

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Analisis yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut :

4.1.1 Analisis Visual

Analisis yang dilakukan untuk membuat perancangan dalam bentuk penggambaran, yang nantinya akan dievaluasi, direview, dan direvisi agar sesuai jenis, bentuk, dan fungsinya dengan baik. Setelah semua desain dilakukan maka hasil akhir nantinya sesuai dengan tema dan konsep yang dipakai untuk pembuatan projek Laporan Tugas Akhir. Projek ini dibuat agar semua kalangan masyarakat mengetahui bahwa pulau kemarau yang ada terdapat di kota Palembang memiliki nilai legenda yang turun menurun di ceritakan, namun sekarang banyak anak muda yang pergi berkunjung tanpa mengetahui asal usul pulau kemarau.

4.1.2 Analisis Huruf

Analisis jenis huruf yang dipakai dalam proyek laporan tugas akhir, yaitu "*font bell MT*" menurut penulis lebih baik digunakan dalam proyek ini dikarenakan jenis *font* tersebut sangat artistik dan menambah kesan *cinematic* dalam film yang penulis buat. Huruf ini mempunyai tingkat keterbacaan yang baik dan terasa nyaman saat membaca, terutama dilayar monitor maupun di media kertas. Pembuatan film

animasi dalam hal pemilihan huruf, yang dipakai adalah dari jenis huruf *Font Bell MT* dimana memiliki kesan yang *modern, efisien, dan Kontenporer* jadi sangat tepat di pakai untuk film animasi 2 dimensi Legenda Pulau Kemarau.



Gambar 4.1 *Font Bell MT* pada film animasi

4.1.3 Analisis Warna

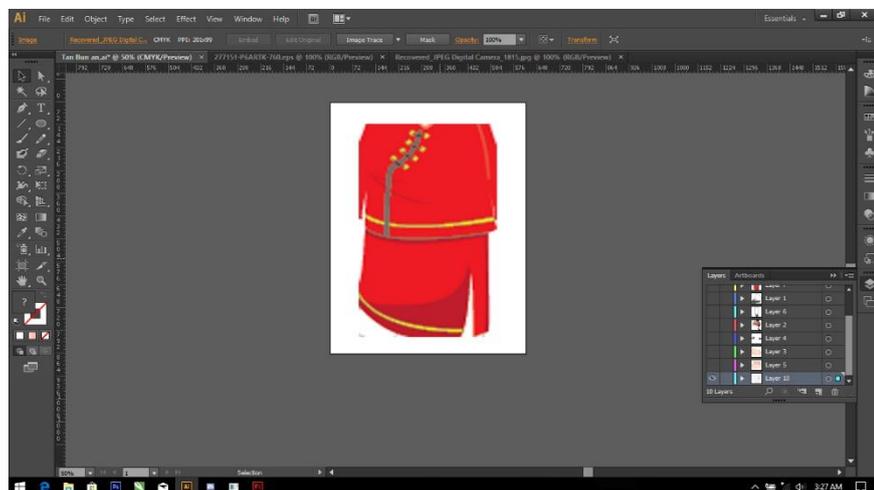
Warna merupakan unsur penting untuk mempertegas keadaan, kondisi tempat, suasana, dan sifat objek dalam suatu desain. Warna mampu menyentuh indra penglihatan sehingga dapat mempengaruhi perasaan orang yang melihatnya. Tanpa warna suatu desain akan terlihat polos. Warna akan memberikan kesan berbeda-beda serta mampu menimbulkan rasa senang, bahagia, sedih, marah, haru, gembira dan lain-lain. Penulis menggunakan warna *macromatic* agar film legenda yang dibuat dapat menimbulkan kesan modern.

Warna yang digunakan mampu mendukung penulis dalam menyelesaikan *film* Legenda Pulau Kemarau dengan data dan informasi yang *valid* untuk proses laporan tugas akhir ini. Penulis juga memiliki tujuan dan makna masing-masing dalam pemilihan warna, contohnya pemilihan warna *background* film ini menggunakan gradasi warna untuk mempertahankan kesan klasik dan warna tegas untuk

memberi kesan modern. Penulis ingin mempertegas cerita Legenda yang kuno agar menjadi *film* yang menarik perhatian semua kalangan usia. Pembuatan *film* animasi dua dimensi tentu haruslah menggunakan warna yang sesuai tanpa melupakan pendukung laporan penulis. Teknologi yang digunakan adalah komputer serta *software* grafis yaitu *adobe flash cc* dan *Adobe Illustrator*.

a. Warna Merah

Warna merah adalah unsur yang bisa meningkatkan denyut jantung dan tekanan darah yang membuat pelepasan adrenalin, penulis memilih warna merah dikarenakan dapat menimbulkan rasa menarik, kuat, semangat sehingga dalam pembuatan film animasi audiens bisa lebih agresif.

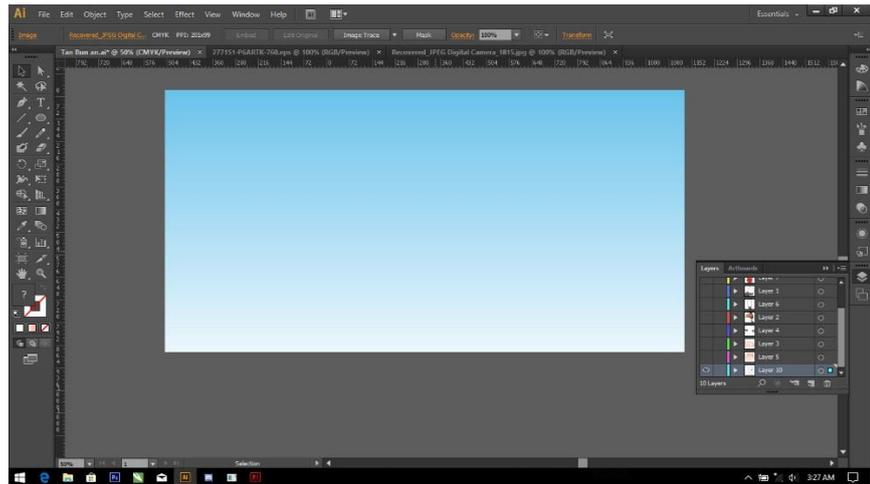


Gambar 4.2 Warna merah pada baju karakter

b. Warna Biru

Warna biru adalah unsur pembawa kedamaian dan kepercayaan, warna biru juga memberikan signifikansi tanpa

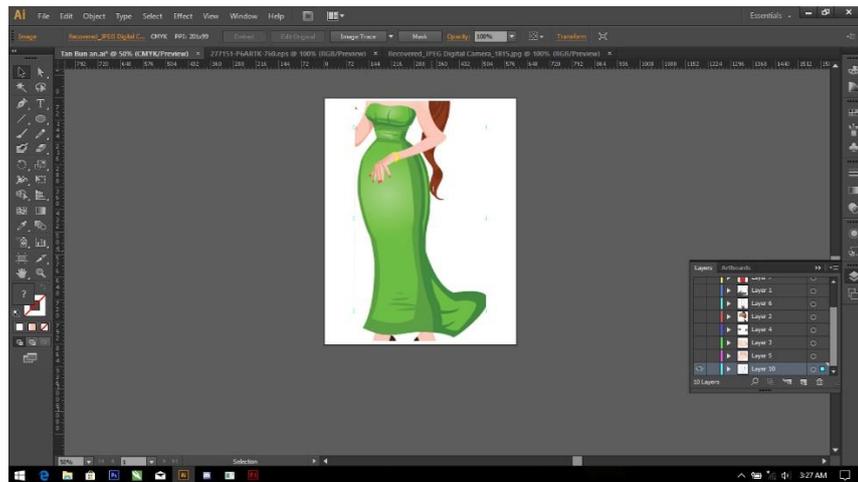
memberikan kesan muran dan jahat, penulis juga memilih warna biru dalam pembuatan film animasi dikarenakan agar nantinya *audiens* bisa merasakan kedamaian dan percaya pada film animasi 2D Legenda Pulau Kemaro ini.



