

PEMBUATAN FILM ANIMASI CERITA RAKYAT CURUP BERDARAH DI DAHAN LANGIT DI DINAS PARIWISATA OKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Tuti Sulistiawati¹, Alfi Riansyah², Rusidi³, Samuel Anoy⁴

^{1,4} Program Studi Sistem Informasi, STMIK Mahakarya
^{2,3} Program Studi Manajemen Informatika, AMIK AKMI Baturaja
Korespondensi E-mail: alfiriansyah11@gmail.com

ABSTRAK

Film kartun adalah serangkaian gambar yang di ambil dari objek yang bergerak. Gambar tersebut kemudian diproyeksikan ke sebuah layar, dan memutarnya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar hidup. Saat ini banyaknya kurang minat pembaca di generasi dan melupakan akan nilai sejarah dan budaya yang ada seiring berkembangnya zaman Maka dari itu penulis mencoba membuat Film Animasi Cerita Rakyat Curup Berdarah Di dahan Langit Menggunakan Adobe Flash CS6 yang bertujuan untuk mempermudah pihak Dinas Pariwisata OKU dalam menyampaikan tujuan untuk menjaga serta melestarikan sejarah yang ada melalui film. Metode pengumpulan data yang di gunakan dalam pembuatan Film Animasi Cerita Rakyat Curup Berdarah Di Dahan Langit Menggunakan Adobe Flash CS6 adalah metode *Referensi*, metode *Experimen*. Hasil dari penelitian tugas akhir sebuah film kartun yang berjudul Pembuatan Film Animasi Cerita Rakyat Curup Berdarah di Dahan Langit Menggunakan Adobe Flash CS6.

Kata Kunci: Film Animasi, Cerita Rakyat dan Dinas Pariwisata OKU.

MAKING ANIMATED PEOPLE'S STORY ANIMATED BLOOD ON THE SKY OF THE SKY IN OKU TOURISM SERVICE USING ADOBE FLASH CS6

ABSTRACT

Cartoon film is a series of images taken from a moving object. The image is then projected onto a screen, and rotated at a certain speed to produce a vivid image. At present there are many readers who lack interest in generations and forget about the historical and cultural values that exist with the development of the times. Therefore, the author tries to make an Animated Folklore Film Curup Bloody in the Sky Using Adobe Flash CS6 which aims to facilitate the OKU Tourism Office in conveying its objectives to preserve and preserve existing history through film. The data collection method used in making the Animated Folklore Film Curup Bloody in the Sky Using Adobe Flash CS6 is the reference method, the experimental method. The results of the final project research a cartoon film entitled Making Animated Folklore Films Curup Bloody in Dahan Langit Using Adobe Flash CS6.

Keywords: *Animated Film, Folklore and the OKU Tourism Office*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan teknologi informasi saat ini telah berkembang pesat, baik dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi maka semakin banyak pilihan aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan manusia. Penggunaan teknologi informasi tidak hanya untuk mempercepat penyelesaian pekerjaan namun penggunaan teknologi informasi juga dapat digunakan sebagai sarana berkreasi dan menuangkan ide-ide serta gagasan-gagasan untuk dapat dikembangkan lagi, seperti pembuatan artikel, media pembelajaran, pengolahan sistem informasi, dan film kartun. Penggunaan teknologi informasi dalam pembuatan film kartun telah lama dilakukan. Dengan keunggulan yang dimiliki, film kartun telah banyak menarik perhatian orang, seperti pada bentuk yang unik, warna yang indah, bentuk dan gerakan animasi yang lembut. Tidak heran bila teknologi informasi menjadi sarana paling penting untuk membuat film kartun. Dengan berbagai jenis aplikasi yang digunakan maka dihasilkan berbagai film kartun yang berbeda dari bentuk maupun warna. Dalam pembuatan film kartun dibutuhkan imajinasi dan kemampuan desain yang tinggi supaya film kartun yang dihasilkan terlihat lebih nyata. Cerita rakyat Curup Berdarah Di Dahan Langit memiliki banyak nilai moral dan budi pekerti yang sangat bagus untuk menjadi bahan pengajaran moral pada anak, tidak boleh angkuh dan sombong, bertanggung jawab atas apa yang telah diperbuat, serta menghormati orang yang lebih tua. Cerita rakyat merupakan salah satu tradisi lisan yang memiliki nilai-nilai budaya yang sudah di lupakan oleh masyarakatnya saat ini. Karena sumber cerita rakyat yang berasal

