

**PERANCANGAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT “ASAL
USUL DANAU TOBA” MENGGUNAKAN METODE
*TWEEN MOTION***

SKRIPSI

Oleh:

JEFRY WILLIM

NIM.2044027



**JENJANG PENDIDIKAN STRATA-1
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK TIME
MEDAN
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT “ASAL
USUL DANAU TOBA” MENGGUNAKAN METODE
*TWEEN MOTION***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapat Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Teknik Informatika

Oleh :

JEFRY WILLIM
NIM.2044027

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



Hendri, M.Kom

Dosen Pembimbing II



Satriya Miharja, M.Kom.

Medan, 27 Juli 2024

Diketahui dan Disahkan Oleh :

Ketua STMIK TIME

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

Ketua Program Studi



Robet. M.Kom

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 : **Jefry Willim**
NIM : **2044027**
Program Studi : Teknik Informatika
Angkatan : 2020
Judul Skripsi : Perancangan Animasi 2D Cerita Rakyat “Asal Usul Danau
Toba” Menggunakan Metode Tween Motion

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, 27 Juli 2023

yang membuat pernyataan



Jefry Willim

Diketahui oleh,



Hendri, M.Kom

Pembantu Ketua I STMIK TIME

ABSTRAK

Indonesia, dengan kekayaan adat istiadat, agama, ras, dan suku yang beragam, memiliki cerita rakyat sebagai salah satu aset budaya yang penting. Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang penuh dengan nilai-nilai kearifan lokal, ajaran kebijaksanaan, dan moral, yang perlu dilestarikan sebagai pedoman perilaku. Namun, dengan kemajuan zaman dan teknologi, cerita rakyat seringkali terlupakan karena metode penyampaian yang klasik seperti buku dan ceramah yang cenderung monoton. Selain itu, orisinalitas cerita sering kali diragukan akibat penyampaian yang kurang sesuai. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan teknologi multimedia animasi untuk menyajikan cerita rakyat dengan cara yang lebih menarik. Penelitian ini fokus pada perancangan animasi 2D dengan tema “Asal Usul Danau Toba,” salah satu cerita rakyat populer dari Sumatera Utara. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa animasi 2D, seperti yang diterapkan pada cerita rakyat “Timun Mas” dan “Babad Tulungagung,” dapat meningkatkan efektivitas penyampaian dibandingkan metode klasik. Dalam penelitian ini, metode Tween Motion dipilih karena kemampuannya dalam menciptakan animasi yang halus dan alami dengan efisiensi waktu dan sumber daya yang lebih baik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi 2D yang dapat memperkenalkan dan melestarikan cerita rakyat “Asal Usul Danau Toba” dengan cara yang lebih inovatif dan menarik.

Kata kunci: Indonesia, Danau Toba, Animasi.

ABSTRACT

Indonesia, with its rich diversity of customs, religions, races and ethnicities, has folklore as an important cultural asset. Folklore is a cultural heritage full of local wisdom values, wisdom teachings and morals, which need to be preserved as a guide to behavior. However, with the advancement of time and technology, folklore is often forgotten because classical methods of delivery such as books and lectures tend to be monotonous. Apart from that, the originality of the story is often doubted due to inappropriate delivery. To overcome this problem, this research aims to utilize multimedia animation technology to present folklore in a more interesting way. This research focuses on designing 2D animation with the theme "The Origin of Lake Toba," one of the popular folk tales from North Sumatra. Previous research shows that 2D animation, as applied to the folk tales "Timun Mas" and "Babad Tulungagung," can increase the effectiveness of delivery compared to classical methods. In this research, the Tween Motion method was chosen because of its ability to create smooth and natural animations with better time and resource efficiency. Thus, this research aims to design a 2D animation that can introduce and preserve the folklore "The Origin of Lake Toba" in a more innovative and interesting way.

Keywords: Indonesia, Lake Toba, Animation.

KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis ingin mengucapkan puji syukur kepada hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, hikmat, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik tepat pada waktunya.

Skripsi yang berjudul “PERANCANGAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT “ASAL USUL DANAU TOBA” MENGGUNAKAN METODE TWEEN MOTION” ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pendidikan Strata 1 di Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Teknologi Informasi Manajemen dan Edukasi (STMIK TIME) Medan.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Hendri, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I dan sekaligus Pembantu Ketua I Bidang Akademik STMIK TIME Medan yang telah banyak melakukan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penulisan skripsi ini berlangsung.
2. Bapak Satriya Miharja, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak melakukan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penulisan skripsi ini berlangsung.
3. Bapak Simon Kangga Lee, selaku Ketua Yayasan STMIK TIME Medan.
4. Bapak Dr. Edi Wijaya, S.Kom, M.Kom, M.M, selaku Ketua STMIK TIME Medan.
5. Bapak Robet, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK TIME.
6. Seluruh Dosen STMIK TIME Medan yang telah mendidik dan membimbing penulis selama masa perkuliahan
7. Terkhusus dan istimewa kepada orang tua, keluarga dan kekasih yang tercinta yang telah memberikan dukungan baik secara jasmani maupun rohani kepada penulis selama masa perkuliahan.

8. Seluruh teman dan rekan STMIK TIME yang telah membantu penulis dan memberikan dorongan, semangat, kritik dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan yang penulis miliki dan keterbatasan waktu yang digunakan. Maka dari itu, penulis mengharapkan saran, kritikan, dan masukan yang membangun demi perkembangan penelitian selanjutnya. Semoga penulisan skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Medan, Mei 2024

Penulis,

Jefry Willim

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
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 Data	6
1.7 Perancangan <i>Storyboard</i>	6
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Perancangan	9
2.2 Animasi	10
2.3 Cerita Rakyat	13
2.4 Asal Usul Danau Toba	15
2.5 <i>Multimedia</i>	17
2.6 <i>Storyboard</i>	20
2.7 Metode <i>Tween Motion</i>	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Analisis Masalah.....	24
3.1.1 Analisis Proses Yang Berjalan Sesuai di Lapangan	24
3.1.2 Analisis Metode Yang Digunakan.....	25
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	27
3.2 Perancangan <i>Storyboard</i>	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Hasil	52

4.2	Pembahasan.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....		78

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian.....	4
----------------------------------	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Stop-motion Animation</i> [9]	10
Gambar 2.2 <i>Traditional Animation</i> [9]	11
Gambar 2.3 <i>Computer Animation</i> [9].....	12
Gambar 2.4 Perbedaan Animasi 2D dan 3D [9]	13
Gambar 2.5 Contoh <i>Storyboard</i>	21
Gambar 3.1 Contoh Penerapan Metode <i>Tween Motion</i> Membuat Karakter Berjalan dari Kiri ke Kanan	27
Gambar 3.2 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Awal.....	28
Gambar 3.3 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Pengenalan Karakter Toba	29
Gambar 3.4 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Toba ke Tempat Memancing	29
Gambar 3.5 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Toba Berhasil Memancing Ikan Mas	30
Gambar 3.6 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Toba Berjalan Pulang	30
Gambar 3.7 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Toba Berbicara Dalam Hati	31
Gambar 3.8 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Rumah Toba	31
Gambar 3.9 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Toba Sampai di Rumah.....	32
Gambar 3.10 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Cahaya Muncul Ketika Toba Keluar	32
Gambar 3.11 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Toba Terkejut	33
Gambar 3.12 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Sesosok Putri Cantik Muncul.....	33
Gambar 3.13 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Toba Bingung dan Bertanya.....	34
Gambar 3.14 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Putri Cantik Memberikan Penjelasan	34
Gambar 3.15 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Transisi Kehidupan Cinta Toba	35
Gambar 3.16 Rancangan <i>Storyboard Scene Time Skip</i>	35
Gambar 3.17 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Toba Dikaruniai Anak.....	36
Gambar 3.18 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Samosir Tumbuh Besar	36
Gambar 3.19 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Kegelisahan Orang Tua Samosir...	37
Gambar 3.20 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Samosir Sangat Nakal	37
Gambar 3.21 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Di Suatu Hari.....	38

Gambar 3.22 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Ibu Samosir Meminta Tolong	38
Gambar 3.23 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Samosir Marah-Marah	39
Gambar 3.24 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Ibu Samosir Marah.....	39
Gambar 3.25 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Samosir Terpaksa Mengantar Makanan.....	40
Gambar 3.26 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Matahari Sangat Terik.....	40
Gambar 3.27 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Samosir Kecapekan.....	41
Gambar 3.28 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Samosir Kecapekan.....	41
Gambar 3.29 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Samosir Penasaran	42
Gambar 3.30 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Bekal Makanan.....	42
Gambar 3.31 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Samosir Kekenyanan.....	43
Gambar 3.32 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Samosir Melanjutkan Perjalanan.....	43
Gambar 3.33 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Samosir Bertemu Ayahnya Toba	44
Gambar 3.34 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Toba Mengajak Makan Bersama	45
Gambar 3.35 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Samosir Tampak Panik	45
Gambar 3.36 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Toba Terkejut.....	46
Gambar 3.37 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Toba Marah	46
Gambar 3.38 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Samosir Menangis.....	47
Gambar 3.39 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Samosir Melapor ke Ibunya	47
Gambar 3.40 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Ibu Samosir Marah	48
Gambar 3.41 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Samosir Naik ke Bukit	48
Gambar 3.42 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Ibu Samosir Bercahaya	49
Gambar 3.43 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Ibu Samosir Berubah Menjadi Ikan Mas.....	49
Gambar 3.43 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Terjadi Bencana	50
Gambar 3.45 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> Terbentuknya Danau Toba.....	51
Gambar 4.1 <i>Scene</i> Pengenalan Awal	52
Gambar 4.2 <i>Scene</i> Pengenalan Karakter Toba.....	53
Gambar 4.3 <i>Scene</i> Toba ke Tempat Memancing	53
Gambar 4.4 <i>Scene</i> Toba Berhasil Memancing Ikan Mas.....	54
Gambar 4.5 <i>Scene</i> Toba Berjalan Pulang.....	54
Gambar 4.6 <i>Scene</i> Toba Berbicara Dalam Hati	55

Gambar 4.7 <i>Scene</i> Rumah Toba.....	55
Gambar 4.8 <i>Scene</i> Toba Sampai di Rumah.....	56
Gambar 4.9 <i>Scene</i> Cahaya Muncul Ketika Toba Keluar	56
Gambar 4.10 <i>Scene</i> Toba Terkejut.....	57
Gambar 4.11 <i>Scene</i> Sesosok Putri Cantik Muncul.....	57
Gambar 4.12 <i>Scene</i> Toba Bingung dan Bertanya	58
Gambar 4.13 <i>Scene</i> Putri Cantik Memberikan Penjelasan	58
Gambar 4.14 <i>Scene</i> Transisi Kehidupan Cinta Toba	59
Gambar 4.15 <i>Scene Time Skip</i>	59
Gambar 4.16 <i>Scene</i> Toba Dikaruniai Anak.....	60
Gambar 4.17 <i>Scene</i> Samosir Tumbuh Besar.....	60
Gambar 4.18 <i>Scene</i> Kegelisahan Orang Tua Samosir.....	61
Gambar 4.19 <i>Scene</i> Samosir Sangat Nakal	61
Gambar 4.20 <i>Scene</i> Di Suatu Hari	62
Gambar 4.21 <i>Scene</i> Ibu Samosir Meminta Tolong	62
Gambar 4.22 <i>Scene</i> Samosir Marah-Marah	63
Gambar 4.23 <i>Scene</i> Ibu Samosir Marah.....	63
Gambar 4.24 <i>Scene</i> Samosir Terpaksa Mengantar Makanan.....	64
Gambar 4.25 <i>Scene</i> Matahari Sangat Terik.....	64
Gambar 4.26 <i>Scene</i> Samosir Kecapekan.....	65
Gambar 4.27 <i>Scene</i> Samosir Kecapekan.....	65
Gambar 4.28 <i>Scene</i> Samosir Penasaran	66
Gambar 4.29 <i>Scene</i> Bekal Makanan	66
Gambar 4.30 <i>Scene</i> Samosir Kekenyangkan	67
Gambar 4.31 <i>Scene</i> Samosir Melanjutkan Perjalanan	67
Gambar 4.32 <i>Scene</i> Samosir Bertemu Ayahnya Toba	68
Gambar 4.33 <i>Scene</i> Toba Mengajak Makan Bersama	68
Gambar 4.34 <i>Scene</i> Samosir Tampak Panik	69
Gambar 4.35 <i>Scene</i> Toba Terkejut.....	69
Gambar 4.36 <i>Scene</i> Toba Marah.....	70
Gambar 4.37 <i>Scene</i> Samosir Menangis.....	70
Gambar 4.38 <i>Scene</i> Samosir Melapor ke Ibunya	71

Gambar 4.39 <i>Scene</i> Ibu Samosir Marah.....	71
Gambar 4.40 <i>Scene</i> Samosir Naik ke Bukit	72
Gambar 4.41 <i>Scene</i> Ibu Samosir Bercahaya	72
Gambar 4.42 <i>Scene</i> Ibu Samosir Berubah Menjadi Ikan Mas	73
Gambar 4.43 <i>Scene</i> Terjadi Bencana	73
Gambar 4.44 <i>Scene</i> Terbentuknya Danau Toba.....	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah bangsa yang mempunyai beraneka ragam adat istiadat, agama, ras, dan suku. Salah satu kekayaan daerah yang perlu dilestarikan adalah cerita rakyat. Cerita rakyat tersebar di berbagai tempat dan belum semuanya terdokumentasi secara baik. Padahal cerita rakyat merupakan salah satu sumber kekayaan tradisi lisan yang perlu terus dilestarikan karena merupakan label budaya masyarakat yang penuh dengan nilai-nilai kearifan lokal, ajaran kebijaksanaan, dan nilai-nilai moral. Cerita rakyat adalah warisan budaya berisi nilai-nilai luhur yang diturunkan dari generasi ke generasi dan perlu dilestarikan sebagai pedoman perilaku [1].

Namun dengan semakin berkembangnya zaman dan teknologi, cerita rakyat mulai dilupakan. Hal ini dikarenakan masih banyak ditemukan penyampaian materi cerita rakyat yang disampaikan masih melalui metode klasikal seperti melalui buku ataupun ceramah dari guru sehingga terkadang cara penyampaian tersebut cukup monoton dan cepat membuat bosan. Selain itu seringkali orisinalitas dari cerita rakyat diragukan dikarenakan penyampaian dari sumber-sumber yang kurang sesuai. Sebagai solusi agar dapat mengubah metode klasikal yang digunakan tersebut maka dari itu, dengan adanya perkembangan teknologi dimasukkanlah beberapa media berupa *multimedia* animasi, karena *multimedia* animasi mampu menyampaikan materi secara menarik dengan gambar, musik, suara, dan video [2].

Salah satu cerita rakyat turun temurun di provinsi Sumatera Utara yang cukup populer serta sering dijadikan tempat wisata adalah Danau Toba.

