

FILM ANIMASI 2D CERITA RAKYAT “BATU NEK JAGO” DI KECAMATAN TEBAS

Seli Seselia¹⁾, Mega Fina Alviany²⁾, Narti Prihartini³⁾, Uray Heri Mulyanto⁴⁾

1. Teknik Multimedia, Politeknik Negeri Sambas
email: seliseselia93@gmail.com
2. Teknik Multimedia, Politeknik Negeri Sambas
email: megafinaalviany50@gmail.com
3. Teknik Multimedia, Politeknik Negeri Sambas
email: narti.prihartini@gmail.com
4. Teknik Multimedia, Politeknik Negeri Sambas
email: uray_heri@yahoo.com

Abstract

Folklore is a story that develops in society and Delivered through generations which contains moral messages and values from every characters. Technology and information capabilities that are very rapid demand an increase in competence, one of which is an increase in literacy competence. Base on Indonesian literacy, an UNESCO study entitled The Most World's Literate Nations in 2017 released Indonesia's 60th ranking in reading interest. People prefer to watch videos rather than read writing, this happens because videos seem more interesting than stories that only contain text. The test was carried out with a questionnaire given to material experts, media experts, and 40 respondents to find out whether the "2 Dimensional Animation Video of the folklore of Batu Nek Jago" is appropriate for publication. The test results show that in the questionnaire media experts are 78%, material experts are 88%, and respondents are 65.5% or it can be concluded that "Animated Film 2 Dimensions of the folklore Batu Nek Jago" Sambas is worthy of publication.

Keywords: 2D Animation, Folklore, Literacy, Batu Nek Jago

A. PENDAHULUAN

Kemampuan teknologi dan informasi yang sangat pesat menuntut peningkatan kompetensi salah satunya peningkatan kompetensi literasi. Melihat data literasi indonesia, studi UNESCO dengan judul The Most World's Literate Nations pada 2017 merilis peringkat Indonesia ke 60 dalam minat membaca. Masyarakat lebih suka menonton video daripada membaca tulisan, hal ini terjadi karena video terkesan lebih menarik daripada cerita hanya berisi teks [1].

Cerita rakyat adalah cerita pada masa lampau yang merupakan kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki setiap bangsa. Dalam masyarakat terdapat berbagai jenis cerita rakyat seperti cerita binatang, cerita jenaka, cerita pelipur lara dan cerita lainnya [2]. Salah satu cerita rakyat daerah Sambas yaitu cerita Batu Nek Jago terletak di dusun Pelanjau desa Bukit Sigoler kecamatan Tebas kabupaten Sambas.

Berdasarkan hasil wawancara secara langsung di dusun Pelajau, desa Bukit Sigoler dan mendapatkan data primer

secara langsung dari ketua adat yang berupa naskah cerita rakyat kisah “Batu Nek Jago”. Menurut Pak Su Mito selaku ketua adat bahwa sampai sekarang masyarakat Dayak yang berdomisili di Dusun Pelanjau dan sekitarnya masih meyakini tempat tersebut untuk membayar niat apabila sesuatu yang kita inginkan atau cita – citakan berhasil. Cerita rakyat “ Batu Nek Jago “ yang terdapat di kabupaten Sambas harus mendapatkan perhatian khusus untuk tetap dikembangkan dan dilestarikan sehingga tidak mengalami kepunahan seiring perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan serta teknologi yang semakin canggih [3]. Cerita ini sangat menarik, telah terjadi fenomena alam dimana muncul sebuah batu di tengah-tengah sungai Sebangkau. Konon batu tersebut adalah jelmaan seorang pria bernama Nek Jago [4].

Dalam upaya pelestarian warisan budaya Sambas maka dibuatlah film animasi berbasis 2 dimensi agar mempermudah masyarakat dalam memahami cerita dan pesan moral yang terdapat dalam cerita tersebut. Animasi merupakan teknik pembuatan sebuah karya audio visual untuk menghasilkan sebuah urutan gambar yang membentuk suatu adegan [5]. Animasi merupakan gambar bergerak, dimana dapat membuat sebuah gambar ataupun tulisan menjadi terikat hidup karena memiliki gerakan. Gerakan inilah yang merupakan salah satu daya tarik dari media animasi [6]. Animasi 2D dipilih karena menyajikan unsur audio dan visual sehingga penyampaian pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat akan lebih menarik dan mudah diterima. Secara teknis lebih mudah dibuat dan tidak memerlukan spesifikasi perangkat keras yang tidak terlalu besar serta dapat dipublikasi di media sosial [7].

