



PEMBUATAN FILM ANIMASI GAM CANTOI

Nurrahmah¹⁾, T.M. Johan²⁾ dan Riyadhul Fajri³⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim Bireuen

²⁾ Dosen Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim Bireuen

e-mail: nurrahmahbireuen@gmail.com

Abstract

[Making Animation Film of Gam Cantoi] The problem of the Aceh language is not something that should be debated because the use of Acehnese in Aceh Province itself is also different in every district or region with different dialects and usage. However, in general the Aceh language of the west coast of Sumatra, which is commonly used as an oral customary language in Aceh. The development of 2-dimensional animated films from year to year has undergone various rapid changes, it requires a long time for the creation process. Animation means bringing it to life or moving. From showing animated films or the benefits obtained for children, namely the imagination needed and good for children's development. Anyone who has lived in Aceh and has ties to the Aceh Province must know this figure. Gam Cantoi, a caricature figure that only presents three pictures that are easily interpreted by the general public.

Keywords: Animation; Film; Gam Cantoi.

Abstrak

Masalah bahasa Aceh bukanlah satu hal yang harus diperdebatkan karena penggunaan bahasa Aceh di Propinsi Aceh sendiripun disetiap kabupaten atau daerah berbeda dialek dan penggunaannya. Namun secara umum bahasa Aceh kawasan pantai timur barat sumatera yang lazim digunakan sebagai bahasa adat lisan di Aceh. Perkembangan dunia film animasi 2 dimensi dari tahun ke tahun mengalami berbagai perubahan yang pesat hal itu memerlukan waktu yang lama untuk proses penciptaannya. Animasi berarti membawa menjadi hidup atau bergerak. Dari penayangan film animasi ataupun manfaat yang di peroleh untuk anak yaitu imajinasi yang dibutuhkan dan baik untuk perkembangan anak. Siapapun yang pernah hidup di Aceh, dan memiliki hubungan keterkaitan dengan Provinsi Aceh pasti mengenal tokoh ini. Gam Cantoi, sebuah sosok karikatur yang hanya menyajikan tiga gambar saja yang gampang diartikan ke kehidupan nyata oleh masyarakat umum.

Kata Kunci: Animasi; Film; Gam Cantoi.

1. Pendahuluan

Meskipun bahasa Aceh sendiri didalam perkembangannya tidak begitu terkenal akan tetapi dengan semangat ingin memajukan Eleumee atau Ilmu agama Islam di Nusantara ini terus dilaksanakan dan diperjuangkan oleh orang-orang Aceh (Astuti, 2017; Bahri, 2012; Harun, 2020). Itulah gambaran sebuah kebudayaan adat istiadat Aceh yang bahasanya tak dikenal akan tetapi orang Aceh selalu diingat sebagai pengembang Kebudayaan Melayu Islam di Nusantara ini (Hayani, 2018). Seperti di kota langsa, banda aceh, dan seputaran suku gayo sebahagian masyarakatnya belum menguasai bahasa aceh (Kholidah & Haryadi, 2017; Razali & Ibrahim, 2017).

Masalah bahasa Aceh bukanlah satu hal yang harus diperdebatkan karena penggunaan bahasa Aceh di Propinsi Aceh sendiripun disetiap kabupaten atau daerah berbeda dialek dan penggunaannya (Asriani & Erfinawati, 2017; Nurlaili, 2018; Subhayni, Armia, & Nurrahmah, 2020). Bahasa Aceh sangat toleran dan lunak disaat keadaan normal akan tetapi bisa sangat kasar bila keadaan tidak normal tergantung dari situasi dan kondisi masyarakat (Sakdiah, 2020). Apapun bahasa tak akan terlepas dari kondisi dan keadaan psikologis dan tempat lingkungannya berada (Noor, 2017).

Perkembangan dunia film animasi 2 dimensi dari tahun ke tahun mengalami berbagai perubahan yang pesat (Setianto, 2019). Hal itu memerlukan waktu yang lama untuk proses penciptaannya. Animasi berarti membawa objek menjadi hidup atau bergerak (Soenyoto, 2017). Selain itu semakin berkembangnya manusia ke arah yang lebih maju, terutama perkembangan para pelajar yang berkembang di arah yang positif maupun negatif.

