

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

POLITEKNIK PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

Film Animasi 2D “Legenda Pulau Kemarau”



Diajukan Oleh :

Stephanus Hansen

Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSTUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	3
1.4.2 Manfaat Bagi Akademik.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	5
2.1.1 Multimedia	5
2.1.2. Desain Grafis	6
2.1.3 <i>Storyboard</i>	7
2.1.4 Film	8
2.1.5 Animasi	8
2.1.6 Musik	9
2.1.7 Tipografi.....	10
2.1.8 Warna	11

2.2 Penelitian Terdahulu	11
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Objek dan Waktu Penelitian	14
3.1.1 Objek	14
3.1.2 Waktu Penelitian	14
3.2 Jenis Data	14
3.2.1 Data Primer	14
3.2.1.1 Observasi	14
3.2.1.1 <i>Interview</i>	15
3.2.1.1 Studi Pustaka.....	15
3.2.2. Data Sekunder.....	16
3.3 Teknik Perancangan.....	16
3.3.1 Tahap Pra Produksi	16
3.3.1.1 Konsep Visual.....	16
3.3.1.1.1 <i>Storytelling</i>	16
3.3.1.1.2 <i>Storyboard</i>	18
3.3.1.1.3 Konsep Huruf	18
3.3.1.1.4 Konsep warna	19
3.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	19
3.5 Alat dan Bahan	20
3.5.1 Alat	20
3.5.2 Bahan	20
3.6 Tahap Pengerjaan.....	20
3.6.1 Tahap Pra Produksi	21
3.6.1.1 <i>Storyboard</i>	21
3.6.2 Tahap Produksi	27
3.6.2.1 Tahap Pertama	27
3.6.2.2 Tahap Kedua	29
3.6.2.3 <i>Rendering</i>	31
3.6.2.4 Editing Video	31
3.6.3 Tahap Pasca Produksi.....	29

3.6.3.1 Tahap Pembuatan	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Analisis	33
4.1.1 Analisis Visual	33
4.1.2 Analisis Huruf	33
4.1.3 Analisis Warna	34
4.2 Perancangan	38
4.2.1 Tahap Produksi	38
4.2.1.1 Tahap Pertama	38
4.2.1.2 Tahap Kedua	38
4.2.2 Tahap Pasca Produksi	57
4.3 Hasil dan Pembahasan	60
4.3.1 Hasil	61
4.3.2 Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	64
5.2 Saran	65

DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Contoh Font <i>Bell MT</i>	18
Gambar 4.1 <i>Font Bell MT</i> pada film animasi	34
Gambar 4.2 Warna merah pada baju karakter	35
Gambar 4.3 Warna biru pada langit	36
Gambar 4.4 Warna hijau pada baju Siti fatimah	37
Gambar 4.6 Proses Membuat karakter Tan Bun An	39
Gambar 4.7 Proses pembuatan karakter Raja	39
Gambar 4.8 Proses pembuatan karakter Siti fatimah	40
Gambar 4.9 Proses pembuatan properti <i>Scene 1</i>	40
Gambar 4.10 Proses pembuatan didalam kerajaan	41
Gambar 4.11 Proses pembuatan kapal dan laut	41
Gambar 4.12 Tan Bun An memecahkan guci terakhir	42
Gambar 4.13 Proses pembuatan properti tugu	42
Gambar 4.14 Proses pembuatan pulau	43
Gambar 4.15 Proses pembuatan properti 3	43
Gambar 4.16 Proses membuat karakter Tan Bun An	44
Gambar 4.17 Proses membuat karakter Raja	44
Gambar 4.18 Proses membuat karakter Siti Fatimah	45
Gambar 4.19 Proses pembuatan properti 1	45
Gambar 4.20 Proses pembuatan di dalam kerajaan	46

