

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D PERMAINAN TRADISIONAL STUDY KASUS “ MUSEUM ANAK KOLONG TANGGA” YOGYAKARTA

Mei Parwanto Kurniawan¹⁾, Wawan Purwandono²⁾

Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
Jl Ring road Utara, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta 55281
Email : meikurniawan@amikom.ac.id¹⁾, wntd.001@gmail.com²⁾

Abstrak

Animasi adalah gambar bergerak yang dibuat dengan menggunakan media komputer. Selain untuk dokumentasi museum, animasi ini dibuat juga dalam rangka sebagai media sosialisasi atau pengenalan kepada masyarakat khususnya anak-anak dari berbagai sekolah yang berkunjung ke museum, bahwa permainan ini merupakan salah satu budaya peninggalan nenek moyang dimana kita harus ikut melestarikannya supaya permainan ini tidak hilang dimakan jaman. Dimana kita tahu sekarang ini sudah masuk ke era teknologi banyak permainan canggih yang masuk ke kalangan anak-anak. Anak-anak saat ini jarang bahkan tidak mengetahui tentang adanya permainan tradisional.

Museum Anak Kolong Tangga Yogyakarta salah satu institusi yang peduli tentang permainan tradisional, dimana didalamnya banyak koleksi mainan-mainan kuno yang secara tidak langsung merupakan pusat perhatian khusus pada upaya penyelamatan seni kerajinan tradisional atau permainan rakyat yang masih tersisa.

Di dalam film ini akan memperkenalkan permainan-permainan yang ada di nusantara khususnya di Yogyakarta, dimana akan ada beberapa jenis permainan tradisional mulai dari cara pembuatan, cara memainkannya dan aturan permainan tradisional. Tentu dengan gambaran atau teknik yang mudah dipelajari oleh masyarakat khususnya anak-anak.

Kata kunci: Museum, Permainan, Tradisional, Animasi 2d.

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budayanya, salah satunya permainan tradisional yang setiap daerah mempunyai ciri khas sendiri dan nama permainan yang berbeda. Namun seiring perkembangan jaman permainan tradisional mulai dilupakan karena semakin banyak dan canggihnya mainan modern. Dikhawatirkan anak-anak melupakan atau bahkan tidak tahu sama sekali permainan tradisional yang merupakan budaya warisan nenek moyang yang harus dilestarikan.

Museum Anak Kolong Tangga Yogyakarta merupakan museum yang mengkoleksi maianan tradisional baik dari Indonesia maupun mancanegara. Menurut bapak Rudi Corens selaku pendiri dan kurator museum dengan mempelajari permainan tradisional anak-anak akan dirangsang secara langsung untuk mendemonstrasikan kreatifitas dan kemampuan jiwa kepemimpinan.

Di museum ini disimpan berbagai macam jenis buku yang menceritakan tentang sejarah permainan tradisional, jenis permainan tradisional bahkan sampai cara bermainnya. Museum ini sering dijadikan tempat untuk kunjungan oleh beberapa sekolah dan perguruan tinggi yang ada di Yogyakarta dan sekitarnya untuk dijadikan tempat belajar sejarah. Yang menjadi permasalahan di sini adalah ketika anak-anak TK atau SD yang belum lancar membaca menjadi kesulitan untuk memahami buku-buku yang ada di museum ini, walaupun ada yang menjelaskan tetapi sering kali tidak dapat menjelaskan ke semua pengunjung karena cukup banyak. Sehingga dari latar belakang masalah tersebut peneliti memberikan solusi dengan cara membuat animasi yang menggambarkan dan menceritakan permainan yang ada di museum ini dengan bentuk animasi 2D sehingga anak-anak dapat dengan mudah memahami sejarah permainan tradisional, jenis-jenis permainan bahkan cara bermainnya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana cara membuat sebuah animasi 2 Dimensi yang dapat menyampaikan informasi tentang permainan tradisional di Museum Anak Kolong Tangga Yogyakarta?

Asep Rudi Cahyanto Stmik Amikom Yogyakarta, Membuat film animasi 2D yang berjudul PEMBUATAN FILM KARTUN “AIR” SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI PDAM KLATEN. Film animasi ini memberitahukan gambaran umum mengenai pentingnya air untuk kehidupan kepada masyarakat melalui film kartun ini, maka diharapkan masyarakat akan lebih hemat dalam pemakaian air.[1]

Ari Kurniawan Universitas Dian Nuswantoro Semarang, Film Animasi "Permainan Egrang" Untuk Melestarikan Budaya Tradisional. Melestarikan salah satu kebudayaan Indonesia dengan membuat sebuah konsep karya film animasi mengusung tema permainan tradisional dengan harapan kebudayaan Indonesia akan tetap terjaga. Multimedia merupakan teknik terbaik dan tepat untuk

mempresentasikan informasi secara mudah dan cepat dimengerti.[2]