Animasi sangat berpengaruh terhadap pelajar terutama untuk membangkitkan semangat belajar serta membantu daya pikir seseorang untuk lebih berfikir positif (Maharani, Rini, & Sugiman, 2018; Oktalia, Sakti, & Hamdani, 2017; Rahmayanti & Istianah, 2018; Ramadhona, Caska, & Trisnawati). sebagai contoh animasi digunakan sebagai sarana hiburan serta daya tarik masyarakat terutama di kalangan pelajar, seperti rajin bersekolah, tidak suka membolos serta kedisiplinan, agar dapat memberikan pesan yang mendidik serta dapat mencegah timbulnya hal-hal yang negatif (W. Purnamasari, 2018; Sugini & Basit, 2020).

Film animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak. Dari penayangan film animasi ataupun manfaat yang di peroleh untuk anak yaitu imajinasi yang dibutuhkan dan baik untuk perkembangan anak (AMALA, 2019; Ginting, Putra, Negara, & Ke, 2017). Namun tidak hanya sisi positif yang bisa diambil oleh anak, melainkan sisi negatifnya juga ikut terekam oleh anak, misalnya perilaku buruk yang ada pada karakter film kartun atau animasi yang dilihatnya seperti kebohongan, kenakalan, dan perilaku tidak terpuji lainnya sehingga memberikan nilai edukasi yang tidak baik terhadap perkembangan anak (AMELIA, 2018; Mustanzier, 2016; R. Y. D. Purnamasari, 2020; Retnani, Sutini, & Sulaeman, 2019).

2. Metode

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi merupakan teknik pengambilan data dengan cara mengandalkan pengamatan secara langsung terhadap objek yang dihadapi.
2. Study Literatur Merupakan kajian pustaka seperti buku-buku, artikel dan jurnal yang diambil untuk melengkapi skripsi dan proposal.
3. Wawancara/ Interview pada peneliti ini, penulis melakukan wawancara dan tanya jawab agar tidak terjadi kesalahan dalam pengambilan data.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Gam Cantoi

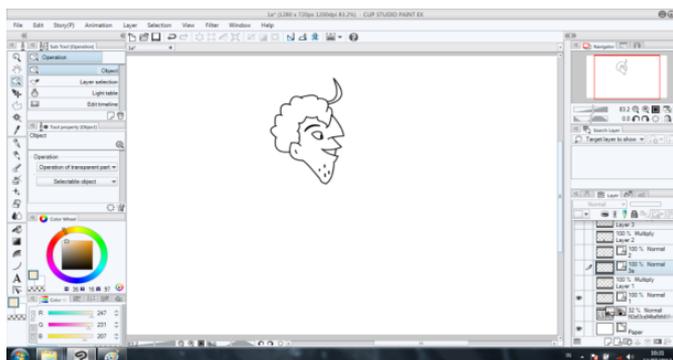
Gam Cantoi merupakan buah karya dari M. Sampe Edward, sebuah karakter yang kerap menjadi tokoh utama komik strip di salah satu surat kabar lokal di provinsi Aceh. Contoh karya aslinya bisa dilihat di gambar kedua. Kadang-kadang terpikir bagaimana bisa orang ini tidak pernah kehabisan ide disetiap harinya menghibur masyarakat Aceh lewat karikatur Gam Cantoi dari masa ke masa. Tak pernah kehilangan kreatifitas dalam setiap pergantian zaman. Banyak dari kita saat membaca harian Serambi Indonesia yang pertama kita buka adalah karakter Gam Cantoi, sangat mengasyikkan dan mengundang tawa. Ketika politik tak lagi asyik, maka dengan humor lah yang menyelamatkan kita dari kebosanan.

B. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap yang terdiri dari Produksi dan Pasca Produksi. Produksi dijelaskan melalui implementasi sistem yang berupa Pembuatan Animasi. Berikut ini adalah pembahasan dalam tahapan implementasi.

