



**PENCIPTAAN FILM PENDEK ANIMASI 2D YANG MENGADAPTASI
DARI BUKU KISAH NYAI RORO KIDUL CIPTAAN
YUDHISTIRA IKRANEGERA**



Oleh:
ANAPUSPITA
17510160025

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

**PENCIPTAAN FILM PENDEK ANIMASI 2D YANG MENGADAPTA SI
DARI BUKU KISAH NYAI RORO KIDUL CIPTAAN
YUDHISTIRA IKRANEGERA**

TUGAS AKHIR

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



oleh:
**Universitas
Dinamika**
Nama : Ana Puspita
NIM : 17510160025
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

TUGAS AKHIR

PENCIPTAAN FILM PENDEK ANIMASI 2D YANG MENGADAPTA SI DARI BUKU KISAH NYAI RORO KIDUL CIPTAAN YUDHISTIRA IKRANEGERA

Dipersiapkan dan disusun oleh

Ana Puspita
NIM: 17510160025

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh dewan pembahasan
Pada: Rabu, 13 Januari 2021

Susunan Dewan Pembahasan

Pembimbing:

- I. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.
NIDN. 0719106401
- II. Novan Andrianto, M.I.Kom
NIDN. 0717119003

Pembahasan:

Karsam, MA. Ph.D.
NIDN. 0705076802


Digitally signed by Bambang Hariadi
Dr. en-Bambang Hariadi,
Universitas Dinamika, ou-Wakil
Rektor 3,
email-bambang@dinamika.ac.id, c=ID
Date: 2021.02.09 09:06:18 +07'00'


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.02.09
09:06:18 +07'00'


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.02.09
06:10:27 +07'00'

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



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.02.11
08:50:35 +07'00'

Dr. Jusak

NIDN. 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
UNIVERSITAS DINAMIKA

MOTTO



“Remember the Key and Delete Others”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



*“Saya persembahkan untuk seluruh orang yang mendukung saya dan
khususnya untuk orang tua saya”*

UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya :

Nama : Ana Puspita
NIM : 17510160025
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul karya : Penciptaan Film Pendek Animasi 2D yang Mengadaptasi dari Buku Kisah Nyai Roro Kidul Ciptaan Yudhistira Ikranegara

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 diatas 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.

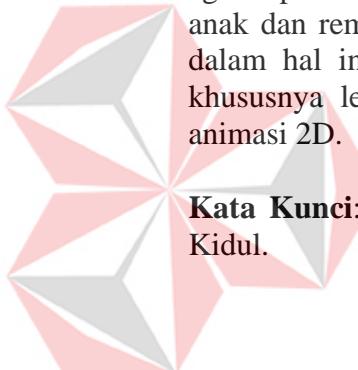
Surabaya, 27 Januari 2021



ABSTRAK

Film animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, film animasi juga mampu mengoptimalkan belajar siswa. Hal tersebut membuktikan bahwa film animasi memiliki dampak positif bagi siswa, ditambah saat ini telah marak penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sudah banyak buku cerita bergambar yang memunculkan legenda Nyi Roro Kidul, namun masih ada yang tidak mengetahuinya karena lebih menyukai sajian dalam bentuk film animasi. Maka dari itu tujuan dari tugas akhir ini adalah menciptakan film pendek animasi 2D yang mengadaptasi dari buku kisah Nyai Roro Kidul ciptaan Yudhistira Ikranegara. Penelitian ini dibuat untuk mengetahui bagaimana cara menciptakan Film Pendek Animasi 2D yang mengadaptasi dari buku kisah Nyai Roro Kidul ciptaan Yudhistira Ikranegara. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Film pendek animasi 2D ini mengadaptasi dari buku kisah Nyai Roro Kidul yang diciptakan oleh Yudhistira Ikranegara. Karakter utama dari film animasi 2D ini adalah Nyai Roro Kidul itu sendiri. Film animasi 2D ini dibuat dengan warna cerah dan dikemas dengan ringan sehingga mudah dipahami oleh masyarakat khususnya anak-anak dan remaja. Semua ini dilakukan dengan harapan agar dapat menarik minat dan menambah pengetahuan masyarakat khususnya anak-anak dan remaja dalam hal legenda khususnya legenda Nyai Roro Kidul. Maka dalam hal ini untuk membuat masyarakat Indonesia mengenal cerita legenda khususnya legenda Nyi Roro Kidul dibuatlah penyajian melalui film pendek animasi 2D.

Kata Kunci: Film pendek, animasi 2D, *adaptation*, *Color*, legenda Nyai Roro Kidul.



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga pembuatan Laporan Tugas Akhir dengan judul “*Penciptaan Film Pendek Animasi 2D yang Mengadaptasi dari Buku Kisah Nyai Roro Kidul Ciptaan Yudhistira Ikranegara*” dapat diselesaikan dengan baik.

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 memberi dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika
3. Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika.
4. Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
6. Novan Andrianto, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
7. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
8. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Demikian Laporan Tugas Akhir ini dibuat, jika terdapat kesalahan dalam penulisan maupun penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dimohon memberikan kritik dan saran. 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, 12 Januari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Film Pendek.....	4
2.2 Animasi 2D.....	5
2.3 Adaptasi Cerita.....	7
2.4 Cerita Nyai Roro Kidul	7
2.5 Warna Cerah.....	8
BAB III METODE PENELITIAN	9
3.1 Metode Penelitian.....	9
3.2 Teknik Pengumpulan Data	9
3.3 Objek Penelitian	9
3.4 Analisa Data	10
3.5 Perancangan Karya.....	10
3.3.1 Pra Produksi	10
3.3.2 Produksi.....	11
3.3.3 Pasca Produksi	11
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	12
4.1 Hasil dan Analisis Data	12



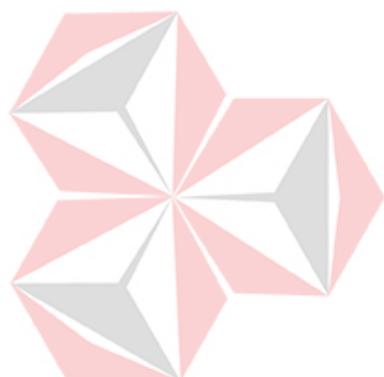


4.1.1 Wawancara	12
4.1.2 Studi literatur.....	14
4.1.3 Studi <i>Comparasi</i>	15
4.2 Perancangan Karya.....	15
4.3 Pra Produksi	17
4.3.1 Ide dan Sinopsis.....	17
4.3.2 Konsep.....	18
4.3.3 Sinopsis	18
4.3.4 <i>Storyboard</i>	19
4.3.5 Perancangan Musik	19
4.4 Produksi.....	19
4.4.1 Layout.....	20
4.4.2 <i>Rigging and Animation</i>	20
4.5 Pasca Produksi.....	21
4.5.1 Pencahayaan	21
4.5.2 Editing dan Komposisi	22
4.5.3 <i>Rendering</i>	22
BAB V PENUTUP.....	23
5.1 Kesimpulan	23
5.2 Saran.....	23
DAFTAR PUSTAKA	24

DAFTAR TABEL

Halaman

Table 4.1 Jadwal Kegiatan	16
---------------------------------	----



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Perancangan Karya.....	16
Gambar 4.2 Sketsa Karakter	18
Gambar 4.3 Storyboard	19
Gambar 4.4 Layout karakter	20
Gambar 4.5 <i>Rigging and Animation</i>	21
Gambar 4.6 contoh pencahayaan	22



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, film animasi juga mampu mengoptimalkan belajar siswa. Hal tersebut membuktikan bahwa film animasi memiliki dampak positif bagi siswa, ditambah saat ini telah marak penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Rahmatullah (2011) telah melakukan studi eksperimen terhadap siswa kelas VII SMPN 6 Banjarmasin pada mata pelajaran IPS, hasil dari experiment tersebut adalah penggunaan film animasi dalam pembelajaran dapat berpengaruh baik bagi siswa kelas VII SMPN 6 Banjarmasin. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang sekarang banyak digunakan, seperti media sosial, akan mudah mempublikasikan film animasi 2D sehingga masyarakat khususnya anak-anak dan remaja dapat dengan mudah mengakses. Menurut Riyanti L & Setiawan (2019) animasi juga memiliki keunggulan 80% isi didalamnya dapat diserap oleh penontonnya.

