

**‘LEGENDA TANJUNG MENANGIS’**  
**EKRANISASI NASKAH KUNO LONTAR CILINAYA**  
**MENJADI FILM ANIMASI *WEBISODE***



**TESIS PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan kelulusan  
Program Magister Penciptaan Seni  
Minat Utama Videografi

**Eva Mawinda Widiyastantia**  
**2021315411**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN SENI**  
**PASCASARJANA INSTITUT SENI YOGYAKARTA**

**2024**

**'LEGENDA TANJUNG MENANGIS'**  
**EKRANISASI NASKAH KUNO LONTAR CILINAYA**  
**MENJADI FILM ANIMASI *WEBISODE***

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu syarat  
memperoleh gelar Magister Seni

Telah dipertahankan pada tanggal **27 Juni 2024**

Oleh:  
**Eva Mawinda Widiyastantia**  
**2021315411**

Di hadapan Dewan Penguji terdiri dari :

Tim Penguji

Pembimbing Utama

Penguji Ahli



Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A., Ph.D



Dr. Koes Yuliadi, M. Hum

Ketua Tim Penguji



Octavianus Cahyono Priyanto, ST., M. Arch., Ph. D


Yogyakarta, **23 JUL 2024**

Direktur

Program Pascasarjana ISI Yogyakarta



Dr. Fortunata Tyasrinesu, S.S., M. Si



*Matur tapi asih,  
kepada semesta,  
yang selalu mendekap saya dalam cinta;  
tanah leluhur,  
warisan nenek moyang,  
... dan segala yang hidup di dalamnya*

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eva Mawinda Widiyastantia

NIM : 2021315411

Program Studi : Seni Program Magister

Minat Utama : Seni Videografi

Judul Karya : **“Legenda Tanjung Menangis”**

(Ekranisasi Naksah Kuno Lontar Cilinaya menjadi Film Animasi Webisode)

Dengan ini menyatakan bahwa karya seni animasi webisode “*Legenda Tanjung Menangis*” dan dipertanggungjawabkan secara tertulis dalam judul “*Episode 1: Angin Alus*” benar merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

Saya bertanggung jawab atas segala isi dan keaslian karya saya dan bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini

Yogyakarta, 27 Juni 2024

yang membuat pernyataan:

Eva Mawinda Widiyastantia

2021315411

**‘LEGENDA TANJUNG MENANGIS’**  
**EKRANISASI NASKAH KUNO LONTAR CILINAYA**  
**MENJADI FILM ANIMASI *WEBISODE***

Pertanggungjawaban Tertulis  
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
2024

Oleh  
Eva Mawinda Widiyastantia

**ABSTRAK**

Nenek moyang mewariskan nilai-nilai luhur tentang kehidupan, salah satunya tertuang dalam naskah kuno lontar. Indonesia memiliki ribuan naskah lontar yang tersebar di beberapa daerah seperti Jawa, Bali, Sulawesi, dan Lombok. Di Pulau Lombok, salah satu naskah lontar yang terkenal keberadaan dan legendanya adalah lontar Cilinaya. Selain tertulis di dalam lontar, kisah Cilinaya juga memiliki peninggalan berupa petilasan.

Sejauh ini naskah lontar disimpan di museum atau dipegang oleh mangku adat. Namun seiring berjalannya waktu naskah kuno yang terbuat dari bahan alami akan mengalami kerusakan; baik karena faktor suhu, cuaca, rayap ataupun bencana alam. Demi mempertahankan keberadaan manuskrip tersebut maka ahli filologi akan melakukan tindakan konservasi berupa: deteriorasi, preservasi, konsolidasi, restorasi dan reproduksi.

Merujuk pada tindakan reproduksi sebagai langkah konservatif untuk menyelamatkan keberadaan naskah kuno maka terciptalah proses kreatif tayangan animasi webisode ini.