Gambar 4.3 Warna biru pada langit

c. Warna Hijau

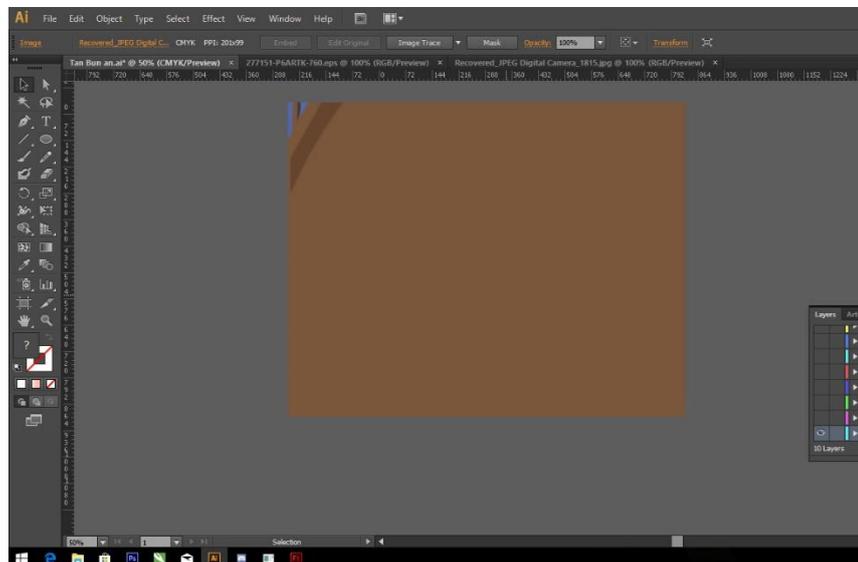
Warna hijau adalah warna sekunder yang tersusun dari pencampuran antara kuning, biru dan magenta sebagai pelengkap, warna hijau dalam film animasi ini menjadi simbol kesuburan sekaligus kerharmonisan selain itu melambangkan satu keinginan yang kuat, ketabahan dalam menghadapi persoalan hidup serta lambing keberkuasaan, karena itu lah penulis memakai warna hijau pada baju Siti Fatimah dan *background* pada salah satu *scene*.



Gambar 4.4 Warna hijau pada baju Siti fatimah

d. Warna Coklat

Warna coklat adalah unsur kehangatan, pondasi, stabilitas rasa aman dan nyaman, ketabahan serta kejujuran,



Gambar 4.5 Warna coklat pada bagian perahu

4.2 Perancangan

4.2.1 Tahap Produksi

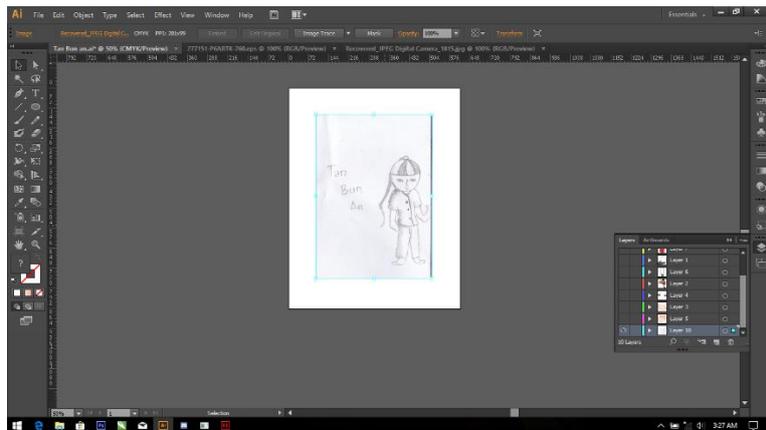
Tahap produksi pada penelitian ini adalah tahap untuk menjadikan gambaran *Storyboard* menjadi 2D. Proses membuat animasi dimulai dari membuat karakter, membuat bangunan – bangunan yang di butuhkan, dan juga membuat background untuk film ini serta *moving*. Proses produksi menggunakan *Software Adobe illustrator dan Adobe Flash*.

4.2.1.1 Tahap Pertama

Adobe Illustrator CS6 merupakan *Software* pertama yang digunakan untuk membuat gambaran kasar (*Sketch*) menjadi animasi 2 dimensi dikomputer. Penulis menggunakan *software* ini agar dapat melakukan pembuatan properti, dan karakter, serta melakukan proses animasi sebelum memasuki tahap penggabungan menjadi film pada *software Adobe Flash CS6*.

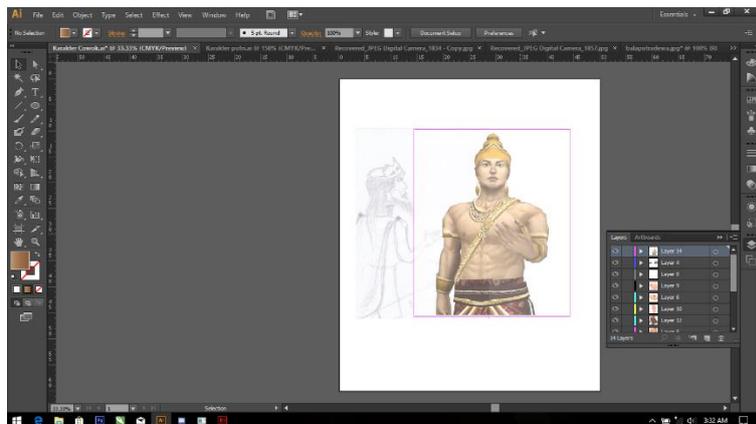
a. Proses memuat karakter dari sketsa

Proses ini penulis membuat sketsa karakter untuk dijadikan animasi 2D dan bahan – bahan yang digunakan dalam pembuatan film. Penulis menggunakan warna – warna klasik berdasarkan konsep warna yang digunakan agar dapat sesuai.



Gambar 4.6 Proses membuat karakter Tan Bun An

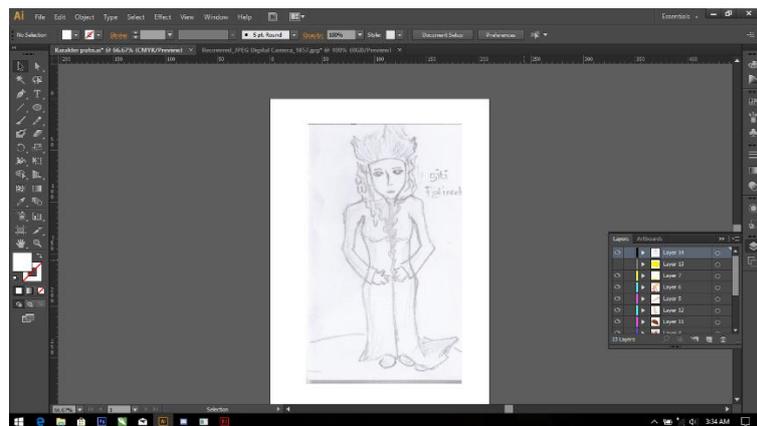
Proses sketsa pembuatan karakter utama yang digunakan sebagai panduan dalam membuat animasi, sebagai karakter dalam film.



Gambar 4.7 Proses pembuatan karakter Raja

(sumber : <https://luckyelearning.wordpress.com/2015/12/05/raja-balaputradewa/>)

Proses ini adalah proses sketsa atau *tracing* pembuatan karakter raja Sriwijaya ayah dari Siti Fatimah yang digunakan sebagai panduan pembuatan animasi karakter raja Sriwijaya.



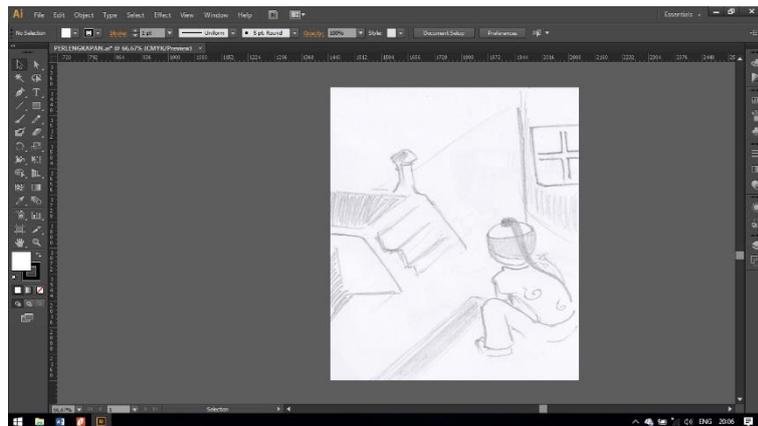
Gambar 4.8 Proses pembuatan karakter Siti Fatimah

Proses ini awal sketsa karakter Putri Siti Fatimah, sebagai karakter pendamping dalam film animasi.



Gambar 4.9 Proses pembuatan properti *Scene 1*

Proses ini membuat bahan – bahan yang digunakan seperti pohon dan meja, dalam menggambarkan keadaan yang sebenarnya didalam film animasi.