Oleh sebab itu, pada penelitian ini akan dirancang sebuah animasi 2D dengan tema “Asal Usul Danau Toba” untuk memperkenalkan ke wisatawan mengenai cerita rakyat asal usul terbentuknya Danau Toba. Terdapat penelitian terdahulu yang merancang animasi 2D untuk cerita rakyat yaitu penelitian mengenai perancangan animasi 2D “Timun Mas” menggunakan metode *Hybrid Animation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan animasi 2D dalam memperkenalkan cerita rakyat “Timun Mas” terbukti lebih efektif dibandingkan cara klasikal [3]. Penelitian berikutnya yaitu mengenai perancangan animasi 2D “Babad Tulungagung” menggunakan metode *Stop Motion*. Hasil penelitian ini menguraikan bahwa metode *Stop Motion* mampu menciptakan animasi 2D secara cepat dengan hasil yang bagus [4]. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *Tween Motion* dikarenakan metode ini mampu menciptakan animasi yang lebih halus dan alami serta lebih efisien dalam hal waktu dan sumber daya, karena tidak memerlukan setiap *frame* dianimasikan secara manual [5].

Berdasarkan uraian sebelumnya, dilakukan penelitian dengan mengambil judul **“Perancangan Animasi 2D Cerita Rakyat “Asal Usul Danau Toba” Menggunakan Metode *Tween Motion*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai uraian latar belakang masalah tersebut, dirumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara merancang sebuah animasi 2D "Asal Usul Danau Toba" yang dapat menyelesaikan permasalahan terkait cara klasikal penyampaian cerita rakyat ke masyarakat yang kurang efektif serta kurang menjaga orisinalitas cerita?
2. Bagaimana mengimplementasikan metode *Tween Motion* dalam perancangan animasi 2D "Asal Usul Danau Toba"?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini akan dilakukan pembatasan masalah penelitian dengan tujuan agar penelitian dapat diselesaikan tepat pada waktu yang ditentukan antara lain:

1. Informasi cerita rakyat yang dirancang berisikan informasi asal mula cerita hingga Danau Toba terbentuk dengan durasi sekitar 5 menit.
2. Hasil rancangan animasi dalam bentuk video.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang sebuah animasi 2D "Asal Usul Danau Toba" yang dapat menyelesaikan permasalahan terkait cara klasikal penyampaian cerita rakyat ke masyarakat yang kurang efektif serta membosankan.
2. Untuk mengimplementasikan metode *Tween Motion* dalam perancangan animasi 2D "Asal Usul Danau Toba".

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Membantu dalam pelestarian budaya lokal Indonesia, khususnya cerita rakyat "Asal Usul Danau Toba." Dengan menghadirkan cerita ini dalam bentuk

1.5 Metodologi Penelitian

Tahapan-tahapan metodologi penelitian yang akan dilaksanakan pada penelitian ini diuraikan dalam beberapa poin berikut:

1. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian berisikan informasi proses pelaksanaan penelitian mencakup dari awal penelitian hingga penelitian selesai yang dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

[illegible]

Melakukan wawancara secara langsung dengan beberapa budayawan untuk mengumpulkan informasi mengenai cerita rakyat “Asal Usul Danau Toba”

b. Metode Studi Pustaka

Mengumpulkan data-data teori melalui jurnal, media cetak, ataupun sumber-sumber referensi dari internet.

1.6 Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini terbagi menjadi 2 tahapan proses yaitu:

1. Analisis proses yang berjalan sesuai di lapangan yaitu menguraikan proses berjalan yang digunakan dalam penyampaian cerita rakyat serta uraian permasalahannya.
2. Analisis metode yang digunakan yaitu metode *Tween Motion* dengan menguraikan tahapan cara kerja metode ini dalam menciptakan animasi.
3. Analisis kebutuhan non fungsional yaitu menguraikan kebutuhan non fungsional yang diperlukan dalam perancangan animasi.

1.7 Perancangan *Storyboard*

Tahapan perancangan *storyboard* yang dilakukan pada penelitian ini adalah berupa perancangan tampilan *scene* dari cerita rakyat dengan menggunakan *software* Photoshop.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami permasalahan yang dibahas, maka skripsi ini akan disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisikan informasi awal dari penelitian yang akan dilaksanakan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini dibahas mengenai landasan dan kajian teori-teori yang berhubungan dengan judul penulisan skripsi seperti teori mengenai perancangan, animasi, sejarah danau toba, *multimedia*, metode *Tween Motion*, dan metode pendukung lainnya serta penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebelumnya untuk mencari *research gap*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini membahas mengenai tahapan metode penelitian yang dilakukan pada penelitian. Pada bab ini dibagi menjadi 2 pembahasan penting yaitu analisis dan perancangan. Analisis menguraikan secara jelas bagaimana cara penyebaran cerita rakyat “Asal Usul Danau Toba” ke masyarakat dan solusi untuk mengatasi permasalahan pada sistem berjalan serta perancangan menguraikan mengenai perancangan karakter dan *storyboard* cerita.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menguraikan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan animasi dan hasil implementasi yang didapatkan. Pembahasan menguraikan kelebihan dan kekurangan dari animasi cerita rakyat yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisikan mengenai kesimpulan yang didapatkan setelah melakukan penelitian dengan proses analisa terhadap teori dan hasil pengujian. Selain itu juga diberikan saran yang berisikan hal-hal yang belum berhasil diselesaikan sehingga dapat dilanjutkan pada penelitian berikutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

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].

Perancangan sistem merupakan upaya untuk mengonstruksi sebuah sistem yang memberikan kepuasan akan spesifikasi kebutuhan fungsional, memenuhi target, memenuhi kebutuhan secara implisit atau eksplisit dari segi performansi maupun penggunaan sumber daya, kepuasan batasan pada proses desain dari segi biaya, waktu dan perangkat [7].

Perancangan sistem merupakan proses pembuatan skenario atau gambaran rencana elemen-elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan utuh dan berfungsi sebagaimana tujuan mengapa sistem tersebut dibuat [8].

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan perancangan adalah proses yang melibatkan deskripsi, penggambaran, perencanaan, dan pembuatan dari elemen-elemen terpisah dalam satu kesatuan utuh, dengan tujuan menghasilkan sebuah rancang bangun yang baik. Dalam konteks perancangan sistem, tujuannya adalah untuk mengonstruksi sistem yang memenuhi spesifikasi kebutuhan fungsional, target, performansi, penggunaan sumber daya, serta memperhatikan batasan biaya, waktu, dan perangkat. Ini melibatkan pembuatan skenario atau

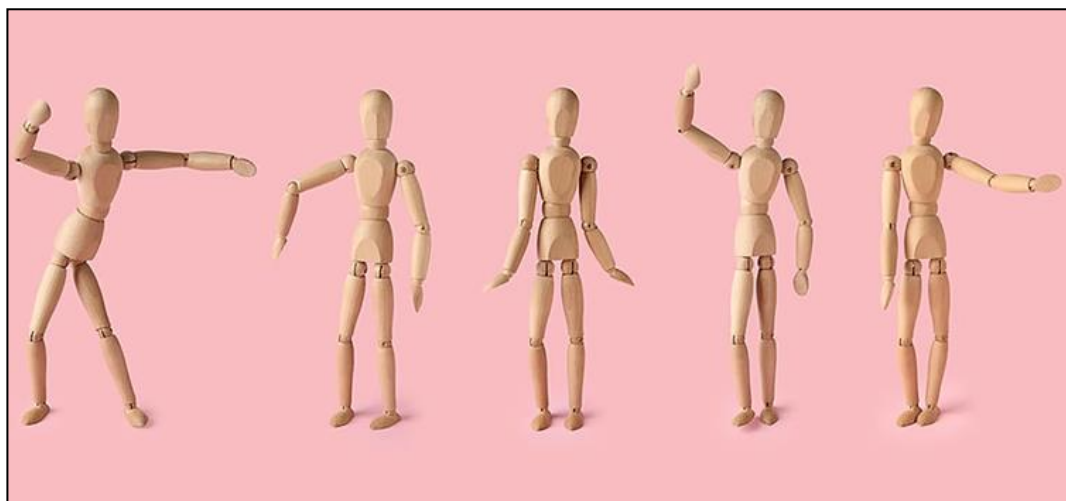
gambaran rencana elemen-elemen terpisah sehingga membentuk satu kesatuan yang berfungsi sesuai dengan tujuan sistem tersebut dibuat.

2.2 Animasi

Animasi adalah media visual/audio visual yang dapat membantu memvisualisasikan konsep atau proses yang sulit untuk dipahami. Animasi adalah gambar yang diatur secara berurutan untuk menciptakan efek gerakan tertentu. Animasi dikategorikan menjadi 2 yaitu [9]:

1. *Stop-motion Animation.*

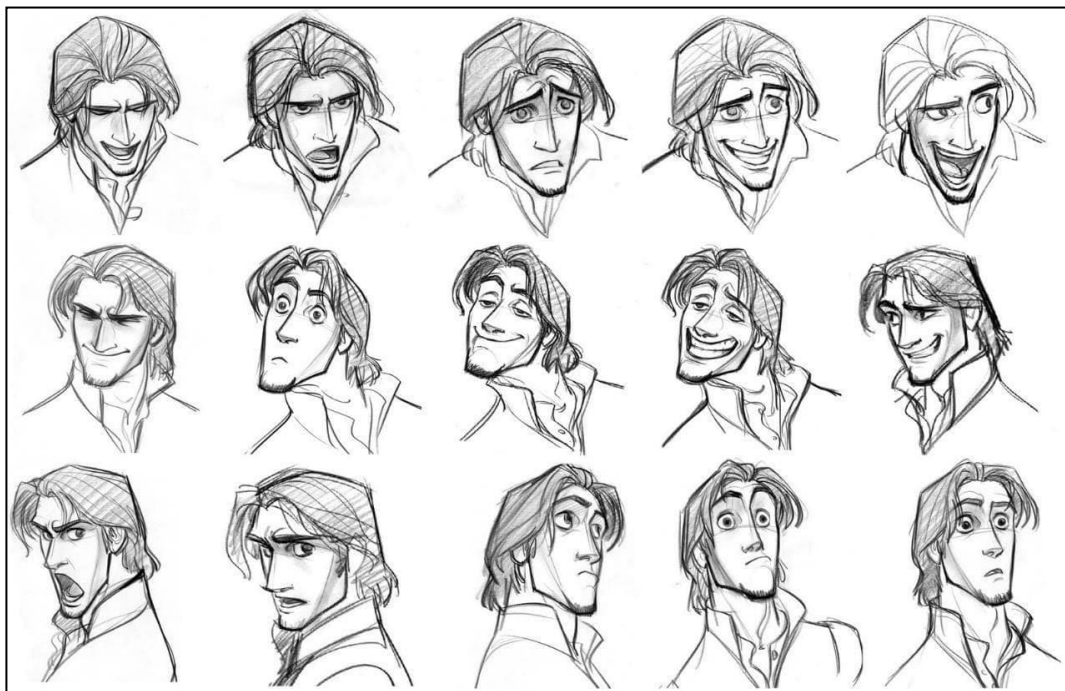
Bisa disebut juga dengan *claymation* karena jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objeknya. Animasi ini dihasilkan dari pengambilan gambar berupa boneka atau yang lainnya, yang digerakkan secara bertahap. Dalam pengerjaannya, teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. Salah satu contoh *stop-motion animation* adalah *Chicken Run* karya Nick Parks.



Gambar 2.1 Contoh *Stop-motion Animation* [9]

2. *Traditional Animation.*

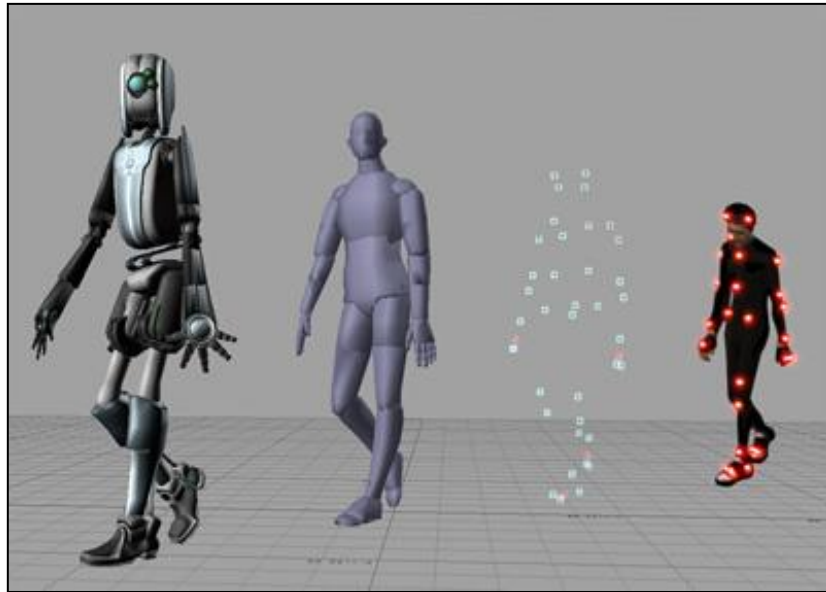
Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Sering disebut juga dengan *cell animation* karena pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip dengan transparansi OHP. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap gerakan dari objek digambar satu persatu di atas *cell*.



Gambar 2.2 *Traditional Animation* [9]

3. *Computer Animation.*

Secara keseluruhan animasi ini dikerjakan dengan bantuan komputer, mulai dari pembuatan karakter, pengaturan gerakan objek dan kamera, pemberian suara, dan *special effect*. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan menjadi mungkin dan lebih mudah. Namun, animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan *software* yang digunakan.



Gambar 2.3 Computer Animation [9]

Selain itu, berdasarkan jenis dimensi, animasi dibagi menjadi 2 kelompok dimensi antara lain [9]:

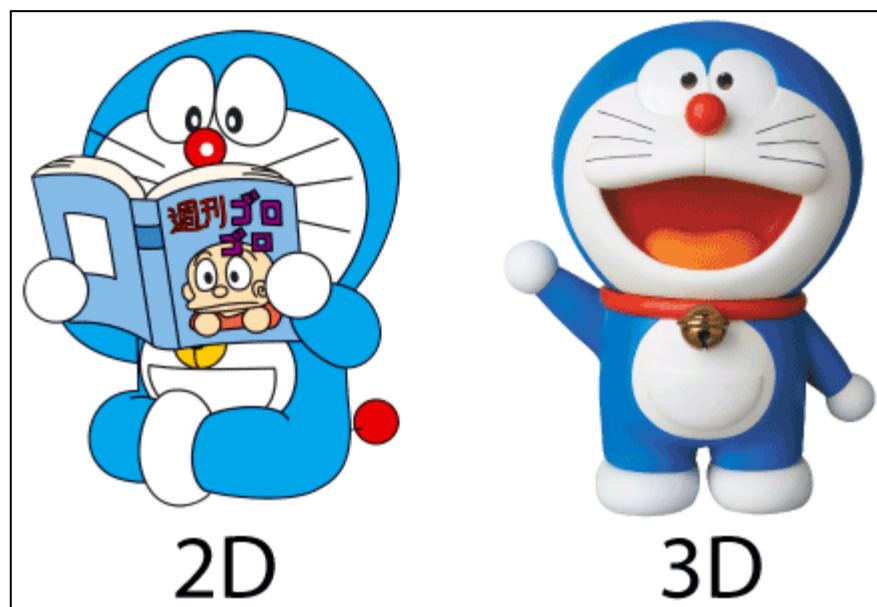
1. Animasi 2D.

