mereka.
Pencapaian Tujuan Program	Hasil ini mengindikasikan bahwa program PKM telah mencapai tujuannya dalam menciptakan dampak positif bagi masyarakat.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penjelasan Tabel Hasil Evaluasi Program PKM Pembuatan *Puppet* Tokoh Cerita Tradisi Nusantara Berbasis *Stop Motion*:

- Baris 1 Menunjukkan tingkat motivasi peserta untuk terus mengembangkan keterampilan setelah mengikuti pelatihan. Angka 90% menunjukkan bahwa program berhasil menumbuhkan minat dan semangat untuk terus belajar.

- Baris 2 Menunjukkan tingkat pemahaman peserta tentang pentingnya pelestarian budaya Nusantara setelah mengikuti pelatihan. Lebih dari 75% peserta menyatakan pemahaman mereka meningkat, menunjukkan program efektif dalam menanamkan kesadaran budaya.
- Baris 3 Merangkum dampak program terhadap aspek psikologis peserta, yaitu peningkatan rasa percaya diri dan kreativitas. Testimoni peserta memberikan bukti kualitatif tentang manfaat ini.
- Baris 4 Menyimpulkan bahwa program PPM telah mencapai tujuannya dalam memberikan dampak positif bagi masyarakat, berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan.

Hasil ini mengindikasikan bahwa pelatihan berhasil memberikan dampak positif, baik dari segi teknis maupun kesadaran budaya. Selain itu, testimoni peserta menggarisbawahi manfaat pelatihan dalam meningkatkan rasa percaya diri dan kreativitas mereka, menjadikan program ini sebagai sarana pemberdayaan masyarakat yang efektif. Program ini telah mencapai tujuannya untuk menciptakan karya seni berkualitas sekaligus mendorong pelestarian budaya melalui media kreatif yang berkelanjutan.

Dari perspektif pemberdayaan ekonomi, program ini membuka peluang bagi peserta untuk mengembangkan produk kreatif berbasis budaya yang dapat dipasarkan. Komunitas EHM Art Semarang mengidentifikasi potensi komersialisasi *puppet* sebagai *merchandise* atau aset produksi animasi independen. Pelatihan juga menyertakan

materi tentang manajemen proyek animasi, memungkinkan peserta merancang karya yang tidak hanya bernilai budaya tetapi juga ekonomis. Kolaborasi dengan industri lokal seperti EHM Art memperkuat jejaring antar-pihak untuk pengembangan berkelanjutan.

Implementasi metode *Participatory Action Research* (PAR) dalam program ini terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran dua arah antara mahasiswa dan komunitas. Mahasiswa memperoleh wawasan tentang nilai-nilai tradisional, sementara komunitas menguasai teknik animasi modern seperti penggunaan *software* penyunting *frame* dan prinsip gerak henti. Refleksi bersama pasca-pelatihan menghasilkan rekomendasi untuk menyelenggarakan *workshop* lanjutan tentang pemasaran digital produk kreatif. Partisipasi aktif semua pihak dalam evaluasi program menjamin keberlanjutan inisiatif pelestarian budaya melalui media kreatif.

Program ini juga berkontribusi pada penguatan kurikulum pendidikan animasi di Udinus Semarang dengan mengintegrasikan praktik berbasis budaya. Pembuatan *puppet* tokoh animasi *stop motion* menjadi contoh konkret bagaimana konteks lokal dapat diangkat menjadi konten kreatif. Dukungan dari industri animasi nasional, seperti yang tercermin dalam kerja sama dengan komunitas, menunjukkan relevansi program dengan kebutuhan pasar. Kedepan, model pelatihan serupa direncanakan untuk diterapkan di daerah lain dengan menggali cerita rakyat setempat, sehingga memperluas dampak pelestarian budaya Nusantara.

Pembahasan

Program Pengabdian Masyarakat (PPM) dengan tema Pelatihan Pembuatan *Puppet* Dari Tokoh Cerita Tradisi Nusantara Sebagai Aset Untuk Animasi *Stop motion* berhasil memberikan wawasan dan keterampilan kepada peserta dalam menciptakan *puppet* berbasis budaya lokal. Salah satu karya yang dihasilkan adalah *puppet* karakter Si Pitung, seorang tokoh legendaris dari Betawi. Proses pembuatan *puppet* ini dilakukan secara bertahap selama lima hari mulai pukul 09.00 – 16.30 WIB, mengikuti jadwal pelatihan yang terstruktur. Setiap tahapan dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam kepada peserta tentang teknik pembuatan *puppet* yang estetis, fungsional, dan sesuai dengan karakter cerita tradisi Nusantara.