Animasi 2D adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu dua yaitu X dan Y. Animasi ini dikenal dengan animasi manual yang prosesnya dimulai dengan menggambar diatas selembar kertas, kemudian di scan dan baru dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi file digital.[3]

2. Pembahasan

Dalam memproduksi animasi 2D Permainan tradisional ini dilakukan 3 tahap, yaitu:

A. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap awal yang paling penting dalam pembuatan film kartun atau animasi. Karena dengan adanya tahap ini sebuah projek film animasi akan lebih rapi serta terkoordinasi dengan baik. Berikut uraian tahap-tahap pra produksi:

1. Idea

Untuk membuat sebuah animasi diperlukan sebuah ide dan sebuah cerita. Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah karya film animasi. Ide dapat diinspirasi dari berbagai hal, misalnya pengalaman pribadi, legenda, cerita rakyat, mitos, kehidupan sehari-hari, pendidikan, perjalanan/ adventurer, dan lain sebagainya.

Imajinasi sangat dibutuhkan dalam pembuatan ide, karena dengan berimajinasi akan muncul suatu inspirasi. Inspirasi akan memunculkan sebuah ide atau pemikiran baru, untuk mencari inspirasi memang butuh waktu yang tidak pasti dan terkadang datang begitu saja. Kebanyakan pengarang mendapatkan ide sepotong demi sepotong yang kemudian dirangkai menjadi sebuah kisah berkesinambungan dan saling berkait.

2. Tema

Langkah selanjutnya setelah ide terkumpul adalah menentukan tema sebuah cerita. Tema pada sebuah film biasanya mengerucut pada sebuah kata. Pada film "Permainan Tradisional Yogyakarta" mempunyai tema pokok pengenalan.

3. Logline

Logline adalah suatu kalimat yang bertujuan untuk membuat orang yang membacanya menjadi penasaran dan ingin mengetahui kisah apa yang terjadi sebelum ataupun sesudahnya.

Cara mudah menulis logline adalah sangat seringnya cerita dimulai dengan dua kata "Bagaimana jika?" dan untuk membangun cerita ditambah dua kata lagi "Dan kemudian".

4. Sinopsis

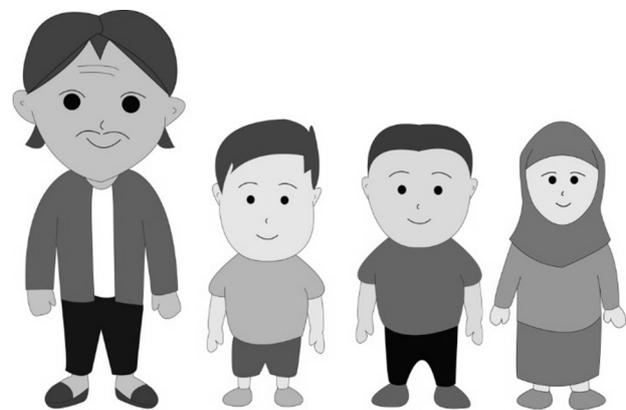
Setelah logline ditemukan kemudian sinopsis ditulis. Sinopsis dapat berisi tentang tokoh utama, perwatakan, masalah yang dihadapi serta upaya yang dilakukan tokoh utama dalam mengatasi masalah tersebut.

Sinopsis merupakan gambaran keseluruhan kasar dari cerita film. Pembuatan sinopsis dimaksudkan untuk menjaga sebuah cerita tetap berada pada jalurnya, tidak keluar dari alur cerita.

5. Character Development

Karakter merupakan kepribadian. Setiap karakter mempunyai kekuatan, kelemahan, kelakuan dan kebiasaan yang khas. Bertujuan mendefinisikan apa yang mereka lakukan, mengapa mereka melakukan, dan bagaimana mereka melakukannya.

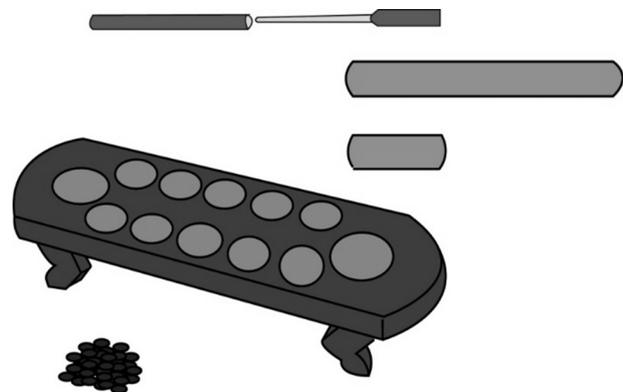
Karakter



Gambar 1. Tokoh Karakter

Desain Properti

Beberapa desain properti dalam "Pengenalan Permainan Tradisional Yogyakarta" sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Properti

6. Skenario

Skenario merupakan cerita dalam bentuk rangkaian adegan-adegan namun tidak dalam bentuk gambar melainkan masih dalam bentuk kata-kata berupa dialog, suasana/keadaan lingkungan dalam cerita yang dimaksud dan sebagainya.