Animasi 2D adalah jenis animasi dalam bentuk dua dimensi, artinya animator 2D membuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi dan menghidupkannya dengan gerakan. Jenis animasi ini dianggap sebagai bentuk animasi tradisional dengan ciri karakter polos, tidak bervolume, dan hanya bergerak ke atas, bawah, kiri dan kanan. Contoh animasi 2D ditemukan pada serial kartun yang sering Anda tonton semasa kecil, seperti kartun Mickey Mouse, Tom & Jerry, Doraemon, atau Spongebob Squarepants.

2. Animasi 3D.

Animasi 3D adalah seni untuk menciptakan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Melalui manipulasi objek atau model 3D dalam sebuah software untuk mengolah dan membuat animasi, *animator* mengurutkan gambar yang akan memberikan ilusi gerakan. Animasi 3D akan terlihat sangat

realistis dan semua prosesnya dilakukan di komputer. Proses membuat animasi 3D umumnya dapat dibagi ke tiga tahap, yaitu *modelling*, *layout and animation*, dan *rendering*. *Modelling* adalah proses pembuatan objek 3D dalam suatu adegan di komputer. *Layout and animation* yaitu proses memposisikan objek dan membuat objek 3D bergerak. Kemudian proses selanjutnya adalah *rendering*, yaitu mengolah semua data di proses sebelumnya ke dalam suatu hasil akhir.



Gambar 2.4 Perbedaan Animasi 2D dan 3D [9]

2.3 Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah sebuah cerita yang menjelaskan kebudayaan rakyat secara turun-temurun dalam bentuk lisan dengan tujuan memberikan pesan moral. Cerita rakyat merupakan bagian dari sastra tradisional. Cerita rakyat merupakan sebuah sejarah yang dimiliki rakyat Indonesia. Biasanya cerita rakyat mempunyai latar cerita yang menjelaskan asal muasal suatu tempat. Cerita rakyat merupakan sesuatu hal yang kehadirannya memiliki nilai antara hubungan sosial sesama

makhluk hidup. Cerita rakyat biasanya berisi hal-hal yang berhubungan dengan bahasa daerah, kebudayaan, tingkah laku yang menunjukkan nilai-nilai daerah dalam kehidupan bermasyarakat [10].

Cerita rakyat memberikan manfaat dalam kehidupan bermasyarakat yang setiap alurnya memiliki kandungan sebagai hiburan dan pesan moral yang dijadikan pelajaran dalam kehidupan. Cerita rakyat juga bisa dijadikan sebagai media dalam komunikasi yang bermanfaat memberikan nilai-nilai pendidikan bagi peserta didik secara tidak langsung saat mengenalkan sebuah cerita rakyat. Dengan adanya sebuah cerita rakyat bukan hanya sebagai sarana memperkenalkan tradisi pada setiap daerah, akan tetapi kita juga dapat mengetahui setiap kehidupan secara mendalam mengenai asal-usul, pengenalan kehidupan terdahulu, adat istiadat daerah, hubungan kekerabatan tiap masyarakat dan memperkenalkan tradisi dalam setiap kelompok daerah yang diceritakan secara turun-temurun [10].

Dari beberapa penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa cerita rakyat merupakan salah satu bentuk lisan dari zaman dahulu yang dijelaskan secara turun-temurun, tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga memberikan pengajaran yang dapat diajarkan kepada siswa. Melalui tokoh-tokoh dalam cerita dapat tersampaikan sikap, perilaku, dan perkataan para tokoh yang mencerminkan etika dan moral yang bermanfaat bagi dunia pendidikan [10].

Terdapat beberapa jenis cerita rakyat antara lain [10]:

1. Mitos (mite).

Mitos atau mite dapat dipahami sebagai sebuah cerita prosa rakyat yang diyakini kebenarannya setelah empu dari masyarakat tersebut mengakui kesuciannya. Mitos atau mite sendiri merupakan cerita yang tokoh utamanya

adalah dewa atau makhluk setengah dewa. Mitos ini sendiri diceritakan di dunia lain dan terjadi di masa lampau atau dapat dikatakan bukan di dunia saat ini.

2. Legenda.

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang memiliki ciri-ciri yang hampir sama seperti mite. Legenda sendiri dapat diartikan sebagai sebuah cerita yang dianggap benar-benar terjadi, tetapi, cerita legenda tidak dianggap suci. Tokoh dalam legenda merupakan manusia, namun tidak jarang pula dianugerahi kekuatan yang luar biasa dan kerap kali dibantu makhluk ajaib. Untuk tempat terjadinya legenda adalah dunia yang dikenal sekarang ini dan tidak terjadi dalam waktu yang sangat lama, sehingga ada bukti khususnya.

3. Dongeng.

Dongeng sendiri memiliki definisi sebagai cerita rakyat berbentuk prosa yang dianggap benar-benar oleh para penyair atau peneritanya. Cerita yang terjadi pada dongen tidak memiliki keterkaitan waktu maupun tempat dengan dunia sekarang ini.

2.4 Asal Usul Danau Toba

Danau Toba letaknya berada di tengah provinsi Sumatera Utara. Danau ini awalnya merupakan kawah vulkanik, terjadi karena hasil letusan supervulkan dari Gunung Toba yang sangat dahsyat berkekuatan *Vulcanic Explotion Index* (VEI) 8 sekitar 74.000 tahun yang lalu. Saat terjadinya erupsi gunung api purba Toba melontarkan sebanyak 2.800 km kubik material vulkanik dan abunya menyebar hingga sejauh 9.000 km. Letusan supervulkan ini telah menyebabkan kepunahan

massal makhluk hidup di Bumi. Hujan abu vulkanik menyebar ke seluruh dunia seperti Selatan Afrika dan India yang mengubah iklim dan menurunkan suhu bumi. Danau Toba memiliki ukuran panjang 100 kilometer dan lebar 30 kilometer serta titik terdalamnya mencapai lebih dari 505 meter menjadikan Danau Toba sebagai danau vulkanik terbesar di dunia dan danau terbesar di Indonesia [11].

Selain terbentuk secara geologis, Danau Toba memiliki legenda berdasarkan cerita dari masyarakat lokal. Legenda ini merupakan cerita turun temurun yang dipercayai oleh masyarakat Batak, suku yang mendiami daerah sekitar Danau Toba. Berdasarkan legendanya Danau Toba mengisahkan seorang pemuda bernama Toba yang bekerja sebagai petani dan pemancing ikan di sungai. Saat itu Toba sedang memancing dan mendapatkan seekor ikan emas berukuran besar. Sisik ikan emas tersebut terlihat berkilauan dan cantik membuat Toba untuk memeliharanya. Suatu hari, ternyata ikan emas tersebut menjelma menjadi wanita yang berparas cantik. Toba pun memutuskan untuk menikahnya dan mereka berjanji untuk menjaga rahasia dari mana asal usul istrinya itu [11].

Setelah menikah, mereka diberkahi seorang anak laki-laki yang diberi nama Samosir. Suatu hari, ketika Samosir mengantarkan makan siang untuk ayahnya di kebun, ia merasa lapar dan memakan makanan tersebut. Sang ayah marah karena makanan yang dibawakan telah habis dimakan oleh putranya. Dalam amarahnya, Toba murka dan mengucapkan bahwa Samosir adalah Anak Ikan. Tak berselang lama, hujan deras mengguyur desa mereka hingga seluruh wilayah direndam banjir yang dahsyat, membentuk sebuah danau yang sekarang dikenal sebagai Danau Toba. Di tengah danau terdapat pulau besar yang dinamakan Pulau Samosir [11].

2.5 *Multimedia*

Istilah *multimedia* pertama kali digunakan pada tahun 1960-an untuk menggambarkan penggunaan lebih dari satu media dalam presentasi atau komunikasi. Pada awalnya, *multimedia* digunakan untuk menggambarkan penggunaan film, slide, teks, dan suara dalam sebuah presentasi. Kata "multimedia" berasal dari dua kata dalam bahasa Latin, yaitu "multi", yang berarti banyak, dan "media", yang berarti media. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan istilah multimedia sebagai berbagai jenis sarana; penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks [12].

Berangkat dari istilah multimedia maka terdapat beberapa unsur umum pembentuk multimedia. Berikut adalah beberapa unsur yang dimaksud yaitu [12]:

1. Teks.

Teks adalah kata-kata tertulis atau tulisan yang digunakan untuk memberikan informasi atau pesan tertentu. Teks biasanya digunakan dalam bentuk judul, subjudul, teks dalam presentasi, atau dalam bentuk artikel pada website. Teks dapat dikatakan sebagai unsur utama yang harus ada pada multimedia sama halnya dengan gambar. Teks dapat berbentuk sebagai teks yang dinarasikan atau teks yang ditulis (cetak). Fungsi teks dalam multimedia yaitu memberikan informasi tentang topik yang dibahas. Teks juga dapat berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman. Selain itu, teks juga dapat memberikan kemudahan pada aksesibilitas saat menggunakan *multimedia*.

2. Gambar.

Gambar adalah tiruan dari benda nyata atau hasil dari imajinasi yang dibuat dengan alat tulis pada suatu media. Gambar adalah bagian dari media grafis. Media pembelajaran grafis dapat juga disebut dengan media pembelajaran dua dimensi. Media pembelajaran grafis adalah alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang didapat melalui indra penglihatan atau pendengaran, kemudian disajikan kembali secara grafis. Jenis media grafis dalam bentuk gambar dalam pengertian ini adalah lukisan, sketsa, kaligrafi, komik, ilustrasi, karikatur, bahkan foto adalah bagian dari gambar. Gambar, grafik, ilustrasi, atau foto yang digunakan berfungsi untuk memberikan visualisasi atau ilustrasi tentang topik tertentu. Gambar dapat digunakan dalam bentuk statis atau bergerak. Selain itu, gambar juga dapat membantu dalam menjelaskan konsep secara lebih jelas dan kompleks jika dibanding penjelasan melalui teks.

3. Audio.

Audio merupakan bahan pembelajaran yang disampaikan lewat rekaman atau informasi yang dapat diterima dengan indra pendengaran. Audio adalah suara atau rekaman audio yang digunakan untuk memberikan informasi, nada, atau efek suara dalam presentasi atau video. Audio dalam *multimedia* dapat memberikan informasi tambahan tentang tema yang dibahas. Selain itu audio juga dapat berfungsi untuk memberikan instruksi tambahan serta memberikan pengalaman multimedia secara keseluruhan. Pengalaman itu dapat berupa suara alam untuk menambah konsentrasi atau pengalaman nyata, atau efek suara untuk memeriahkan *multimedia*.

4. Video.

Video adalah bentuk informasi yang terdiri dari gambar bergerak yang dapat terdiri dari suara atau tanpa suara. Informasi berupa video dapat berupa rekaman gambar bergerak. Video adalah rekaman gerakan visual yang dapat digunakan untuk memberikan visualisasi atau ilustrasi tentang topik tertentu. Video dapat berupa animasi atau rekaman langsung. Penggunaan video dalam media pembelajaran dapat mengoptimalkan jalannya kegiatan pembelajaran, seperti yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian dengan menggunakan *Video Scribe*. Video merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah *multimedia*. Video dapat memberikan fungsi sebagai konten visual yang jelas dan tentunya lebih menarik dari gambar biasa. Fungsi lain dari video dapat menjelaskan informasi kompleks, yang tidak maksimal jika dijelaskan menggunakan gambar atau audio. Selain itu audio juga dapat menambah daya tarik visual pengguna *multimedia*.

5. Animasi.

Animasi adalah media visual/audio visual yang dapat membantu memvisualisasikan konsep atau proses yang sulit untuk dipahami. Animasi adalah gambar yang diatur secara berurutan untuk menciptakan efek gerakan tertentu. Animasi sering digunakan dalam bentuk kartun atau dalam pengembangan gim. Animasi dalam *multimedia* memiliki fungsi yang tidak kalah penting. Animasi dapat menjelaskan suatu konsep yang kompleks sehingga pengguna dapat lebih mudah untuk memahami suatu topik. Misalnya menjelaskan proses perubahan atau terjadinya fenomena alam. Selain itu, animasi dapat meningkatkan daya tarik pengguna *multimedia* yang berefek pada peningkatan interaktivitas pengguna *multimedia*.

6. Interaktif.

Unsur terakhir dalam *multimedia* adalah adanya pemicu kegiatan interaktif dalam media tersebut. Interaktif dalam *multimedia* merujuk pada kemampuan pengguna untuk berinteraksi dengan konten *multimedia*. Komponen yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan konten *multimedia*, seperti tombol, hyperlink, atau kontrol media. Fungsi utama dari interaktif dalam *multimedia* adalah memberikan kemudahan dalam hal navigasi. Selain itu, unsur interaktif juga dapat memberikan informasi tambahan yang tidak dapat ditampilkan dalam *multimedia* tersebut.

2.6 *Storyboard*

Storyboard adalah alat pra-visualisasi yang dirancang untuk memberikan serangkaian gambar berurutan bingkai demi bingkai, shot demi shot yang diadaptasi dari terjemahan naskah (skrip). *Storyboard* adalah konsep gambar yang menjelaskan dan menambah narasi naskah dan memungkinkan seluruh tim produksi mengatur semua tindakan rumit yang diperlukan oleh naskah sebelum pembuatan film/animasi yang sebenarnya [12].

Terdapat elemen-elemen konstruktif pada *storyboard* yang berperan penting dalam pembuatan animasi, yaitu [12]:

1. Perspektif.
2. *Blocking dan Point of Interest*.
3. *Framing*.
4. *Direction*.
5. *Angle*.

6. Kreatif dan Komunikatif.

Terdapat 2 tahapan dalam membuat *storyboard* yaitu [12]:

1. Persiapan, mencakup diskusi, penentuan konsep atau ide, riset, membuat karakter berdasarkan cerita yang nantinya dibuat oleh *character development*, dan membuat naskah atau skenario.
2. Menggambar, yang di mana perancang *storyboard* mulai menuangkan isi naskah ke dalam bentuk gambar yang dibuat *per-frame*.



Gambar 2.5 Contoh Storyboard [12]

2.7 Metode Tween Motion

Metode *Tween Motion* adalah animasi yang dipakai untuk memindahkan suatu objek dari satu posisi ke posisi lain dengan batasan *keyframe* tertentu. Metode *Tween Motion* berupa animasi pergerakan dengan cara memberikan perubahan pada objek dengan menentukan posisi awal dan akhir. *Tween Motion* biasanya digunakan

untuk membuat animasi bergerak atau berpindah dari satu tempat ke ke tempat lain. Melalui teknik ini, kita dituntut untuk menentukan posisi awal dan posisi akhir dari objek [13].

Animasi yang dihasilkan menggunakan metode ini adalah gerakan yang halus, perubahan letak, ukuran, rotasi, bentuk maupun warna. Prinsip kerja dari animasi motion tween adalah membuat objek pada frame pertama dan terakhir saja, sedangkan *frame-frame* diantaranya akan dibuat secara otomatis. Beberapa kelebihan dari metode *Tween Motion* termasuk [13]:

1. Kemudahan implementasi.

Tween Motion memungkinkan animator untuk membuat pergerakan yang kompleks dengan lebih mudah dan cepat dibandingkan dengan membuat setiap frame secara manual. Ini menghemat waktu dan tenaga dalam proses pembuatan animasi.