Karena sudah banyak buku cerita bergambar yang memunculkan legenda Nyi Roro Kidul, namun masih ada yang tidak mengetahuinya karena kurang minat dalam membaca, maka dalam hal ini untuk membuat masyarakat Indonesia mengenal cerita legenda khususnya legenda Nyi Roro Kidul, maka terciptalah ide Menciptakan film pendek animasi 2D yang mengadaptasi dari buku kisah Nyi Roro Kidul ciptaan Yudhistira Ikranegara. Dengan begitu dapat menambah ketertarikan masyarakat khususnya anak-anak dan remaja untuk mengetahui legenda Nyi Roro Kidul melalui film pendek animasi 2D.

Dari wawancara bersama dengan kak Elia Pramana Putra selaku animator yang sudah mendapatkan juara antar Asean menjelaskan bahwa Film pendek animasi 2D lebih diminati daripada buku cerita bergambar, karena format video dalam sebuah film animasi 2D menonjolkan kombinasi antara visual, gerakan, dan suara sehingga lebih menarik untuk dinikmati. Selain itu informasi yang

disampaikan oleh media film pendek animasi 2D lebih mudah diserap dan dipahami oleh audiens. Dengan begitu penciptaan film ini juga diharapkan bisa bermanfaat untuk masyarakat khususnya anak-anak dan remaja, selain itu bisa menjadi sarana untuk menambah wawasan masyarakat terhadap legenda Nyai Roro Kidul dengan tampilan yang menarik dan mudah dimengerti.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan bagaimana cara menciptakan film pendek animasi 2D yang mengadaptasi dari buku kisah Nyai Roro Kidul ciptaan Yudhistira Ikranegara.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, agar tidak menyimpang maka dibutuhkan adanya ruang lingkup penciptaan sebagai berikut:

1. Cerita yang digunakan mengadaptasi dari buku kisah Nyai Roro Kidul ciptaan Yudhistira Ikranegara.
2. Menggunakan desain karakter 2D.
3. Warna yang digunakan dominan warna cerah.
4. Suara dari tokoh menggunakan *voice over*.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini yaitu, menghasilkan film pendek animasi 2D yang mengadaptasi dari buku Kisah Nyai Roro Kidul ciptaan Yudhistira Ikranegara.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh untuk tugas akhir ini adalah:

1. Menambah hasil karya yang nantinya bisa bermanfaat di dunia kerja.
2. Memberikan referensi mengenai pembuatan film animasi 2D yang mengadaptasi buku.
3. Sebagai bahan rujukan untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan animasi khususnya 2D.
4. Dapat menambah wawasan terhadap cerita legenda Indonesia khususnya legenda Nyi Roro Kidul.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film Pendek

Film pendek adalah film yang berdurasi tidak lebih dari 60 menit, dengan terbatasnya waktu tersebut para pengkarya dituntut untuk dapat menyampaikan point penting kedalamnya (Lupitawina & Mediarta, 2015). Media film pendek merupakan salah satu media alternatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, yang termasuk kedalam media komunikasi audio visual berbasis teknologi informasi Film pendek ini termasuk kedalam film fiksi termasuk karya animasi yang memiliki durasi tayang tidak lebih dari 60 menit (Nurmalaawati & Majid, 2017). Agar mudah dipahami, jika dalam karya tulis ada novel sebagai film panjang dan ada pula cerpen sebagai film pendek. Di berbagai negara seperti Kanada, Australia, Jerman, Amerika Serikat film pendek dijadikan rana untuk belajar bagi *film maker* agar dapat memproduksi film panjang. Film pendek banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau para komunitas pecinta film. Selain bertujuan untuk melatih diri agar dapat menghasilkan film panjang ada juga yang memang menyukai film pendek dan umumnya akan di peruntukan ke rumah – rumah produksi atau untuk tontonan di televisi saja (Javandalasta, 2011).

Ada 5 keistimewaan dari media film, yang pertama mudah mempengaruhi emosional penonton lewat film, yang kedua dapat merealisasikan tampilan secara langsung, yang ketiga dapat menjadi alat komunikasi dan dapat menciptakan perspektif pemikiran dari penonton, yang keempat dapat menciptakan motivasi untuk penonton, yang kelima membuat penonton merasakan pengalaman melalui film yang ditonton (Alfajri, Irfansyah, & Isdianto, 2014).

Film memiliki beberapa *genre*, *genre* adalah bentuk atau jenis dalam film. Digunakan agar penonton mudah memilih film mana yang ingin ditonton. Macam-macam *genre* antara lain yaitu *action*, *komedи*, *romance*, *horror*. Namun seiring berkembangnya ilmu film banyak *film maker* yang *mengcombine genre*, jadi dalam satu film terdapat dua atau lebih genre di dalamnya. Genre yang semakin banyak

membuat penonton memiliki banyak pilihan. Seperti usia, demografi, psikografi harus diperhatikan oleh para pembuat film (Effendy, 2008).

Tidak beda dengan film panjang film pendek juga memiliki sistem yang sama Dalam penggerjaannya. Seperti praproduksi, produksi, pasca produksi. Dalam film pendek sutradara harus bisa memilih adegan mana yang dimasukkan dan adegan dibuang karena film pendek membutuhkan konsep yang singkat namun mengena (Saroengallo, 2008).

2.2 Animasi 2D

Animasi didefinisikan sebagai tampilan *frame per frame* dalam urutan waktu untuk menciptakan ilusi gerakan yang berkelanjutan sehingga tampilan terlihat seolah-olah hidup atau memiliki nyawa (Devi S & Rachmawati, 2016). Pengertian 2D adalah gambar yang memiliki sumbu x dan y, Sehingga didapatkan animasi 2D adalah tampilan *frame per frame* dalam urutan waktu untuk menciptakan ilusi gerak berkelanjutan berupa gambar yang memiliki sumbu x dan y.

Pembuatan animasi 2D menggunakan 12 prinsip. Animasi 2D membuat gambar yang mati terlihat atau tampak hidup. Animasi pada dasarnya adalah disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Animasi juga sebagai cabang sinematografi karena animasi itu sendiri tidak terlepas dari disiplin ilmu film. Standar satuan waktu film animasi, standar ini ditetapkan berdasarkan kecepatan proyeksi film yaitu 24 *frame* dalam 1 detik. Standar kecepatan proyeksi film untuk semua format adalah 16 mm , 35mm , dan 70mm tetap 24 *frame* dalam 1 detik. Televisi dan video gambar kecepatan yaitu 25 *frame* dalam 1 detik (PAL) atau 30 *frame* dalam 1 detik (NTSC) (Whitaker & Halas, 2006).