7. StoryBoard

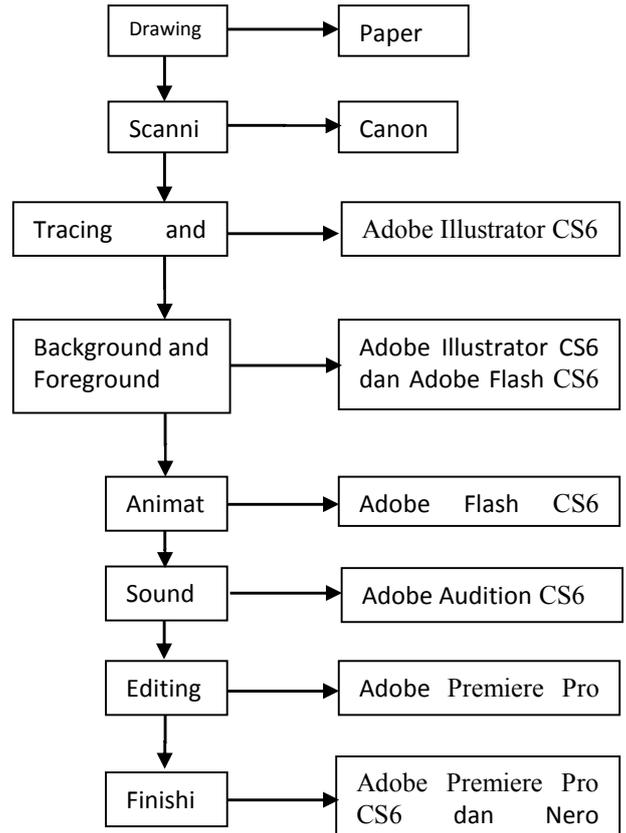
Berikut merupakan contoh beberapa adegan dari skenario dari film kartun “Pengenalan Permainan Tradisional Yogyakarta” :

S	C	GAMBAR	KETERANGAN	DIALOG	WAKTU
1	1		Opening Title "Film Animasi 2D Permainan Tradisional Yogyakarta"		3 detik
2	1		Zoom in Pagi hari saat musim liburan	Instrumen Ilir-ilir	7 detik
2	2		Mbah Sabar menyapa anak-anak	Simbah : "Selamat pagi anak-anak"! gimana liburannya di Jogja?	3 detik
2	3		Eko menjawab	Eko : Asyik Mbah! Seru! Banyak tempat wisatanya	3 detik
2	4		Medium Shot Ayu juga menjawab	Ayu : Iya Asyik banget mbah..	2 detik
2	5		Bowo juga menjawab	Bowo : Makanannya enak, adem disini gak kayak di kota..	3 detik
2	6		Simbah bertanya pada anak-anak	Mbah Sabar : Lha hari ini rencananya kalian mau kemana?	3 detik

Gambar 3. Story board

A. Produksi

Setelah proses pra produksi proses selanjutnya adalah proses produksi. Pada tahap inilah proses pembuatan animasi berawal dari drawing hingga proses animating. Berikut proses produksi yang penulis lakukan :



Gambar 4. Proses Produksi

1. Drawing

Proses menggambar karakter pada film animasi 2D ini dilakukan secara manual, menggunakan pensil pada kertas.

2. Scanning

Setelah proses drawing selesai, tahap berikutnya gambar di-scan dan disimpan dalam format .jpeg.

3. Tracing and Coloring

Tracing digunakan untuk mengubah format bitmap ke dalam format vektor. Proses tracing pada pembuatan film animasi ini dilakukan secara manual pada Adobe Illustrator CS6, yaitu dengan menggunakan Pen Tool untuk men-tracing gambar.

4. Background

Backgorund merupakan lokasi atau setting tempat dimana animasi berada. Secara teknis, background sebagai setting dikelompokkan menjadi dua, yaitu background (sebagai latar belakang) dan foreground (sebagai latar depan).

Pembuatan background pada pembuatan film animasi 2D ini menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Flash CS6

5. Animating

Proses animasi dilakukan untuk menganimasikan gambar yang sudah diwarnai, menggunakan software Adobe Flash CS6 Professional dengan actionscript 3.0. Ukuran resolusi yang digunakan adalah 720 x 576 pixel dan 24 frame per second.