2. Pergerakan yang halus.

Tween Motion menciptakan pergerakan yang halus dan alami, karena interpolasi di antara dua *frame* atau keadaan memastikan transisi yang lancar dari satu posisi atau bentuk ke posisi atau bentuk lainnya.

3. Kontrol lebih besar.

Dengan menggunakan *Tween motion*, animator memiliki kontrol yang lebih besar atas kecepatan, perubahan, dan arah pergerakan objek dalam animasi. Mereka dapat dengan mudah mengatur parameter interpolasi untuk mencapai efek yang diinginkan.

4. Efisiensi dalam penggunaan sumber daya.

Tween Motion memungkinkan penggunaan sumber daya yang lebih efisien dalam animasi komputer, karena hanya perlu menyimpan informasi tentang titik awal dan titik akhir dari pergerakan, bukan setiap *frame* animasi secara terpisah.

5. Meminimalkan *file size*.

Dengan menggunakan *Tween Motion*, *file* animasi cenderung lebih kecil karena hanya perlu menyimpan informasi tentang titik awal dan titik akhir, serta parameter interpolasi, dibandingkan dengan menyimpan setiap *frame* secara terpisah.

6. Fleksibilitas.

Tween Motion dapat diterapkan pada berbagai jenis objek dan dalam berbagai konteks animasi, sehingga memberikan fleksibilitas yang besar bagi animator untuk bereksperimen dan menciptakan efek yang berbeda-beda.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Analisis Masalah

Analisis masalah bertujuan untuk mendalami serta mengidentifikasi secara sistematis berbagai permasalahan yang dihadapi dalam konteks perancangan animasi. Analisis yang mendalam terhadap masalah-masalah yang muncul akan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang tantangan-tantangan yang dihadapi, memungkinkan untuk pengembangan solusi yang lebih efektif dan tepat sasaran. Analisis masalah pada penelitian ini terbagi menjadi 3 yaitu analisis proses yang berjalan sesuai di lapangan, analisis metode yang digunakan, dan analisis kebutuhan non fungsional.

3.1.1 Analisis Proses Yang Berjalan Sesuai di Lapangan

Analisis proses yang berjalan sesuai di lapangan yaitu menguraikan proses berjalan yang digunakan dalam penyampaian cerita rakyat serta uraian permasalahannya. Berikut ini sistem berjalan yang digunakan:

1. Monoton dan Cepat Membosankan.

Metode klasikal cenderung membuat penyampaian cerita menjadi monoton dan cepat membosankan bagi pendengar. Hal ini dapat mengurangi minat dan keterlibatan siswa dalam memahami cerita rakyat yang disampaikan.

2. Kurangnya Orisinalitas.

Terkadang, cerita rakyat yang disampaikan melalui metode klasikal mungkin kehilangan orisinalitasnya karena penyampaian yang tidak sesuai dengan sumber aslinya. Hal ini dapat mengurangi keautentikan dan nilai budaya dari cerita rakyat tersebut.

3. Keterbatasan Sumber.

Penggunaan buku atau sumber lain untuk menyampaikan cerita rakyat juga dapat menjadi permasalahan. Sumber-sumber tersebut mungkin tidak selalu terpercaya atau sesuai dengan budaya lokal di mana cerita rakyat tersebut berasal, sehingga menyebabkan keraguan terhadap keaslian cerita.

4. Kurangnya Keterlibatan Siswa.

Penyampaian cerita rakyat secara klasikal mungkin kurang memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Mereka mungkin tidak merasa terlibat atau memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan cerita secara langsung.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas, mungkin perlu dilakukan penyesuaian dalam metode penyampaian cerita rakyat. Penggunaan teknologi dan pendekatan interaktif melalui pemanfaatan berbasis *multimedia* animasi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap warisan budaya cerita rakyat.

3.1.2 Analisis Metode Yang Digunakan

Analisis metode yang digunakan yaitu metode *Tween Motion* dengan menguraikan tahapan cara kerja metode ini dalam menciptakan animasi. Pada penelitian ini animasi yang akan dikembangkan adalah cerita rakyat mengenai asal

usul munculnya Danau Toba. Berikut ini beberapa langkah pembuatan metode *Tween Motion* terhadap sebuah objek antara lain:

1. Pemilihan Karakter dan Objek.

Pertama-tama, karakter-karakter dan objek-objek yang akan dianimasikan dalam cerita rakyat dipilih dengan cermat. Dalam kasus cerita rakyat mengenai asal usul Danau Toba, karakter-karakter utama seperti manusia, dewa, atau hewan, serta objek-objek seperti gunung atau danau dapat dipilih untuk dianimasikan. Contoh kasus diimplementasikan pada karakter manusia.

2. Penentuan *Frame* Kunci.

Setelah karakter dan objek dipilih, *frame* kunci pertama dan terakhir untuk setiap pergerakan yang diinginkan ditentukan. Misalnya, jika ingin menganimasikan seorang tokoh berjalan dari kiri ke kanan, posisi awal tokoh (*frame* kunci pertama) dan posisi akhir tokoh (*frame* kunci terakhir) ditentukan.

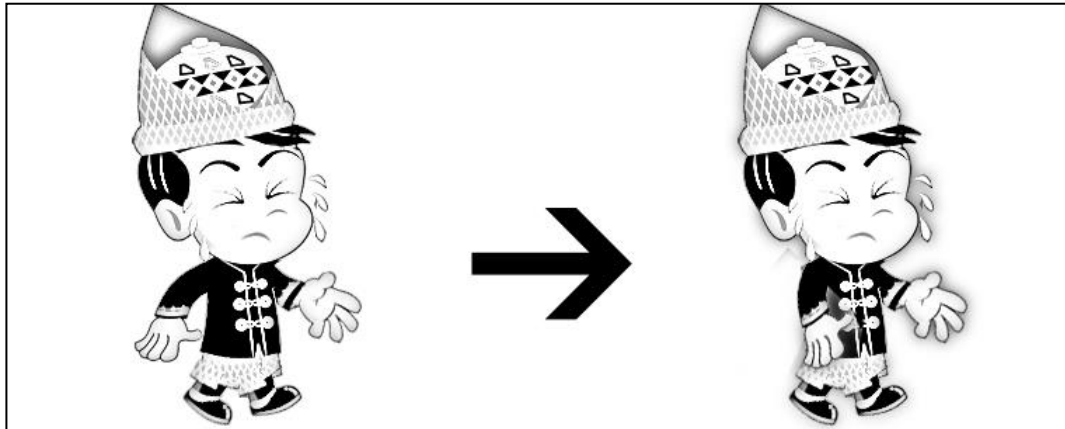
3. Pembuatan *Tween*.

Tween (interpolasi) digunakan untuk menciptakan pergerakan halus antara *frame* kunci pertama dan terakhir. Dalam kasus ini, *Tween Motion* akan menciptakan pergerakan yang halus dan alami bagi karakter tersebut saat berjalan dari kiri ke kanan.

4. Penyesuaian dan *Detailing*.

Setelah *Tween Motion* diterapkan, animasi dapat disesuaikan dan diperinci lebih lanjut sesuai kebutuhan. Ini termasuk penyesuaian kecepatan pergerakan, posisi, dan ekspresi karakter untuk menciptakan hasil animasi yang lebih dinamis dan menarik.

Metode *tween motion* digunakan dalam menggerakkan karakter seperti membuat karakter berjalan dari kiri ke kanan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Contoh Penerapan Metode *Tween Motion* Membuat Karakter Berjalan dari Kiri ke Kanan

3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional adalah sebuah tahap dimana akan dilakukan analisis terhadap sumber daya yang digunakan dalam perancangan video, sehingga dapat ditentukan kompatibilitas video yang dibangun terhadap sumber daya yang ada.

1. Analisis Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan pada perancangan video ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Intel Core i5 5200U
- b. RAM DDR3 8GB
- c. Storage 16 GB
- d. nVidia GeForce GT730 2GB

- e. Perangkat pendukung lainnya.
2. Analisis Perangkat Lunak (*Software*).

Analisis yang telah dilakukan dalam kebutuhan *software* untuk perancangan video ini yaitu:

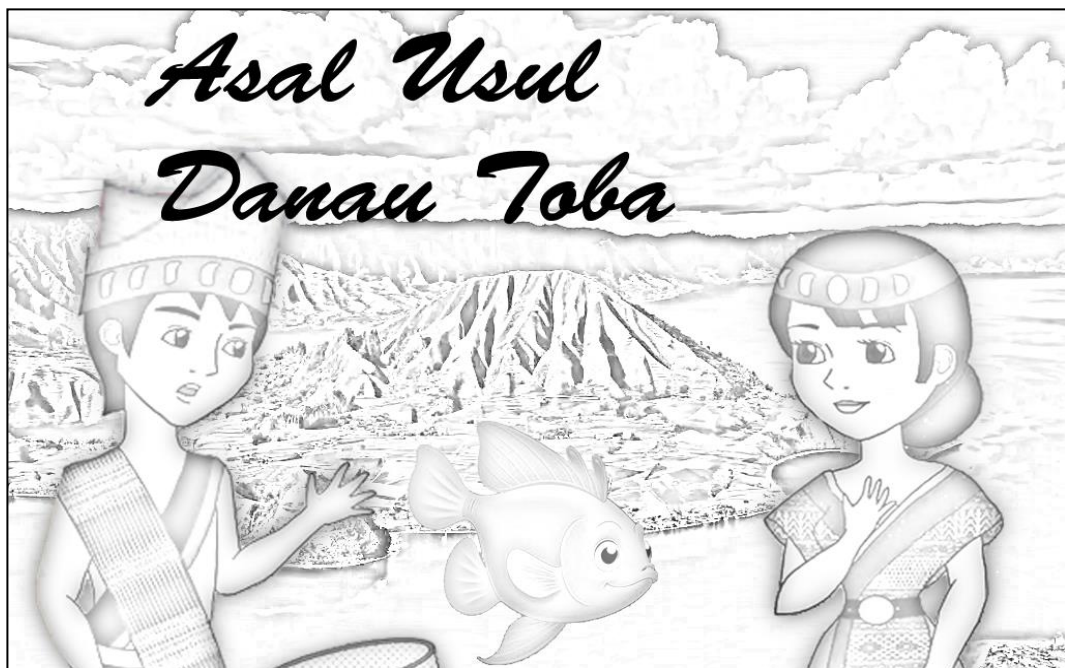
- a. Sistem Operasi Windows 11
- b. Adobe Animate CC 2020.
- c. Adobe Photoshop CC 2020.

3.2 Perancangan *Storyboard*

Pada sub bab ini dilakukan perancangan *storyboard* yang menggambarkan seluruh sketsa-sketsa animasi berjudul “Asal Usul Danau Toba” yang akan dirancang pada penelitian ini. Berikut ini seluruh rancangan *storyboard* yakni:

1. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Awal.

Scene ini berisikan judul animasi beserta karakter-karakter utamanya.



Gambar 3.2 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Awal

2. Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Karakter Toba.

Scene ini mengenalkan karakter Toba secara singkat serta menjelaskan karakter

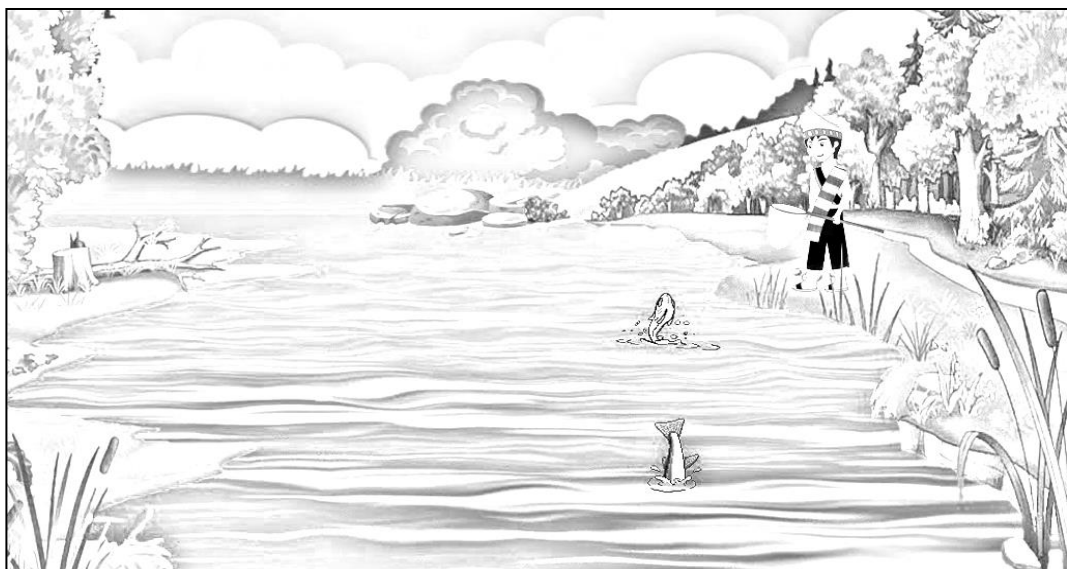
Toba yang hendak pergi memancing untuk mencari makanan.



Gambar 3.3 Rancangan *Storyboard Scene* Pengenalan Karakter Toba

3. Rancangan *Storyboard Scene* Toba Ke Tempat Memancing.

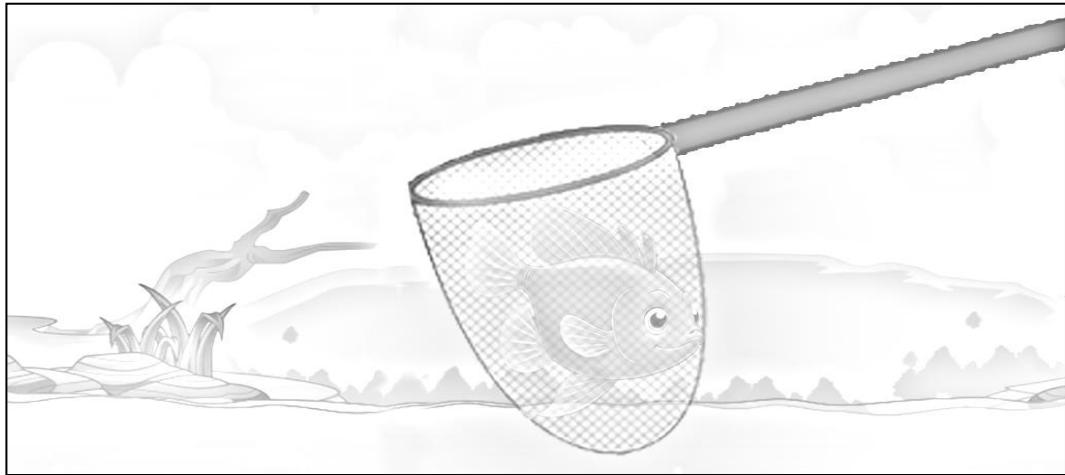
Scene ini menggambarkan karakter Toba yang sudah sampai ke tempat memancing dan mulai memancing ikan.



Gambar 3.4 Rancangan *Storyboard Scene* Toba ke Tempat Memancing

4. Rancangan *Storyboard Scene* Toba Berhasil Memancing Ikan Mas.

Scene ini menggambarkan alat pancingan dari Toba yang berhasil mendapatkan seekor ikan mas.