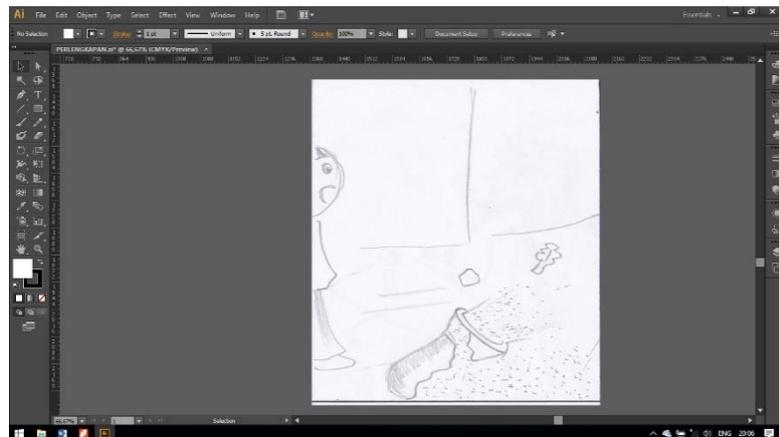
Gambar 4.10 Proses pembuatan di dalam kerajaan

Proses sketsa pembuatan alur cerita didalam kerajaan yang menjadi *scene* bertemunya semua karakter.



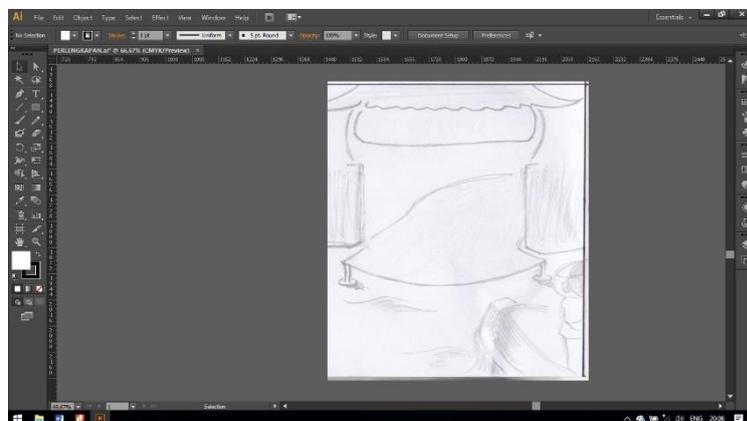
Gambar 4.11 Proses pembuatan kapal dan laut

Pembuatan sketsa kapal Tan Bun An yang akan melintasi perairan sungai musi sebagai pelengkap dalam pembuatan film animasi Legenda Pulau Kemarau.



Gambar 4.12 Tan Bun An memecahkan guci terakhir

Proses sketsa awal animasi dalam pembuatan guci yang pecah dan ditambahkan karakter Tan Bun An, yang dimana karakter tersebut memecahkan guci yang berisi serbuk emas pada film animasi.



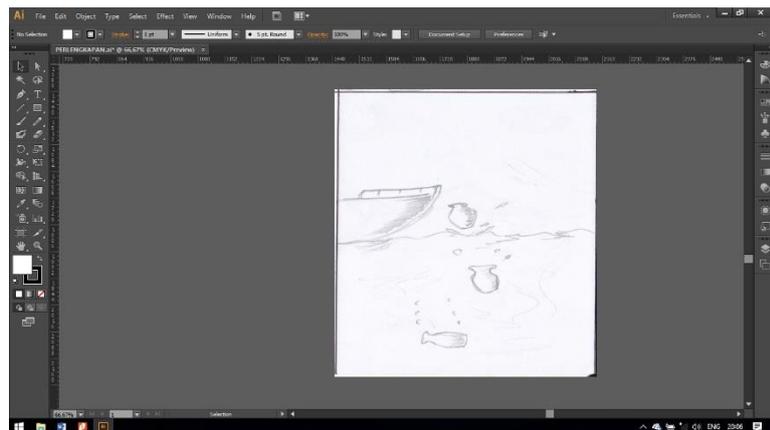
Gambar 4.13 Proses pembuatan properti tuju

Proses sketsa ini membuat tuju bangunan mirip Negara China yang digunakan dalam pembuatan film, serta digunakan sebagai pelengkap alur cerita yang terjadi pada film animasi.



Gambar 4.14 Proses pembuatan pulau

Proses sketsa ini merupakan proses pembuatan pulau dalam animasi Legenda pulau kemarau.

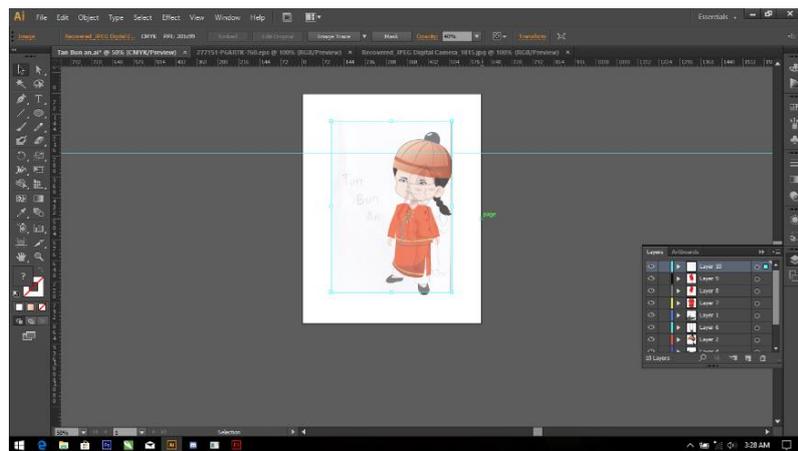


Gambar 4.15 Proses pembuatan properti 3

Proses ini merupakan sketsa awal dimana terlihat dari kapal seseorang sedang melemparkan guci - guci ke laut. Proses ini penulis membuat properti untuk bahan – bahan yang digunakan dalam pembuatan animasi.

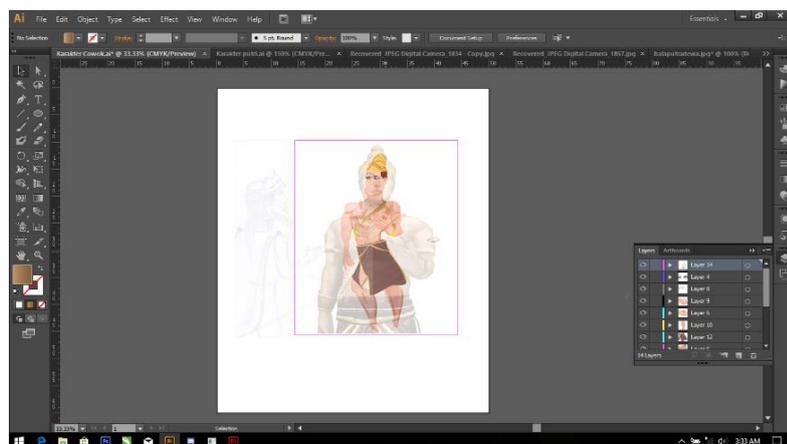
b. Proses pembuatan animasi

Proses ini penulis membuat animasi untuk bahan – bahan yang digunakan dalam pembuatan film. Penulis juga menggunakan warna – warna klasik berdasarkan konsep warna yang digunakan agar dapat sesuai dengan rancangan.



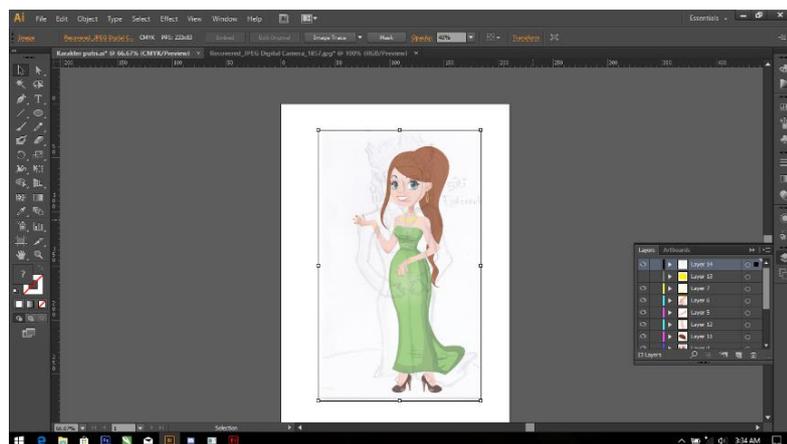
Gambar 4.16 Proses membuat karakter Tan Bun An

Proses ini adalah proses pembuatan animasi karakter Tan Bun An, sebagai karakter utama dalam film animasi Legenda Pulau Kemarau.



