



PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D TENTANG TRADISI SABUNG AYAM

TUGAS AKHIR



**Program Studi
DIV Produksi Film dan Tevelisi**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

HAFID AYATULLA KAMIL

15510160029

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

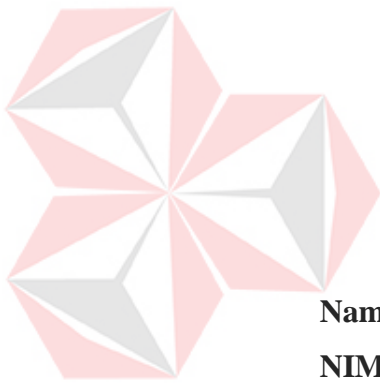
UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D TENTANG TRADISI SABUNG AYAM

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Seni**



Nama

Oleh:

: HAFID AYATULLA KAMIL

NIM

: 15510160029

Program Studi

: DIV Produksi Film dan Televisi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

Tugas Akhir

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D TENTANG TRADISI SABUNG AYAM

Dipersiapkan dan disusun oleh

Hafid Ayatulla Kamil

NIM: 15510160029

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh dewan pembahas

Pada 26 Agustus 2020

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

I. Karsam, MA., Ph.D.

NIDN. 0705076802

II. Yunanto Tri Laksono, M.Pd

NIDN. 0704068850

Pembahas:

Novan Andrianto, M.I.Kom


NIDN. 0717119003


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2020.09.01
17:54:02 +07'00'


Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2020.09.02
14:20:37 +07'00'


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2020.09.02
14:36:56 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2020.09.03
23:21:35 +07'00'

Dr. Jusak

NIDN 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

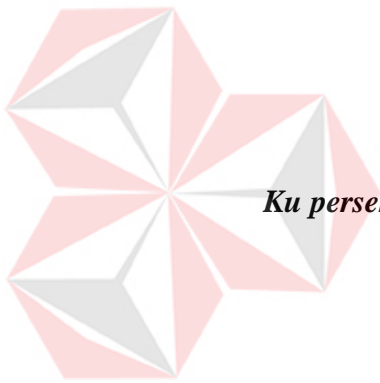
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
“Too fast too life Too young too die”
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Ku persembahkan untuk Keluarga, Almamater, Dosen serta Guruku

UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya:

Nama : Hafid Ayatulla Kamil

NIM : 15510160029

Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Judul karya : Pembuatan Film Animasi 2D Tentang Tradisi Sabung Ayam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 26 Agustus 2020



Hafid Ayatulla Kamil

NIM : 15510160029

ABSTRAK

Tujuan yang akan dicapai dalam Tugas Akhir ini yakni membuat Film Animasi 2D Tentang Tradisi Sabung Ayam. Hal ini dilatar belakangi oleh rasa keprihatinan penulis akan tindakan penyiksaan hewan atau pemanfaatan hewan sebagai media hiburan dan keuntungan semata, tanpa mempedulikan kondisi maupun keinginan hewan. Metode yang digunakan penulis dalam penulisan Tugas Akhir ini menggunakan metode kualitatif, yang menggunakan teknik dengan pengumpulan data berupa studi literatur, observasi dan wawancara. Alur yang digunakan dalam film animasi 2D ini menggunakan karakter dari seekor ayam jago yang terus-menerus di adu oleh pemiliknya tanpa mengetahui apa yang ayam rasakan sebagai inti dari cerita film ini. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan kesalan melakukan sabung ayam. Dengan dibuatnya film animasi ini diharapkan pesan yang terkandung dari film bisa tersampaikan dan menyadarkan masyarakat terhadap kesalahan serta dampak dari sabung ayam.

Kata Kunci: *Film Animasi, Film Animasi 2D, Sabung Ayam*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul *“Pembuatan Film Animasi 2D Tentang Tradisi Sabung Ayam”* dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua serta Keluarga yang senantiasa mendo'akan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Tugas Akhir.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor.
3. Bapak Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika.
4. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
6. Bapak Yunanto Tri Laksono, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
7. Dosen serta Guru-guru yang selalu mendukung dalam keadaan apapun.
8. Kwon Jiyong hyung yang membantu dan menemani dalam karyanya.
9. Bapak Iwan Puja serta Ricky Aditya yang turut membantu dalam proses pembuatan karya.
10. Dan masih banyak yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Demikian Laporan Tugas Akhir ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Tugas Akhir ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Jurusan DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.

Surabaya, 26 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II. LANDASAN TEORI	4
2.1 Animasi 2D	4
2.1.1 Animasi Tradisional / Animasi sell	4
2.1.2 Animasi Digital	5
2.2 Animasi 3D	5
2.3 Desain Karakter	5
2.4 <i>Background Design</i>	6
2.5 Sabung Ayam	6
2.5.1 Tajen	7
2.5.2 Mappabitte	7
2.5.3 Si Londongan	7
BAB III. METODOLOGI PENCIPTAAN	9
3.1 Metode Penelitian	9
3.2 Observasi	9
3.3 Wawancara	10
3.4 Studi Literatur	13
3.5 Studi <i>Comparasi</i>	13
3.6 Tahapan Penelitian	13

