

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI FILM KARTUN 2D LEGENDA INDONESIA “RORO JONGGRANG”

Bernadhed¹⁾

¹⁾ Magister Teknik Informatika Amikom

Jl Ringroad Utara, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta Indonesia 55283

Email : bernadtagger@amikom.ac.id¹⁾

Abstraksi

Indonesia merupakan negara dengan berbagai macam suku bangsa yang tinggal didalamnya sehingga memiliki budaya dan adat istiadat yang beragam, salah satu contohnya adalah cerita rakyat atau yang lebih dikenal sebagai legenda. Seiring berjalannya waktu kini cerita rakyat atau legenda kurang diminati oleh masyarakat Indonesia itu sendiri, dikarenakan masuknya cerita-cerita, film dari luar negeri, dan kurangnya upaya masyarakat dalam melestarikan cerita rakyat itu sendiri. Proses perancangan film kartun 2D legenda Indonesia “Roro Jonggrang” menggunakan teknik frame by frame. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data melalui observasi, analisis film, foto, dan video. Sebagai upaya ikut serta melestarikan cerita rakyat, penulis berinisiatif membuat karya untuk mempresentasikan cerita rakyat melalui film animasi 2D yang mengangkat sebuah cerita rakyat yang berasal dari daerah Prambanan. Perancangan film kartun 2D legenda Indonesia “Roro Jonggrang” dibuat melalui 3 tahapan yaitu, pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

Kata Kunci :

Perancangan film kartun 2D, Legenda Indonesia, Teknik frame by frame.

Abstract

Indonesia is a country with various ethnic groups living in it, so it has diverse cultures and customs, one example of which is folklore or what is better known as legend. As time goes by, folklore or legends are becoming less popular among the Indonesian people themselves, due to the influx of stories, films from abroad, and the lack of community effort in preserving folklore itself. The design process for the 2D cartoon film of the Indonesian legend "Roro Jonggrang" uses the frame by frame technique. The method used in this research is a data collection method through observation, analysis of films, photos and videos. As an effort to participate in preserving folklore, the author took the initiative to create a work to present folklore through a 2D animated film that depicts a folklore originating from the Prambanan area. The design of the 2D cartoon film of the Indonesian legend "Roro Jonggrang" was made through 3 stages, namely, pre-production, production and post-production.

Keywords :

2D cartoon film design, Indonesian legend, frame by frame technique

Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya dan adat istiadat yang membuatnya sangat unik dan latar belakang yang menarik, cerita rakyat atau legenda adalah salah satu hasil dari budaya dan adat istiadat yang ada dan diyakini oleh masyarakat daerahnya, namun saat ini cerita rakyat kurang diminati oleh masyarakat Indonesia sendiri, yang membuat masyarakat Indonesia enggan melirik cerita rakyat yaitu masuknya cerita-cerita, film yang berasal dari luar negeri yang membuat masyarakat khususnya anak-anak beralih minat [1].

Animasi adalah urutan *frame* yang ketika diputar dalam *frame* dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar, sehingga harus benar-benar mengetahui setiap detail karakter yang dibuat

.Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut atau “*frame*” yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar menunjukkan berikutnya dalam perkembangan bertahap langkah-langkah [2].

Ada beberapa teknik pembuatan animasi, salah satunya adalah *frame by frame* yang merupakan teknik paling tua dalam pembuatan animasi dan cukup mudah dalam pembuatannya. teknik ini digunakan bahkan sebelum program-program komputer pembuat animasi seperti FLASH atau SWISH ditemukan [3].

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis merumuskan

masalah yaitu “Bagaimana membuat animasi 2D yang berjudul Legenda Indonesia Roro Jonggrang dengan teknik *frame by frame*?”

Untuk itu supaya dapat mudah diterima masyarakat khususnya anak-anak dan remaja maka dibuatlah film animasi legenda Roro jonggrang ini. Tujuan pembuatan film animasi ini adalah untuk mempresentasikan sebuah cerita rakyat populer yang berasal dari Yogyakarta dalam bentuk animasi dan ikut serta melestarikan cerita rakyat Indonesia dengan menggunakan metode *frame by frame*, dengan adanya film animasi Roro jonggrang ini diharapkan ikut menyumbang karya seni dibidang animasi dari dalam negeri.

Landasan Teori

Multimedia adalah suatu kombinasi dari elemen teks, gambar, suara dan video (Vaughan, 2006). Dalam multimedia ada tiga karakteristik yaitu multimedia interaktif, multimedia hiperaktif, dan multimedia linear [4].

