
PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D CERITA RAKYAT PAK SALOI “BERBURU KIJANG” DENGAN MENERAPKAN METODE MDLC

Apriadi¹, Mitha², Noferianto Sitompul³, Salahuddin⁴

¹Politeknik Negeri Sambas, e-mail: apriaditmm@gmail.com

¹Politeknik Negeri Sambas, e-mail: mitamitha377@gmail.com

²Politeknik Negeri Sambas, e-mail: noferiantositompul@gmail.com

³Politeknik Negeri Sambas, e-mail: chess095@gmail.com

ARTICLE INFO

ABSTRAK

Article history:

Received 7 Agustus 2023

Accepted 1 September 2023

Published 26 Desember 2023

2D-based animated films are a medium that is liked by children to adults, through social media 2D animation can be disseminated so that anyone who sees it will get information.

Helping to introduce tradition through 2D animation is the aim of this research, namely with the title “Graphic Design Of Objects In Making 2D Animation Films Of Pak Saloi Folklore “Hunting Deer” By Applying The MDLC Method using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method which has 6 stages, namely, concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. It is hoped that the existence of this 2D-based animated film can become a medium of information about Mr.Saloi Folklore “Hunting the Deer”.

Keyword : *Object Graphic Design, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Mr. Saloi “Hunting Deer”*

1. PENDAHULUAN

Cerita rakyat adalah salah satu diantara kumpulan cerita yang berwujud cerita dengan sebuah narasi dan semakin berkembang di masyarakat terdahulu yang diceritakan secara langsung. Cerita rakyat yaitu cerita yang diturunkan dengan cara turun-temurun dari generasi ke generasi yang disampaikan dari mulut ke mulut. Salah satu cerita yang berkembang di masyarakat luas yaitu cerita rakyat Pak Saloi. Cerita Rakyat Pak Saloi merupakan cerita rakyat Sambas yang menceritakan kisah tentang sepasang suami istri yaitu Pak Saloi dan Mak Saloi yang tinggal di sebuah Desa ditengah hutan. Dalam cerita rakyat Pak Saloi ini memiliki banyak sekali cerita. Namun dalam pembahasan ini menceritakan cerita Pak Saloi yang sedang berburu kijang di dalam hutan.

Cerita rakyat Pak Saloi tidak terlepas dari cerita yang dihimpun dari para informan dan penulis. Pada saat ini, masih terdapat masyarakat yang kurang mengetahui cerita rakyat Pak Saloi terutama generasi sekarang yaitu generasi remaja dan dewasa. Cerita rakyat Pak Saloi ini banyak di ceritakan oleh orang-orang hanya saja cerita tersebut disampaikan secara langsung atau lisan dan informasi mengenai cerita Pak Saloi hanya terdapat pada buku cerita rakyat Sambas, dimana buku ini hanya bisa dilihat di Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Sambas. Untuk mempermudah masyarakat dalam mengetahui cerita rakyat Pak Saloi, maka dibutuhkan media baru yang dapat menyampaikan informasi tersebut dengan cara menarik dan efektif. Oleh karena itu, untuk memperjelas informasi kepada masyarakat mengenai cerita rakyat Pak Saloi, dibuatlah bentuk visualisasi bergerak. Salah satu media yang dapat digunakan bentuk visualisasi ini yaitu Film Animasi 2D. Pemilihan visualisasi ini tidak terlepas dari keinginan masyarakat saat ini untuk melihat sesuatu bentuk dalam visualisasi video serta mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi mengenai cerita rakyat Pak Saloi.

2. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Metode MDLC

2.1. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, proses pembuatan film dokumenter “Seni Anyaman Sumber Kehidupan” melakukan wawancara, observasi, penyebaran kuisioner, dan dokumentasi.

Data Primer

Data primer adalah data yang digunakan dari hasil analisis buku yang diperoleh di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sambas.

Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diambil dari teori dan tinjauan karya sejenis berupa jurnal, buku cerita, dan artikel yang sangat berkaitan dengan penelitian yang sedang dijalankan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembuatan pada film animasi 2D yaitu dengan aplikasi *Adobe Illustrator*, *After Effect* dan *Premiere pro*. Adapun tahap pembuatan animasi 2D antara lain:

1. Pra-Produksi

Pada tahap ini yaitu tahap pra-produksi terdapat penerapan metode MDLC yang dibuat adalah :

a. *Concept* (Konsep)

1. Ide Cerita

Pada proses pembuatan ini penulis akan menentukan ide konsep yang bagus dan mudah dipahami penonton. Konsep dari Film Animasi ini adalah menceritakan tentang cerita rakyat Pak Saloi "Berburu Kijang" serta informasi-informasi terkait Pak Saloi tersebut yang belum diketahui banyak orang.

b. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini pembuatan film animasi 2D dirancang dengan beberapa bagian seperti:

1. Naskah

Skenario dibuat untuk mengembangkan ide cerita, dalam cerita film animasi ini terdapat beberapa adegan, tempat keadaan, serta dialog yang akan dipakai dalam film animasi 2 dimensi. Berikut adalah Naskah dalam film animasi 2D Cerita Rakyat "Pak Saloi", dapat dilihat gambar 2.

Alkisah hiduplah satu pasangan yang sangat sederhana, dan Pasangan Tersebut tinggal ditengah-tengah hutan. Pasangan Tersebut bernama Pak Saloi dan Mak Saloi.

Hari masih gelap, kokok ayam jantan pun belum terdengar. Mak Saloi sudah berada di dapur untuk mebereskan pekerjaan rumah. Dengan penerangan cahaya pelita Mak Saloi menyelesaikan satu per satu pekerjaannya. Dari memasak air, menanak nasi. sampai mencuci piring ia lakukan dengan cekatan. Tak lupa ia membuat kopi untuk Pak Saloi.

Ketika Mak Saloi mengambil bakul ikan kering, ternyata isinya sudah kosong Lalu.

Mak Saloi : "yah sudah habis ternyata". Ucap mak saloi lirih.

Mak Saloi lalu membuat sambal terasi sebagai menu sarapan pagi mereka. Mak Saloi juga merebus ubi sebagai teman untuk minum kopi. Sedangkan pak saloi masih mendengkur dalam tidurnya.

Gambar 2. Naskah

2. Storyboard

Storyboard merupakan sebuah sketsa atau gambar kasar yang dijadikan acuan pada setiap gerakan animasi yang dibuat, selain itu *storyboard* juga

berisi detail dari setiap *scene* mulai dari *script*, karakter dan beberapa komponen lainnya dalam sebuah *scene*. Berikut merupakan *storyboard* yang sudah dibuat dan dikonsepsi dapat dilihat pada gambar 3.

			00:00:16	Hari masih gelap, kokok ayam jantan pun belum terdengar.
	3		00:00:22	Mak saloi Berada di dapur untuk membereskan pekerjaan rumah
	4		00:00:15	Mak Saloi membuat sambal terasi
	5		00:00:33	Mak Saloi membangunkan Pak Saloi untuk solat subuh
2	1		00:00:44	Sepulang dari langgar, ia duduk di kursi tua
	2		00:00:27	Pak Saloi beranjak kedapur dan menghampiri istrinya
	3		00:00:16	Pak Saloi makan

Gambar 3. Storyboard

c. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap ini merupakan tahap terakhir Pra-produksi yaitu pengumpulan bahan. Ditahap ini adalah proses pembuatan desain objek karakter dan objek *Background*.

2. Produksi

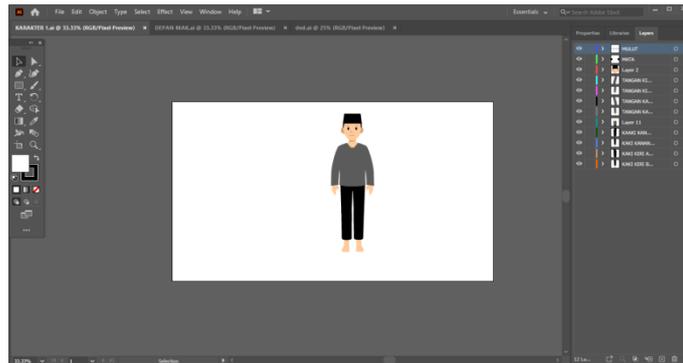
Pada tahap produksi terdapat penerapan metode MDLC yang dibuat yaitu :

a. *Assembly*

Pada tahap ini yaitu tahap *Assembly* (pembuatan). Tahap produksi merupakan tahap pembuatan yang terdiri dari membuat karakter, background dan asset dalam pembuatan film animasi Pak Saloi "Berburu Kijang". Dapat dilihat dalam gambar berikut ini:

1. Desain Karakter Pak Saloi

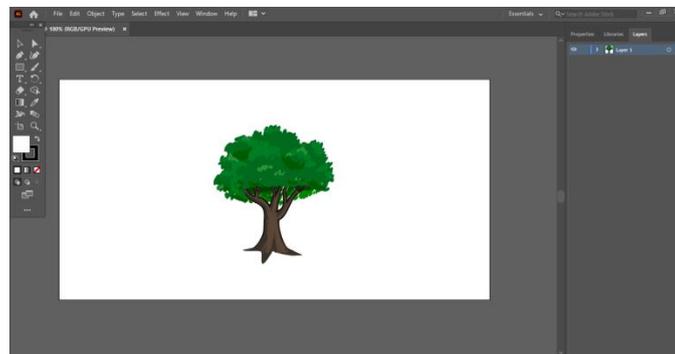
Pada tahap awal desain karakter penulis menyiapkan sketsa gambar, masukkan sketsa gambar ke artboard, lalu vektorkan menggunakan pentool, dan setiap bagian tubuh dipisahkan perlayer, setelah dibuat tiap bagian. Dibuat dengan warna solid.



Gambar 4. Desain Karakter

2. Pohon

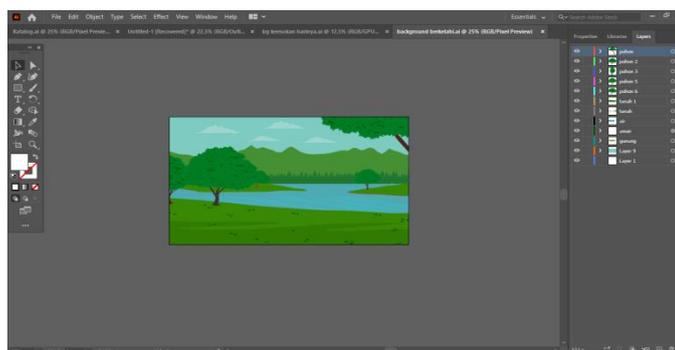
Pohon dibuat dengan menggunakan pentool dengan warna solid dan terdapat corak pohon dengan mengatur gelap terang warna dasarnya.



Gambar 5. Pohon

3. Membuat Background

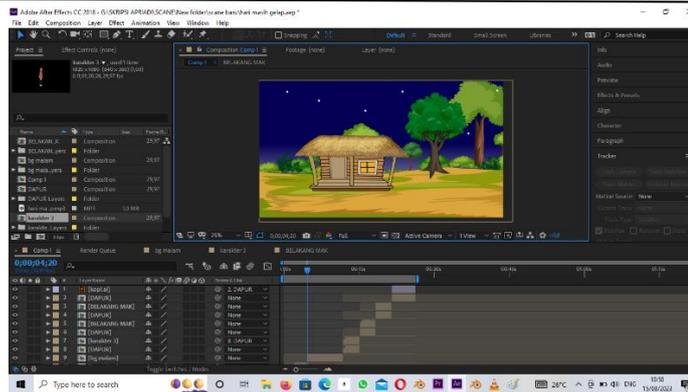
Desain background dibuat menggunakan pentool dengan memadukan beberapa asset seperti pohon, gunung, langit, dan awan. Dibuat dengan warna solid



Gambar 6. Background

4. Adegan 1

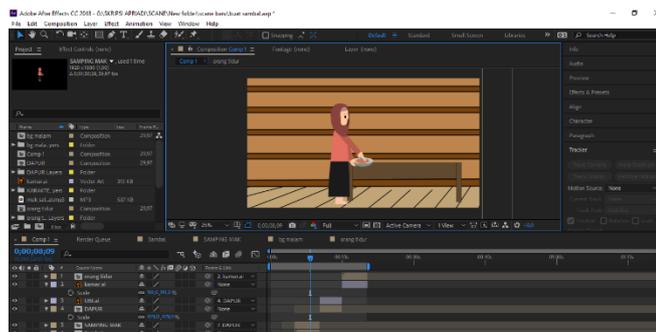
Adegan 1 merupakan pembuatan awal pada animasi dengan menganimasikan karakter yang sudah dibuat ke dalam aplikasi after effect. Pada tahap ini pergerakan animasi emnggunakan scale, position, rotasi.