BAB IV. PERANCANGAN KARYA	14
4.1 Perancangan Karya	14
4.2 Pra Produksi	14
4.2.1 Ide dan Konsep	15
4.2.2 Sinopsis	15
4.2.3 <i>Storyboard</i>	16
4.2.4 Desain Karakter	16
4.3 Produksi	16
4.3.1 Animasi	16
4.3.2 Desain <i>Background</i>	18
4.3.3 <i>Render</i> dan <i>Composite</i>	19
4.3.4 <i>Dubbing</i> dan <i>Soundtrack</i>	19
4.4 Paska Produksi	19
4.4.1 <i>Editing</i>	19
4.4.2 <i>Final Render</i> dan Publikasi	20
4.5 <i>Scene Film</i>	20
BAB V. PENUTUP	20
5.1 Kesimpulan	21
5.2 Saran	21
DAFTAR PUSTAKA	22
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	24
LAMPIRAN	25

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1 Ayam Birkok Dan Ayam Magon	11
Gambar 3.2 Perawatan Ayam.....	11
Gambar 3.3 Kandang Ayam Dewasa.....	11
Gambar 3.4 Kandang Ayam Anakan.....	12
Gambar 3.5 Pengecekan Ayam	12
Gambar 4.1 <i>Storyboard</i>	16
Gambar 4.2 Sketsa Karakter.....	17
Gambar 4.3 Karakter.....	17
Gambar 4.4 Sketsa <i>Background</i>	18
Gambar 4.5 <i>Background</i> Rumah	18
Gambar 4.6 <i>Background</i> Kebung Pisang	18
Gambar 4.7 Proses <i>Rendering</i>	19
Gambar 4.8 <i>Scene Background</i> Rumah Film Awal.....	20
Gambar 4.9 <i>Scene</i> Tempat Ayam dan Kandang Jangguk.....	20
Gambar 4.10 <i>Scene</i> Kebun Pisang dan Hutan	20
Gambar 4.11 <i>Scene</i> Halaman Rumah Sore dan Malam Hari	20

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 Perancangan Karya.....	14
----------------------------------	----



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Sinopsis Film Sabung Ayam	25
Lampiran 2 <i>Storyboard</i> Film Sabugn Ayam	26
Lampiran 3 Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar Tugas Akhir	35
Lampiran 4 Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir	36



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan yang ingin dicapai pada Tugas Akhir (TA) ini adalah menghasilkan Film Animasi 2D Tentang Tradisi Sabung Ayam. Hal ini dilatar belakangi oleh banyaknya masyarakat yang masih melakukan tradisi sabung ayam. Selain itu sabung ayam sendiri dapat menimbulkan banyak kerugian dari beberapa faktor.

Sabung ayam atau disebut adu ayam merupakan permainan yang mengadu ayam umumnya berjumlah dua ekor atau lebih, dengan bertujuan untuk berjudi atau hanya sebatas hiburan. Sabung ayam bukan lagi sebuah permainan asing bagi masyarakat Indonesia, walaupun pada saat ini telah mengalami banyak kemajuan, baik dibidang teknologi maupun budaya, akan tetapi sabung ayam masih cukup eksis sampai sekarang. Kegiatan sabung ayam ini salah satu kegiatan yang sangat dilarang oleh agama, juga ditegaskan dalam undang-undang yang sudah ditetapkan negara. Pelaku dari penyiaksan hewan dapat dijatuhi hukuman pidana tentang kejahatan terhadap kesusilaan pada pasal 302 Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP).

Dalam agama tidak diperbolehkan atau diharamkannya kegiatan mengadu hewan seperti itu, termasuk sabung ayam, mengadu kerbau dan hewan lainnya. Karena hal tersebut termasuk menyakiti hewan dan bahkan dapat membuat hewan tersebut mati, terlebih dengan perjudian yang begitu indetik dengan kegiatan tersebut. Sedangkan tindak pidana perjudian sudah tertulis pada pasal 303 KUHP. Sekalipun dengan adanya hukuman yang sudah ditetapkan ataupun larangan dari agama, tetapi masih banyak yang tetap melanggar perbuatan tersebut. Masih banyak yang tidak memiliki rasa jera terhadapnya. Apakah mereka tidak pernah berpikir apa yang dirasakan hewan-hewan setelah kejadian tersebut, serta efek yang ditimbulkan setelah melakukan sabung ayam.

Dibuatnya film animasi dengan tema tradisi sabung ayam ini dikarenakan sebuah sajian film animasi dapat memberikan pesan atau informasi secara tersirat agar penonton mudah menerima serta menelaah maksud dari pembuatnya.

Dr Frieda Mangunsong, M.Ed, Associate Professor dari Fakultas Psikologi Universitas Indonesia juga pernah mengatakan bahwa salah satu media yang mampu mempengaruhi anak-anak adalah film, bahkan sejak balita sekalipun. Karena dari film anak-anak bisa mendapatkan berbagai hal mulai dari meniru kata-kata, mengenal warna, benda, gerakan, musikalitas, ritme dan banyak hal.

Penulis memilih animasi 2D karena dalam animasi 2D terdapat point-point yang sesuai dengan alur yang akan dibawakan penulis. Menurut Ayu Lestari pada dasarnya animasi tidak melalui proses yang sederhana, karena sebagai bentuk seni, animasi 2D lebih membutuhkan banyak kreativitas serta keterampilan untuk menghasilkan suatu objek, karakter maupun dunia yang menarik bagi khalayak target. Keunggulan animasi 2D antara lain kebebasan artistik, efisiensi, kesederhanaan dalam pembuatannya, sekalipun sederhana tapi tidak mengurangi unsur seni didalamnya serta efektifitas biaya (Lestari, 2019).

