

## **DONGENG AYAM DAN KELINCI BERSAUDARA BERBASIS ANIMASI 2 DIMENSI**

**Taqwa Hariguna<sup>1</sup>, Adi Wijiono<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Informatika

STMIK Amikom Purwokerto

Email: taqwa@amikompurwokerto.com<sup>1</sup>, adiwijono12@gmail.com<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Dongeng merupakan cerita yang biasanya berisi tentang khayalan dan mengandung pesan moral tinggi. Namun seiring dengan berkembangnya teknologi, sehingga anak-anak lebih suka melihat sinetron, film, main *game*, internet. Oleh karena itu orang tua zaman sekarang dituntut untuk bisa bercerita atau mendongeng dengan menarik sekaligus menghibur, agar tidak kalah dengan teknologi dan dunia hiburan yang semakin canggih. Salah satu teknologi yang berkembang yaitu animasi. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membuat Dongeng Ayam Dan Kelinci Bersaudara Berbasis Animasi 2 Dimensi agar dapat menyampaikan pesan moral yang terdapat didalamnya. Animasi ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan. Sedangkan metode pengembangan data system yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari tahapan pengonsepan, perancangan, pengumpulan material, pembuatan, pengujian, pendistribusian. Hasil penelitian yang dicapai adalah animasi berupa dongeng ayam dan kelinci bersaudara berbasis animasi 2 dimensi yang dikemas secara menarik sehingga memiliki fungsi sebagai penyampai pesan moral.

Kata Kunci : Dongeng, Animasi, *Adobe Flash Profesional CS6*, MDLC

### **ABSTRACT**

*Tale is a story that usually contains about imaginary and contains high moral message. But along with the development of technology, so the kids would rather look at soap operas, movies, gaming, internet. Therefore, parents today are required to be able to tell you or tell stories with interesting and entertaining, so as not to lose the world of technology and increasingly sophisticated entertainment. One evolving technology that is animated. So the purpose of this study was to design and make Chicken And Rabbit Tales Based Brothers Animation 2D in order to convey a moral message contained therein. This animation was created using Adobe Flash Profesional CS6. Data collection method used was a literature study. While the data system development method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) which consists of the step pengonsepan, design, material*

*collection, manufacture, testing, distribution. The research result is achieved is the animation after the mythical chicken and rabbit brothers-based 2-dimensional animation attractively packaged so that it has a function as a messenger moral.*

*Keywords: Fairy Tale, Animation, Adobe Flash Professional CS6, MDLC*

## **PENDAHULUAN**

Bercerita dunia khayal memang menyenangkan. Salah satu cerita khayal adalah dongeng. Dongeng merupakan cerita yang biasanya berisi tentang khayalan dan mengandung pesan moral tinggi. Ada beberapa jenis dongeng, salah satunya yaitu dongeng binatang. Menurut Danajaja (2012) menyatakan bahwa dongeng binatang merupakan dongeng yang aktornya adalah binatang yang dapat berbicara dan berperilaku layaknya manusia.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, dongeng tidak lagi di minati anak-anak sehingga mereka lebih suka melihat sinetron, film, main *game*, internet. Oleh karena itu orang tua zaman sekarang dituntut untuk bisa bercerita atau mendongeng dengan menarik sekaligus menghibur, agar tidak kalah dengan teknologi dan dunia hiburan yang semakin canggih. Salah satu teknologi yang berkembang yaitu animasi.

Kata animasi itu sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to animate* dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti menghidupkan (Yunita, 2011). Secara umum animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup.

Pada animasi 2 Dimensi lebih menekankan animasi digital yang dibuat oleh alat-alat digital, seperti komputer, dengan pewarnaan serta pergerakan yang digital. Tampilan yang diberikan juga menekankan ketegasan dari pewarnaan, gerak mulut, dan gestur serta aksi-aksi yang dilakukan oleh karakter-karakternya.