Gambar 7. Proses animasi

5. Adegan 2

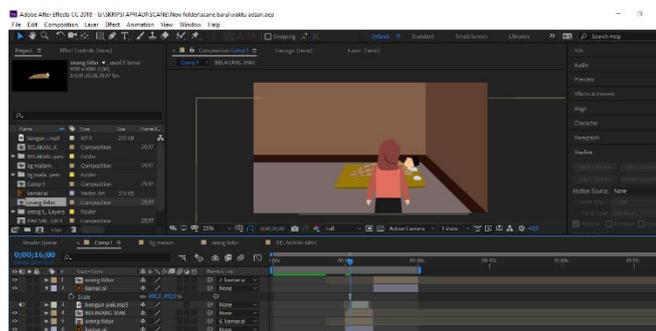
Adegan ini memperlihatkan pergerakan karakter dengan menggerakkan tangan dan pergerakan kamera. Animasi yang digunakan yaitu rotasi dan null object.



Gambar 8. Pergerakan karakter

6. Adegan 3

Adegan ini membuat pergerakan karakter saat melakukan pergerakan sederhana seperti pergerakan tangan dan kedipan mata. Animasi yang digunakan yaitu scale dan rotasi.



Gambar 9. Gerak Karakter

3. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap ini dapat meliputi pengujian dan pendistribusian dimana penjelasan masing-masing tahapan ini merupakan tahapan yang terakhir.

4. Perhitungan

Pengujian dilakukan dengan tujuan mengetahui tanggapan dari masyarakat dengan adanya film animasi 2D cerita rakyat Pak Saloi “Berburu Kijang” apakah layak untuk dipublikasikan atau tidak. Adapun daftar pernyataan yang diberikan kepada penonton dalam kuesioner film animasi 2D cerita rakyat Pak Saloi “Berburu Kijang” adalah sebagai berikut:

1. Uji kelayakan pada Ahli Materi menggunakan skala likert

No	Pernyataan	Ahli Materi Ke-	
		1	2
1	Apakah alur cerita dalam film animasi ini sudah sesuai?	4	4
2	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?	5	4
3	Alur cerita mudah dimengerti.	4	4
4	Penyampaian cerita mudah dimengerti.	5	4
5	Apakah film animasi yang dibuat ini menarik?	5	3
6	Apakah desain objek yang dibuat sesuai?	4	3
7	Apakah tulisan yang digunakan sudah cukup jelas?	4	4
8	Kesesuaian cerita dengan film animasi	4	4
9	Setiap alur cerita dapat tersampaikan dengan jelas	4	4
10	Apakah pesan moral yang terkandung sudah sesuai?	5	3

Gambar 10. Kuisisioner Pengujian Ahli Materi

2. Uji kelayakan pada Ahli Media menggunakan skala likert

No	Pernyataan	Ahli Media Ke-	
		1	2
1	Desain grafis yang digunakan dalam media ini menarik	4	4
2	Penggunaan warna dalam desain grafis sudah konsisten	5	4
3	Tata letak dan komposisi desain grafis ini mudah dipahami dan membantu memperjelas pesan yang akan disampaikan.	4	5
4	Apakah gambar dan ilustrasi dalam desain grafis ini berkualitas dan mendukung pesan yang akan disampaikan?	4	4
5	Apakah desain grafis yang dibuat dapat menarik perhatian penonton?	4	4
6	Apakah background, sound effect dan dubbing yang digunakan sesuai dengan suasana film?	4	4
7	Apakah background, sound effect dan dubbing yang digunakan tidak mengganggu dan mengalihkan perhatian?	4	4
8	Apakah pergerakan karakter menggunakan teknik frame by frame pada animasi ini sudah halus.	4	4
9	Apakah efek-efek editing yang digunakan pada animasi cukup dan tidak berlebihan?	5	5
10	Apakah pergerakan mulut sudah sesuai suara dubbing?	4	4
11	Apakah subtitle yang ditampilkan sudah cukup jelas dan mudah dibaca?	4	5
12	Apakah dubbing dari setiap karakter sudah sesuai dengan karakteristiknya?	4	5

Gambar 11. Kuisisioner Pengujian Ahli Media

3. Uji kelayakan pada Masyarakat umum

R	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11
1	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS
2	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	S	S	SS
3	S	RR	SS	SS	S	SS	SS	SS	S	S	S
4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
6	S	RR	S	S	RR	S	S	S	S	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	SS	S	SS	S	S	S	SS	S	S	S
10	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS
11	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	SS
12	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS
13	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	SS
14	SS	S	SS								
15	S	S	S	SS	S	S	S	SS	S	S	S
16	SS	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S
17	S	S	S	SS	SS	S	SS	S	S	S	S
18	S	SS	S	SS	S	S	SS	SS	SS	SS	SS
19	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	S
20	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS

Gambar 12. Hasil Kuesioner Masyarakat Umum

Jadi hasil persentase dari 2 penguji adalah 81% hasil dari ahli materi dan 85% hasil dari ahli media, dan hasil penilaian dari 20 responden yaitu sebesar 87,8% dengan interval Sangat Setuju (SS). Sehingga disimpulkan bahwa film animasi 2D cerita rakyat Pak Saloi "Berburu Kijang" dengan menerapkan metode MDLC sangat layak unyuk digunakan atau dipublikasikan.