Teknik manual digital dipilih penulis karena pada dasarnya teknik manual memberi kesan kesederhanaan. melalui goresan pensil dari tangan seorang animator akan menambah unsur seni. Berdasarkan penjabaran di atas, karenanya penulis mengangkat tema tentang sabung ayam dalam pembuatan film animasi 2D menggunakan teknik manual digital. Harapan dari dibuatnya film animasi 2D ini adalah untuk sebuah pembelajaran mengenai dampak dari sabung ayam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam TA ini adalah bagaimana membuat film animasi 2D tentang tradisi sabung ayam.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ruang lingkup TA ini adalah sebagai berikut:

1. Film yang dibuat berupa film animasi 2D dengan menggunakan teknik animasi manual digital.
2. Cerita yang diangkat tentang sabung ayam, ditekankan pada ceritanya bukan tekniknya.
3. Pengisian suara animasi 2D menggunakan *dubbing*.

4. Menggunakan aplikasi yang *support* teknik animasi 2D.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penciptaan Tugas Akhir ini, yaitu menghasilkan film animasi 2D tentang tradisi sabung ayam.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh melalui penciptaan Tugas Akhir ini adalah:

1. Pembaca dapat memahami tentang proses pembuatan animasi 2D dengan teknik animasi manual.
2. Meningkatkan kualitas pembuatan film animasi 2D.
3. Sebagai bahan kajian untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan animasi khususnya 2D.
4. Sebagai rujukan penelitian mendatang tentang pembuatan film animasi pendek berbasis 2D.
5. Dapat dijadikan media untuk meningkatkan wawasan terhadap industri animasi.
6. Meningkatkan kualitas masyarakat untuk membuat animasi 2D yang lebih baik.
7. Dapat dijadikan media untuk meningkatkan wawasan terhadap tradisi yang tidak baik.
8. Lebih peduli terhadap sesama makhluk hidup.
9. Mengetahui dampak buruk bagi pelaku sabung ayam.

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam penulisan karya Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa landasan teori untuk mendukung dalam penciptaan film animasi pendek berbasis 2D dengan judul Pembuatan Film Animasi 2D Tentang Tradisi Sabung Ayam. Landasan teori yang digunakan antara lain animasi 2D, sabung ayam.

2.1 Animasi 2D

Animasi merupakan suatu rangkaian gambar diam secara *inbetween* dengan jumlah yang banyak, seperti yang kamu lihat dalam film kartun di televisi yang dapat kamu simpulkan menghidupkan benda diam yang berproyeksi menjadi bergerak menurut Retno (Retno, 2018). Dalam pengertian dan teknik animasi 2 dimensi dibuat dengan sketsa gambar yang digerakkan satu persatu sehingga tampak nyata.

Seorang animator harus memiliki kemampuan untuk meng-capture momentum ke dalam runtutan gambar sehingga seolah-olah gambar tersebut menjadi hidup atau bergerak. Sedikit berbeda dengan komikus, ilustrator yang menangkap suatu momentum ke dalam gambar diam (still). Karenanya animator harus lebih memiliki 'kepekaan gerak' daripada 'hanya' sekedar kemampuan menggambar (Wahyu Purnomo, 2013).

Animasi juga menggunakan satuan fps *frame per second* adalah satuan dari beberapa banyak gambar dalam hitungan perdetik. Misalnya dalam sebuah film animasi yang memiliki 24fps maka 1 detik ada 24 gambar yang akan dianimasikan.

2.1.1 Tradisional/Animasi sell

Teknik ini biasa menggunakan lapisan *celluloid* atau *cell animation* adalah bahan dasar dari pembuatan animasi tradisional, lembaran yang sudah digambar akan disatukan serta di urutkan menurut urutannya dan kemudian digabungkan dengan *background*.

2.1.2 Animasi Digital

Animasi Digital sebenarnya hampir sama dengan animasi tradisional, hanya saja proses dan dasar pembuatannya digantikan dengan komputer agar lebih memudahkan animator dan kru yang mengerjakannya.

2.2 Animasi 3D

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D. Animasi 3D dalam pengerjaannya secara keseluruhan menggunakan bantuan komputer. Keseluruhan objek dalam animasi 3D bisa diperlihatkan melalui menu gerak dalam komputer yang diperlihatkan secara 3 dimensi. Dalam animasi 3D permodelan bisa dikelompokkan menjadi dua jenis yakni *organic* dan *hardsurface*.

Objek *organic* adalah sesuatu yang secara alami tersedia didalam, misalnya manusia, pegunungan, hewan. Sedangkan objek *hardsurface* yakni segala sesuatu yang terbuat dari manusia, misalnya kursi, mobil, mesin, gedung dan lain-lain.

2.3 Desain Karakter

Karakter adalah unsur penting dalam penciptaan sebuah karya visual, mulai dari karya animasi, komik, hingga termasuk IP (*Intellectual Property*). Sebagai dasar dari karya visual, proses perancangan karakter sangatlah penting karena menjadi salah satu elemen dasar pembentukan sebuah IP. Mendesain seorang karakter juga perlu dipikirkan mengenai latar belakang penciptaan dari karakter itu sendiri. Seperti apakah sifatnya, kondisi masa lalu, ekonomi, latar belakang keluarga, semua itu harus terpancar dari desain karakter tersebut. Contohnya, ketika mendesain seorang tokoh anak gadis tomboy, dapat memberikan gaya berpakaian yang menggunakan celana jins, sepatu kets, jaket, dengan potongan rambut pendek. Selain itu pula diberikan raut wajah, fitur-fitur fisik, serta gesture tubuh yang mendukung kepribadian ini, sehingga orang yang melihat dapat mengasosiasikan karakter tersebut kepada kepribadian utama dari karakter tersebut (Mettadewi, 2016).

