

MEMBUAT FILM KARTUN ASAL MULA DUSUN DURIAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Abdurahman Hidyah¹, Rizki Ario Pradipta², Rika Bherta³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, STMIK Mahakarya

Korespondensi e-mail: rizki.ry07@gmail.com.

Abstrak

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu adalah dinas yang bertugas dan bertanggung jawab dibidang kepariwisataan dan kebudayaan di wilayah Kabupaten Ogan Komering Ulu. Ada banyak cerita rakyat yang ada di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu. Dari sekian banyak cerita rakyat yang ada saat ini, masih terdapat cerita rakyat yang diperkenalkan dalam bentuk cerita tertulis maupun lisan sehingga masyarakat kurang mengetahui informasi akan cerita didaerah tersebut untuk mengenal lingkungan dan budaya yang ada pada daerah nya. Tujuan dari pembuatan Film Kartun ini adalah agar masyarakat dapat mengetahui kisah cerita rakyat yang ada di Kabupaten Ogan Komering Ulu dalam bentuk film kartun. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data yang dibutuhkan yaitu: (1) Metode Refrensi yaitu pengumpulan data yang diperoleh dari buku-buku dan internet. (2) Metode Wawancara yaitu pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada kasubag Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Ogan Komering Ulu. (3) Metode Observasi yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan ke Desa Durian. Adapun hasil yang di dapat dari penelitian tugas akhir yang dilakukan penulis Film Kartun Asal Mula Desa Durian Cerita Rakyat Kabupaten Ogan Komering Ulu yang menarik dan bermanfaat serta dianggap fleksibel dan disukai tiap kalangan.

Kata Kunci : Film Kartun, Adobe Flash CS6, Cerita Daerah.

MAKING CARTOON FILM OF ORIGIN OF DUSUN DURIAN USING ADOBE FLASH CS6

Abstract

The Ogan Komering Ulu Regency Tourism and Culture Office is the office tasked with and responsible for tourism and culture in the Ogan Komering Ulu Regency. There are many folklore in the Ogan Komering Ulu District Tourism and Culture Office. Of the many folk tales that exist today, there are still folktales that are introduced in the form of written or oral stories so that people are less aware of information about the stories in the area to get to know the environment and culture that exists in their area. The purpose of making this cartoon film is so that people can find out the stories of folklore in Ogan Komering Ulu Regency in the form of cartoons. In this study the researchers used several methods to obtain the required data, namely: (1) The Reference Method, namely the collection of data obtained from books and the internet. (2) Interview Method that is collecting data by asking questions directly to the Head of the Office of Tourism and Culture of Ogan Komering Ulu. (3) Observation Method that is collecting data by observing Durian Village. The results obtained from the final project research conducted by the author of the Origin of Cartoon Film Durian Village Folk Story of Ogan Komering Ulu Regency are interesting and useful and are considered flexible and liked by each group.

Keywords : Cartoon, Adobe Flash CS6, Regional Story.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan teknologi 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 ini 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.

Film kartun adalah serangkaian gambar yang di ambil dari obyek yang bergerak. Gambar obyek tersebut kemudian di proyeksikan kesebuah layar, dan memutarinya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar hidup. Manfaat film kartun sebagai media yang disampaikan dalam bentuk audio visual akan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai cerita yang disampaikan.

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu adalah dinas yang bertugas dan bertanggung jawab terhadap segala hal yang berkaitan kepariwisataan dan kebudayaan di wilayah Kabupaten Ogan Komering Ulu. Salah satunya adalah melestarikan cerita rakyat yang ada di daerah tersebut, dari sekian banyak cerita rakyat yang terdapat di daerah Ogan Komering Ulu saat ini masih terdapat cerita rakyat yang diperkenalkan dalam bentuk cerita tertulis maupun lisan salah satunya adalah Asal Mula Dusun Durian. Untuk itu penulis ingin membuat Film Kartun Asal Mula Dusun Durian menggunakan Adobe Flash CS6 dengan adanya film kartun ini masyarakat dapat mengetahui kisah asli dari cerita tersebut

serta dapat membantu Dinas Pariwisata dalam melestarikan dan mengembangkan cerita daerah.