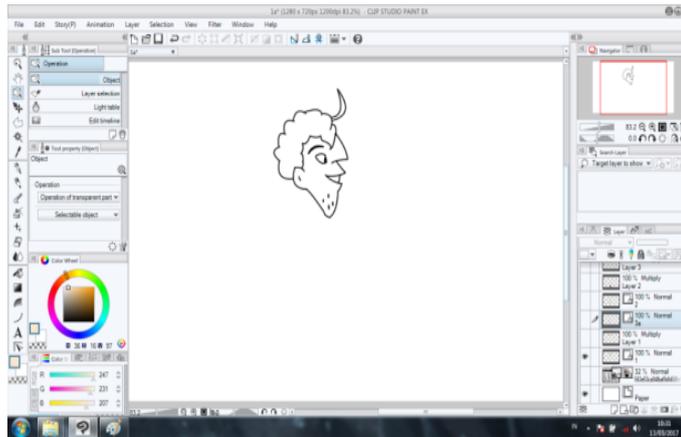
1. drawing karakter

Buka Mangastudio 5 tekan Ctrl + N untuk membuka new canvas, Mulailah membuat kerangka sketsa seperti yang terlihat di bawah ini :



Gambar 1. Tampilan New Layer

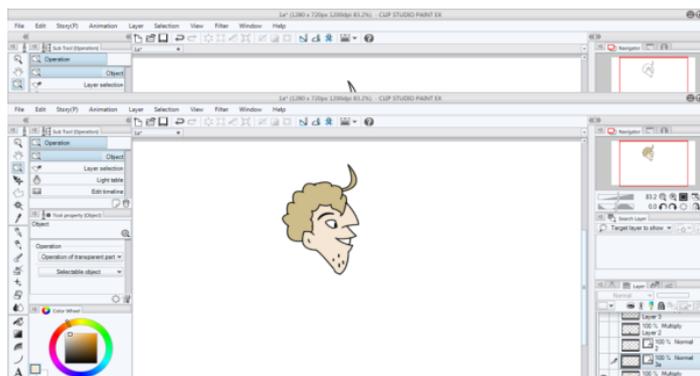
Setelah membuat kerangka, selanjutnya gambarlah sketsa sebagus mungkin, gambar lah sebanyak 6 buah sketsa seperti yang terlihat di bawah ini:



Gambar 2. Tampilan Sketsa

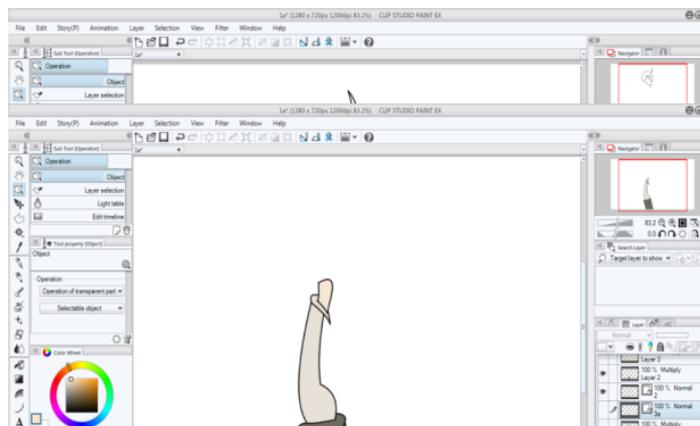
2. Coloring Karakter

Selanjutnya gunakanlah tool fill, lakukan color base secara merata usahakan serapi mungkin seperti yang terlihat di bawah ini :



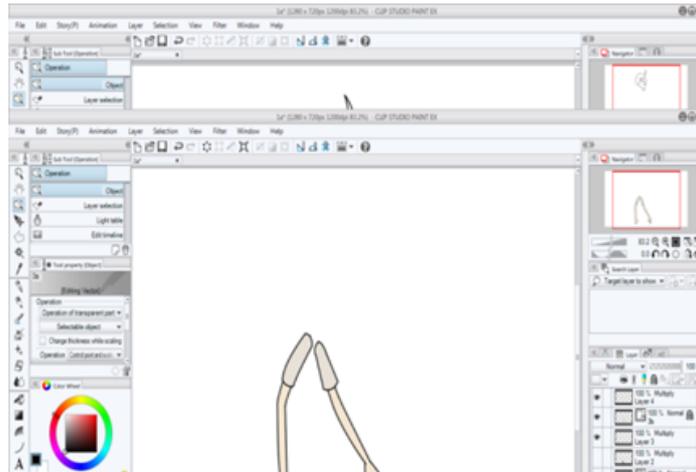
Gambar 3. Tampilan Coloring

Selanjutnya gunakanlah tool untuk membuat tangan dan badan karakter Gam Cantoi:



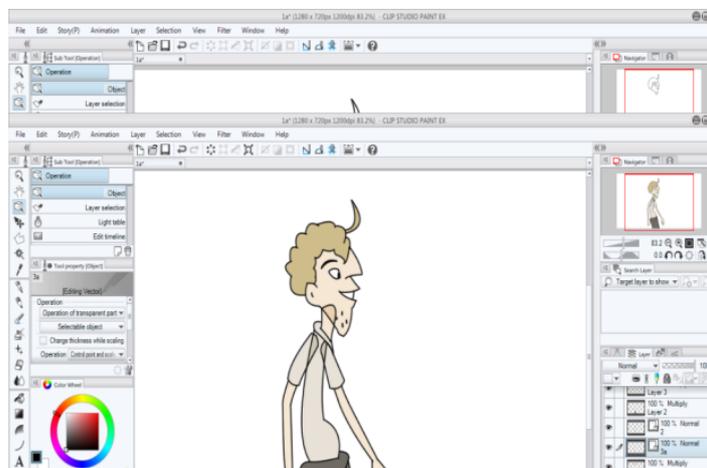
Gambar 4. Tampilan Badan

Kemudian buatlah tangan untuk karakter gam cantoi, seperti yang terlihat di bawah ini :



Gambar 5. Tampilan Tangan

Hasil karakter yang sudah jadi seperti yang terlihat di bawah ini :

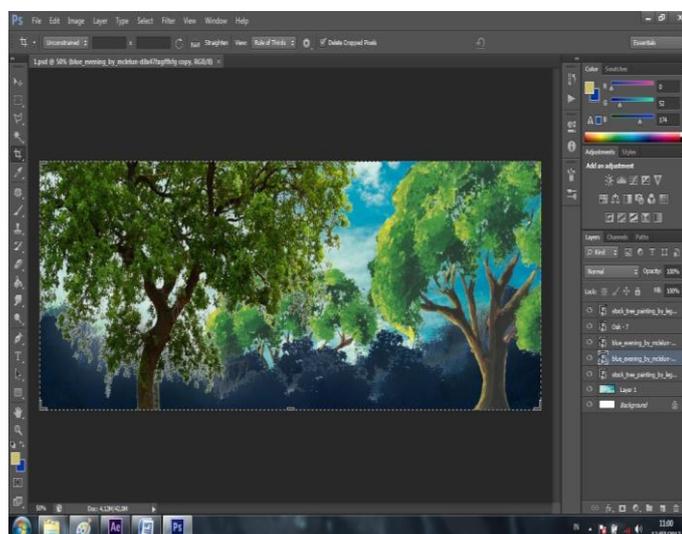


Gambar 6. Tampilan Karakter yang Siap Digunakan

Desain Background

Modeling Objek 2D

Desailanlah background di photoshop atau bisa juga menggunakan hasil yang sudah di sediakan gratis di google image, seperti yang terlihat di bawah ini :