1. Hari Pertama Pengenalan dan Sketsa Karakter

Tahapan pertama dimulai dengan pengenalan konsep animasi *stop motion* dan teknik dasar pembuatan *puppet*. Peserta diajak untuk memahami pentingnya desain karakter dalam menciptakan *puppet* yang menarik secara visual dan sesuai dengan cerita. Setelah itu, peserta mempraktikkan pembuatan sketsa karakter Si Pitung, termasuk detail seperti peci hitam, baju pangsi, dan sarung Betawi yang melilit pinggang. Revisi dilakukan untuk memastikan sketsa memenuhi kriteria estetika dan proporsi yang tepat sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 3. Pengabdi Menjelaskan Materi Animasi *Stop Motion* dan Teknik Dasar Pembuatan *Puppet*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. Hari Kedua Membuat Kerangka Badan dan Tangan dengan Sendi Fleksibel

Pada hari kedua, peserta diperkenalkan dengan material seperti kawat untuk kerangka tubuh dan tangan *puppet*. Teknik membentuk kerangka fleksibel diajarkan agar *puppet* dapat bergerak dengan baik saat digunakan dalam animasi *stop motion*. Peserta mempraktikkan pembuatan kerangka badan dan tangan Si Pitung, memastikan struktur kerangka kokoh namun tetap fleksibel untuk berbagai pose. Pengujian fleksibilitas dilakukan untuk memastikan kerangka dapat mendukung gerakan animasi secara optimal.



Gambar 4. Mahasiswi dan Mahasiswa Membuat Kerangka Menggunakan Kawat Sesuai Sketsa

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 5. Pengabdian Memberikan Arahan Kepada Mahasiswa Dalam Membuat Kerangka Puppet

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. Hari Ketiga Membentuk Kepala dan Ekspresi Wajah

Tahapan ini fokus pada pembuatan kepala *puppet* dan ekspresi wajah yang merepresentasikan karakter Si Pitung sebagai tokoh pemberani. Peserta menggunakan *clay* untuk membentuk struktur dasar kepala, kemudian menambahkan detail seperti mata, hidung, mulut, dan ekspresi wajah yang tegas. Teknik *finishing* diterapkan untuk memperhalus permukaan *clay* sehingga terlihat natural. Koreksi dilakukan untuk memastikan ekspresi wajah menggambarkan karakteristik Si Pitung secara autentik.



Gambar 6. Pembuatan Kepala dan Ekspresi Wajah Menggunakan Clay

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 7. Hasil Jadi Kepala dan Badan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. Hari Keempat Pewarnaan Kulit dan Detail *Finishing*

Pada hari keempat, peserta belajar teknik pewarnaan kulit menggunakan cat akrilik untuk menciptakan tekstur natural. Warna kulit dipilih agar sesuai dengan karakter Si Pitung sebagai tokoh Betawi. Setelah pewarnaan selesai, peserta melakukan pengeringan dan koreksi warna untuk memastikan hasil akhir terlihat halus dan realistis. Sentuhan akhir dilakukan pada detail wajah seperti alis dan bibir agar *puppet* memiliki tampilan yang ekspresif.



Gambar 8. Alat dan Bahan yang digunakan dalam pewarnaan Puppet

Sumber: Dokumentasi Pribadi

5. Hari Kelima Pembuatan Kostum dan Finalisasi Puppet

Tahapan terakhir adalah pembuatan kostum Si Pitung menggunakan kain perca. Peserta memotong kain dengan rapi untuk membuat peci hitam, baju pangsi, dan sarung khas Betawi. Teknik menjahit atau menempel kostum diajarkan agar kostum fleksibel saat digunakan dalam animasi *stop motion*. Setelah kostum selesai dipasang, peserta melakukan penyempurnaan keseluruhan *puppet* melalui *review* detail anatomi, proporsi, dan estetika visual.