Gambar 3.5 Rancangan *Storyboard Scene* Toba Berhasil Memancing Ikan Mas

5. Rancangan *Storyboard Scene* Toba Berjalan Pulang.

Scene ini menggambarkan Toba yang bahagia karena mendapatkan ikan dan berjalan pulang.



Gambar 3.6 Rancangan *Storyboard Scene* Toba Berjalan Pulang

6. Rancangan *Storyboard Scene* Toba Berbicara Dalam Hati.

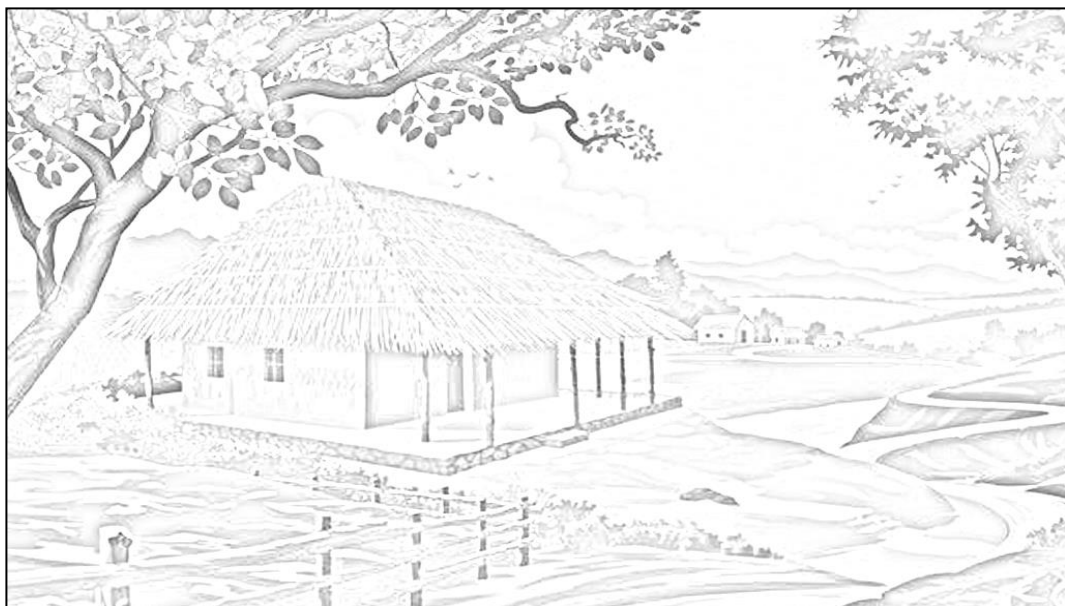
Scene ini menggambarkan Toba yang berbicara dalam hati dan berpikir untuk segera memasak dan menyantap ikan mas yang didapatkan.



Gambar 3.7 Rancangan *Storyboard Scene* Toba Berbicara Dalam Hati

7. Rancangan *Storyboard Scene* Rumah Toba.

Scene ini menggambarkan rumah dari Toba dimana Toba yang sudah sampai.



Gambar 3.8 Rancangan *Storyboard Scene* Rumah Toba

8. Rancangan *Storyboard Scene* Toba Sampai di Rumah.

Scene ini menggambarkan Toba yang meletakkan ikan tangkapannya ke pot ikan serta berencana mencari kayu bakar untuk memasak ikan.



Gambar 3.9 Rancangan *Storyboard Scene* Toba Sampai di Rumah

9. Rancangan *Storyboard Scene* Cahaya Muncul Ketika Toba Keluar.

Scene ini menggambarkan sebuah cahaya misterius yang muncul dari rumah ketika Toba pergi mencari kayu bakar.



Gambar 3.10 Rancangan *Storyboard Scene* Cahaya Muncul Ketika Toba Keluar

10. Rancangan *Storyboard Scene* Toba Terkejut.

Scene ini menggambarkan Toba yang terkejut dikarenakan ikan mas yang ditangkap hilang dan berubah menjadi sebongkah emas di pot tersebut.



Gambar 3.11 Rancangan *Storyboard Scene* Toba Terkejut

11. Rancangan *Storyboard Scene* Sesosok Putri Cantik Muncul.

Scene ini menggambarkan seorang putri cantik yang tiba-tiba muncul dan berbicara ke Toba bahwa dirinya adalah ikan mas tersebut.



Gambar 3.12 Rancangan *Storyboard Scene* Sesosok Putri Cantik Muncul

12. Rancangan *Storyboard Scene* Toba Bingung dan Bertanya.

Scene ini menggambarkan Toba yang tampak bingung dan menanyakan penjelasan ke putri cantik tersebut.



Gambar 3.13 Rancangan *Storyboard Scene* Toba Bingung dan Bertanya

13. Rancangan *Storyboard Scene* Putri Cantik Memberikan Penjelasan.

Scene ini menggambarkan Toba yang sudah mendapatkan penjelasan dari putri cantik dan setuju untuk didampingi putri cantik tersebut.



Gambar 3.14 Rancangan *Storyboard Scene* Putri Cantik Memberikan Penjelasan

14. Rancangan *Storyboard Scene* Transisi Kehidupan Cinta Toba.

Scene ini menggambarkan transisi dalam bentuk *frame* foto yang menjelaskan kehidupan cinta Toba dengan putri cantik.



Gambar 3.15 Rancangan *Storyboard Scene* Transisi Kehidupan Cinta Toba

15. Rancangan *Storyboard Scene* Time Skip.

Scene ini menggambarkan transisi *time skip* hingga 6 tahun.



Gambar 3.16 Rancangan *Storyboard Scene* Time Skip

16. Rancangan *Storyboard Scene* Toba Dikaruni Anak.

Scene ini menggambarkan Toba yang sudah dikarunia seorang anak bernama Samosir.



Gambar 3.17 Rancangan *Storyboard Scene* Toba Dikaruniai Anak

17. Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Tumbuh Besar.

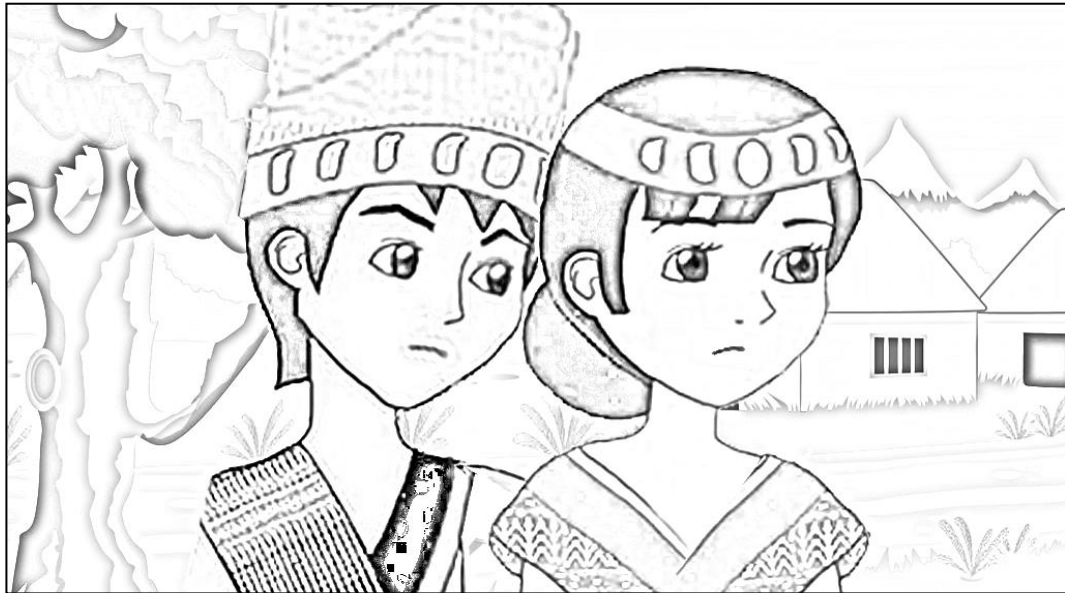
Scene ini menggambarkan Samosir yang sudah tumbuh besar.



Gambar 3.18 Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Tumbuh Besar

18. Rancangan *Storyboard Scene* Kegelisahan Orang Tua Samosir.

Scene ini menggambarkan orang tua Samosir yang tampak stress dan gelisah dikarenakan anaknya tumbuh menjadi anak nakal karena terlalu dimanja.



Gambar 3.19 Rancangan *Storyboard Scene* Kegelisahan Orang Tua Samosir

19. Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Sangat Nakal.

Scene ini menggambarkan Samosir yang sangat nakal dan mengganggu anak orang lain.



Gambar 3.20 Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Sangat Nakal

20. Rancangan *Storyboard Scene* Di Suatu Hari.

Scene ini menggambarkan transisi di suatu hari pada petang hari.



Gambar 3.21 Rancangan *Storyboard Scene* Di Suatu Hari

21. Rancangan *Storyboard Scene* Ibu Samosir Meminta Tolong.

Scene ini menggambarkan ibu Samosir yang meminta tolong kepada Samosir untuk mengantarkan bekal makanan ke ayahnya yaitu Toba.



Gambar 3.22 Rancangan *Storyboard Scene* Ibu Samosir Meminta Tolong

22. Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Marah-Marah.

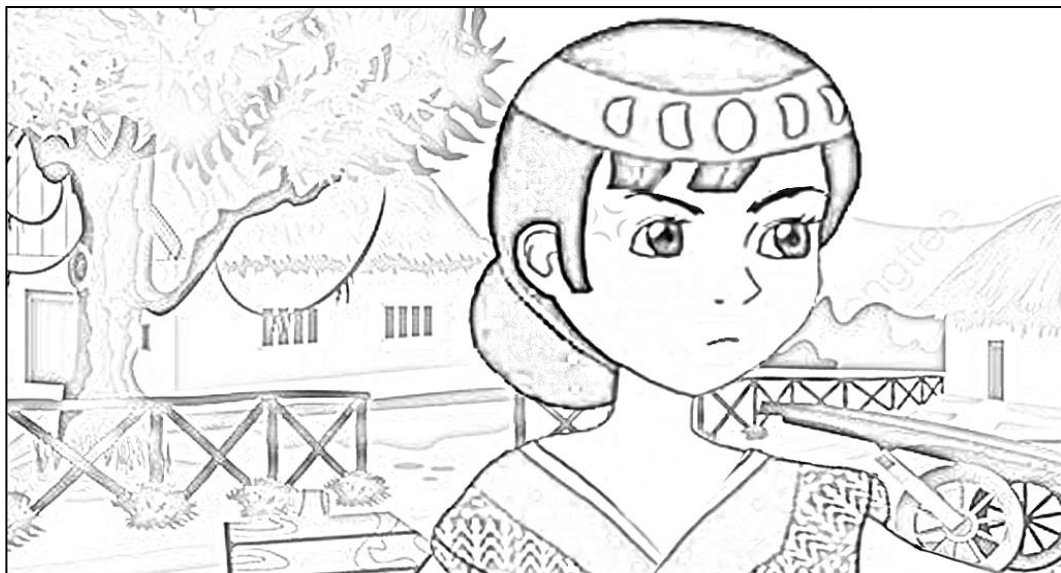
Scene ini menggambarkan Samosir yang malas dan marah serta tidak mau mengantarkan bekal makanan ke ayahnya.



Gambar 3.23 Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Marah-Marah

23. Rancangan *Storyboard Scene* Ibu Samosir Marah.

Scene ini menggambarkan ibu Samosir yang marah dan bersikeras menyuruh Samosir untuk mengantarkan bekal makanan.



Gambar 3.24 Rancangan *Storyboard Scene* Ibu Samosir Marah

24. Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Terpaksa Mengantar Makanan.

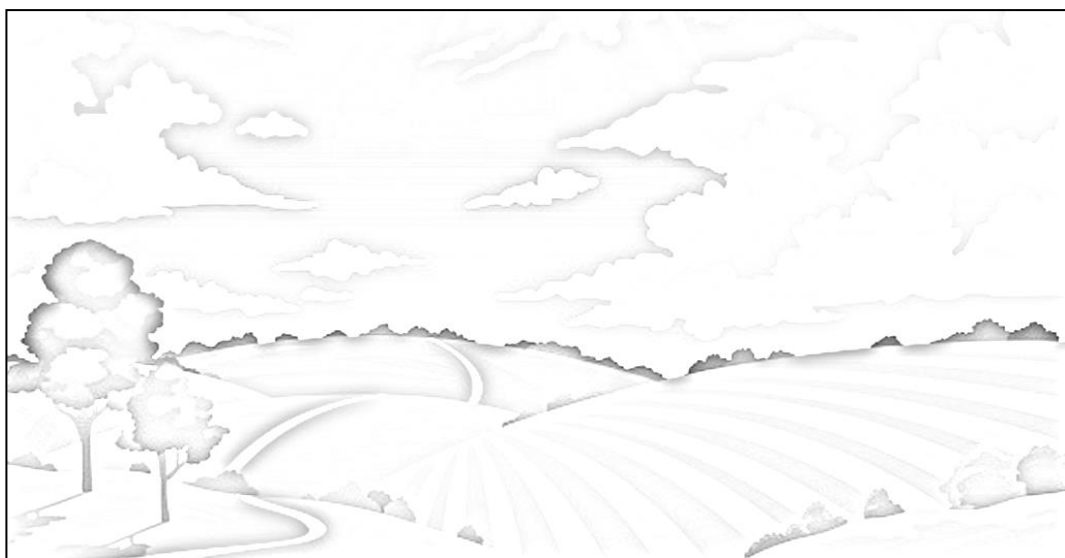
Scene ini menggambarkan Samosir yang terpaksa dengan muka cemberut mengantarkan bekal makanan ayahnya.



Gambar 3.25 Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Terpaksa Mengantar Makanan

25. Rancangan *Storyboard Scene* Matahari Sangat Terik.

Scene ini menggambarkan hari dimana matahari sangat terik.



Gambar 3.26 Rancangan *Storyboard Scene* Matahari Sangat Terik

26. Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Kcapekan.

Scene ini menggambarkan Samosir yang berkeringat dan sangat capek dikarenakan cuaca yang sangat panas.



Gambar 3.27 Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Kcapekan

27. Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Beristirahat Sejenak.

Scene ini menggambarkan Samosir yang capek dan beristirahat sebentar di pohon yang rindang.



Gambar 3.28 Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Kcapekan

28. Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Penasaran.

Scene ini menggambarkan Samosir yang melihat bekal makanan ayahnya dan penasaran dengan isi dari bekal tersebut sehingga membukanya.



Gambar 3.29 Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Penasaran

29. Rancangan *Storyboard Scene* Bekal Makanan.

Scene ini menunjukkan bekal makanan ayahnya serta informasi Samosir yang kelaparan dan memakan bekal makanan ayahnya.



Gambar 3.30 Rancangan *Storyboard Scene* Bekal Makanan

30. Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Kekenyanan.

Scene ini menunjukkan Samosir yang tampak kekenyangan setelah memakan bekal milik ayahnya.



Gambar 3.31 Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Kekenyangan

31. Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Melanjutkan Perjalanan.

Scene ini menunjukkan Samosir yang melanjutkan perjalanan dengan hati yang senang dan sudah tidak capek lagi.