Animasi kartun 2D di Indonesia mulai pada tahun 50-an. Kartun atau animasi 2D yang pertama muncul di televisi Indonesia adalah serial Si Huma pada tahun 1980 di TVRI disusul dengan Nusantara di TPI menggunakan materi film luar, 35 mm maupun 16 mm periode tahun 2000-an, mulai muncul banyak film kartun 2D iklan sampai ke layar lebar film animasi 2D dari Indonesia contohnya *Battle of Surabaya*, Si Juki. Memproduksi animasi pada umumnya memiliki bagian di *Storyboard, layout, background, character, design, rekaman, dialog, animasi tik* departemen, administrasi dan keuangan (Prakoso, 2010).

Kategori animasi 2D ada 2 macam yang pertama *limited* adalah kategori animasi yang gerakannya dibatasi hanya bagian-bagian tertentu saja yang bergerak. Contohnya pada animasi orang, dari kebanyakan animasi *limited* bagian yang tidak digerakkan itu adalah pangkal leher hingga pangkal paha, dan bagian yang digerakkan adalah tangan, kaki, kepala, mata, dan rambut. Animasi ini dibuat dengan cara mengulang sebanyak mungkin gerakan, 24 *frame* setiap 1 detik nya. Ada juga yang menahan satu adegan atau satu gambar selama mungkin untuk menghemat gambar. Biasanya diperlukan gambar dalam 1 detik. Di sini para animator sangat diuji keterampilannya untuk menciptakan animasi dengan gambar seminimal mungkin.

Yang kedua adalah animasi 2D *full animation* atau animasi penuh, biasanya produksi ini memang untuk ditampilkan di bioskop. Setiap 1 adegan tata urutan gambar biasanya membutuhkan 24 gambar 1 karakter atau 24 *frame* setiap 1 detik, Prosesnya jadi Satu gambar untuk satu *frame*. Namun jika ada beberapa gambar foto urutan cerita atau *Sequence*, tinggal dikalikan saja Berapa jumlah gambar. Dalam animasi penuh untuk Walt Disney sangat diharamkan adanya animasi yang pasif. Dalam pembuatan animasi penuh sangat diwajibkan untuk menciptakan animasi yang memiliki gerak yang luas dan gemulai di layar. Dalam pembuatan animasi penuh memiliki banyak kekurangan antara lain biayanya yang mahal dan penggerjaannya membutuhkan waktu yang lebih lama.

Resensi film yang penulis ambil yaitu dari *Spirited Away Studio Ghibli* produksi tahun 2001 pada film animasi ini berkonsep cerita berbau mistis dengan kehidupan spiritual di dunia lain dan dapat diartikan tanpa wajah. Pada film ini walaupun mistis ceritanya tetapi tampilannya tidak nampak menyeramkan juga tidak menakutkan namun yang dihadirkan terasa indah seperti nyata. *Spirited Away* dikerjakan menggunakan teknik tradisional yang menghasilkan ribuan gambar di kertas. Tetap saja pada proses akhir dibutuhkan proses secara digital untuk mendapatkan hasil warna yang lebih indah. Dari animasinya sesungguhnya tidak ada yang begitu istimewa, semuanya pengemasan sangat sederhana namun dalam kesederhanaan itu ada kekuatannya keindahan sehingga menjadi animasi terbaik di Asia dan mendapatkan banyak piala Oskar (Soenyoto, 2017).

2.3 Adaptasi Cerita

Dalam kamus besar bahasa Indonesia arti dari adaptasi adalah penyesuaian suatu materi menurut kebutuhan, perubahan suatu materi menjadi bentuk yang baru. Dalam proses adaptasi dari buku ke film atau televisi, tentunya akan terjadi berbagai perubahan yang tidak mungkin dihindari atau pun bahkan memang sengaja dilakukan untuk tujuan-tujuan tertentu. Sebutlah, pertukaran dari tokoh laki -laki ke perempuan, lompatan adegan yang tidak lagi dari awal tetapi dari tengah atau pun dari akhir, perubahan struktur cerita, akhir cerita, karakter, *setting*, pergeseran tokoh protagonis dan antagonis, dan lain -lain. Film *My Left Foot* misalnya, menambahkan beberapa adegan baru yang tidak terdapat dalam buku, seperti adegan restoran, *art gallery*, dan Cristy jatuh cinta (Itafarida, 2006).

Adaptasi cerita bisa divisualisasikan melalui film. Memvisualisasikannya dapat berupa film pendek, film panjang dan film eksperimental. Namun jika dalam bentuk film eksperimental mungkin penonton akan lebih sulit untuk memahaminya. Dalam melakukan adaptasi cerita sutradara harus pandai memilah agar menjadi karya yang bagus dan penggerjaannya sesuai sumber daya agar proses adaptasi bisa berhasil maka pekerjaan ini dilakukan secara kolektif bersama banyak orang yang mempunyai solusi dan ide yang bisa mewujudkan sebuah karya (Tutkey, 2018).

2.4 Cerita Nyai Roro Kidul

Cerita atau kisah Nyi Roro Kidul masih memiliki bukti sejarah yang minim, informasi dari cerita ini juga masih simpang siur. Masih banyak versi cerita yang berbeda, dari nama tokoh, latar dan alur (Rahayu, 2016). Karena cerita Nyi Roro Kidul masih sulit untuk dibuktikan kebenarannya maka diambilah satu cerita dari sebuah buku cerita anak Nyi Roro Kidul karangan Yudhistira Ikranegara.

Pada buku tersebut diceritakan seorang Dewi yang lahir dari hasil perselingkuhan Raja dengan seorang bangsa jin pada jaman itu. Dewi ini bernama Suwandi, Dewi yang sangat cantik sehingga banyak orang yang iri, termasuk ibu tirinya sendiri. Sehingga Dewi Suwandi dirancuni atau diguna-guna oleh ibu tirinya. Setelah diracuni wajah Dewi Suwandi rusak karena penyakit kulit yang menular, karena penyakit kulit itu menular, Dewi Suwandi di usir dari kerajaan. Karena Dewi tak punya tempat tujuan, Dewi menuju hutan dan berendam di dalam

sungai. Saat dia berendam, ada suara bisikan yang menyuruhnya untuk terjun ke pantai selatan. Dewi Suwandi pun melakukannya dan wajah cantiknya kembali seperti semula. Dewi Suwandi menjadi Ratu pantai selatan.

2.5 Warna Cerah

Warna cerah adalah warna dengan tingkatan value ke 7, 8, 9 yang disebut juga warna tint, warna dengan value terang. Value adalah dimensi yang mempengaruhi tingkat keterangan warna. Warna cerah juga bisa didapatkan dari meningkatkan saturasinya. Saturasi adalah intesitas dari warna. Setiap Value warna juga memiliki kegunaannya. Memakai warna dengan Value terang (*tint*) menimbulkan kesan positif, bergairah, ceria, meriah, feminim, manis, ringan, dan terkadang ada kesan sedikit murungnya. Memakai warna dengan Value yang normal akan menimbulkan kesan tegas, jujur, jantan, murni, terbuka, terkesan galak. Memakai warna dengan Value yang rendah atau gelap akan menimbulkan kesan berat, dalam, muram, menakutkan (Nugroho, 2015).

Penggunaan warna dalam segala aspek ada kalanya diperhatikan karena dengan warna terdapat kesan yang ingin disampaikan oleh pengkaryanya. Seperti contohnya lukisan dengan tema iblis digambarkan dengan nuansa warna merah dan hitam. Warna merah memberikan kesan panas, bahaya, marah dan dipadukan dengan warna hitam yang berarti sebuah kedukaan, kegelapan dan kejahanatan layaknya sifat-sifat iblis (Rustan, 2009). Terang, sedang, dan gelap dapat menciptakan *mood* yang dapat memperkuat kesan dari karya seni.