Tayangan animasi ini merupakan karya kreatif yang diciptakan melalui proses ekranisasi (pelayar putihan) dari naskah kuno lontar menjadi animasi webisode yang diberi judul “*Legenda Tanjung Menangis*”. Secara garis besar, proses ekranisasi ini dibuat melalui tiga tahapan utama, yakni: alih aksara, alih bahasa, alih wahana.

Karya animasi webisode ini diharapkan menjadi langkah konservatif terbaru dalam bentuk media yang lebih efektif untuk terus menghidupkan keberadaan ceritera/legenda dari nenek moyang kepada generasi berikutnya.

Kata kunci : konservasi, ekranisasi, naskah kuno, lontar Cilinaya, legenda

**‘THE LEGEND OF TANJUNG MENANGIS’**  
**THE SCREEN ADAPTATION OF THE ANCIENT MANUSCRIPT**  
**LONTAR CILINAYA INTO AN ANIMATED WEBISODE FILM**

*Written Project Report*  
*Art Creation and Report Program*  
*Graduate Program of Indonesia Institute of Arts Yogyakarta*  
*2024*  
*By: Eva Mawinda Widiyastantia*

**ABSTRACT**

*Ancestral values about life have been passed down through ancient palm leaf (lontar) manuscripts. Indonesia possesses thousands of palm leaf manuscripts scattered across various regions such as Java, Bali, Sulawesi, and Lombok. On the island of Lombok, one of the renowned palm leaf manuscripts is Cilinaya. In addition to being documented in the palm leaf manuscript, the Cilinaya story also has remnants in the form of sacred sites.*

*So far, palm leaf (lontar) manuscripts have been stored in museums or held by traditional custodians. However, over time, these ancient manuscripts made of natural materials are prone to deterioration due to factors like temperature, weather, termites, or natural disasters. In order to preserve the existence of these manuscripts, philology experts undertake conservation measures such as prevention of deterioration, preservation, consolidation, restoration, and reproduction.*

*Referring to the step of reproduction as a conservative measure to safeguard the presence of ancient manuscripts, the creative process of this animated webisode was born. This animated show is a creative work created through the process of digitization (screening) of the ancient palm leaf manuscript into a webisode animation titled “The Legend of Tanjung Menangis”. The digitization process is divided into three stages: script transcription, language translation, and medium adaptation.*

*This webseries animation is expected to be a renewable conservative step in the form of a more effective medium to continue the legacy of stories/legends from our ancestors to the next generation.*

*Keywords: Conservation, Digitization, Ancient Manuscript, Cilinaya (lontar) Palm Leaf, Legend*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Semesta Alam karena atas kasihNya Tugas Akhir Penciptaan Seni ini dapat terselesaikan dengan baik. Terciptanya karya ini tentu tidak luput dari dukungan berbagai pihak; atas bantuan, bimbingan, pengarahan, dan doa. Sehingga pada kesempatan ini dengan tulus penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Teruntuk suamiku Andi Fardian, terima kasih sudah memberi ruang dan kesempatan untuk saya kembali berkarya. Anak-anakku: Abang Ginandra, Neng Kinandra dan Dedek Kanindra terima kasih sudah menemani mama berproses dan menjadi penyemangat
2. Teruntuk Mamak Rusmini, pendoa terhebat yang saya punya. Pe Fan dan Nak Wek, adik-adikku yang selalu memberi dukungan.
3. Ibu Retno Mustikawati, S.Sn.,M.F.A.,Ph.D selaku dosen pembimbing, Bapak Dr. Koes Yuliadi, M. Hum selaku penguji ahli, Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, ST.,M.Arch.,Ph.D selaku ketua tim penguji
4. Staff Museum Nusa Tenggara Barat, Mangku Adat Sasak dan Budayawan: Mamiq Lalu Napsiah dkk sebagai tim translator manuskrip, alm.Mamiq Bayan dan Mamiq Putrie yang sejak dahulu banyak memberi sumbangsih dukungan.
5. Tim animator dan dubber: Asharyanto, Afdal Anas, Dini Shopiana, Dedy Pratama, Rosyadi. Terima kasih telah banyak membantu saya dalam proses penciptaan animasi ini. Tanpa kalian, karya ini tidak akan pernah terwujud.
6. Seluruh civitas akademika Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Teman-teman seangkatan dan seperjuangan di Pascasarjana ISI Yogyakarta