Gambar 4.21 Proses pembuatan kapal dan laut.....	46
Gambar 4.22 Tan Bun An memecahkan guci terakhir	47
Gambar 4.23 Proses pembuatan properti tugu	47
Gambar 4.24 Proses pembuatan properti 2	48
Gambar 4.25 Proses <i>frame by frame</i>	49
Gambar 4.26 Teknik <i>Motion tween</i>	50
Gambar 4.27 Tehnik <i>Shape tween</i>	50
Gambar 4.28 <i>Frame per second (Fps)</i>	51
Gambar 4.29 Proses memindahkan (<i>Drag</i> gambar)	51
Gambar 4.30 Proses menggerakkan karakter Tan Bun An.....	52
Gambar 4.31 Proses menggerakkan karakter Siti Fatimah	52
Gambar 4.32 Proses menggerakkan laut.....	53
Gambar 4.33 Proses animasi karakter raja dan Tan Bun An	53
Gambar 4.34 Proses menyatukan kedua karakter.....	54
Gambar 4.35 Proses menggerakkan animasi laut dan perahu.....	54
Gambar 4.36 Proses menyatukan karakter dan properti	55
Gambar 4.37 Proses Tan Bun membuang guci	55
Gambar 4.38 Proses pergerakkan kedua karakter terjun.....	56
Gambar 4.39 Proses kedua karakter memasuki perahu	56
Gambar 4.40 Proses pergerakkan animasi pulau dan laut.....	57
Gambar 4.41 Langkah pertama proses edit film animasi.....	58
Gambar 4.42 Pengaturan ukuran video.....	58
Gambar 4.43 Tampilan layar <i>Editing</i>	59

Gambar 4.44 Proses memasukkan <i>scene – scene</i>	59
Gambar 4.45 Proses penggabungan slide to slide	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	21
Tabel 4.1 Hasil Film Animasi 2 Dimensi Legenda Pulau Kemaro	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Topik dan Judul (Fotocopy)

Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (Fotocopy)

Lampiran 3. Form Konsultasi (Fotocopy)

Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotocopy)

Lampiran 5. Form Revisi Ujian Pra Sidang (Asli)

Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

STEPHANUS HANSEN: *2D Animation Film "Legend of Kemarau Island"*

Palembang city has one legend story that be told from generation to generation. This story is about The Legend of Kemarau Island, the name of Kemarau Island was taken because this island is never get inundated even though in the tide water condition. The first step taken to create this animation is to make observations to the island kemaro. With the aim of finding ideas for sketches from the results of the documentation that must be understood in detail so that the main story can be taken, so that a short duration animation can be made. It takes creative imagination at the heart of the story to get a complete sketch of the picture. The second step is done by conducting direct interviews to Mr. Mulyadi who is one of the direct descendants of Tan Bun An's brother. Not enough, the author also conducted research from various books and social media about the Legend of Kemaro Island and got results that really helped the writer in making animation. The results of this research are 2D animated film works. This film is packed in a concise and concise manner that will be posted to social media such as Facebook, YouTube and Instagram. There are still many legend stories in Indonesia, but have now been forgotten by young people. Legend is one of the interesting knowledge to learn. It is expected that this animation can be the first step to produce another legend animation in Indonesia

Key Words : Film, Animation, Legend, Research, Knowledge.

ABSTRAK

STEPHANUS HANSEN: Film Animasi 2D “Legenda Pulau Kemarau”

