



PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI LEGENDA TERBENTUKNYA DESA SUMBERKIMA

Adrian Kurniansyah¹, Made Windu Antara Kesiman², I Gede Bendesa Subawa³

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

E-mail : adrian@undiksha.ac.id¹, antara.kesiman@undiksha.ac.id², bendesa.subawa@undiksha.ac.id³

Abstrak- Penelitian ini mengangkat cerita legenda terbentuknya Desa Sumberkima yaitu bertujuan sebagai sarana edukasi dan informasi untuk mengetahui legenda terbentuknya Desa Sumberkima supaya nantinya legenda dari Desa Sumberkima ini tidak terlupakan dan hilang ditelan oleh waktu. Di dalam pengerjaan film ini peneliti menggunakan metode research and development (R&D) dengan mengadaptasi model penelitian MDLC. Yang terdiri dari enam tahap yaitu Konsep (Concept), Perancangan (Design), Pengumpulan Bahan (Material Collecting), Pembuatan (Assembly), Pengujian (Testing) dan Distribusi (Distribution), Dengan menggunakan model ini dapat menghasilkan produk media film animasi 2D yang baik. Beberapa pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media film animasi 2D, yang di antaranya ialah Uji ahli isi mendapatkan skor validitas sebesar 1.00 termasuk validitas "Sangat Baik", uji ahli media mendapat skor validitas sebesar 1.00 termasuk validitas "Sangat Baik" dengan adanya revisi dan uji respon pengguna mendapatkan rata-rata 46,4 dapat dinyatakan kedalam kualifikasi "Sangat Positif" dan kriteria "Sangat Baik".

Kata Kunci: *Legenda, Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima, film animasi 2 dimensi*

This study raises the legend of the formation of Sumberkima Village, which aims as an educational and information tool to find out the legend of the formation of Sumberkima Village so that later this legend from Sumberkima Village will not be forgotten and lost in time. In making this film, researchers used research and development (R&D) methods by adapting the MDLC research model. Which consists of six stages, namely, Concept, Design, Material Collection, Manufacture, Testing, and Distribution, Using this model can produce good 2D animated film media products. Several tests were carried out to determine the level of effectiveness of 2D animated film media, which included the content expert test obtaining a validity score of 1.00 including the validity of "Very Good", the media expert test got a validity score of 1.00 including the validity of "Very Good" with

revisions and the media expert test gets a validity score of 1.00 including the validity of "Very Good and the user response test gets an average of 46.4 which can be stated in the "Very Positive" qualification and the "Very Good" criteria.

Keywords: *Legend, Legend of the Formation of Sumberkima Village, 2D animation film*

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang di dalamnya terdapat berbagai macam suku dan budaya yang berbentuk kesatuan. Negara Indonesia yang masyarakatnya beraneka ragam suku dan budaya memberikan dorongan pada adat budaya yang beragam. Di Indonesia terdapat banyak sekali peninggalan kuno yang harganya tak ternilai, seperti legenda tentang asal muasal ditemukannya suatu daerah, legenda tentang asal muasal ditemukannya danau, gunung, dan lain-lain yang tersebar di seluruh penjuru negeri. Legenda-legenda yang terdapat di negeri ini seperti Legenda Gunung Agung, Legenda Danau Batur, Legenda Selat Bali dan legenda-legenda lainnya. Legenda tersebut ternyata telah menjadi sejarah bangsa Indonesia yang harus dilestarikan [1].

Cerita legenda-legenda tersebut mungkin saja merupakan cerita fiktif belaka yang beredar di lingkungan masyarakat. Namun makna dan pembelajaran yang terkandung dari legenda itulah sebagai pembelajaran di lingkungan masyarakat. Sebuah legenda harus dilestarikan sebagai sejarah budaya Indonesia. Legenda pada umumnya dikenalkan untuk memberikan pendidikan etika dan perilaku yang terkandung di dalam legenda tersebut kepada anak-anak.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat mengakibatkan antusias anak-anak semakin tinggi terhadap teknologi [2]. Gadget adalah pengaruh besar pada perkembangan teknologi, yang dampaknya membuat anak-anak banyak menghabiskan waktu dengan

gadgetnya. Sehingga pengetahuan anak-anak tentang legenda di Indonesia sangat minim. Sama halnya dengan kecenderungan teknologi, karena pengaruh budaya asing menjadikan anak-anak bangsa tidak tertarik dengan tradisi negara ini. Dan di negara ini juga banyak film animasi asing yang ditayangkan di acara televisi. Pembuatan animasi yang mengangkat tentang cerita legenda di Indonesia juga sangat sedikit. Salah satu legenda yang menarik dan dapat dijadikan sebagai pengetahuan oleh masyarakat tetapi saat ini sudah terlupakan yaitu legenda terbentuknya Desa Sumberkima.

