

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI CERITA RAKYAT IKAN PATIN (RIAU) UNTUK ANAK-ANAK SD

Oleh
Jefry
1364055

Legenda ikan patin merupakan cerita rakyat yang berasal dari Riau. Cerita rakyat ikan patin ini termasuk ke dalam cerita teladan yang mengandung nilai-nilai moral. Nilai-nilai tersebut diantaranya kewajiban mendidik anak, budi pekerti luhur, dan pantangan melanggar janji. Cerita rakyat ikan patin ini memberi tahu kita bahwa dalam kehidupan orang-orang Melayu sangat dilarang sifat suka mengingkari janji. Sayangnya pada zaman sekarang ini, cerita-cerita rakyat Indonesia tidak terlalu dipedulikan oleh anak-anak generasi muda karena terpengaruhi oleh cerita-cerita asing. Maka perlu diketahui oleh anak-anak muda sekarang bahwa banyak cerita-cerita lokal yang tidak kalah menariknya dengan cerita dari luar.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Indonesia yang akan dimulai dari cerita rakyat ikan patin kepada anak-anak SD kelas 9-12 Tahun melalui video animasi yang menarik dan beredukasi untuk anak-anak. Manfaat perancangan ini adalah agar anak-anak dapat lebih mengenal cerita rakyat Indonesia yang lainnya, mempelajari pesan-pesan moral yang terkandung dalam tiap cerita rakyat, dan ikut serta melestarikannya secara turun temurun.

Dari hasil survei cerita-cerita rakyat dan dongeng Indonesia di media sosial *youtube* sangat diminati oleh masyarakat dan dari data hasil survei anak-anak maupun orangtua juga tertarik untuk mendalami cerita rakyat ikan patin ini melalui video animasi karena menurut mereka cerita rakyat yang disampaikan melalui video animasi bisa menjadi salah satu media yang efektif untuk melestarikan cerita rakyat tersebut karena akan lebih memudahkan masyarakat untuk mengerti pesan-pesan dan makna yang disampaikan dari cerita rakyat.

Metode-metode yang digunakan ialah dengan media video animasi yang akan dipublikasikan melalui *youtube* sebagai media utamanya dan media pendukung seperti *facebook*, dan *instagram* yang berfungsi sebagai pembagian informasi-informasi yang akan dilakukan sehari-harinya. Terkadang-kadang juga akan melakukan sesi *giveaway* hadiah-hadiah *merchandise* dalam rangka menjawab kuis-kuis yang diberikan di *social media* tersebut. Melalui perancangan video animasi ini, semoga anak-anak dapat mengenal lebih banyak cerita rakyat Indonesia dan menerapkan pesan moral-moralnya kedalam kehidupan mereka sehari-hari.

Kata kunci: anak-anak, animasi, cerita rakyat, ikan patin, moral

ABSTRACT

IRIDESCENT SHARK FOLKLORE (RIAU) VIDEO ANIMATION DESIGN FOR PRIMARY SCHOOL CHILDREN

Oleh
Jefry
1364055

Iridescent shark folklore is a folktale originated from Riau. This iridescent shark folklore belongs to an exemplary story that containing moral values. These values include the obligation to educated the children, noble character, and abstinence breaking the promise. This iridescent shark folklore tells us that in the life of the Malays it is strictly forbidden to deny the promise. Unfortunately in the present day, Indonesian folklore stories are not overly concerned by young generation children as they have influenced by foreign stories. So the young people need to know there are many local stories that are not less interesting with those stories that came form aboard.

Therefore, the purpose of this design is to reintroduce Indonesian folklore stories that will start from the iridescent shark folklore to the primary school children that are 9-12 years old through an interesting video animation and educational for the children. The benefits of this design is for those children to be more familiar with other Indonesian folklore, study the moral messages that contained in each folklore story, and participate in preserving them for generation.

From the results of the survey of folk stories and fairy tales of Indonesia on youtube social media is in great demand by the community and from the survey results of the children and parents are also interested to explore this iridescent shark folklore through video animation because according to their folklore conveyed via animated video can be one of the effective media to preserve the folklore because it will be easier for the community to understand the messages and meanings conveyed form the folklore.

The methods used are the animated video media which will be published through youtube as the main media and supporting media such as facebook, and instagram that serves as a division of the information that will be posted everyday. Sometimes there will be giveaway seassions merchandise prizes in order to answer the quizzes that have been given in the social media. Through the design of this animated video, hopefully the children will get to know more Indonesian folklore and learning their moral messages to their daily life.

Key words: children, animation, folklore, iridescent shark, moral

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR DIAGRAM	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Teori Animasi	5
2.1.1 Pengertian Animasi.....	5
2.1.2 Animasi 2D.....	5
2.1.3 Animasi 3D.....	5
2.2 Teori 12 Prinsip Animasi	6
2.3 Teori Karakter Desain.....	8
2.4 Teori <i>Environment</i>	8
2.5 Teori <i>Pipeline Environment</i>	9
2.6 Teori <i>Cell Animation</i>	10
BAB III URAIAN DATA DAN ANALISIS MASALAH	12
3.1 Data dan Fakta	12
3.1.1 Lembaga dan Perusahaan terkait	12

