

FILM ANIMASI 2D DONGENG TIMUN MAS

Risal Yoda Pramono

Program Studi Teknik Informatika – DIII

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

122201102147@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Timun mas merupakan salah satu cerita yang berada di daerah Jawa Tengah. Di balik cerita Timun Mas terdapat sebuah cerita yang mengiringinya. Diceritakan tentang seorang ibu yang belum dikarunia anak, ia lalu pergi ke hutan bertemu dengan raksasa. Kemudian, raksasa itu memberikan benih biji timun agar ditanam di halaman rumah dan akan lahir seorang anak gadis. Tapi raksasa itu berkata untuk menyerahkan anak itu kembali untuk disantap apabila anak itu sudah beranjak remaja. Ketika Timun Mas sudah besar datanglah raksasa untuk menagih janjinya. Kemudian si ibu pun mencari bantuan kepada pertapa yang memberikannya bungkusan. Timun mas berlari ketika dikejar oleh raksasa, maka dilemparlah semua bungkusan yang diberikan oleh pertapa tersebut dan akhirnya raksasa itu pun musnah.

Cerita yang menarik tersebut muncul ide untuk memvisualisasikan cerita tersebut kedalam bentuk film animasi karena ingin lebih mengenalkan lagi Timun mas tidak hanya pada wilayah Jawa Tengah namun agar lebih luas lagi dan juga bertujuan untuk menjadikan hiburan dan juga menyampaikan pesan moral yang terdapat pada cerita tersebut, dengan bantuan software Adobe Flash CS3, Cool Edit Pro, dan Adobe Premiere Pro CS3 maka terselesaikanlah Film Animasi 2D Dongeng Timun Mas. Dengan hasil film ini dapat disimpulkan bahwa dengan pemvisualisasian dongeng Timun mas tersebut dapat menghibur bagi yang melihatnya, tersampainya moral dan juga saran yang diberikan adalah untuk memperjelas dan memperhalus dari Film Animasi 2D Dongeng Timun Mas.

Kata Kunci : Timun Mas, Film animasi, Visualisasi.

ABSTRACT

Timun mas is one story that was in the area of Central Java. Behind the Timun mas story there is a story that follows. The story is about a mother who has not been blessed with children, he then went to meet with the giant forestry. Then, it provides seed giant cucumber seeds that were planted yard and the house will be born a girl. But the giant was said to hand over the boy back to eat when the child was a teenager. When Timun mas has big giant came to collect his promise. Then the mother was looking for help to the hermit who gave seeds. Timun mas run when chased by a giant, then throws all seeds are given by the hermit and the giant finally destroyed.

An interesting story is the idea to visualize the story in the form of animated films because they want to be introduced again Timun mas not only on the territory of Central Java, but that more broadly and also aims to make the entertainment and also convey moral messages contained on this story, by Adobe Flash CS3 software assistance, Cool Edit Pro, and Adobe Premiere Pro CS3 then inished 2D Animated Movie Tale Timun Mas. With the results of this film can be concluded that the fabled visualization Timun mas can be entertaining to the viewer, and also the advice given is to clarify and refine the 2D Animated Movie Tale Timun Mas.

Keywords: Timun mas, Animated movie, Visualization

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Ditengah banyaknya film dan sinetron yang ada dilayar kaca, cerita anak atau dongeng sebelum tidur menjadi sebuah kebutuhan dalam keluarga yang masih memiliki anak dibawah umur, atau balita. Kita pasti tidak ingin cerita anak yang mengangkat tema persahabatan, kasih

sayang, dan keluarga menjadi hilang dan tergantikan oleh cerita romantika dan intrik yang banyak dihadirkan ditelvisi. Ditambah lagi dengan cerita mistis yang justru mencuri perhatian anak. Dengan kondisi seperti inilah yang kebutuhan akan cerita atau dongeng anak, dengan semua nilai yang terkandung didalamnya, menjadi hal yang selayaknya kita perhatikan kembali.