Akhir kata, semoga karya ini dapat memberi manfaat. Pada prosesnya tentu masih terdapat banyak kekurangan, diharapkan saran dan kritik untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 27 Juni 2024

Hormat saya,  
Eva Mawinda Widiyastantia

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN .....	6
C. KEASLIAN KARYA.....	6
D. TUJUAN DAN MANFAAT.....	8
<b>BAB II. KONSEP PENCIPTAAN</b>	
A. KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN .....	11
B. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN .....	14
C. UNSUR NARATIF .....	19
D. PROSES TEKNIS PENCIPTAAN KARYA .....	22
<b>BAB III. METODE DAN PROSES PENCIPTAAN</b>	
A. METODE PENCIPTAAN.....	23
1. Riset dan Pengumpulan Data.....	23
2. Perwujudan Karya .....	25
B. TAHAP-TAHAP PENCIPTAAN.....	26
1. Tahap Praproduksi .....	26
2. Tahap Produksi .....	44
3. Tahap Pascaproduksi .....	48
<b>BAB IV. ULASAN KARYA</b> .....	49
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	74
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR KOSAKATA LOKAL

<i>Amaq</i>	: Bapak
<i>Bale</i>	: Rumah
<i>Bangkok</i>	: Mandul
<i>Belancaran</i>	: Rekreasi menggunakan perahu di pantai
<i>Berugaq</i>	: Bale-bale
<i>Bopong perajaq</i>	: Arak-arakan dengan patung kuda ( <i>jaranan</i> )
<i>Eleq</i>	: Dari
<i>Haraq</i>	: Ada
<i>Inaq</i>	: Ibu
<i>Jejauqan</i>	: Bawaan
<i>Jejawan</i>	: Aksara Lombok
<i>Jero Toeq</i>	: Juru Jagal
<i>Kaul</i>	: Janji
<i>Lambung</i>	: Baju tradisional Sasak untuk perempuan
<i>Lempir</i>	: Lembaran
<i>Moksa</i>	: Hidup kembali
<i>Pemaos</i>	: Pembaca/penembang Lontar
<i>Pepaosan</i>	: Pembacaan lontar
<i>Puh/pupuhan</i>	: Puisi rima/pola bait pada tulisan lontar
<i>Sapuq</i>	: Ikat kepala laki-laki Sasak
<i>Takepan</i>	: Naskah
<i>Tabela</i>	: Pati Kayu

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Naskah Lontar Cilinaya .....	5
Gambar 2. Lempir Manuskrip Lontar Cilinaya.....	7
Gambar 3. Petilasan dan Makam Cilinaya.....	7
Gambar 4. Naskah Transliteradi Cilinaya.....	8
Gambar 5. Tangkapan Layar Kanal Youtube <i>Jagad Mandala Picture</i> .....	10
Gambar 6. Poster Tayangan Sinetron <i>Prahara Prabu Siliwangi</i> .....	10
Gambar 7. Poster Video Animasi ' <i>Langen Katresnan</i> ' .....	11
Gambar 8. Makam Cilinaya dan Prosesi Tandang Makam.....	18
Gambar 9. Rumah dan Desa Sasak .....	34
Gambar 10. <i>Modelling</i> Karakter .....	41
Gambar 11. Proses <i>Modelling</i> pada Animasi.....	42
Gambar 12. Tahap <i>Texturing</i> pada Animasi.....	42
Gambar 13. Tahap <i>Rigging</i> pada Animasi.....	43
Gambar 14. Tahap Animasi Gerak.....	44
Gambar 15. Perbedaan Pencahayaan sebagai Penanda Waktu.....	44
Gambar 16. Proses Semua Objek disatukan dan siap dirender.....	45