Saat membuat karakter akan mulai dari menggambar sketsa dahulu. Proses ini sangat membantu kita untuk membuat jenis dan tipe karakter yang kita inginkan. Menggunakan dasar bentuk dalam menentukan figur karakter, kemudian

tambahkan aksesoris dan efek pendukung lainnya untuk melengkapi karakter (Preston, 2011).

2.4 Background Design

Latar belakang/*background* dalam animasi berperan penting sebagai petunjuk akan suasana pesan yang akan disampaikan dan tidak hanya pada animasi 2D maupun 3D, peran penting dari *background* juga merupakan sebuah aspek yang sangat penting untuk film *life shoot*.

Layout termasuk dalam *storyboard*, *storyboard* adalah gambaran sebuah *scene*/adegan untuk menjelaskan aksi dan perspektif mengenai tahapan dari suatu adegan. Karena seorang animator biasanya menggambar *background* dalam keadaan masih kasar dan *style* yang di sederhanakan. Kemudian *background artist* yang melanjutkan pekerjaan *storyboarder/storyboard artis* dengan menyempurnakan gambaran tadi, seperti mendetailkan gambaran, memperhalus dan menjadikannya lebih perspektif.

Dahulu *background artist/layout drawing* akan memberikan *layout background* ke *painters* atau orang yang bekerja memberikan warna agar bisa menuju tahap selanjutnya, namun karena perkembangan jaman *layouters* jarang di gunakan melainkan sekarang menggunakan *background artist* yang mengerjakan *background* hingga tahap pewarnaan (Steve, 2014).

2.5 Sabung Ayam

Sabung Ayam merupakan suatu permainan yang sudah dilakukan masyarakat di Indonesia sejak dahulu. Permainan ini juga disebut adu ayam. Suatu permainan perkelahian dengan memanfaatkan dua ekor ayam jago atau bisa lebih, yang biasa mempunyai taji dan terkadang taji dari ayam jago ditambahkan sebuah semacam senjata yang biasanya terbuat dari logam yang runcing.

Menurut Bapak Widiarto awal mula sabung ayam hanya untuk sekedar mengisi waktu luang sambil beristirahat setelah bekerja seharian. Adapun yang menganggap sebagai hiburan atau hanya hobi semata. Lambat laun sabung ayam mulai melenceng dari sekedar hiburan. Tidak sedikit juga yang mulai menyalah gunakan sebagai sarana perjudian dalam permainan sabung ayam ini.

Jadi sabung ayam merupakan sebuah tindak penyiksaan hewan yang dilakukan dengan cara mengadu dua ekor ayam untuk saling melukai satu sama lain, agar memperoleh keuntungan darinya dengan menambahkan unsur perjudian didalamnya.

2.5.1 Tajen

Tajen merupakan pertarungan dua ekor ayam pejantan. Kata tajen berasal dari kata tajian yang memiliki arti sejenis pisau kecil yang memiliki dua mata sedangkan panjangnya berkisar setelunjuk orang dewasa. Taji sendiri biasanya diletakkan pada kaki kiri ayam pejantan yang akan diadu. Dalam sebuah kitab Anutan Bebotoh (petaruh) disebut sebagai Lontar Pengayam-ayam dan banyak disinggung tentang ayam yang diadu dijamin tidak keok. Selain ciri dari bawaan yang mendatangkan banyak keberuntungan waktu pada hari pertandingan pun sangat berpengaruh. Disamping pemberian nama ayam jago tajen diberikan berdasarkan warna dan keadaan bulunya (Suyatra, 2017).

2.5.2 Mappabitte

Dalam tradisi di Sulawesi Selatan (Bugis) sabung ayam merupakan kebudayaan sangat melekat sejak lama. Mappabitte atau yang lebih dikenal dengan sebutan Massaung merupakan kegiatan mengadu ayam. Dalam tradisi ini pada umumnya menggunakan dua ekor ayam jago yang akan diadu oleh pemiliknya dan setiap ayam yang diadu sudah diberi atau dipasangkan pisau taji dikakinya. Sesudah diadu, kemudian kedua ayam tersebut akan dimasak dan dimakan beramai-ramai. Acara ini biasanya akan digelar ketika ada pesta adat bugis seperti pernikahan, panen raya dan pelantikan raja maupun kepala adat (Noris, 2019).

2.5.3 Si Londongan

Masyarakat Toraja juga menjadikan sabung ayam sebagai tradisi. Ada beberapa sebutan sabung ayam di Toraja yakni: paramisi, *sisau*ng dan dalam adat peradilan Toraja lebih dikenal dengan sebutan “*Si Londongan*”. Sebelum para kolonial Belanda masuk di wilayah Toraja tradisi ini sudah ada. Sabung ayam di tanah Toraja merupakan suatu budaya adat yang biasa digunakan untuk

menyelesaikan suatu perkara apapun yang mana pihak dari yang berselisih tidak bisa menyelesaikannya sendiri (Bararuallo, 2010).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI PENCIPTAAN

3.1 Metode Penciptaan

Pendekatan yang akan dilakukan dalam pembuatan film animasi 2d tentang sabung ayam ini adalah metode penelitian kualitatif penjelasan mengenai metode penelitian kualitatif sebagai berikut.

1. Jenis penelitian ini tidak diperoleh melalui prosedur bentuk hitungan atau *statistic* baik dari temuan-temuannya.
2. Berusaha menafsirkan serta memahami makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dan hewan dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri.
3. Dilakukan dalam situasi yang wajar (*natural setting*).
4. Mengutamakan penghayatan yang berdasarkan sifat fermenologis dalam metode kualitatif.