Legenda terbentuknya Desa Sumberkima merupakan legenda yang menceritakan awal mula terbentuknya Desa Sumberkima, sehingga diharapkan sebagai warga Negara Indonesia khususnya bagi masyarakat Desa Sumberkima diharapkan mengetahui legenda terbentuknya Desa Sumberkima tersebut. Namun kenyataannya saat ini masih banyak masyarakat terutama pada anak-anak hingga remaja di Desa Sumberkima tersebut tidak mengetahui legenda terbentuknya desa tersebut. Hal ini terlihat dari hasil dari penyebaran angket, dari 32 orang responden 96,9% dari masyarakat yang telah mengisi angket tersebut masih tidak mengetahui legenda terbentuknya Desa Sumberkima. Salah satu penyebab kurangnya minat masyarakat untuk mengetahui legenda terbentuknya Desa Sumberkima yaitu disebabkan karena belum adanya media yang memvisualisasikan cerita tersebut, sehingga membuat masyarakat tidak tertarik untuk mengetahui legenda terbentuknya Desa Sumberkima. Penelitian ini mengangkat cerita legenda terbentuknya Desa Sumberkima yaitu bertujuan sebagai sarana edukasi dan informasi untuk mengetahui legenda terbentuknya Desa Sumberkima supaya nantinya legenda dari Desa Sumberkima ini tidak terlupakan dan hilang ditelan oleh waktu.

Penggunaan teknologi sangatlah diperlukan untuk menarik minat masyarakat untuk mempelajari legenda. Teknologi dapat dijadikan sebagai media memberikan informasi-informasi tentang suatu legenda. Pemanfaatan teknologi sangat diperlukan untuk mengenal legenda terbentuknya Desa Sumberkima. Pemanfaatan teknologi sangat diperlukan salah satunya adalah mengembangkan sebuah film animasi yang menceritakan tentang legenda terbentuknya Desa Sumberkima. Film digunakan sebagai informasi media yang sangat produktif dan sangat menarik, saat menonton film kita akan mendapatkan waktu luang sekaligus menambah pengetahuan, bukan sekedar hiburan. Penelitian ini menggunakan film animasi

2D, karena film animasi 2D lebih mudah dipahami masyarakat umum [3].

Animasi memiliki beberapa kelebihan, yaitu: dapat menarik perhatian, dapat memperjelas suatu ilustrasi dari konsep yang sulit dan berbahaya, animasi juga dapat menjadi media komunikasi audio visual yang dahsyat dalam mengembangkan simbol-simbol visual atau auditif dalam menyampaikan suatu informasi [4]. Media ini, juga dapat digandrungi oleh semua kalangan dan tidak rumit untuk digunakan. Harapan yang ingin dicapai untuk sementara ini yaitu menghasilkan sebuah film animasi 2D sederhana yang menceritakan legenda terbentuknya Desa Sumberkima yang dapat digunakan untuk mengingat kembali kejadian yang pernah terjadi di desa tersebut pada zaman dahulu. Berdasarkan angket yang telah disebar, dari 32 responden 100% masyarakat yang telah mengisi kuesioner setuju jika cerita tersebut dibuat film animasi 2D.

Peneliti menggunakan animasi 2D karena animasi 2D memiliki keunggulan yaitu Efisiensi, Kesederhanaan, Efektivitas Biaya dan Kebebasan Artistik, selain itu penggunaan animasi 2D berdasarkan tinjauan literatur bahwa animasi 2D mampu mentransfer suatu informasi yang abstrak menjadi lebih sederhana sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh penonton. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang Mengembangkan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga, produk dari penelitian ini memperoleh presentase 92,3%, yang mana mencapai kategori "sangat baik" sehingga animasi yang telah dibuat layak digunakan [5].

Atas dasar itu, sangat penting bahwa inovasi menggunakan teknologi untuk mendidik kembali generasi muda sejak usia dini melalui peristiwa jaman dahulu, membentuk masyarakat dengan dasar moral dan etika, dan cinta tanah air. Penggunaan animasi 2D untuk penelitian ini karena berdasarkan tinjauan literatur bahwa animasi 2D mampu mentransfer suatu informasi yang abstrak menjadi lebih sederhana sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh penonton [6]. Dengan demikian, solusi yang diberikan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada masyarakat di Desa Sumberkima, yaitu melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima".

II. KAJIAN TEORI

A. Film Animasi

Animasi sebenarnya adalah serangkaian gambar yang tersusun berurutan dan bergerak secara terus menerus yang memiliki hubungan antara gambar satu dan gambar lainnya. Animasi adalah kumpulan gambar yang berubah beraturan dan ditampilkan secara bergantian, membuat gambar yang memuat objek tersebut seakan-akan bergerak dan menjadi hidup [7]. Animasi sebenarnya adalah serangkaian gambar-gambar yang susunannya berurutan. Frame terdiri dari satu gambar yang terlihat bergerak disebabkan oleh susunan gambar yang ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu [8].

B. Penggunaan Animasi

Animasi datar adalah istilah untuk animasi 2D. Dengan munculnya film kartun, perkembangan animasi ini sangat luar biasa. Animasi mencakup bentuk dua dan tiga dimensi. Animasi 2D menggunakan kertas atau komputer untuk menghidupkan objek. Pembuatan animasi 3D, di sisi lain, melibatkan penggunaan model yang terbuat dari lilin, tanah liat, atau boneka [9].

C. Jenis-jenis Animasi

Animasi saat ini sudah sangat berkembang yang dulunya mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis, yaitu: Animasi 2D, Animasi 3D, Animasi Tanah Liat, Animasi Jepang (Anime) dan Animasi GIF [9].