Gambar 3.32 Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Melanjutkan Perjalanan

32. Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Bertemu Ayahnya Toba.

Scene ini menunjukkan Samosir yang sampai di tempat bekerja ayahnya dan bertemu dengan ayahnya.



Gambar 3.33 Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Bertemu Ayahnya Toba

33. Rancangan *Storyboard Scene* Toba Mengajak Makan Bersama.

Scene ini menunjukkan Toba yang mengajak anaknya Samosir untuk makan bersama dengan dirinya.



Gambar 3.34 Rancangan *Storyboard Scene* Toba Mengajak Makan Bersama

34. Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Tampak Panik.

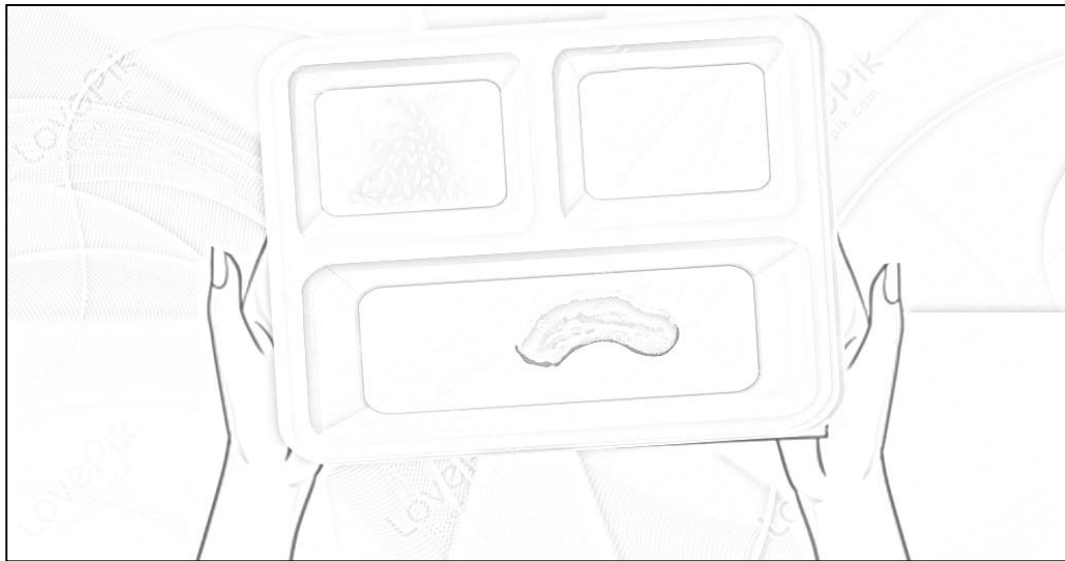
Scene ini menunjukkan Samosir yang tampak panik dan menolak ajakan makan bersama dari ayahnya.



Gambar 3.35 Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Tampak Panik

35. Rancangan *Storyboard Scene* Toba Terkejut.

Scene ini menunjukkan Toba yang terkejut karena kotak makanannya kosong dan hanya sisa sedikit saja dikarenakan sudah dimakan oleh Samosir.



Gambar 3.36 Rancangan *Storyboard Scene* Toba Terkejut

36. Rancangan *Storyboard Scene* Toba Marah.

Scene ini menunjukkan Toba yang marah dan memaki Samosir dengan kata dasar anak ikan.



Gambar 3.37 Rancangan *Storyboard Scene* Toba Marah

37. Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Menangis.

Scene ini menunjukkan Samosir yang menangis dan berlari pulang menemui ibunya.



Gambar 3.38 Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Menangis

38. Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Melapor ke Ibunya.

Scene ini menunjukkan Samosir yang menangis dan melapor ke ibunya bahwa dia dimarahi anak ikan oleh Toba.



Gambar 3.39 Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Melapor ke Ibunya

39. Rancangan *Storyboard Scene* Ibu Samosir Marah.

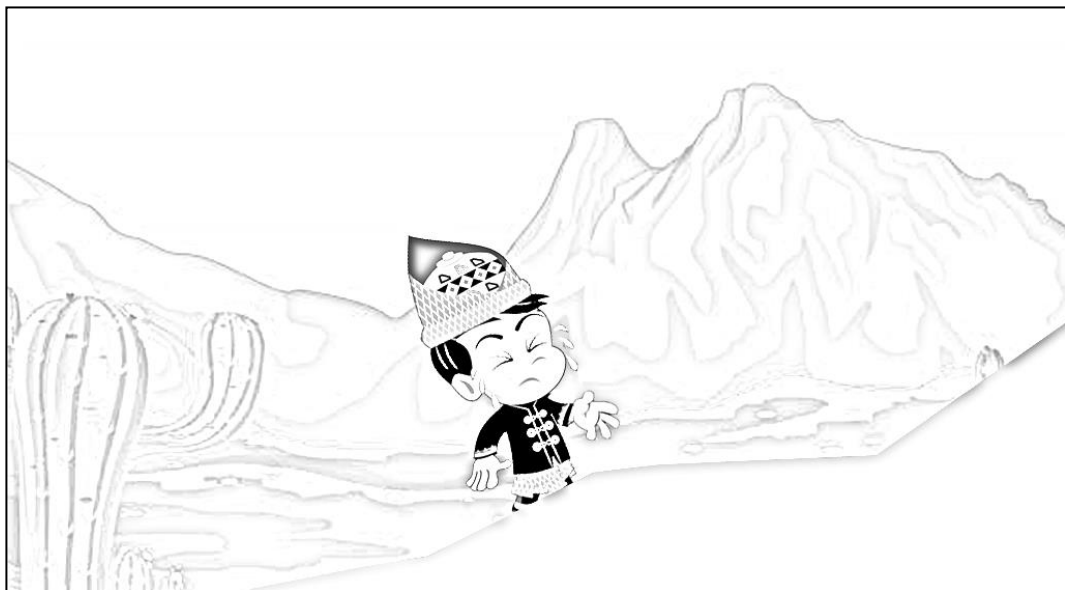
Scene ini menunjukkan ibu Samosir yang marah dan menyuruh anaknya untuk menuju ke bukit.



Gambar 3.40 Rancangan Storyboard *Scene* Ibu Samosir Marah

40. Rancangan *Storyboard Scene* Samosir Naik ke Bukit.

Scene ini menunjukkan Samosir yang berlari menuju ke bukit tinggi yang ditunjuk ibunya.



Gambar 3.41 Rancangan Storyboard *Scene* Samosir Naik ke Bukit

41. Rancangan *Storyboard Scene* Ibu Samosir Bercahaya.

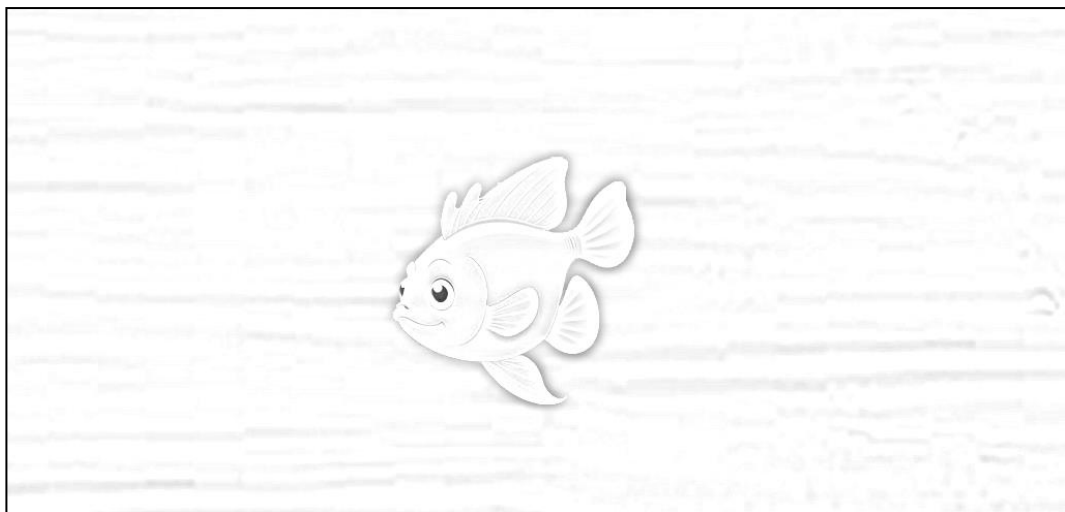
Scene ini menunjukkan ibu samosir yang kembali ke tempat pertama kali dia ditangkap oleh Toba dan mengeluarkan sihirnya.



Gambar 3.42 Rancangan *Storyboard Scene* Ibu Samosir Bercahaya

42. Rancangan *Storyboard Scene* Ibu Samosir Berubah Jadi Ikan Mas.

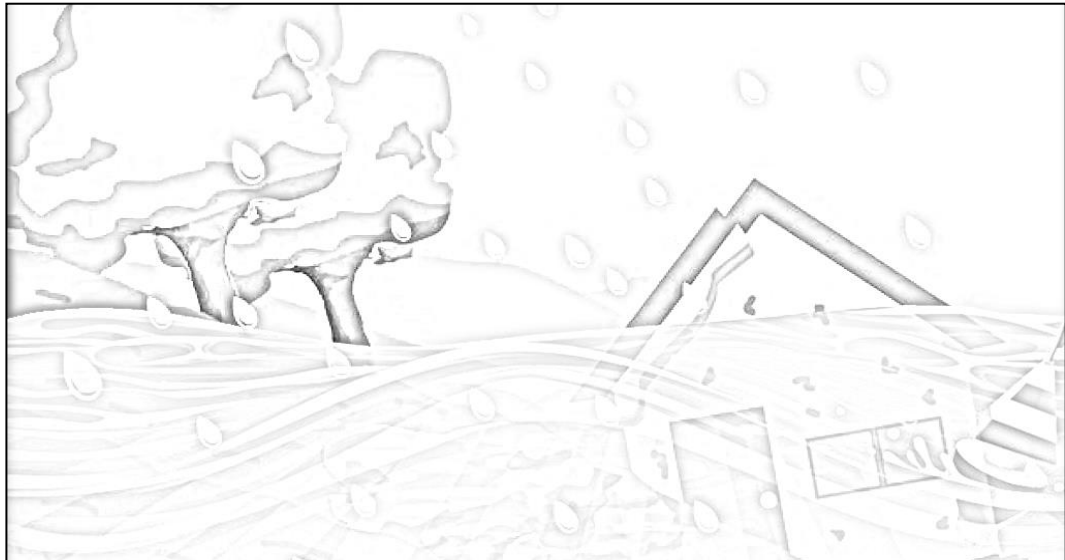
Scene ini menunjukkan ibu samosir yang berubah kembali menjadi ikan mas dan masuk ke air kembali.



Gambar 3.43 Rancangan *Storyboard Scene* Ibu Samosir Berubah Menjadi Ikan Mas

43. Rancangan *Storyboard Scene* Terjadi Bencana.

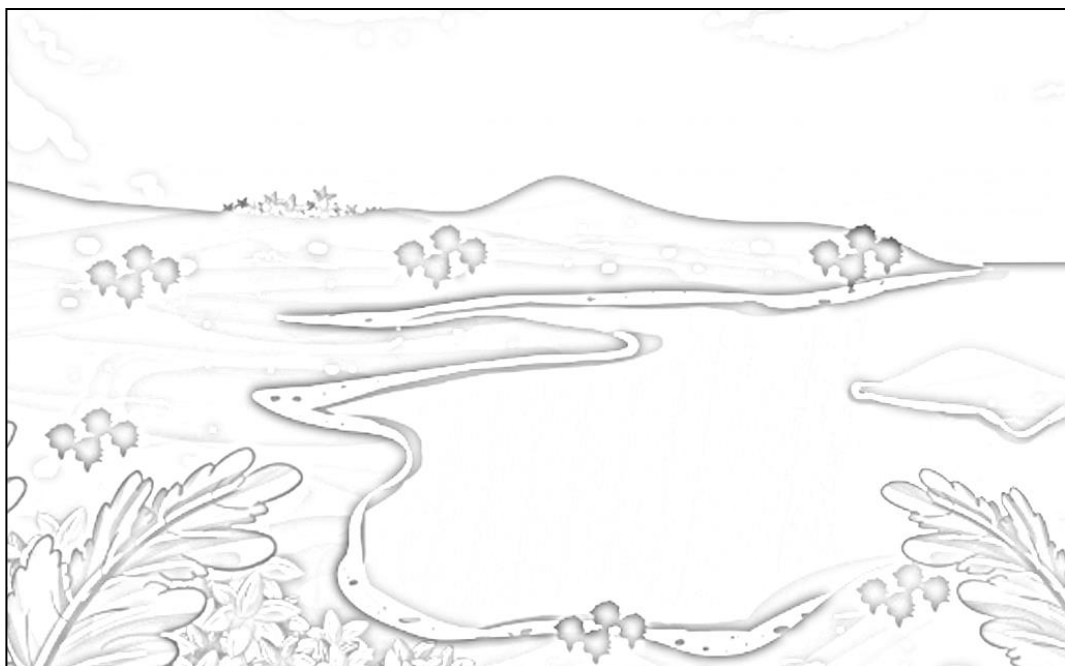
Scene ini menunjukkan tiba-tiba terjadi bencana dimana air naik dan menenggelamkan rumah dan benda di sekitar.



Gambar 3.44 Rancangan *Storyboard Scene* Terjadi Bencana

44. Rancangan *Storyboard Scene* Terbentuknya Danau Toba.

Scene ini menunjukkan terbentuknya Danau Toba diakibatkan dari bencana yang terjadi.



Gambar 3.45 Rancangan *Storyboard Scene* Terbentuknya Danau Toba

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari penelitian ini berupa sebuah animasi 2D cerita rakyat “Asal Usul Danau Toba” menggunakan metode *Tween Motion*. Berikut ini seluruh *scene* animasi yakni:

1. *Scene* Pengenalan Awal.

Scene ini berisikan judul animasi beserta karakter-karakter utamanya.



Gambar 4.1 Scene Pengenalan Awal

2. *Scene* Pengenalan Karakter Toba.

Scene ini mengenalkan karakter Toba secara singkat serta menjelaskan karakter Toba yang hendak pergi memancing untuk mencari makanan.



Gambar 4.2 *Scene* Pengenalan Karakter Toba

3. *Storyboard Scene* Toba Ke Tempat Memancing.

Scene ini menggambarkan karakter Toba yang sudah sampai ke tempat memancing dan mulai memancing ikan.



Gambar 4.3 *Scene* Toba ke Tempat Memancing

4. *Scene* Toba Berhasil Memancing Ikan Mas.

Scene ini menggambarkan alat pancingan dari Toba yang berhasil mendapatkan seekor ikan mas.



Gambar 4.4 *Scene* Toba Berhasil Memancing Ikan Mas

5. *Scene* Toba Berjalan Pulang.

Scene ini menggambarkan Toba yang bahagia karena mendapatkan ikan dan berjalan pulang.



Gambar 4.5 *Scene* Toba Berjalan Pulang

6. *Scene* Toba Berbicara Dalam Hati.

Scene ini menggambarkan Toba yang berbicara dalam hati dan berpikir untuk segera memasak dan menyantap ikan mas yang didapatkan.



