

**ANIMASI CERITA RAKYAT LEGENDA BATU GANTUNG
PADA MASYARAKAT SUMATERA UTARA
MENGUNAKAN METODE *FRAME BY FRAME***

SKRIPSI

Oleh:

SHINTIA

NIM. 2045015



**JENJANG PENDIDIKAN STRATA-1
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK TIME
MEDAN**

2024

LEMBAR PENGESAHAN
ANIMASI CERITA RAKYAT LEGENDA BATU GANTUNG
PADA MASYARAKT SUMATERA UTARA DENGAN
METODE FRAME BY FRAME
SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Sastra Satu
Program Studi Sistem Informasi

Oleh :

SHINTIA

NIM. 2045015

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



Jackri Hendrik, S.T., M.Kom

Dosen Pembimbing II



Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M

Medan, 06 Juli 2024

Diketahui dan Disahkan Oleh :

Ketua STMIK TIME



Dr. Edi Wijaya, S.Kom, M.Kom, MM

Ketua Program Studi



Johaness Terang Kita Perangin Angin, S.Kom., M.TI

Kepada

Yth. Ketua STMIK TIME

Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M

Di Medan

Hal : **Surat Pernyataan Bebas Plagiat**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SHINTIA**

NIM : 2045015

Program Studi : **Sistem Informasi**

Angkatan : **2020**

Judul Skripsi : Animasi Cerita Rakyat Legenda Batu Gantung Pada Masyarakat Sumatera Utara Dengan Metode Frame by Frame

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang Saya tulis adalah karya ilmiah asli dari pikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti bahwa skripsi tersebut merupakan Plagiat, maka saya bersedia gelar dan ijazah yang saya peroleh ditinjau kembali.

Demikian surat pernyataan ini Saya perbuat dengan pikiran yang sehat, tanpa tekanan dari siapapun.

Medan, 06 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,


SHINTIA

Diketahui oleh,



Hendri, M.Kom

Pembantu Ketua 1 STMIK TIME

ABSTRAK

Animasi merupakan bentuk seni visual yang memanfaatkan teknik gambar bergerak untuk menyampaikan cerita, karakter, dan konsep. Animasi memiliki peran penting dalam menyampaikan budaya dan tradisi melalui media yang menarik dan mudah dipahami. Cerita rakyat, sebagai bagian dari warisan budaya, mengandung nilai-nilai moral, sejarah, dan sosial yang penting untuk dilestarikan dan disebarkan kepada generasi muda. Salah satu cerita rakyat yang terkenal di Indonesia adalah legenda Batu Gantung, sebuah cerita yang berasal dari wilayah Sumatera Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan animasi berbasis cerita rakyat dengan studi kasus pada legenda Batu Gantung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap eksplorasi cerita rakyat Batu Gantung, pengembangan naskah animasi, pembuatan storyboard, dan produksi animasi menggunakan perangkat lunak animasi digital.

Kata kunci: Animasi, Batu Gantung, Vidio Animasi, Cerita Rakyat.

ABSTRACT

Animation is a form of visual art that utilizes moving image techniques to convey stories, characters and concepts. Animation has an important role in conveying culture and traditions through media that is interesting and easy to understand. Folklore, as part of cultural heritage, contains moral, historical and social values that are important to preserve and transmit to the younger generation. One of the famous folk tales in Indonesia is the legend of Batu Gantung, a story originating from the North Sumatra region. This research aims to develop folklore-based animation with a case study of the Batu Gantung legend. The methods used in this research include the exploration stage of the Batu Gantung folklore, developing an animation script, making a storyboard, and producing animation using digital animation software.

Keywords: *Animation, Hanging Rocks, Animation Videos, Foklklore.*

KATA PENGANTAR

Pertama-tama, Penulis ingin mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat mengatasi berbagai hambatan yang ada dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis sampaikan kepada orang tua yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat secara mental sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Sistem Informasi di STMIK-TIME Medan. Penelitian ini mengambil tema Legenda Batu Gantung, dan judul skripsi ini adalah “Animasi Legenda BatuGantung pada Masyarakat Sumatera Utara dengan menggunakan metode *frame byframe*.” Penulis Berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang membacanya.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan yang baik ini, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Jackri Hendrik, ST., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M., selaku Dosen Pembimbing II yang membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Simon Kangga Lee, selaku Yayasan STMIK TIME Medan.
4. Bapak Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M selaku ketua STMIK TIME Medan.
5. Bapak Hendri, M.Kom., selaku ketua I STMIK Time Medan

6. Bapak Johannes Terang Kita Perangin Angin S.Kom., M.TI, selaku Ketua Program studi Sistem Informasi STMIK TIME Medan.
7. Seluruh staff dan dosen STMIK TIME yang telah mendidik dan membimbing penulis selama masa perkuliahan.
8. Seluruh keluarga penulis yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh mahasiswa/mahasiswi STMIK TIME, khususnya SIB-20 yang telah banyak memberikan masukan dan semangat kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada seluruh teman-teman penulis yang ada diluar kampus , penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya karena telah mendukung dan memberikan semangat kepada penulis agar dapat segera menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa sebagai seorang mahasiswa yang masih dalam proses belajar, skripsi ini masih memiliki kekurangan dan ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran, kritik dan masukan yang membangun untuk memperbaiki masa yang akan mendatang. Demikian kata pengantar ini disampaikan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi positif kepada semua pihak.

Medan, 06 Juli 2024

Penulis ,



SHINTIA

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.6 Analisis Animasi.....	5
1.7 Perancangan Animasi	6
1.8 Sistematika Pembahasan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Perancangan.....	9
2.2 Animasi 2D.....	13
2.3 Cerita Pendek.....	19
2.4 Batu Gantung	22
2.5 <i>Smooth</i>	26
2.6 <i>Frame by frame</i>	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Analisis Sistem	29
3.2 Perancangan.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Hasil.....	39
4.2 Pembahasan	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
5.1 Kesimpulan	53

5.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA		55

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Jadwal Penelitian.....	5
Tabel 3.1 Tabel <i>Storyboard</i>	35
Tabel 3.2 Tabel Karakter Animasi	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Tampilan Pembuka.....	40
Gambar 4.2	Scene 1	40
Gambar 4.3	Scene 2	41
Gambar 4.4	Scene 3	41
Gambar 4.5	Scene 3	42
Gambar 4.6	Scene 4	42
Gambar 4.7	Scene 5	43
Gambar 4.8	Scene 5	43
Gambar 4.9	Scene 6	44
Gambar 4.10	Scene 7	45
Gambar 4.11	Scene 7	45
Gambar 4.12	Scene 8	46
Gambar 4.13	Scene 9	47
Gambar 4.14	Scene 9	47
Gambar 4.15	Scene 9	47
Gambar 4.16	Scene 9	48
Gambar 4.17	Scene 10	48
Gambar 4.18	Scene 11	49

Gambar 4.19	Scene 12	50
Gambar 4.20	Scene 12	50
Gambar 4.21	Scene 13	51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan hasil karya manusia dengan mendayungkan imajinasi yang terdapat dalam diri pengarangnya. Keberadaan karya sastra dalam kehidupan manusia dapat mengisi kedahagaan jiwa karena membaca karya sastra bukan hanya memberikan hiburan, tetapi dapat memberikan pencerahan jiwa[1]. Cerita rakyat merupakan prosa lama berupa tradisi lisan. Cerita rakyat lebih dikenal masyarakat sebagai dongeng. Dongeng hidup dan berkembang dalam masyarakat tertentu, tetapi tidak pernah diketahui siapa pengarangnya. Sebagai genre sastra lisan, cerita rakyat memiliki manfaat yang banyak bagi masyarakat pendukungnya. Di dalamnya terkandung nilai-nilai pendidikan maupun nilai-nilai moral yang bermanfaat[2].

Masing-masing daerah memiliki sastra lisan sesuai dengan kebudayaan dan tradisi dalam masyarakatnya. Setiap karya sastra, selalu memiliki pesan moral yang berhubungan dengan sifat-sifat luhur pada masyarakat, perjuangan harkat, dan martabat manusia. Sastra lisan menjadi kebudayaan yang hidup di masyarakat pemiliknya. Masyarakat Batak Toba, sangat identik dengan sastra lisan yaitu berupa cerita rakyat[3]. Cerita rakyat memiliki ciri-ciri yang diidentikkan dengan sastra lisan dalam tradisi masyarakat. Rumusan ciri-ciri tersebut, yaitu (1) penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, (2) bersifat tradisional dan relatif tetap dalam

bentuk standar, (3) versi yang beragam (penyebaran secara lisan), (4) bersifat anonim atau tidak diketahui pengarangnya, (5) memiliki bentuk rumus atau pola cerita, (6) memiliki kegunaan dalam kehidupan bersama, (7) bersifat pralogis (tidak sesuai logika umum), (8) menjadi milik bersama (kolektif), dan (9) bersifat polos atau lugu[4].

Sementara itu, temuan cerita rakyat batu gantung pada masyarakat Sumatera Utara banyak ditemui unsur legenda yang memiliki hubungan dengan asal-usul nama sebuah tempat dan berhubungan dengan nama tokoh dari legenda tersebut. Karena itu, legenda di Sumatera Utara juga berhubungan dengan karya sastra bercorak sejarah. Karya sastra bercorak sejarah mengandung sumber informasi masa lalu yang mempunyai nilai sejarah. Dengan demikian, legenda sekaligus dapat untuk mengetahui budaya masyarakat, dan melihat lebih dekat cara pemikiran, silsilah keturunan, falsafah, serta cara hidup masyarakat[5].