Kota Palembang memiliki satu kisah Legenda yang secara turun temurun diceritakan. Kisah ini adalah Legenda Pulau Kemaro, nama ini diambil karena pulau ini tidak pernah tergenang air walaupun kondisi sedang pasang. Legenda ini sekarang sudah jarang diceritakan. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah dengan membuat film animasi 2D untuk mengangkat kembali cerita ini. Langkah awal yang diambil untuk membuat animasi ini adalah dengan melakukan observasi ke pulau kemaro tersebut. Dengan tujuan mencari ide untuk sketsa dari hasil dokumentasi yang harus dimengerti secara detail agar dapat diambil inti ceritanya, sehingga dapat dibuatlah animasi yang berdurasi singkat. Sangat diperlukan imajinasi yang kreatif pada inti cerita untuk mendapatkan gambaran sketsa secara utuh. Langkah kedua yang dilakukan yaitu dengan melakukan wawancara langsung kepada bapak Mulyadi yang merupakan salah satu keturunan langsung dari saudara Tan Bun An. Tidak cukup sampai disitu, penulis juga melakukan riset dari berbagai buku dan media sosial tentang Legenda Pulau Kemaro dan mendapatkan hasil yang sangat membantu penulis dalam melakukan pembuatan animasi. Hasil penelitian ini berupa karya Film animasi 2D. Film ini dikemas secara singkat dan padat yang nantinya akan di posting ke media sosial seperti facebook, youtube, dan Instagram. Masih banyak kisah Legenda yang ada di Indonesia, namun sekarang telah dilupakan oleh kalangan anak muda. Legenda merupakan salah satu pengetahuan yang menarik untuk dipelajari. Diharapkan hasil animasi ini dapat menjadi langkah awal untuk menghasilkan animasi legenda lainnya di Indonesia.

Kata Kunci : Film, Animasi, Legenda, Penelitian, Pengetahuan.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan hasil peradaban manusia yang diciptakan melalui proses kreatif dengan melahirkan impian (*imajinasi*) melalui teknologi yang hasilnya bisa di saksikan semua orang (Guritno dalam Mariana 2017: 18). Pembuatan film saat ini industri perfilman lebih sering menampilkan film animasi. Hampir semua orang menyukai film animasi sebagai media hiburan dan pengetahuan, mulai dari anak - anak maupun orang dewasa. Selain itu, film animasi juga bisa di jadikan media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan pesan moral kepada semua kalangan. Ini dikarenakan film animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia didalamnya.

Animasi merupakan kumpulan dari gambar – gambar diam yang ditampilkan satu persatu secara cepat sehingga gambar tersebut seolah – olah nampak bergerak (Kurniawan dalam Santi 2014: 45). Animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis. Dunia film, ilustrasi dalam dunia film mendapat dimensi wujud baru di dalam film *live* dan animasi. Memanfaatkan hal tersebut maka penulis menjadikan film animasi tidak hanya difungsikan sebagai hiburan tetapi dijadikan informasi yang efektif tentang sejarah “Pulau Kemarau”.

Kota Palembang memiliki banyak kisah dan legenda yang berkembang di masyarakat kota Palembang secara turun – menurun salah satunya Legenda Pulau Kemaro. Pulau ini memiliki nama yang unik yaitu Pulau Kemarau yang

berarti pulau yang tidak pernah tergenang air meskipun sungai sedang pasang, sehingga dari kejauhan pulau tersebut akan terlihat terapung di atas perairan sungai Musi. Pulau Kemarau terletak di sebelah timur Kota Palembang, 5 km ke hilir jembatan Ampera. Pulau Kemarau merupakan salah satu titik penting dalam sejarah perkembangan kota Palembang. Hal yang sangat mendasar untuk membuktikannya adalah sebagian masyarakat masih ada yang belum mengetahui legenda – legenda terutama legenda “PULAU KEMARAU”. Masyarakat saat ini sudah terpengaruh oleh kemajuan zaman mereka lebih memilih menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain *game* atau membuka media sosial di *smartphone* mereka. Hal ini yang akan mengakibatkan amnesia kelampauan akan sejarah dan budaya yang seharusnya mereka harus ketahui dan mereka pelajari. Bagi masyarakat awam masih bnyak yang belum mengetahui peristiwa terjadinya legenda pulau kemarau.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk membuat Film pendek berjudul “**Film animasi 2 Dimensi LEGENDA PULAU KEMARO**” dengan begitu masyarakat diharapkan dapat menyaksikan sejarah peristiwa tersebut terjadi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat film animasi 2 Dimensi legenda pulau kemarau dengan durasi pendek 3 menit.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis adalah menghasilkan sebuah film animasi 2 Dimensi legenda pulau kemarau dengan rentan umur semua umur yang nantinya akan di publikasikan di media sosial.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi mahasiswa

- a) Pengetahuan tentang Legenda “Pulau Kemarau”.
- b) Teori – teori yang diajarkan di bangku kuliah dapat di terapkan.

