

# **ANIMASI 2 DIMENSI DONGENG ACEH:**

## **PANGERAN AMAT MUDE**



JENI NURJANAH

2415164021

Skripsi Penciptaan Tugas Akhir yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**AGUSTUS 2020**

## ABSTRAK

**Jeni Nurjanah. 2020. Animasi 2 Dimensi Dongeng Aceh: Pangeran Amat Mude. Tugas Akhir. Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.**

Nanggroe Aceh Darussalam adalah salah satu wilayah Nusantara yang memiliki beragam kekayaan warisan budaya. Salah satu kekayaan budaya yang dimiliki adalah Dongeng. Berdasarkan survei yang telah dilakukan, saat ini dongeng Aceh sudah mulai dilupakan bahkan tidak dikenal oleh masyarakat. Apabila terus dibiarkan, dongeng Aceh akan semakin tergerus bahkan hilang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, karya ini dirancang dengan tujuan untuk melestarikan dan meningkatkan *awareness* serta kecintaan terhadap dongeng Aceh menggunakan media yang kekinian dan lebih diminati saat ini. Karya yang ditampilkan berupa video animasi 2 dimensi dongeng Aceh dengan Judul “Pangeran Amat Mude” yang dibuat dalam 5 *chapter* bersambung.

Dongeng “Pangeran Amat Mude” merupakan dongeng parabel yang mengandung nilai-nilai moral dan pendidikan didalamnya sehingga karya ini dapat ditampilkan sebagai media hiburan dan edukasi. Animasi 2 dimensi dongeng Aceh “Pangeran Amat Mude” ditampilkan dengan spesifikasi ekstensi MP4, resolusi video 1920 x 1080 dan *frame rate* 29,7 *frame per second*.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan instrumen penelitian berupa wawancara terhadap target, observasi serta melakukan studi lapangan terhadap karya-karya sejenis. Survei dilakukan terhadap kelompok kecil masyarakat Aceh dan anak Sekolah Dasar dengan usia 7-12 tahun sebagai landasan dalam perancangan karya animasi dongeng Aceh ini.

Secara keseluruhan, animasi dongeng Aceh “Pangeran Amat Mude” ditampilkan berbeda dengan produk yang sudah ada dipasaran. Cerita yang digunakan merupakan cerita baru yang telah diadopsi berdasarkan cerita tradisionalnya. Sehingga karya animasi dongeng ini menjadi lebih menarik serta nilai-nilai moral dan pendidikan yang terkandung didalam cerita dapat berguna bagi penontonnya.

**Kata Kunci: dongeng Aceh, animasi 2 dimensi, Pangeran Amat Mude**

## ABSTRACT

**Jeni Nurjanah. 2020. Aceh Folk Tales 2D Animation: Prince Amat Mude. Thesis. Visual Art Education Program, Faculty of Art and Language, Jakarta State University**

*Nanggroe Aceh Darussalam is one of the provinces in Indonesia, which has a rich cultural heritage. One of them is folk tales. After conducting the research, In these days the story of Aceh has slowly not recognized even by the people of Aceh itself. If we continue to ignore this case, Aceh's tale might be forgotten slowly.*

*Regarding to that case, this 2D Animation work created by purposed to perpetuate and to increase the number of awareness current generation of our local fables. Also, the media that used in this work was based on current trends. This work visualised by 2D Animation video with the title of work called "Prince Amat Mude" also this work was made in 5 chapters.*

*The tale of "Prince Amat Mude" is a parable tale that contains values moral values and education in it so that this work can be displayed as a media entertainment and education. "Prince Amat Mude" is displayed with MP4 extension specifications, 1920 x 1080 video resolution and frame rate of 29.7 frames per second.*

*The research method used is qualitative research. Some main element of this research is interviews with group of people, observations and conducting field studies of the work similar work. The survey was conducted on a small group of Acehnese people and school children basic with ages 7-12 years as a fundamental thing in designing this folk tales animation work.*

*Overall. "Prince Amat Mude" was visualised in different way compared to existing similar work that already on internet. The story used is a new ones that have been adopted from traditional stories. Therefore, this folk tales work become more interesting with the moral and educational values contained in the story.*

**Keywords: Aceh folk tales, 2d Animation, Prince Amat Mude**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Jeni Nurjanah  
No Registrasi : 2415164021  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul : “Animasi 2 Dimensi Dongeng Aceh: Pangeran Amat Mude”

Telah diperiksa dan diterima sebagai persyaratan pelaksanaan penciptaan karya seni rupa dalam Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa di Prodi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

### Dosen Pembimbing 1



Eko Hadi Prayitno, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0316108101

