

INTISARI

Pengaruh perkembangan zaman yang semakin pesat membuat cerita rakyat semakin hari semakin tenggelam. Untuk itu diperlukan adanya kesinambungan antara cerita rakyat dan teknologi sehingga cerita rakyat dan teknologi bisa berjalan beriringan. Film pendek cerita rakyat sejarah berdirinya Desa Kalilunjar dengan dalam bentuk film animasi vector 2D dengan teknik rigging yang merupakan suatu bentuk keterkaitan antara cerita rakyat dengan teknologi, dimana keduanya mampu berjalan beriringan dan saling mendukung satu sama lain. Dikemas kedalam bentuk animasi 2D, cerita rakyat sejarah berdirinya Desa Kalilunjar akan digunakan untuk memperkenalkan sejarah Desa Kalilunjar yang terletak di Kabupaten Banjarnegara Jawa Tengah. Hal ini memiliki dampak dimana cerita rakyat akan selalu diingat oleh masyarakat desa tersebut meskipun derasnya pengaruh globalisasi dan teknologi saat ini. Metode yang digunakan adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari enam tahap yaitu pengonsepan (concept), perancangan (design), pengumpulan materi (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan pendistribusian (distribuiton). Teknik rigging dalam penciptaan karya animasi 2D Sejarah Desa Kalilunjar dapat meminimalisir jumlah desain karakter yang dibuat, sehingga hanya dengan satu desain karakter yang dibuat terpisah bagian tubuhnya kedalam beberapa layer, dapat menghasilkan beberapa pergerakan lain. Penggunaan teknik rigging pada animasi 2D juga dapat memperhalus pergerakan karakter, karena jumlah frame per second sebanyak jumlah fps (frame per second) dari komposisi yang dibuat bergantung pada keyframe yang ada pada Adobe After Effect. berdasarkan kuesioner terhadap 17 random responden dengan total 6 pertanyaan yang menyatakan sangat bagus 43,5%, kemudian cukup 3,5%, sedangkan persentase yang menyatakan bagus 53%, dan kurang 0% kemudian untuk durasi pembuatan 88,3% menyatakan ya (cepat) dan yang menyatakan tidak 11,7%. Berdasarkan persentase tersebut maka animasi ini sudah cukup baik digunakan sebagai media informasi karena persentase yang menyatakan sangat bagus lebih banyak dari yang menyatakan kurang dan animasi ini juga dapat dinilai cepat dalam proses pengerjaannya. Sehingga pengerjaan animasi kedepannya dapat menggunakan waktu pengerjaan yang lebih efisien dengan hasil yang baik dan layak dipergunakan sebagai media informasi.

Kata kunci: film pendek, cerita rakyat, vector 2D, rigging

ABSTRACT

The influence of the increasingly rapid development of the era makes folklore sinking more and more day by day. For this reason, there is a need for continuity between folklore and technology so that folklore and technology can go hand in hand. Short film folklore history of the establishment of Kalilunjar Village in the form of 2D vector animation film with rigging technique which is a form of linkage between folklore and technology, where both are able to go hand in hand and support each other. Packaged in the form of 2D animation, the folklore of the history of the founding of Kalilunjar Village will be used to introduce the history of Kalilunjar Village, located in Banjarnegara Regency, Central Java. This has an impact where folklore will always be remembered by the village community despite the swift influence of globalization and today's technology. The method used is MDLC (Multimedia Development Life Cycle) which consists of six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The rigging technique in the creation of 2D animated works of Kalilunjar Village History can minimize the number of character designs created, so that only one character design that is separated from its body parts into several layers, can produce several other movements. The use of rigging techniques in 2D animation can also smooth the movement of characters, because the number of frames per second is as much as the number of fps (frames per second) of the composition made depending on the keyframes in Adobe After Effects. based on a questionnaire to 17 random respondents with a total of 6 questions stating very good 43.5%, then 3.5% enough, while the percentage stating good was 53%, and less than 0% then for the duration of manufacture 88.3% said yes (fast) and those who stated no were 11.7%. Based on these percentages, this animation is good enough to be used as a medium of information because the percentage that says it is very good is more than those who say it is lacking and this animation can also be considered fast in the process. So that future animation work can use more efficient processing time with good results and is suitable for use as a medium of information.

Keywords: short movie, folklore, 2D vector, rigging