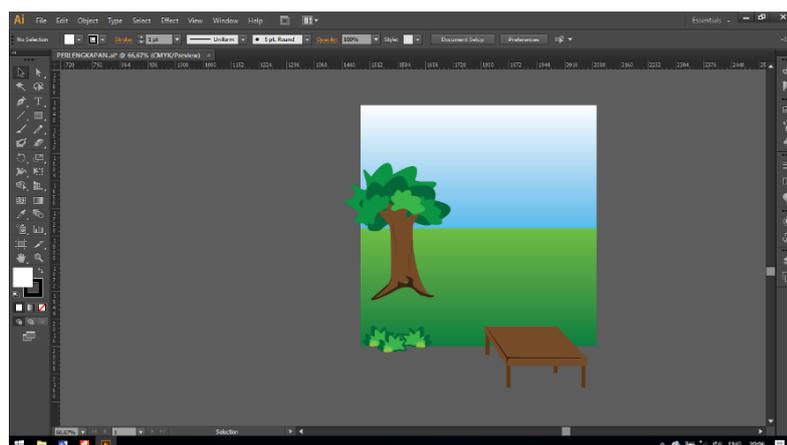
Gambar 4.17 Proses pembuatan karakter Raja

Proses ini adalah proses pembuatan animasi karakter Raja Sriwijaya, sebagai karakter ayah Siti Fatimah dalam film animasi Legenda Pulau Kemarau.



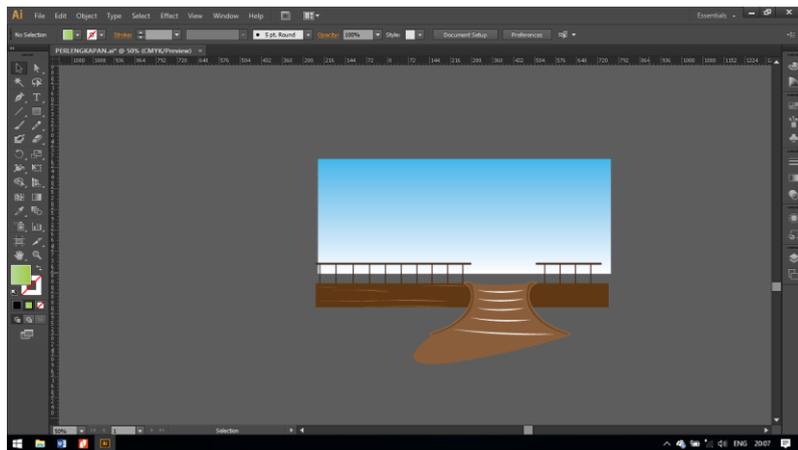
Gambar 4.18 Proses pembuatan karakter Siti Fatimah

Proses ini adalah proses pembuatan animasi karakter Siti Fatima, sebagai karakter pendamping dalam film animasi Legenda Pulau Kemarau.



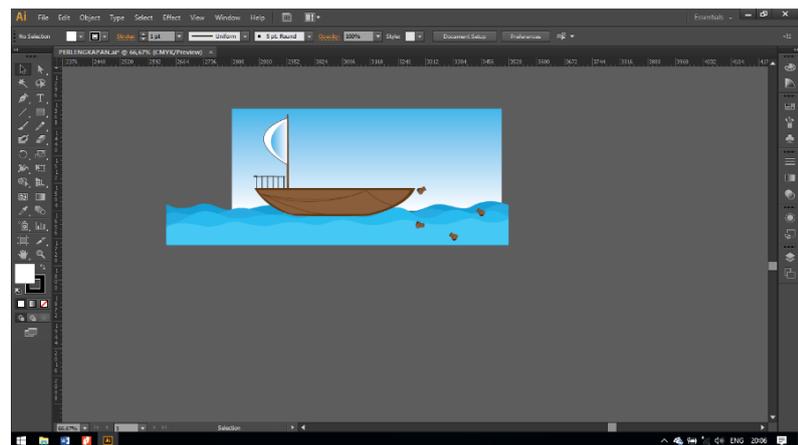
Gambar 4.19 Proses pembuatan properti 1

Proses ini adalah proses pembuatan bahan – bahan yang digunakan seperti pohon dan meja agar menggambarkan keadaan yang sebenarnya didalam film animasi 2D.



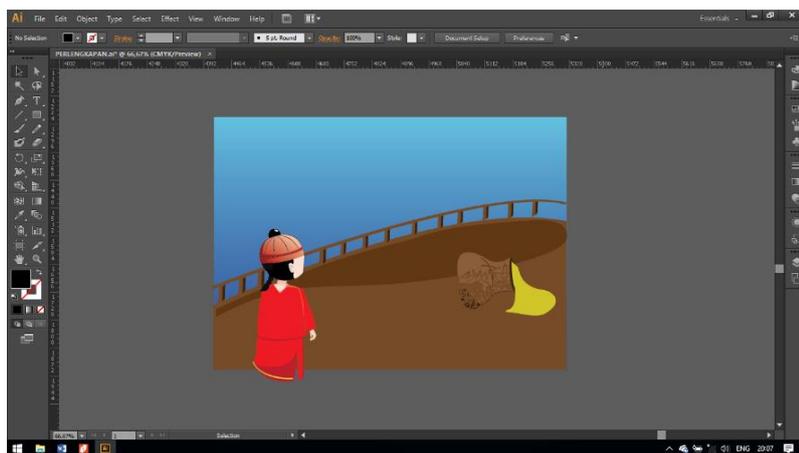
Gambar 4.20 Proses pembuatan di dalam kerajaan

Proses ini adalah proses jadinya animasi pembuatan didalam kerajaan yang berada difilm animasi 2D dan menjadi *scene* bertemunya semua karakter.



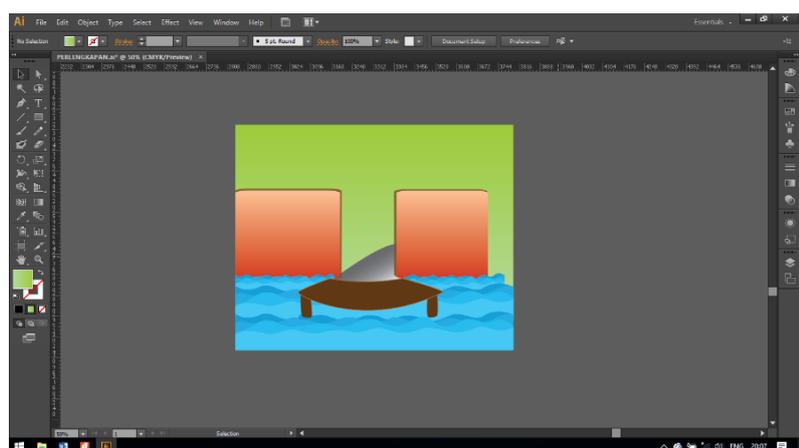
Gambar 4.21 Proses pembuatan kapal dan laut

Pembuatan kapal Tan Bun An yang akan melintasi perairan sungai musi sebagai pelengkap dalam pembuatan film animasi Legenda Pulau Kemarau.



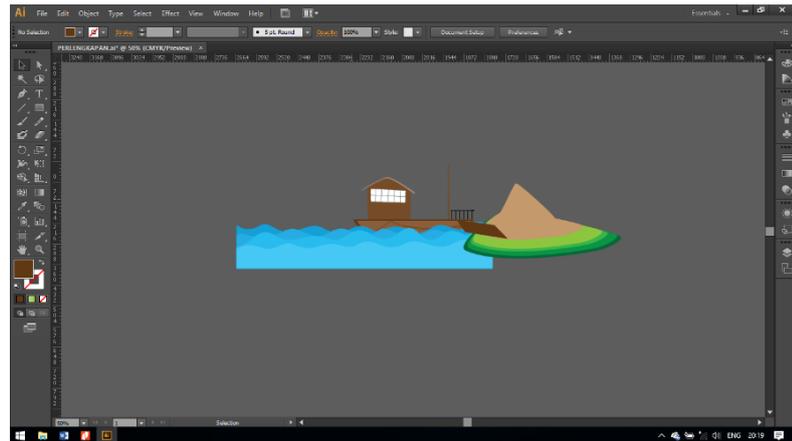
Gambar 4.22 Tan Bun An memecahkan guci terakhir

Proses ini adalah proses pembuatan animasi guci yang pecah dan ditambahkan karakter Tan Bun An, yang dimana karakter tersebut memecahkan guci yang berisi serbuk emas pada film animasi 2D.



Gambar 4.23 Proses pembuatan properti tug

Proses ini adalah proses pembuatan animasi tugu bangunan mirip Negara China yang sudah di improvisasikan, serta digunakan sebagai pelengkap alur cerita yang terjadi pada film animasi 2D.