Pembuatan animasi sering digunakan dalam menceritakan kembali cerita rakyat sehingga penulis tertarik untuk mengangkat skripsi yang berjudul **“ANIMASI CERITA RAKYAT LEGENDA BATU GANTUNG PADA MASYARAKAT SUMATERA UTARA MENGGUNAKAN METODE *FRAME BY FRAME*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi permasalahan adalah:

1. Bagaimana merancang animasi cerita rakyat batu gantung dengan karakter yang lebih *smooth*?

2. Bagaimana membuat multimedia menggunakan teknologi *frame by frame* dalam pembentukan animasi?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penulis membatasi masalah:

1. Animasi yang dibuat menceritakan Batu Gantung dimana durasi animasi sekitar 3 menit.
2. Animasi yang dibuat bersifat multimedia yang dapat diputar menggunakan alat pemutar multimedia digital.
3. Animasi yang dibuat dengan penceritaan cerita rakyat batu gantung pada masyarakat sumatera utara.
4. Target animasi adalah untuk pembelajaran bagi anak-anak.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian antara lain:

1. Membuat multimedia cerita rakyat yang dapat diakses menggunakan multimedia *player*.
2. Membuat animasi untuk media penceritaan cerita rakyat batu gantung pada masyarakat sumatera utara.
3. Menerapkan metode *frame by frame* dalam pembentukan animasi.

Adapun manfaat penelitian antara lain:

1. Bagi *user* (anak-anak), dapat dirancang sebuah Animasi cerita rakyat yang diharapkan dapat memberikan informasi cerita raykat.

2. Bahan dan Alat

Perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk perancangan animasi, yaitu:

- a. Perangkat keras yang digunakan adalah komputer / laptop dengan spesifikasi, yaitu:
 - 1) Processor: Intel Core i5-7200U 2.5GHz
 - 2) Harddisk: 512 GB HDD
 - 3) RAM: 4GB
- a. Perangkat lunak yang digunakan untuk perancangan Animasi antara lain yaitu *Adobe Animate*.

3. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data yang diperlukan untuk merancang Animasi ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

- a. Metode Pengamatan (Observasi)

Penulis melakukan pengamatan dengan cara mengamati Animasi-Animasi cerita rakyat sejenis lainnya, baik dari segi design maupun alur cerita.
- b. Metode Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data melalui internet maupun buku yang sesuai dengan topik yang dibahas.

1.6 Analisis Animasi

Dari data yang sudah terkumpul seperti data cerita rakyat setiap waktu yang dibutuhkan untuk penyampaian, macam-macam cerita rakyat yang akan diberikan, penulis akan melakukan analisis pada penyebaran cerita rakyat.

1.7 Perancangan Animasi

Tahap ini menjelaskan tentang tahapan serta tata cara yang dilakukan dalam membuat animasi video. Adapun tahapan tahapan yang diperlukan dalam pembuatan film animasi 2D, yakni:

1. Praproduksi

Di tahap ini penulis akan menentukan konsep videonya, membuat ide cerita, penulisan script, penyusunan storyboard.

2. Produksi

Di tahap ini semua perencanaan yang dilakukan pada tahap pra produksi mulai dijalankan, semua materi yang dibuat pada tahap pra produksi dikumpulkan dan mulai proses penganimasian. Tahap ini merupakan tahap yang palingbanyak memakan waktu dan seringkali muncul resiko dimana beberapa aset yang sudah jadi harus dibuat kembali.

3. Pascaproduksi

Pasca produksi yaitu tahap mengedit, memoles dan rendering animasi yang telah dibuat sehingga menghasilkan master film yang siap dikemas pada tahap selanjutnya. Setelah film dianimasi dan dirender, masih perlu dilakukan beberapa proses paska produksi untuk menambahkan efek–efek suara dan sinkornisasi diaolog. Membuat efek–efek suara yang bagus adalah seni tersendiri. Banyak efek–efek suara yang bisa dibeli di pasaran dengan berbagai variasi suara baik realistic maupun kartun. Jika efek yang diperlukan belum ada, maka perlu di buat sendiri. Pembuatan efek suara melibatkan banyak mikrofon dan perekaman suara yang diperlukan

1.8 Sistematika Pembahasan

Secara garis besar sistematika pembahasan pada skripsi ini dapat peneliti jelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian landasan teori berisi tentang penjelasan singkat mengenai teori yang digunakan sebagai landasan penelitian atau peralatan analisa perancangan animasi, cerita rakyat, legenda, dan teori-teori lain yang digunakan dalam perancangan animasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian metode penelitian berisi tentang tahapan-tahapan pendekatan yang digunakan didalam melakukan penelitian dengan menguraikan metode pengumpulan data, dan analisis terhadap data yang dikumpulkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian analisis perancangan diuraikan tentang analisis animasi yang dibuat, rancangan animasi, rancangan karakter pada animasi, dan produksi animasi yang diusulkan oleh peneliti.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian terakhir ini diuraikan tentang kesimpulan dari skripsi dan hasil kerja dari pemecahan masalah serta saran-saran yang dianggap

penting untuk diperhatikan atau dijalankan pada masa yang akan datang untuk kesempurnaan penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Perancangan merupakan tahap persiapan untuk rancang bangun implementasi suatu sistem yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh. Berdasarkan definisi menurut para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah suatu proses yang melibatkan deskripsi mengenai arsitektur dan komponen serta penggambaran, perencanaan, dan pembuatan dari beberapa elemen terpisah dalam satu kesatuan yang utuh sehingga nantinya dapat menghasilkan suatu rancang bangun yang baik [6].

Rancang bangun adalah menciptakan dan membuat suatu aplikasi ataupun sistem yang belum ada pada suatu instansi atau objek tertentu. Dengan demikian Rancang bangun adalah menganalisa untuk menciptakan suatu sistem atau memperbaiki sistem yang sudah ada pada suatu instansi [7].

Perancangan atau rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem di implementasikan [8].

Tahapan perancangan (*design*) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

Perancangan merupakan penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Manfaat tahap perancangan sistem ini memberikan gambaran rancangan bangun yang lengkap sebagai pedoman bagi programmer dalam mengembangkan aplikasi. Sesuai dengan komponen sistem yang dikomputerisasikan, maka yang harus didesain dalam tahap ini mencakup hardware atau *software*, database dan aplikasi.

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis.

Berdasarkan definisi perancangan tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan merupakan suatu alternatif untuk memecahkan masalah dan yang dipilih selama tahap analisis dalam pemecahan masalah yang dihadapi perusahaan.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia menjelaskan konten adalah sebuah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Sehingga dapat digunakan untuk menampilkan berurut sedemikian rupa lewat penyampaian konten

dilakukan melalui berbagai media sosial seperti internet, televisi, CD audio, bahkan sekarang sudah dapat melalui telepon genggam (*handphone*).

Pengertian konten adalah struktur informasi yang terdapat pada halaman situs atau informasi yang tersedia melalui media. Istilah ini digunakan untuk mengidentifikasi dan menguantifikasi beragam format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah media.

Dengan begitu dapat diambil kesimpulan bahwa konten adalah bentuk sajian informasi yang di dalamnya dapat berupa hiburan, berita atau informasi lain yang disajikan secara orisinal melalui media konten dapat berupa artikel, video, audio maupun multimedia yang diunggah di internet sehingga dapat diakses secara mudah.

Konten di media sosial memang ada yang bersifat positif maupun negatif, sangat disayangkan apabila banyak beberapa konten yang memuat nilai negatif ketimbang nilai positif. Di sini khususnya remaja diharapkan bisa merancang ide

mengenai konten media sosial yang positif khususnya yang bersifat edukatif, meskipun karakteristik media siber dapat dilihat melalui media sosial yang memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh beberapa jenis siber lainnya.

Media sosial adalah media yang memungkinkan setiap individu untuk saling dapat bersosialisasi dan berinteraksi, berbagi informasi dan menjalin kerjasama. Dalam pembagian jenis media sosial ini merupakan upaya untuk melihat berbagai jenis media sosial, bukan membatasi pada perkembangan platform di internet dan aplikasi di perangkat telepon genggam (*handphone*). Jenis-jenis media sosial sebagai berikut:

1. *Social net working* atau jejaring sosial merupakan sebuah sarana yang paling populer dalam media-media sosial lainnya, media sosial yang dapat digunakan pengguna untuk melakukan hubungan sosial di media siber. Interaksi yang bukan hanya pada teks, tetapi juga termasuk foto dan video yang mungkin menarik perhatian pengguna lainnya.
2. *Blog* merupakan media sosial yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah aktivitas keseharian, saling mengomentari, dan berbagai istilah *web*, baik tautan, *web* lain informasi dan sebagainya. *Blog* memungkinkan seseorang untuk mengekspresikan dirinya dalam bentuk artikel ide, pemikiran dan informasi, dengan banyaknya *blgger-blogger* muda di Indonesia yang menjadi terkenal karena tulisan mereka yang menjadi pengagas utama atau panutan bagi orang lainnya.
3. Social Sharing merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi penggunanya untuk berbagai media, mulai dari dokumen, video, audio, gambar, dan sebagainya. Dari beberapa *platform* media sosial memfokuskan pada fitur-fitur berbagai konten yang paling populer adalah YouTube. Dengan fungsi yang ditonjolkan penggunanya bisa dengan cepat dikenal di dunia maya selama mereka memiliki konten yang unik dan disukai.
4. Forum menjadi tempat berdiskusi tentang segala hal mulai dari topik sehari-hari seperti tempat makan, buku, gadget, game, otomotif, sepakbola, sampai hal-hal aneh yang mungkin tidak terpikir untuk didiskusikan. Forum menjadi tempat pertama bagi setiap individu untuk mencari informasi dari orang lain yang mungkin lebih ahli dalam bidangnya yang diminati olehnya, sehingga dalam praktiknya penjelasan-penjelasan tersebut dikerjakan oleh

para pengunjung artinya ada kolaborasi atau kerjasama dari pengunjung untuk mengisi konten yang dikerjakan.