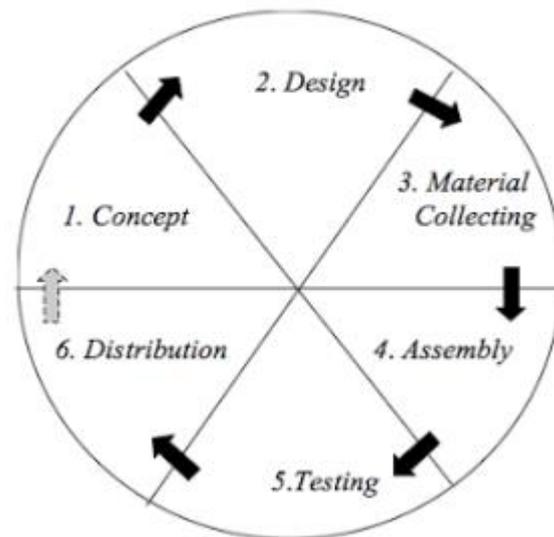
Dengan bantuan alat-alat digital seperti komputer, maka sebuah dongeng atau cerita bisa di visualisasikan dalam bentuk animasi. Animasi merupakan tontonan

yang sangat disukai anak-anak. Dan pada perkembangannya ada dua proses pembuatan animasi yaitu secara konvensional (*cell*) dan digital.

Disini perlu dibuat dongeng berbasis animasi 2 Dimensi yang menarik guna menyampaikan pesan moral yang terkandung didalam animasi tersebut. Dan juga meningkatkan daya tarik dan minat terhadap dongeng yang di visualisasikan kedalam media animasi.

## METODE PENELITIAN

Metode pengembangan system yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak Berbasis Multimedia yaitu MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) bersumber dari Luther (1994) yang terdiri atas 6 tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution* seperti gambar dibawah ini :



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

Metode Luther dengan memodifikasi seperti terlihat pada Gambar 1. Berikut adalah penjelasan mengenai tahapan-tahapan diatas :

### 1) *Concept*

Tahap *concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audient*). Tujuan dan penggunaan akhir program berpengaruh

pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir.

2) *Design*

*Design* adalah tahap perancangan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan yang digunakan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini.

3) *Material Collecting*

*Material Collecting* adalah tahapan di mana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan – bahan tersebut antara lain adalah gambar *clip art*, foto, animasi, video, dan audio yang dapat diperoleh secara gratis atau membuatnya sendiri dengan kreatifitas dan imajinasi sendiri. Tahap ini dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*. Namun, pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan *assembly* secara linier dan tidak paralel.

4) *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana objek atau bahan Multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap perancangan yang telah dibuat sebelumnya.

5) *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program yang dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) di mana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

6) *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pendistribusian aplikasi dilakukan menggunakan media CD (*Compact Disc*) jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasi, compresing terhadap

aplikasi akan dilakukan. Tahap ini dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini adalah sesuai dengan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*. Berikut adalah tahapannya.

### 1) *Concept*

Dongeng Ayam Dan Kelinci Bersaudara Berbasis Animasi 2 Dimensi merupakan animasi dongeng fabel, yaitu dongeng yang bersumber dari binatang-binatang yang dapat berbicara dan bertingkah seperti manusia. Dongeng ini berbasis animasi 2 Dimensi, Animasi ini dibuat dan diedit di komputer menggunakan gambar bitmap 2D, atau dibuat dan diedit menggunakan gambar vektor 2D. Fitur-fitur dalam animasi dongeng ini diantaranya warna, gestur dan *lypsinc* atau gerak mulut. Dongeng Ayam Dan Kelinci Bersaudara Berbasis Animasi 2 Dimensi ini dibuat untuk memvisualisasikan teknik-teknik dalam animasi yang dapat diterapkan pada animasi dongeng untuk penyampaian pesan moral.

### 2) *Design*

*Design* atau perancangan merupakan tahapan pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program yang akan dibuat termasuk gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program

Setelah tahap konsep dilakukan, maka telah didapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Setelah itu dipikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut.

Perancangan Alur Tampilan atau *Storyboard* merupakan Gambaran dari scene, bentuk *visual* perancangan *audio*, keterangan dan suara akan dibuat pada perancangan *storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahap implementasi.

*Storyboard* digunakan untuk menggambarkan alur perancangan desain tampilan pada Dongeng Ayam Dan Kelinci Bersaudara Berbasis Animasi 2 Dimensi dan menggambarkan deskripsi tiap *scene* dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain. Sedangkan penentuan perangkat keras dan perangkat lunak digunakan untuk menentukan perangkat keras dan perangkat lunak yang dipakai dalam pembuatan Dongeng Ayam Dan Kelinci Bersaudara Berbasis Animasi 2 Dimensi.