Penggunaan warna juga sangat diperhatikan oleh pembuat film. Salah satu contohnya penggunaan warna pada animasi yang diciptakan oleh studio Ghibli. Studio Ghibli menggunakan warna cerah untuk karakter pahlawan yang tegas, berani. Selain itu warna cerah juga berfungsi untuk menarik perhatian penonton. Sementara tokoh yang dilindungi biasanya menggunakan warna normal yang terkesan lemah lembut, sedangkan untuk karakter jahat dan tua biasanya menggunakan warna gelap (Hidajat, 2014).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam pembuatan film pendek animasi 2D yang mengadaptasi dari buku kisah Nyai Roro Kidul ciptaan Yudhistira Ikranegara, metode yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah kualitatif. Metode kualitatif adalah metode pengumpulan data yang didapat tidak didapatkan dari prosedur *statistic* atau cara hitungan lainnya. Metode kualitatif dapat dilakukan dengan triangulasi yaitu dengan cara mencari data kebenaran melalui wawancara, observasi, dan survei. (Anggito & Setiawan, 2018)

Melalui metode ini data yang dicari adalah hal - hal terkait film pendek, animasi 2D, Legenda Nyi Roro Kidul, warna pastel dan adaptasi cerita. Setelah data-data terkumpul, selanjutnya dikembangkan dan dikaji untuk didapatkan kesamaannya. Hal - hal yang sama dari data triangulasi berikutnya dijadikan kata kunci.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data berupa wawancara dilakukan kepada orang yang ahli di bidang film pendek, animasi 2D, warna cerah dan adaptasi cerita. Ditambah dengan literatur yang mengambil dari buku dan jurnal untuk menambah keakuratan data. Untuk legenda Nyai Roro Kidul diambil cerita dari buku ciptaan Yudhistira Ikranegara.

3.3 Objek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi pembahasan utama dalam film pendek ini yaitu buku kisah Nyai Roro Kidul ciptaan Yudhistira Ikranegara.

3.4 Analisa Data

Pengumpulan data sudah dilakukan dengan cara melakukan studi literature, komparasi dan wawancara kepada narasumber yang berkompeten dibidangnya, dengan tujuan untuk mendapatkan kevalidan data dan untuk mendapatkan pemaparan sangat sesuai dengan topik. Telah didapatkan data dan diolah, maka bisa disimpulkan bahwa tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan film pendek animasi 2D yang mengadaptasi dari buku kisah Nyai Roro Kidul ciptaan Yudhistira Ikranegara.

3.5 Perancangan Karya

Penelitian ini menggunakan proses umum yang digunakan oleh pembuatan film animasi 2D yaitu dengan menggunakan tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi untuk membuat Film pendek animasi 2D yang mengadaptasi dari buku kisah Nyai Roro Kidul ciptaan Yudhistira Ikranegara.

3.3.1 Pra Produksi

1. Ide Cerita

Ide cerita film animasi 2D ini diadaptasi dari buku cerita ciptaan Yudhistira Ikranegara yang di sederhanakan dan sedikit dirubah. Perubahan yang dilakukan meliputi penambahan tokoh didalamnya serta waktu dan tempat kejadian. Alur cerita tetap sama namun dipersingkat, karena menyesuaikan jadwal pembuatan yang sudah ditentukan serta tenaga kerja yang ada. Cerita yang ada dalam buku menggunakan waktu dan tempat zaman dahulu yang masih menggunakan raja sebagai pemimpinnya sedangkan untuk cerita yang dipakai dalam animasi 2D digunakan pengaturan waktu setelah zaman penjajahan. Untuk tokoh diberi penambahan karakter untuk mempermudah pembuatan alur ceritanya yang pendek, diberikan karakter pria sebagai alasan kakak dan ibu tiri iri dengan karakter utamanya.

2. Ide Karakter

Ide karakter harus diperhatikan saat proses pra produksi, agar memudahkan saat pembuatan karakter di proses produksi. Pembuatan karakter perlu diperhatikan dari segi bentuk wajah, rambut, badan dan warna. Dalam film animasi ini, karakter yang didesain ada 5 karakter, yaitu Suwinda, ibu tiri, kakak tiri, ayah Suwinda dan teman pria Suwinda. Dari ide cerita dan ide karakter bisa digabungkan atau dituangkan ke dalam *storyboard*.

3. Perancangan Musik

Musik dalam sebuah film harus sangat diperhatikan agar dapat menciptakan suasana yang sesuai dengan cerita. Seperti meletakan *instrument Horror* di film *Horror*. Pada film pendek animasi 2D ini akan dibuat musik khas Jawa sebagai pengiringnya, karena cerita Nyai Roro Kidul berasal dari pulau Jawa.

3.3.2 Produksi

Dalam proses produksi tinggal melanjutkan dan sedikit membenahi dari apa yang sudah disiapkan saat proses pra produksi. Setelah mendapatkan ide atau bahan pada proses pra produksi, pada proses produksi akan disempurnakan lagi untuk proses pasca produksi. Pada proses produksi dibuat desain karakter lebih detail, seperti diberi warna dan penggambaran dari berbagai sisi. Setelah itu dimasukan ke *background* untuk proses *layout*. Setelah layout tertata semua, dilakukan proses penggerakan animasi.

3.3.3 Pasca Produksi

Proses pasca produksi adalah proses akhir dari perancangan karya ini. Dari proses produksi maka akan disempurnakan dengan cara dikomposisikan antara gambar, urutan cerita dan musik. Dalam proses ini sangat penting, karena menentukan hasil dari semua proses yang dilakukan. Seperti menambahkan pencahayaan agar lebih hidup kedalam proses pengkomposisianya. Setelah itu *rendering* dalam *rendering* memilih format untuk hasil karyanya. Untuk karya ini penulis menggunakan format MP4 sebagai format karyanya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Analisis Data

Pada bab IV ini penulis akan menjelaskan mulai dari hasil penelitian kemudian digunakan untuk menyusun konsep dan pokok pikiran yang akan dibuat karyanya. Untuk membuat sebuah karya pada Tugas Akhir ini yang berupa film animasi 2D maka dibutuhkan struktur/tahap-tahap penggerjaan. Berikut gambar bagan perancangan karya dalam proses pembuat Tugas Akhir ini. Berikut ini adalah penjelasan hasil dari penelitian.

4.1.1 Wawancara

Dalam mengumpulkan data yang kuat, dalam hal ini wawancara dilakukan dengan 4 narasumber. Narasumber terdiri dari 2 ahli dalam bidang film pendek animasi 2D dan 1 narasumber *film maker* yang ahli dalam film, dan 1 lagi narasumber yang ahli dalam bidang seni. Wawancara kepada beberapa narasumber yang sudah berpengalaman dan dianggap ahli dalam bidangnya, dapat membantu memberikan beberapa tips untuk menciptakan hasil yang bagus.

1. Bramantijo

Untuk wawancara mengenai warna cerah untuk dijadikan sebuah film dilakukan, wawancara ke bapak Bramantijo selaku dosen seni disalah satu universitas. Bapak Bramantijo menjelaskan bahwa untuk warna kesukaan dengan rentan usia anak-anak dan remaja, itu cukup luas. Dikatakan cukup luas karena mereka memiliki karakter yang berbeda-beda. Karakter tersebut seperti contohnya extrovert, introvert dan lainnya. Setiap karakter memiliki warna kesukaannya masing-masing. Beliau juga menjelaskan bahwa untuk cerita yang mengandung unsur mitos atau legenda, harus diperhatikan juga. Karena setiap daerah atau budaya, memiliki warnanya masing-masing. Sebenarnya untuk yang berhubungan dengan mitos apalagi Nyai Roro Kidul yang mistis, biasanya menggunakan warna yang gelap. Namun untuk membuat karya yang sifatnya mendidik dan tidak lagi soalnya mistis serta sifatnya menghibur maka

warna cerah akan cocok digunakan untuk pembuatan film animasi 2D yang mengadaptasi legenda Nyai Roro Kidul.