Gambar 9. Proses Pembuatan Kostum Si Pitung Menggunakan Kain Perca
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 10. Hasil Jadi Kostum Si Pitung
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil akhir menunjukkan bahwa *puppet* Si Pitung berhasil direpresentasikan dengan detail yang khas, termasuk pakaian Betawi yang autentik dan ekspresi wajah yang tegas. *Puppet* memiliki struktur yang kokoh namun fleksibel sehingga siap digunakan dalam produksi animasi *stop motion*. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa program pelatihan telah mencapai tujuannya dalam meningkatkan keterampilan peserta sekaligus melestarikan nilai-nilai budaya Nusantara melalui media kreatif modern.



Gambar 11. Hasil Jadi Puppet Si Pitung Dalam Berbagai Ekspresi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Evaluasi program menunjukkan bahwa 90% peserta merasa termotivasi untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam pembuatan *puppet* dan animasi *stop motion*. Lebih dari 75% peserta menyatakan bahwa program ini telah meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya melestarikan budaya Nusantara. Testimoni dari peserta juga menyoroti manfaat pelatihan dalam meningkatkan rasa percaya diri dan kreativitas mereka. Hasil ini mengindikasikan bahwa program kegiatan masyarakat telah memberikan dampak positif bagi masyarakat sekaligus membuka peluang bagi pengembangan

produk kreatif berbasis budaya lokal secara berkelanjutan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam pembuatan *puppet*, desain karakter, dan aplikasi prinsip animasi *stop motion*. Data evaluasi partisipatif menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman teknik dasar pembuatan *puppet*. Adaptasi tokoh-tokoh legendaris Nusantara seperti Si Pitung, Gatotkaca atau Timun Mas memperkuat identitas budaya peserta yaitu Mahasiswa-Mahasiswi Program Studi Animasi Udinus Semarang. Program ini membantu generasi muda menghargai warisan budaya di tengah globalisasi.

Melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), program ini mendorong keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi hasil, menjembatani kesenjangan antara pengetahuan akademis mahasiswa dan kebutuhan praktis komunitas seni, sehingga menghasilkan sinergi positif. Evaluasi menunjukkan bahwa 90% peserta termotivasi mengembangkan keterampilan dalam pembuatan *puppet* dan animasi *stop motion*, serta lebih dari 75% peserta memahami pentingnya melestarikan budaya Nusantara. Testimoni peserta menyoroti manfaat pelatihan dalam meningkatkan rasa percaya diri dan kreativitas mereka.

Dari perspektif pemberdayaan ekonomi, program ini membuka peluang bagi peserta untuk mengembangkan produk kreatif berbasis budaya yang dapat dipasarkan. Kolaborasi dengan industri

lokal seperti EHM Art Semarang memperkuat jejaring antar-pihak untuk pengembangan berkelanjutan. Implementasi metode *Participatory Action Research* (PAR) terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran dua arah antara mahasiswa dan komunitas, serta berkontribusi pada penguatan kurikulum pendidikan animasi di Udinus Semarang dengan mengintegrasikan praktik berbasis budaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Dian Nuswantoro Semarang, khususnya Program Studi Animasi, atas kepercayaan yang diberikan kepada penulis sebagai peneliti dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada semua dosen, staf, serta pihak EHM Art Semarang yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta fasilitas yang diperlukan selama proses kegiatan berlangsung. Semoga hasil dari pengabdian ini dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat dan berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan serta praktik terbaik dalam pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, A. K. (t.t.). *Stop Motion: Teknik dan Jenis yang Perlu Diketahui*. Dreambox. Diambil 4 April 2025, dari <https://www.dreamboxgroup.com/id/blog/visu>

238 *Pelatihan Pembuatan Puppet Tokoh Cerita Tradisi Nusantara Berbasis Stop Motion Bersama Mahasiswa-Mahasiswi Animasi Udinus Semarang untuk Pelestarian Budaya Lokal – Deddy Award Widya Laksana, Arni Ernawati, Siti Hadiati Nugraini, Agus Setiawan, Wellia Shinta Sari*
DOI: 10.31004/abdidas.v6i2.1131