Pada pendekatan kualitatif lebih menekankan di aspek kualitas. Artinya, mengelaborasi makna sosial serta kultural yang tidak mudah diukur dengan angka untuk menjelaskan fenomena yang ditelitinya. Data penelitian kualitatif biasanya bersifat deskriptif atau naratif. Bila ditarik ke titik ekstrim, pendekatan kualitatif bisa disebut sebagai kebalikan dari pendekatan kuantitatif (Gunawan, 2018).

Alat pengumpul suatu data ataupun instrument penelitian dalam metode kualitatif ialah si peneliti itu sendiri. Jadi peneliti itu sendiri yang merupakan kunci instrument, dalam mengumpulkan data, dan si peneliti harus terjun sendiri ke lapangan secara aktif (Imam, 2018).

3.2 Observasi

Observasi partisipatif merupakan jenis observasi yang akan digunakan peneliti. Teknik Observasi Partisipatif adalah teknik Observasi yang didapatkan dari mengamati baik objek maupun subyek penelitian dari tempat kejadian semua perilaku dan gejala. Observasi dilakukan di lokasi Kabupaten Probolinggo. observasi ini dilakukan agar mendapatkan hasil ekspresi, perilaku, dan efek baik dari hewan tersebut.

3.3 Wawancara

Dalam penjelasan Supriyati pada buku Metodologi penelitiannya dikatakan bahwa teknik dalam pengambilan data ketika wawancara yakni melalui sebuah pertanyaan yang langsung diajukan kepada responden secara lisan, karena teknik ini sangat ampuh dan umum dilakukan untuk memahami serta mendapat kebutuhan dari wawancara tersebut (Supriyati, 2011).

Teknik wawancara yang dilakukan peneliti menggunakan *Nonprobability Sampling* dengan jenis *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, dalam pemilihan kelompok subjek pada *purposive sampling* didasarkan atas keterikatan yang dipandang mempunyai sangkut paut erat pada populasi sebelumnya yang sudah diketahui (Hidayat, 2017). Menurut peneliti pihak yang tepat untuk diwawancarai antara lain adalah.

1. Peternak atau pemelihara ayam jago khususnya ayam aduan.
2. Para pelaku sabung ayam.
3. Penonton sabung ayam.

Wawancara dilakukan kepada Bapak Widiarto sebagai peternak serta pemelihara ayam jago khususnya ayam aduan. Dalam wawancaranya Bapak Widiarto mengatakan bahwa sabung ayam memang sudah dikenal sejak lama. Mulanya sabung ayam hanya untuk sekedar mengisi waktu luang sambil beristirahat setelah bekerja seharian dikebun atau sawah. Adapun yang menganggap sebagai hiburan atau hanya hobi semata. Lambat laun sabung ayam mulai melenceng dari sekedar hiburan. Tidak juga yang sedikit mulai menyalahgunakan sebagai sarana perjudian dalam permainan sabung ayam ini.

Menurut Bapak Iwan selaku peternak ayam yang sudah lebih dari 10 tahun menekuni ternak ayam. Awalnya Bapak Iwan hanya coba-coba untuk membeli ayam bangkok lokal. Kemudian mulai membeli ayam import anakan untuk dikembangkan. Karena bisnis jualan ayam jago aduan khususnya import lebih menguntungkan dari pada jualan ayam kampung atau ayam jago biasa, mulailah Bapak Iwan menekuni bidang ini. Peminat ayam import aduan juga sangat banyak jika disbanding ayam aduan lokal. Hal ini disebabkan perkembangan serta para peminat ayam jago aduan semakin lama semakin banyak.



Gambar 3.1 Ayam Birkok Dan Ayam Magon
(Sumber: Iwan Puja, 2020: 8)



Gambar 3.2 Perawatan Ayam
(Sumber: Iwan Puja, 2020: 8)



Gambar 3.3 Kandang Ayam Dewasa
(Sumber: Iwan Puja. 2020, 8)



Gambar 3.4 Kandang Ayam Anakan
(Sumber: Iwan Puja. 2020, 8)

Penulis juga sempat mewawancarai Bapak Riki Selaku penonton atau pengamat ayam. Bapak Riki mengatakan bahwa sabung ayam memang masih ada atau sering dilakukan disini. Akan tetapi dampak dari sabung ayam itu berbeda-beda menurut pendapat orang. Karena sabung ayam itu memang sebuah hiburan tersendiri bagi masyarakat yang menggemarnya, cuma ketika itu sudah masuk rana perjudian maka hal tersebut dilarang karena menimbulkan keburukan. Bapak Riki juga menambahkan bahwa jika ada ayam aduan yang kalah dan cacat biasanya langsung disembelih atau dijual dipasar. Terkadang juga jika sudah kalah telak, ayam diambil kemudian dilempar sampai mati.



Gambar 3.4 Pengrcekan Ayam
(Sumber: Ricky Aditya. 2020, 8)

3.4 Studi literatur

Dilakukannya studi literatur guna memperkuat hasil penelitian dari penulis dan pembuktian agar dapat di terima oleh pembaca, pengumpulan buku serta jurnal dan laporan yang berhubungan dengan pembahasan penulis yaitu Animasi 2D, Sabung Ayam.

3.5 Studi *Comparasi*

Pengamatan studi *comparasi* dilakukan pada film animasi 2D yang selaras dalam beberapa pointnya yakni pergerakan animasi serta gaya visual yang sederhana dalam pembuatannya.