D. Animasi 2 Dimensi

Animasi 2D adalah representasi visual gambar yang bergerak hanya memiliki panjang dan lebar, berbeda dengan animasi 3D. Pembuatan animasi 2D melibatkan kombinasi foto-foto berurutan dan diputar berulang-ulang, dilanjutkan dengan pembuatan gerakan supaya animasi mengalir sama dengan cerita yang akan dibuat. Dari hal itu, animasi yakni representasi visual merupakan gambar bergerak yang digerakkan sesuai kemauan animator [4].

E. Prinsip Kerja Animasi

Animasi merupakan proses menciptakan transformasi bentuk dalam waktu yang sudah ditentukan. Animasi adalah perpindahan objek dari tempat satu ke tempat yang berbeda, peralihan warna dan transformasi bentuk. Prinsip

kerja animasi yaitu: Prinsip Penumpukan Gambar dan Mengubah Nilai Koordinat Objek [9].

F. Efek Animasi

Dalam multimedia, ada tiga macam efek animasi: Animasi Berbasis Pikel, Animasi Berbasis Vektor dan Animasi Hibrid [9].

G. Teknik Pembuatan Animasi

Dalam perkembangannya hingga saat ini telah terdapat beberapa teknik pembuatan animasi yaitu: Teknik Cell (Cell Technique), Teknik Bayangan, Teknik Computing 2D dan Teknik Computing 3D [10].

H. Prinsip-Prinsip Animasi

Animator ketika mengerjakan animasi harus berpedoman pada 12 prinsip dasar animasi yang meliputi : *Squash and stretch, Anticipation, Staging, Straight ahead action and pose to pose, Follow through and overlapping action, Slow in and slow out, Arcs, Secondary action, Timing, Exaggeration, Solid Drawing dan Appeal* [11].

I. Ukuran Gambar

Ukuran gambar adalah jarak pengambilan gambar untuk menyampaikan tingkat emosi, situasi, dan keadaan subjek atau motif dengan cara yang mengesankan. Ukuran rekaman tergantung pada ukuran tubuh manusia. Beberapa hal yang berkaitan dengan ukuran gambar: Very Long Shot (VLS), Long Shot (LS), Medium Long Shot (MLS), Mid Shot (MS), Medium Close Up (MSU), Close UP (CU), Big Close UP (BCU) dan Extreme Close UP (ECU) [12].

J. Sudut Pengambilan Gambar Pada Suatu Objek

Sudut untuk pengambilan sebuah gambar dimaksudkan supaya meningkatnya efek subjek dengan tinggi dan rendahnya kamera pada subjek.

Saat memotret suatu objek tertentu ada lima cara, yaitu sebagai berikut. *Bird eye view, High Angel, Eye Level, Low Angel dan Frog Eye* [12].

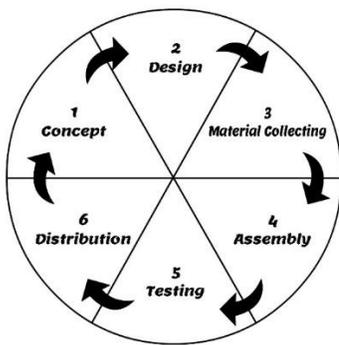
K. Audio

Saat ini terdapat jenis atau kategori audio yang dikelompokkan berdasarkan media atau peralatan yang

umum digunakan, antara lain: Audio Streaming, Audio visual dan Audio Modem Riser (AMR) [13].

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan menggunakan model MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dengan 6 tahapan dalam pembuatan film animasi 2 dimensi yakni concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan data), assembly (pembuatan), testing (pengujian) dan distribution (pendistribusian). Keenam langkah ini dapat dipertukarkan, tetapi langkah desain selalu dilakukan terlebih dahulu. Berikut adalah ikhtisar langkah-langkah MDLC [14].



Gambar 1. Tahapan Model MDLC

A. Tahap Concept

Tahap pertama pada metode MDLC yaitu pembuatan konsep. Pada tahapan pengonsepan ini, dilakukan observasi terkait cerita dari berbagai sumber lisan maupun tertulis. Kemudian penulis juga melakukan analisis terkait perangkat lunak yang akan digunakan dalam melakukan pengembangan produk. Analisis yang dilakukan terkait perangkat lunak akan disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembuatan film animasi 2D seperti aplikasi pengolah audio, gambar dan video.

B. Tahap Design

Setelah tahap pengonsepan selanjutnya tahap dari metode penelitian MDLC adalah tahap design. Tahap Perancangan (Design) adalah Tahap pembuatan spesifikasi yang berkaitan dengan arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan program. Spesifikasi telah dibuat sedetail mungkin,

sehingga langkah selanjutnya adalah mengumpulkan dan pembuatan.

C. Tahap Material Collecting

Tahapan selanjutnya yaitu tahapan Material Coleccting. Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan yang akan dilakukan. Bahan-bahan yang dikumpulkan seperti gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lainnya yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan memesan dari pihak lain sesuai dengan desain.

D. Tahap Assembly

Tahap ini merupakan tahap produksi semua bahan multimedia. Produk yang akan dibuat sesuai dengan tahapan sebelumnya sesuai storyboard. Tahapan ini dibuat dengan bantuan perangkat lunak seperti Adobe Animate, Adobe Audition, Adobe Primere, Adobe Illustrator, dan Adobe Media Encorde.