Di dalam cerita tersebut terdapat banyak pesan moral yang bisa diteladani baik untuk tingkat anak-anak maupun dewasa, serta cerita dikemas dalam sebuah film kartun karena dianggap lebih mudah menyesuaikan dan disukai oleh setiap kalangan sehingga pesan yang ingin disampaikan lebih mudah dimengerti.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film Kartun

Menurut Febe Chen (2010) film kartun merupakan film yang melingkupi story, dubbing, gambar grafis, multimedia, cinematografic hingga movie soundtrack. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa film kartun merupakan yang sangat digemari oleh anak-anak bahkan beberapa orang dewasa juga menyukai film kartun ini banyak beraneka ragam adegan serta tokoh-tokoh dalam kartun tersebut. Film kartun merupakan film animasi bergerak dan dalam film ini penayangannya menyerupai pada kehidupan nyata.

Menurut Ahmadzeni (2008:20), film kartun merupakan suatu rangkaian gambar diam secara inbetween dengan jumlah yang banyak, di mana apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak).

Sedangkan menurut Darmawan (2008:1) menyatakan bahwa film kartun merupakan pengolahan bahan diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka film kartun merupakan film susunan gambar-gambar. Gambar-gambar tersebut di proses sehingga menghasilkan ilusi gerakan yang jika di proyeksikan

akan terlihat hidup sehingga menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang. [1]

2.2 Animasi

Animasi 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. Animasi juga berasal dari kata “Animation” yang dalam bahasa Inggris “to animate” yang berarti menggerakkan. Jadi animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam. [2]

2.3 Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu

Berdasarkan penjelasan Heni Andriani, S.I.P., M.M (2019) selaku Kasubag Hukum dan Komunikasi Publik Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu. Dinas Pariwisata Kebudayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu sebelumnya merupakan Dinas Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata yang dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 9 tahun 2016.

Pada tahun 2017 dipecah menjadi Dinas Pemuda dan Olahraga, Dinas Pariwisata dan Dinas Kebudayaan bergabung dengan Dinas Pendidikan sesuai dengan Perda Kabupaten Ogan Komering Ulu Nomor 2 tahun 2017 tentang perubahan dan Peraturan Daerah Nomor 9 tahun 2016 tentang pembentukan dan susunan

perangkat Daerah Kabupaten Ogan Komering Ulu.

Pada tahun 2018 Dinas Pariwisata bergabung kembali dengan Bidang Kebudayaan menjadi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan berdasarkan Perbub Kabupaten Ogan Komering Ulu Nomor 41 tahun 2017.

1. Visi dan Misi

Adapun visi dan misi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu yaitu sebagai berikut :

a. Visi

Terwujudnya pariwisata yang berkualitas dan kebudayaan yang berkarakter.

b. Misi

- 1) Mewujudkan pariwisata daerah yang berbasis kearifan lokal dan pemberdayaan masyarakat sekitar dalam menunjang pertumbuhan ekonomi masyarakat dan daerah.
- 2) Meningkatkan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana pariwisata yang berstandar nasional.

Mewujudkan pengembangan dan pengelolaan nilai, kekayaan dan keragaman budaya dalam melestarikan serta memajukan seni budaya daerah.[3]

2.4 Cerita Rakyat Asal Mula Dusun Durian

Cerita ini diambil dari buku yang diterbitkan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu. Berikut Sinopsis Cerita Rakyat Asal Mula Dusun Durian

Dikisahkan pada zamam dahulu kala, ada suatu desa yang terletak di hutan belantara namun dikarenakan kesuburan tanahnya serta tidak jauh dari sungai ogan pedesaan tersebut diminati banyak orang untuk dijadikan tempat tinggal, tempat berkebun dan berladang. Di desa tersebut juga terdapat keistimewaan yaitu sebuah

pohon durian raksasa, pohon durian tersebut memiliki buah yang sangat besar sehingga jika buah durian tersebut jatuh ketanah suaranya pasti terdengar ke seluruh penjuru desa. Menurut cerita turun temurun karena buah yang begitu besarnya maka buah tersebut dapat dimakan oleh semua penduduk desa.