3.6 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang dilakukan oleh penulis meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi sebagai berikut.

Pra Produksi

1. Ide penulisan karya
2. Pembuatan *timeline*
3. Naskah/scenario
4. Desain karakter
5. *Storyboard*

Produksi

1. Pembuatan *background*
2. Animasi
3. Penggabungan animasi dan *background* serta kompositing
4. *Dubbing*
5. Pemberian efek cahaya dan kamera
6. Editing

Pasca Produksi

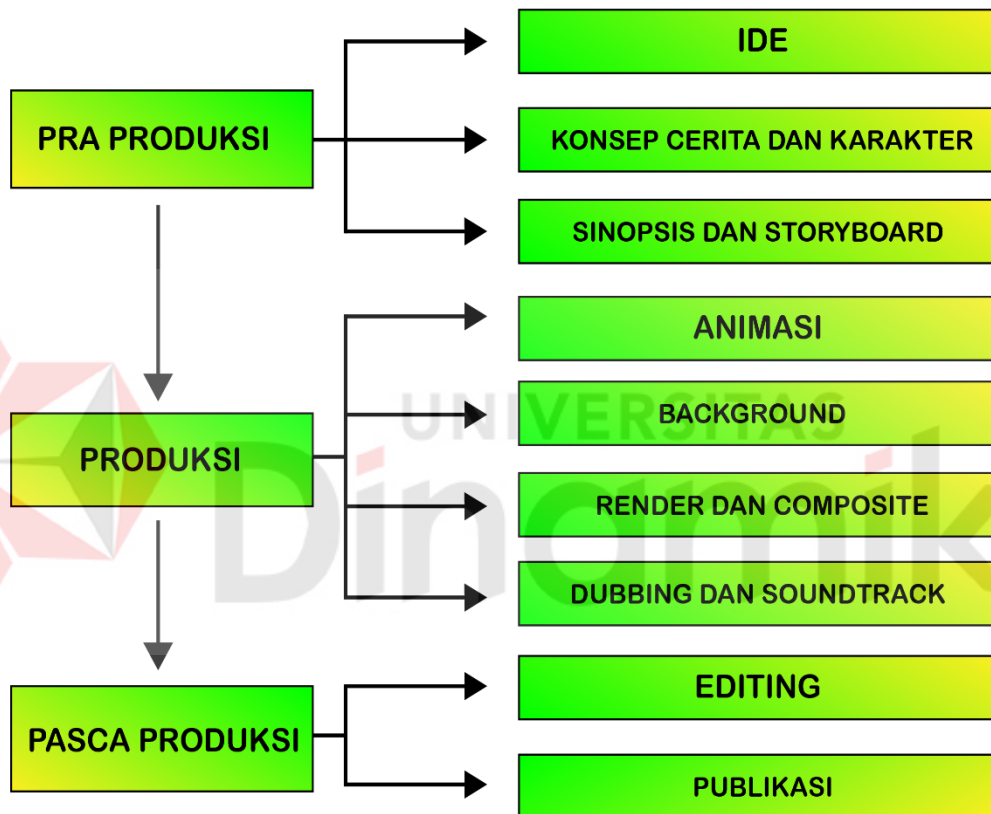
1. Peluncuran *teaser* dan *trailer*
2. Evaluasi
3. Revisi
4. *Rendering* dan *mastering*

BAB IV

PERANCANGAN KARYA

4.1 Perancangan Karya

Pada bagian ini akan dijelaskan langkah-langkah perancangan karya yang diawali dengan proses pra produksi, dilanjutkan dengan proses produksi, dan diakhiri dengan proses pasca produksi.



Tabel 4.1 Perancangan Karya

4.2 Pra Produksi

Pra Produksi merupakan tahapan persiapan sebelum memulai tahapan Produksi. Pada tahap ini ide dan konsep dirancang dengan matang agar sesuai dengan alur dan konsep yang sudah ditentukan.

4.2.1 Ide dan Konsep

Ide film animasi ini diambil dari pengalaman penulis yang mana penulis mempunyai teman satu kelas di Institut yang dari dulu suka memelihara ayam. Singkat cerita ketika penulis bermain ke rumahnya penulis sempat diajak untuk melihat sabung ayam. Dengan melihat proses sabung ayam tersebutlah penulis prihatin akan adanya kegiatan atau permainan tersebut. Karena menurut penulis dalam kegiatan itu bukan hanya memanfaatkan ayam sebagai objek hiburan semata tetapi dalam sabung ayam juga terdapat tindak penyiksaan terhadap hewan. Penulis juga sempat mencari data melalui internet tentang sabung ayam yang banyak sekali dampak negatif yang ditimbulkan bagi pelakunya.

Disamping itu penulis memilih konsep 2D karena menurut penulis animasi 2D memiliki gimmick yang lebih mengedapankan animator dalam pembuatannya. Maksudnya animasi 2D bergerak karena goresan dari animator sedangkan animasi 3D dalam pembuatannya melalui semacam boneka atau robot yang diberi *bone* kemudian digerakkan sesuai intruksi. Karenanya penulis juga mendalami animasi 2D dan belajar di Universitas Dinamika guna mewujudkan harapan penulis yang ingin membuat film animasi khususnya 2D.