Gambar 4.24 Proses pembuatan properti 2

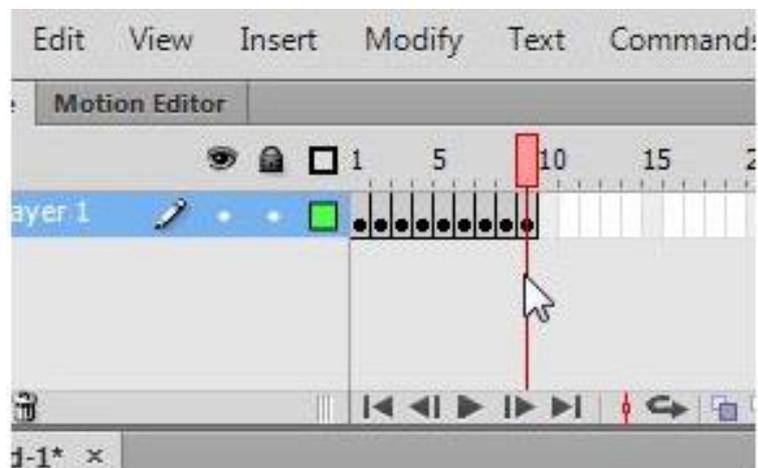
Proses ini adalah proses menyatukan beberapa bagian properti animasi yang dibuat seperti kapal, laut, dan pulau.

4.2.1.2 Tahap Kedua

Adobe Flash CS6 merupakan *software* yang digunakan untuk proses pembuatan animasi dua dimensi yang telah dibuat pada *Adobe Illustrator CS6* menjadi bergerak, serta melakukan penggabungan karakter dan properti yang telah disiapkan sebelum memasuki tahap akhir pada *software Adobe premier pro CC*.

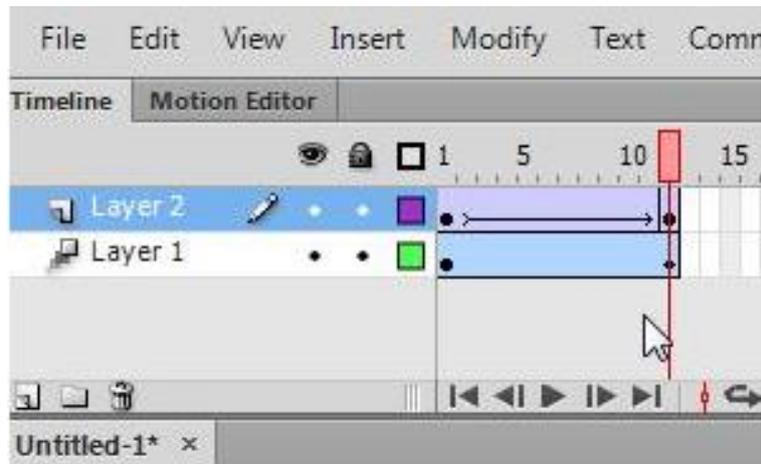
a. Proses menggerakkan animasi

Proses ini adalah proses penulis menggerakkan animasi yang telah di buat sebelumnya sesuai rancangan atau sketsa dan digunakan dalam pembuatan film animasi 2D, dalam menggerakkan animasi penulis ada beberapa teknik yang harus digunakan yaitu *frame by frame*, *motion tween*, *shape tween*, *frame per second (fps)*.



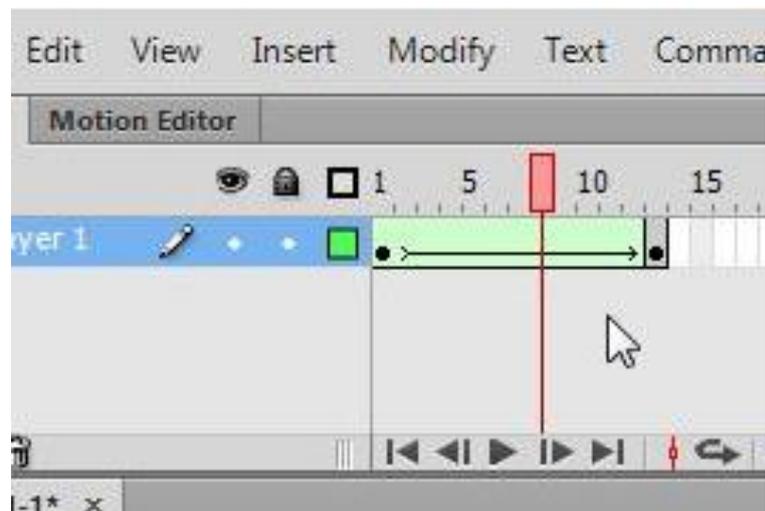
Gambar 4.25 Proses *frame by frame*

Pada proses ini penulis memastikan berapa *frame* yang ingin dibuat dapat memasukan gambar dan objek lainnya, dapat dilihat objek animasi bergerak ketika gerakan *frame* satu ke *frame* lainnya.



Gambar 4.26 Teknik *Motion tween*

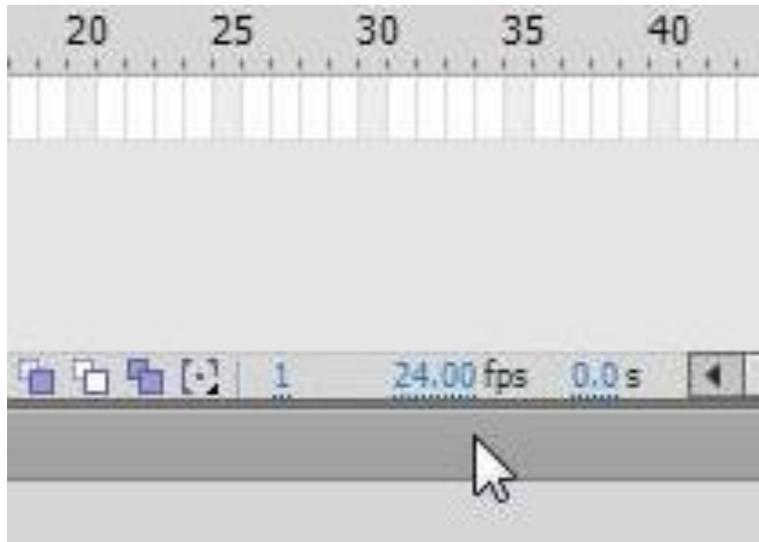
Pada proses ini penulis juga menerapkan tehnik ini pada animasi. tehnik ini animasi yang dibuat tidak terjadi perubahan bentuk obyek tetapi gerakan yang dihasilkan ukuran, posisi, dan tampilan.



Gambar 4.27 Tehnik *Shape tween*

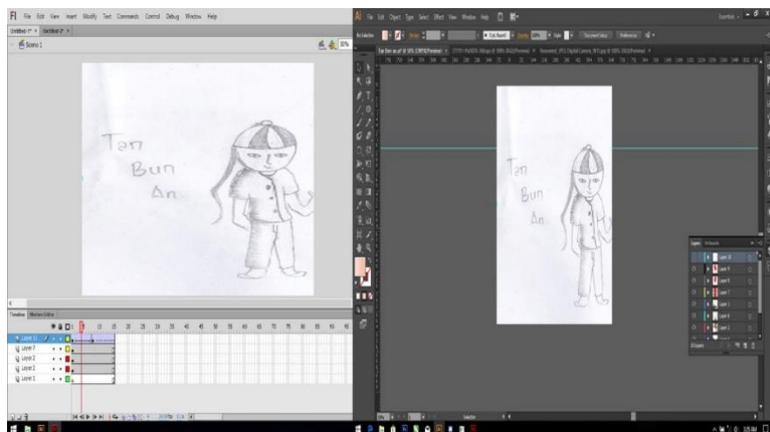
Pada proses animasi yang dibuat penulis juga menerapkan tehnik ini pada film animasinya yaitu berupa kapal, pulau dan laut yang nantinya akan bergerak sesuai

rancangan pada film animasi Legenda pulau kemarau dengan 100 *frame*.