E. Tahap Testing

Setelah media film animasi 2D dibuat, uji hasil produk untuk mengetahui apakah animasi 2D yang dibuat mengandung kesalahan dan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun pengujian yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

1. Uji ahli Isi

Uji Ahli isi dimanfaatkan sebagai tolak ukur untuk mengetahui apakah isi dari film animasi 2 dimensi legenda terbentuknya Desa Sumberkima sesuai dengan alur cerita aslinya. Pada tahap uji ahli isi, yang akan menjadi ahli isi dari penelitian ini yaitu narasumber.

Metode pengujian uji ahli isi dilakukan menggunakan metode Skoring Formula Gregory. Menggunakan rentang skor dari 1-4. Skor 1-2 dikategorikan menjadi kurang relevan, sedangkan skor 3-4 dikategorikan menjadi sangat relevan.

2. Uji Ahli Media

Uji Ahli Media dilaksanakan sebagai acuan sebagai penentu apakah layak untuk memproduksi film animasi 2 dimensi yang menampilkan legenda terbentuknya desa sumberkima dalam bentuk video dan audio. Pada tahap uji ahli media, yang akan menjadi ahli media dari penelitian ini yaitu dosen PTI Undiksha.

Metode pengujian uji ahli isi dilakukan menggunakan metode Skoring Formula Gregory. Menggunakan rentang skor dari 1-4. Skor 1-2 dikategorikan menjadi kurang relevan, sedangkan skor 3-4 dikategorikan menjadi sangat relevan.

3. Uji Respon Pengguna

Uji respon pengguna digunakan untuk mengetahui pendapat penonton dan reaksi mengenai film animasi 2 dimensi legenda terbentuknya desa sumberkima. Uji respon ini dilaksanakan dengan menyebar angket kepada masyarakat umum terutama generasi muda.

F. Tahap Distribution

Ketika selesai keseluruhan tahap testing maka selanjutnya tahap distribution. Tahapan ini media selanjutnya dipublikasikan melalui media sosial dan disimpan dalam media penyimpanan berupa berupa softcopy. Kemudian media tersebut didistribusikan ke masyarakat umum.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima. Film animasi 2 dimensi ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan MDLC. Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima diharapkan dapat memberikan sumber belajar kepada masyarakat Sumberkima. Berikut adalah hasil dari pengembangan film animasi 2 dimensi.

A. Tahapan Concep

Tahap pengonsepan, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu penentuan komponen-komponen yang dicantumkan dalam Film Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima. Tahap awal yang dilakukan yaitu melakukan studi lapangan ke kantor desa dan melakukan wawancara untuk mengumpulkan informasi dari Legenda Desa Sumberkima.

B. Tahapan Design

Tahap desain (design) adalah tahapan pembuatan film animasi 2 dimensi dengan memanfaatkan hasil analisis yang telah diperoleh pada tahap concept. Langkah ini dimulai dengan membuat draf animasi 2D. Proyek animasi 2D yang meliputi pembuatan kerangka struktur konten dan pembuatan sketsa media dalam bentuk animasi 2D.

1. Ide Cerita

Ide cerita adalah gagasan awal yang hendak disampaikan oleh penulis melalui sebuah rangkaian cerita. Ide-ide yang sudah terkumpul dari peneliti selanjutnya dituangkan ke dalam cerita sehingga untuk tahap berikutnya akan lebih jelas komponen-komponen yang akan digunakan.

2. Storyboard

Storyboard adalah sebuah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film atau bagian khusus film yang disusun teratur pada papan buletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai dengan waktu dan deskripsi adegan. Storyboard juga dapat diartikan sebagai potongan-potongan gambar sketsa yang merupakan bentuk-bentuk shot atau adegan yang dihasilkan dari shot utama adegan.

3. Perancangan Karakter

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu merancang karakter sesuai dengan film animasi yang akan dibuat. Berikut merupakan karakter yang terdapat pada pembuatan film animasi.



Gambar 2. Rancangan Karakter Den Masusung



Gambar 3. Rancangan Karakter Juwaida



Gambar 4. Rancangan Karakter Saudak



Gambar 5. Rancangan Karakter Meri



Gambar 6. Rancangan Karakter Orang Madura



Gambar 7. Rancangan Karakter VOC

C. Tahapan *Materiall Collecting*

Tahap fase pengumpulan bahan atau material collecting adalah mengumpulkan teks, gambar dan audio untuk menghasilkan film animasi 2D ini. Berikut adalah rincian bahan yang digunakan untuk membuat animasi ini.

1. Hasil Pengumpulan Bahan Berupa Teks/*Font*

Tabel 1. Pengumpulan bahan Font/Teks

No	Judul Teks	Jenis Font	Sumber
1	Main Title	Wide Latin	(sudah tersedia di perangkat lunak)
2	Subtitle	Arial	(sudah tersedia di perangkat lunak)
3	Credit Title	Great Vibes Russo One Bookman Old Style	(sudah tersedia di perangkat lunak) (sudah tersedia di perangkat lunak) (sudah tersedia di perangkat lunak)

			<i>perangkat lunak)</i>
--	--	--	-------------------------

2. Hasil Pengumpulan Perekaman Audio (Dubbing) dan Editing

Pengumpulan bahan berupa perekaman audio yang dilakukan sebagai proses pengisian suara narator. Pengisi suara untuk narator diisi oleh Khairun Nissa. Proses perekaman suara dan proses editing suara menggunakan aplikasi Adobe Audition.

