



PEMBUATAN FILM ANIMASI “MEMBANTU ORANG TUA”

¹Eka Hidayah Meliana Dewi, ²Nur Rochmah Dyah P.A

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan
Jl. Prof. Dr. Soepomo, Janturan, Yogyakarta 55164.

¹E-mail : ekahidayahmelianadewi@gmail.com

²E-mail : rochmahdyah@tif.uad.ac.id

ABSTRAK

Film animasi memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan sebagai media edukasi untuk anak. Namun dari sekian banyak film animasi yang ditayangkan di televisi, belum banyak film yang mengajarkan tentang sesuatu yang mengandung makna membantu, misalnya tentang membantu orang tua. Di dalam kehidupan sehari-hari, masih ada anak yang tidak pernah membantu orang tua dikarenakan malas dan ketidaktahuan anak tentang membantu orang tua sehingga membuat anak tidak mengerti tentang cara membantu orang tua. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam tugas akhir ini akan dibuat film animasi 2D yang bertemakan membantu orang tua khususnya menyapu halaman dengan menggunakan teknik frame by frame dan tweening.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka yaitu mencari, membaca, dan mengumpulkan dokumen-dokumen sebagai referensi yang berhubungan dilakukan dengan pembuatan film animasi serta melalui wawancara dan pembagian quisioner. Selanjutnya perancangan sistem dengan beberapa tahap yaitu dimulai dari penentuan ide, tema, alur cerita, pembuatan storyboard, perancangan tokoh karakter, proses animasi, pengisian suara dan editing video.

Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan metode black box oleh animator diperoleh hasil jawaban yang menyatakan layak ditonton 89%, tidak layak 11% dan hasil 100% dari psikolog menyatakan layak ditonton. Pengujian menggunakan metode alpha test diperoleh hasil 52.85 % menyatakan sangat setuju untuk ditonton dan 47.14 % setuju untuk ditonton. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa film animasi “membantu orang tua” layak ditonton oleh anak-anak dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi orang tua untuk menanamkan pendidikan karakter kepada anak khususnya dalam hal membantu orang tua yaitu menyapu halaman.

Kata kunci: *Film Animasi 2D, Frame by Frame, Tweening, Menyapu Halaman*

1. PENDAHULUAN

Sebagai media audio visual televisi mampu merebut 94% saluran masuknya pesan-pesan atau informasi ke dalam jiwa manusia yaitu lewat mata dan telinga. Televisi mampu



untuk membuat orang pada umumnya 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar di layar televisi walaupun hanya sekali ditayangkan. Dengan demikian terutama anak-anak yang pada umumnya meniru apa yang di lihat, tidak menutup kemungkinan perilaku dan sikap anak akan mengikuti acara televisi yang ditonton (Mayrizky,2013).

Berdasarkan hasil penelitian badan kesehatan dunia WHO pada 2004 bahwa kebiasaan menonton televisi yang bermutu akan mempengaruhi seseorang untuk berperilaku baik. Sedangkan siaran televisi kurang bermutu akan mendorong seseorang untuk berperilaku buruk. Bahkan penelitian ini menyimpulkan bahwa hampir semua perilaku buruk yang dilakukan orang adalah hasil dari pelajaran yang mereka terima dari media semenjak usia anak-anak (Zubaedi, 2005).

Apabila yang ditonton merupakan acara yang lebih kepada edukatif, maka akan bisa memberikan dampak positif tetapi jika yang ditonton lebih kepada hal yang tidak memiliki arti bahkan yang mengandung unsur-unsur negatif atau penyimpangan bahkan sampai kepada kekerasan, maka hal ini akan memberikan dampak yang negatif pula terhadap perilaku anak yang menonton acara televisi tersebut.Oleh sebab itu, sudah seharusnya setiap orang tua mengawasi acara televisi yang menjadi tontonan anaknya dan sehingga dapat melakukan proteksi terhadap dampak-dampak yang akan ditimbulkan oleh acara televisi tersebut (Mayrizky, 2013).