2. Haekal Ridho Afandi

Wawancara dilakukan ke Haekal Ridho Afandi selaku film maker dan dosen salah satu universitas. Haekal menjelaskan bahwa film pendek adalah bukan film panjang. Film pendek dan film panjang dibedakan dari durasi. Kalau film pendek film yang berdurasi tidak lebih dari 60 menit atau 1 jam. Aturan untuk durasinya tidak ada yang membatasi selama dibawah 1 jam, namun akan dibatasi oleh aturan festival film jika film itu diikutkan ke festival. Selain durasi semua aturannya sama, namun untuk film panjang memiliki pengeluaran biaya yang lebih banyak. film pendek memiliki tantangan lebih dipengemasannya, karena memiliki keterbatasan waktu dalam menyampaikan sesuatu yang ingin disampaikan dalam film tersebut. Haekal menjelaskan bahwa untuk mengadaptasi cerita untuk dijadikan sebuah film memiliki beberapa syarat yaitu unsur cerita tidak boleh melenceng. Seperti tokoh, alur cerita atau makna didalam cerita tidak boleh dihilangkan. Adaptasi cerita boleh saja jika menggunakan model gambar atau desain yang berbeda namun karakter dalam tokoh tersebut tetap sama.

3. Elia Pramana Putra

Elia mengatakan film pendek animasi 2D adalah sebuah rangkaian gambar bersumbu x dan y yang bergerak dalam format video dengan durasi kurang dari 50 menit. Beliau juga menjelaskan film pendek animasi 2D lebih diminati daripada buku cerita bergambar karena format video dalam sebuah film animasi 2D menonjolkan kombinasi antara visual, gerakan, dan suara sehingga lebih menarik untuk dinikmati. Selain itu informasi yang disampaikan oleh media film pendek animasi 2D lebih mudah diserap dan dipahami oleh audiens. Menurut Elia Pramana Putra untuk membuat seseorang menyukai karya yang kita buat perlu diperhatikan beberapa hal berikut. Pertama, mengenal kemampuan diri sendiri, karakter animasi apa yang paling cocok dengan kepribadian Kedua, melakukan riset untuk mengetahui selera karakter animasi yang diminati oleh masyarakat luas. Ketiga, membuat alur cerita animasi yang

memiliki kecocokan dengan pengalaman audiens. Keempat, konsisten membuat animasi untuk dinikmati audiens

4. Rizky Adidharma

Rizky Riplay selaku illustrator, animator, serta konten kreator youtube Rizky Riplay. Rizky Riplay mengatakan animasi dan buku cerita bergambar memiliki target audiencenya masin-masing. Hanya saja pada channel Youtube Rizky Riplay aksesnya lebih mudah ke banyak kalangan dan bisa dibilang gratis selama memiliki akses internet. Rizky juga menjelaskan bahwa warna tentu nya berpengaruh sekali dalam penentuan genre, misalkan kita memilih genre horor, tentu saja warna dasar yang kita gunakan bukan warna-warna cerah dan mencolok seperti yg digunakan untuk animasi atau anak-anak. Akan tetapi bukan merupakan faktor utama ya, lebih ke membentuk identitas bahwa channel saya ini ditujukan ke audience remaja, walau anak-anak masih banyak yang suka.

4.1.2 Studi literatur

Tidak hanya wawancara tapi juga dilakukan studi literatur dengan membaca jurnal dan buku. Dari buku yang berjudul *5 Hari Mahir Bikin Film* dan jurnal dengan judul *Film Pendek Dalam Budaya Populer: Studi Kasus Atas Film Pendek Iklan Di Indonesia dan Penggaruh Penggunaan Media Film Pendek Terhadap Kemampuan Siswa Kelas V Min Lhokseumawe Dalam Menulis Karangan Narasi*. Dari membaca jurnal dan buku ini telah didapatkan bagaimana membuat film pendek menurut ahlinya dan minat masyarakat terhadap film pendek.

Untuk Studi literatur untuk animasi 2D dilakukan dengan membaca buku berjudul *Animasi (Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia)*, *Timing For Animation*, dan *Animasi 2D*. Hasil yang didapat adalah mengetahui pembuatan animasi 2D dan aturan pembuatan animasi 2D di Indonesia yang benar.

Selanjutnya Studi literatur yang dilakukan untuk mencari data yang terkait dengan adaptasi cerita. Telah dilakukan dengan mempelajari jurnal berjudul *Adaptasi dari Karya Sastra ke Film: Persoalan dan Tantangan dan Adaptasi Cerita Rakyat "Antu Gragasi" ke Dalam Naskah Film Pendek "Gragasi"*. Studi literatur

mengenai cerita Nyai Roro Kidul dilakukan dengan memahami buku cerita Kisah Nyai Roro Kidul ciptaan Yudhistira Ikranegara.

4.1.3 Studi Comparasi

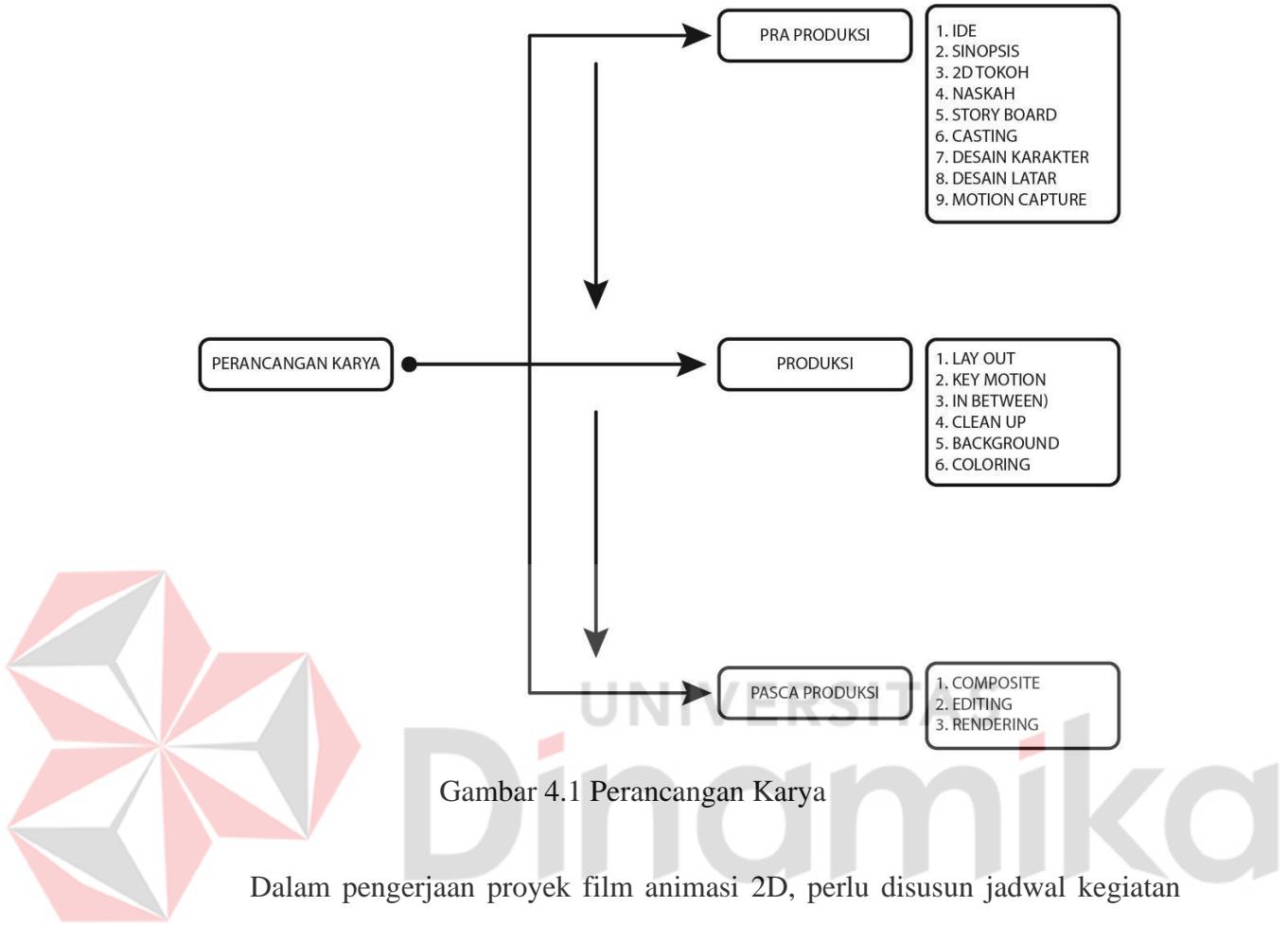
Untuk cerita Nyi Roro Kidul penulis melakukan observasi mencari tahu kebenaran cerita dari buku ciptaan Yudhistira Ikranegara dengan mengamati cerita dari buku ciptaan dari penulis lain serta artikel yang sudah beredar. Telah dilakukan observasi terhadap buku dengan judul yang sama dengan penulis yang beda, antara lain dari penulis Bambang Joko Susilo, Tira Ikranegara dan Yustitia Angelia. dua diantaranya sama namun untuk penulis Yustitia Angelia berbeda karena cerita diambil dari kepercayaan penduduk banten, sedangkan dua penulis lainnya mengambil cerita dari keseluruhan masyarakat Jawa Barat. Walaupun berbeda, keseluruhan ceritanya banyak yang sama, hanya berbeda penyebutan nama tokohnya.