3. Hasil Pengumpulan Bahan berupa Audio Effect

Tabel 2. Pengumpulan Bahan Audio

No	Nama Suara	Jenis Suara	Ukuran	Sumber
1	Backsound			
	Sumringah ~ Backsound tradisional no copyright	Mp4	6,51 mb	https://youtu.be/F4T7DyWZcoQ
	Donkgedank - PALAGAN (Backsound Nusantara) Epic, Tegang	Mp4	17,2 mb	https://youtu.be/BNg7RuoUEh0
2	Sound Effect			
	Desert Howling Wind	Mp3	10,6 mb	https://music.youtube.com/watch?v=2Iy9aDLjP5E&feature=share
	Suara Cangkul	Mp3	378kb	https://id.travelagu.com/media/VBOY0AjPyUk
	y2meta.com - Suara potong kayu (320 kbps)	Mp3	1,44 mb	https://id.travelagu.com/media/bDD7BJWWMc8
	Suara Ombak Natural No Copyright	Mp3	335 kb	https://id.travelagu.com/media/y9OZKrKdhbc
	Big Gun Shots - Close	Mp3	474 kb	https://music.youtube.com/watch?v=CdRsG5c2ncw&feature=share
	MERDUNYA SUARA BURUNG PAGI HARI DI PEDESAAN	Mp3	31,7 mb	https://id.travelagu.com/media/r49q1dkpADM

	RELAKSASI SUARA AIR MANCUR DI TAMAN	Mp3	5,18 mb	https://id.travelagu.com/media/wY2jXW0OGII
	Suara Ular Kobra no copyright _ Snake Sounds no copyright	Mp3	1,76 mb	https://id.travelagu.com/media/mtYQDXEWLPI
	10convert.com_Bunyi Suara Monyet Kera Beruk Garang Selama 12 Minit _shQ0VrJQv_dg	Mp3	11,8 mb	https://id.travelagu.com/media/shQ0VrJQv_dg
	Sledgehammer Handle Cement	Mp3	1 mb	https://id.travelagu.com/media/yFif91A-fTw
	20 Free Transitions Sound Effect! - Swoosh, Swish, woosh (free download) - Transisi Sound fx keren!	Mp4	2,32 mb	https://youtu.be/ljEJOYA9gMg

D. Tahapan Assembly

Tahap fase pembuatan dilakukan proses pembuatan film animasi 2 dimensi berdasarkan storyboard yang dibuat oleh peneliti. Pembuatan film animasi 2 dimensi ini dilakukan melalui dua fase pengembangan, fase pertama yaitu fase produksi, sedangkan fase kedua yaitu fase pasca produksi.

1. Fase Produksi

Fase produksi adalah fase pembuatan animasi 2 dimensi. Pada fase produksi dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut.

a. Tahap Ilustrasi

Tahap ini peneliti memulai mengilustrasikan setiap adegan sesuai dengan storyboard yang telah dibuat. Pada proses ini dilaksanakan di Adobe Illustrator. Pembuatan objek-objek pada scene dilakukan dalam layer-layer dan memudahkan untuk memindahkan objek yang telah dibuat nantinya.



Gambar 8. Tahap Ilustrasi

b. Tahap Animasi

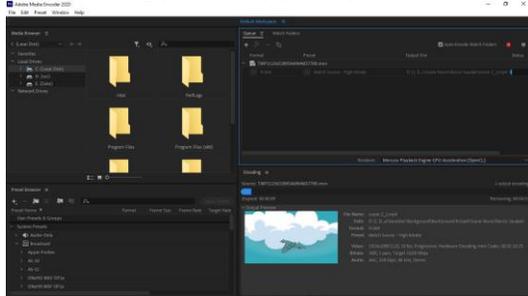
Setelah menyelesaikan langkah ilustrasi, langkah selanjutnya adalah langkah animasi. Proses ini dilakukan di Adobe Animate. Langkah ini dimulai dengan mengimpor file yang dibuat sebelumnya pada langkah demonstrasi (file .ai) untuk setiap adegan yang dibuat.



Gambar 9. Tahap Animasi

c. Tahap Rendering Awal

Proses terakhir pada tahap ini akan menggabungkan layer-layer menjadi satu file video dalam format mp4. Tahapan ini, setiap adegan dibuat secara bergiliran dari adegan 1 hingga adegan terakhir untuk memudahkan proses editing pada tahap pasca produksi nanti.