Film animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak karena film animasi menayangkan cerita dan tokoh yang lucu sehingga anak-anak tertarik menontonnya. Selain itu, film animasi juga memiliki manfaat bagi anak yaitu dapat mengasah imajinasi dan baik untuk perkembangan anak (Subakti, 2008). Bagi anak-anak, film animasi lebih menarik karena dalam film animasi terdapat beberapa unsur yang kaya akan warna, selain itu gambar dan suara yang muncul pada film yang ditampilkan dalam bentuk tayangan cerita dapat membuat anak tidak cepat bosan.

Di dalam hubungan orang tua dan anak terdapat hak dan kewajiban masing-masing. Sebelum anak mendapatkan haknya, anak terlebih dahulu melaksanakan kewajibannya, antara lain membantu orang tua, mematuhi perintah orang tua, lemah lembut, sopan, mendoakan orang tua, dan lain-lain. Membantu orang tua adalah salah satu contoh wujud dari berbakti terhadap orang tua. Akan tetapi masih ada anak yang belum menjalankan kewajibannya, seperti membantu orang tua. Membantu orang tua dapat dilakukan dengan berbagai macam cara salah satunya yaitu membersihkan rumah, seperti menyapu, merapikan, mencuci, dan lain-lain.

Seperti pada hasil survei yang dilakukan dengan cara pembagian quisioner dari 10 pertanyaan yang diberikan kepada 30 responden usia 6-12 tahun dihasilkan data bahwa anak yang membantu orang tua 21 %, anak yang jarang membantu 33 % dan yang tidak pernah membantu orang tua 42,67 %. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa masih banyak anak yang belum membantu orang tua.

Seperti disampaikan oleh Psikolog bernama Rudi Yuniarwati, S.Psi, M.Psi, P.Si selaku dosen psikologi di Universitas Ahmad Dahlan mengatakan bahwa pada usia 6-12 tahun merupakan masa yang konkret baik dari segi kognitif maupun perkembangan. Pada masa konkret anak diajarkan habituasi atau pembiasaan, yaitu dengan contoh nyata atau modelling dari orang tua agar anak dapat meniru apa yang diajarkan. Berdasarkan hasil wawancara kepada 10 orang tua anak, 7 orang tua menyatakan bahwa masih banyak anak yang lebih memilih untuk bermain daripada membantu orang tua. Hal ini dikarenakan orang tua belum sepenuhnya memberikan contoh kepada anak tentang bagaimana cara membantu orang tua. Misal ketika anak diperintah untuk berjabat tangan, orang tuapun ikut memberikan contoh nyata dengan cara berjabat tangan. Cara pengajaran seperti ini yang lebih efektif dibandingkan hanya dengan memberikan perintah verbal. Hal ini membuktikan bahwa pola asuh orang tua sangat berperan penting dalam perkembangan perilaku anak.



Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa masih banyak anak yang kurang memahami tugas membantu orang tua, karena kurangnya orang tua dalam memberikan contoh secara nyata kepada anak. Sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu contoh film animasi pendidikan karakter membantu orang tua yang diharapkan mampu menyampaikan isi dari film animasi yang dibuat yang nantinya dapat memberikan tontonan *edutainment* bagi anak dan juga memudahkan bagi orang tua dalam memberikan pendidikan untuk anak.

2. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan oleh Langgeng Pradana dalam skripsi yang menghasilkan sebuah film animasi dengan menggunakan teknik character animation yaitu character library dan teknik masking. Proses penganimasian dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dengan resolusi 640 x 480 pixel dengan durasi 00.04.00(Pradana, 2012).

Penelitian ini juga mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Gerihardito dalam skripsi yang menghasilkan sebuah film animasi dengan metode tweening yakni guide motion. Guide motion yakni proses animasi yang mengikuti alur garis yang dibuat. Format Flash Mx (500 pixel x 400 pixel, 24 fps) dengan durasi 00.01.15 (Gerihardito, 2007).

Pada penelitian ini terdapat dihasilkan sebuah film animasi bertemakan “Membantu Orang Tua ” khususnya dalam hal menyalurkan halaman dengan menggunakan metode frame by frame dan tweening. Proses penganimasian menggunakan Adobe Flash CS 6 dengan resolusi 1280 x 720 pixel dengan durasi 00.04.35.