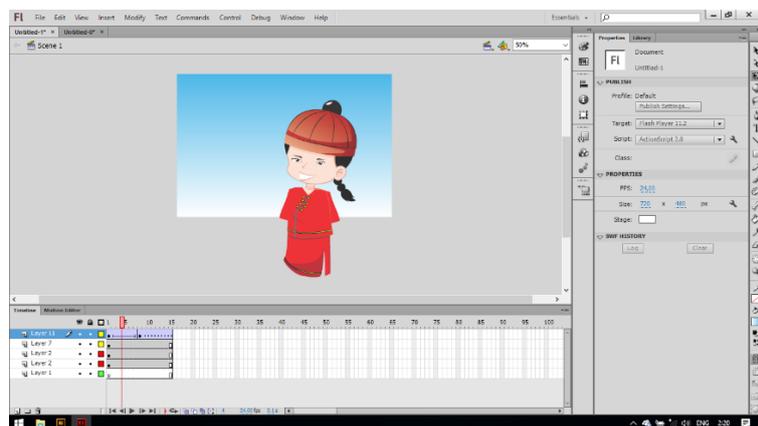
Gambar 4.28 *Frame per second (Fps)*

Pada proses animasi hal yang perlu diutamakan adalah mengatur atau menyesuaikan kecepatan pada setiap animasi. Umumnya 12 sampai 24 *frame* menghasilkan durasi animasi selama 1 detik, maka untuk membuat animasi berdurasi 3 menit dibutuhkan 4.320 fps.



Gambar 4.29 Proses memindahkan (*Drag gambar*)

Proses ini adalah proses penulis memindahkan gambar yang telah di buat pada aplikasi *Adobe Illustrator CS6* ke *Adobe Flash CS6*.



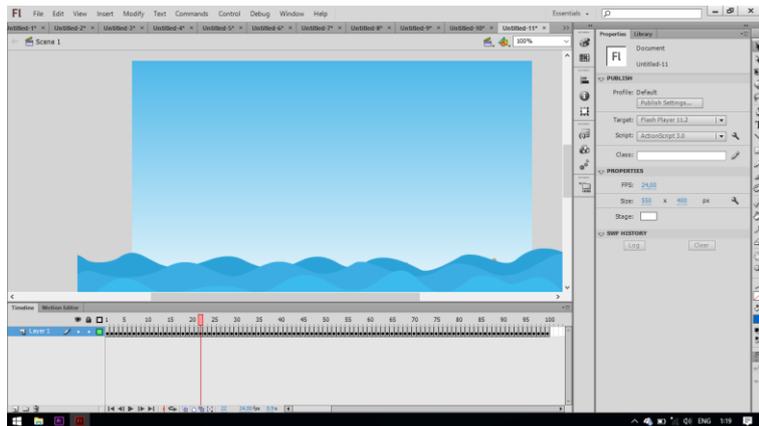
Gambar 4.30 Proses menggerakkan karakter Tan Bun An

Pada proses ini terlihat melakukan animasi suasana Tan Bun An yang terasa sepi dan hening saat Tan Bun An pertama kalinya datang ke bumi Sriwijaya, dalam animasi ini menampilkan Tan Bun An bergerak jalan dari kanan ke kiri.



Gambar 4.31 Proses menggerakkan karakter Siti Fatimah

Proses ini adalah proses penulis menambahkan pergerakan pada bibir karakter Siti Fatimah agar terlihat nyata sedang berbicara pada film animasi 2D.



Gambar 4.32 Proses menggerakkan laut

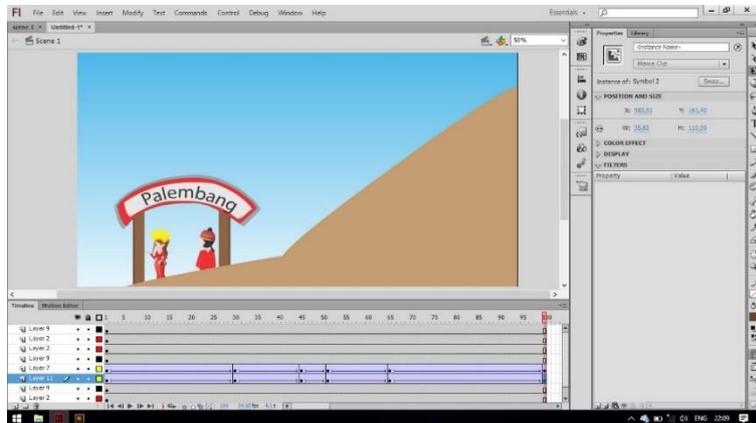
Proses ini penulis menambahkan pergerakan animasi laut untuk digunakan pada properti kapal sedang berada dilautan, di film animasi 2D.



Gambar 4.33 Proses animasi karakter raja dan Tan Bun An

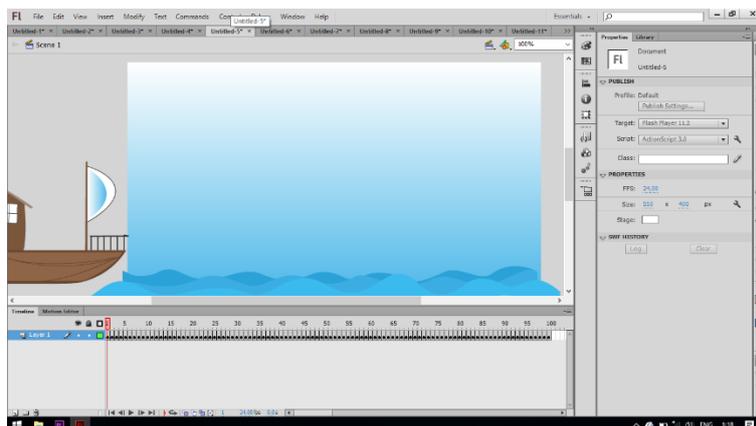
Proses ini penulis menggabungkan karakter Raja dan Tan Bun An bertemu sehingga menjadi satu *scene* agar

terlihat nyata berada didalam kerajaan, pada film animasi 2D.



Gambar 4.34 Proses menyatukan kedua karakter

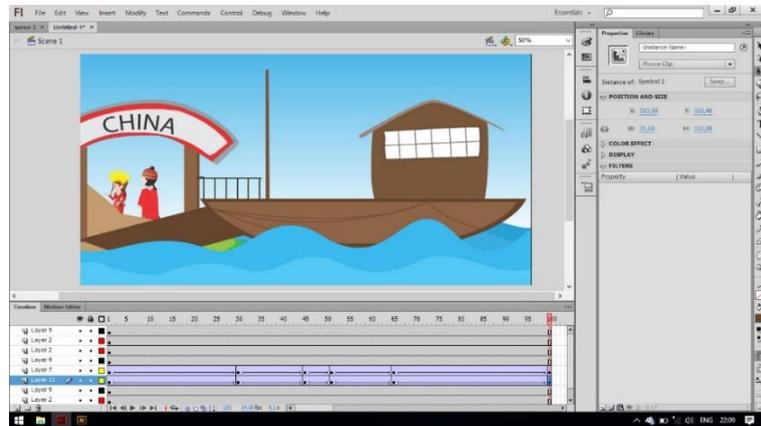
Proses ini penulis menggabungkan karakter Siti Fatimah dengan Tan Bun An bertemu sehingga menjadi satu *scene* keluar dari kota Palembang dan berjalan menuju kapal pada film animasi 2D.



Gambar 4.35 Proses menggerakkan animasi laut dan perahu

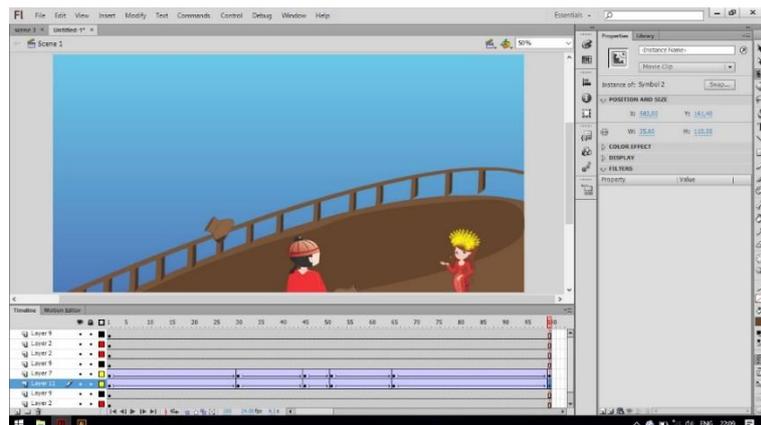
Proses ini adalah proses penulis menambahkan pergerakan animasi pada laut dan kapal agar kapal

terlihat pergi ke laut menuju sebuah dataran, pada film animasi 2D.