Nostalgia masa kecil yang indah dengan mendengarkan cerita

saat kita tidur pasti juga ingin kita terapkan pada masa sekarang atau mendatang. Sebuah dongeng yang bercerita tentang cerita rakyat, tokoh, atau sejarah bangsa tentu membantu tumbuh kembang anak. Cerita anak yang baik dan disesuaikan dengan umur si buah hati juga diyakini akan mampu meningkatkan kecerdasan anak.

Sebuah cerita atau dongeng akan lebih menarik dan akan mudah dipahami apabila dijelaskan dengan bentuk visual daripada dalam bentuk audio,

dalam stimulasi visual dapat bermanfaat bagi perkembangan dan kemampuan dalam tumbuh kembang anak.

Di Indonesia dongeng maupun cerita rakyat sangat banyak di Jawa Tengah yang membawa pesan moral maupun sosial salah satu contohnya adalah cerita timun mas. Salah satu cara melestarikan dongeng timun mas adalah dengan mengangkat cerita tersebut ke dalam film animasi atau kartun.

Cerita timun mas menceritakan tentang seorang gadis remaja yang pada saat umurnya tepat lima belas tahun, timun mas mendapatkan kesusahan dan kebahagiaan sekaligus. Walaupun untuk mendapat kebahagiaan dan

kesenangan itu, Timun Mas harus berjuang keras terlebih dahulu. pantang menyerah, tidak putus asa dan berusaha mencoba lepas dari kejaran raksasa Buto Ijo.

1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Penggunaan animasi dalam pembelajaran memang mempunyai banyak kelebihannya. Saat ini semakin banyak pendidik yang menggunakan animasi dalam menyampaikan materi yang disampaikan dalam menarik perhatian serta mempermudah pemahaman anak dalam belajar. Pembelajaran menggunakan animasi mempunyai banyak manfaat dan keunggulannya. Manfaat secara umum, media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi sehingga kegiatan pemahaman akan lebih efektif dan efisien.

Adapun manfaat dalam menggunakan media visual yaitu mempermudah orang menyampaikan dan menerima materi, fikiran dan pesan serta dapat menghindarkan salah pengertian. Dan mendorong keinginan seseorang untuk

mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajarinya. Media visual dapat mengekalkan pengertian yang didapat dalam buku materi dan sudah berkembang di masyarakat.

Film animasi secara umum telah mengalami kemajuan dan peningkatan yang sangat pesat dibandingkan dulu. Beraneka ragam film animasi yang beredar sukses menarik minat para pecinta film, khususnya pecinta film-film animasi. Film animasi merupakan media yang sangat baik untuk memvisualisasikan dongeng timun mas. Dengan bentuk visual dalam film animasi pesan dalam cerita akan mudah tersampaikan dibandingkan dengan media yang lainya.

Dari berbagai tempat akan ada cerita yang beraneka ragam dibalik tempat tersebut dan juga akan banyak bentuk dalam penyampaian ceritanya, namun untuk menggali pesan yang ada dalam cerita timun mas dengan target audiens anak – anak penulis menggunakan film animasi 2D karena akan lebih luwes penyampaiannya dengan kartun 2D penyampaian ekspresinya lebih terlihat seperti ekspresi

kesedihan, kebahagiaan dan berbagai jenis ekspresi lain akan lebih banyak variasinya, kalau 3D mungkin masih sulit karena harus perhitungkan kerutan di kulit muka dan masih agak terlihat kaku.

Maka dari itu pembuatan film animasi dongeng timun mas dengan menggunakan animasi 2D akan akan lebih menarik minat dari masyarakat, apabila dibandingkan dengan penggunaan jenis animasi lainnya dan pesan yang ada akan lebih mudah tersampaikan.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah :

1. Melestarikan dongeng yang hampir hilang karena pengaruh zaman dengan membuat film animasi 2D yang lebih menarik.
2. Memberikan cerita yang bersifat edukatif yang mampu menumbuh kembangkan emosional anak.

Menanamkan nilai-nilai atau informasi melalui media film animasi.

1.3 Manfaat

1. Bagi Penulis

Penambahan pengalaman dari penulis dalam membuat karya ini. Dapat menjadi tolak ukur kemampuan penulis dalam menguasai materi yang diajarkan pada waktu perkuliahan.