dari orang tua dahulu, belum tentu mereka wariskan kepada anak cucunya. Kenyataan di lapangan saat ini membuktikan bahwa ada cerita yang versinya berbeda-beda namun memiliki nilai yang sama, bahkan ada cerita yang hanya di ingat sebagian-sebagian saja sehingga tidak di dapatkan cerita yang utuh atau tidak diketahui secara keseluruhan dan dengan ditambah kemajuan teknologi pada umumnya masyarakat sekarang lebih memilih mengakses di internet sehingga sangat memungkinkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya pun akan hilang.

Dinas Kepariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu merupakan instansi pemerintah yang membantu di bidang tanggung jawab dalam pelaksanaan program pembangunan sektor kepariwisataan serta mengembangkan dan melestarikan keanekaragaman kebudayaan Dinas Pariwisata Kabupaten Ogan Komering Ulu, beralamat di Jl. Mayor Iskandar, Baturaja Timur Kabupaten Ogan Komering Ulu Provinsi Sumatera Selatan. Kurangnya media penyampaian informasi serta minat pembaca karena kemajuan teknologi mengani cerita rakyat dan sejarah yang ada di Kabupaten Ogan Komering Ulu sendiri dan banyaknya anak dijamin sekarang yang tidak mengetahui mengenai cerita Curup Berdarah Di Dahan Langit, salah satu faktor penyebabnya adalah makin tahun ke tahun orang tua sudah jarang menceritakan mengenai cerita rakyat ini, selain itu kurangnya media yang menarik dapat di akses untuk lebih mengenal tentang cerita Curup Berdarah Di Dahan Langit ini.

Maka oleh karena itu penulis mencoba membuat film kartun yang berjudul Cerita Rakyat Curup Berdarah Di Dahan Langit, agar dapat mudah di pahami di setiap kalangan serta tetap menjaga keutuhan dan tidak melupakan nilai-nilai budaya dan sejarah yang ada di daerah Kabupaten

Ogan Komering Ulu.

II. TINJAUAN PUSTAKA

FILM

Menurut Gamble (1986), berpendapat bahwa film adalah sebuah rangkaian gambar statis yang direpresentasikan dihadapan mata secara berturut turut dalam kecepatan yang tinggi.

Menurut Jean Luc Godard Sineas New Wave Asal Prancis Mengilustrasikan film sebagai papan tulis. Sebuah film yang revolusioner dapat menunjukan bagaimana perjuangan senjata dapat dilakukan

ANIMASI

Menurut Vaughan (2004), Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang member kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Banyak aplikasi multimedia yang menyediakan fasilitas animasi.

EDUKASI

Dalam undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun metode pengumpulan data dalam melakukan penelitian yaitu :

a. Metode Referensi

Yaitu pengumpulan data secara tidak langsung dari sumber sumbernya yang diperoleh dari buku-buku dan internet.

b. Metode Interview

Yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan.

RANCANGAN PEMBUATAN FILM ANIMASI

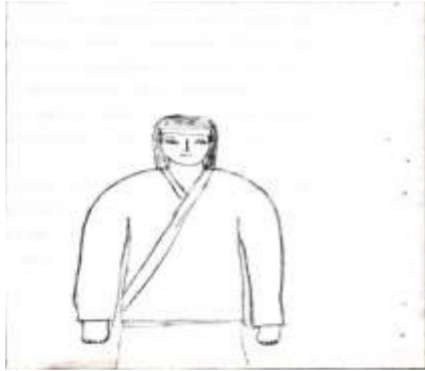
Desain karakter



Gambar 1. Batin Sengayu



Gambar 2. Yabun



Gambar 3. Tuan Permata Jagad



Gambar 7. Tampilan Tuan permata Jagad mengobrol dengan BatinSengayu setelah berlatih.