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Bangsa Indonesia memiliki warisan dari nenek moyang berupa naskah kuno (manuskrip) lontar dalam jumlah yang cukup banyak. Wirayati (2012:2) dalam makalahnya yang berjudul “*Konservasi Manuskrip Lontar*” menyebutkan bahwa naskah kuno lontar di Indonesia tersebar di Sulawesi, Jawa, Bali dan Lombok. Ada ribuan jumlahnya. Di Lombok sendiri, hingga saat ini belum diketahui secara pasti berapa total keseluruhan naskah lontar yang ada, sebab naskah-naskah tersebut tersebar penyimpanannya, sebagian dipegang oleh mangku adat dan tetua desa, selebihnya tersimpan di museum Nusa Tenggara Barat. Hanya saja, data valid pada filologika yang tersimpan di museum Nusa Tenggara Barat hingga saat ini sudah mencapai 1346 naskah, termasuk naskah yang tertulis di batuan dan ribuan naskah yang ditulis pada lontar. Naskah-naskah tersebut tulisannya berisi tentang ajaran kehidupan, filosofi, adat-istiadat, tata krama, pengobatan, kisah nabi, legenda suatu tempat, dongeng, dan lain-lain.

Dari ribuan naskah yang ada di Pulau Lombok, manuskrip *Lontar Cilinaya* adalah salah satu naskah yang kisahnya cukup melegenda dan sering dibacakan pada perhelatan adat. Hingga saat ini masih bisa ditemukan petilasan yang dipercaya oleh masyarakat Sasak sebagai makam *Cilinaya*. Tanjung Menangis yang merupakan pesisir pantai yang menjadi lokasi terbunuhnya *Cilinaya* seperti yang dikisahkan di dalam naskah lontar menjadi pantai yang menyimpan kisah sakral. Masyarakat Suku Sasak biasa menjadikan tempat tersebut menjadi lokasi penempatan sesajen dan labuh laut untuk memohon rejeki dan keturunan.

Kisah *Cilinaya* yang menceritakan tentang perjuangan seorang istri dan ibu untuk menemukan kembali keutuhan keluarganya menjadi kisah yang dipegang oleh Suku Sasak sebagai simbol ketegaran, kekuatan, kesabaran dan keibuan. Mereka menyebut *Cilinaya* dengan sebutan Bibi Cili yang berarti Ibu Cili atau

Nenek Moyang Cili/Ibu Mungil/Ibu Kecil. *Cilinaya* dipercaya merupakan perwujudan sosok ibu yang menjadi moyang suku setempat.

Naskah lontar merupakan jenis bahan naskah yang terbuat dari daun pohon palm atau siwalan. Cara menulis pada bahan lontar yaitu dengan diukir menggunakan sejenis pisau tulis (*pengrupak*) dan untuk menghitamkan aksaranya digosok menggunakan (unsur) arang alami dari kemiri yang dibakar. Tentu saja seiring berjalannya waktu naskah kuno yang terbuat dari bahan alami ini akan mengalami kerusakan, baik karena faktor suhu, rayap, binatang pengerat ataupun bencana alam. Demi mempertahankan keberadaan manuskrip tersebut dapat dilakukan tindakan konservasi. Menurut Wirayanti (2011), kegiatan konservasi memiliki beberapa tingkatan:

- a. *Prevention of deterioration* atau deteriorasi yaitu tindakan melindungi benda budaya dengan mengendalikan kondisi lingkungan
- b. *Preservation* atau preservasi yaitu penanganan langsung pada benda budaya terkait faktor udara, faktor kimia, serangga dan mikro organisme segera dihentikan untuk menghindari kerusakan lebih lanjut
- c. *Consolidation* atau konsolidasi yaitu memperkuat bahan yang rapuh dengan memberikan perekat atau bahan lainnya
- d. *Restoration* atau restorasi yaitu memperbaiki koleksi yang telah rusak dengan mengganti bagian yang hilang agar bentuknya mendekati keadaan semula
- e. *Reproduction* atau reproduksi yaitu membuat salinan dari bahan asli termasuk membuat bentuk micro dan foto repro serta transformasi ke dalam bentuk digital

Berangkat dari latar belakang kondisi dimana naskah kuno lontar yang bisa rusak seiring waktu, maka muncul ide penciptaan karya ini. Proses ini bisa menjadi langkah kongkrit dalam tindakan konservasi naskah kuno. Penulis akan berfokus pada point kelima, yaitu proses reproduksi atau transformasi naskah kuno lontar ke dalam bentuk digital. Naskah kuno lontar akan diubah ke dalam sajian media yang berbeda, yaitu karya seni audio-visual. Media audio-visual

yang dipilih adalah tayangan film animasi *webisode* dengan target penonton usia remaja 13+. Kelebihan media ini lebih menarik untuk ditonton oleh kalangan remaja karena dikemas dalam tayangan animasi. Hal ini tentu sejalan dengan tujuan akhir bahwa naskah kuno bisa diselamatkan keberadaannya serta kisahnya pun bisa sampai kepada generasi muda dan gampang diakses.

Penayangan media daring lebih efektif mengingat hingga saat ini penetrasi pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 77% dengan angka 213 juta penduduk sudah dapat mengakses internet. Selain itu meski dalam keadaan tertentu jaringan internet tidak bisa terakses sementara waktu, tayangan daring akan tetap tersimpan sebagai jejak digital dalam format media arsip kepustakaan yang bisa diakses kembali kapanpun dengan *streaming* (WeAreSocial, 2023).

Istilah ekranisasi dimunculkan pertama kali oleh Bluestone (1957:5) yang berarti proses pemindahan atau perubahan bentuk kesenian dari sebuah novel (karya sastra) ke dalam bentuk film. Bluestone menekankan perbedaan esensial antara medium sastra dan film. Dia menyoroti bahwa film memiliki bahasa, struktur, dan sarana ekspresi yang berbeda dari sastra. Dalam proses ekranisasi, ia menekankan bahwa film sering kali tidak dapat mereproduksi keseluruhan pengalaman membaca suatu karya secara langsung. Ini memunculkan pertanyaan tentang bagaimana esensi karya asli dapat dipertahankan dalam medium baru. Dia menyoroti perbedaan antara narasi dalam sastra yang dapat menjelajahi pikiran dan perasaan karakter secara internal dengan narasi film yang lebih cenderung eksternal dan visual. Ini menghasilkan penyesuaian dalam cara menceritakan cerita, pengembangan karakter, dan penggunaan gambar-gambar visual.

Berdasarkan asal katanya, Eneste (1991:60) mengartikan ekranisasi sebagai pelayar-putihan (*ecran* dalam bahasa Prancis berarti 'layar'). Ranah film/audio-visual adalah media yang dianggap efisien untuk mendokumentasikan dan mensosialisasikan suatu kisah di era modern ini. Diharapkan ketika naskah manuskrip ini diekranisasi menjadi sebuah tontonan, maka akan lebih menarik untuk disimak. Dengan demikian maka kisah yang tertulis di dalam manuskrip

yang mengandung banyak filosofi dan pelajaran hidup bisa terus dilestarikan keberadaannya.