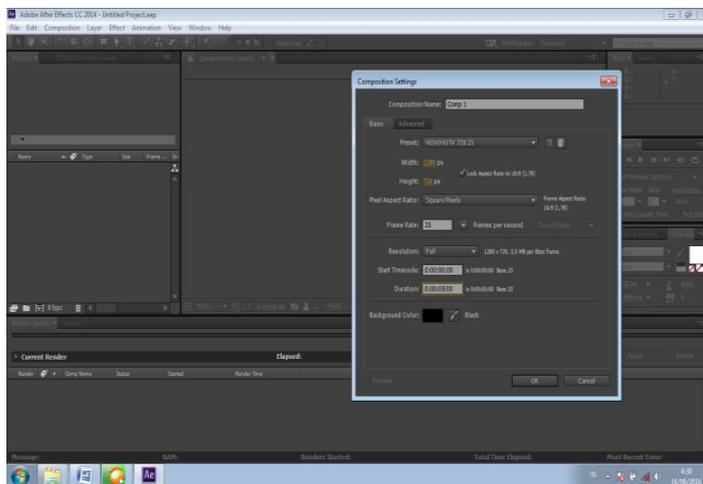
Gambar 7. Tampilan Background



Gambar 8. Tampilan Background 2

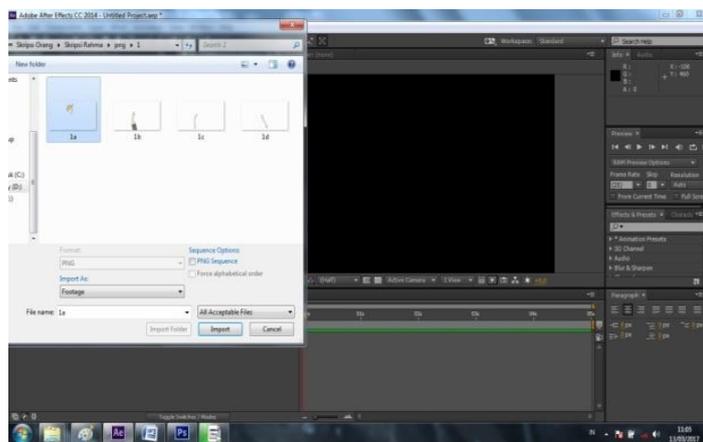
C. Compositing Animasi

Bukalah aplikasi Adobe After effect untuk menganimasikan karakter serta background dan shading, di tampilan utama atur layar 1280 x 720p seperti yang terlihat di bawah ini :



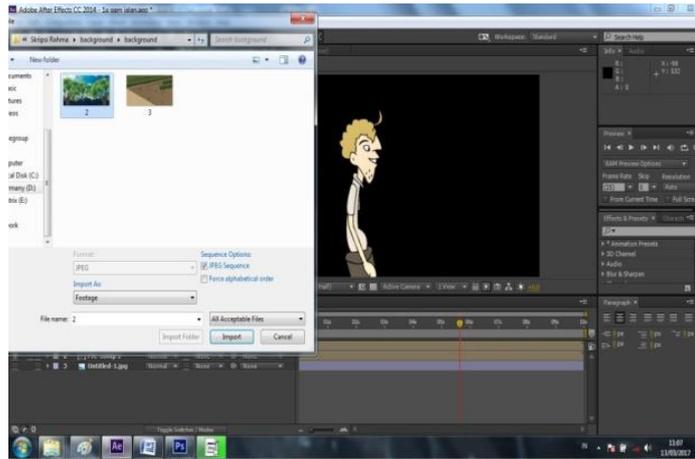
Gambar 9. Tampilan Adobe After Effect CS6

Kemudian import karakter yang sudah di buat sebelumnya seperti yang terlihat di bawah ini :



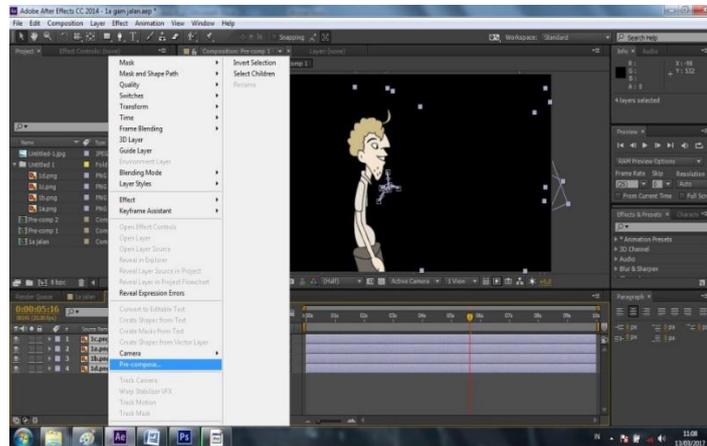
Gambar 10. Tampilan Import Karakter

Kemudian import Background dan Objek 3d yang sudah di buat sebelumnya seperti yang terlihat di bawah ini :