4.2.2 Sinopsis

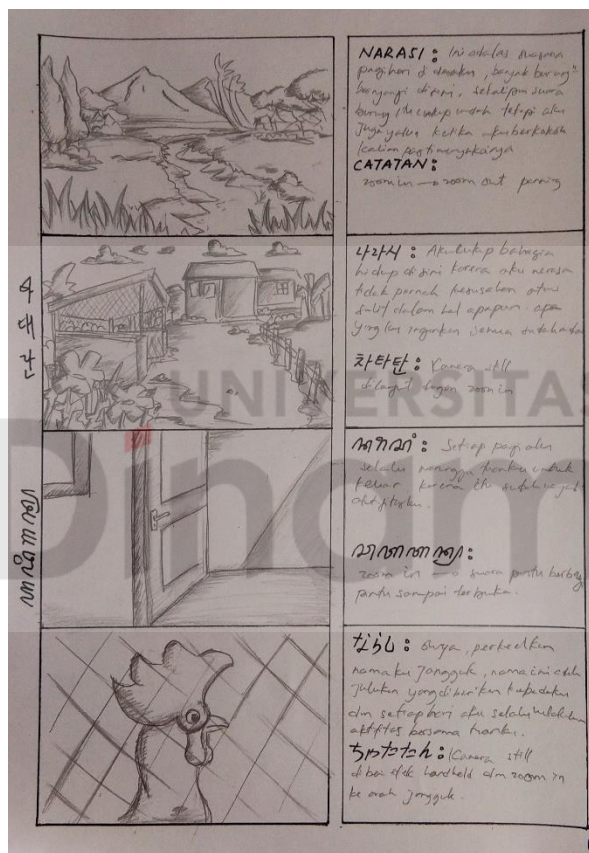
Seekor ayam jago bernama Jangguk yang sangat dibanggakan oleh pemiliknya merasa sangat senang karena merasa semuanya sudah dia dapatkan. Jangguk tidak pernah merasakan kesusahan dalam hidupnya. Karena apa yang dia inginkan pasti dikabulkan oleh pemiliknya. Sampai suatu ketika Jangguk bertemu dengan lawan bernama Mono yang dulu pernah dia kalahkan

Didalam arena tersebut Mono menceritakan tentang pengalaman buruk yang menyimpannya. Tetapi Jangguk tidak percaya karena dia tidak pernah merasakan ataupun melihat hal tersebut. Setelah selesai pertandingan dan Jangguk terpilih sebagai pemenang. Dalam perjalanan pulang, Jangguk tidak sengaja melihat Mono yang sudah tidak berdaya dibiarkan oleh pemiliknya. Dia kemudian ingat apa yang dikatakan Mono ketika di arena. Sesampainya di rumah Jangguk merasa bersalah dan dia tidak mau melakukan sabung ayam lagi. Jangguk pun berdoa kepada Tuhan agar sang pemilik sadar dan tidak akan mengikuti sabung ayam lagi.

Dikemudian hari sang pemilik pun sudah tidak pernah mengajak Jangguk untuk pergi kearena lagi.

4.2.3 Storyboard

Setelah membuat perincian dari sinopsis, lalu dilanjutkan proses visualisasi dan dikembangkan melalui *storyboard*. Pada tahapan *storyboard* menrincikan semua unsur cerita yang akan dimasukkan dalam animasi. Ini berfungsi untuk acuan dalam produksi animasi serta proses *editing*.



Gambar 4.1 Storyboard

4.2.3 Desain Karakter

Desain karakter yang diciptakan berdasarkan penamatan penulis terhadap seekor ayam jago aduan yang sedikit dirubah menjadi gaya animasi



Gambar 4.2 Sketsa Karakter



Gambar 4.3 Karakter

4.3 Produksi

Tahap produksi bisa dibilang tahapan eksekusi yang mana pada tahap ini semua unsur pada tahapan pra produksi yang sudah matang akan di gabungkan untuk menjadi satu kesatuan.

4.3.1 Animasi

Proses Animasi merupakan tahap menggerakkan karakter serta objek lainnya yang merupakan unsur dari animasi tersebut. Tahapan animasi ini juga menyesuaikan dengan *storyboard* yang sudah di buat di awal.

4.3.2 Desain *Background*

Setelah tahapan animasi selesai maka dilanjutkan dengan membuat *background* untuk mendukung cerita serta menjelaskan kondisi dari karakter yang sudah digerakkan.



Gambar 4.4 Sketsa *Background*



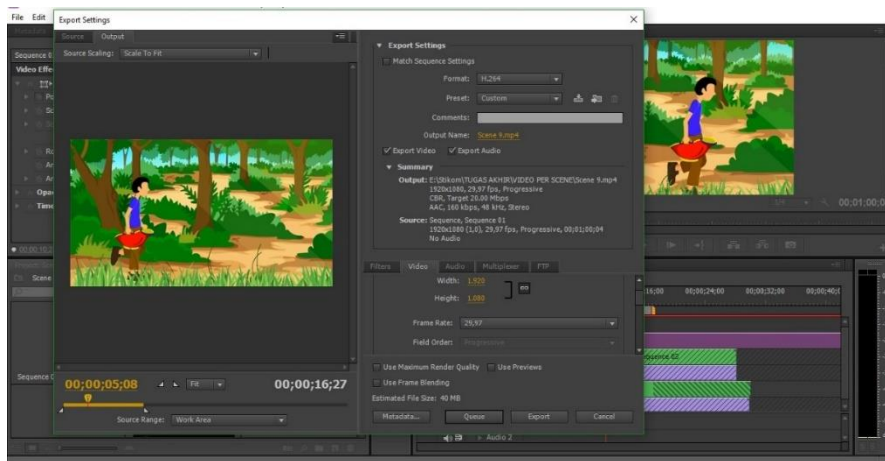
Gambar 4.5 *Background* Rumah



Gambar 4.6 *Background* Kebun Pisang

4.3.3 Render dan Composite

Tahapan ini adalah proses dimana karakter serta *background* yang sudah dibuat akan digabungkan, setelah menggabungkan keduanya maka tahap selanjutnya bisa langsung *dirender*.