3. LANDASAN TEORI

3.1 Multimedia

Multimedia adalah penggunaan beberapa media untuk membawa, menyajikan dan mempresentasikan informasi dalam rupa teks, grafik, animasi, audio, video secara kreatif dan inovatif. Multimedia juga dapat memungkinkan terjadinya hubungan interaktif antara penyaji dengan pemanfaat informasi yang ada di dalamnya.

Komponen penting dalam multimedia, yaitu :

- a. Komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar.
- b. Link yang menghubungkan pemakai dengan informasi.
- c. Alat navigasi yang membantu pemakai menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
- d. Multimedia menyediakan tempat kepada pemakai untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide.

3.2 Animasi

Animasi adalah penggunaan karakter kartun, boneka, atau demonstrasi karakter yang bukan animasi ke dalam kehidupan multimedia komersial. Teknik animasi tradisional terdiri dari animasi teks, animasi kartun, animasi gambar diam, animasi gambar bergerak, dan animasi video.

Teknik dasar pembuatan animasi yaitu *frame by frame animation*, *tweened*, dan *script*. Selain itu terdapat teknik tambahan yang bisa digunakan untuk memperkaya tampilan animasi, seperti teknik *Masking* dan *Motion Guide*.

Bentuk Film Animasi

- a. Animasi Sel (*Cell Animation*)
- b. Animasi Frame
- c. Animasi Sprite (*Sprite Animation*)
- d. Animasi Lintasan (*Path Animation*)
- e. Animasi Spline
- f. Animasi Vektor (*Vector Animation*)
- g. Animasi Karakter (*Character Animation*)



- h. *Computational Animation*
- i. *Morphing*

3.3 Skenario

Sebuah naskah cerita yang menguraikan urut-urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik. Seorang penulis skenario dituntut untuk mampu menerjemahkan setiap kalimat dalam naskahnya menjadi sebuah gambaran imajinasi visual yang dibatasi oleh format pandang layar bioskop atau televisi. Adapun fungsi dari skenario adalah untuk digunakan sebagai petunjuk kerja dalam pembuatan film.

Tahap Pembuatan Skenario

- a. Ide Cerita
- b. Logline
- c. Sinopsis
- d. *Treatment*
- e. Outline Scene / Scene Plot

3.4 Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)

Menurut Scheniderman, interaksi manusia dan komputer merupakan disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan evaluasi dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan oleh manusia, serta studi fenomena-fenomena besar yang berhubungan dengannya. (Santosa, 1997)

4. METODE PENELITIAN

4.1 Subjek Penelitian

Merancang dan memproduksi sebuah film animasi menggunakan metode animasi tween dan metode animasi frame by frame, dan sasaran dalam penelitian ini ditujukan untuk anak-anak usia 6-12 tahun.

4.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari, membaca dan mengumpulkan dokumen-dokumen sebagai referensi seperti buku, artikel dan literatur-literatur tugas akhir yang berhubungan dengan topik yang dipilih tentang pembuatan film animasi.

- b. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada orang tua. Metode ini untuk memastikan data yang diperoleh telah sesuai dengan fakta.

- c. Quisioner

Metode ini dilakukan dengan menyebarkan quisioner kepada anak-anak kelas IV Sekolah Dasar untuk memastikan data yang diperoleh sesuai dengan fakta.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Film animasi yang dibuat kiranya mampu menampilkan tokoh animasi manusia berjalan dengan memanfaatkan teknik frame by frame dan tweening, menampilkan *background* rumah, pohon, dan halaman sesuai dengan semestinya.



5.2 Perancangan Sistem

Perancangan dalam pembuatan film animasi ini, meliputi :

a. **Menentukan Ide**

Ide pembuatan film animasi ini muncul dari hasil pengamatan melalui kuisioner dan wawancara. Dari hasil kuisioner yang dibagikan kepada anak-anak menunjukkan bahwa masih ada anak yang cenderung tidak pernah membantu orang tua khususnya dalam hal membersihkan rumah. Sedangkan dari hasil wawancara kepada orang tua menyatakan bahwa masih banyak anak yang lebih memilih untuk bermain daripada membantu orang tua dan masih kurangnya peran orang tua dalam memberikan contoh kepada anak.