2.2 Animasi 2D

Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi yang memiliki keunggulan berupa efisiensi, kesederhanaan, efektivitas dan kebebasan artistik untuk mengembangkan karakter dan dunia yang memenuhi kebutuhan proyek. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau *frame* yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar [9].

Animasi berasal dari bahasa latin, anima yang artinya jiwa, hidup, nyawa dan semangat. Animasi merupakan kumpulan gambar gerak cepat yang terus menerus dan memiliki hubungan satu dengan lainnya.

Animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya. Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu.

Animasi merupakan bentuk karya grafis yang bergerak yang banyak dimanfaatkan untuk keperluan film, iklan, video profil dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah suatu proses penciptaan sebuah objek yang tampil bergerak melintasi stage dalam jangka waktu tertentu dengan berubah bentuk, ukuran, warna, putaran atau property lainnya.

Animasi 2D merupakan animasi yang dikenal dengan nama flat animation. Perkembangan animasi ini cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Animasi terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi 2D membuat benda seolah hidup dengan menggunakan kertas atau komputer. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu.

Animasi berupa gerak sebuah objek dari tempat satu ke tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk (yang dinamakan “*morphing*”).

1. Prinsip Penumpukan Gambar.

Prinsip kerja animasi ini yaitu dengan menumpuk beberapa gambar secara berurutan dalam tempo yang cepat. Gambar akan ditampilkan mulai dari gambar pertama sampai dengan gambar terakhir sehingga gambar tersebut seolah-olah bergerak.

2. Mengubah Nilai Koordinat Objek

Prinsip kerja animasi ini dengan mengubah nilai koordinat dengan mengatur nilai koordinat X dan Y objek tersebut. Dengan mengatur antar perintah perubahan nilai koordinat, maka didapatkan sebuah objek animasi yang hidup dan gerakkannya dapat diatur.

Terdapat 12 prinsip dalam animasi yaitu Pose dan Gerakan Antara (*Pose-topose and Inbetwen*), Gerakan Sekunder (*secondaryaction*), Pengaturan Waktu (*timming*), Akselerasi (*Ease In and Out*), Antisipasi (*Anticipation*), Gerakan Lanjutan dan Perbedaan Waktu (*Follow through & Overlapping action*), Gerakan Melengkung (*Arcs*), Dramatisasi gerakan (*Exaggeration*), Penempatan di bidang

gambar (*Staging*), Daya Tarik Karakter (*Appeal*), Elastisitas, dan Penjiwaan Karakter[9].

Animasi dapat menarik perhatian, serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik. Adapun pendapat para ahli mengenai animasi sebagai berikut: Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti menghidupkan.

Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera. Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Menurut pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.

2.2.1. Jenis Animasi

Karakter animasi telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi:

1. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau dwi-matra dikenal dengan nama *flat animation*.

Perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film kartun. Kartun berasal dari kata *Cartoon*, yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun kebanyakan film lucu. Seperti *Tom and Jerry*, *Scooby Doo*, *Doraemon*, dan lain sebagainya.

2. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (dua dimensi). Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film Toy Story buatan Disney.

3. *Stop motion Animation*

Animasi ini dikenali sebagai claymation karena menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Animasi ini menggunakan plasticin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Setelah itu, di foto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton difilm.

4. Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Jenis animasi ini jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Padahal teknik animasi ini bukan termasuk teknik baru tetapi sudah lama sekali, bahkan bisa disebut nenek moyangnya animasi. Animasi ini menggunakan plasticin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Kemudian, kerangka tersebut ditutup dengan plasticin sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang kembali. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton difilm.

5. Animasi Jepang (*Anime*)

Anime merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi Jepang. *Anime* mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan Eropa. *Anime* menggunakan tokoh-tokoh karakter dan background yang digambar menggunakan tangan. Animasi GIF Animasi GIF merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar yang berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan.

2.2.2. Bentuk Animasi

Secara umum, animasi dapat dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu *traditional animation* (2D *animation*), *stop motion animation*, dan *computer graphics animation* (3D *animation*).

1. Traditional Animation (2D Animation)

Animasi tradisional (*traditional animation*) adalah kategori animasi yang sudah berumur sangat tua. Disebut tradisional karena teknik/model animasi inilah yang digunakan untuk pengembangan awal animasi di media layar kaca (TV) dan layar perak (bioskop). *Traditional animation* sering disebut dengan *cell animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada media kertas celluloid transparan yang secara sekilas terlihat sama dengan kertas transparan untuk OHP. Contoh film-film dalam jenis tradisional animasi diantaranya adalah "Snow White and Seven Dwarf", "Cinderella", "Beauty and The Beast", "Alladin", "Tom and Jerry", dan lain-lain.

2. Stop motion Animation

Stop motion animation adalah animasi yang menggunakan media perekam, misalnya kamera, untuk menangkap pergerakan objek yang digerakkan sedikit demi sedikit. Dalam jenis animasi ini, objek akan diatur untuk memperlihatkan pose tertentu dan kamera akan merekam poser objek tersebut. Animasi ini sering disebut juga dengan *claymotion* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini umumnya menggunakan media atau bahan berupa tanah liat (*clay*) sebagai objek animasinya. *Clay* tersebut digunakan untuk membuat objek animasi berupa boneka, patung, dan sebagainya. *Clay* dipilih karena bahan ini bersifat elastis (mudah dibentuk) dan mudah untuk digerakkan. Namun, animasi jenis ini tidak hanya terbatas pada objek berbahan tanah liat saja, kertas, kayu, dan bahan lain pun dapat digunakan dalam animasi jenis ini. Contoh film yang termasuk dalam jenis *stop motion animation* ini adalah "Chicken Run", "Celebrity Death Match", "Shaun The Sheep", dan lain-lain.

3. Computer Graphics Animation (3D Animation)

Computer graphics animation adalah jenis animasi yang keseluruhan prosesnya dikerjakan dengan media komputer. Animasi ini dapat berupa animasi 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). Namun, dalam perkembangannya, *computer graphic animation* ini telah berevolusi dengan sangat cepat melalui pendekatan 3D yang sangat revolusioner dan bahkan mampu mendekati bentuk objek aslinya (*hyperreality*) sehingga pada akhirnya, animasi jenis ini menjadi identik dengan animasi 3D (*3D animation*). Dengan bantuan komputer, pengerjaan animasi, mulai tahap pemodelan hingga hasil akhir (*rendering*), tidak lagi dikerjakan dengan sketsa tangan

manual (konvensional) sehingga keseluruhan proses pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan lebih cepat. Computer graphic animatio nsaat ini dikenal juga dengan istilah Computer Generated Imagery (CGI). 3Contoh film-film yang menggunakan jenis animasi ini adalah "Toy Story", "Finding Nemo", "Ice Age", "Madagascar", "Final Fantasy VII: Advent Children", dan lain-lain.

2.3 Cerita Pendek

Cerpen adalah karangan pendek yang berbentuk prosa. Dalam cerpen dipisahkan sepenggal kehidupan tokoh, yang penuh pertikaian, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan. Cerpen atau dapat disebut juga dengan cerita pendek merupakan suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerpen cenderung singkat, padat, dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi lain yang lebih panjang, seperti novelet dan novel [10].

Cerpen merupakan salah satu jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita mengenai manusia beserta seluk beluknya lewat tulisan pendek dan singkat. pengertian cerpen yang lainnya yaitu sebuah karangan fiktif yang berisi mengenai kehidupan seseorang ataupun kehidupan yang diceritakan secara ringkasdan singkat yang berfokus pada suatu tokoh saja. Menurut KBBI, cerpen berasal dari dua kata yaitu cerita yang mengandung arti tuturan mengenai bagaimana sesuatu hal terjadi dan relatif pendek berarti kisah yang diceritakan pendek atau tidak lebih dari 10.000 kata yang memberikan sebuah kesan dominan serta memusatkan hanya pada satu tokoh saja dalam cerita pendek tersebut. Sedangkan

menurut Nugroho Notosusanto dalam Tarigan. Cerpen atau cerita pendek yaitu sebuah cerita yang panjang ceritanya berkisar 5000 kata atau perkiraan hanya 17 hlm kuarto spasi rangkap serta terpusat pada dirinya sendiri.

Cerpen ialah sebuah cerita yang singkat yang harus memiliki bagian terpenting yakni pengenalan, pertikaian, serta penyelesaian. Pendapat orang tentang cerpen sangat berbeda, masing-masing pendapatnya sangat baik dan memiliki perbedaan untuk itu saya berpendapat cerpen ialah suatu karangan yang berkisah pendek yang mengandung kisah tunggal. Berdasarkan jumlah kata cerpen dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Cerpen mini (*flash*) adalah cerpen dengan jumlah kata antara 750-1000 kata.
2. Cerpen yang ideal adalah cerpen dengan jumlah kata antara 3000-4000 kata.
3. Cerpen panjang, adalah cerpen yang jumlah kata 4000-10.000 kata.