### Dosen Pembimbing 2



Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si  
NIP. 197710032001121001

### Dosen Penguji 1



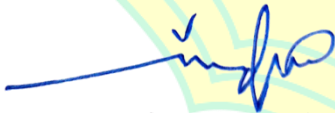
Zaitun Y.A Kherid, M.Pd  
NIP 19820422 200812 2 001

### Dosen Penguji 2



Ririn Despriani, M.Si  
NIDK: 8869590020

### Koorprodi Pend. Seni Rupa



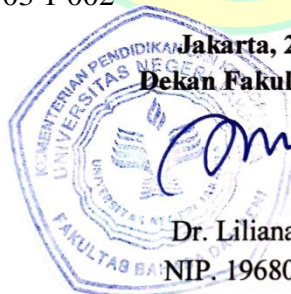
Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn  
NIP 19630524 198703 1 002


### Dosen Koordinator



Zaitun Y.A Kherid, M.Pd  
NIP 19820422 200812 2 001

Jakarta, 21 Agustus 2020  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



  
Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd  
NIP. 19680529 199203 2 001

## LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jeni Nurjanah  
No Registrasi : 2415164021  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul : Animasi 2 Dimensi Dongeng Aceh: Pangeran Amat Mude

Menyatakan bahwa benar naskah skripsi dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya sendiri. Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Agustus 2020



Jeni Nurjanah  
No Reg 2415164021



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Jeni Nurjanah  
NIM : 2415164021  
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni/ Pendidikan Seni Rupa  
Alamat email : [jeninurjanah20@gmail.com](mailto:jeninurjanah20@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Animasi 2 Dimensi Dongeng Aceh: Pangeran Amat Mude

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta , 2 September 2020  
Penulis

( Jeni Nurjanah )

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur perupa tujukan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Atas rahmat dan kehendak-Nya, perupa mampu menyelesaikan penyusunan laporan skripsi penciptaan karya seni rupa dengan judul **“Animasi 2 Dimensi Dongeng Aceh: “Pangeran Amat Mude”**

Penyusunan laporan skripsi penciptaan karya seni rupa ini untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyusun tugas akhir di program studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