### 3) *Material Collecting*

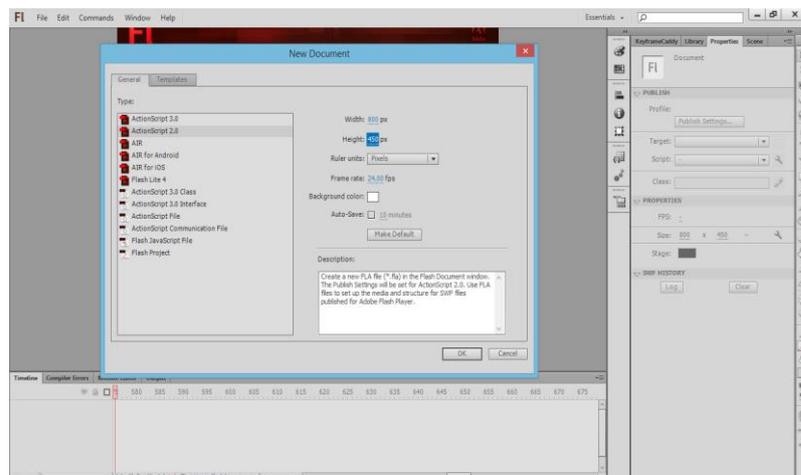
*Material Collecting* adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *Material Collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara *linear* tidak paralel.

Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan materi atau bahan untuk pembuatan animasi ini. Sebagian besar gambar dan teks dibuat menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS6*.

### 4) *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan animasi didasarkan pada tahap *design*.

Tahap ini adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Perangkat lunak yang digunakan untuk tahap ini yaitu *Adobe Flash Profesional CS6* dan *script* program yang digunakan adalah *Actionscript 2.0*.



Gambar 2. Interface Adobe Flash CS6

Pada tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan perancangan yang telah dibuat dengan Adobe Flash CS6 yaitu proses pembuatan karakter, teks, dan *background* dengan menggunakan *Tools Pentool*, dengan ketebalan *Outline* 1,0 pada Dongeng Ayam Dan Kelinci Bersaudara Berbasis 2 Dimensi.



Gambar 3. Proses pembuatan karakter

Dan dalam proses pewarnaan karakter pada Dongeng Ayam Dan Kelinci Bersaudara Berbasis Animasi 2 Dimensi menggunakan *tool Paint Bucket Tool*. Warna yang digunakan meliputi warna dasar, gradasi dan bayangan.



Gambar 4. Proses pewarnaan karakter

Setelah proses pembuatan karakter dan *background* selesai, proses selanjutnya adalah proses *Editing* audio menggunakan software *Adobe Audition CS6*, Setelah Audio melalui tahap *Dubbing*, kemudian di edit menggunakan software *Adobe Audition CS6*, yaitu untuk menaikkan atau menurunkan nada.



Gambar 5. Proses *editing* audio

Setelah semua tahap penganimasian & penggabungan audio selesai, tahap terakhir adalah proses *rendering*, yaitu meng-*ekspor* animasi menjadi Video. Proses *rendering* ini menggunakan software *Swivel*.



Gambar 6. Proses rendering

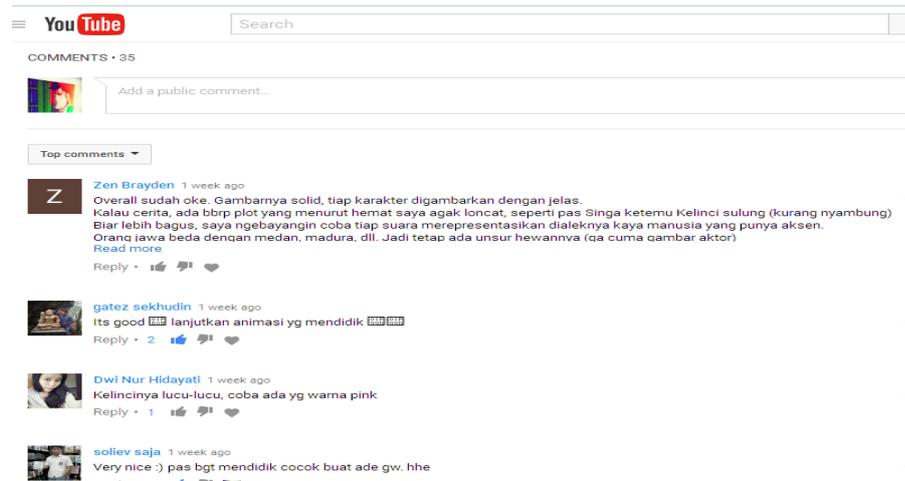
5) *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan Animasi yang dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Dengan melalui dua tahapan, yaitu *alpha test* dan *beta test*. *Alpha test* merupakan pengujian oleh pembuat animasi. Setelah lolos *alpha test* maka animasi akan di uji oleh *user* atau penonton, pengujian oleh penonton disebut *beta test*.