Berdasarkan teknik pengarangnya cerpen dibagi menjadi dua sebagai berikut.

1. Cerpen sempurna adalah teknik penulisan cerpen oleh pengarang dimana cerpen yang ditulis hanya terfokus pada satu tema dan memiliki plot yang sangat jelas, serta ending atau penyelesaiannya mudah dipahami. Cerpen jenis ini pada umumnya bersifat konvensional dan berdasar pada realitas (fakta).
2. Cerpen tak utuh adalah teknik penulisan cerpen dimana pengarang menulis cerpen dengan tidak terfokus pada suatu tema atau berpencar, susunan plot atau alurnya tidak tertata, serta endingnya mengambang. Cerpen jenis ini umumnya bersifat kontemporer dan ceritanya ditulis berdasarkan gagasan atau ide yang orisinal.

Berdasarkan beberapa pengertian cerpen di atas dapat mencirikan cerpen adalah sebagai berikut.

1. Jalan ceritanya lebih pendek dari novel
2. Sebuah cerpen memiliki jumlah kata yang tidak lebih dari 10.000 (10 ribu) kata
3. Biasanya isi cerita cerpen berasal dari kehidupan sehari-hari
4. Tidak menggambarkan semua kisah para tokohnya, hal ini karena dalam cerpen yang digambarkan hanyalah inti sarinya saja.
5. Tokoh dalam cerpen digambarkan mengalami masalah atau suatu konflik hingga pada tahap penyelesaiannya.
6. Pemakaian kata yang sederhana serta ekonomis dan mudah dikenal pembaca.
7. Kesan yang ditinggalkan dari cerpen tersebut sangat mendalam sehingga pembaca dapat ikut merasakan kisah dari cerita tersebut.
8. Biasanya hanya 1 kejadian saja yang diceritakan.
9. Memiliki alur cerita tunggal dan lurus.
10. Penokohan pada cerpen sangatlah sederhana, tidak mendalam serta singkat.

Unsur intrinsik merupakan unsur pembangunan karya sastra yang berasal dari dalam karya itu sendiri. Pada cerpen unsur instrinsik itu berupa: tema, alur/Plot, setting, tokoh, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat.

Unsur ekstrinsik cerpen merupakan sebuah unsur yang membentuk cerpen dari luar, berbeda dengan unsur intrinsik cerpen yang membentuk cerpen dari dalam. Unsur ekstrinsik cerpen tidak terlepas dari keadaan masyarakat saat dimana cerpen tersebut dibuat oleh pengarang. Unsur ini sangat memiliki banyak sekali

pengaruh terhadap penyajian amanat ataupun latar belakang dari cerpen tersebut. Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra, tetapi secara tidak langsung memengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra. Unsur ekstrinsik berperan sebagai unsur yang memengaruhi bangunan cerita. Sebagaimana halnya unsur instrinsik, unsur ekstrinsik terdiri atas beberapa unsur sebagai berikut.

1. Keadaan subjektivitas individu pengarang misalnya: keyakinan, dan pandangan hidup.
2. Keadaan psikologis, pengarang, pembaca, atau penerapan prinsip psikologis dalam karya.
3. Keadaan lingkungan pengarang, seperti ekonomi, sosial, dan politik.
4. Pandangan hidup suatu bangsa, berbagai karya seni, agama, dan sebagainya.

2.4 Batu Gantung

Salah satu objek wisata menarik di Danau Toba adalah Batu Gantung. Batu Gantung merupakan sebuah batu besar yang menggantung di tebing tepi Danau Toba. Untuk mencapainya, biasanya para wisatawan harus menaiki kapal atau speedboat sekitar 10-15 menit dari Hotel pinggiran Danau Toba.

Batu Gantung memiliki kisah legenda yang sangat populer di masyarakat sekitar. Menurut legenda, Batu Gantung adalah jelmaan seorang gadis bernama Seruni. Seruni adalah seorang gadis cantik yang memiliki kekasih bernama Sidoli. Namun, orang tua Seruni hendak menjodohkannya dengan orang lain.

Seruni sangat sedih dan tidak ingin dijodohkan dengan orang lain. Saat senja tiba, gadis itu berjalan dengan tangan hampa. Tanpa sadar, dia tidak melihat lubang

besar di jalan dan kemudian jatuh ke dalam lubang tersebut. Ketika anjing itu melihat seruni terjatuh ke dalam lubang, ia menggonggong agar ada yang membantu. Seruni merasa ketakutan. Ia juga berteriak meminta tolong, Tetapi tidak ada yang mendengarkan. ia berteriak keras dari dalam lubang: "Tolong ... Tolong." Dinding batu mendekat dan menekan gadis itu. Segera terjadi gempa mengguncang bumi, lingkungan Danau Toba runtuh dan hanya menyisakan tumpukan batu di lubang gadis itu, dan menjadi batu gantung. Batu gantung itu berbentuk manusia.

Penduduk desa yang melihat kejadian tersebut pun berusaha menyelamatkan Seruni. Namun, usaha mereka sia-sia. Seruni dan Toki pun meninggal dunia. Jenazah Seruni dan Toki kemudian berubah menjadi batu dan menggantung di tebing hingga sekarang.

Kisah legenda Batu Gantung ini masih dipercaya oleh masyarakat sekitar hingga saat ini. Oleh karena itu, Batu Gantung dianggap sebagai tempat yang sakral. Wisatawan yang berkunjung ke Batu Gantung dilarang untuk berbuat tidak senonoh, seperti berkata kotor atau kasar. Selain itu, pengunjung juga dilarang untuk memetik bunga atau daun di sekitar Batu Gantung.

2.4.1. Keindahan Alam Batu Gantung

Batu Gantung memiliki keindahan alam yang sangat memukau. Batu ini memiliki bentuk yang unik, yaitu menjulang tinggi di atas tebing dan seolah-olah menggantung di udara. Batu ini juga memiliki ukuran yang cukup besar, yaitu sekitar 20 meter panjang dan 10 meter lebar.

Batu Gantung terletak di tepi Danau Toba, sehingga wisatawan dapat menikmati pemandangan Danau Toba yang indah dari ketinggian. Hamparan air

Danau Toba yang biru jernih dan perbukitan yang mengelilinginya akan memberikan pengalaman yang tak terlupakan bagi wisatawan.

2.4.2. Kisah Legenda Batu Gantung

Kisah legenda Batu Gantung merupakan kisah yang sangat populer di masyarakat sekitar. Kisah ini menceritakan tentang seorang gadis bernama Seruni yang meninggal dunia karena dijodohkan. Jenazah Seruni kemudian berubah menjadi batu dan menggantung di tebing hingga sekarang.

Kisah legenda ini memiliki makna yang mendalam. Kisah ini mengajarkan kita untuk menghargai kehidupan dan tidak melakukan tindakan yang dapat merugikan diri sendiri atau orang lain.

2.4.3. Nilai Budaya Batu Gantung

Batu Gantung memiliki nilai budaya yang sangat penting bagi masyarakat sekitar. Batu ini dianggap sebagai tempat yang sakral dan dipercaya memiliki kekuatan supranatural. Oleh karena itu, wisatawan yang berkunjung ke Batu Gantung harus menghormati adat istiadat setempat. Potensi Wisata Batu Gantung memiliki potensi wisata yang sangat besar. Batu ini dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang berkunjung ke Danau Toba. Selain keindahan alamnya, Batu Gantung juga memiliki kisah legenda yang sangat menarik. Pemerintah daerah setempat perlu mengembangkan potensi wisata Batu Gantung. Pengembangan ini dapat dilakukan dengan membangun infrastruktur yang memadai, seperti akses jalan, tempat parkir, dan fasilitas umum lainnya. Selain itu, perlu juga dilakukan promosi yang lebih gencar untuk menarik wisatawan.

Batu Gantung adalah salah satu tradisi lokal dari Pulau Samosir. Batu Gantung terkenal untuk hal mistisnya. Tradisi adalah kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat dan lain yang berkaitan dengan kemampuan dan kebiasaan manusia sebagai anggota masyarakat. Selo Soemardi sebagaimana dikutip Purwanto S.U berpendapat, bahwa kebudayaan itu semua adalah hasil dari ciptaan, karsa rasa manusia dan karya dalam masyarakat. Sedangkan menurut Mursal Esten, tradisi adalah kebiasaan turun temurun sekelompok orang berdasarkan nilai-nilai budaya masyarakat khawatir. Tradisi menunjukkan anggota masyarakat berperilaku, baik dalam kehidupan yang gaib atau keagamaan.

Merujuk Jurnal Pendidikan dan Konseling tentang "*Moral Value Analysis In Some Bataknese Folklores* (Sigale-Gale, Batu Gantung, Tugu Silalahi), berikut nilai moral dalam cerita tentang Batu Gantung Danau Toba.

1. Cinta keluarga

Menyebarkan cinta dan perhatian pada keluarga untuk menjaga kehangatan dan kebahagiaan keluarga.

4. Kebijaksanaan

Menjadi bijak dan selalu berpikir dua kali sebelum mengambil tindakan.

5. Harapan

Hidup tak selalu dalam kendali dan kadang-kadang tak sulit tetapi penting untuk memiliki harapan juga percaya bahwa semuanya akan baik-baik saja. Jangan biarkan penyesalan datang di akhir.