Gambar 11. Tampilan Import Background

Susunlah karakter di timeline AE untuk di animasikan , kemudian klik kanan lalu pilih pre-compose untuk menyatukan karakter seperti yang terlihat di bawah ini :



Gambar 12. Tampilan Timeline

Masukkan background seperti yang terlihat di bawah ini :



Gambar 13. Tampilan Timeline Karakter dan Background

Kemudian masukkan Background di belakang background seperti yang terlihat di bawah ini :

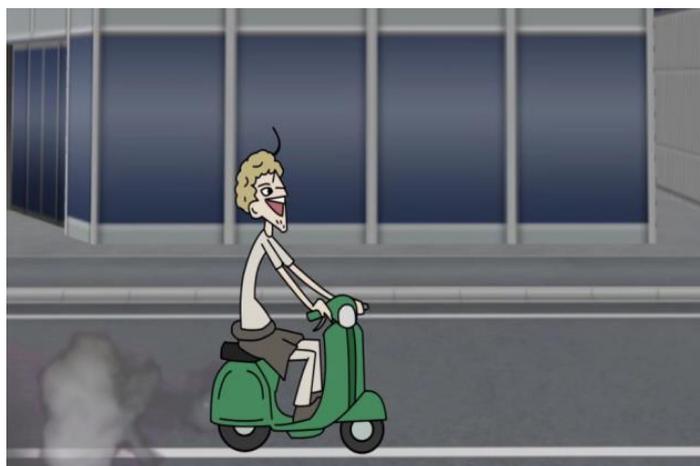


Gambar 14. Tampilan Timeline Karakter dan Background

Hasil Compositing lainnya seperti yang terlihat di bawah ini :



Gambar 15. Tampilan Gam Cantoi Jalan



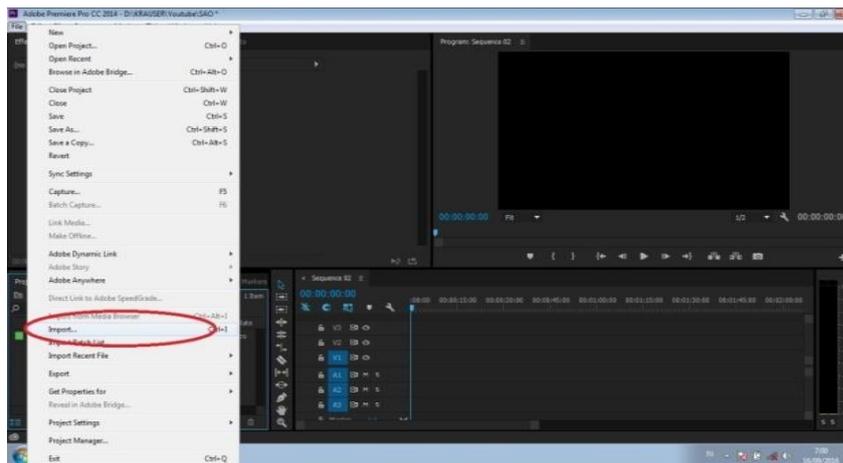
Gambar 16. Tampilan Gam Cantoi Naik Motor