b. **Tema**

Tema yang diambil dalam film animasi “Membantu Orang Tua” ini adalah tentang pentingnya membantu orang tua.

c. **Logline**

Logline dari film animasi “Membantu Orang Tua” ini adalah “**Bagaimana Jika** seorang anak tidak membantu orang tua **dan kemudian** orang tua memberikan contoh tentang bagaimana cara membantu kepada anaknya.

d. **Sinopsis Cerita**

Sinopsis dari film animasi “ Membantu Orang Tua” ini adalah :

1. Siapa tokoh utama dalam film animasi itu ?

Jawab : Nanang

2. Apakah yang diinginkan oleh tokoh utama?

Jawab : Dapat membantu orang tua dalam hal membersihkan rumah khusunya menyapu halaman.

3. Siapa / Apa yang menghalangi tokoh utama untuk mendapatkan keinginannya ?

Jawab : Ketidaktahuan anak tentang bagaimana cara membantu orang tua, yaitu menyapu halaman rumah.

4. Bagaimana pada akhirnya tokoh utama berhasil mencapai apa yang dicitacitakan dengan cara yang luar biasa, menarik, dan unik?

Jawab : Ibu Nanang memberikan contoh tentang bagaimana cara membantu orang tua dalam kegiatan sehari-hari.

5. Apa yang ingin anda sampaikan dengan mengakhiri cerita tersebut?

Jawab : Membantu orang tua dimulai dari hal yang kecil terlebih dahulu sehingga akan menjadikan suatu kebiasaan pada anak.

6. Bagaimana anda mengisahkan cerita Anda?

Jawab : Dengan jalan cerita alur maju. Dan menceritakan dengan cerita pendek serta tidak bersambung.

7. Bagaimana tokoh utama dan tokoh-tokoh pendukung lain mengalami perubahan dalam cerita ini?

Jawab : Nanang mengerti bagaimana cara membantu orang tua.

e. **Pembuatan Storyboard**

Ada beberapa penjelasan yang harus dituangkan di dalam pembuatan *Storyboard*, misalkan keterangan dari gambar *Storyboard* , sudut pengambilan kamera (*Long Shot, Medium Shot, Mid Shot, Medium Close Up, Close Up dan Big Close Up*), lamanya adegan atau durasi.

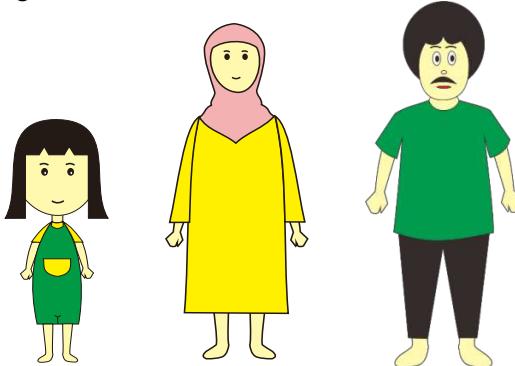
f. Karakter Tokoh,
1. Karakter Utama



Gambar 1. Karakter Tokoh Nanang

Nanang	
Nama	: Nanang
Umur	: 8 tahun
Sifat	: Pemalas
Warna Kulit	: Putih
Rambut	: Hitam

2. Karakter Pendukung



Gambar 2. Karakter Tokoh Pendukung

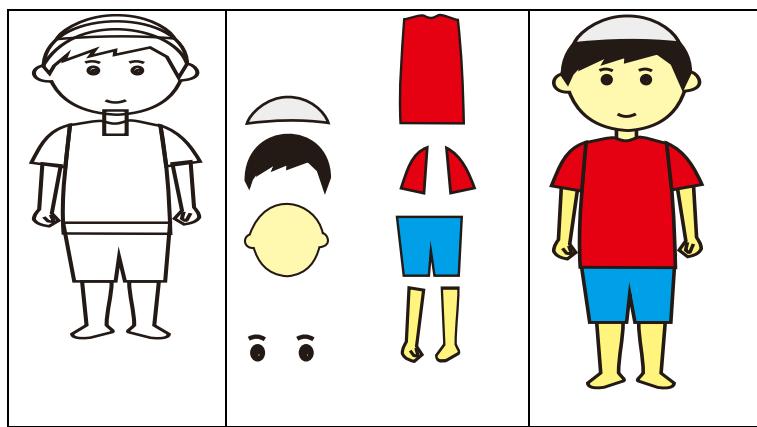
Karakter pendukung memiliki ciri khas masing-masing (warna kulit, rambut, maupun sifat). Penggambaran bentuk karakter tokoh pendukung dapat dilihat pada gambar 2.