6. Penyesalan

Menjadi bijak dan penuh pertimbangan sebelum memutuskan segala sesuatu dalam hidup.

7. Kesetiaan

Menjadi setia kepada siapa kita hidup dan bekerja.

2.5 *Smooth*

"*Smooth*" adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang bergerak dengan lembut, halus, dan tanpa gangguan atau perubahan yang tiba-tiba. Istilah ini sering digunakan dalam konteks animasi, grafis komputer, dan desain untuk menggambarkan gerakan atau transisi yang alami dan menyenangkan bagi mata.

Dalam animasi, "*smooth*" mengacu pada gerakan yang tidak terputus-putus atau tidak tersegmentasi. Gerakan yang "*smooth*" terasa alami dan mengalir dengan lancar dari satu posisi atau adegan ke adegan berikutnya. Ini dicapai dengan mengatur timing, spacing, dan interpolasi gerakan dengan cermat di setiap *frame* animasi.

Di dunia grafis komputer, "*smooth*" bisa merujuk pada tekstur atau permukaan yang tidak memiliki ketidaksempurnaan, goresan, atau ketidakrataan yang terlihat. Objek atau permukaan yang "*smooth*" terlihat halus dan merata, memberikan kesan kualitas dan kehalusan.

Dalam konteks umum, "*smooth*" dapat merujuk pada proses atau pengalaman yang berjalan tanpa hambatan atau kesulitan yang signifikan. Misalnya, "*smooth sailing*" digunakan untuk menggambarkan perjalanan atau proses yang mudah dan lancar, tanpa masalah atau rintangan yang signifikan.

Dalam konteks animasi, "smooth" merujuk pada kualitas gerakan yang alami, halus, dan mengalir tanpa gangguan atau perubahan yang tiba-tiba. Animasi yang "smooth" memberikan kesan pergerakan yang realistis dan menyenangkan bagi mata penonton.

Pada dasarnya, "smooth" dalam animasi dapat diartikan sebagai gerakan yang tidak tersegmentasi atau terputus-putus. Hal ini dicapai dengan mengatur timing, spacing, dan interpolasi gerakan dengan cermat di setiap frame animasi. Teknik ini memastikan bahwa peralihan antara satu posisi atau adegan ke adegan berikutnya terasa alami dan tanpa hambatan, sehingga menciptakan ilusi gerakan yang mulus dan realistis.

Dalam praktiknya, pencapaian "smooth" dalam animasi melibatkan penggunaan prinsip-prinsip animasi, seperti "anticipation" (persiapan gerakan), "follow-through" (kelanjutan gerakan), "slow in and slow out" (percepatan dan perlambatan gerakan), dan "arcs" (pergerakan dalam jalur melingkar yang alami). Dengan memperhatikan detail-detail ini dan menerapkannya dengan cermat pada setiap frame animasi, animator dapat menciptakan animasi yang memiliki kualitas gerakan yang halus, alami, dan menarik bagi penonton.

2.6 *Frame by frame*

Frame by frame merupakan teknik animasi yang menggunakan susunan beberapa gambar berbeda dalam setiap frame. Animasi frame adalah bentuk animasi yang sangat sederhana. Animasi frame menampilkan susunan gambar yang diatur secara berurutan atau bergantian serta ditunjukkan secara cepat. Pergantian gambar dalam animasi frame diatur dalam satuan fps (frame per second). Dalam sebuah animasi, serangkaian frame dapat bergerak dengan kecepatan sekitar 24

frame per detik. Kecepatan 24 frame per detik ini digunakan karena merupakan ambang batas, kalau kurang dari 24 frame maka gambar yang bergerak terlihat tidak halus. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerak atau bentuk sebuah objek diletakan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan dalam proses pergerakan objek, maka animasi yang dihasilkan semakin halus[11].

Animasi *frame by frame* adalah teknik yang menciptakan ilusi gerakan dengan membuat perubahan bertahap diantara setiap keyframe. Seiring dengan perkembangan zaman, kebutuhan animasi sudah semakin berkembang dari yang awalnya sebagai media hiburan, kini dapat juga menjadi media penyampaian informasi. Animasi *frame by frame* adalah Teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus[12].

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Analisis Sistem

Analisis dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Dalam melakukan pembuatan film ANIMASI CERITA RAKYAT LEGENDA BATU GANTUNG PADA MASYARAKAT SUMATERA UTARA DENGAN METODE *FRAME BY FRAME* ini, penulis akan melakukan analisa terlebih dahulu untuk mengetahui apa yang ingin disampaikan kepada penonton. Dalam melakukan peninjauan lapangan penulis dapat melihat secara langsung kondisi secara detail objek yang akan dimuat dalam pembuatan ANIMASI CERITA RAKYAT LEGENDA BATU GANTUNG pada masyarakat sumatera utara dengan metode *frame by frame* tersebut.

Berikut ini adalah tahapan yang perlu diperhatikan dalam perancangan video cerita rakyat. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *Storyboard*

Agar pesan yang ingin diberikan kepada penonton maka, penulis menuangkan ide dan gagasan kedalam *storyboard*. Dengan ini penulis dapat

menentukan tata letak visual apa saja yang akan masuk dalam sorotan lensa kamera dengan *storyboard* yang dibuat.

2. *Storyboard* Indonesia

3. Pada gambaran awal akan memperlihatkan bendera indonesia.

4. *Storyboard* Pulau Indonesia

5. Pada gambar ini menampilkan pulau-pulau yang tersebar pada Negara indonesia.

6. *Storyboard* Sumatera

7. Pada gambar ini menampilkan sumatera

8. *Storyboard* Sumatera Utara

9. Pada gambar ini menampilkan sumatera utara

10. *Storyboard* Danau Toba

11. Pada gambar ini menampilkan danau toba.

12. *Storyboard* Tulisan Legenda

13. Pada gambar ini menampilkan tulisan legenda.

14. *Storyboard* Batu Gantung

15. Pada gambar ini menjelaskan legenda batu gantung

16. *Storyboard* Keindahan Batu Gantung

17. Pada gambar ini menampilkan keindahan batu gantung

18. *Storyboard* Kisah Legenda Batu Gantung

19. Pada gambar ini menampilkan kisah legenda batu gantung

20. *Storyboard* Nilai Budaya Batu Gantung

21. Pada gambar ini menampilkan nilai budaya batu gantung

22. *Storyboard* Nilai Moral Batu Gantung

23. Pada gambar ini menampilkan nilai moral batu gantung

3.2 Perancangan

Dalam pembuatan karya ini, penulis melakukan tiga tahapan kerja, yaitu pra- produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dalam tahap pra-produksi penulis membuat naskah cerita, sketsa *storyboard*, dan *animationtest*. Lalu pada tahap produksi dilakukan final *animation*, *coloring*, dan *compositing*. Dan terakhir, pada tahap pasca- produksi dilakukan sedikit penambahan *visualeffect* dan *mastering*. Agar perancangan video berjalan dengan baik dapat di lihat pada tahapan tahapan perancangan video berikut ini yaitu :

1. Pra Produksi

Pada tahap ini akan dijabarkan persiapan apa-apa saja yang diperlukan sebelum melakukan perancangan pembuatan film ANIMASI CERITA RAKYAT LEGENDA BATU GANTUNG pada masyarakat sumatera utara menggunakan metode *frame by frame* ini agar dapat berjalan sesuai konsep. Untuk lebih lengkapnya praproduksi dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Ide atau Gagasan

video ini bertema pengetahuan, dengan tujuan agar dapat membuat pembuatan film ANIMASI CERITA RAKYAT LEGENDA BATU GANTUNG pada masyarakat sumatera utara menggunakan metode *frame by frame*. Ide dan gagasan yang ada penulis tuangkan kedalam *storyboard* yang telah dibahas pada tahap analisis sebelumnya.

b. Menyiapkan Peralatan

Untuk mendapatkan hasil yang baik maka diperlukan peralatan yang sesuai dengan kebutuhan perancangan animasi. Peralatan dalam perancangan video seperti:

1) Perangkat keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang dimaksud adalah perangkat yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi 2D. Perangkat keras yang digunakan penulis adalah Hardware komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a) Processor Intel i3-3217U
- b) NVIDIA GeForce GT720M 2.0 GB
- c) RAM 16 GB
- d) Hardisk 6 GB

2) Perangkat lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang dimaksud adalah menyediakan *software–software* yang dibutuhkan dan di install pada komputer yang akan digunakan. Adapun *Software* yang penulis gunakan untuk pembuatan animasi ini adalah:

- a) *Software* Adobe Animate.

24. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap selanjutnya dari tahap pra produksi. tahap ini dilakukan perancangan gambar dengan ide dan konsep yang sudah dirancang sebelumnya. Kemudian dilakukan proses perancangan gambar baik visual maupun audio. Perancangan gambar disesuaikan berdasarkan titik tempat yang telah ditentukan sebelumnya agar sesuai dan menghasilkan

gambar yang berkualitas. Pada tahap ini juga ketetapan waktu pada rencana awal pengambilan harus lah tepat, agar sesuai dengan waktu yang dijadwalkan.

25. Pasca Produksi

Proses pasca produksi ialah salah satu tahap dari proses pembuatan video. Tahap ini dilakukan setelah tahap produksi video selesai dilakukan. Pada tahap ini terdapat beberapa aktivitas seperti pengeditan video, pemberian efek khusus, pengkoreksian warna, pemberian suara dan musik latar, hingga penambahan animasi. Berikut merupakan tahapan-tahapan dalam proses pasca produksi yaitu Editing Secara sederhana, proses editing merupakan usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan video menjadi lebih menarik. Dalam kegiatan ini, Penulis akan merekonstruksi potongan-potongan gambar yang telah selesai diambil sebelumnya.