Tidak butuh waktu yang lama untuk desa ini berkembang. Oleh karena itu pada suatu malam para tetua dan kepala desa berkumpul untuk menentukan nama desa tersebut, ketika mereka sedang berdiskusi tiba – tiba terdengar suara dentuman yang sangat keras disusul dengan cahaya terang yang berasal dari arah pohon durian raksasa, sontak saja mereka semua terkejut dan merasa penasaran namun apakah yang sebenarnya sedang terjadi di desa tersebut ... [3]

2.5 Adobe Flash CS6

Menurut (MADCOMS, 2013:2) Adobe Flash merupakan program animasi berbasis vektor, yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi. Sekarang ini program Adobe Flash CS6 telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik. [3]

2.6 Adobe Audition CS6

Menurut (Wahana Komputer, 2014:2) Adobe Audition adalah multitrack digital audio recording, editor dan mixer yang sudah digunakan dan memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. Dengan Adobe audition anda dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambahkan berbagai efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai track suara menjadi menjadi satu track, dan menyimpannya dalam berbagai format. *Adobe audition* banyak digunakan oleh *musician recording*

master, demo cd, produser atau programing stasiun radio. Secara umum *Adobe audition* memiliki dua lingkungan yaitu *Edit View* and *Multitrack, view, edit view* sesuai namanya ditujukan terutama untuk menangani *editing* satu *waveform* saja pada satu saat. Sementara *multitrack view* dapat menangani beberapa *waveform* sekaligus pada beberapa *track*. Anda dapat menggunakan kedua lingkungan ini secara bergantian pada tampilan terpisah [4]

2.7 Ulead Video Studio 11

Menurut Wahana Komputer (2009), Ulead Video Studio merupakan salah satu aplikasi video editing yang banyak digemari dan digunakan oleh editing video amatir ataupun professional. Fasilitas yang tersedia pada aplikasi ini sangat beragam dan mudah digunakan. Program ini banyak digunakan oleh kalangan animator karena fasilitas dan kemampuan program dalam pengolahan video dibandingkan program lain yang sejenis. Selain memiliki beragam kreasi efek, program ini memberi kemudahan dalam pengolahan sebuah animasi. Ulead Video Studio bukan semata-mata software untuk melakukan editing, namun juga dapat mengcapture. Ulead Video Studio memiliki kompatibilitas real-time editing, berarti lebih banyak waktu luang yang digunakan untuk menunggu (proses penggabungan hasil manipulasi) [1]

III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada Penelitian ini peneliti menggunakan beberapa metode untuk mendapat data-data yang dibutuhkan yaitu

3.1 Metode Pengumpulan Data

3.1.1 Metode Referensi

Yaitu pengumpulan data secara tidak langsung dari sumber-sumbernya yang

diperoleh dari buku-buku, referensi dan situs internet.

3.1.2 Metode Observasi

Yaitu mengumpulkan data-data dengan cara tanya jawab langsung kepada responden yaitu dengan kasubag yang bekerja di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu.

3.1.3 Metode Interview

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan atau penelitian langsung ke sumber data yaitu Desa Durian Kecamatan Peninjauan Kabupaten Ogan Komering Ulu.

3.2 Desain dan Perancangan Film Kartun Asal Mula Dusun Durian

3.2.1 Rancangan Storyboard



Gambar 1. Tampilan intro 3

Suara : Suara Instrument

Waktu : 8 detik

Keterangan : Menampilkan tulisan judul

3.2.2 Rancangan Storyboard



Gambar 2. Tampilan Movie 1

Suara : Suara narator

Waktu : 17 detik

Keterangan : Desa yang terdapat di hutan

3.2.3 Rancangan Storyboard



Gambar 3. Tampilan Movie 3

Suara : Suara narator

Waktu : 27 detik

Keterangan : Kepala desa, sesepuh desa, dan warga sedang bermusyawarah mengenai nama desa tersebut.

3.2.4 Rancangan Storyboard



Gambar 4. Tampilan Movie 5

Suara : Suara narator

Waktu : 26 detik

Keterangan : Kepala desa, sesepuh desa, serta warga desa mencari buah durian yang jatuh.

