

RINGKASAN

Dongeng hanyalah cerita fiksi yang beredar pada masyarakat sekitar. Sebuah dongeng biasanya di perkenalkan kepada anak-anak untuk memberika edukasi moral dan perilaku yang terkandung dalam sebuah dongeng. Seiring dengan perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat membuat anak-anak lebih tertarik dengan teknologi semakin canggih membuat anak-anak menghabiskan banyak waktu dengan gadget dan main games. Anak-anak terhadap cerita dongeng lokal semakin berkurang, mereka lebih menyukai cerita dari luar Indonesia seperti Amerika dan Jepang. Pada animasi 2 dimensi lebih menekankan animasi digital yang dibuat oleh alat-alat digital, seperti komputer, dengan perwarnaan serta gerakan yang digital, video animasi 2 kumbang macan dan seekor tawon dengan menggunakan metode pengembangan M.Suyanto animasi 2D terdiri dari tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Animasi ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS6. Hasil dari penelitian ini berupa video animasi 2 dimensi dengan judul kumbang macan dan seekor tawon berbasis 2 dimensi yang beradaptasi dari buku kumpulan terbaik cerita rakyat nusantara 34 provinsi.

Kata Kunci: Animasi 2D, Cerita rakyat, Adobe Flash Profesional CS6, Pra Produksi, Produksi, dan Paska Produksi.

ABSTRACT

The fairy tale is just a fictional story that is circulating in the local community. A fairy tale usually introduce to children for moral education and provides the behavior contained in a fairy tale. Along with the development of technology that is growing very rapidly make children more interested in sophisticated technologies increasingly make the kids spend a lot of time with gadgets and play games. Kids against local folklore on the wane, they prefer the story from outside of Indonesia such as the US and Japan. On a 2 dimensional animation emphasizes digital animation created by digital tools, such as computers, with perwarnaan as well as the digital movement, video animation and a tiger beetle 2 wasps by using methods of development of M. Suyanto animation 2D consists of three stages, namely production, pre production, and post production. This animation is created using Adobe Flash CS6. The results of this research in the form of 2-dimensional animated video titled tiger beetle and a WaSP based 2 dimensions that adapt from a collection of the best folklore nusantara 34 provinces.

Keywords: 2D Animation, folklore, Professional Adobe Flash CS6, Pre Production, Production, and Post Production.