Gambar 17. Tampilan Ending

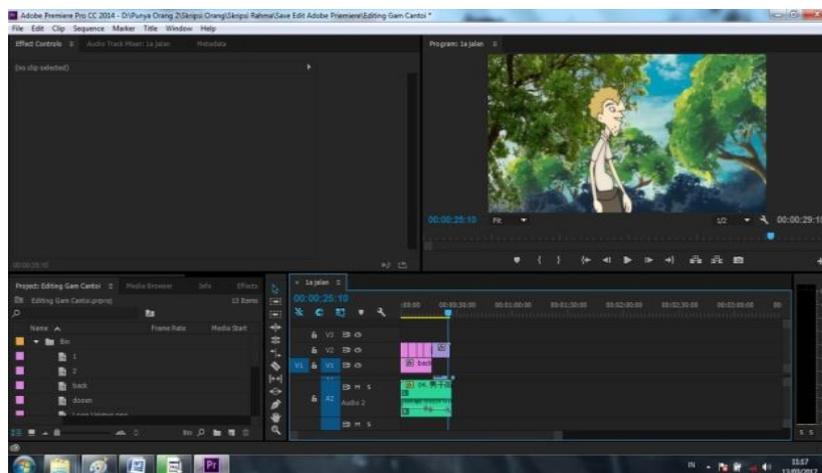
D. Editing

Pada pengeditan video ini penulis menggunakan aplikasi Adobe Premiere CS 6 untuk mengedit dan menggabungkan semua footage video yang sudah dibuat sebelumnya, hingga dapat tersaji menjadi sebuah video yang menarik dan menghibur. Pertama-tama import video Animasi yang sudah di render melalui Adobe After Effect, langkah pertama klik Import , seperti terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 18. Import Video Animasi ke Adobe Primere Pro CS6

Langkah selanjutnya mulailah mengedit dan menyusun animasi yang sudah dibuat



Gambar 18. Tampilan Mengedit

Tampilan timeline yang sudah selesai di edit

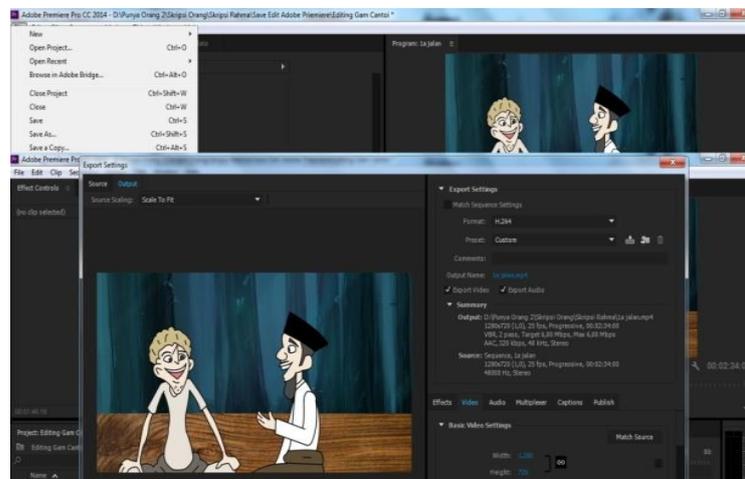


Gambar 20. Tampilan Edit Selesai

Tahap terakhir dari pengeditan video ini yaitu tahap *export video* menjadi sebuah video sesuai keinginan. Cara *export video* dengan ini dengan cara pilih file kemudian pilih *export* lalu *media*, kemudian setting *format* menjadi H.264 dan *Present* menjadi HD 720p 23.976 kemudian klik *export*, seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 21. Proses Export Video Animasi



Gambar 22. Proses Export atau Render

4. Kesimpulan

Dari uraian dan penjelasan serta pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dan dalam mengakhiri pembahasan “Perancangan Film Animasi Gam Cantoi”. Maka penulis mengambil beberapa kesimpulan bahwa :

1. Dengan keunggulan yang dimiliki Multimedia terbukti dapat digunakan untuk menginformasikan kepada anak-anak agar tertarik dalam melestarikan lawak khas Aceh.
2. Dengan adanya visualisasi yang menarik dalam multimedia seperti animasi, grafis, maupun suara dan musik, mampu mempertajam pesan yang disampaikan.
3. Teknologi seperti aplikasi multimedia ini dapat meningkatkan pengetahuan informasi terhadap kesadaran masyarakat dan supaya lebih memperhatikan seni budaya..