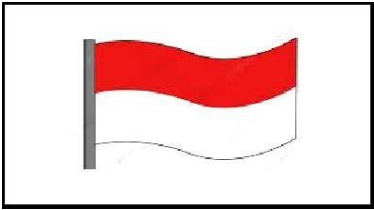
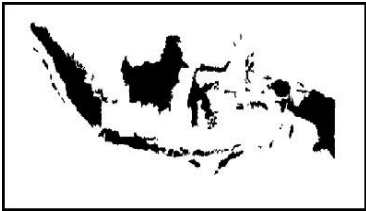
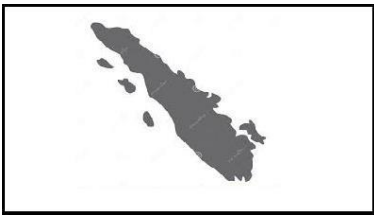
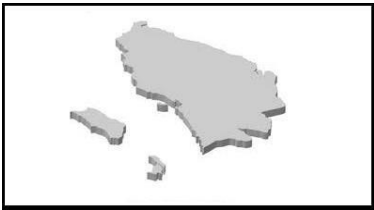
3.2.1 *StroyBoard*

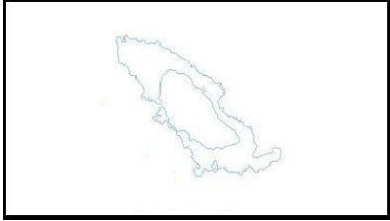
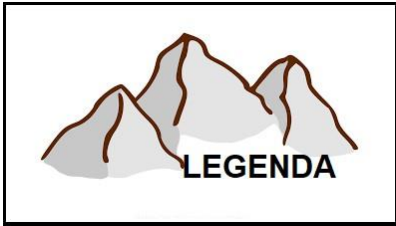
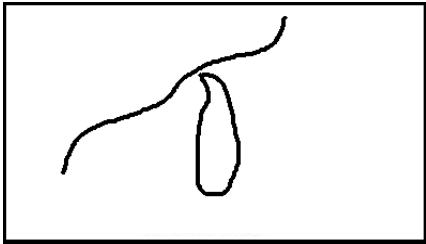
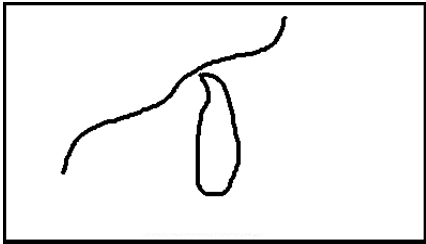
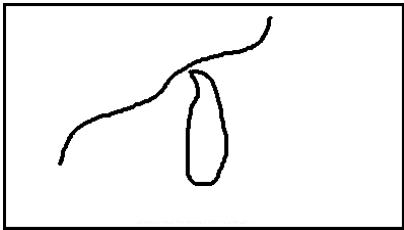
Sketsa *storyboard* dibuat untuk menentukan *timing* dan apa yang akan terjadi pada tiap adegan sehingga mempermudah penulis untuk membuat rangkaian ceritanya. sebuah desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat. Dengan pembuatan *storyboard* sendiri, maka pembuat cerita atau naskah dapat menyampaikan pesan atau ide dengan lebih mudah kepada orang lain.

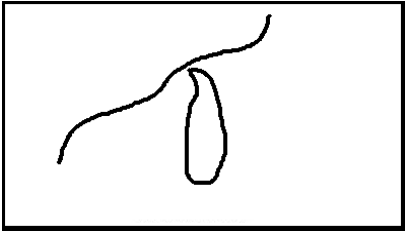
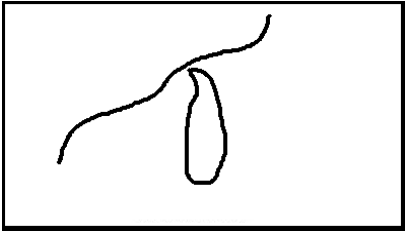
Dengan membuat cerita yang tersusun rapi, maka penonton dapat menangkap maksud dan tujuan dari cerita tersebut. Sehingga pesan dari *contentcreator* tersebut dapat tersampaikan dan dapat mempengaruhi orang tersebut

sesuai dengan naskah yang dibuat. Berikut *storyboard* yang dibuat penulis Untuk skripsi yang berjudul **“PEMBUATAN FILM ANIMASI CERITA RAKYAT BATU GANTUNG PADA MASYARAKAT SUMATERA UTARA MENGGUNAKAN METODE *FRAME BY FRAME*”**.

Tabel 3.1 Tabel Story Board

No	Scene	Judul	Alur Cerita
1	Pembuka 	Indonesia	Pada gambaran awal akan memperlihatkan bendera indonesia
2	Scene 1 	Pulau Indonesia	Pada gambar ini menampilkan pulau-pulau indonesia
3	Scene 2 	Sumatera	Pada gambar ini menampilkan pulau sumatera.
4	Scene 3 	Sumatera Utara	Pada gambar ini menampilkan sumatera utara

5	Scene 4 	Danau Toba	Pada gambar ini menampilkan danau toba
6	Scene 5 	Legenda	Pada gambar ini menampilkan legenda dan pengertian.
7	Scene 6 	Batu Gantung	Pada gambar ini menjelaskan batu gantung secara singkat
8	Scene 7 	Keindahan	Pada gambar ini menjelaskan keindahan batu gantung
9	Scene 8 	Kisah Legenda	Pada gambar ini menjelaskan kisah legenda batu gantung

10	Scene 9		Nilai Budaya Pada gambar ini menjelaskan nilai budaya batu gantung
11	Scene 10		Nilai Moral Pada gambar ini menjelaskan nilai moral batu gantung

3.2.2 Karakter Animasi

Adapun karakter yang dirancang untuk animasi batu gantung dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2. Karakter Animasi

Gambar	Nama Karakter	Penjelasan
	Seruni	Seorang wanita yang berubah menjadi batu gantung menurut cerita legenda

	Pacar Seruni(Sitoki)	Seorang Pemuda yang menjadi pujaan hati seruni
	Ibu Seruni	Ibu dari seruni yang melarang romansa percintaan antara seruni dengan pacarnya.
	Ayah Seruni	Ayah dari seruni yang bekerja sebagai petani dan menjodohkan seruni kepada orang lain karena terlilit utang.
	Warga	Warga-warga yang terdapat pada cerita legenda batu gantung

	Batu Gantung	Wujud Batu Gantung saat seruni menjadi batu.
---	--------------	--

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pada tahap ini, penulis akan mempersembahkan hasil video yang telah diproduksi, disajikan secara rinci mengikuti setiap adegan sesuai dengan storyboard. Untuk menciptakan video berkualitas tinggi yang layak dipublikasikan, penulis memerlukan waktu mulai dari Desember 2023. Proses ini dimulai dengan penentuan ide dan konsep, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan karakter. Berikut adalah visualisasi setiap adegan dalam ANIMASI CERITA RAKYAT LEGENDA BATU GANTUNG PADA MASYARAKAT SUMATERA UTARA DENGAN METODE *FRAME BY FRAME*

4.1.1 Tampilan Pembuka

Pembukaan video ini menampilkan sebuah buku dongeng yang perlahan terbuka, mengisyaratkan dimulainya cerita rakyat "Batu Gantung". Adegan pembuka ini, dapat dilihat pada Gambar 4.1 di bawah ini, mengundang penonton untuk memasuki dunia magis dan penuh cerita yang akan segera terungkap.



Gambar 4.1 Tampilan Pembuka

4.1.2 Scene 1

Pada detik 00.03 s.d 00.06 memperlihatkan peta negara tempat berlangsungnya cerita, adegan pertama ini membawa penonton ke latar cerita. Berikut Scene 1 ini dapat dilihat pada Gambar 4.2 di bawah ini.



Gambar 4.2 Scene 1

4.1.3 Scene 2

Pada detik 00.06-00.12 memperlihatkan peta Sumatera Utara dan Danau Toba ditampilkan, menyoroti letak provinsi asal cerita rakyat tersebut. Adegan ini

memberikan penonton gambaran visual yang kaya tentang lokasi geografis cerita.

Scene 2 ini dapat dilihat pada Gambar 4.3 di bawah ini.



Gambar 4.3 Scene 2

4.1.4 Scene 3

Pada detik 00.28-00.32 menceritakan adegan tempat tinggal Seruni, berada di tengah masyarakat yang konservatif, adat dan budaya yang mendalam, memperlihatkan lingkungan tempat Seruni menjalani kehidupannya. Berikut Scene 3 ini yang dapat dilihat pada Gambar 4.4 dan Gambar 4.5 dibawah ini.



Gambar 4.4 Scene 3



Gambar 4.5 Scene 3

4.1.5 Scene 4

Pada detik 00.34-00.35 menceritakan seorang gadis yang penuh dengan cinta, telah menjalin hubungan romantis dengan seorang pemuda yang dicintainya. Berikut Scene 4 ini dapat dilihat pada Gambar 4.6 di bawah ini.