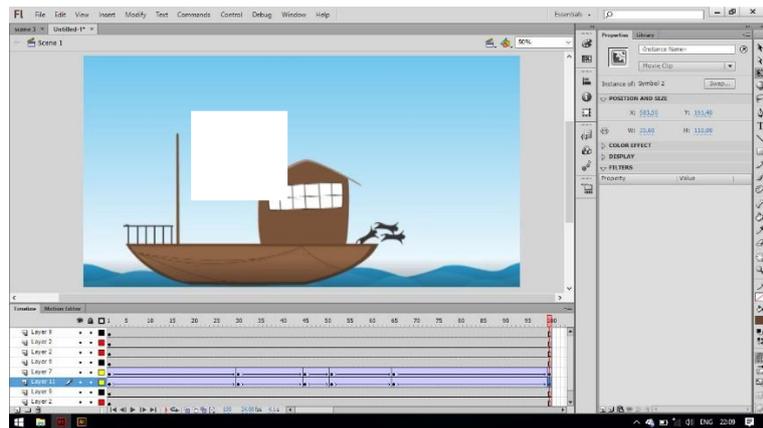
Gambar 4.36 Proses menyatukan karakter dan properti

Proses ini adalah proses penulis menambahkan pergerakan animasi pada laut, kapal dan karakter terlihat kapal pergi ke laut menuju dataran china pada film animasi 2D.



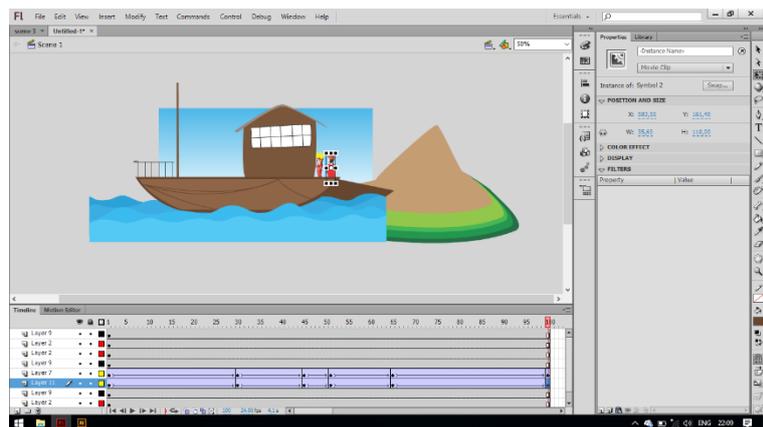
Gambar 4.37 Proses Tan Bun membuang guci

Proses ini adalah proses penulis menambahkan pergerakan animasi pada karakter yang terlihat sedang melempar guci dari kapal.



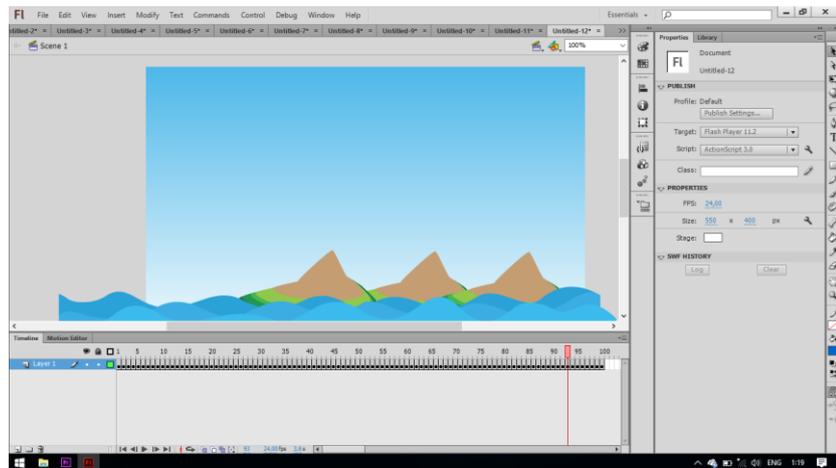
Gambar 4.38 Proses pergerakan kedua karakter terjun

Proses ini adalah proses penulis menambahkan pergerakan animasi pada laut, kapal dan karakter terlihat terjun ke laut.



Gambar 4.39 Proses kedua karakter memasuki perahu

Proses ini adalah proses penulis menambahkan pergerakan animasi pada laut, kapal dan karakter terlihat kapal pergi dari dataran menuju laut.

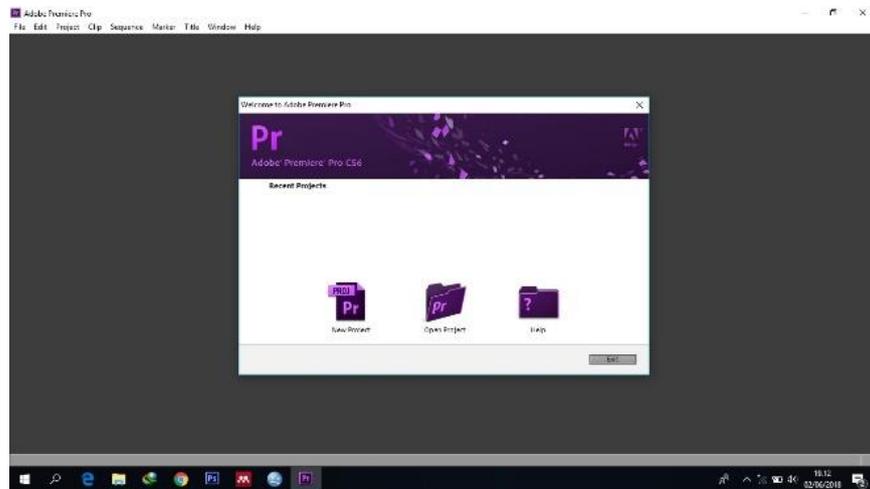


Gambar 4.40 Proses pergerakan animasi pulau dan laut

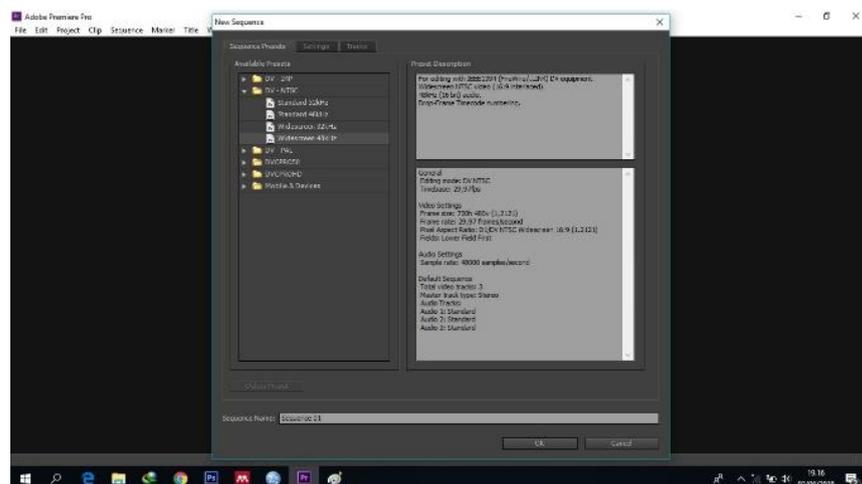
Proses ini adalah proses penulis menambahkan pergerakan animasi pada laut dan pulau terlihat muncul dari sungai musi.

4.2.2 Tahap Pasca produksi

Tahap pengerjaan akhir pada projek film adalah harus mempunyai *software Adobe Premiere*. Langkah yang di lakukan adalah membuka *Software Adobe Premiere + New Project* untuk menggabungkan *scene – scene* yang telah dibuat sebelumnya pada *Adobe Flash CS6*.