Naskah lontar adalah karya sastra klasik dari Indonesia yang memiliki nilai historis, budaya, dan sering kali sarat dengan mitologi lokal atau sejarah. Proses menerjemahkan naskah lontar ke dalam film animasi *webisode* membutuhkan perhatian khusus terhadap aspek visual, naratif, dan artistik. Dalam transisi ini, teks harus direduksi dan disesuaikan agar cocok dengan durasi yang lebih pendek serta format visual yang lebih dinamis. Hal ini dapat melibatkan penyederhanaan cerita, pengurangan karakter, dan penekanan pada elemen-elemen visual yang lebih kuat untuk mempertahankan esensi cerita asli. Pencipta perlu memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dalam naskah lontar tetap terjaga sambil menyesuaikan diri dengan medium visual.

Dalam proses ini, pencipta harus mengambil inspirasi dari budaya visual lokal yang terkandung dalam naskah lontar dan memperkaya film animasi dengan elemen-elemen tersebut. Penggunaan warna, desain karakter yang mewakili budaya dan *setting* yang tepat menjadi penting dalam memvisualisasikan naskah lontar. Sementara itu, pencipta juga perlu memastikan bahwa inti cerita dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam naskah tetap terjaga dalam narasi yang lebih singkat. Hasilnya adalah sebuah seri *webisode* animasi yang dapat menjadi jendela menarik bagi penonton untuk memahami warisan budaya lontar sambil menikmati pengalaman visual yang dinamis dan atraktif.

Sebagai percontohan, penciptaan film ini akan mengambil objek naskah kuno *Lontar Cilinaya* yang berisi tentang kisah *Legenda Tanjung Menangis* yang ada di Pulau Lombok. Film ini dicanangkan akan dibuat dalam format tayangan *webisode* dengan genre animasi 3D (tiga dimensi) dan media daring yang digunakan adalah kanal *Youtube*. Film animasi *webisode* dipilih menjadi media penayangannya sebab saat ini masyarakat semakin akrab dengan dunia digital dan daring. Tontonan ini bisa diakses di manapun dan kapanpun bermodalkan gawai dan koneksi internet. Selain itu film *webisode* juga semakin menjadi tren tontonan saat ini. Kisahnya yang ditayangkan dalam durasi yang singkat dan menggantung menarik minat masyarakat untuk datang kembali menyimak kelanjutan ceritanya.



Gambar 1. Naskah *Lontar Cilinaya*  
Sumber: Dok.Pribadi 2016

Naskah kuno *Lontar Cilinaya* adalah warisan sastra klasik Indonesia dari Suku Sasak yang kaya akan mitologi dan nilai-nilai budaya. Proses ekranisasi naskah *Lontar Cilinaya* menjadi film animasi *webisode* menghadirkan tantangan unik dalam mempertahankan keaslian cerita serta memadukannya dengan medium visual yang lebih dinamis. Pencipta memastikan bahwa esensi dan kisah yang terkandung dalam naskah lontar tetap terjaga keasliannya ketika diubah dalam format *webisode*. Transisi dari teks lontar yang notabene naratif diubah ke dalam bentuk animasi yang lebih deskriptif memerlukan pemilihan elemen-elemen cerita yang paling vital untuk disajikan. Format visual harus tetap menjaga keautentikan karakter, nilai-nilai moral, dan detail-detail budaya yang terkandung di dalam naskah aslinya.

Inspirasi visual dari konteks budaya yang melatar belakangi cerita *Cilinaya* meliputi desain karakter, *setting*, dan elemen-elemen lainnya melalui proses riset dan wawancara. Riset karakter, *setting* bangunan, lokasi, adegan dan bentuk pakaian dibuat berdasarkan riset pada buku-buku kebudayaan terkait dan wawancara mangku adat yang berwenang.