3.2.4 Rancangan Storyboard



Gambar 5. Tampilan Movie 8

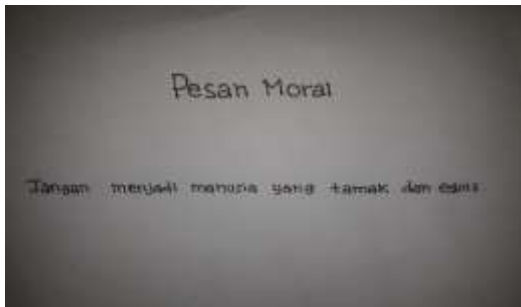
Suara : Suara narator

Waktu : 20 detik

Keterangan : Pencuri ketakutan melihat

cahaya terang benderang
yang berasal dari arah durian
dan makam.

3.2.5 Rancangan Storyboard



Gambar 6. Tampilan Movie 10

Suara : Suara narator

Waktu : 15 detik

Keterangan : Menampilkan pesan moral

3.2.6 Rancangan Storyboard



Gambar 7. Tampilan Outro 1

Suara : Suara instrument

Waktu : 4 detik

Keterangan : Tandanya berakhirnya film

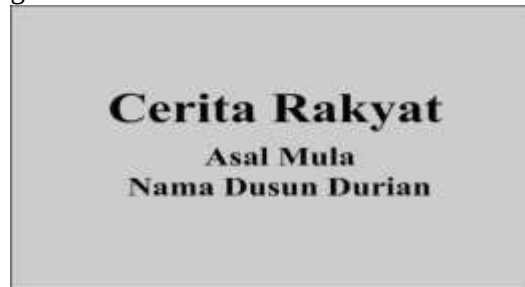
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil yang didapatkan dari penelitian Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah “Film Kartun Asal Mula Dusun Durian Cerita Rakyat Kabupaten Ogan Komering Ulu”. Di dalam film ini terdiri dari beberapa tampilan yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun tampilan beberapa tampilan dari “Film Kartun Asal Mula Dusun Durian Cerita Rakyat Kabupaten Ogan Komering Ulu” adalah sebagai berikut :

4.1.1 Halaman Intro 3

Setelah tampilan *intro 2* ditampilkan, maka tampilan berikutnya adalah tampilan *intro 3* menampilkan judul film seperti gambar berikut ini :



Gambar 7. Tampilan Intro 3

4.1.2 Tampilan Movie 1

Dalam bagian ini menampilkan Desa yang terdapat di dalam hutan untuk bertempat tinggal.



Gambar 8. Tampilan Movie 1

4.1.3 Tampilan Movie 3

Dalam bagian ini menampilkan Kepala desa, sesepuh desa, dan warga sedang bermusyawarah mengenai nama desa tersebut.



Gambar 9. Tampilan Movie 3

4.1.4 Tampilan Movie 5

Dalam bagian ini menampilkan Kepala desa, sesepuh desa, serta warga desa mencari buah durian yang jatuh.



Gambar 10. Tampilan Movie 5

4.1.5 Tampilan Movie 8

Dalam bagian ini menampilkan Pencuri ketakutan melihat cahaya terang benderang yang berasal dari arah durian dan makam.



Gambar 11. Tampilan Movie 8

4.1.6 Tampilan Movie 10

Dalam bagian ini menampilkan tanda berakhirnya film.



Gambar 12. Tampilan Movie 10

4.1.7 Tampilan Outro 1

Dalam bagian ini menampilkan tulisan “Tamat” tanda berakhirnya film.



Gambar 13. Tampilan Outro 1

4.2 Pembahasan

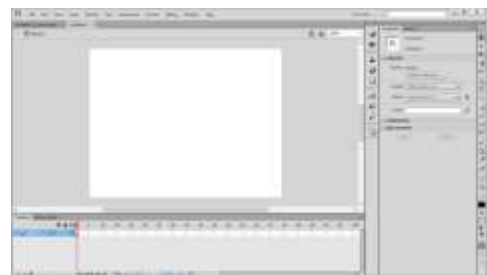
Langkah-langkah untuk melakukan pembuatan sebuah kartun pada Adobe Flash CS6 adalah sebagai berikut :

4.2.1 Pembuatan Gambar

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

- Langkah pertama yang dilakukan adalah menjalankan aplikasi *Adobe Flash CS6*, dengan cara klik menu start, all program *Adobe Flash CS6* atau pilih *double* klik *icon* pada dekstop.
- Setelah tampilan *Adobe flash CS6* muncul, maka atur *stage* atau lembar kerja dengan ketentuan *dimensions* = 550 px (*width*) x 400 px (*height*) dan *frame rate* = 24 fps pada *document properties*.