5.3 Implementasi Sistem

a. Produksi

Langkah pertama adalah membuat gambar karakter tokoh animasi secara manual kemudian di scan. Kemudian masukn ke dalam Corel Draw X6 untuk mengatur ketebalan garis dengan menggunakan tools level. Atur level sehingga garis terlihat lebih tebal dan rapi. Gambar hasil scan dipindah ke dalam software Adobe Flash CS 6. Kemudian ubah gambar dari bitmap menjadi vector.

Langkah selanjutnya adalah mengedit gambar tersebut dengan memisahkan gambar menjadi beberapa bagian, misal kepala, mata, kaki, dan lain-lain menggunakan free transform tools. Untuk proses pewarnaan menggunakan tools fill color. Langkah pembuatan objek karakter tokoh dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Proses Pembuatan Karakter Tokoh Utama

b. Proses Produksi

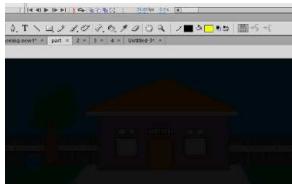
Proses animasi dibuat per-karakter, per-objek, dan latar belakang sesuai dengan jalan ceritanya, dan untuk mempermudah dalam proses penganimasianya, maka semua objek 1 *scene* dan digerakkan sesuai dengan cerita yang terdiri dari 10 scene dengan total waktu 4 menit 36 detik dan total frame dari 10 scene yaitu 4524 frame dengan resolusi 1280 x 720 pixel. Berikut ini adalah potongan-potongan adegan setiap movie :



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6



Gambar 7



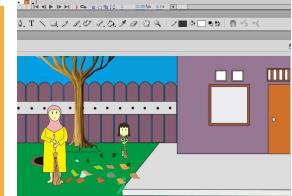
Gambar 8



Gambar 9



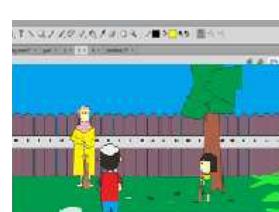
Gambar 10



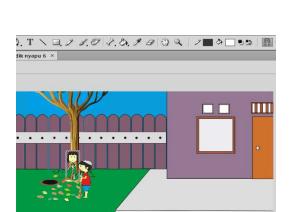
Gambar 11



Gambar 12



Gambar 13



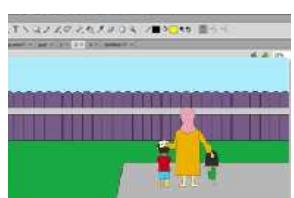
Gambar 14



Gambar 15



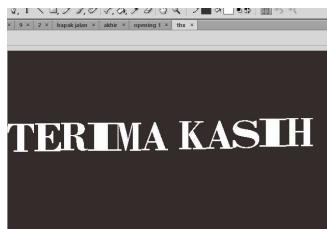
Gambar 16



Gambar 17



Gambar 18



Gambar 19

Gambar 4-21. Merupakan gambar screenshot dari beberapa adegan dalam cerita film animasi “ Membantu Orang Tua “ khususnya menyapu halaman. Opening dari film animasi (gambar 4), bapak pergi meninggalkan rumah (gambar 5), halaman rumah di pagi hari (gambar 6), ibu membangunkan Nanang dan Nunung (gambar 7), Nunung menghampiri ibu (gambar 8), Ibu dan Nunung meninggalkan ruangan (gambar 9), Ibu membangunkan Nanang kembali (gambar 10), Ibu dan Nunung menyapu halaman (gambar 11), Nanang menghampiri mereka (gambar 12), Nanang memperhatikan arahan Ibunya yang sedang mengajarkan cara menyapu (gambar 13), Nanang dan Nunung menyapu (gambar 14), Nanang dan Nunung menghampiri Ibu (gambar 15), mereka meninggalkan ruangan (gambar 16), mereka melihat halaman (gambar 17), Ibu memberikan hadiah kepada Nanang dan Nunung (gambar 19).