Daftar Pustaka

- AMALA, A. N. (2019). Pengaruh Media Animasi terhadap Perkembangan Emosi Anak di TK Permata Desa Tenggiligo Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango. *Skripsi, 1*(153413069).
- AMELIA, K. R. (2018). *PENGARUH TAYANGAN FILM KARTUN ADIT SOPO JARWO TERHADAP SIKAP SISWA SDN 014 TANDUN*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Asriani, A., & Erfinawati, E. (2017). *ANALISIS MAKNA DALAM RAGAM DIALEK LOKAL ACEH BESAR DALAM BAHASA ACEH*. Paper presented at the Prosiding Seminar Nasional USM.
- Astuti, S. (2017). Agama, Budaya dan Perubahan Sosial Perspektif Pendidikan Islam di Aceh. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam, 7*(1), 23-46.
- Bahri, S. (2012). Pelaksanaan syari’at Islam di Aceh sebagai bagian wilayah negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). *Jurnal Dinamika Hukum, 12*(2), 358-367.
- Ginting, T. B., Putra, I. K. A., Negara, I. G. A. O., & Ke, S. P. M. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran quantum menggunakan media film animasi terhadap perkembangan kemampuan kosakata pada anak kelompok B di TK Gugus Jempiring kecamatan denpasar barat tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 5*(3), 348-357.
- Harun, I. (2020). *Sejarah Pendidikan Islam Di Aceh Tengah Era Tahun 1910-1986*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Hayani, A. (2018). Penerapan Syari’at Islam di Aceh Antara Kenyataan dan Harapan (Menelusuri Budaya Masyarakat Aceh Masa Lampau dalam Manuskrip). *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains, 1*, 77-83.
- Kholidah, U., & Haryadi, H. (2017). Wujud pilihan kode tutur mahasiswa Aceh pada ranah pergaulan di Semarang. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 6*(2), 208-217.
- Maharani, A., Rini, R., & Sugiman, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Pedagogi, 8*(7).
- Mustanzier, P. A. (2016). PENGGUNAAN GAYA BAHASA MELAYU DALAM TAYANGAN FILM KARTUN ANIMASI UPIN DAN IPIN PADA PERILAKU KOMUNIKASI ANAK DI SD NEGERI 1 POASIA KENDARI. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi, 1*(2).
- Noor, T. R. (2017). Analisis Desain Fasilitas Umum Bagi Penyandang Disabilitas (Sebuah Analisis Psikologi Lingkungan). *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi, 2*(2), 187-211.
- Nurlaili, N. (2018). Ragam Bahasa Aceh Masyarakat Nelayan Kecamatan Meureudu Kabupaten Pidie Jaya. *Master Bahasa, 6*(3), 253-261.
- Oktalia, Y., Sakti, I., & Hamdani, D. (2017). Pengaruh Minat Dan Motivasi Pada Penerapan Model Diskoveri Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Di SMA Negeri 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu dan Pembelajaran Fisika, 1*(1).
- Purnamasari, R. Y. D. (2020). PENGARUH FILM KARTUN UPIN IPIN TERHADAP PERILAKU ANAK USIA 7-9 TAHUN. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL, 1*(2), 121-126.
- Purnamasari, W. (2018). *Pengaruh minat belajar dengan menggunakan media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika MATERI BILANGAN PECAHAN KELAS IV DI SDI AN-NUR SURABAYA*. Wijaya Kusuma Surabaya University.

- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Ramadhona, S. F., Caska, C., & Trisnawati, F. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X Jurusan IPS SMA Negeri 1 Kundur*. Riau University.
- Razali, R., & Ibrahim, I. (2017). Aceh Language Learning Implementation In Smp Negeri Kota Banda Aceh. *Jurnal Serambi Ilmu*, 18(2).
- Retnani, A. D., Sutini, T., & Sulaeman, S. (2019). Video Kartun dan Video Animasi dapat Menurunkan Tingkat Kecemasan Pre Operasi pada Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 332-341.
- Sakdiah, S. (2020). KEMATANGAN BERAGAMA DAN SIKAP TASAMUH MARGA MASYARAKAT ACEH DI ACEH SINGKIL. *Jurnal Al-Bayan: Media Kajian dan Pengembangan Ilmu Dakwah*, 26(1), 97-126.
- Setianto, Y. A. (2019). *Penciptaan Film Animasi 2D" Diruhi"*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D: Elex Media Komputindo*.
- Subhayni, S., Armia, A., & Nurrahmah, N. (2020). Restrukturisasi Sapaan Kekeabatan Bahasa Aceh Sebagai Pendidikan Strategi Tuter Sapa Bagi Kaum Muda Aceh. *Jurnal Serambi Ilmu*, 21(1), 118-130.
- Sugini, E. H. N., & Basit, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Islam Alimuddin Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 28-31.