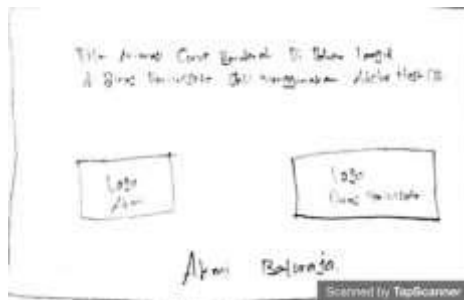


Gambar 4. Kepala Dusun



Gambar 8. Tampilan Yabung Mengumpulkan orang abung

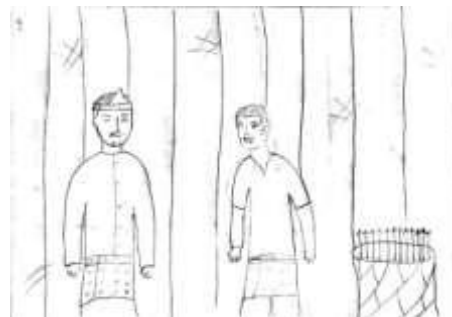
Storyboard



Gambar 5. Tampilan Intro 1



Gambar 6. Tampilan Intro 2



Gambar 9. Tampilan Batin Sengayu menemui Kepala Dusun untuk menjelaskan maksud dan tujuannya



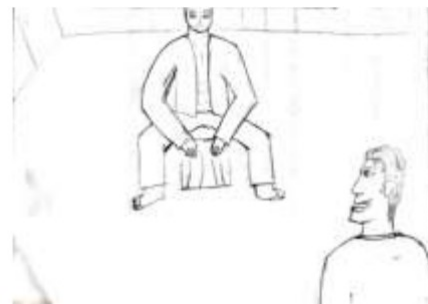
Gambar 10. Tampilan Batin Sengayu Berjalan keluar desa



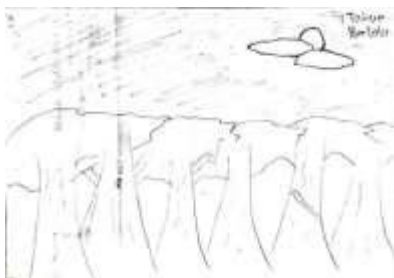
Gambar 14. Tampilan Salah seorang anak buah Yabun yang sedang menguping pembicaraan petani



Gambar 11. Tampilan Batin Sengayu yang sedang bertapa di dahan ranting pohon



Gambar 15. Tampilan Anak buah Yabun menyampaikan apa yang ia dengar dari petani desa



Gambar 12. Tampilan menampilkan 1 tahun setelah pertapaannya



Gambar 16. Tampilan Orang Abung yang siap berperang



Gambar 13. Tampilan Warga yang tak sengaja melihat seseorang(Batin Sengayu) di dahan pohon yang cukup tinggi



Gambar 17. Tampilan Batin Sengayu secara terang terangan mendatangi Yabun (Pemimpin Orang Abung)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil yang didapatkan dari penelitian Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah “Film Animasi Cerita Rakyat Curup Berdarah Di Dahan Langit Di Dinas Pariwisata OKU menggunakan Adobe Flash CS6. Didalam film ini terdiri dari beberapa tampilan yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun tampilan beberapa tampilan dari “Film Animasi Cerita Rakyat Curup Berdarah Di Dahan Langit” adalah sebagai berikut :



Gambar 18. Tampilan Intro 1



Gambar 19. Tampilan Intro 2



Gambar 24. Tampilan Tuan permata Jagad mengobrol dengan BatinSengayu setelah berlatih.