Gambar 4.6 *Scene* Toba Berbicara Dalam Hati

7. *Storyboard Scene* Rumah Toba.

Scene ini menggambarkan rumah dari Toba dimana Toba yang sudah sampai.



Gambar 4.7 *Scene* Rumah Toba

8. *Storyboard Scene* Toba Sampai di Rumah.

Scene ini menggambarkan Toba yang meletakkan ikan tangkapannya ke pot ikan serta berencana mencari kayu bakar untuk memasak ikan.



Gambar 4.8 Scene Toba Sampai di Rumah

9. Rancangan *Storyboard Scene* Cahaya Muncul Ketika Toba Keluar.

Scene ini menggambarkan sebuah cahaya misterius yang muncul dari rumah ketika Toba pergi mencari kayu bakar.



Gambar 4.9 Scene Cahaya Muncul Ketika Toba Keluar

10. *Storyboard Scene Toba Terkejut.*

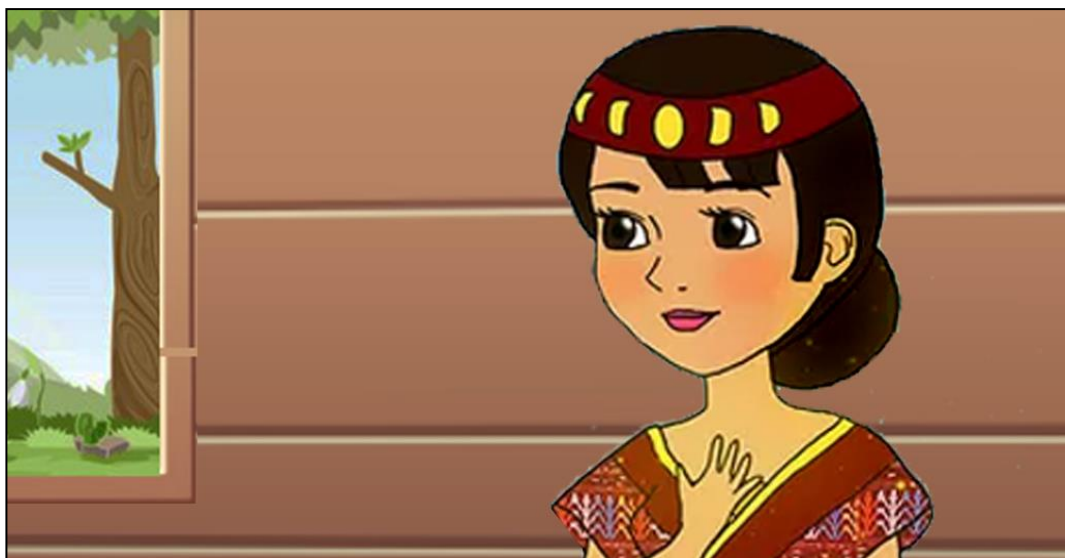
Scene ini menggambarkan Toba yang terkejut dikarenakan ikan mas yang ditangkap hilang dan berubah menjadi sebongkah emas di pot tersebut.



Gambar 4.10 Scene Toba Terkejut

11. *Storyboard Scene Sesosok Putri Cantik Muncul.*

Scene ini menggambarkan seorang putri cantik yang tiba-tiba muncul dan berbicara ke Toba bahwa dirinya adalah ikan mas tersebut.



Gambar 4.11 Scene Sesosok Putri Cantik Muncul

12. *Scene* Toba Bingung dan Bertanya.

Scene ini menggambarkan Toba yang tampak bingung dan menanyakan penjelasan ke putri cantik tersebut.



Gambar 4.12 *Scene* Toba Bingung dan Bertanya

13. *Scene* Putri Cantik Memberikan Penjelasan.

Scene ini menggambarkan Toba yang sudah mendapatkan penjelasan dari putri cantik dan setuju untuk didampingi putri cantik tersebut.



Gambar 4.13 *Scene* Putri Cantik Memberikan Penjelasan

14. *Scene Transisi Kehidupan Cinta Toba.*

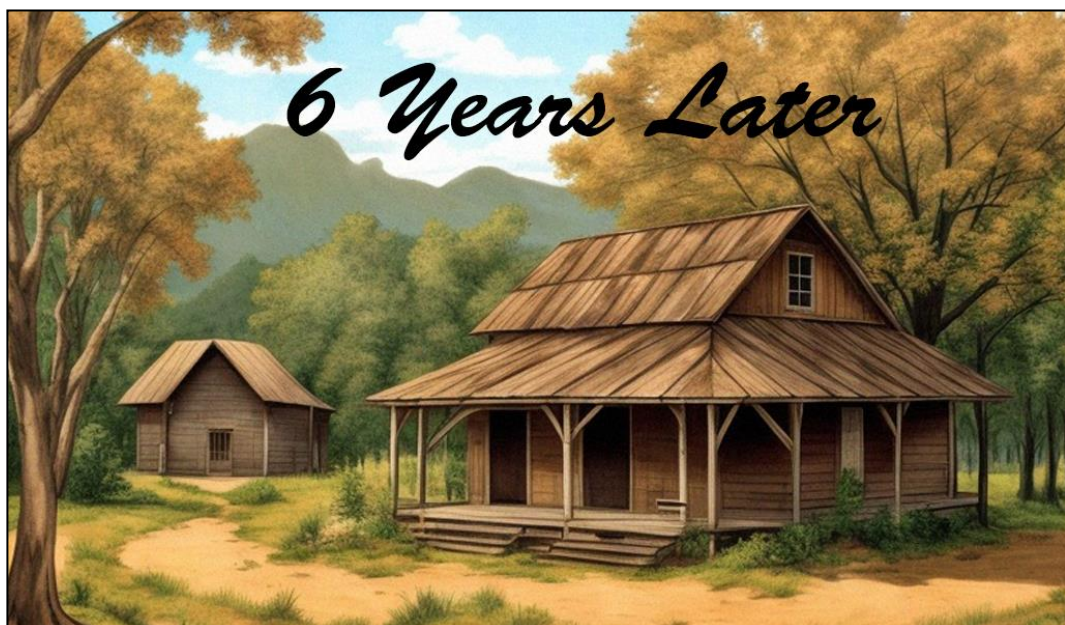
Scene ini menggambarkan transisi dalam bentuk *frame* foto yang menjelaskan kehidupan cinta Toba dengan putri cantik.



Gambar 4.14 *Scene Transisi Kehidupan Cinta Toba*

15. *Scene Time Skip.*

Scene ini menggambarkan transisi *time skip* hingga 6 tahun.



Gambar 4.15 *Scene Time Skip*

16. *Scene* Toba Dikaruni Anak.

Scene ini menggambarkan Toba yang sudah dikarunia seorang anak bernama Samosir.



Gambar 4.16 *Scene* Toba Dikarunia Anak

17. *Scene* Samosir Tumbuh Besar.

Scene ini menggambarkan Samosir yang sudah tumbuh besar.



Gambar 4.17 *Scene* Samosir Tumbuh Besar

18. *Scene* Kegelisahan Orang Tua Samosir.

Scene ini menggambarkan orang tua Samosir yang tampak stress dan gelisah dikarenakan anaknya tumbuh menjadi anak nakal karena terlalu dimanja.



Gambar 4.18 *Scene* Kegelisahan Orang Tua Samosir

19. *Scene* Samosir Sangat Nakal.

Scene ini menggambarkan Samosir yang sangat nakal dan mengganggu anak orang lain.



Gambar 4.19 *Scene* Samosir Sangat Nakal

20. *Scene* Di Suatu Hari.

Scene ini menggambarkan transisi di suatu hari pada petang hari.



Gambar 4.20 *Scene* Di Suatu Hari

21. *Scene* Ibu Samosir Meminta Tolong.

Scene ini menggambarkan ibu Samosir yang meminta tolong kepada Samosir untuk mengantarkan bekal makanan ke ayahnya yaitu Toba.



Gambar 4.21 *Scene* Ibu Samosir Meminta Tolong

22. *Scene Samosir Marah-Marah.*

Scene ini menggambarkan Samosir yang malas dan marah serta tidak mau mengantarkan bekal makanan ke ayahnya.



Gambar 4.22 *Scene Samosir Marah-Marah*

23. *Scene Ibu Samosir Marah.*

Scene ini menggambarkan ibu Samosir yang marah dan bersikeras menyuruh Samosir untuk mengantarkan bekal makanan.



Gambar 4.23 *Scene Ibu Samosir Marah*

24. *Scene Samosir Terpaksa Mengantar Makanan.*

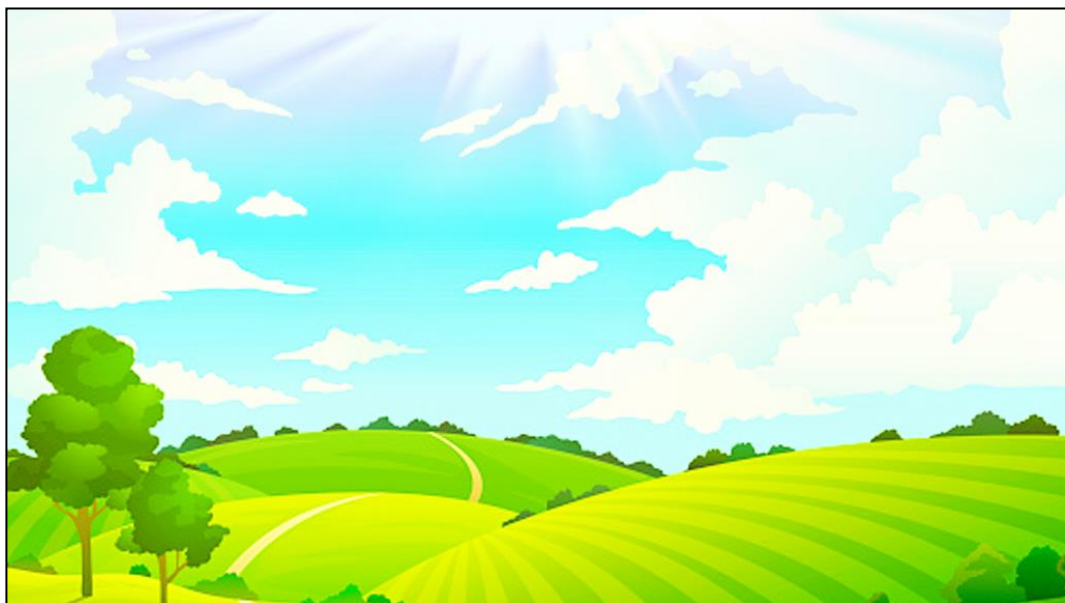
Scene ini menggambarkan Samosir yang terpaksa dengan muka cemberut mengantarkan bekal makanan ayahnya.



Gambar 4.24 *Scene Samosir Terpaksa Mengantar Makanan*

25. *Scene Matahari Sangat Terik.*

Scene ini menggambarkan hari dimana matahari sangat terik.



Gambar 4.25 *Scene Matahari Sangat Terik*

26. *Scene Samosir Kecapekan.*

Scene ini menggambarkan Samosir yang berkeringat dan sangat capek dikarenakan cuaca yang sangat panas.



Gambar 4.26 *Scene Samosir Kecapekan*

27. *Scene Samosir Beristirahat Sejenak.*

Scene ini menggambarkan Samosir yang capek dan beristirahat sebentar di pohon yang rindang.



Gambar 4.27 *Scene Samosir Kecapekan*

28. *Scene Samosir Penasaran.*

Scene ini menggambarkan Samosir yang melihat bekal makanan ayahnya dan penasaran dengan isi dari bekal tersebut sehingga membukanya.



Gambar 4.28 *Scene Samosir Penasaran*

29. *Scene Bekal Makanan.*

Scene ini menunjukkan bekal makanan ayahnya serta informasi Samosir yang kelaparan dan memakan bekal makanan ayahnya.



Gambar 4.29 *Scene Bekal Makanan*

30. *Scene Samosir Kekenyanan.*

Scene ini menunjukkan Samosir yang tampak kekenyangan setelah memakan bekal milik ayahnya.



Gambar 4.30 *Scene Samosir Kekenyangan*

31. *Samosir Melanjutkan Perjalanan.*

Scene ini menunjukkan Samosir yang melanjutkan perjalanan dengan hati yang senang dan sudah tidak capek lagi.



Gambar 4.31 *Scene Samosir Melanjutkan Perjalanan*

32. *Scene Samosir Bertemu Ayahnya Toba.*

Scene ini menunjukkan Samosir yang sampai di tempat bekerja ayahnya dan bertemu dengan ayahnya.



Gambar 4.32 *Scene Samosir Bertemu Ayahnya Toba*

33. *Scene Toba Mengajak Makan Bersama.*

Scene ini menunjukkan Toba yang mengajak anaknya Samosir untuk makan bersama dengan dirinya.



Gambar 4.33 *Scene Toba Mengajak Makan Bersama*

34. *Scene Samosir Tampak Panik.*

Scene ini menunjukkan Samosir yang tampak panik dan menolak ajakan makan bersama dari ayahnya.



Gambar 4.34 *Scene Samosir Tampak Panik*

35. *Scene Toba Terkejut.*

Scene ini menunjukkan Toba yang terkejut karena kotak makanannya kosong dan hanya sisa sedikit saja dikarenakan sudah dimakan oleh Samosir.



Gambar 4.35 *Scene Toba Terkejut*

36. *Scene Toba Marah.*

Scene ini menunjukkan Toba yang marah dan memaki Samosir dengan kata dasar anak ikan.



Gambar 4.36 *Scene Toba Marah*

37. *Scene Samosir Menangis.*

Scene ini menunjukkan Samosir yang menangis dan berlari pulang menemui ibunya.



Gambar 4.37 *Scene Samosir Menangis*

38. *Scene Samosir Melapor ke Ibunya.*

Scene ini menunjukkan Samosir yang menangis dan melapor ke ibunya bahwa dia dimarahi anak ikan oleh Toba.



Gambar 4.38 *Scene Samosir Melapor ke Ibunya*

39. *Scene Ibu Samosir Marah.*

Scene ini menunjukkan ibu Samosir yang marah dan menyuruh anaknya untuk menuju ke bukit.



Gambar 4.39 *Scene Ibu Samosir Marah*

40. *Scene Samosir Naik ke Bukit.*

Scene ini menunjukkan Samosir yang berlari menuju ke bukit tinggi yang ditunjuk ibunya.