2. Bagi Akademik

Dapat menjadi tolak ukur sampai dimana akademik melakukan visi dan misi dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Orang lain

Memberikan manfaat dengan memberikan pesan moral yang tersampaikan dengan terbentuknya proyek film animasi.

1.4 Metode Pengumpulan Data

1.4.1 Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data atau metode pengumpulan data yang dipilih dan dilaksanakan dalam pengambilan data-data informasi adalah sebagai berikut :

a. Study Literatur

Merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mencari tutorial mengenai film

animasi , dan hal-hal terkait lainnya.

b. Dokumentasi

Merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mengambil gambar yang diperlukan untuk pembuatan film animasi tersebut. adalah SMP IT Harapan Bunda Semarang.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Dongeng

Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal (Nurgiantoro, 2005:198). Pendapat lain mengenai dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi, terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh. (KBBI, 2007 : 274). Senada dengan Lezin dalam bukunya bibliocollège Charles Perrault yang mengatakan bahwa « Le conte est un court récit d'aventures imaginaires mettant en scène des situations et des personnages surnaturels. » Dongeng adalah cerita pendek tentang petualangan khayal

dengan situasi dan tokoh-tokoh yang luar biasa dan gaib

2.2. Film

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, terbitan Balai Pustaka (1990 :242), film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloit untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang dimainkan di bioskop). Film juga diartikan sebagai gambar hidup. Pengertian lebih lengkap dan mendalam tercantum jelas dalam pasal 1 ayat (1) UU Nomor 8 Tahun 1992 tentang Perfilman di mana disebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronika, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem mekanik, elektronik dan/atau lainnya [5]. Film biasa dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan,

pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya dan karena sifat hiburannya, film telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari

2.3. Landasan Estetika

Estetika merupakan hasil dari tindakan manusia dalam melakukan perbuatan yang mempertimbangkan pada dua landasan, yaitu landasan nilai-nilai yang dikandung pada tingkat spiritual, sosial dan budaya, serta landasan ilmu pengetahuan. Kedua landasan tersebut akan memberikan pertimbangan keserasian dengan lingkungan, harmonis dengan kondisi alam serta pemanfaatan unsur alam dalam melakukan pengelolaan dan pengolahan elemen arsitekturnya, serta melalui nilai spiritual akan mendorong seorang perancang pada tindakan desain yang dilakukan sepenuh hati, tulus serta mejunjung kejujuran.

Estetika dalam pengertian konvensional tidak hanya mengacu pada keindahan, tetapi estetika menjadi sebuah wacana dan fenomena. Kata estetika sendiri dikutip dari bahasa Yunani, yakni *aisthetikos* atau *aisthanomai* yang memiliki arti “mengamati dengan

indera”. Ada lima teori tentang estetika, yaitu:

1. Presepsi
2. Cita rasa
3. Produk mental
4. Objek pengamatan
5. Pertimbangan rasa

2.4. Animasi

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.

2.5. Landasan IT

Dewasa Adobe Flash CS3 merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik, untuk keperluan pembangunan situs web

yang interaktif dan dinamis. Adobe Flash didesain dengan kemampuan untuk animasi dua dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek pada pembuatan film animasi.

2.6. Storyboard

Dalam Storyboard dapat diartikan sebagai potongan-potongan gambar sketsa kasar yang merupakan bentuk-bentuk shot atau adegan yang dihasilkan atas dasar shot utama adegan. Storyboard disebut juga dengan naskah dalam bentuk gambar. Adanya storyboard memiliki fungsi-fungsi, antara lain :

1. Standar atau acuan dari apa yang nantinya akan dibuat.
2. Sebagai rujukan bagi si pembuat.
3. Standar pengawasan hasil pembuatan.

3. METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1. Pemilihan Alat dan Bahan

Dalam suatu proses pembuatan film animasi pemilihan alat dan bahan sangat berpengaruh terhadap hasil karya yang di hasilkan. Kriteria-kriteria tertentu harus dijadikan patokan agar

kualitas film animasi yang di hasilkan dapat maksimal. Untuk itu dibutuhkan suatu metode dalam mengambil keputusan alat dan bahan seperti apa yang harus di gunakan dalam pembuatan film animasi

3.2. Teknik dan Proses Berkarya

Dalam proses penciptaan sebuah karya dibutuhkan teknik-teknik tertentu yang tidak hanya dalam penguasaan perangkat lunak namun juga teknik-teknik pendukung lainnya. Adapun teknik-teknik yang digunakan dalam proses penciptaan karya adalah sebagai berikut:

3.3. Proses atau Prosedur Berkarya

Ide pokok dalam sebuah produk film animasi harus di pikirkan secara matang, dengan pemikiran yang tepat maka ide yang kreatif akan menjadikan suatu produk film animasi akan menarik serta akan lebih mudah diterima oleh penonton. Menentukan ide pokok yang berupa konsep film animasi yang akan dibuat dengan alur yang sesuai dengan tema yang telah dtentukan.

3.4. Storyboard

Sebelum penulis melakukan proses pembuatan MPI editing, terlebih dahulu penulis menyusun skenario kemudian merancang storyboard berdasarkan skenario yang telah dirancang.

4. HASIL KARYA

4.1 Screenshot Film Animasi

Film animasi ini dimulai dari

Dalam pembuatan karya Film Animasi 2D Dongeng Timun Mas terdapat proses yang panjang dalam pembuatannya. Diantara prosesnya adalah sebagai berikut:

4.1.1 Desain Karakter



Gambar 4.1 Desain Karakter

Karya yang pertama dihasilkan dalam pembuatan Film animasi Dongeng Timu as ialah pembuatan karakter, dimana karakter dalam film ada tiga tokoh yang berperan dalam berjalannya film.

Karakter pertama ialah karakter Timun Mas remaja yang berusia 16 tahun. Karakter yang kedua ialah Mbok Sirni ibu dari Timun Mas. Dan yang ketiga adalah Buto Ijo.

4.1.1.2 Analisis Karya

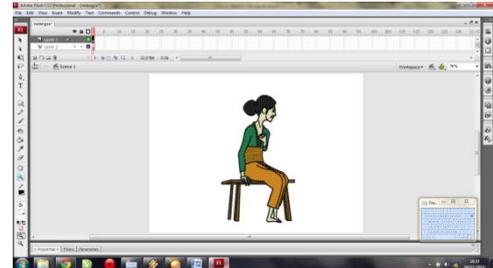
Karya penulis merupakan karya yang mengangkat dari cerita yang telah ada sehingga penggambaran karakter hanya mengikuti alur cerita misal pada karakter pertama merupakan karakter dari Timun Mas yang masih berusia remaja, disini penulis mendesain sendiri karakter namun dengan bentuk yang telah digambarkan dalam cerita yang ada.

- 1) Pertama ialah karakter dari Mbok Sirni. Setelah kita masuk halaman kerja pilih *Pen tool* kemudian bentuk karakter hingga menjadi kerangka karakter.



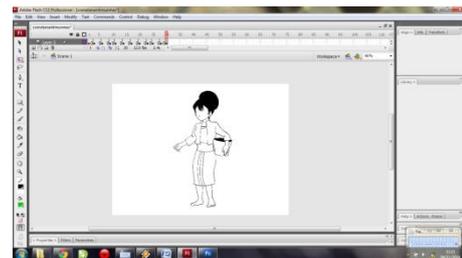
Gambar 4.3 Sketsa Mbok Sirni

- 2) Untuk memberikan pewarnaan kita bisa menggunakan *Tool Paint Bucket* kemudian pilih warna yang sesuai dengan karakter yang ada dan juga disesuaikan keselarasannya.



Gambar 4.4 Mbok Sirni

- 3) Kemudian setelah karakter yang pertama telah jadi kita bisa melanjutkan untuk menyusun karakter yang selanjutnya yaitu karakter Timun Mas, caranya sama dengan pembuatan karakter yang pertama tadi kita bisa menggunakan *Pen tool* untuk membuat Sket karakter Nyai Selakanta.