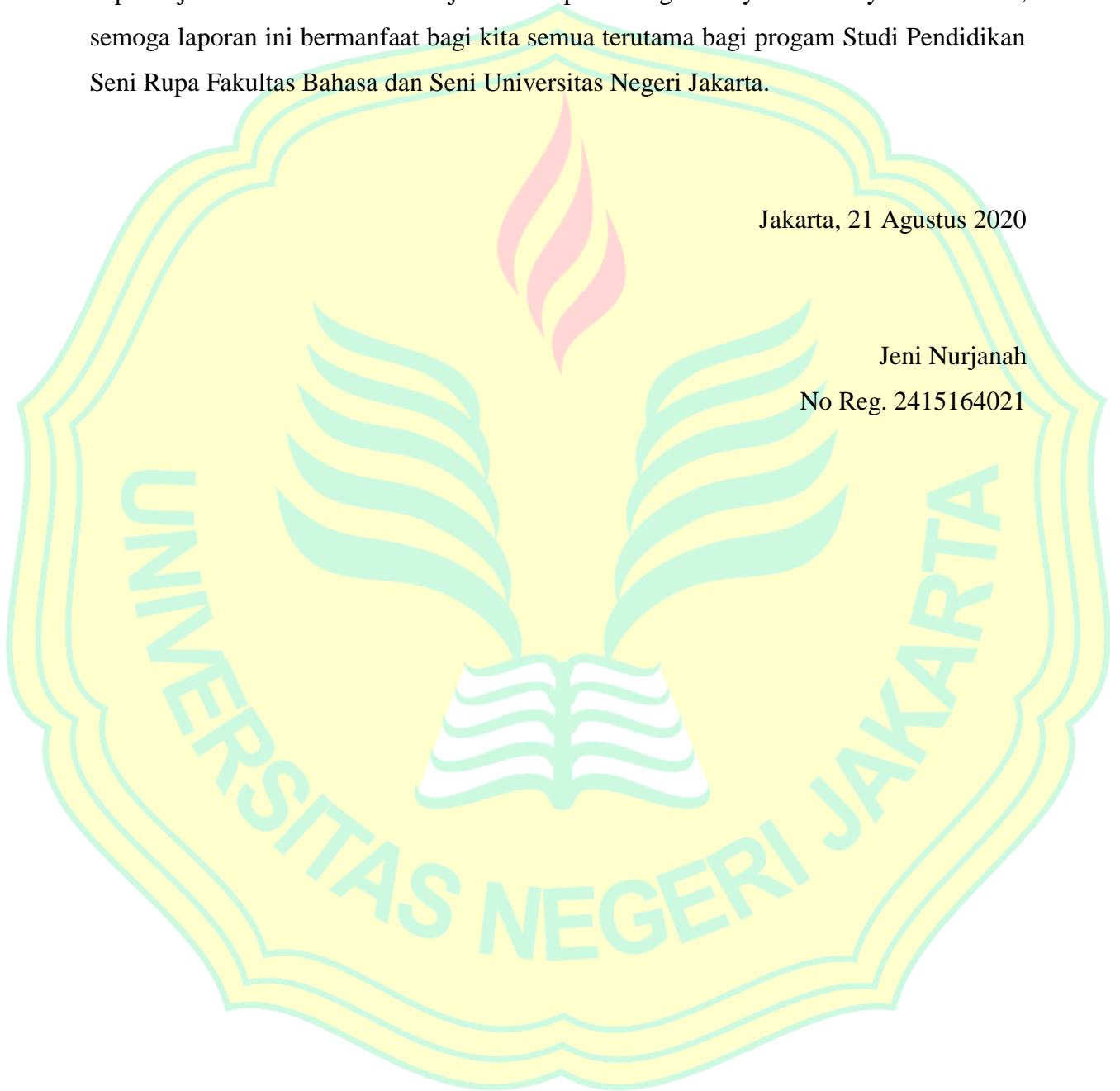
Penyusunan dapat terlaksana dan tersusun dengan baik berkat do'a dan dukungan dari beberapa pihak. kesempatan ini perupa ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Allah SWT karena berkat rahmat dan karunianya perupa dapet diberi kelancaran sehingga mampu menyelesaikan laporan persiapan penciptaan karya seni rupa dengan baik.
2. Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
3. Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn. Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta sekaligus sebagai Koordinator Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa.
4. Eko Hadi Prayitno, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing pertama.
5. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M.Si selaku dosen pembimbing kedua.
6. Zaitun Y.A Kherid, M.Pd. selaku dosen penguji satu.
7. Ririn Despriliani, M.Si selaku dosen penguji dua.
8. Sambudyo Yanuardi selaku *motion graphic artist* MASAMY.
9. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan.
10. Teman-teman yang mendukung dan membantu proses perancangan karya.
11. Teman-teman satu angkatan Prodi Pendidikan Seni Rupa 2016.
12. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan laporan skripsi penciptaan karya seni rupa ini.

Perupa menyadari bahwa dalam laporan ini masih memiliki kekurangan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat perupa harapkan agar perupa dapat terus memperbaiki kualitas diri dan kualitas karya untuk kedepannya. Semoga laporan ini dapat dijadikan acuan tindak lanjut dalam perancangan karya berikutnya. Akhir kata, semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua terutama bagi progam Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 21 Agustus 2020

Jeni Nurjanah  
No Reg. 2415164021





## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR ORISINALITAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PUBLIKASI</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Pengembangan Ide Penciptaan .....	3
C. Fokus Penciptaan .....	4
D. Tujuan Penciptaan .....	5
E. Manfaat Karya .....	6
<b>BAB II. STUDI PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Pustaka .....	7
B. Kerangka Teori.....	10
1. Dongeng .....	10
2. Animasi 2 Dimensi .....	14
3. <i>Motion Graphic</i> / Grafis Gerak .....	17
4. Ilustrasi .....	19
5. Perkembangan Anak Usia 7-12 Tahun.....	20

a) Perkembangan Kognitif.....	20
b) Perkembangan Afektif .....	22
C. Kerangka Berpikir.....	24

### **BAB III. PROFIL MAGANG**

A. Deskripsi Narasumber.....	25
B. Kegiatan, Lokasi dan Waktu.....	28
a. Kegiatan .....	28
b. Lokasi Magang .....	29
c. Waktu Magang.....	29
C. Pengalaman dan Implikasi Magang .....	31
a. Pengalaman .....	31
b. Implikasi .....	31

### **BAB IV. KONSEP PENCIPTAAN**

A. Studi Pendahuluan .....	32
1. Studi Trend Produk Sejenis .....	32
a. <i>Channel</i> “Animasi Cerita Indonesia” .....	32
b. <i>Channel</i> “TV Anak Indonesia”.....	33
c. <i>Channel</i> “Dongeng Kita”.....	34
d. <i>Channel</i> “Riri Cerita Anak Interaktif”.....	34
2. Profil Pasar dan Segmen Konsumen .....	35
3. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing.....	37
4. Alternatif Rancangan Awal .....	39
a. Eksplorasi Cerita.....	39
1. Eksplorasi 1 .....	39
2. Eksplorasi 2.....	41
3. Eksplorasi 3.....	43
b. Eksplorasi Karakter Animasi .....	50
1. Eksplorasi 1 .....	56
2. Eksplorasi 2.....	57