Animasi dalam multimedia disebut juga dengan penggunaan computer untuk menciptakan suatu gerak pada *layer* (Suyanto, 2003). Animasi merupakan urutan *frame* dengan kecepatan yang dapat menyajikan gambar bergerak dengan lancar seperti pada sebuah film atau video (Purnama, Bambang Eka : 2013). Ada beberapa macam pembuatan animasi dalam multimedia yaitu animasi cell, animasi frame, animasi sprite, animasi lintasan, animasi spline, animasi vector, animasi karakter, computational animation, dan morphing [5].

Frame by frame adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda (Munir, 2012). Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada *frame* secara berurutan. Semakin banyak gambar yang dibuat pada teknik *frame by frame*, animasi yang dihasilkan akan semakin halus [6].

Gustin suji almi nur handayani (2018) Mahasiswa Amikom Yogyakarta dengan judul Perancangan dan pembuatan film pendek animasi “Tanya Sang Anak” dengan menggunakan teknik *frame by frame*, dalam penelitiannya menjelaskan bagaimana proses pembuatan animasi dengan teknik *frame by frame* secara rinci, mulai dari pra-produksi, produksi, pasca-produksi [7].

Waris pramono, M. Suyanto, Amir fatah sofyan (2017) dalam jurnal “Perbandingan metode *fram by frame* dan *expression* dalam pembuatan animasi dua dimensi” menjelaskan tentang keunggulan dan kekurangan antara kedua teknik tersebut [8].

Gede pasek putra adnyana yasa (2018) dalam jurnal “Animasi sebagai inspirasi pelestarian budaya berkelanjutan” menjelaskan tentang animasi adalah salah satu media untuk melestarikan budaya [9].

Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam membuat film animasi 2D yaitu metode pengumpulan data, metode perancangan dan produksi, metode implementasi [10].

- 1 Metode pengumpulan data dengan menggunakan data kualitatif yaitu data dalam bentuk bukan angka, tetapi dapat berupa teks, dokumen, gambar, foto, artefak, atau objek lain.
- 2 Metode perancangan dan produksi meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.
- 3 Metode implementasi bertujuan untuk mengetahui respon dan kelayakan terhadap animasi yang telah dibuat.

Pembahasan

Perancangan animasi dilakukan dengan tiga tahapan yaitu:

2.1 Pra-produksi

Tahap pra-produksi ini adalah awal dari pembuatan animasi setelah menganalisis kebutuhan sistem. Tahap ini meliputi pembuatan ide dari cerita, tema, *logline*, sinopsis, diagram *scene*, *character development*, naskah, dan *storyboard*. [1].

Pembuatan Kensep Ide Cerita

Ide cerita yang diangkat dalam film ini berasal dari cerita rakyat yang berasal dari Yogyakarta tepatnya daerah Prambanan, yaitu Rorojonggrang yang mengisahkan berdirinya seribu candi dan dua buah sumur sebagai syarat menikahi seorang putri.

Tema

Tema yang diangkat dari cerita rakyat Rorojonggrang ini adalah “Keserakahan dan kelicikan”.

Logline

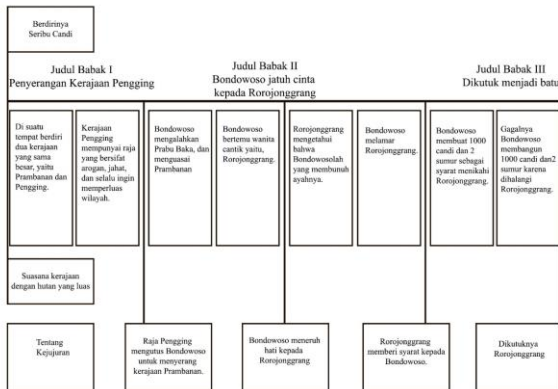
Logline pada animasi cerita rakyat Rorojonggrang ini adalah Bagaimana jika Bondowoso yang telah membunuh ayah Rorojonggrang justru ingin melamar Rorojonggrang, lalu Rorojonggrang menerima lamaran tersebut dengan syarat Bondowoso membangun seribu candi dan dua buah sumur dengan waktu satu malam.

Sinopsis

Menurut cerita, disuatu tempat ada dua kerajaan besar yang berdiri yaitu, Prambanan dan Pengging,

kerajaan Pengging mempunyai raja yang arogan dan membuatnya selalu ingin memperluas wilayahnya, oleh karena itu ia memerintahkan Bondowoso putranya untuk menyerang kerajaan Prambanan dan akhirnya menang. Setelah menguasai kerajaan Prambanan Bondowoso jatuh hati kepada putri dari raja Prambanan yaitu Rorojonggrang dan melamarnya. Rorojonggrang yang benci karena dia tahu bahwa Bondowoso telah membunuh ayahnya tetap menerima lamaran Bondowoso karena takut, untuk mengakalinya ia membuat persyaratan kepada Bondowoso yang sangat sulit, yaitu membangun seribu candi dan dua buah sumur dalam satu malam.