Untuk adaptasi cerita observasi dilakukan terhadap film *Kera Sakti* dan *Eggnoid*. *Kera Sakti* sudah sangat terkenal dan memiliki banyak versi cerita dan sudah banyak yang berusaha membuat cerita Kera Sakti agar menjadi film yang memiliki penonton yang banyak. Proses adaptasi cerita *Kera Sakti* juga macam-macam perubahannya, dari mengganti nama karakter atau tokoh sampai membuat visual tokoh yang berbeda, namun jalan cerita atau inti ceritanya sama. Untuk yang kedua adalah *Eggnoid*, pada Film *Eggnoid* mereka mengadaptasi dari sebuah cerita dalam bentuk komik lalu dijadikan film. Pada pembuatan filmnya juga mengalami banyak perubahan untuk menyesuaikan keuangan dan sumber daya alamnya. Perubahannya antara lain seperti nama tokoh, aktivitas tokoh dan lokasi, namun pada alur dan inti cerita tetap sama.

Untuk warna cerah observasi dilakukan terhadap film dari *Disney* dan *Studio Ghibli*. Film animasi atau kartun dari kedua rumah produksi tersebut memiliki target penonton anak-anak dan remaja. Dan hampir keseluruhan karyanya menggunakan warna cerah sebagai warna yang mendominasi karya mereka.

4.2 Perancangan Karya

Dalam pembuatan karya dibutuhkan perancangan karya yang matang untuk proses yang benar. Pada gambar 4.1 adalah contoh perancangan karya.



Dalam penggerjaan proyek film animasi 2D, perlu disusun jadwal kegiatan yang telah ditetapkan agar penyelesaiannya dapat sesuai target penggerjaan. Apabila rencana tersebut tidak disusun, maka penggerjaan tidak efisien dan dapat membuat penyelesaian menjadi lebih lama atau bahkan tidak selesai. Jadwal kegiatan merupakan rencana garis besar pelaksanaan proyek. Jadwal kegiatan ini dipakai untuk mengetahui sejauh mana kemajuan proyek tersebut. Jadwal penggerjaan pembuatan Tugas Akhir seperti tabel 4.1

Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan

2	Pra Produksi	Kolokium 1					█													
3		Revisi Proposal					█	█	█											
4		Membuat Konsep								█	█	█								
5		Mendesain Karakter														█	█			
1	Produksi	Modelling Karakter dan Animasi																█		
2		Mendesain Latar Tempat																█		
3		Pembuatan Film																█		
1	Pasca Produksi	Dubbing																	█	
2		Screening																		█

4.3 Pra Produksi

Pada tahapan produksi pembuatan film animasi 2D, mulai membuatnya dengan ide, sinopsis, desain musik, storyboard dan desain karakter. Dengan adanya pra produksi, diharapkan saat proses produksi akan lancar dan tinggal membuat karya yang telah dikonsep saat pra produksi.

4.3.1 Ide dan Sinopsis

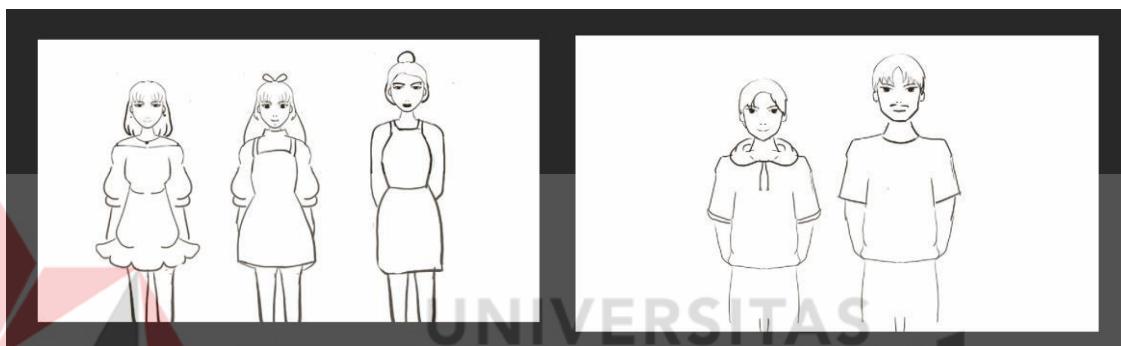
Ide pembuatan animasi ini karena adanya perbedaan selera masyarakat, antara suka membaca, mendengar dan menonton serta untuk mengenalkan legenda Nyai Roro Kidul dengan cara memvisualisasikan dengan bentuk film pendek animasi 2D.

Cerita wanita yang lahir dari hasil perselingkuhan ayahnya. Dewi ini bernama Suwandi, Dewi yang sangat cantik sehingga banyak orang yang iri, termasuk ibu tirinya sendiri. Sehingga Dewi Suwandi dirancuni atau diguna-guna oleh ibu tirinya. Setelah diracuni wajah Dewi Suwandi rusak karena penyakit kulit yang menular, karena penyakit kulit itu menular, Dewi Suwandi di usir dari rumah. Karena Dewi tak punya tempat tujuan, dewi menuju hutan dan berendam didalam

sungai. Saat dia berendam, ada suara bisikan yang menyuruhnya untuk terjun ke pantai selatan. Dewi Suwandi melakukannya dan wajah cantiknya kembali seperti semula. Dewi Suwandi menjadi Ratu pantai selatan.

4.3.2 Konsep

Sketsa desain karakter sebelum ke proses produksi. Sketsa ini adalah bentuk kasaran atau hanya sebuah konsep dan desain yang belum matang. Sketsa masih berupa gambar tanpa warna dan masih dapat berubah sedikit pada proses selanjutnya. Seperti pada gambar 4.2, memperlihatkan konsep sketsa karakter.