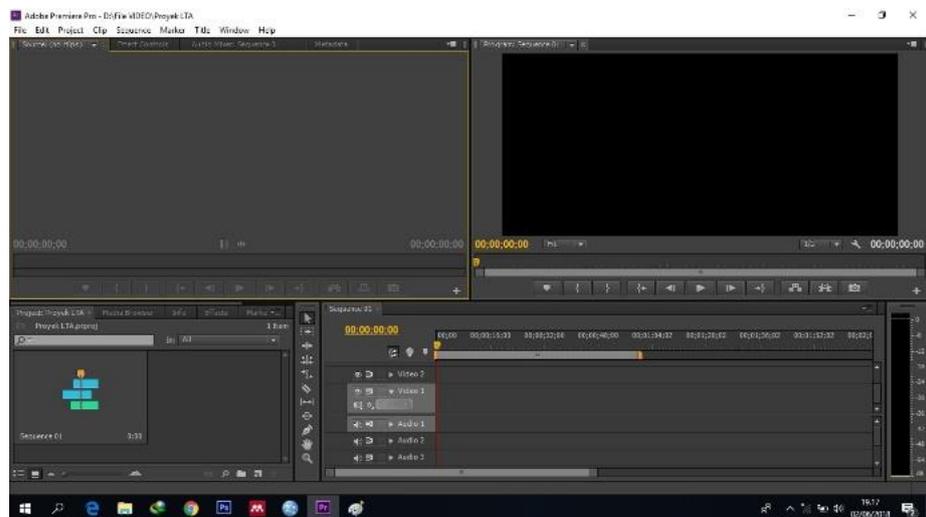


Gambar 4.41 Langkah pertama proses edit film animasi



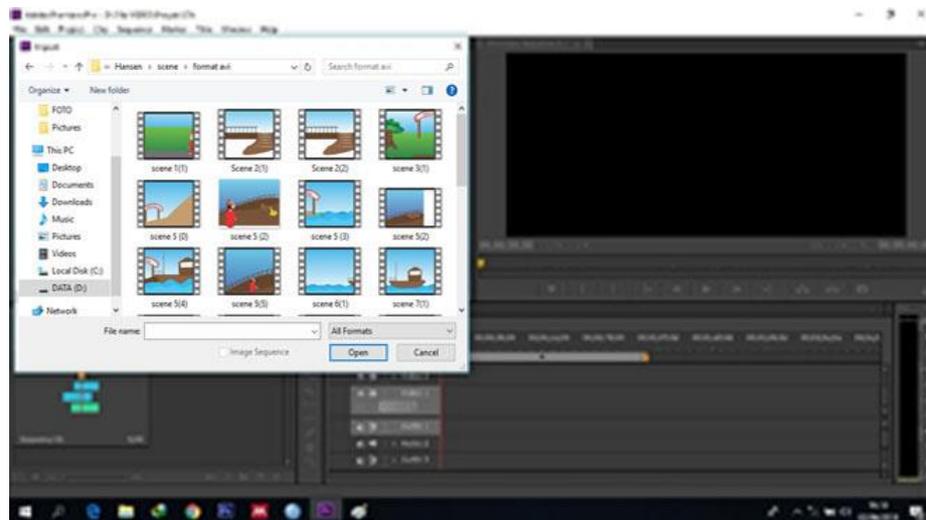
Gambar 4.42 Pengaturan ukuran video

Langkah berikutnya penulis melakukan pengaturan pada format video *frame size 720 x 480 pixel aspect ratio*, kemudian penulis juga memilih format video *custom*.



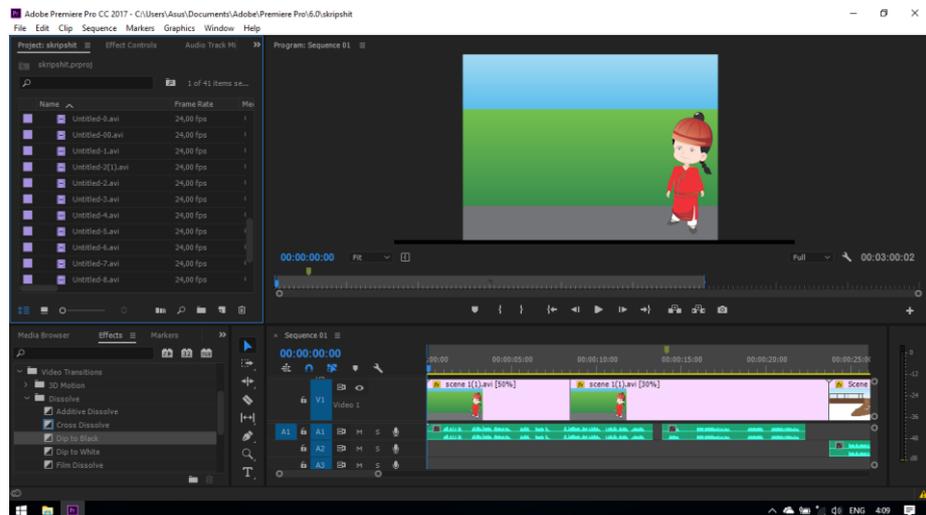
Gambar 4.43 Tampilan layar *Editing*

Proses ini adalah proses memasukkan *file* yang ingin diubah atau dipotong ke dalam layar.



Gambar 4.44 Proses memasukkan *scene – scene*

Pada proses ini penulis memasukkan potongan – potongan *scene* yang telah dibuat, sehingga menjadi suatu film animasi 2D.



Gambar 4.45 Proses penggabungan slide to slide

Pada proses akhir ini penulis menggabungkan seluruh *scene – scene* selain itu juga *video* ditambahkan musik dan pengisian suara pada karakter, agar film animasi 2D tersebut terlihat sempurna.

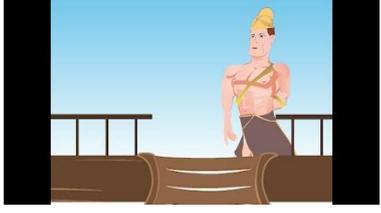
4.3 Hasil dan Pembahasan

4.3.1 Hasil

Hasil adalah gambaran akhir suatu objek secara menyeluruh melalui tahapan proses dalam penguraian masalah yang ada, dalam hal ini analisis diperlukan untuk dapat memperoleh kesimpulan dari permasalahan yang dihadapi. Secara garis besar terdapat beberapa analisis yaitu, analisis visual, huruf, dan warna yang dipakai dalam pembuatan projek, dan di sesuaikan.

Tabel 4.1 Hasil Film Animasi 2 Dimensi Legenda Pulau

Kemaro

NO.	GAMBAR	KETERANGAN
1.		Tan Bun pertama kalinya datang dataran negeri china, ia merasa sangat senang untuk pertama kalinya.
2.		Tan Bun an pun menemui raja Sriwijaya untuk meminta izin untuk membuka usaha ditanah Bumi Sriwijaya.
3.		Raja Sriwijaya pun memperbolehkannya membuka usaha dengan syarat setiap keuntungan yang didapatkannya harus membayar pajak kepada Raja Sriwijaya.
4.		Tan Bun An pun bertemu dengan Tuan Putri Siti Fatimah di tengah pasar. Mereka pun berdialog sesaat.
5.		Hai, sepertinya saya baru ini melihat kamu dipasar ini, siapa namamu? Sebelumnya namaku Siti Fatimah.

6.		Hai, Tuan putri nama ku Tan Bun An, iaa memang aku baru di tempat ini,
7.		Tan Bun An pun menhadap raja Sriwijaya untuk mempersunting Tuan Putri Siti Fatimah.
8.		Setelah mendapat izin mereka pun pergi ke daratan Negeri China untuk menemui ayah dan ibu Tan Bun An.
9.		Setelah pulang dari daratan Negeri China Tan Bun An pun mendapatkan hadiah 7 guci yang didapatkannya dari ayah dan ibunya.
10.		Karena marah Tan Bun An yang hanya tau guci tersebut berisi sayur pun lalu membuang guci – guci tersebut ke sungai Musi. Saat ia mau melempar guci yang terakhir ternyata guci tersebut pecah, barulah ia sadar ternyata didalam guci tersebut terdapat serbuk emas.
11.		Karena merasa bersalah akhirnya Tan bun an dan pengawal serta tuan putri Siti Fatimah pun terjun ke sungai musu untuk mengambil kembali guci – guci tersebut.

12.		<p>Karena mereka bertiga terjun dan tak kunjung muncul ke permukaan sungai. Maka muncul 3 pulau tersebut.</p>
-----	---	---

4.3.2 Pembahasan

Pembahasan mengenai pembuatan film animasi dua dimensi Legenda Pulau Kemarau. Dalam pembuatan film animasi 2D perlu ide dan konsep yang matang karena harus menghidupkan karakter sesuai dengan cerita dan tokoh yang diperankan, dimana tokoh – tokoh di kisah Legenda Pulau Kemarau tersebut penulis hanya mendapatkan informasi secara lisan tanpa adanya foto atau lukisan asli sosok tokoh Legenda Pulau Kemarau. Proses ini adalah proses pencarian ide dan konsep serta gagasan untuk animasi yang akan dibuat. Ide bisa datang dari berbagai hal, salah satunya mewawancarai narasumber. Ide harus memiliki keistimewaan, keunggulan, dan keunikan yang khas sehingga menarik untuk diangkat. Yang terpenting adalah selalu kreatif dalam mencari dan mengolah serta mengembangkan ide tersebut.

Animasi dua dimensi ini memiliki warna-warna yang klasik dan tegas, karena warna tersebut memiliki ciri tersendiri agar terlihat seperti jaman dahulu. Film ini dibuat dan disesuaikan untuk mengingat legenda pulau kemarau di kota Palembang.