

## **Film Animasi 2D Ajisaka “Asal Usul Aksara Jawa”**

**FITRI JAMIAN TI**

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang  
Jl. Nakula 1 No. 5-11 Semarang 50131  
Email : [ami\\_anti@yahoo.com](mailto:ami_anti@yahoo.com)*

---

---

### **ABSTRACT**

The film is the application of a story idea that was visualized in the form of image and sound, there are two central concern here is eksternal internal and filmmakers. Animation is the movement of a motion picture frame-by-frame or the perubahan move the image on every second. To make a good animation must first know the basics of drawing. Animated film is a film made with the help of software animation filmmakers. Animated films are made can be made in the form of 2 Dimension or 3 Dimension. In making animated films that must be considered is the level of one creativity in making and applying new ideas in the process of making animated films. The more creative the idea conveyed attract someone to enjoy animated movies are made. Animated films have certain basics that must be understood, that instill an imagination of a character played, because the bigger the imagination which can be grown on a person as well as the lessons learned are presented, then the film is considered a success.

Final Project Report entitled "Origins of Javascript". Final Project objectives is to provide a showcase animated movie that can be enjoyed by others, as well as the development of folklore raised through multimedia functions in the advancement of multimedia informatics era now.

Keyword: 2D Animation Film " The Origins of Java Script "

#### **1. Pendahuluan**

Legenda atau cerita rakyat adalah cerita pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya

dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/legenda.html>)

Seiring berkembangnya dunia perfilman, semakin banyak film yang diproduksi dengan corak yang berbeda-beda dan banyak

film yang mengangkat cerita tentang legenda atau cerita rakyat. Film animasi pun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Mulai dari rangkaian gambar yang di susun secara konvensional hingga gambar yang disusun dengan cara digital dengan bantuan komputer.

Dari berbagai macam jenis film yang ada, film animasi termasuk dalam klasifikasi pembuatan film berdasarkan *genre*. Penulis memilih film animasi karena memiliki jangkauan wilayah cerita serta *genre* yang sangat luas, seperti drama, fiksi-ilmiah, perang, fantasi, horror, musical, hingga epic sejarah. Walaupun bisa dinikmati oleh semua kalangan, film animasi juga identik sebagai film hiburan anak-anak karena pada kenyataannya sebagian besar film yang di produksi memang ditujukan untuk anak-anak.

Jumlah cerita rakyat atau legenda yang berasal dari

Indonesia dari Sabang sampai Merauke jumlahnya sangat banyak dan beraneka ragam. Legenda atau cerita rakyat adalah cerita masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa. Roro Jongrang, Timun Mas, Si Pitung, Legenda Danau Toba dll, merupakan sederetan cerita rakyat yang ada di Indonesia.

Dari daerah Jawa Tengah dan DIY, cerita rakyat/ legenda terdapat beberapa legenda yang terkenal diantaranya Roro Jongrang, Timun Mas, Bawang merah dan Bawang Putih, Ajisaka, Baru Klinting dll. Dari berbagai macam cerita yang ada penulis mencoba membuat film animasi 2D yang diambil dari cerita rakyat Ajisaka. Kisah Ajisaka ini juga memiliki cerita yang beragam. Salah satunya adalah Asal Usul Huruf Aksara Jawa. Dalam cerita ini diceritakan mengenai seorang pemuda yang sakti mandra guna yang kemudian menjadi pemimpin di kerajaan Majapahit. Di cerita ini juga mengkhisahkan tentang pengabdian, kejujuran

dan tanggung jawab dalam mengemban amanat.

Untuk itulah penulis memilih cerita ini untuk di buat dalam film animasi 2D. Disamping mengandung unsur suri teladan yang baik untuk anak-anak, film ini juga dapat menambah pengetahuan dan refrensi film animasi 2D yang bertema cerita rakyat. Dari berbagai pertimbangan tersebut penulis memutuskan untuk mengangkat cerita rakyat ini menjadi film animasi 2D pendek yang berjudul “ LEGENDA ASAL USUL HURUF AKSARA JAWA”.

## **2. Metode Pengumpulan Data**

### **2.1 Alat Pengumpul Data**

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini menggunakan metode Studi Pustaka/Studi Literatur . Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku literature tentang animasi, flash, cerita rakyat, komik dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan objek

penelitian. Dalam film ini penulis menggunakan sebuah komik Ajisaka yang dibuat oleh Dhila Bayu Pratama, pada Agustus 2011. Film animasi 2D ini mengangkat salah satu episode yang berjudul Asal Usul Aksara Jawa.

### **2.2 Pemilihan Responden / Target Audien**

Target audien dari film animasi 2D ini adalah anak-anak khususnya yang berusia antara 04-12 tahun.

### **2.3 Pemilihan Lokasi**

Banyak teknik yang bisa digunakan dalam membuat sebuah film animasi yang berkualitas dan animasi 2 dimensi menjadi pilihan utama. Dari segi pembuatannya, semua proses dapat langsung dikerjakan dengan bantuan software komputer. Semua data tentang film animasi 2 dimensi ini di dapat dengan cara membaca buku cerita rakyat nusantara Ajisaka. Dan mengambil judul Asal Usul Aksara Jawa.