3. Eksplorasi 3 .....	58
5. Uji coba Rancangan Awal .....	62
6. Analisis dan Evaluasi Rancangan Awal .....	67

## **BAB V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA**

A. Rancangan Detail .....	73
1. Definisi Rancangan .....	73
2. Spesifikasi Pengguna .....	74
3. Spesifikasi Visual Dan Pemaknaannya .....	75
4. Spesifikasi Fungsi .....	81
5. Spesifikasi Teknis .....	81
a. Sketsa .....	81
b. Menggambar ulang/ <i>Tracing Image</i> .....	81
c. Audio/ <i>Voice Over</i> .....	82
d. Proses Animasi .....	82
e. Menyusun/ <i>Compositing</i> .....	82
6. Prosedur Pemakaian Produk .....	83
7. Spesifikasi Produksi .....	83
8. Perkiraan Biaya Produksi .....	84
9. Gambar Rancangan Detail + Model/prototype .....	85
a. Gambar Rancangan Detail .....	85
b. Model/ Prototype .....	90
1. Visualisasi Karya .....	90
2. Deskripsi Karya .....	110
3. Analisis Karya .....	123
B. Standar Prosedur Produksi .....	124
1. Tahap Pra Produksi .....	124
2. Tahap Produksi .....	124
3. Tahap Pasca Produksi .....	125
a. Tahap Pasca Produksi Awal .....	125
b. Validasi Produk .....	126

1. Wawancara Anak Usia 7-8 Tahun .....	128
2. Kuesioner <i>Google Form</i> .....	130
3. Diskusi Online .....	132
4. Analisis Validasi .....	133
c. Distribusi Produk .....	135

## **BAB VI. PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	136
B. Saran .....	137

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>139</b>
-----------------------------	------------



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Karya portofolio narasumber .....	26
Tabel 3.2 Kegiatan magang .....	29
Tabel 4.1 Kekuatan dan kelemahan produk pesaing .....	37
Tabel 4.2 Eksplorasi cerita <i>chapter 1</i> .....	45
Tabel 4.3 Eksplorasi cerita <i>chapter 2</i> .....	46
Tabel 4.4 Eksplorasi cerita <i>chapter 3</i> .....	47
Tabel 4.5 Eksplorasi cerita <i>chapter 4</i> .....	48
Tabel 4.6 Eksplorasi cerita <i>chapter 5</i> .....	49
Tabel 4.7 Hasil eksplorasi karakter manusia .....	59
Tabel 4.8 Hasil eksplorasi karakter hewan .....	60
Tabel 4.9 Tone warna yang digunakan pada setiap eksplorasi .....	61
Tabel 4.10 Instrumen survei rancangan awal karakter .....	63
Tabel 4.11 Instrumen survei pemilihan gaya karakter .....	64
Tabel 4.12 Instrumen survei pemilihan cerita .....	66
Tabel 4.13 Pembagian <i>scene</i> dalam cerita .....	69
Tabel 5.1 Spesifikasi visual <i>chapter 1</i> .....	75
Tabel 5.2 Spesifikasi visual <i>chapter 2</i> .....	76
Tabel 5.3 Spesifikasi visual <i>chapter 3</i> .....	78
Tabel 5.4 Spesifikasi visual <i>chapter 4</i> .....	79
Tabel 5.5 Spesifikasi visual <i>chapter 5</i> .....	80
Tabel 5.6 Perkiraan biaya produksi per- <i>chapter</i> .....	84
Tabel 5.7 Visualisasi karya animasi <i>chapter 1</i> .....	90
Tabel 5.8 Visualisasi karya animasi <i>chapter 2</i> .....	94
Tabel 5.9 Visualisasi karya animasi <i>chapter 3</i> .....	99

Tabel 5.10 Visualisasi karya animasi <i>chapter 4</i> .....	102
Tabel 5.11 Visualisasi karya animasi <i>chapter 5</i> .....	106
Tabel 5.12 Deskripsi detail karya animasi <i>chapter 1</i> .....	110
Tabel 5.13 Deskripsi detail karya animasi <i>chapter 2</i> .....	113
Tabel 5.14 Deskripsi detail karya animasi <i>chapter 3</i> .....	116
Tabel 5.15 Deskripsi detail karya animasi <i>chapter 4</i> .....	118
Tabel 5.16 Deskripsi detail karya animasi <i>chapter 5</i> .....	120
Tabel 5.17 Instrumen Validasi.....	126