6. Sound

Sound dan sound effect yang digunakan dalam film ini, diperoleh dari youtube.com dan merekam secara pribadi. Untuk proses perekaman suara, film ini menggunakan software Adobe Audition CS6. Proses perekaman suara menggunakan headset standar, dan dilakukan di ruangan yang tertutup.

7. Editing

Proses Editing adalah proses untuk memilih adegan yang akan ditampilkan dan mengemas hasil akhir sebuah film dan juga mensinkronkan suara dengan visual. Apabila terdapat kekurangan atau kesalahann maka diperlukan proses penggambaran ulang. Proses editing pada film animasi ini menggunakan software Adobe Premiere Pro CS6. Pertama, membuat project baru dengan format DV-PAL, Standard 48 kHz.

B. Pasca Produksi

Dalam proses pasca produksi film kartun dilakukan proses finishing atau proses terakhir dalam pembuatan film kartun. Tahap-tahap yang diperlakukan, yaitu:

1. Rendering

Setelah seluruh adegan terselesaikan kemudian rangkaian video tersebut di render dalam format yang sudah ditentukan. Proses ini menggunakan Software Adobe Premiere CS6. Dalam film ini, format yang dipilih adalah AVI dengan Export Setting sebagai berikut.



Gambar 5. Export setting

2. Mastering

Mastering adalah proses final dari pembuatan animasi, dimana film animasi 2D “Pengenalan Film Tradisional Yogyakarta “ disimpan dalam format digital menggunakan DVD.

Beberapa hasil *print screen* dari animasi yang dibuat:



Gambar 6. Tampilan permainan Dakon



Gambar 7. Tampilan permainan sontok dor



Gambar 8. Tampilan permainan benthik

3. Kesimpulan

Berdasarkan uraian penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, serta penyelesaian dalam pembuatan Film Animasi 2D “Pengenalan Permainan Tradisional Yogyakarta” ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian ini adalah berupa animasi 2D “Pengenalan Permainan Tradisional Yogyakarta” dengan format .Avi dan dengan durasi 5 menit 59 detik.
2. Hasil animasi sudah diperlihatkan dengan pihak Museum yaitu Rudi Corens sebagai kurator Museum dan animasi dinyatakan sudah sesuai dengan harapan pihak museum, sehingga animasi ini akan dijadikan dokumentasi oleh pihak museum Anak Kolong Tangga Yogyakarta.
3. Animasi 2D permainan tradisional untuk Museum Anak Kolong Tangga Yogyakarta sudah diputar di Museum Anak Kolong Tangga Yogyakarta.
4. Berdasarkan penilaian dari Pemilik museum, animasi 2D permainan tradisional yang dibuat sudah menggambarkan dengan jelas tentang permainan yang ada.
5. Pembuatan film animasi 2D “Pengenalan Permainan Tradisional Yogyakarta” selama 3 bulan.
6. Film animasi 2D “Pengenalan Permainan Tradisional Yogyakarta” dirender selama 25 menit.

Saran

Berkaitan dengan banyaknya kendala dan kekurangan pada saat proses pembuatan film animasi “Pengenalan Permainan Tradisional Yogyakarta”, perlu diusulkan beberapa solusi sebagai berikut:

1. Dibuat animasi dalam bentuk 3D, sehingga lebih detail dalam menggambarkan kejadian pada manusia.
2. Dalam pembuatan animasi untuk peneliti berikutnya diharapkan lebih banyak lagi menggambarkan permainan tradisional yang ada.

Daftar Pustaka

- [1] Rudi Cahyanto, Asep. PEMBUATAN FILM KARTUN “AIR” SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI PDAM KLATEN, skripsi S1 teknik informatika Stmik Amikom. 2013.
- [2] Kurniawan, Ari. Film Animasi "Permainan Egrang" Untuk Melestarikan Budaya Tradisional. Karya Ilmiah Universitas Dian Nuswantoro Semarang. 2012
- [3] Bambi, B. Nganimasi bersama Mas Be. Jakarta: Elex media Komputindo. 2013.
- [4] A.S.R. Ansori, M. Hariadi, W. Endah, "Pemodelan Retakan Tiga Dimensi Akibat Ledakan Untuk Serious Games", in *Proc. Semnasteknomedia 2013*, pp.13-1, Januari 13,2013.

Biodata Penulis

Mei Parawanto Kurniawan, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2008. Memperoleh gelar Magister Komputer (M.Kom) Program Pasca

Sarjana Magister Teknik Informatika MTI dari STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2011. Saat ini menjadi Dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Wawan Purwandono, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2015.