Gambar 25. Tampilan Yabun Mengumpulkan orang abung



Gambar 20. Tampilan Batin Sengayu menemui Kepala Dusun untuk menjelaskan maksud dan tujuannya



Gambar 21. Tampilan Batin Sengayu Berjalan keluar desa



Gambar 22. Tampilan Batin Sengayu yang sedang bertapa di dahan ranting pohon



Gambar 23. Tampilan menampilkan 1 tahun setelah pertapaannya



Gambar 24. Tampilan Warga yang tak sengaja melihat seseorang(Batin Sengayu) di dahan pohon yang cukup tinggi



Gambar 25. Tampilan Salah seorang anak buah Yabun yang sedang menguping pembicaraan petani



Gambar 26. Tampilan Anak buah Yabun menyampaikan apa yang ia dengar dari petani desa



Gambar 27. Tampilan Orang Abung yang siap berperang



Gambar 28. Tampilan Batin Sengayu secara terang terangan mendatangi Yabun (Pemimpin Orang Abung)

Pembahasan

Langkah-langkah untuk melakukan pembuatan sebuah animasi kartun pada Adobe Flash CS6 adalah sebagai berikut :

Pembuatan Gambar

Langkah-langkah untuk melakukan pembuatan gambar Adobe Flash CS6 adalah sebagai berikut :

- Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi Adobe Flash Profesional CS6, dengan cara klik menu start, all program, Adobe Flash Profesional CS6 atau pilih double klik icon pada desktop.
- Setelah tampilan Adobe Flash Profesional CS6 muncul, maka atur stage atau lembar kerja, dengan ketentuan dimensions = 1280 px (width) x 720 px (height) dan frame rate = 24 fps pada document properties. Adapun tampilan dari document properties Adobe Flash Profesional CS6 adalah sebagai berikut :



Gambar 29. Tampilan *Document Properties*

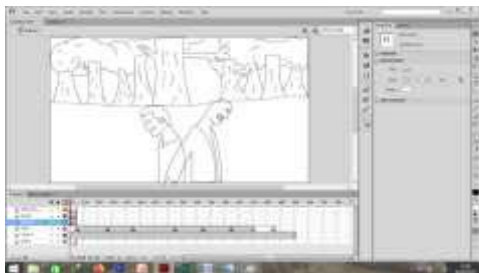
c. Langkah selanjutnya adalah pembuatan, dalam pembuatan film ini menggunakan 2 teknik yaitu :

- 1) Menggambar dengan kertas, setelah selesai digambar lalu di scan agar dapat masuk kedalam computer, dengan tipe file penyimpanan yaitu bitmap image, setelah itu pemanggilan gambar yang telah di scan kedalam Adobe Flash Profesional CS6 dengan cara klik file lalu arahkan kursor ke import setelah itu pilih import to stage. Seperti gambar berikut ini :



Gambar 30. Tampilan pengambilan gambar

Selanjutnya setelah gambar masuk kedalam stage lalu klik *layer 2* untuk menggambar diatas *layer 1*, dengan cara mengikuti garisnya, seperti gambar berikut ini :



Gambar 31. Tampilan objek gambar

Lalu klik *OK* sampai gambar tersebut dapat di blok atau diseleksi.

- 2). Menggambar langsung didalam stage menggunakan toolbar yang tersedia pada area kerja *Adobe Flash Profesional CS6*

misalnya *Line Tool (N)* dengan *icon* berbentuk garis miring, klik *key frame* pada *frame* awal sebelum membuat objek tersebut sampai sempurna. Seperti gambar berikut ini :



Gambar 32. Tampilan objek gambar

Kemudian diteruskan dengan pembuatan animasi gerak pada objek gambar sesuai dengan karakter yang diinginkan sehingga mengungkapkan suatu maksud dan tindakan tertentu pada setiap adegan dalam cerita *film* yang diinginkan, adapun teknik animasi *frame by frame* dan *motion tween*, tetapi sebagian teknik yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah teknik animasi *frame by frame*. Adapun cara untuk membuat animasi *frame by frame* yaitu dengan menggambar berbeda dari gambar yang sebelumnya di *frame* yang berbeda juga agar dapat menghasilkan animasi yang bergerak.