Gambar 10. Tahap Rendering Awal

2. Fase Pasca Produksi

Fase pasca produksi adalah tahap lanjutan dari fase produksi. Pada fase pasca produksi dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut.

a. Tahap Perekaman dan Editing Audio

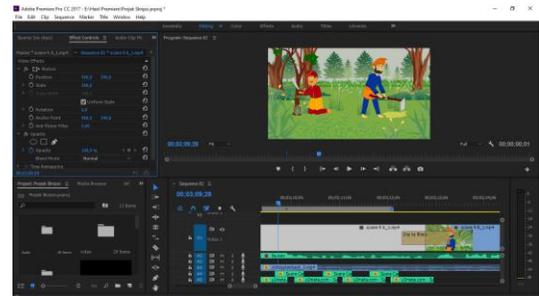
Tahap ini, peneliti merekam suara karakter dan narator untuk menghasilkan kartun tersebut. Proses ini dilaksanakan di Adobe Audition. Dengan langkah-langkah yaitu pengurangan kebisingan, pengurangan gema, dan lain-lain.



Gambar 11. Proses Editing Video

b. Tahap Editing Video dan Audio

Tahap ini, peneliti menggabungkan file-file adegan video animasi 2 dimensi dari setiap adegan dan menggabungkannya menjadikan satu file audio. Pada tahap ini meliputi 3 jenis suara yaitu Audio Dubbing, Audio Backsound dan Audio Sound Effects. Proses ini dilaksanakan di Adobe Premiere Pro.



Gambar 12. Tahap Editing Video dan Audio

c. Tahap Rendering Video Akhir

Tahapan ini merupakan langkah terakhir setelah semua editing video selesai, jadi langkah ini akan menggabungkan semua hasil scene menjadikan satu file audio dan video yang lengkap.

E. Tahapan Testing

Tahap pengujian atau testing produk yang dikembangkan terdiri atas pengujian ahli isi, pengujian ahli media, dan pengujian respon pengguna. Uji isi dilakukan oleh ahli isi dengan menilai dan memvalidasi kelayakan dan kebenaran isi dari film animasi 2 dimensi yang disajikan. Pengujian media dilakukan oleh ahli media dengan menilai atau memvalidasi aspek desain film animasi 2 dimensi yang dibuat. Pengujian uji respon pengguna dilakukan oleh masyarakat umum untuk mengetahui respon atau tanggapan masyarakat sebagai pengguna film animasi

2 dimensi. Pengujian atau testing dilakukan guna mendapatkan saran perbaikan dan masukan terhadap film animasi 2 dimensi yang dikembangkan. Pengujian atau testing sebagai berikut.

1. Uji Ahli Isi

Uji ahli isi bertujuan untuk mendapatkan data penelitian, saran dan pendapat terhadap keseluruhan isi yang terdapat pada Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima yang sudah dikembangkan. Pada review isi cerita Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima ini dilakukan oleh narasumber yaitu sesepuh di Desa Sumberkima yang bernama Muhammad Nur dan Jamaluddin. Pengujian dilakukan dengan menonton animasi disertai evaluasi dengan menggunakan instrumen angket untuk mengecek isi animasi pada setiap materi yang disajikan.

$$\begin{aligned} \text{Validitas} &= \frac{D}{A+B+C+D} \\ &= \frac{7}{0+0+0+7} \\ &= \frac{7}{7} \\ &= 1.00 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi, media film animasi mendapatkan skor validitas sebesar 1.00. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat validitas pencapaian isi dari media film animasi yang dikembangkan adalah “Sangat tinggi”. Hal tersebut mengindikasikan bahwa produk animasi yang dikembangkan layak digunakan.

2. Uji Ahli Media

Uji ahli media bertujuan untuk mendapatkan data penelitian, saran dan pendapat terhadap pengembangan media film animasi yang digunakan pada Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima. Review ahli media dilakukan oleh dua orang ahli yang dimana ahli merupakan dosen di Prodi Pendidikan Teknik Informatika yaitu Bapak I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd dan I

Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd. Pengujian dilakukan dengan menonton media film animasi disertai penilaian menggunakan instrumen angket untuk menguji media film animasi pada keseluruhan media..

$$\begin{aligned} \text{Validitas} &= \frac{D}{A+B+C+D} \\ &= \frac{7}{0+0+0+7} \\ &= \frac{7}{7} \\ &= 1.00 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi, media film animasi mendapatkan skor validitas sebesar 1.00. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat validitas pencapaian isi dari media film animasi yang dikembangkan adalah “Sangat tinggi”. Hal tersebut mengindikasikan bahwa produk animasi yang dikembangkan layak digunakan.

3. Uji Respon Pengguna

Setelah melalui tahapan pengujian dari para ahli isi dan ahli media yang memperoleh saran dan komentar dan suda dilakukan revisi, tahapan selanjutnya yaitu dengan uji respon pengguna. Pada tahap ini siswa dan masyarakat umum dipersilahkan untuk menonton video animasi yang telah dibuat. Uji respon pengguna dilakukan untuk mengetahui kepuasan dan tanggapan terhadap film animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima yang telah dibuat. Peneliti memberikan 10 butir pertanyaan dan subjek dari uji respon pengguna ini adalah 20 masyarakat yang berstatus pelajar di jenjang SMP dengan penyebaran angket secara luring yang berada di kabupaten Buleleng dan 10 orang masyarakat umum biasa dengan penyebaran angket secara daring melalui platform Google Form. Jadi total semua responden uji respon pengguna ini adalah 30 orang.