Tabel 1. *Alpha Test*

No.	Hasil yang diharapkan	Pengujian	Hasil Uji
1.		Animasi Suasana Hutan yang lembab dan banyak sampah dengan prinsip <i>Solid Drawing</i> , dan <i>Timing and Spacing</i> .	Sesuai
2.		Animasi Keadaan hutan yang bersih dengan prinsip <i>Solid Drawing</i> , dan <i>Timing and Spacing</i> .	Sesuai
3.		Penyampaian pesan moral dengan prinsip <i>Solid Drawing</i> , dan <i>Timing and Spacing</i> .	Sesuai

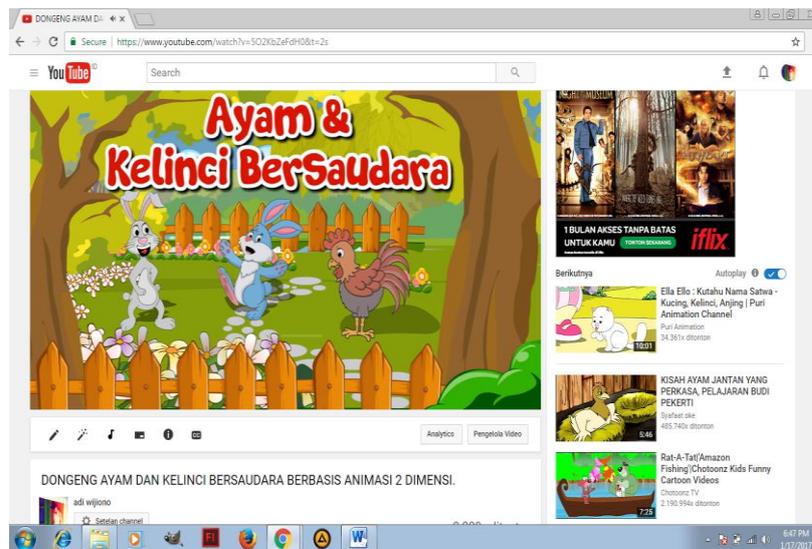
Setelah *Alpha Test* selesai dan lolos, maka selanjutnya adalah *Beta Test*. *Beta Test* merupakan pengujian terhadap *user* atau *viewer* untuk mengetahui respon terhadap Dongeng Ayam Dan Kelinci Bersaudara Berbasis Animasi 2 Dimensi. Pengujian ini dilakukan dengan adanya *viewer* dan komentar pada animasi yang di *upload* di *youtube*. Berikut adalah gambar *Beta Test*:



Gambar 7. *Beta Test*

#### 6) *Distribution*

Setelah Dongeng Ayam Dan Kelinci Bersaudara Berbasis Animasi 2 Dimensi diuji maka tahap berikutnya adalah pendistribusian. Pada tahap ini Dongeng Ayam Dan Kelinci Bersaudara Berbasis Animasi 2 Dimensi disebarakan dengan cara di *upload* di *youtube*, (<https://www.youtube.com/watch?v=5O2KbZeFdH0>).