Agar dapat menampilkan dan menyampaikan cerita dengan baik, dalam film animasi ini menampilkan gambar yang mendekati dengan

cerita yang sebenarnya. Misalnya mengambil setting gambar pedesaan, kerajaan dll.

### 3. Proses Pembuatan Karakter

#### 3.1 Print Out Spesifikasi Dan Karya



#### 3.2 Deskripsi Karya

Proses pembuatan karakter melalui gambar manual dengan alat tulis selanjutnya dijadikan digital dan ditrace melalui **Adobe Flash CS 3**.

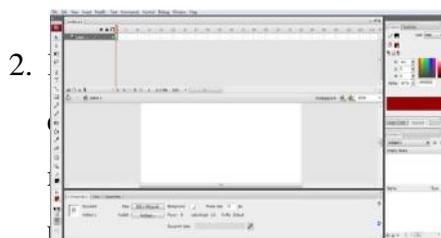
#### 3.3 Analisa Karya

Gambar yang sudah dibentuk menjadi digital ditrace melalui **Adobe Flash CS 3** dengan menggunakan **Line Tool**. Dan untuk pewarnaan menggunakan **Paint Bucket Tool**.

### 4. Tutorial

Langkah – langkah pembuatan karakter mempunyai cara yang sama sehingga penulis menjelaskan salah satunya saja.

#### 1. Buka aplikasi Adobe Flash CS3

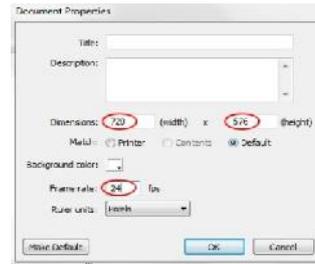


2.

dian atur Document Propertiesnya

Dimensions : Width = 720,  
Height = 576

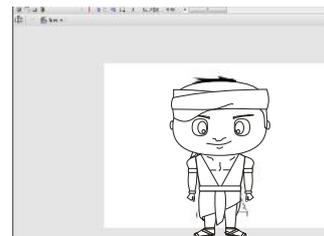
Frame Rate : 24 fps



3. Pertama yang digunakan dalam membuat karakter ini adalah menggambar dengan menggunakan **Line Tool**.

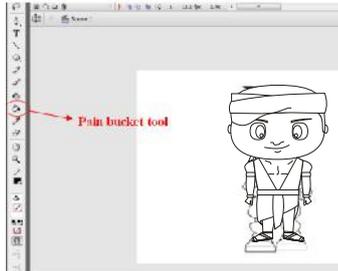


4. Selanjutnya buat gambar karakter dengan menggunakan line tool sesuai dengan gambar sketsa yang telah dibuat

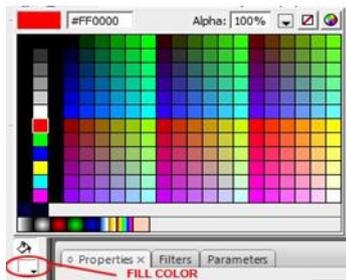


5. Langkah selanjutnya pewarnaan menggunakan **Paint Bucket Tool**

dan pilih warna menggunakan **Fill color.**



6. Pilih warna sesuai karakter yang akan dibuat.



7. Hasil karakter jadi.



## 5. Kesimpulan

Dari hasil penyusunan Proyek Akhir yang berupa film animasi 2D “Asal Usul Aksara Jawa” penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya pembuatan film diharapkan anak usia dini bisa lebih mengenal berbagai macam cerita rakyat.

2. Dengan adanya pembuatan produk berupa film animasi 2D ini, diharapkan dapat menjadi sebuah film animasi yang menarik untuk mengenalkan budaya bangsa.

## 6. Daftar Pustaka

<http://id.wikipedia.org/wiki/legenda.ht>  
[ml](http://id.wikipedia.org/wiki/legenda.ht) diakses 06 Mei 2012 jam 18.00.

<http://Wikipedia.com/film.html> diakses pada 06 Mei 2012 pada jam 19.00.

Chandra. 2007. *7 Jam Belajar Interaktif Flash CS3 untuk Orang Awam*. Palembang:Maxikom

Fanani, A Zaenul, S.Si, M.Kom dan Diginovac. 2007. *Bermain Logika Actionscript Macromedia Flash Pro 8*. Jakarta:

<http://Wikipedia.com/film.html> diakses pada 06 Mei 2012 pada jam 19.00. Media Komputindo

Kusrianto, Adi.2007.*Pengantar Desain Komunikasi Visual*.Yogyakarta: Andi  
<http://id.wikipedia.org/wiki/Definisi>  
[Estika.html](http://id.wikipedia.org/wiki/Definisi) diakses 05 Mei 2012 jam 18.00.