Gambar 4.7 Proses *Rendering*

4.3.4 Dubbing and Soundtrack

Dubbing merupakan proses pengisian suara pada karakter dan juga pada *Voice Over* (VO) guna memperkuat isi cerita ataupun menghidupkan karakter serta suasana pada saat itu. *Soundtrack* akan membantu menguatkan kondisi keadaan sekitar serta mensolidkan cerita tersebut.

4.4 Paska Produksi

Paska Produksi adalah tahapan terakhir setelah produksi ataupun pembuatan karya. Proses ini meliputi editing akhir. Penggabungan video yang sudah dirender dengan video lain serta menyatukan *dubbing* dan memasukkan *soundtrack* kedalamnya.

4.4.1 Editing

Tahap editing berfungsi untuk menyatukan setiap video per scene yang mengacu pada *storyboard*. Setelahnya akan ditambahkan unsur dari tahapan *dubbing* serta *soundtrack*.

4.4.2 Final Render dan Publikasi

Pada tahap *final render* ini adalah tahap akhir dalam proses pembuatan film. Setelah semua komponen digabungkan dan diurutkan lalu pengisian suara termasuk *soundtrack* dan *dubbing* . Kemudian dipublis di media sosial

4.5 Scene Film



Gambar 4.8 *Scene Background* Film Awal



Gambar 4.9 *Scene Tempat Ayam dan Kandang Jangguk*



Gambar 4.10 *Scene Kebun Pisang dan Scene Hutan*



Gambar 4.11 *Scene Halaman Rumah Sore dan Malam Hari*

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari semua pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan dengan proses pembuatan film ini bisa menghasilkan sebuah Film Animasi 2D tentang Sabung Ayam yang dicapai dengan teknik manual digital. Selain itu dapat membantu para animator dalam mengembangkan sebuah karakter maupun *background*. Pergerakan karakter dalam animasinya bisa dijadikan contoh dalam pembuatan film animasi 2D.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman dari penulis saat proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Maka didapat diambil saran penulisan lanjutan sebagai berikut:

1. Peningkatan segi visual serta sinematik.
2. Penambahan serta peningkatan terhadap alur cerita dalam cerita sabung ayam.
3. Dapat dikemas menjadi film *live action* dengan memanfaatkan teknik CGI.

Banyak sekali kekurangan yang terdapat pada proses pembuatan karya ini begitupun dengan karyanya sendiri. Dalam Tugas akhir ini masih memiliki kendala masalah pengerjaan yang salah satunya disebabkan pandemi *covid 19*. Demikian saran yang diperoleh, semoga memberikan manfaat bagi pembaca dan bagi penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bararuallo, F. (2010). *Kebudayaan Toraja*. Yogyakarta: Pohon Cahaya.
- Imam, G. (2018). Metode Penelitian Kualitatif. *Metode Penelitian Kualitatif, III*, 5-27.
- Preston, B. (2011). *Cartoon Animation*. California: Walter Foster Publishing, INC.
- Supriyati. (2011). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Labkat press.
- Wahyu Purnomo, W. A. (2013). *Animasi 2D*. (Siswati, Ed.) Jakarta, Jakarta: Kementrian Pendidikan & Kebudayaan.

Website

- Gunawan, I. (2018, Maret 29). *Metode Penelitian Kualitatif*. Retrieved from Blog Sosiologi Kontemporer: <http://sosiologis.com/metodologi-penelitian>.
- Hidayat, A. (2017, Juni 2). *Statistikian*. Retrieved from Statistikian.com: <https://www.statistikian.com/2017/06/teknik-sampling-dalam-penelitian.html>.
- Lestari, A. (2019, Oktober 20). *PENGERTIAN ANIMASI 2DIMENSI / Keunggulan Animasi 2d*. Retrieved from pelajarindo.com : <https://pelajarindo.com/pengertian-animasi-2dimensi-keunggulan-animasi-2d/>
- Mettadewi, C. (2016, November 23). *Desingning Character Creation and Concept*. Retrieved from animation.binus.ac.id: <http://animation.binus.ac.id/2016/11/23/designing-character-creation-and-concept/>
- Noris, C. (2019, Mei 12). *Mappabitte Manu Tradisi Sabung Ayam Khas Bugis Sulsel*. Retrieved from www.clupaduayam.com: <https://www.clupaduayam.com/2019/05/mappabitte-manu-tradisi-sabung-ayam-khas-bugis-sulsel.html?m=1>
- Retno. (2018, December 1). *Pengertian dan Teknik dari Animasi 2 Dimensi*. Retrieved from flashcomindonesia.com: <https://flashcomindonesia.com/pengertian-dan-teknik-dari-animasi-2-dimensi.html>
- Steve. (2014, October 3). *What is Animation Background Layout*. Retrieved from stevelowtwait.com: <http://stevelowtwait.com/blog/what-is-animation-background-layout>

Suyatra, I. P. (2017, September 8). *Tajen Ritual Suci yang Berubah Jadi Judi*. Retrieved from www.baliexpress.jawapos.com:
<https://baliexpress.jawapos.com/read/2017/09/08/12455/tajen-ritual-suci-yang-berubah-jadi-judi>



UNIVERSITAS
Dinamika