Berikut menghitung hasil uji respon pengguna menggunakan perhitungan dengan rumus skala likert sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$X = \frac{1393}{30}$$

$$X = 46,4$$

Rata-rata yang didapat dari uji respon pengguna pada Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima mendapatkan 46,4. Berdasarkan Tabel 4.6 dapat dinyatakan kedalaman kualifikasi “Sangat Positif” dan kriteria “Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa Film Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima mendapatkan respon baik di masyarakat.

F. Distribution

Tahap distribusi dilakukan setelah selesai pengujian atau testing. Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima yang telah divalidasi dan direvisi berdasarkan saran dan masukan ahli. Setelah itu, akan dilakukan pendistribusian kepada masyarakat desa Sumberkima Kab. Buleleng dan juga disebar online dengan mengupload video ke youtube.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, dilakukan pengamatan sebagai berikut. Pembahasan akan difokuskan pada analisis data dan revisi pengembangan produk. Tahap konsep (Concept) meliputi kegiatan berikut: a). Analisis Identifikasi Audien, b). Jenis Aplikasi/Film yang dibuat, c). Analisis Materi/Isi Cerita Legenda Desa Sumberkima, d). Analisis Kebutuhan Alat, e). Analisis Crew, f). Analisa Penerapan 12 Prinsip Animasi. Langkah kedua adalah membuat desain, dimulai dengan desain ide cerita, storyboard dan desain karakter. Tahap pengumpulan bahan yang diperlukan untuk pengolahan produk animasi dimulai, dimulai dengan pengumpulan bahan, pengumpulan rekaman audio (dubbing), pengumpulan bahan audio yang diperlukan. Tahap keempat adalah perakitan, dimana proses produksi sudah berpindah ke tahap produksi dan pasca produksi sesuai dengan storyboard yang dibuat sebelumnya. Tahap produksi terdiri dari tahap ilustrasi, tahap animasi dan

tahap rendering pertama dari animasi. Fase pasca produksi terdiri dari fase perekaman dan pengeditan audio, fase pengeditan video, dan fase rendering video akhir. Tahap kelima adalah pengujian, dimana film animasi yang dibuat ditonton dan diuji kelayakan konten dan medianya baik bagi mahasiswa maupun masyarakat umum untuk menemukan jawaban dan produk dari film animasi yang dihasilkan. Langkah terakhir adalah animasi yang akan dibuat untuk dibagikan kepada masyarakat desa Sumberkima Kabi. Buleleng dan juga menyebar secara online dengan mengunggah video ke YouTube.

Hasil dari pengujian ahli isi dengan menggunakan uji Gregory berdasarkan angka menunjukkan bahwa pencapaian dari animasi yang telah dibuat mendapatkan tingkat validitas “Sangat Tinggi”. Hal ini dikarenakan seluruh indikator penilaian yang meliputi ketepatan informasi, aspek karakter dan aspek audio sudah dinyatakan sesuai oleh ahli isi dan layak untuk dilanjutkan ke uji selanjutnya. Setelah dilakukan uji ahli isi, dilanjutkan dengan uji ahli media. Hasil dari pengujian ahli media dengan menggunakan 2 orang ahli dari Prodi Pendidikan Teknik Informatika. Metode pengukuran yang digunakan pada angket menggunakan uji Gregory berdasarkan angka menunjukkan bahwa pencapaian dari animasi yang telah dibuat mendapatkan tingkat validitas “Sangat Tinggi”. Hal ini dikarenakan seluruh indikator penilaian yang meliputi kesesuaian visual, kesesuaian audio dan kesesuaian cerita sudah dinyatakan sesuai oleh ahli media. Namun sebelum itu, ada beberapa saran dari uji ahli media seperti memperbaiki warna karakter, memperbaiki background, memperbaiki backsound dan lain-lain. Setelah itu peneliti melakukan revisi untuk menyempurnakan animasi.

Langkah selanjutnya adalah menguji respon pengguna. Subyek tanggapan pengguna adalah 20 mahasiswa dan 10 orang umum. Oleh karena itu, jumlah keseluruhan responden dari seluruh tes jawaban seluruh pengguna tidak kurang dari 30 orang. Responden menjawab dengan mengisi kuesioner yang benar-benar dikelola oleh peneliti. Metode pengukuran yang digunakan dalam survei menggunakan metode pengukuran Likert. Responden memilih (mencentang (√)) pada tiap pilihan butir pertanyaan dengan mencentang pada pilihan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (KS). Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Setelah peneliti mengumpulkan angket respon tersebut dan menghitungnya maka didapatkan hasil dari uji coba yang diisi menunjukkan rata-rata penilaian dari ke 30 orang

tersebut adalah 46,4 dapat dinyatakan kedalam kualifikasi “Sangat Positif” dan kriteria “Sangat Baik”. Hal ini disebabkan karena Alur cerita Film Animasi 2D Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima mudah untuk dipahami, memiliki visualisasi dan suara yang jelas serta sangat menarik dan bermanfaat. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh I Putu Sujana Atmaja dengan Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Kerajaan Bangli, Taman Bali Dan Gianyar yang mendapatkan uji respon pengguna sebesar 92% [15]. Penelitian yang dilakukan juga oleh Rita Defiana yang berjudul Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Perang Puputan Bayu Banyuwangi mendapatkan hasil respon pengguna sebesar 97% dengan kategori sangat baik [16].