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hasil animasi interaktif Legenda	
Selat Bali.....	7
Gambar 2.2 Hasil animasi 3D Cerita Rakyat	
Batu Belah Batu Betungkup .....	8
Gambar 2.3 Hasil animasi 2D Cerita Rakyat	
Ande Ande Lumut .....	9
Gambar 2.4 <i>Squash and Stretch Bouncing Ball</i> .....	16
Gambar 3.1 CV Sambudyo Yanuaradi .....	25
Gambar 3.2 The GameLand .....	26
Gambar 3.3 Abdi Nusantara .....	26
Gambar 3.4 Bumper Konser Ayo Indonesia Bisa .....	27
Gambar 3.5 Bumper Event Bank Indonesia .....	27
Gambar 3.6 Bumper <i>Asian Games Torch Relay Concert 2018</i> .....	27
Gambar 3.7 Bumper Mahakarya Telkom .....	28
Gambar 3.8 Kegiatan Magang Bersama Narasumber .....	28
Gambar 3.9 Lokasi Magang .....	29
Gambar 4.1 Animasi Atu Belah .....	32
Gambar 4.2 Animasi Putra Mahkota Amat Mude .....	33
Gambar 4.3 Animasi Asal Usul Ikan Pesut .....	34
Gambar 4.4 Animasi Putri Junjung Buih .....	35
Gambar 4.5 Referensi Karakter Awal .....	50
Gambar 4.6 Referensi Pakaian dan Aksesoris .....	51
Gambar 4.7 Sketsa karakter Gaya Chibi .....	52
Gambar 4.8 Sketsa karakter Gaya Flat Desain .....	53

Gambar 4.9 Sketsa karakter Gaya Kartun Naif .....	53
Gambar 4.10 Sketsa karakter Hewan Gaya Chibi .....	54
Gambar 4.11 Sketsa karakter Hewan Gaya Flat Design .....	55
Gambar 4.12 Sketsa karakter Hewan Kartun Naïve .....	55
Gambar 4.13 Eksplorasi Karakter Manusia 1 .....	56
Gambar 4.14 Eksplorasi Karakter Hewan 1 .....	56
Gambar 4.15 Tone warna pada eksplorasi karakter 1 .....	56
Gambar 4.16 Eksplorasi Karakter Manusia 2 .....	57
Gambar 4.17 Eksplorasi Karakter Hewan 2 .....	57
Gambar 4.18 Tone warna pada eksplorasi karakter 2 .....	57
Gambar 4.19 Eksplorasi Karakter Manusia 3 .....	58
Gambar 4.20 Eksplorasi Karakter Hewan 3 .....	58
Gambar 4.21 Tone warna pada eksplorasi karakter 3 .....	58
Gambar 4.22 Hasil survei terhadap responden anak usia SD .....	65
Gambar 4.23 Hasil survei pemilihan adopsi cerita .....	67
Gambar 5.1 Detail animasi <i>chapter</i> 1 .....	85
Gambar 5.2 Detail animasi <i>chapter</i> 2 .....	86
Gambar 5.3 Detail animasi <i>chapter</i> 3 .....	87
Gambar 5.4 Detail animasi <i>chapter</i> 4 .....	88
Gambar 5.5 Detail animasi <i>chapter</i> 5 .....	89
Gambar 5.6 Packaging karya pertinggal .....	135



## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Kerangka Berpikir .....	24
Bagan 5.1 Proses Produksi .....	83



## DAFTAR LAMPIRAN

### A. Seminar Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa

Lampiran 1 : Surat Izin Magang .....	141
Lampiran 2: Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1 .....	142
Lampiran 3: Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2 .....	143
Lampiran 4: Dokumentasi Kegiatan Magang .....	144
Lampiran 5: Form Survei Perancangan Karakter pada Masyarakat Aceh .....	145
Lampiran 6: Form Survei Pemilihan Karakter anak SD .....	148
Lampiran 7: Form Survei Pemilihan Cerita .....	149
Lampiran 8: Dokumentasi Survei.....	152
Lampiran 9: Kartu Kehadiran Seminar .....	153

### B. Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa

Lampiran 10 : Riwayat Hidup Perupa .....	154
Lampiran 11: Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1 .....	155
Lampiran 12: Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2 .....	157
Lampiran 13: Foto Kegiatan Berkarya .....	159
Lampiran 14: Skenario .....	160
Lampiran 15: Story Board .....	166
Lampiran 16 Validasi Produk.....	181
Lampiran 17: Dokumentasi Pameran .....	185