4. KESIMPULAN

1. Telah berhasil membuat Animation dan Effect Editing Pada Penerapan Metode MDLC film animasi 2D Cerita Rakyat Pak Saloi "Berburu Kijang".
2. Pembuatan film animasi 2D menggunakan metode MDLC yang memiliki 6 tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi.
3. Hasil akhir pada pembuatan film animasi 2D berdurasi 09 menit 42 detik berformat MP4 dengann judul film "Pak Saloi "Berburu Kijang".

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. S. A. G. B. U. I Gede Adi Sudi Anggara, "Proses Pembuatan Film Animasi 2D "Pedanda Baka", " *Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, pp. 10-19, 2020.
- [2] D. R. D. B. Benny Muhdaliha, "Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak," *Bahasa Rupa*, vol. 1 , pp. 61-72, 2017.
- [3] I. K. S. P. S. U. P. N. W. W. D. A. I Nyoman Agus Suarya Putra, "Perancangan Film Animasi 2d Cerita Rakyat Bali "Balapan Menjangan Dan Siput", " *Manajemen Dan Teknologi Informasi*, vol. 12, pp. 136-143, 2022.
- [4] A. WBTB, "kemendikbud.go.id," warisanbudaya, 1 Januari 2010. [Online]. Available: <https://warisanbudaya.kemendikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=373>.

- [Accessed 5 Februari 2023].
- [5] R. Syahrizani, "wantek.id," pengertian-animasi-2d, 16 November 2022. [Online]. Available: <https://wantek.id/pengertian-animasi-2d/>. [Accessed 5 Februari 2023].
- [6] Y. Setyaningsih, "dianisa.com," pengertian-adobe-after-effects, 3 Januari 2022. [Online]. Available: <https://dianisa.com/pengertian-adobe-after-effects/>. [Accessed 5 Februari 2023].
- [7] I. Safira, "toffeedev.com," plus-dan-minus-dalam-menggunakan-adobe-after-effects, 17 Februari 2020. [Online]. Available: <https://toffeedev.com/blog/plus-dan-minus-dalam-menggunakan-adobe-after-effects/>. [Accessed 5 Februari 2023].
- [8] Y. Setyaningsih, "dianisa.com," pengertian-adobe-illustrator, 8 Januari 2023. [Online]. Available: <https://dianisa.com/pengertian-adobe-illustrator/>. [Accessed 5 Februari 2023].
- [9] Nelly, "sekolahdesain.com," sejarah-adobe-illustrator, 21 oktober 2020. [Online]. Available: <https://sekolahdesain.com/sejarah-adobe-illustrator/>. [Accessed 5 Februari 2023].
- [10] Y. Setyaningsih, "dianisa.com," pengertian-adobe-premiere-pro, 3 januari 2022. [Online]. Available: <https://dianisa.com/pengertian-adobe-premiere-pro/>. [Accessed 5 Februari 2023].
- [11] SoftwareAsli, "softwareasli.com," adobe-premiere-pro, [Online]. Available: <https://softwareasli.com/product/adobe-premiere-pro/>. [Accessed 5 Februari 2023].
- [12] N. Selmi, "snah0306.wordpress.com," materi-multimedia-development-life-cycle-mdlc, 12 Oktober 2018. [Online]. Available: <https://nurmishnah0306.wordpress.com/2018/10/12/materi-multimedia-development-life-cycle-mdlc/>. [Accessed 5 Februari 2023].
- [13] Saputri, T., Sindu, I. G. P., & Kesiman, I. M. W. A (2020). Pengembangan Film Animasi 2D Riwayat Hidup Mr. I Gusti Ketut Pudja. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* 9(3), 185-192.
- [14] Tanuwijaya, N. P., & Wibowo, T. (2020). Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 1(2), 124-145.
- [15] Alayubi, M. (2023). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Kebo-Keboan Banyuwangi (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
-