Adapun tampilan *document properties Adobe Flash CS6* adalah sebagai berikut:



Gambar 14. Tampilan Document Properties

- 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 ke dalam komputer, setelah itu pemanggilan gambar yang telah di *scan* ke dalam *Adobe Flash CS6* dengan cara klik *file* lalu arahkan kurson ke *import* setelah itu pilih *import to stage* seperti gambar berikut :



Gambar 15. Tampilan pengambilan gambar

Selanjutnya setelah gambar masuk ke dalam *stage* lalu klik *layer 2* untuk menggambar di atas *layer 1* dengan cara mengikuti garis nya, seperti gambar berikut :



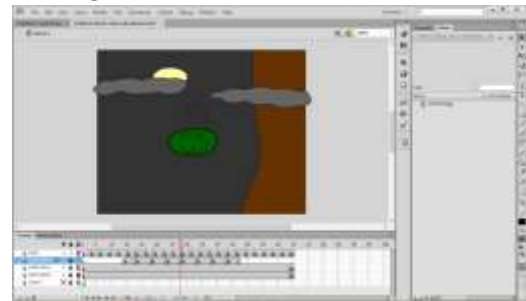
Gambar 15. Tampilan objek gambar

- 2) Menggambar langsung dalam *stage* menggunakan *toolbar* yang tersedia pada area kerja *Adobe Flash 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 :



Gambar 16. Tampilan objek gambar

- d. 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 16. Tampilan teknik animasi *frame by frame*

- e. 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.
- f. Adapun langkah-langkah mengimport suara kedalam *Adobe Flash CS6*
 - 1) Awali dengan mengklik *file > import > import to library* hingga tampil kotak *dialog import to library* :



Gambar 17. Tampilan mengimport suara

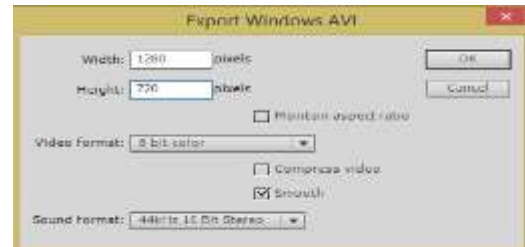
- 2) Pilih suara yang akan di *import* seperti gambar berikut ini :



Gambar 18. Tampilan pilihan suara

- 3) Lalu klik *open* dan tunggu hingga proses selesai.
- 4) Setelah itu sesuaikan grakan mulut dengan suara yang telah kita *import* atau bisa juga di sesuaikan menggunakan *Ulead Video Studio 11*
- g. Langkah selanjutnya adalah *export movie*, proses ini merupakan bagian yang paling penting untuk pembuatan film kartun dari hasil *Adobe Flash CS6*, sebelum lanjut ketahap selanjutnya yaitu proses pengeditan dan penggabungan *file video* pada *Ulead Video Studio 11* dan format *file* dari prorses *export movie* adalah *windows AVI* yang nantinya dapat dibaca oleh aplikasi *Ulead Video Studio 11* dan dipindahkan atau diburning ke dalam sebuah media CD atau DVD *blank*, kemudian dapat ditonton pada VCD atau DVD *player*. Adapun langkah-langkah proses *export movie* yaitu *file, export movie*, simpan

dokumen dengan *extensi windows AVI* (*avi), lalu atur dimensions menjadi 1280 x 720 *pixel*, dengan vide *format 8 bit color* dan *sound format 44khz16 bit streo*, seperti gambar berikut ini :



Gambar 19. Tampilan pengaturan *export*

4.2.2 Pengeditan Suara

Untuk melakukan pengisian suara, kita harus terlebih dahulu merekamnya kemudian disesuaikan dengan adegan dalam animasi yang telah kita buat pada *Adobe Flash CS6*. Untuk perekaman suara pasa proses pembuatan tugas akhir ini yaitu menggunakan *Adobe Audition CS6*. Adapun langkah-langkah untuk melakukan perekaman suara tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Pemasangan *Earphone* dengan cara memasang jek kabel yang ada pada *earphone* dengan *soundcard* pada komputer.
- b. Jalankan aplikasi *Adobe Audition CS6* atau double klik pada desktop.
- c. Pada *Adobe Audition CS6* klik menu *file* lalu pilih *new*, maka akan tampil menu *waveform* pilih *sample rate 44100*, *channels stereo*, dan *resolution 16-bit*, klik OK.
- d. Buka *document file* animasi format video *windows AVI* dari hasil *export movie Adobe Flash CS6*, agar mempermudah pencocokan karakter dalam adegan animasi kartun yang akan di isi rekaman suara.
- e. Lalu mulai merekam suara yang diinginkan sesuai adegan dan karakter tokoh dalam animasi kartun, dengan

cara menekan tombol *record* pada *menu transport buttons*.