Gambar 4.6 Scene 4

4.1.6 Scene 5

Pada detik 00.38-00.47 menceritakan tentang takdir berkata lain, meskipun seruni telah menjalani ikatan cinta dengan seorang pemuda yang disayangnya, ayah dan ibunya menjodohkan seruni dengan seorang pria yang mereka pilih. keputusan ini menjadi pukulan bagi seruni. Berikut Scene 5 ini dapat dilihat pada Gambar 4.7 dan Gambar 4.8 dibawah ini.



Gambar 4.7 Scene 5



Gambar 4.8 Scene 5

4.1.7 Scene 6

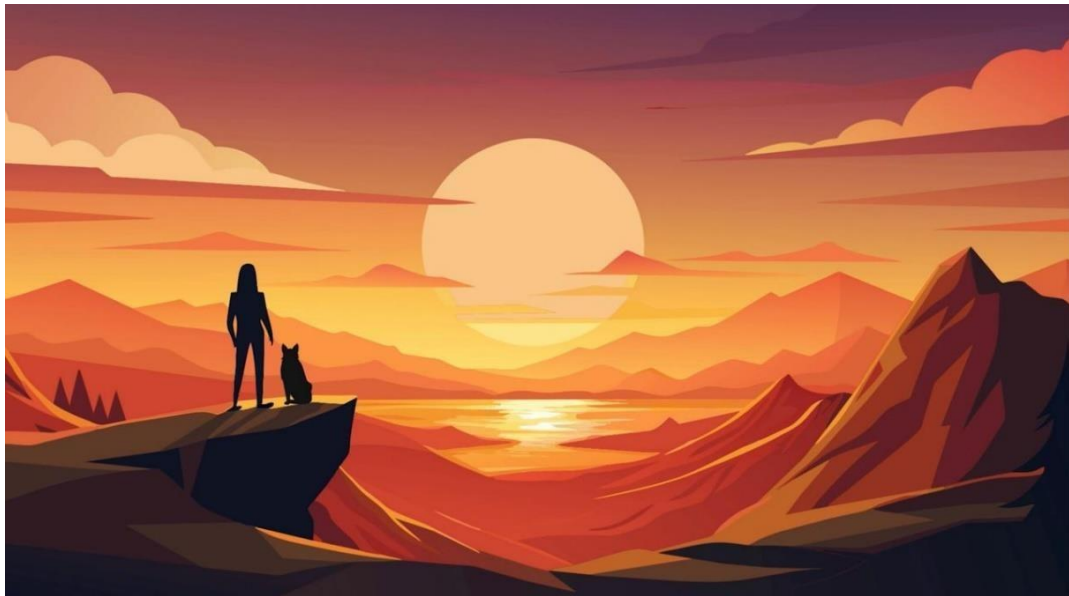
Pada detik 01.00-01.08 menceritakan tentang setelah mendengar kabar perjodohan tersebut, gelisah menyelinap ke dalam hati Seruni. Ditengah-tengah kebingungan, Seruni memutuskan untuk mengambil waktu untuk dirinya sendiri. Ditemani oleh anjing kesayangannya yang setia, bernama Toki, ia memilih untuk berjalan sendirian. Langkah-langkahnya yang perlahan membawa perasaan kebingungan dan keputusasaan yang menciptakan ketenangan dalam keheningan senja. Berikut Scene 6 ini dapat dilihat pada Gambar 4.9 dibawah ini.



Gambar 4.9 Scene 6

4.1.8 Scene 7

Pada detik 01.05-01.19, menceritakan tentang Seruni terus berjalan tanpa henti, merenungkan nasibnya yang kini terasa begitu berat. Namun, takdir berkata lain ketika ia tiba-tiba tergelincir ke dalam sebuah lubang besar yang tersembunyi di tengah jalanan. Berikut Scene 7 ini dapat dilihat pada Gambar 4.10 dan Gambar 4.11 dibawah ini.



Gambar 4.10 Scene 7



Gambar 4.11 Scene 8

4.1.9 Scene 8

Pada detik 01.21-01.27, menceritakan momen genting, Toki, sang anjing kesayangan Seruni, dengan cepat bereaksi. Tanpa ragu, ia menggonggong dengan keras, mencoba menarik perhatian orang-orang di sekitarnya untuk memberikan pertolongan pada Seruni yang terjatuh ke dalam lubang. Panggilan kerasnya memecah keheningan senja, berharap agar ada yang mendengar dan datang untuk

memberikan pertolongan pada sahabat manusianya. Berikut Scene 8 ini dapat dilihat pada Gambar 4.12 dibawah ini.



Gambar 4.12 Scene 8

4.1.10 Scene 9

Pada detik 01.31-01.45, menceritakan tentang sungguh malang, tidak ada yang merespons jeritan Toki. Dengan putus asa, Seruni mencoba memanggil pertolongan dengan keras. Namun, dalam keadaan terdesak, sesuatu yang tak terduga terjadi, dinding-dinding bebatuan mulai bergerak, menutupi lubang tempat Seruni terjatuh dan merenggutnya dari pandangan dunia di luar. Berikut Scene 9 ini dapat dilihat pada Gambar 4.13, Gambar 4.14, Gambar 4.15 dan Gambar 4.16 dibawah ini.



Gambar 4.13 Scene 9



Gambar 4.14 Scene 9



Gambar 4.15 Scene 9



Gambar 4.16 Scene 9

4.1.11 Scene 10

Pada detik 01.51-01.58, sebuah gempa besar mengguncang bumi, menciptakan kekacauan yang mengerikan di sekitar Seruni. Sisi daerah sekitarnya runtuh, menghempaskan debu dan asap ke udara. Ketika kekacauan mereda, hanya ada satu hal yang tersisa, sebuah batu besar yang menjulang tinggi di atas. Batu itu berdiri tegak, menjadi saksi bisu dari malapetaka yang baru saja terjadi, sementara semuanya menjadi sunyi dalam keheningan yang menakutkan. Berikut Scene 10 ini dapat dilihat pada Gambar 4.17 dibawah ini.



Gambar 4.17 Scene 10

4.1.12 Scene 11

Pada detik 02.06-02.10, menceritakan batu yang menjulang tinggi di atas Danau Toba memiliki bentuk yang menakjubkan. Bagian-bagian dari batu tersebut mulai terbentuk, membentuk menyerupai sosok manusia yang kokoh dan megah. Sosok itu menjulang tinggi di atas danau, memberikan aura misterius. Berikut Scene 11 ini dapat dilihat pada Gambar 4.18 dibawah ini.



Gambar 4.18 Scene 11

4.1.13 Scene 12

Pada detik 02.27-02.34, menceritakan tentang sejak saat itu, kisah tentang Batu Gantung menjadi sebuah legenda yang terus beredar dari mulut ke mulut. Setiap orang di sekitar Danau Toba memperbincangkan keajaiban batu tersebut, menceritakan kisah Seruni yang tragis dan perubahan yang ajaib yang terjadi padanya. Legenda ini menyebar ke berbagai penjuru, menarik minat orang-orang dari jauh untuk mendengar dan menyaksikan sendiri keajaiban Batu Gantung yang misterius itu. Berikut Scene 12 ini dapat dilihat pada Gambar 4.19 dan Gambar 4.20 dibawah ini.



Gambar 4.19 Scene 12



Gambar 4.20 Scene 20

4.1.14 Scene 13

Pada detik 02.35-02.36, video ditutup dengan menampilkan sebuah buku dongeng yang perlahan-lahan tertutup, memberikan isyarat bahwa kisah rakyat "Batu Gantung" telah selesai. Dengan demikian, petualangan Seruni dan misteri Batu Gantung merangkum keseluruhan narasi, sementara buku itu menjadi simbol

penutupan halaman pada sebuah kisah yang telah terungkap. Berikut Scene 13 ini dapat dilihat pada Gambar 4.21 dibawah ini.



Gambar 4.21 Scene 13

4.2 Pembahasan

Setelah merancang dan membuat video berjudul ANIMASI CERITA RAKYAT LEGENDA BATU GANTUNG PADA MASYARAKAT SUMATERA UTARA DENGAN *METODE FRAME BY FRAME*, penulis akan membahas hasil dari penelitian ini. Video tersebut memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, antara lain:

Kelebihan:

1. Visual background lebih baik karena menerapkan kualitas dengan format HD 1080
2. Menggunakan Voice dari hasil AI yang memanfaatkan kecanggihan teknologi saat ini
3. Menerapkan cerita rakyat yang familiar di kalangan masyarakat dengan tampilan animasi

4. Ringkasan cerita yang mencakup keseluruhan kisah yang dapat dengan mudah dipahami

Kekurangan:

1. Terbatasnya tools yang dapat digunakan di aplikasi adobe animate, asset karakter (ekspresi dan posture karakter) masih berkendala di beberapa scene.
2. Beberapa scene yang sulit disatukan agar terlihat lebih sesuai dengan cerita aslinya
3. File yang berat dengan rendering yang memakai penyimpanan internal

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, berikut adalah kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian tentang pembuatan animasi cerita rakyat Legenda Batu Gantung Pada masyarakat sumatera utara menggunakan metode *frame by frame*:

1. Animasi cerita rakyat Legenda Batu Gantung pada masyarakat sumatera utara menggunakan metode *frame by frame* ini dibuat berdasarkan model *storytelling* yang kuat, menggabungkan elemen-elemen visual dan naratif dengan baik untuk menciptakan pengalaman yang mendalam bagi penonton.
2. Dalam video ini, cerita rakyat tersebut ditampilkan dengan cara yang lebih menarik daripada sekadar mendengarkan cerita dari mulut ke mulut. Penggunaan animasi dan visualisasi membawa cerita menjadi lebih hidup dan mudah dipahami.
3. Video ini dirancang untuk membantu memperkenalkan dan memperluas pemahaman tentang kekayaan budaya dan warisan cerita rakyat dari Sumatera Utara kepada khalayak yang lebih luas.