Penulis menyadari bahwa pada film animasi ini masih memiliki banyak kekurangan diantaranya penyempurnaan pada effect dan gerakan animasi yang kurang halus dan belum menerapkan ke-12 prinsip animasi diantaranya Exaggeration, Solid Drawing dan Appeal.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil rancangan dan implementasi Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima menggunakan metode pengembangan MDLC dengan enam tahap pengembangan yakni Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Pengujian dilakukan dengan beberapa pengujian yaitu uji ahli isi, uji ahli media dan uji respon pengguna. Uji ahli isi digunakan untuk mengetahui validitas film animasi dari segi isi materi dan uji ahli media digunakan untuk mengetahui apakah film animasi ini mudah dan layak digunakan. Sedangkan uji respon pengguna digunakan untuk mengetahui respon terhadap film animasi yang telah dibuat. Setelah itu, akan dilakukan pendistribusian kepada masyarakat desa Sumberkima dan juga disebar online dengan mengupload video ke youtube.
2. Rata-rata respon terhadap Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima yaitu 46,4, dapat disimpulkan bahwa animasi yang telah dibuat berkualifikasi “Sangat Positif” dengan kriteria “Sangat Baik” dalam

mendukung sebagai media untuk mengemas cerita dari legenda terbentuknya Desa Sumberkima.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan kesimpulan, saran yang dapat diberikan kepada pembaca adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima masih terdapat perbaikan yang perlu dilakukan mulai dari penyempurnaan pada effect dan gerakan animasi yang kurang halus.
2. Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima belum menerapkan ke-12 prinsip animasi diantaranya Exaggeration, Solid Drawing dan Appeal sehingga diharapkan untuk peneliti selanjutnya bisa menerapkan 12 prinsip animasi supaya dapat mengembangkan film animasi ini lebih baik lagi.

REFERENSI

- [1] A. S. Agustinningrum, “Film Animasi Legenda Candi Prambanan Menggunakan Media 3DS Max,” 2016.
- [2] H. Budiman, “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan,” *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 1, p. 31, 2017, doi: 10.24042/atjpi.v8i1.2095.
- [3] N. K. T. A. Saputri, I. G. P. Sindu, and I. M. W. A. Kesiman, “Adaptasi Cerita Pahlawan ‘Riwayat Hidup Mr . I Gusti Ketut Pudja’ Dalam Bentuk Film Animasi 2D,” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 9, pp. 185–192, 2020.
- [4] Y. I. Siddiq, I. K. Sudarma, and A. H. Simamora, “Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar,” *J. Edutech Undiksha*, vol. 8, no. 2, p. 49, 2020, doi: 10.23887/jeu.v8i2.28928.
- [5] I. M. R. A. Jaya, I. G. M. Darmawiguna, and M. W. A. Kesiman, “Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi ‘ Sejarah Perang Jagaraga ,’” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform. (KARMAPATI)*, vol. 9, no. 3, pp. 222–231, 2020.
- [6] B. Muhdaliha and D. R. D. Batuaya, “Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak,” *J. Bhs. Rupa*, vol. 1, no. 1, pp. 61–72, 2017, doi: 10.31598/bahasarupa.v1i1.143.



- [7] A. Firmansyah, M. K.-D. M. dan Teknologi, and undefined 2013, “Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame by Frame Berjudul ‘Kancil dan Siput,’” *Ojs.Amikom.Ac.Id*, vol. 14, no. 04, pp. 10–13, 2013, [Online]. Available: <http://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/viewFile/167/153>
- [8] R. Guines Purnasiwi and M. P. Kurniawan, “Dengan Teknik Masking,” *J. Ilm. DASI*, vol. 14, no. 04, pp. 54–57, 2013.
- [9] M. Munir, *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013.
- [10] Kanal Informasi, “Pengertian Dan Teknik Pembuatan Animasi,” *Kanalinfo.web.id*, 2019. <https://www.kanalinfo.web.id/pengertian-dan-teknik-pembuatan-animasi> (accessed Jun. 10, 2022).
- [11] Y. P. Nadya Sari, “Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga : the Twilight Animated Series Episode 1,” *J. Titik Imaji*, vol. 2, no. 2, pp. 80–86, 2019, [Online]. Available: <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/1955/1592>
- [12] D. N. Bonafix, “Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar,” *Humaniora*, vol. 2, no. 1, p. 845, 2011, doi: 10.21512/humaniora.v2i1.4015.
- [13] Pengertianku, “Pengertian Audio dan Media Audio Secara Lengkap,” *pengertianku.net*, 2014. <https://www.pengertianku.net/2014/11/pengertian-audio-dan-media-audio-secara-lengkap.html> (accessed Jun. 10, 2022).
- [14] I. Binanto, *Multimedia Dasar - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta. 2010.
- [15] I. P. S. Atmaja, I. P. Putrama, and M. W. A. Kesiman, “Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Kerajaan Bangli , Taman Bali Dan Gianyar,” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 25–34, 2022.
- [16] R. Defiana, I. G. P. Sindu, and I. M. Putrama, “Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Perang Puputan Bayu Banyuwangi,” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 3, pp. 212–221, 2020.