Gambar 20. Tampilan contoh saat perekaman suara

- f. Untuk berhenti merekam klik tombol *stop* dan untuk mendengarkan suara yang telah direkam klik tombol *play*. Untuk suara yang tidak diperlukan kita dapat menghapusnya dengan cara memblok grafis suara yang tidak dibutuhkan dengan menekan tombol *delete* pada *keyboard*.
- g. Setelah selesai merekam suara dan pengaturan *effect* yang diinginkan, simpan *file* tersebut dengan format *.mp3PRO atau Waw.

4.2.3 Proses Editing Video

Setelah *file* telah menjadi *windows AVI* dari hasil *export movie*, maka *file* animasi kartun tersebut dapat di edit dan digunakan pada aplikasi *Ulead Video Studio 11* agar lebih menarik dan dapat ditonton pada VCD ataupun DVD player. Adapun proses editing dan penggabungan adalah sebagai berikut :

- a. Jalankan aplikasi *Ulead Video Studio 11* dengan cara *start*, program pilih *Ulead Video Studio 11*.
- b. Pilih *file* dan klik *import* kemudian cari *file* video yang akan anda edit.



Gambar 21. Tampilan proses pengeditan

- c. Setelah selesai melakukan pengeditan dengan sempurna pada *file* video animasi kartun, bisa di simpan dalam bentuk MPG, SWF, MP4.

4.2.4 Proses Burning

Setelah selesai melakukan pengeditan dengan sempurna pada *file* video animasi kartun, maka video siap di burning ke dalam bentuk VCD atau DVD, adapun proses burning adalah sebagai berikut :

- a. Masukkan DVD ke dalam laptop atau komputer.
- b. Lalu pilih CD/DVD player, setelah itu *copy file* video animasi dan *paste* ke dalam DVD.
- c. Setelah itu klik kanan kemudian klik *burn to disc*.
- d. Di tengah proses akan diminta mengganti judul *disc* tersebut, silahkan ganti dan tunggu sampai proses *burning* selesai.

4.2.5 Upload Youtube

Supaya film kartun tersebut di lihat oleh masyarakat luas, maka kita akan mengupload film kartun tersebut ke youtube, adapun proses *upload* ke youtube adalah sebagai berikut :

- a. Login ke youtube.
- b. Di bagian atas halaman klik *Upload*, pilih *Upload video*, lalu pilih video film kartun tersebut.

- c. Setelah proses tersebut selesai, pilih publikasikan

V. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan salah satu budaya yang sangat perlu dilestarikan, karena cerita rakyat sarat akan nilai-nilai moral dan kearifan lokal yang bisa menjadi salah satu sarana pembelajaran karakter anak dan mengajarkan nilai-nilai tentang kehidupan. Hal tersebut sejalan dengan tugas dan tanggung jawab Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu dalam melestarikan cerita rakyat yang ada di daerah tersebut, namun cerita rakyat yang terdapat di daerah Ogan Komering Ulu saat ini masih diperkenalkan dalam bentuk cerita tertulis maupun lisan salah satunya adalah Asal Mula Dusun Durian sehingga hanya beberapa masyarakat yang dapat mengetahui kisah asli dari cerita rakyat tersebut.

Oleh karena itu diperlukan adanya sebuah media yang cocok dengan masyarakat serta anak-anak untuk mengangkat cerita rakyat, sehingga mampu menarik minat terhadap cerita rakyat serta dapat membantu Dinas Pariwisata dalam melestarikan dan mengembangkan cerita daerah tersebut. Media yang dirasa cocok dengan masyarakat dan anak-anak serta disesuaikan dengan perkembangan jaman adalah film kartun, film kartun merupakan media yang efektif karena menggabungkan unsur gambar, suara dan gerak yang jika di proyeksikan akan terlihat hidup sehingga menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang.