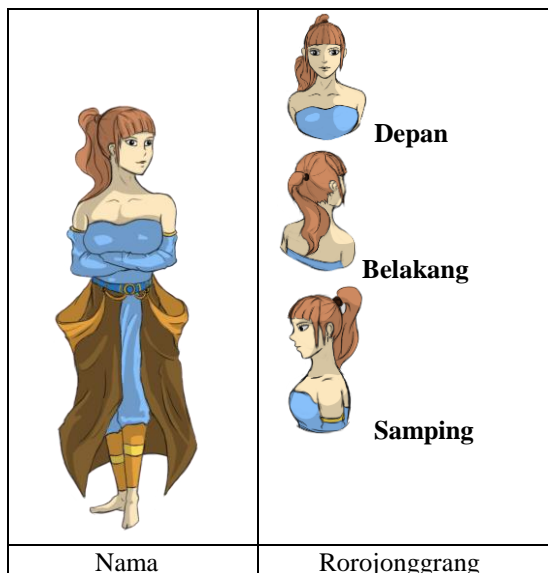
Diagram Scene



Gambar 2.1 Diagram Scene

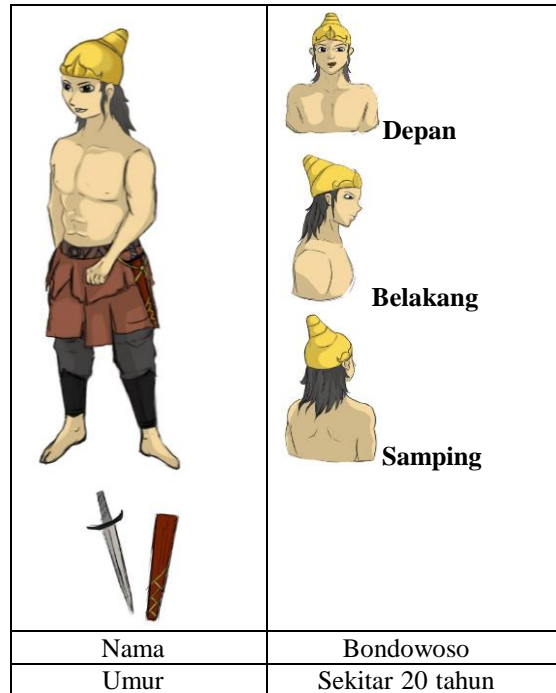
Character Development

Pada sebuah cerita, dongeng tidak terlepas dari sebuah tokoh atau karakter, entah itu benda mati ataupun makhluk bernyawa. Dalam pembuatan karakter pada sebuah cerita harus sesuai dengan watak dan deskripsi dari cerita tersebut. Berikut adalah definisi peran atau karakter pada cerita rakyat Rorojonggrang.



Umur	Sekitar 20 tahun
------	------------------

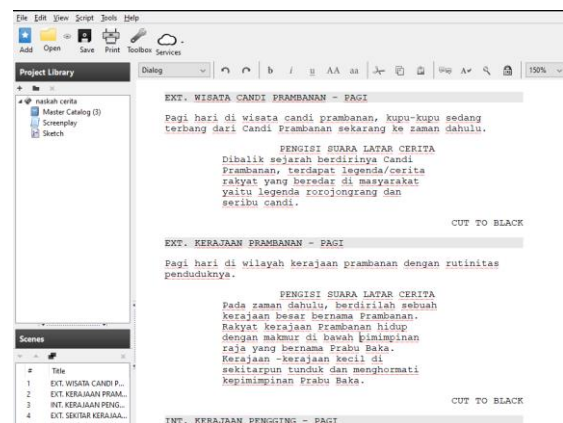
Gambar 2.2 karakter Roro Jonggran



Gambar 2.2 Karakter Bandung Bondowoso

Skenario Dan Naskah

Pembuatan skenario dan naskah bertujuan untuk mempermudah penulis membuat storyboard sebagai tolak ukur pembuatan setiap adegan pada film animasi. Dalam pembuatan naskah film terdapat peraturan, oleh karena itu penulis menggunakan aplikasi Celtx untuk mempermudah pembuatan naskah.



Gambar 2.4 Naskah cerita

Storyboard

Kegunaan storyboard adalah sebagai dasar rancangan gerak objek pada film, storyboard ini

adalah visualisasi dari naskah yang sudah ditulis sebelumnya. *Storyboard* ini nantinya akan dijadikan sebagai acuan penulis dalam membuat film animasi.