Gambar 4.5 Sketsa Timun

- 4) Pilih *fill colour* untuk mencari warna yang sesuai dan *eyedropper tool* untuk mengambil warna dan warnai Sket dengan menggunakan *paint bucket tool*, ada beberapa bagian yang diberikan effect bayangan dengan warna yang agak

digelapkan dengan menggunakan *paint bucket tool* lalu di beri warna hitam, lalu *opacitynya* di kurangi menjadi 20%.



Gambar 4.6 Timun Mas

- 5) Selanjutnya pembuatan nenek yang bernama Pertapa caranya sama seperti sebelumnya yaitu menggunakan *gambar yang telah discan*.



Gambar 4.7 Sketsa Pertapa

- 6) Pewarnaan karakter dari Pertapa disesuaikan dengan karakter tokoh tersebut. Pada beberapa bagian menggunakan warna hitam yang di beri *opacity* 20% sehingga Nampak mempunyai kesan ruang.



Gambar 4.8 Pertapa

- 7) Lalu membuat karakter Buto Ijo yang juga menggunakan *gambar yang telah di Scan*.



Gambar 4.9 Sketsa Buto Ijo

- 8) Pewarnaan pada pewarnaan karakter Buto Ijo menggunakan *paint bucket tool*, untuk bayangan menggunakan warna hitam yang *opacitynya* dikurangi menjadi 20%.



Gambar 4.10 Buto Ijo 2

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penyusunan Proyek Akhir ini yang berupa pembuatan film animasi yang berjudul “Animasi 2D Dongeng timun Mas”, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Dalam memvisualisasikan Dongeng Timun Mas dapat disimpulkan bahwa pemvisualisasian cerita

dapat memberikan hiburan kepada yang menyaksikan.

- 2) Film animasi merupakan bentuk komunikasi yang berisi unsur audio visual yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada penonton dengan kemasan yang menarik.

Untuk membuat sebuah film animasi yang baik, perlu dilakukan beberapa tahapan yang jelas. Dengan demikian proses pembuatan film animasi dapat dilakukan dengan lancar karena sudah dirancang dalam konsep dan cerita yang terarah..

5.2 Saran

Dari analisa dan implementasi yang dilakukan, film animasi ini masih memiliki kekurangan. Maka penulis mengharapkan saran guna mengembangkan film animasi ini lebih lanjut. Saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

- 1) Dalam pembuatan film animasi, sebaiknya karakter dibuat dengan lebih proposional. Untuk membuat suatu film animasi yang baik dan menarik, diperlukan imajinasi dan kreatifitas yang baik pula serta detail gambar disetiap bagian karakter juga harus ditonjolkan.

- 2) Dalam pembuatan ilustrasinya alangkah baiknya dibuat dengan sebaik-baiknya, pergerakan dari karakter lebih diperhalus.
- 3) Dalam pemberian *dubbing sound* pada karakter haruslah jelas, tanpa ada noise.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sambang Sari, Sumbi. 2009. *Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara*. Jakarta: Wahyu Media
2. Hidayat, Kidh. 2002. *Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara*. Surabaya: CV. Pustaka Agung Harapan.
3. Diginovac, et al. (2008). *Draw and Animate with Flash (Menggamabr dan Menaganimasi menggunakan Flash)*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
4. Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
5. Naibaho, Kalarensi (2008). *Film : Aset Budaya Bangsa Yang Harus Dilestarikan!*. Jakarta: Visi Pustaka
6. Purnomo, Andi. (2002). *Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi.
7. Safanayong, Yongki. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Cet. 2. Jakarta: Buana Printing.
8. Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi Dalam Desain*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
9. Artsiyanti, Diba. (2007). *Bagaimana Meningkatkan Mutu Hasil Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah*. Artikel
10. Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Ed 1. Yogyakarta: Andi
11. <http://www.ideanimasi.com/2011/08/14/sejarah-dan-prinsip-animasi/>, di akses pada tanggal 14 September 2014
12. <http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/163-Timun-Emas>, Diakses pada tanggal 3 September 2014
13. <http://www.pengertianahli.com/2013/12/pengertian-dongeng-dan-jenis-dongeng.html>, Diakses pada tanggal 1 September 2014
14. <http://bidanku.com/manfaat-cerita-dongeng-anak-anak-bagi-perkembangan-buah-hati-kita>, Diakses tanggal 3 September 2014