Di harapkan dengan adanya karya ini dapat membantu menyelesaikan masalah Dinas Pariwisata dalam menyebarkan luaskan cerita rakyat atau daerah, menggunakan media lain selain buku dan

lisan yaitu melalui media sosial seperti instagram, facebook, maupun youtube yang akan di *share* pada https://www.youtube.com/channel/UCiPIOF29ED7QeVfbvq3fM2A?view_as=subscriber selain untuk ajang promosi dalam film kartun ini juga terdapat pesan moral yang mendidik dan dapat diteladani, karena banyaknya film hanya bersifat lucu dan tidak mempunyai pesan moral yang mendidik untuk dicontoh.

VI. SARAN

Dalam perancangan pembuatan film kartun ini, penulis sangat perlu memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas mengenai media dan objek yang dirancang. Seperti bagaimana cara pembuatan film kartun Asal Mula Dusun Durian menggunakan *Adobe Flash CS6*, serta bagaimana cara melakukan perekaman suara dan pengeditan suara pada sebuah animasi kartun menggunakan *Adobe Audition CS6*, dan bagai mana cara menggabungkan, mengedit file animasi dan suara dari hasil *Adobe Flash CS6* dan *Adobe Audition CS6* menggunakan *Ulead Video Studio 11*.

Proses perancangan “Membuat Film Kartun Asal Mula Dusun Durian Menggunakan *Adobe Flash CS6*” dilakukan dengan beberapa tahap. Proses analisis data permasalahan, pembatasan masalah dan perancangan, menyusun data media dan data objek, dan data lapangan merupakan bagian dari proses tahapan awal perancangan. Selanjutnya mempersiapkan bahan naskah yang menjadi isi Membuat Film Kartun Asal Mula Dusun Durian Menggunakan *Adobe Flash CS6* hingga pembuatan *storyline* dan *storyboard* yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik masyarakat serta anak-anak.

Perancangan “Membuat Film Kartun Asal Mula Dusun Durian Menggunakan *Adobe Flash CS6*” belum terwujud dengan

sempurna. Semoga perancangan ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan dan wawasan dalam proses pembuatan karya *film kartun* selanjutnya. Adapun saran dari penulis untuk kedepannya nanti, diantaranya yaitu:

1. Bagi Mahasiswa.

Mahasiswa dapat memanfaatkan perancangan film kartun ini sebagai referensi kepustakaan mengenai media pembelajaran alternatif yang inovatif dan lebih efektif. Serta di harapkan kedepannya mahasiswa mampu untuk membuat animasi 3Dimensi (3D).

2. Bagi Masyarakat.

Film Kartun Asal Mula Dusun Durian Menggunakan Adobe Flash CS6 ini dapat membantu melestarikan cerita daerah juga dapat membantu proses pembelajaran pembentukan karakter anak tentang pengenalan nilai-nilai budi pekerti yang terkandung dalam setiap cerita rakyat-cerita rakya yang ada.

3. Bagi Universitas Mahakarya Asia.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan kampus bisa meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pembuatan film kartun sehingga mampu membuat film kartun 3 Dimensi dalam mata kuliah Praktikum Animasi dan Multimedia.

4. Bagi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kedepannya dapat mengeluarkan buku-buku atau film kartun mengenai cerita rakyat atau cerita daerah yang belum diketahui oleh masyarakat luas.

VII DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aminullah Mgs, (2014). *Cerita Rakyat Kabupaten OKU*. Baturaja : Dinas pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kab.OKU.
- [2] Andi, (2014). *Adobe Audition CS6 Cara Mudah Buat Produksi Rekaman* Semarang : Wahana Komputer
- [3] Andi, (2013). *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6* Yogyakarta : Madcoms
- [4] Edi Suhendi, S.T, (2009). *Kreasi dengan Adobe Flash Profesional* Bandung : Yrama Widya
- [5] Medi Yanto, (2013). *Desain Kartun Favoritmu dengan Adobe Flash CS6* Yogyakarta : Andi Offset
- [6] Wahana Komputer, (2012). *Editing Video Profesional dengan Corel Ulead Video Studio Pro X4*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.