3.1.2 Data tentang gejala/ fenomena yang terjadi.....	16
3.1.3 Tinjauan karya sejenis	36
3.2 Analisis terhadap permasalahan berdasarkan data dan fakta	39
3.2.1 Analisis STP	40
3.2.2 Analisis SWOT	40
 BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	 42
4.1 Konsep Komunikasi.....	42
4.2 Konsep Kreatif	43
4.2.1 Tipografi	43
4.2.2 Warna	44
4.2.3 Elemen Grafis	44
4.3 Konsep Media	44
4.4 Hasil Karya	45
4.4.1 <i>Storyboard</i>	45
4.4.2 <i>Character Design</i>	52
4.4.3 <i>Environment Design</i>	57
4.4.4 <i>VFX Design</i>	58
4.4.5 <i>Texture Design</i>	62
4.4.6 <i>Social Media Facebook</i>	63
4.4.7 <i>Social Media Instagram</i>	64
4.4.8 <i>Gimmick</i>	65
 BAB V PENUTUP	 66
5.1 Simpulan	66
5.2 Saran.....	67
 DAFTAR PUSTAKA	 68
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	4
Gambar 3.1	Logo Studio Animasi Dreamtoon	12
Gambar 3.2	Film Animasi Samufly.....	13
Gambar 3.3	Film Animasi Nina Sahabatku	14
Gambar 3.4	Film Animasi Petok Si Ayam Kampung	14
Gambar 3.5	Dinas Kebudayaan Riau	15
Gambar 3.6	Film Animasi Meraih Mimpi	36
Gambar 3.7	Website Melayu Online	37
Gambar 3.8	Film Animasi Cerita Rakyat dan Dongeng Di Youtube	38
Gambar 3.9	Color Scheme	44
Gambar 4.1	Storyboard Halaman 1	45
Gambar 4.2	Storyboard Halaman 2	46
Gambar 4.3	Storyboard Halaman 3	46
Gambar 4.4	Storyboard Halaman 4	47
Gambar 4.5	Storyboard Halaman 5	48
Gambar 4.6	Storyboard Halaman 6	48
Gambar 4.7	Storyboard Halaman 7	49
Gambar 4.8	Storyboard Halaman 8	50
Gambar 4.9	Storyboard Halaman 9	50
Gambar 5.1	Storyboard Halaman 10	51
Gambar 5.2	Character Design Awang Gading	52
Gambar 5.3	Character Design Awangku Usop.....	52
Gambar 5.4	Character Design Dayang Kumunah	53
Gambar 5.5	Character Design Dayang Kumunah yang Masih Bayi	53
Gambar 5.6	Character Design Dayang Kumunah yang Masih Anak-Anak	54
Gambar 5.7	Character Design Ikan Patin	54
Gambar 5.8	Character Design Anak Dayang Kumunah.....	55
Gambar 5.9	Character Design Tetua Kampung.....	55
Gambar 6.1	Character Design Anjing	56
Gambar 6.2	Environment Design	57
Gambar 6.3	Environment Design 2	57
Gambar 6.4	VFX Design 1	58

Gambar 6.5	VFX Design 2.....	58
Gambar 6.6	VFX Design 3.....	59
Gambar 6.7	VFX Design 4.....	59
Gambar 6.8	VFX Design 5.....	60
Gambar 6.9	VFX Design 6.....	60
Gambar 7.1	VFX Design 7.....	61
Gambar 7.2	Texture Design 1.....	62
Gambar 7.3	Texture Design 2.....	62
Gambar 7.4	Social Media Facebook.....	63
Gambar 7.5	Social Media Instagram.....	64
Gambar 7.6	Gimmick Baju.....	65
Gambar 7.7	Gimmick Pin.....	65

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1	Jenis Kelamin Responden.....	20
Diagram 3.2	Umur Anak	21
Diagram 3.3	Pendapatan Perbulan.....	21
Diagram 3.4	Keterangan Dengan Cerita Rakyat Indonesia.....	22
Diagram 3.5	Mengetahui Cerita Rakyat Ikan Patin (Riau).....	23
Diagram 3.6	Cerita Apa Saja yang Diketahui yang Memiliki Inti Cerita Sejenis ..	24
Diagram 3.7	Ketertarikan Untuk Mendalami Cerita Rakyat Ikan Patin.....	24
Diagram 3.8	Mendampingi Anak Saat Menonton Film	25
Diagram 3.9	Media Yang Digunakan Mengetahui Cerita Rakyat Indonesia	26
Diagram 4.1	Media yang disukai untuk mengetahui Cerita Rakyat Indonesia.....	26
Diagram 4.2	Fasilitas yang Sering Digunakan Untuk Menonton Film	27
Diagram 4.3	Ketertarikan Untuk Menonton Melalui Video Animasi	28
Diagram 4.4	Jenis Kelamin Responden.....	28
Diagram 4.5	Umur	29
Diagram 4.6	Ketertarikan Dengan Cerita Rakyat Indonesia	29
Diagram 4.7	Mengetahui Cerita Rakyat Ikan Patin (Riau).....	30
Diagram 4.8	Cerita yang Diketahui Memiliki Inti Cerita Sejenis	31
Diagram 4.9	Ketertarikan Mendalami Cerita Rakyat Ikan Patin (Riau).....	31
Diagram 5.1	Media Untuk Mengetahui Cerita Rakyat Indonesia	32
Diagram 5.2	Media yang Disukai Untuk Mengetahui Cerita Rakyat Indonesia	33
Diagram 5.3	Fasilitas yang Sering Digunakan Untuk Menonton film	33
Diagram 5.4	Ketertarikan Untuk Menonton Melalui Video Animasi	34
Diagram 5.5	Film Animasi Favorit Anak-Anak	35

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	Sketsa.....	69
------------	-------------	----