c. **Pasca Produksi**

1. **Composing**

Penggabungan seluruh elemen dalam pembuatan film kartun tersebut adalah compositing. File flash .swf diubah menjadi .avi melalui proses yang dinamakan *capture film* kartun (*export movie*) supaya animasi berupa scene dapat dirangkai sesuai jalannya cerita dalam proses editing nantinya.

2. **Dubbing**

Dubbing merupakan proses pengolahan *audio* atau *sound* untuk pengisian suara pada pembuatan *film* animasi ada 2 metode yaitu menggunakan istilah dubbing kering atau tanpa visual dan menggunakan proses dubbing basah atau menggunakan visual.

3. **Editing**

Proses pembuatan animasi-animasi dan *background* menjadi *sequences* dan menyesuaikan dengan waktu yang sudah ada di dalam *storyboard* serta penambahan efek visual. Dalam input *audio* ini terdapat dalam proses *editing* dengan menggunakan *corel ulead video studio 12*.

4. **Rendering**

Rendering merupakan proses akhir dari pembuatan gmbar atau animasi 2D dari suatu model atau scene yang disusun menggunakan program komputer. *Rendering* dilakukan untuk mengubah file mentah menjadi file jadi.n.

5.4 Pengujian Sistem

a. Blackbox



Pengujian ini dilakukan oleh dua responden yaitu dari bidang animasi Bapak Yana Hendriana, ST., M.Eng untuk menilai film animasi dari sisi pembuatan, interface serta teknik penganimasian yang digunakan dan dari bidang psikolog Ibu Rudi Yuniawati, S.Psi, M.Psi, P.Si untuk menilai film animasi yang dari sisi materi dan kesesuaian hasil film animasi yang dibuat untuk anak usia 7-12 atau tidak.

b. Alpha Test

Pengujian *alpha test* dilakukan dengan mengundang orang yang berhubungan langsung seperti anak-anak dan orangtua untuk melihat langsung film animasi yang dibuat. Setelah itu responden diminta pendapat dengan menjawab daftar *quisioner* mengenai film animasi yang dibuat.

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Telah dihasilkan sebuah film animasi tentang membantu orang tua khususnya menyapu halaman sebagai referensi untuk orang tua dalam proses mendidik karakter anak.
- b. Dalam pembuatan film animasi membantu orang tua menggunakan teknik frame by frame dan tweening.
- c. Berdasarkan dari hasil pengujian yang dilakukan, film animasi membantu orang tua layak ditonton untuk anak usia 6-12 tahun dan menjadi film animasi yang bersifat *edutainment* bagi anak.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, 2008, “*Teknik Penulisan Skenario*” <http://adnanscript.blogspot.com> Diakses pada tanggal 8 Januari 2014
- Binanto, Iwan, 2010, *Multimedia Digital Dasar-Dasar Teori dan Pengembangannya*, Andi Offset : Yogyakarta.
- Hoffsteter, 2001, *A computer-based instruction system for distance multimedia Computer&Multimedia*.
- Dasar-dasar Multimedia* (2011), Gunadarma: Depok <http://jeje.staff.gunadarma.ac.id/dasar-dasar-multimedia-m1-ppm.pdf>. Diakses pada 03 Desember 2013 pukul 22.36.
- Khrisna, Murthy, 2007, *Dasar-Dasar Animasi*, P.T Elex Media Komputindo: Jakarta
- Mayrizky, Yossika Vidya, 2013, *Pengaruh Media Televisi Terhadap Perilaku Anak*. *Jurnal Ilmiah*.
- Pradana, Langgeng, 2012, *Implementasi Teknik Character Animation Dan Teknik Masking Dalam Pembuatan Film Animasi “Kejujuran”*, Tugas Akhir SI, UAD, Yogyakarta.
- Vaughan, Tay, 2004, *Multimedia: Making It Work*, Edisi ke-6. New York: McGraw-Hill Companies