Proses ini memungkinkan pencipta untuk menghadirkan kehidupan pada mitos dan karakter-karakter yang ada dalam naskah, menjadikan film animasi *webisode* ini sebagai tayangan visual sambil mempertahankan makna yang dalam dan warisan budaya yang terkandung dalam cerita *Cilinaya*. Dengan begitu, ekranisasi naskah *Lontar Cilinaya* menjadi film animasi *webisode* akan menjadi cara yang menarik untuk menghadirkan kembali keindahan budaya dan kekayaan

sastra Indonesia kepada khalayak yang lebih luas, terutama pada generasi muda yang terbiasa dengan media visual.

## **B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN**

Bagaimana menciptakan karya animasi *webisode* yang diekranisasi dari naskah kuno *Lontar Cilinaya*, sebagai sebuah tindakan konservatif terhadap keberadaan naskah kuno yang ada di Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat?

## **C. KEASLIAN KARYA**

Konservasi manuskrip dalam bentuk reproduksi naskah kuno menjadi tayangan animasi *webisode* ini diharapkan bisa menjadi media alternatif untuk menyelamatkan keberadaan naskah kuno serta menjadi karya terbarukan yang bisa sampai kepada remaja dalam kemasan tontonan yang lebih menarik.

### **1. Manuskrip *Lontar Cilinaya***

Naskah yang diangkat dalam karya ini adalah naskah *Lontar Cilinaya* yang saat ini tersimpan di museum Nusa Tenggara Barat. *Lontar Cilinaya* bercerita tentang kisah kerajaan pada masa lampau. Berikut adalah data lengkap manuskripnya:

Judul Naskah	: <i>Cilinaya</i>
Nomor Inventaris	: 07.932
Ukuran Naskah	: Panjang: 16,5 cm. Lebar: 3 cm. Tebal: 13,5 cm.
Ukuran Teks	: Panjang: 10,5 cm. Lebar: 2,5 cm
Keterangan	: Bahan daun lontar diapit dengan kayu, bagian pinggir kiri kanan dibuatkan lubang sebagai tempat pasak yang terbuat dari bahan bambu, bagian tengah dibuatkan tali pengikat dari bahan benang. Naskah ini terdiri dari 197 <i>lemper</i> . Bagian depan naskah (kolofon) bertuliskan huruf <i>Jejawan</i> (bentuk huruf Sasak). Seluruh naskah ditulis dengan huruf <i>Jejawan</i> . Naskah ditulis dengan sistem penulisan rektoharto (bolak-balik) dan terdiri atas 14 <i>Pupuh</i> , yaitu: <i>Puh Semarangginang</i> (5 bait), <i>Puh Dangdang</i> (35 bait), <i>Puh Pangkur</i> (33 bait), <i>Puh Sinom</i> (39 bait), <i>Puh Maskumirah</i> (7 bait), <i>Puh Kubur Cara Bali</i> (106 bait), <i>Puh Semayamati</i>



(46 bait), *Puh Maskumambang* (32 bait), *Puh Durma* (31 bait), *Puh Meongambar* (6 bait).



Gambar 2 : Lempir Manuskrip Lontar *Cilinaya*  
Sumber: Dok.Pribadi 2016

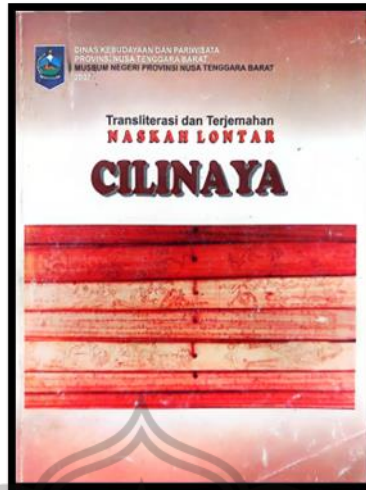
## 2. Petilasan *Cilinaya* dan *Legenda Tanjung Menangis*

Legenda Tanjung Menangis sendiri merupakan legenda yang tertulis di dalam *Lontar Cilinaya* dan ceritanya sangat lekat dengan masyarakat Pulau Lombok, bahkan lokasi Tanjung Menangis hingga saat ini sering didatangi para peziarah untuk memohon keturunan. Di Pantai Tanjung Menangis terdapat sebuah sumur, pohon dan makam yang dipercaya merupakan peninggalan *Denda Cilinaya*. Sebab bagi masyarakat Suku Sasak, *Cilinaya* adalah ikon seorang ibu, kesuburan, dan kehidupan perempuan yang diberkahi.