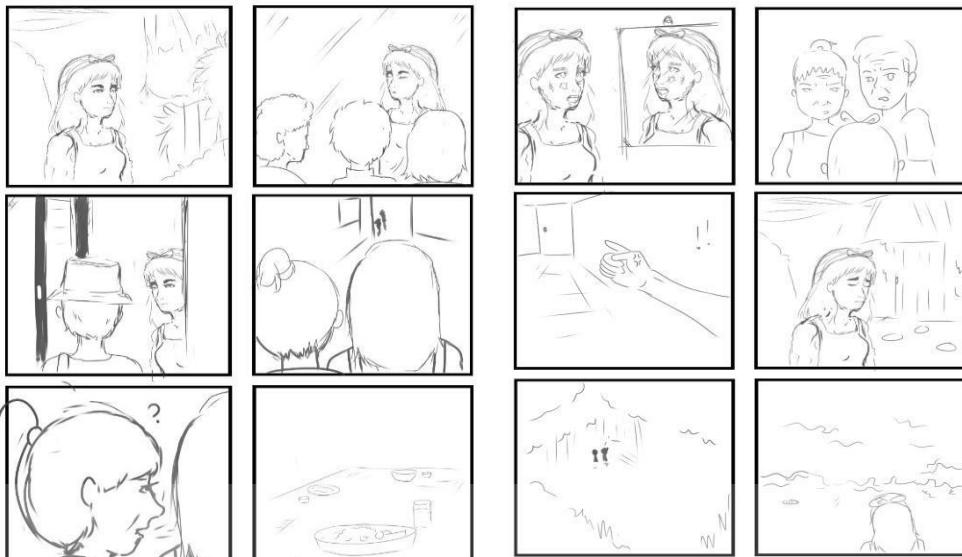
Gambar 4.2 Sketsa Karakter

4.3.3 Sinopsis

Sinopsis film digunakan untuk patokan pembuatan film animasi agar memiliki cerita dan tidak asal gambar yang bergerak saja berikut ini adalah sinopsisnya: Cerita wanita yang lahir dari hasil perselingkuhan ayahnya. Dewi ini bernama Suwandi, Dewi yang sangat cantik sehingga banyak orang yang iri, termasuk ibu tirinya sendiri. Sehingga Dewi Suwandi dirancuni atau diguna-guna oleh ibu tirinya. Setelah diracuni wajah Dewi Suwandi rusak karena penyakit kulit yang menular, karena penyakit kulit itu menular, Dewi Suwandi di usir dari rumah. Karena Dewi tak punya tempat tujuan, dewi menuju hutan dan berendam didalam sungai. Saat dia berendam, ada suara bisikan yang menyuruhnya untuk terjun ke pantai selatan. Dewi Suwandi melakukannya dan wajah cantiknya kembali seperti semula. Dewi Suwandi menjadi Ratu pantai selatan atau Nyai Roro Kidul.

4.3.4 Storyboard

Proses selanjutnya adalah storyboard. Dengan storyboard akan mempermudah pembuatan animasi per adegannya. Di storyboard dibuat gambaran kasarnya dari pose dan tempatnya. Storyboard contohnya seperti pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Storyboard

4.3.5 Perancangan Musik

Pembuatan musik bertujuan untuk mengisi musik latar belakang, serta menambah atau mendukung suasana yang diinginkan. Dimasukkan ke dalam storyboard sebagai patokan saat proses produksi nantinya. Musik tidak bisa sembarangan dipilih, musik juga memiliki aturan. Seperti contohnya musik untuk kisah Nyai Roro Kidul, tidak mungkin menggunakan musik Rock untuk pengantar film ini karena kisah Nyai Roro Kidul tidak mengandung unsur Rock. Jika musik Rock tetap digunakan, maka suasannya akan beda dan menjadi aneh.

4.4 Produksi

Tahap Produksi ini adalah tahap pembuatan animasi dengan melanjutkan atau menyempurnakan dari tahap pra produksi. Dimulai dari layout setelah itu rigging dan animation. Pada proses produksi tidak bisa mengandalkan satu orang saja. Pada proses produksi dibutuhkan beberapa orang untuk membuat karya.

Contohnya seperti musik latar belakang, seorang animator tidak bisa membuat musik latar belakang karena bukan keahliannya, sehingga membutuhkan seseorang yang ahli di bidang musik.

4.4.1 Layout

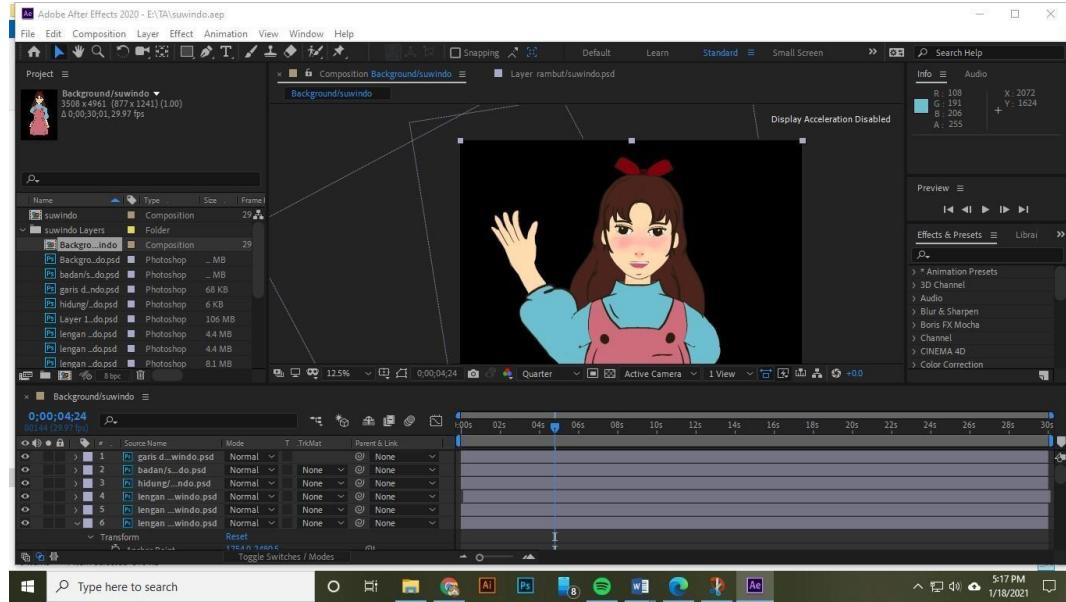
Layout merupakan tahapan dimana pembuat animasi menetapkan desain tempat mengatur posisi kamera dan menempatkan karakter ke tempatnya. Layout bertujuan untuk mempermudah proses penggerakan animasinya. Pada gambar 4.4 adalah salah satu contoh dari banyak layout yang sudah dikerjakan.



Gambar 4.4 Layout karakter

4.4.2 Rigging and Animation

Setelah proses layout, pada proses ini dilakukan penggerakan tokoh, *background* dan *foreground*. Dalam proses ini animasi sudah dalam tahap 80% jadi. Pada proses ini sangat diperlukan spesifikasi computer yang tinggi agar proses pembuatannya lebih cepat dan mulus. Contoh proses *rigging dan animation* ada pada gambar 4.5.