5.1 Saran

Dari kesimpulan yang telah dibuat, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan agar penelitian dan pengembangan cerita rakyat "Batu Gantung" ini dapat lebih baik di masa mendatang:

1. Melakukan penelitian lebih lanjut tentang asal-usul cerita rakyat "Batu Gantung" serta mendalaminya dengan menggali cerita-cerita terkait dan sumber-sumber sejarah yang relevan.
2. Melibatkan lebih banyak pihak terkait, seperti para ahli budaya dan tokoh masyarakat setempat, untuk mendapatkan perspektif yang lebih kaya dan mendalam tentang nilai-nilai dan makna cerita rakyat ini.
3. Mengembangkan strategi pemasaran dan distribusi yang lebih luas untuk video animasi ini, sehingga dapat diakses oleh lebih banyak orang dan memperluas pemahaman tentang kekayaan budaya Sumatera Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Batubara and N. Nurizzati, “Struktur Dan Fungsi Sosial Cerita Rakyat Legenda Asal Usul Kampung Batunabontar,” *J. Bhs. dan Sastra*, vol. 8, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.24036/81088680.
- [2] L. Lizawati, “Cerita Rakyat Sebagai Sarana Pendidikan Karakter dalam Membangun Generasi Literat,” *SeBaSa*, vol. 1, no. 1, p. 19, 2018, doi: 10.29408/sbs.v1i1.795.
- [3] L. TURNIP, “Nilai Moral Dalam Legenda Batu Gantung Sastra Lisan Batak Toba,” *Artik. Penelit.*, pp. 1–17, 2019.
- [4] A. S. Kurniawan and Asman, “Cerita Rakyat Sebagai Fragmentaris Sastra Anak Dan Kesesuaiannya Dengan Perkembangan Anak,” *Semin. Nas. Bhs. dan Sastra*, vol. 3, pp. 914–925, 2019.
- [5] M. Mawar Kembaren, A. Azharie Nasution, and M. Husnan Lubis, “Cerita Rakyat Melayu Sumatra Utara Berupa Mitos dan Legenda Dalam Membentuk kearifan Lokal Masyarakat,” *Rumpun J. Persurat. Melayu*, vol. 8, no. 1, pp. 1–12, 2020, [Online]. Available: <http://rumpunjurnal.com/jurnal/index.php/rumpun/article/view/117>
- [6] M. I. Saputra, “Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Keuangan Berbasis Website Di Politeknik Belitung,” 2023.
- [7] M. R. Maulani and R. Nursolihah, “Rancang Bangun Sistem Informasi Inventori Furniture Menggunakan Metode Mark Up Pricing Pada Toko XYZ,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 24–31, 2022.
- [8] A. Ridwansyah *et al.*, “Analisis Dan Perancangan Website Penerimaan Beasiswa Untuk Pesantren Berbasis Mvc,” *J. Inform. Terpadu*, vol. 9, no. 1, pp. 45–51, 2023, [Online]. Available: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- [9] I. M. R. Arta Jaya, I. G. M. Darmawiguna, and M. W. A. Kesiman, “Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi ‘ Sejarah Perang Jagaraga ,”

- Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 3, pp. 222–231, 2020.
- [10] E. Tarsinih, “Kajian Terhadap Nilai-Nilai Sosial Dalam Kumpulan Cerpen ‘Rumah Malam Di Mata Ibu’ Karya Alex R. Nainggolan Sebagai Alternatif Bahan Ajar,” *Bahtera Indones. J. Penelit. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 3, no. 2, pp. 70–81, 2018, doi: 10.31943/bi.v3i2.18.
- [11] N. P. D. Yasa and I. G. A. S. Anggara, “Teknik Animasi Frame by Frame pada Karakter Ikan Badut dalam ‘Game Edukasi: Petualangan Ikan Badut,’” *J. Desain*, vol. 9, no. 2, p. 244, 2022, doi: 10.30998/jd.v9i2.11482.
- [12] N. B. Sulaeman and A. Bastian, “Pembuatan Animasi 2 Dimensi 'Waspada SMS Penipuan' Menggunakan Teknik Frame by Frame,” *Pros. 13th Ind. Res. Work. Natl. Semin.*, pp. 658–664, 2022.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

Nama : SHINTIA
Tempat, Tanggal Lahir : 09 Juli 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Buddha
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl taman platina lor III no 64j, titipapan
No. Telp / HP. : 089503237769
E-Mail : Shintia.lim0906@gmail.com

PENDIDIKAN

1. Tahun 2006-2008	: TK.Dr.Wahidin Sudirohusodo
2. Tahun 2008-2014	: SD.Dr.Wahidin Sudirohusodo
3. Tahun 2014-2017	: SMP.Dr.Wahidin Sudirohusodo
4. Tahun 2017-2020	: SMA.Dr.Wahidin Sudirohusodo
5. Tahun 2020-Sekarang	: Kuliah STMIK TIME

PENDIDIKAN NON FORMAL

1. Tahun 2013-2017 : Pendidikan Bahasa Inggris di XYZ
CENTRAL MULTIPLE INTELLIGENCE

Demikianlah daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggung jawabkan.

Hormat Saya,



SHINTIA

SURAT KEPUTUSAN
NO. 142/SK/P1/STMIKTIME/XII/2023

Tentang
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK TIME

1. **Membaca** : a. Hasil pemeriksaan berkas dan kelengkapan mahasiswa.
b. Presentasi Proposal Judul Skripsi mahasiswa tertanggal 09 Oktober – 18 Desember 2023.
2. **Mengingat** : a. Kurikulum Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Time Program Studi Sistem Informasi
b. Penyesuaian teknis pelaksanaan Skripsi Program Studi Sistem Informasi.
3. **Menimbang** : Bahwa skripsi mahasiswa merupakan wujud aplikasi kristalisasi sikap kemampuan dan ketrampilan mahasiswa/i dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari dibangku kuliah, serta skripsi merupakan salah satu mata kuliah yang memiliki bobot 6 SKS, maka dipandang perlu untuk menetapkan Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II Skripsi.

4. **Menetapkan** :
Pertama :

Mengangkat Saudara :

Pembimbing I	Jackri Hendrik, S.T., M.Kom
Pembimbing II	Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M

Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi atas :

2045015	Shintia	Sistem Informasi
---------	---------	------------------

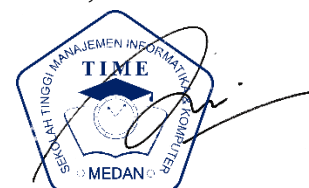
Dengan Judul Skripsi :

Animasi Cerita Rakyat Legenda Batu Gantung Pada Masyarakat Sumatera Utara Menggunakan Metode Frame By Frame

Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Time

- Kedua : Apabila terdapat kekeliruan di kemudian hari tentang penetapan Dosen Pembimbing Skripsi ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan 07 Desember 2023.

Ditetapkan di
Medan, 07 Desember 2023



Hendri, M. Kom
Pembantu Ketua I STMIK TIME



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : SHINTIA
NIM : 2045015
JUDUL SKRIPSI : PEMBUATAN FILM ANIMASI CERITA RAKYAT BERUPA LEGENDA PADA MASYARAKAT SUMATERA UTARA MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME
NAMA DOSEN : Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M
DOSEN PEMBIMBING : ☐ I (SATU) ☒ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
03 Maret 2024	Bab 1 Acc (Pertemuan offline)	
03 Maret 2024	Revisi Bab 2, Penambahan tentang smooth	
20 April 2024	Bab 2 Acc	
20 April 2024	Bab 3 Acc	
02 Juli 2024	Bab 4 & 5 ACC (Pertemuan offline)	
02 Juli 2024	Revisi Typo Penulisan dan Penambahan Create by shintia	
02 Juli 2024	Jurnal (Pertemuan offline)	
02 Juli 2024	Acc Jurnal dengan note : Revisi Peletakan spasi	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukkan ke dosen pembimbing tiap bimbingan
3. Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing
4. Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan, 02 Juni 2024

Dosen Pembimbing,



Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M

Mahasiswa,

SHINTIA



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : SHINTIA
NIM : 2045015
JUDUL SKRIPSI : PEMBUATAN FILM ANIMASI CERITA RAKYAT BERUPA LEGENDA PADA MASYARAKAT SUMATERA UTARA MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME
NAMA DOSEN : Jackry Hendrik, ST., M.Kom
DOSEN PEMBIMBING : ☒ I (SATU) ☐ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
12 Januari 2024	Revisi Daftar isi, Tujuan, Manfaat dan table	
22 Januari 2024	Bab 1 acc	
29 Januari 2024	Revisi Halaman dan daftar isi judul	
5 Februari 2024	Revisi Daftar isi	
5 Februari 2024	Bab 2 Acc	
26 Februari 2024	Revisi penulisan pada halaman 29	
28 Februari 2024	Revisi Penulisan huruf kecil dan besar	
28 Februari 2024	Bab 3 Acc	
24 juni 2024	Bab 4 & 5 Acc	
2 juli 2024	Jurnal ACC dengan note : Jurnal Revisi Penulisan typo dibagian nama & email	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukkan ke dosen pembimbing tiap bimbingan
3. Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing
4. Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan, 02 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Jackri Hendrik, ST., M.Kom

Mahasiswa,

SHINTIA