Gambar 8. Dongeng Ayam Dan Kelinci Bersaudara Berbasis Animasi 2 Dimensi di youtube.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini telah menghasilkan animasi berupa dongeng ayam dan kelinci bersaudara berbasis animasi 2 dimensi yang di dalamnya terdapat prinsip penganimasian serta memiliki fungsi sebagai penyampai pesan moral yaitu jangan menjadi anak malas, anak malas tidak akan berhasil dan jangan buang sampah sembarangan, sehingga membantu orang tua dalam memberikan contoh kebaikan pada anak. Berdasarkan kritik dan saran dari pengguna *youtube*, dongeng ayam dan kelinci bersaudara berbasis animasi 2 dimensi masih memiliki kekurangan dalam penganimasianya. Penulis menyadari bahwa pembuatan animasi tidak mudah, sekalipun dongeng ayam dan kelinci bersaudara berbasis animasi 2 dimensi ini sederhana.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Qudsy, Muhaimin. (2010). *Mendidik Anak Lewat Dongeng*. Madania, Yogyakarta.
- Anuradha S. (2016). *Reading Of Fabled In Indian Classrooms: A Survey*. Haryana: Ch bansi lal University. Vol. 4, No. 3.
- Arsi K., Kodrat I., Rinta K. (2015). *Perancangan dan Pengembangan Permainan Jelajah Indonesia Berbasis Ios Menggunakan Game Salad*. Semarang: Universitas Diponegoro. Vol. 3, No. 1.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangan*. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Chabib S., Wahyu P. (2013). *Pembuatan Film Animasi Pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan. Vol. 1, No. 1.
- Christina Formenti. (2014). *When Imaginary Cartoon Worlds Get the “Documentary Look”*: Understanding Mockumentary Through Its Animated Variant. Milano: Universita Delgi. Vol.8, No. 1.
- Curran. (2000). *Motion Graphic: Graphic Design for Broadcast and Film*. Rockport Publisher.
- Daffa. (2015). *Buku Dongeng Binatang*. Penerbit TIM DAFFA MEDIA. Jakarta.
- Eka Purnama B. (2010). *Sistem Informasi Kartuhalo Dari Telkomsel Berbasis Komputer Multimedia Kajian Strategis Praktis Telkomsel Divisi Surakarta, Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. Surakarta: Universitas Surakarta. Vol. 2, No. 1.
- Jogiyanto. (2008). *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. ANDI Offset, Yogyakarta.
- Jose P. Z., Amy B. (2013). *Kids Telling Fables Through 3D Animation*. Atlanta: Georgia Institute Of Technology. Vol. 3, No. 1.

- Luther, A. C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. Elsevier Science and Technology Books.
- Madcoms, (2010). *Kupas Tuntas Adobe Photoshop*. ANDI Offset. Yogyakarta.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Nugroho A., P., Warjiyono. (2014). Perancangan Animasi Dongeng Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Guna Melatih Kecerdasan Moral Dan Linguistik. Purwokerto: AMIK BSI Purwokerto. Vol. 2, No. 2.
- Ranciere, J. (2007). *Painting In The Text. The Future Of The Image*. Vorso, London.
- Rangga Bagus P. (2008). Analisis Dan Perancangan Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Promosi Menggunakan 3D MAX 2009 dan ARCHICAD 13 Pada Perumahan Griya Abdi Kencana. Purwokerto: STMIK AMIKOM Purwokerto. Vol.1, No. 1.
- Robin, L. (2001). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash*. PT. Elek Media Komputindo, Yogyakarta.
- Ruslan Arief. (2016). *Animasi Perkembangan Dan Konsepnya*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Sutopo, Ariesto. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Graha. Jakarta.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. ANDI Offset, Yogyakarta.
- Teguh Wibowo Ibnu. (2015). *Belajar Desain Grafis*. Penerbit NOTEBOOK. Yogyakarta.
- Tejo Nursento. (2011). *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Vol. 8, No. 1.
- Thomas, Frank, dan Ollie J. (1995). *The Illusion Of Life: Disney Animation*. Disney Edition, New York.

Vaughan, Taey. (2004). *Multimedia. Making It Work*. Penerbit ANDI. Yogyakarta.

Voicu P.,Nicolleta A.V.,Meng-Lin W.,Mitchell N.A., dkk. (2014). Animation Killed The Video Star. Iowa: Purdue University, University Of Iowa, University Of Wisconsin.

Yunita Syahfitri. (2011). Film Animasi Dalam Dunia Komputer. Medan: STMIK Triguna Dharma Medan. Vol. 10, No. 3.