Dalam pembuatan animasi ini penulis menggunakan teknik animasi frame by frame, karena dalam pembuatannya

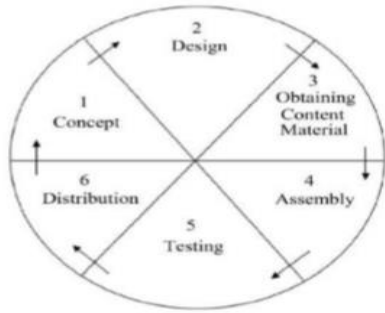
seorang animator menggambar satu per satu frame by frame dari awal sampai akhir. Jadi teknik ini memiliki kelebihan yaitu kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang [8].

Dalam proses pembuatan film animasi ini penulis menggunakan metode pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Menurut penelitian Maramis, Lumenta & Sugiarso (2016), metode MDLC dengan 6 tahapan yaitu konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan distribusi (distribution). Keenam tahapan tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap tersebut dapat saling bertukar posisi tetapi tahap concept memang harus menjadi utama dalam pengerjaan penelitian yang telah dilakukan [9].

Penulis menggunakan metode MDLC karena metode ini memiliki kelebihan, menurut penelitian Zaini & Saputri (2017) yaitu terstruktur dan berurutan secara logis, dapat digunakan oleh pengembang atau proyek kecil, dan pengujian yang fleksibel tidak memakan waktu yang cukup lama [9]. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengajukan judul skripsi yaitu Penyuntingan Animasi Dan Efek Pada Film Animasi 2D Cerita Rakyat “ Batu Nek Jago ” Di Dusun Pelanjau Desa Bukit Sigoler Kecamatan Tebas.

B. METODE PENELITIAN

Adapun pada penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle) sebagai berikut [10] :



Gambar 1. Model MDLC

a. Concept (Konsep)

Dalam tahap concept penulis mulai menentukan tujuan apa yang akan ditentukan dalam animasi yang akan dirancang, konsep dalam pembuatan animasi 2D seperti menentukan ide, naskah serta isi konten, durasi video animasi, dan suara dalam video animasi.

b. Design (Perancangan)

Dalam tahapan design yang sudah dirancang dari konsep yang sudah dibuat pada tahapan konsep dalam menggambarkan apa yang harus dilakukan, seperti dalam penelitian ini dengan membuat storyboard yang didalamnya berisi gambaran dari scene, kemudian bentuk visual dan perancangan audio, beserta keterangan dan suara yang akan dibuat untuk animasi tersebut.

c. Material collecting (Pengumpulan Bahan)

Tahapan pengumpulan bahan dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan yang akan dimasukkan kedalam animasi seperti desain animasi, subtitle atau teks, gerakan animasi, pengambilan gambar dan audio untuk animasi tersebut.

d. Assembly (Pembuatan Objek)

Tahapan pembuatan objek dan keseluruhan bahan multimedia. Pembuatan animasi ini didasarkan pada tahapan perancangan seperti storyboard. Dalam pembuatan animasi menggunakan aplikasi Adobe Animate.

e. Testing (Pengujian)

Tahap pengujian yang dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada ahli materi, ahli media dan responden. Perhitungan pengujian menggunakan skala likert.

f. Distribution (Distribusi)

Tahap terakhir distribusi yang dapat dilakukan setelah pengujian animasi yang dinyatakan layak ditonton, dan akan disimpan di suatu media penyimpanan seperti DVD, handphone, Flasdisk [9].

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan film animasi 2 dimensi penulis menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Proses pembuatan animasi ini menggunakan software Adobe Animate CC 2017 dan Adobe Premiere Pro CC 2017. Teknik yang digunakan yaitu frame by frame. Berikut hasil pengembangan film animasi 2 dimensi.

1. Concept (konsep)

Pada tahap ini menghasilkan rumusan konsep didalam film animasi 2 dimensi terdapat cerita rakyat Asal-Usul Batu Nek Jago, pesan moral cerita rakyat yaitu Jangan melanggar pantang atau janji dan selalu menjaga keselamatan keluarga dan unsur kebudayaan suku dayak pada pakaian karakter dan desain rumah. Terdapat 5 karakter yang ada di dalam animasi ini yaitu sepasang suami istri, yang bernama Nek Jago dan Nek Kalamun serta anak dan menantunya yang bernama Si Mabon Ampor dan Si Empeng Basi kemudian seorang cucu laki-laki.