Gambar 3 : Petilasan dan Makam *Cilinaya*  
Sumber: [gepenk28.blogspot.com](http://gepenk28.blogspot.com) dan dok.pribadi 2017

### 3. Naskah Alih Aksara dan Alih Bahasa *Lontar Cilinaya*



Gambar 4. Naskah Transliterasi Cilinaya  
Sumber : Dok. Pribadi 2017, Museum Nusa Tenggara Barat

Sebagai acuan proses ekranisasi, animasi *webisode* ini mengacu pada naskah alih aksara dan alih bahasa yang telah dilakukan terhadap manuskrip *Cilinaya*. Proses tersebut difasilitasi oleh bidang permuseuman Nusa Tenggara Barat yang kemudian dicetak dalam sebuah buku. Diterbitkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Barat, Museum Negeri NTB, tahun 2007. Disusun oleh Drs.H.M Idrus, M.Si, Drs. Lalu Puswata, Alit Widiastuti, S.Sos, Lalu Napsiah, S.S, Dra. Gumarti, Abbas Surya, Hamdun, Benyamin, S.S, dan I Nengah Kota Ariyasa,S.Sos.

#### D. TUJUAN DAN MANFAAT

##### 1. Tujuan :

Menciptakan film animasi *webisode* berjudul “*Legenda Tanjung Menangis*” yang diekranisasi dari naskah kuno *Lontar Cilinaya* sebagai langkah konservatif terhadap keberadaan manuskrip di Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat.

## 2. Manfaat :

### 1. Manfaat Teoretis

- a. Penciptaan karya ini dapat membantu dalam melestarikan warisan budaya dengan menghidupkan kembali naskah kuno melalui medium yang lebih modern dan mudah diakses seperti animasi *webisode*. Ini memungkinkan penyebaran nilai-nilai dan cerita yang terkandung dalam naskah kuno menjadi lebih efektif.
- b. Penciptaan karya ini dapat menjadi kontribusi terhadap pengembangan metode baru dalam ekranisasi naskah kuno. Penciptaan karya ini bisa memberikan panduan atau pendekatan bagi proyek serupa di masa depan.
- c. Dengan menggunakan teknologi animasi dan media *webisode*, Penciptaan karya ini menunjukkan bagaimana teknologi modern dapat dimanfaatkan untuk melestarikan warisan budaya, membuka pintu bagi penerapan teknologi dalam konteks konservasi budaya lainnya.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Kampus

Menjadi penciptaan karya yang memadukan budaya dan teknologi, ini dapat menjadi sumber pengembangan akademis bagi mahasiswa dan peneliti di kampus.

#### b. Masyarakat

Film animasi *webisode* ini akan lebih mudah diakses oleh masyarakat sehingga isi, pesan dan makna yang terdapat di dalam manuskrip bisa sampai dari generasi ke generasi.

#### c. Peneliti

Penciptaan karya ini bisa menjadi referensi dan sumber data bagi peneliti di masa depan yang tertarik pada metode ekranisasi naskah kuno atau konservasi budaya melalui media modern.

#### d. Peneliti Selanjutnya

Menjadi landasan bagi penelitian lebih lanjut dalam mengembangkan metode ekranisasi yang lebih canggih atau pendekatan konservasi yang lebih efektif untuk naskah kuno. Selain itu, juga dapat mendorong

peneliti untuk mengembangkan proyek serupa dengan naskah kuno lainnya, memperluas penggunaan teknologi dalam upaya konservasi budaya.