Gambar 4.40 *Scene Samosir Naik ke Bukit*

41. Rancangan *Storyboard Scene* Ibu Samosir Bercahaya.

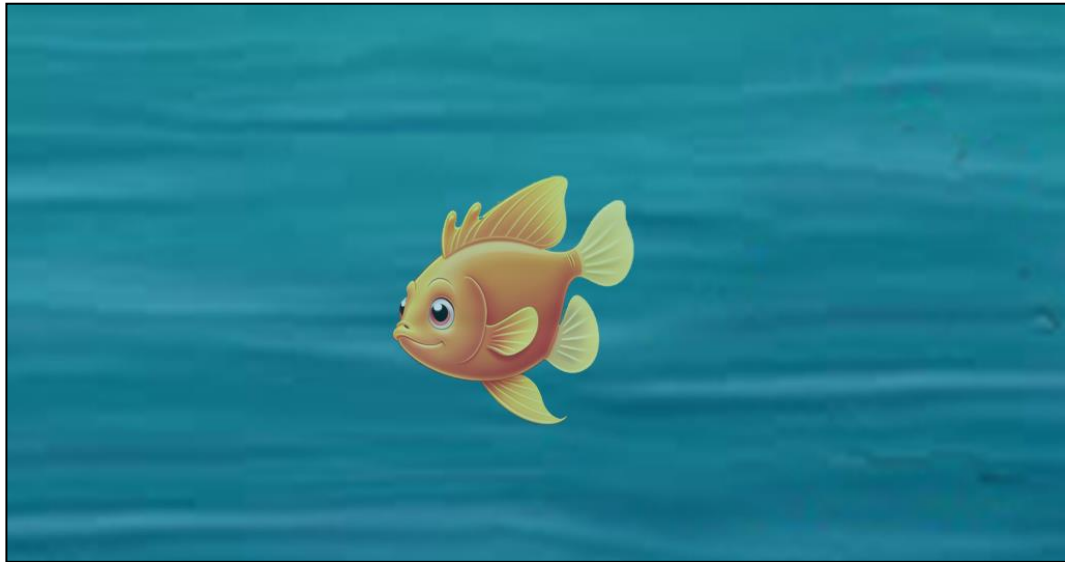
Scene ini menunjukkan ibu samosir yang kembali ke tempat pertama kali dia ditangkap oleh Toba dan mengeluarkan sihirnya.



Gambar 4.41 *Scene Ibu Samosir Bercahaya*

42. *Scene* Ibu Samosir Berubah Jadi Ikan Mas.

Scene ini menunjukkan ibu samosir yang berubah kembali menjadi ikan mas dan masuk ke air kembali.



Gambar 4.42 *Scene* Ibu Samosir Berubah Menjadi Ikan Mas

43. *Scene* Terjadi Bencana.

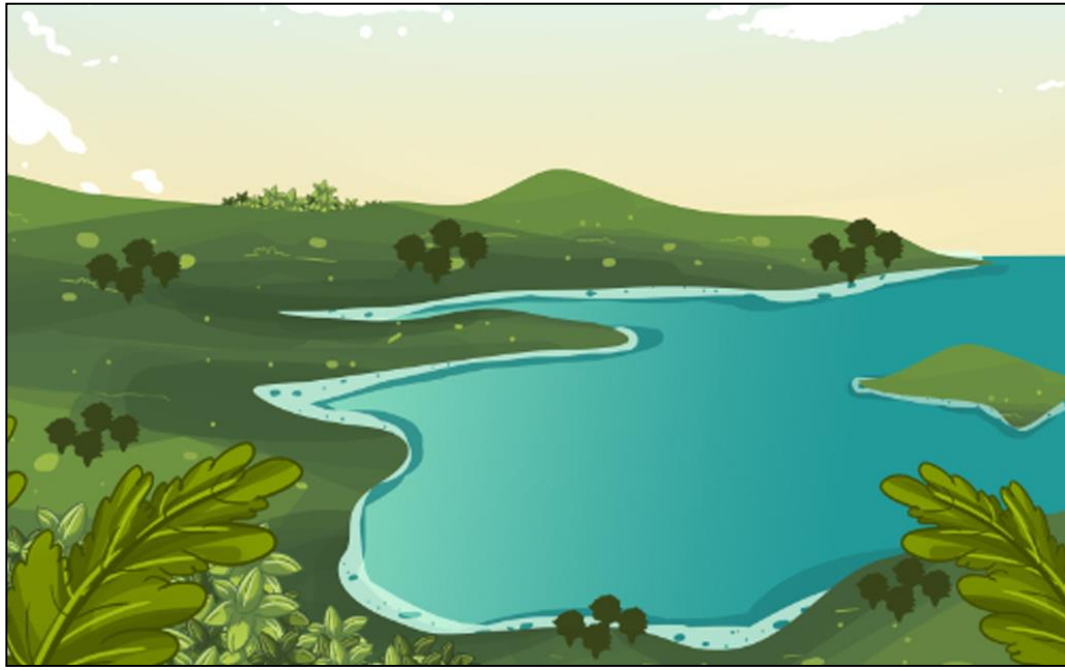
Scene ini menunjukkan tiba-tiba terjadi bencana dimana air naik dan menenggalamkan rumah dan benda di sekitar.



Gambar 4.43 *Scene* Terjadi Bencana

44. *Scene* Terbentuknya Danau Toba.

Scene ini menunjukkan terbentuknya Danau Toba diakibatkan dari bencana yang terjadi.



Gambar 4.44 *Scene* Terbentuknya Danau Toba

4.2 Pembahasan

Pada sub bab ini diuraikan kelebihan dan kekurangan dari animasi yang dirancang pada penelitian ini. Kelebihan dari animasi yang dirancang yaitu:

1. Animasi 2D "Asal Usul Danau Toba" berhasil menghadirkan cara penyampaian cerita rakyat yang lebih menarik dibandingkan metode klasikal seperti buku atau ceramah. Penggunaan gambar, musik, suara, dan video dalam animasi membuat cerita lebih hidup dan interaktif, sehingga mengurangi kebosanan dan monoton yang sering dirasakan dengan metode klasikal.
2. Metode *Tween Motion* digunakan dalam perancangan animasi ini memungkinkan animasi yang lebih halus dan alami. Metode ini efisien dalam

penggunaan waktu dan sumber daya karena tidak memerlukan setiap *frame* dianimasikan secara manual. Hasilnya adalah animasi yang berkualitas tinggi dengan pergerakan yang halus dan alami, sehingga lebih enak dilihat dan dinikmati oleh penonton.

Kekurangan dari animasi yang dirancang yaitu:

1. Durasi animasi yang hanya sekitar 5 menit mungkin tidak cukup untuk menyampaikan seluruh detail cerita rakyat "Asal Usul Danau Toba" secara lengkap. Meskipun informasi utama dapat disampaikan, beberapa nuansa dan detail cerita mungkin terpaksa harus dihilangkan untuk menjaga durasi tetap sesuai batasan.
2. Hasil akhir dari animasi dalam bentuk video mungkin kurang interaktif dibandingkan dengan media lain seperti aplikasi interaktif atau permainan edukatif yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan cerita. Video sebagai hasil akhir cenderung pasif, sehingga penonton hanya sebagai penerima informasi tanpa adanya interaksi yang lebih dalam.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Tahapan akhir menguraikan kesimpulan yang didapatkan berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini berhasil merancang sebuah animasi 2D "Asal Usul Danau Toba" dengan mengimplementasikan metode Tween Motion. Hasilnya menunjukkan bahwa animasi ini mampu menyampaikan cerita rakyat secara lebih menarik dan efektif dibandingkan metode klasikal seperti buku atau ceramah. Penggunaan animasi dengan visualisasi yang dinamis, suara, dan musik berhasil mengatasi masalah penyampaian yang monoton dan membosankan, serta menjaga orisinalitas cerita.
2. Metode *Tween Motion* yang digunakan dalam perancangan animasi 2D ini terbukti mampu menghasilkan animasi yang lebih halus dan alami. Selain itu, metode ini efisien dalam hal waktu dan sumber daya karena tidak memerlukan setiap frame dianimasikan secara manual. Penerapan metode ini pada animasi "Asal Usul Danau Toba" telah memberikan hasil yang memuaskan dan mendukung efektivitas penyampaian cerita.

5.2 Saran

Berikut ini diuraikan saran berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan antar lain:

1. Mengingat bahwa durasi animasi dibatasi sekitar 5 menit, disarankan untuk mempertimbangkan penambahan durasi. Hal ini akan memungkinkan penyajian informasi yang lebih mendalam dan komprehensif mengenai asal usul cerita Danau Toba, serta pengembangan karakter yang lebih baik.
2. Disarankan agar animasi ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi interaktif atau seri video yang lebih panjang. Ini akan meningkatkan pengalaman pengguna dan memungkinkan penyajian cerita rakyat lainnya dengan metode yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Prastikasari, A. Yunus, and D. A. Nugraha, "Implementasi Fuzzy Logic Pada Perilaku Npc (Non Player Character) Dalam Tingkat Kepuasan Pelayanan Pada Game Mlijo 2D Berbasis Mobile," *RAINSTEK J. Terap. Sains Teknol.*, vol. 1, no. 3, pp. 43–52, 2019, doi: 10.21067/jtst.v1i3.3012.
- [2] N. P. Tanuwijaya and T. Wibowo, "Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony," *J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 01, no. 02, pp. 124–145, 2020.
- [3] C. Feriana, A. Rachman, and R. A. Kurniawan, "Pembuatan Animasi Pendek 2D Cerita Rakyat Timun Mas," *J. Desain*, vol. 10, no. 1, p. 61, 2022, doi: 10.30998/jd.v10i1.13063.
- [4] R. H. Magh'firoh, S. A. Bentri, and S. A. Wicaksono, "Video Stop Motion Cerita Rakyat Babad Tulungagung Untuk Anak-Anak Usia 6-8 Tahun," *Artika*, vol. 6, no. 1, pp. 39–49, 2022, doi: 10.34148/artika.v6i1.494.
- [5] A. M. H. Agung and E. Sugiarto, "Motion Comic Kisah Raden Tarulintang sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat Cirebon," *Imajin. J. Seni*, vol. 16, no. 1, pp. 63–70, 2022.
- [6] M. I. Saputra, E. I. Wahyuni, and F. Muthmainnah, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Keuangan Berbasis Website Di Politeknik Belitung," *J. TIKAR*, vol. 4, no. 2, pp. 109–117, 2023.
- [7] Y. Baskoro, S. Basuki, and Gazali, "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Presensi Mahasiswa Dengan Random Password Generator Berbasis Website Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Insan Pembangunan Indonesia," *Insa. Pembang. Sist. Inf. dan Komput.*, vol. 11, no. 1, pp. 27–35, 2023, doi: 10.58217/ipsikom.v11i1.227.
- [8] R. Annisa, W. S. Dharmawan, and C. Suhendra, "Sistem Informasi Pelayanan Perawatan Pasien Berbasis Web Pada Klinik Cahaya Ibu," *JSI J. Sist. Inf.*, vol. 15, no. 1, pp. 2959–2968, 2023, [Online]. Available:

<http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>.

- [9] Khairunnisa *et al.*, *Multimedia Teori dan Aplikasi Dalam Dunia Pendidikan*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [10] S. Mustakul and M. Kanzunnudin, “Analisis Struktur Dalam Cerita Rakyat Dukuh Tuksongo Di Desa Geneng Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara,” *J. Tradisi Lisan Nusantara*, vol. 3, no. 1, pp. 59–68, 2023, doi: 10.51817/jtln.v3i1.313.
- [11] F. Z. Vadinda and F. Audina, “Analisis Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama Dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Hypnoteaching Asal-Usul Cerita Rakyat Danau Toba,” *J. Dunia Pendidik*, vol. 3, no. 3, pp. 227–239, 2023.
- [12] Hamdi, Z. Ramdhan, and A. Lionardi, “Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D Pengenalan Teknik Dasar Bermain Skateboard Untuk Mengurangi Tingkat Kecelakaan Permainan Skateboard,” *e-Proceeding Art Des.*, vol. 10, no. 2, pp. 2815–2840, 2023.
- [13] A. S. Putra, F. Mukarromah, U. Waliyyudin, H. D. Ikhsanti, F. Meilidya, and T. A. F. Shaquille, “Sistem Informasi Pengenalan Hewan Berbasis Multimedia Interaktif,” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 33–43, 2023, doi: 10.37792/jukanti.v6i2.932.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Jefry Willim
Tempat/Tanggal Lahir : 24 Desember 2002
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Agama : Buddha
Alamat : Jln. A.M.D, Komplek Mutiara Indah No. 10A, Medan -
Marelan
Telepon : 0822 8428 9236.

Pendidikan Formal :

1. Tahun 2008 – 2014 : Tamatan SD – Dr. Wahidin Sudirohusodo.
2. Tahun 2014 – 2017 : Tamatan SLTP – Dr. Wahidin Sudirohusodo.
3. Tahun 2017 – 2020 : Tamatan SMA – Dr. Wahidin Sudirohusodo.
4. 2020 – Sekarang : S-1 Teknik Informatika STMIK TIME

Medan, 29 Juli 2024

Jefry Willim

SURAT KEPUTUSAN
NO. 066/SK/P1/STMIKTIME/XII/2023

Tentang
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK TIME

1. **Membaca** : a. Hasil pemeriksaan berkas dan kelengkapan mahasiswa.
b. Presentasi Proposal Judul Skripsi mahasiswa tertanggal 09 Oktober – 18 November 2023.
2. **Mengingat** : a. Kurikulum Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)Time Program Studi Teknik Informatika.
b. Penyesuaian teknis pelaksanaan Skripsi Program Studi Teknik Informatika.
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	Hendri, M.Kom
Pembimbing II	Satriya Miharja, S.Kom., M.TI

Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi atas :

2044027	Jefry Willim	Teknik Informatika
---------	--------------	--------------------

Dengan Judul Skripsi :

Perancangan Animasi 2D Cerita Rakyat "Asal Usul Danau Toba" Menggunakan Metode Tween Motion
--

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 : JEFRY WILLIM
NIM : 2044027
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT "ASAL USUL DANAU TOBA"
MENGGUNAKAN METODE TWEEN MOTION
NAMA DOSEN : HENDRI, M.KOM
DOSEN PEMBIMBING : ☒ I (SATU) ☐ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
15 Januari 2024	Revisi Bab 1, pada bagian metode pengumpulan data dan sistematika Penulisan	
19 Januari 2024	Bab 1 Acc	
02 Maret 2024	Bab 2 Acc	
22 April 2024	Bab 3 Acc, Ajukan ke Semprom	
22 Juli 2024	Hilangkan semua watermark pada gambar yang digunakan dalam animasi yang dirancang	
25 Juli 2024	1. Animasi Acc 2. Lengkapi Dokumen Skripsi dan Paper	
26 Juli 2024	Rapikan Penulisan Skripsi	
27 Juli 2024	Acc Final, Ajukan ke Sidang Meja Hijau	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi 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, 27 Juli 2024
Dosen Pembimbing,



Hendri, M.Kom

Mahasiswa,

Jefry Willim



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : JEFRY WILLIM
NIM : 2044027
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT "ASAL USUL DANAU TOBA"
MENGGUNAKAN METODE TWEEN MOTION
NAMA DOSEN : SATRIYA MIHARJA, M.KOM
DOSEN PEMBIMBING : ☐ I (SATU) ☒ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
20 Januari 2024	Revisi bab 1	
21 Januari 2024	Bab 1 Acc	
3 Maret 2024	Revisi bab 2	
4 Maret 2024	Bab 2 Acc	
23 April 2024	Revisi bab 3	
24 April 2024	Revisi penyempurnaan bab 3	
25 April 2024	Bab 3 Acc	
25 Juli 2024	1. Animasi Acc 2. Lengkapi Dokumen Skripsi dan Paper	
26 Juli 2024	Revisi penyempurnaan penulisan skripsi	
27 Juli 2024	Acc Final, Ajukan ke Sidang Meja Hijau	

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, 27 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Satriya Miharja, M.Kom

Mahasiswa,

Jefry Willim