Kisah cerita rakyat ini berisi tentang seorang kakek yang mendapatkan kekuatan ajaib dari jamur misterius sehingga bisaberburu di hutan lalu mendapatkan banyak hewan di hutan ,namun Nek Jago melanggar janji yaitu untuk tidak menemui cucunya hingga

berumur 7 tahun, sehingga malapetaka menimpa seluruh anggota keluarga serta Sang cucu laki-lakinya, sehingga cucunya meninggal dunia kemudian semua anggota keluarga berubah menjadi batu yang berada di tengah-tengah sungai.

2. Design (perancangan)

Tahapan ini yaitu merancang dan membuat tampilan yang menarik, keperluan bahan dalam pembuatan animasi 2 dimensi yang sudah dikonsep meliputi:

a. Membuat naskah







Pembuatan naskah berupa *storyline* dilakukan sebagai acuan untuk mempermudah dalam pembuatan storyboard dan proses produksi animasi 2 dimensi.

b. Membuat storyboard

Storyboard dibuat untuk memudahkan penulis dalam melakukan visualisasi animasi dan memahami alur cerita berdasarkan naskah storyline yang telah di buat.

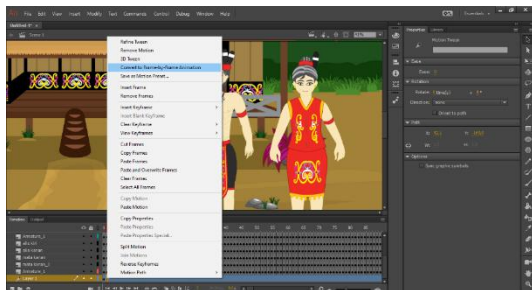
3. Material Collecting (pengumpulan bahan)

Tabel 1. Karakter

No	Gambar	Nama
1		Nek Jago
2		Nek Kalamun
3		Empeng Basi
4	 a. D e	Mabon Ampor
5	 S a i n K a r a k t e r	Cucu Laki-laki
6		Bayi laki-laki

4. Assembly (Pembuatan Animasi)

Pada tahap ini penulis membuat animasi dengan menggerakkan dan menggabungkan objek, karakter dan background. Objek digerakkan melalui susunan layer yang telah dibuat terpisah di Adobe Illustrator 2020 dengan mengatur position, skew, rotation menggunakan teknik frame by frame di timeline. Sedangkan pergerakan karakter animasi dilakukan dengan teknik riging menggunakan bone tool. Proses penganimasian menggunakan software Adobe Animate CC 2017



Gambar 2. Teknik frame by frame

5. Testing (pengujian)

Pada pengujian yang dilakukan berupa memberikan kuesioner kepada 40 responden, ahli materi dan ahli media setelah menonton film animasi 2 dimensi cerita rakyat Asal-Usul Batu Nek Jago yang telah dibuat oleh penulis. Tahap pengujian menggunakan Skala likert.

Untuk pengujian ahli materi, penulis memberikan kuesioner kepada Bapak Ignasius Mito yang merupakan ketua adat dayak di Dusun Pelanjau Desa Bukit Sigoler Kecamatan Tebas Kabupaten Sambas. Adapun penilaian yang penulis berikan kepada ahli materi sebagai berikut.

Keterangan :

STS : sangat tidak sesuai Skor : 1

TS : tidak sesuai Skor : 2

N : netral Skor : 3

S : sesuai Skor : 4

SS : sangat sesuai Skor : 5

Berdasarkan penilaian dari ahli materi maka didapat hasil dengan rumus **“Jumlah respon (SS, S, N, TS, STS)/Jumlah pertanyaan*Skor Likert”** sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor} &= 4 / 9 = 2,2 \\ \text{Sangat Setuju (SS)} & * 5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor} &= 5 / 9 = 2,2 \\ \text{Setuju (S)} & * 4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor} &= 0 / 9 = 0 \\ \text{Netral (N)} & * 3 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor Tidak Setuju (TS)} &= 0 / 9 = 0 \\ & * 2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor} &= 0 / 9 = 0 \\ \text{Sangat Tidak Setuju (STS)} & * 1 \end{aligned}$$

$$\text{Jumlah total} = 4,4$$

Selanjutnya untuk mendapatkan hasil interpretasi, digunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = \text{skor tertinggi} * \text{jumlah responden} = 5 \times 1 = 5$$

$$X = \text{skor terendah} * \text{jumlah responden} = 1 \times 1 = 1$$

Selanjutnya untuk mengetahui penilaian menggunakan metode interval skor persen (1) digunakan rumus sebagai berikut:

$$I = 100 / \text{Total skor (Likert)}$$

$$I = 100 / 5$$

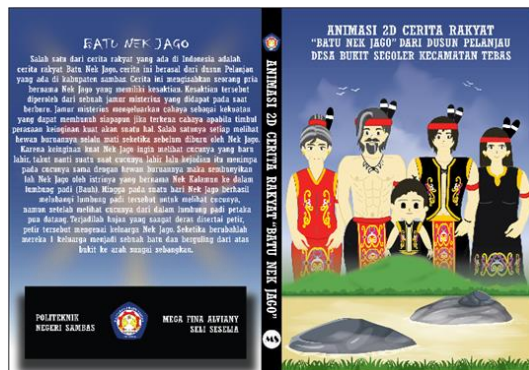
I = 20 (merupakan interval jarak 0% sampai 100%)

Jadi didapatkan kriteria interpretasi skor berdasarkan interval di atas yaitu : 0% - 19,99% = Sangat Tidak Setuju (STS)

20% - 39,99% = Tidak Setuju (TS)
 40% - 59,99% = Netral (N)
 60% - 79,99% = Setuju (S)
 80% - 100% = Sangat Setuju (SS)

Penyelesaian akhirnya menjadi,
 Rumus indeks% = Total Skor / Y * 100
 Indeks% = 4,4 / 5 * 100
 Indeks% = 88%

Jadi, berdasarkan hasil perhitungan diatas didapat hasil penilaian dari penguji ahli materi sebesar 88% dengan interval Sangat Setuju (SS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Film animasi 2 dimensi Asal-Usul Batu Nek Jago” layak atau sangat setuju untuk dipublikasikan.



Gambar 3. Cover DVD

6. Distribution (distribusi)

Proses distribusi animasi 2 dimensi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan berupa DVD. Setelah itu media didistribusikan kepada Ketua adat dayak yang ada di dusun pelanjau Kecamatan Tebas. Pendistribusian ini dapat dilakukan setelah video dinyatakan layak untuk digunakan.



Gambar 4. DVD

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Penulis dapat membuat film animasi 2D yang efektif dan menarik untuk memperkenalkan cerita rakyat Batu Nek Jago kepada masyarakat guna menyampaikan informasi dan melestarikan salah satu sastra lisan warisan kebudayaan Sambas. Penulis Berhasil menerapkan metode MDLC dan teknik animasi frame by frame pada pembuatan film animasi 2D Batu Nek Jago. Dalam proses pembuatan video animasi 2 dimensi ini penulis menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari 6 tahapan yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi.

E. REFERENSI

- [1] U. M. W. W. Yanuar Bagas Arwansyah, "Peningkatan Kompetensi Literasi Antiradikalisme Melalui Penulisan Cerita Rakyat Dengan Aplikasi Baboo," *Jurnal pendidikan bahasa dan sastra indonesia*, vol. 4, pp. 77-81, 2019.

- [2] F. S. R. F. Desyanti, "Video Animasi 2D Keselamatan dan Kesehatan Kerja pada Laboratorium," *Jurnal Informatika, Manajemen dan komputer*, vol. 13, pp. 56-60, 2021.
- [3] C. E. A. W. Lady Diana, "Sastra Lisan dan Destinasi Wisata di Kabupaten Sambas".
- [4] "misterpangalayo.com," 3 September 2017. [Online]. Available: <http://www.misterpangalayo.com/2017/09/cerita-rakyat-sambas-asal-usul-batu-mak-jage.html?m=1>. [Accessed 27 Februari 2023].
- [5] N. S. I. G. P. S. Ni Luh Dinda Ajeng Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di SMA Negeri 1 Sawan," vol. 10, pp. 111-122, 2021.
- [6] G. L. A. K. Putra, "Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Medis Youtube," vol. 2, pp. 259-265, 2019.
- [7] 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 manjangan dan siput"," vol. 12, pp. 136-143, 2022.
- [8] A. T. s. Ricky W. Putra, Pengantar dasar perancangan dan pembuatan film animasi, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022.
- [9] T. W. Nico Putra Tanuwijaya, "Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony," *Jurnal Of Information syisten and technology*, vol. 1, pp. 124-145, 2020.
- [10] W. A. Jimmy Pratama, "Perancangan Video Animasi 2D Sejarah Kampung Vietnam Batam," *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan teknologi*, vol. 8, pp. 49-72, 2022.