2.2 Produksi

Tahap produksi adalah lanjutan dari tahap pra-produksi yang telah dibuat sebelumnya. Tahap produksi meliputi beberapa hal, yaitu pembuatan aset karakter, *coloring*, pembuatan *background*, dan *dubbing* [1].

Pembuatan Aset Karakter

Pada proses ini penulis melihat panduan gerakan animasi dari *storyboard* kemudian mulai pembuatan bahan-bahan gambar karakter yang akan dijadikan animasi pada proses *composite* nanti.

Coloring

Pada proses ini sket karakter yang telah dibuat dengan panduan *storyboard* akan diwarnai.

Backgorund

Pembuatan *background* ini bertujuan untuk memperlihatkan gambaran kejadian, suasana, tempat, dan waktu yang sesuai dengan adegan pada setiap scene animasi, untuk mendapatkan kesan nyata dan lebih menarik.

Dubbing

Proses ini adalah pengambilan suara untuk mengisi karakter dan animasi, dalam proses ini juga pemilihan ilustrasi music untuk backsound animasi. Karena pada animasi yang dibuat oleh penulis tidak memiliki dialog maka pada proses ini hanya pengambilan suara narator, dan pemilihan music untuk mengiringi jalan cerita pada animasi.

2.3 Pasca-produksi

Tahap pasca-produksi ini adalah penggabungan aset yang telah dibuat pada tahap produksi, seperti aset karakter, *background*, *sound effect*, *dubbing* dan lainnya sehingga menjadi satu video utuh, pada tahap pra-produksi ada empat proses yaitu *composite*, *editing*, *rendering*, dan *final output* [1].

Composite

Proses ini adalah penggabungan dari aset karakter yang telah dibuat menjadi potongan-potongan animasi.

Editing

Pada proses ini klip animasi hasil dari *composite* akan dijadikan dalam satu video dan menambahkan music, suara narator, dan menambahkan efek, dan membuang bagian yang tidak diperlukan.

Rendering

Bagian *rendering* adalah bagian akhir yang bertujuan untuk mengubah atau menerbitkan project animasi pada software untuk mendapatkan hasil video dalam format file tertentu sesuai keinginan dan kebutuhan.

Final Output

Untuk hasil akhir dari pembuatan film kartun 2D legenda Indonesia “Rorojonggrang” akan diupload di youtube dengan format mp4 1080p: 1920x1080 dan durasi sekitar 7 menit.

Kesimpulan

Berdasarkan dari keseluruhan uraian maka dapat ditarik kesimpulan mengenai pembuatan film kartun 2D ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan film kartun 2D legenda Indonesia “Roro Jonggrang” dibuat melalui 3 tahapan yaitu, pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Film kartun 2D ini dapat menyampaikan cerita rakyat secara visual, dapat dijadikan hiburan, dan sebagai media pembelajaran tentang kehidupan kepada anak-anak dengan bimbingan orang tua.
3. Untuk hasil akhir dari pembuatan film kartun 2D legenda Indonesia “Rorojonggrang” akan diupload di youtube dengan format mp4 1080p: 1920x1080 dan durasi sekitar 7 menit.

Daftar Pustaka

- [1] Rogeleonick, Aline. 28 Mei 2015. Lindungi Kekayaan Budaya Dengan Ikut Serta Lomba Penulisan Cerita Rakyat. kemdikbud.go.id.
- [2] Purnama, Bambang Eka. 2013. Konsep Dasar Multimedia. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3] Wahana Komputer. 2009. Teknik Pembuatan Animasi Menggunakan Adobe Flash Cs3. Jakarta: Salemba Infotek.
- [4] Vaughan, Tay. 2006. Multimedia: Making It Work edisi 6. Terjemahan oleh Theresia Arie Prabawati dan Agnes Heni Triyuliana. Yogyakarta: Andi.
- [5] Suyanto, M. 2003. Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Andi.

- [6] Munir, 2012, MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: ALFABETA
- [7] Gustin Suji Almi Nur Handayani. 2018. Perancangan Dan Pembuatan Film Pendek Animasi “Tanya Sang Anak” Menggunakan Teknik Frame by Frame. Yogyakarta: Amikom Yogyakarta.
- [8] Pramono, Waris. Suyanto, M. & Sofyan, Amir Fatah. 2017. Perbandingan Metode Frame By Frame Dan Expression Dalam Pembuatan Animasi Dua Dimensi. Jakarta: Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- [9] Yasa, Gede Pasek Putra Adnyana. 2018. Animasi Sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya. Bali: Sekolah Tinggi Desain Bali.
- [10] Sarwono, Jonathan dan Hary Lubis. 2007. Metode Riset Untuk Desain Komunikasi. Yogyakarta: Andi.