- al-branding/stop-motion-teknik-dan-jenis-yang-perlu-diketahui
<https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v2i2.3075>
- Amelia, D. (t.t.). Jejak Sejarah Bumi dan Kekayaan Budaya Nusantara dalam Cerita Tradisi. *Infobudaya.Net*. Diambil 4 April 2025, dari <https://www.infobudaya.net/2023/05/jejak-sejarah-bumi-dan-kekayaan-budaya-nusantara-dalam-cerita-tradisi/>
- Chandra, G. T. A., Utomo, N. W. P., & Gunawan, A. M. P. (2023). Perancangan Animasi Stopmotion Gatotkaca. *Jurnal Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Tarumanagara*, 19(1), 50–59. <https://doi.org/10.24912/vis.v19i1.26454>
- Dancis, J. S., Coleman, B. R., & Ellison, E. R. (2023). Participatory Action Research as Pedagogy: Stay Messy. *Journal of Participatory Research Methods*, 4(2). <https://doi.org/10.35844/001c.75174>
- Faizah, S. N., Khairiyah, U., Alawiyin, M., & Maulidiyah, Y. N. (2023). Pemberdayaan Guru SD melalui Participatory Action Research dalam Mengoptimalkan Kompetensi Penelitian. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 4(1), 135–146. <https://doi.org/10.37680/amalee.v4i1.2063>
- Hildayanti, A., & Machrizzandi, M. (2022). Mengenal Pola Perilaku Penghuni Melalui Metode Participatory Action Research (PAR) Di Rusun Mariso Kelurahan Lette Kota Makassar. *SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2. <https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v2i2.3075>
- Izett, A. (t.t.). *Stop Motion: 6 Jenis, 6 Teknik, dan 6 Cara Membuatnya*. Kelas Work. Diambil 4 April 2025, dari <https://kelas.work/blogs/kenali-berbagai-jenis-dan-teknik-stop-motion-untuk-menjadi-animator>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2005). *Participatory Action Research: Communicative Action and the Public Sphere*.
- Maheswari, A. A. I. K., & Zahro, L. M. L. (2024). Kontribusi Industri Animasi Indonesia Terhadap Ekonomi. *Anima Rupa*, 2(1), 14–19. <https://doi.org/10.59997/animarupa.v2i1.4535>
- Participatory Action Research | Partnership Pedagogy. (t.t.). *University of Oregon*. Diambil 4 April 2025, dari <https://blogs.uoregon.edu/partnerpedagogy/definitions-and-research-base/participatory-action-research/>
- Rahmah, R. L., & Kaulam, S. (2014). Penciptaan Karya Animasi Stop Motion “Kobaran Semangat Bung Tomo”. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2(2), 129–136.
- Stewart, L. (t.t.). *What is Participatory Action Research? | Guide & Challenges*. ATLAS.Ti. Diambil 3 April 2025, dari <https://atlasti.com/research-hub/participatory-action-research>
- Syaribanun, C. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode PAR (Participatory Action Research)

- 239 *Pelatihan Pembuatan Puppet Tokoh Cerita Tradisi Nusantara Berbasis Stop Motion Bersama Mahasiswa-Mahasiswi Animasi Udinus Semarang untuk Pelestarian Budaya Lokal – Deddy Award*
Widya Laksana, Arni Ernawati, Siti Hadiati Nugraini, Agus Setiawan, Wellia Shinta Sari
DOI: 10.31004/abdidas.v6i2.1131

Di Ra Qurratun A'yun Durung Kecamatan
Mesjid Raya Aceh Besar. *Tarbiyatul - Aulad*
Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak, 5(1), 91–109.

Tampubolon, R. C. (t.t.). Participatory Action
Research (PAR). *LBH Jakarta*. Diambil 4
April 2025, dari
[https://bantuanhukum.or.id/participatory-
action-research-par/](https://bantuanhukum.or.id/participatory-action-research-par/)

Van Der Vlegel-Brouwer, W., Eelderink, M., &
Bussemaker, J. (2023). Participatory Action
Research as a Driver for Health Promotion
and Prevention: A Co-creation Process
Between Professionals and Citizens in a
Deprived Neighbourhood in the Hague.
International Journal of Integrated Care,
23(4), 13. <https://doi.org/10.5334/ijic.7560>