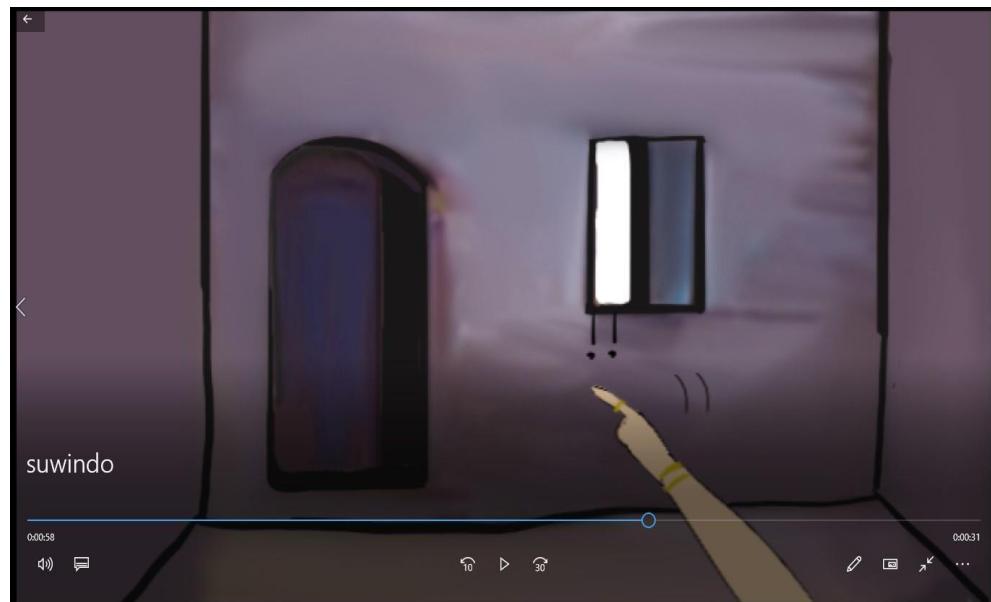
Gambar 4.5 Rigging and Animation

4.5 Pasca Produksi

Proses terakhir yaitu pasca-produksi proses dimana penentuan hasil dari produksi sebelumnya. Dalam proses ini diperlukan ketelitian lebih karena proses ini menentukan hasil dari semua proses yang sudah dilakukan. Pada tahap pasca produksi, penulis menggunakan 2 aplikasi *editing* video yaitu Adobe After Effects 2020 dan Adobe Premiere Pro CC 2017.

4.5.1 Pencahayaan

Pencahayaan bertujuan agar animasi Nampak lebih hidup, dalam proses ini animasi yang sudah hampir jadi diberi pencahayaan, seperti bayangan dan cahaya. Pencahayaan diberikan saat sudah selesai mewarna semua bagian. Pencahayaan memperhatikan tempat dan waktu agar pas dan tidak nampak aneh. Seperti contohnya di luar ruangan warna pencahayaan cenderung cerah karena mendapatkan sinar dari matahari, sedangkan pada malam hari warna pencahayaannya menggunakan warna agak gelap dan biasanya mengikuti warna lampu yang digunakan. Seperti gambar 4.6 di bawah ini, pencahayaannya minim karena didalam ruangan dan lampu membias dengan warna temboknya.



Gambar 4.6 contoh pencahayaan

4.5.2 Editing dan Komposisi

Dalam tahap ini adalah final pembuatan animasi. Dalam tahap ini dilakukan editing dengan menata setiap adegan menjadi satu dan menambahkan musik, pembuka, serta penutup. Dalam tahap ini diperlukan ketelitian untuk hasil yang memuaskan. Karena dalam proses ini adalah hasil akhir dari semua tahap sebelumnya. Seperti memperhatikan musik yang yang terpotong dan memperhatikan gambar yang transisinya tidak cocok. Biasanya dibagian awal diberi pembuka dan bagian akhir diberi *credit title* serta ucapan terimakasih.

4.5.3 Rendering

Setelah animasi selesai melalui tahap pencahayaan, editing dan pengkomposision, barulah masuk proses *render*. Nantinya animasi sudah berupa video bergerak dan sudah nampak lebih hidup. Dalam proses *rendering* dibutuhkan kinerja computer yang lebih besar. *Rendering* adalah tahap dimana kita menunggu proses pengeluaran hasil edit di sebuah aplikasi menjadi sebuah video dengan format yang bisa ditonton tanpa membuka aplikasi pengedit. Jika spesifikasi computer tidak bagus, *rendering* akan berlangsung lebih lama.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan perancangan dan pengumpulan data, telah didapatkan kesimpulan untuk penciptaan tugas akhir ini. Telah didapatkan kesimpulan bahwa pembuatan film animasi 2D ini perlu memperhatikan penataan konsep cerita, warna dan cara menyampaikannya. Film animasi 2D ini dibuat dengan memperhatikan filosofi warna dalam pembuatannya. Selain warna, film animasi 2D ini juga mempertimbangkan model atau alur cerita yang akan disampaikan agar mudah dipahami dan tidak meleceng. Durasi di film animasi ini dibuat pendek agar mudah diingat dan pesan yang disampaikan dapat dicerna dengan baik. Untuk membedakan dengan cerita Nyai Roro Kidul yang mengisahkan tentang cerita mistisnya, maka diberikan tulisan asal – usul dipembukaan ceritanya. Dengan mempertimbangkan beberapa aspek tersebut maka diharapkan film pendek animasi 2D yang mengadaptasi kisah Nyai Roro Kidul ini sesuai dengan selera masyarakat terutama anak-anak dan remaja serta tidak melenceng dari yang seharusnya dan dapat mudah dipahami.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis, berikut beberapa saran untuk meningkatkan kualitas dari karya yang telah dibuat:

1. Lebih memperhatikan detail gerakan.
2. Lebih memperhatikan kualitas suara.
3. Pengembangan dari segi desain karakter dan pengemasan keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfajri, I., Irfansyah, & Isdianto, B. (2014). Analisis Web Series Dalam Format Film Pendek (Studi Kasus Web Series ‘Malam Minggu Miko Episode Nissa’). *Komunikasi Visual & Multimedia*, 6, 27-39.
- Lupitawina, S., & Mediarta, A. (2015). Film Pendek Dalam Budaya Populer: Studi Kasus Atas Film Pendek Iklan Di Indonesia. *Komunikasi Visual*, 8, 24-34.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Devi S, L. R., & Rachmawati, S. J. (2016). *Panduan Pendirian Usaha Studio Animasi*. Jakarta Pusat: Bekraf dan UNS.
- Effendy, H. (2008). *Mengawali Industri Film Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Hidajat, H. (2014). Analisa Visual Tokoh-Tokoh dalam Animasi Studio Ghibli. *RupaRupa*, 3, 1-10.
- Itafarida, S. (2006). Adaptasi dari Karya Sastra ke Film: Persoalan dan Tantangan. *Sastra*, 20, 149 - 156.
- Javandalasta, P. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: PT.Java Pustaka Group.
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Nurmalawati, & Majid, A. H. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Film Pendek Terhadap Kemampuan Siswa Kelas V Min Lhokseumawe Dalam Menulis Karangan Narasi. *Master Bahasa*, 5, 97-105.
- Prakoso, G. (2010). *Animasi (Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia)*. Jakarta: ASIFA.
- Rahayu, Y. (2016). Kearifan Lokal Pantai Laut Selatan (Mitos Nyi Roro Kidul Sebagai Desa Wisata dan Asset Kabupaten Sukabumi). *Media Wisata*, 14, 483-491.
- Rustan, S. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Saroengallo, T. (2008). *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta : PT. Intisari Mediatama.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- Tutkey, Y. F. (2018). *Adaptasi Cerita Rakyat "Antu Gragasi" ke Dalam Naskah Film Pendek "Gragasi"*. STIKOM Yogyakarta, Broadcasting Film. Yogyakarta: Repository Stikom Yogyakarta.
- Whitaker, H., & Halas, J. (2006). *Timing For Animation*. Malang: Bayumedia.