Gambar 33. Tampilan teknik animasi *frame by frame*

Sehingga animasi gerak sempurna dan mencapai *frame* tertentu, maka hasil animasi tersebut dapat dilihat dengan cara menekan *ctrl+enter* pada *keyboard* untuk melihat keseluruhan animasi yang dibuat atau mengklik pada posisi *frame* yang diinginkan

lalu tekan *enter* untuk melihat animasi secara sebagian. Setelah semuanya selesai klik *file* pilih *save* untuk menyimpan animasi tersebut.

Pengeditan Suara

Untuk melakukan pengisian suara, kita terlebih dahulu harus merekamnya kemudian disesuaikan dengan adegan dalam animasi yang telah kita buat pada *Adobe Flash CS6*. Untuk perekaman suara pada proses pembuatan tugas akhir ini yaitu menggunakan aplikasi *Adobe Audition CS6*.



Gambar 34. Tampilan contoh perekaman suara

Proses Editing

Setelah *file* telah menjadi *windows* AVI dari hasil *export movie*, maka *file animasi* kartun tersebut dapat di *edit* dan digabungkan pada aplikasi *Adobe Premiere Pro CS6* agar lebih menarik dan dapat ditonton pada VCD ataupun DVD player. Adapun proses *editing* dan penggabungan adalah sebagai berikut :



Gambar 35. Tampilan proses penggabungan

f. KESIMPULAN DAN

SARAN A. Kesimpulan

1. Proses pembuatan film Animasi ini meliputi beberapa tahapan antara lain; Persiapan, dalam hal ini dimaksudkan penentuan tema atau cerita, kemudian pemilihan gerak objek gambar sesuai dengan karakter.
2. Film kartun merupakan salah satu cara untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat akan banyaknya cerita-cerita berdasarkan kehidupan sehari-hari dimana pesan dan hikmah yang baik bisa diambil.

B. Saran

1. Persiapan cerita ini kedepannya bisa mengangkat cerita daerah yang nantinya akan di buat film
2. Proses pembuatan animasi untuk selanjutnya di harapkan lebih di perhalus gerakan animasi pada objek dan gambar karakter memiliki sifat atau ciri khas tersendiri.
3. Dalam pembuatan film kartun ini penulis hanya menggunakan program aplikasi yang berbasis *2D*, untuk selanjutnya diharapkan jenis animasi yang digunakan yaitu berbasis *3D* agar animasi kartun tampak lebih hidup dan nyata.
4. Dalam pembuatan film cerita rakyat ini banyak sekali sisi positif yang bisa kita ambil.
5. Dalam pembuatan film cerita rakyat ini penulis berharap setiap generasi tetap memegang teguh akan nilai-nilai sejarah dan budaya yang ada tanpa melupakan sesuatu yang telah ditinggalkan oleh leluhur dan tidak tertutup oleh zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Dedi Jubaedi. 2018. Model Pembelajaran Kosakata Tiga Bahasa Berbasis Game. *Jurnal Media Pembelajaran*. 103(3): 102-108.
- Dody Suryo Hartono. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris Theme I Have A Pet untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting. *Jurnal Media Pembelajaran*.
- Herlina, & Musliadi, 2019, *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hidayat, Taufan. 2015. Film Animasi Dampak Gadget di Lingkungan Sosial AMIK AKMI Baturaja. *Tugas Akhir*. Baturaja: Perguruan Tinggi AMIK AKMI Baturaja.
- Komputer, Wahana. 2013. *Shortcourse Adobe Premiere Pro CS6*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Limbong, Tonni, & Janner Simarmata. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Medan: yayasan Kita Menulis.
- Mabruri, Anton. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Drama*. Jakarta: PT. Grasindo.
- MADCOMS. 2013. *Adobe Flash CS6: Mahir dalam 7 Hari*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Prayitno, Tri. 2015. Pembuatan Permainan (Game) Edukasi Operasi Bilangan untuk Sekolah Dasar Menggunakan *Adobe Flash CS3. Tugas Akhir*. Baturaja: Perguruan Tinggi AMIK AKMI Baturaja.
- Rosy, Cahyo, dkk. 2007. *Student Guide Series: Adobe Premiere Pro*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wahyuningsih, Sri. 2019. *Film dan Dakwah Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Surabaya: Media Sahabat Cendikia.