1.4.2 Manfaat Bagi Akademik

- a) Bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah yang selanjutnya menjadi bahan bacaan sebagai pengetahuan.
- b) Bahan untuk dapat membuat penulisan karya ilmiah yang lebih baik.

1.5 Sistem Penulisan

BAB I. Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dimana diperlukan sebuah media pembelajaran tentang Legenda Pulau Kemaro yaitu sebuah Film animasi 2 dimensi.

BAB II. Tinjauan Pustaka

Bab ini menguraikan tentang landasan teori dan referensi penelitian terdahulu yang digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam membuat penelitian ini.

BAB III. Metode Penelitian

Bab ini penulis menjelaskan mengenai metode penelitian, objek penelitian, jadwal penelitian dan jenis data yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir, serta beberapa konsep yang digunakan dalam menyusun laporan dan proyek akhir, seperti konsep visual, konsep huruf, dan perancangan *storyboard*.

BAB IV. Hasil dan Pembahasan

Bab ini akan dibahas mengenai hasil analisis, yaitu analisis visual, analisis huruf, perancangan selama penulis melakukan penelitian pada Legenda Pulau Kemaro serta hasil dan pembahasan.

BAB V. Simpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran-saran yang diharapkan berguna dalam penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamda, Syukra. *BUKU AJAR METLIT DAN STATISTIK*. CV. BUDI UTAMA. Yogyakarta. 2016.
- Kausar, Ahmad Setiawan, Yusuf fazri, Rosalina Vidila. *PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE KOTA SERANG DENGAN TEKNIK EDITING MENGGUNAKAN ADOBE PREMIER PRO CS 5*. Jurnal PROSISKO. Vol.2. No.1. ISSN 2406-7733. 2015.
- Kusrianto, Adi. *PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. CV. ANDI OFFSET. Yogyakarta. 2009
- Lukman, Nikko Purnama. *KAMUS VISUAL TIPOGRAFI*. PT. Desain Grafis Indonesia. Jakarta. 2015.
- Mariana, Siti, dan Enny Zubaidah. *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN BERCEKITA SISWA KELAS V SD SE-GUGS 4 KECAMATAN BANTUL*. Vol 3. No. 2. ISSN: 2460 – 9927. 2015.
- Mariana, Yenni. *FILM ANIMASI 3D JURNALIS SINDO*. JURNAL SENI DESAIN DAN BUDAYA. Vol.2. No.1. ISSN-PRINT 2502-8626. ISSN-ONLINE 2549-4074. 2017.
- Marnyanti, Sri, dan Purnama Eka Bambang. *PEMBUATAN VIDEO PORFIL SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 14 POLOKARTO KABUPATEN SUKOHARJO DENGAN MENGGUNAKAN KOMPUTER MULTIMEDIA*. Vol 5. No. 1. ISSN: 1979 – 9330. 2013.
- Santi, Trisna, dan Purnama Eka Bambang. *PEMBUATAN FILM ANDE – ANDE LUMUT MENGGUNAKAN ANIMASI 2 DIMENSI PADA TAMAN KANAK – KANAK*. Journal Speed. Vol. 6 No. 3. ISSN: 1979 – 9330. 2014.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. *NIRMANA ELEMEN – ELEMEN SNI DAN DESAIN*. JALASUTRA. Yogyakarta. 2009.
- Sihombing, Danton. *TIPOGRAFI DESAIN GRAFIS*. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. 2015.
- Soenarjo, Hady. *PERANCANGAN MODEL 3D HOLOGRAPHIC REFLECTION DAN PENERAPANNYA PADA KARYA VISUAL MOTION GRAPHIC*. Jurnal Desain. Vol. 02 No.02. ISSN: 2339-0107. 2015.
- Swarjana, I Ketut. *Statistik Kesehatan*. C.V. ANDI OFFSET. Yogyakarta. 2016.