V. Kesimpulan

Kesimpulan yang dihasilkan adalah karya video animasi yang menceritakan kisah sejarah Lancang Kuning dengan bentuk animasi 2D bergaya *skeletal animation*. Cerita pada karya ini dapat menjadi inspirasi untuk menceritakan kembali informasi sejarah pada cerita rakyat yang penuh dengan nilai budaya dan pesan moral. Apabila dibandingkan dengan kegiatan membaca buku, masyarakat akan lebih tertarik untuk mempelajari kisah sejarah melalui media digital seperti video animasi. Penggambaran cerita melalui video animasi menggabungkan berbagai unsur seperti teks, grafik, efek visual, audio, tata cahaya, dan gerak akting yang bercampur menjadi satu sehingga menyajikan informasi sejarah yang dapat dipahami oleh masyarakat.

Teknik *skeletal animation* secara khusus membuat ilusi gerak atau menggerakkan suatu objek mekanis yang memerlukan lebih dari 100 bingkai gambar (*frame*) yang terbuat dari serangkaian tulang yang representasinya tidak perlu menyesuaikan dengan fitur anatomi dunia nyata namun dapat disambung dan membentuk transformasi gerak dari pengontrol tulang (*rigging*) yang biasa digunakan oleh seniman video permainan dan industri film animasi. Teknik tersebut tidak hanya membantu pembuatan gerak yang kompleks dari potongan gambar-gambar yang sudah tersedia dan terstruktur namun juga dapat mengurangi kebutuhan memori komputer yang menyimpan banyak gambar dan meminimalisir waktu saat produksi gerak animasi.

Gerak tokoh teknik *skeletal animation* dapat menerapkan 10 dari 12 prinsip animasi yaitu prinsip *arcs, anticipation, straight ahead action and pose-to-pose, follow through and overlapping action, staging, solid drawing, appeal, secondary action, timing*, serta *slow in and slow out*. Hal tersebut dibuktikan melalui ulasan karya dari

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

narasumber ahli terkait gerak akting tokoh berdasarkan kegunaannya pada setiap adegan. Ketidakberhasilan terdapat pada prinsip *Exaggeration* dan *Squash and Stretch yang* belum dapat diterapkan pada gerak tokoh *skeletal animation* karena perlu eksplorasi lanjutan dan tambahan gambar tangan *(hand drawing)* yang disebabkan oleh kerumitan yang melibatkan gerak ekspansi dan kontraksi bentuk yang terlihat pada aksi meregang, meremas serta terdapat kesan tonjolan agar lebih terlihat elastis dan tercipta unsur melebih-lebihkan pada pose geraknya. Saat distribusi video animasi Lancang Kuning ke narasumber ahli untuk mendapatkan penilaian, penulis mendapatkan kesulitan berupa pengecekan kualitas gerak animasi dalam waktu yang terbatas sehingga mempersempit ruang gerak penulis saat ingin mengetahui kejelasan dari penilaian gerak akting tokoh terhadap 12 prinsip animasi sehingga hasilnya tidak dapat dinilai secara maksimal dikarenakan narasumber ahli memiliki banyak kesibukan saat bekerja di studio animasi.

Saran

Pertimbangan untuk produksi karya animasi selanjutnya yang menekankan pada penelitian terkait gerak akting adalah perlunya antisipasi berupa ketersediaan waktu yang banyak untuk mengumpulkan data-data terkait gerak khusus yang mencerminkan tingkah laku dan sistem kepribadian tokoh sehingga memunculkan pesona dan keunikan karakter pada tema cerita rakyat serta penguasaan teknik gerak animasi. Persiapan tersebut terkait dengan perlunya bantuan tim khusus yang menangani divisi masing-masing baik dari divisi riset tentang desain karakter, gerak akting, pembuatan audio dan lain sebagainya sehingga waktu pembuatan animasi dan biaya produksi dapat diselesaikan secara efektif dan efisien. Pembuatan video animasi yang mengangkat

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

tema cerita rakyat perlu dikembangkan dan dieksplorasi lebih lanjut baik dari sisi desain karakter tokoh, unsur yang menjadi ciri khas budaya lokal terlepas dari apakah cerita rakyat itu fiksi atau memang benar terjadi. Generasi selanjutnya perlu mengenal dan mengetahui lebih dalam tentang sejarah terutama pahlawan di daerahnya atau di negaranya yang sudah berjasa di masa lalu sehingga cerita tersebut dapat diperkenalkan kembali melalui penggunaan media seperti film animasi.

Daftar Pustaka

Kadir, Wan A. *Seni Budaya dalam Kreativiti Pantun dalam Pantun Manivestasi Minda Masyarakat*. KL-APM: Universitas Malaya. 1996. Print.

Al Mudra, Mahyudin. *Rumah Melayu : memangku adat menjemput zaman*. Yogyakarta : Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu. 1958. Print.

Anjani, D. N., Amanati, R., & Rijal, M. *Museum Ragam Hias Melayu Riau Di Pekanbaru Dengan Penekanan Pelestarian Dan Pengembangan Ragam Hias Melayu Riau*. Jom Fteknik Volume 1 No. 2 Oktober 2014. 2014.

Bancroft, Tom. *Creating Characters With Personality*. Watson-Guptill: 2006.

Bell, S.J. *Plot & Structure: Techniques and Exercises for Crafting a Plot That Grips Readers from Start to Finish.* Cincinnati, OH *: Writer's Digest Books.* 2004.

Boardwell, David. *Film Art an Introduction*. New York: McGraw-Hill Education. 2017. Print.

Effendy, T. and Al Mudra, M. *Tunjuk ajar dalam pantun Melayu*. Yogyakarta : Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu (BKPBM). 2004.

Effendy, Tenas. *Mengenal Lancang Kuning*. Riau : Lembaga Adat Melayu Riau. 2005.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Effendy, Tenas. *Lambang dan falsafah dalam seni bina Melayu.* Pekanbaru : Yayasan Tenas Effendy. 2013.

Effendy, M.A, dkk. *Busana Melayu, Pakaian Adat Tradisional Daerah Riau*. Pekanbaru: Yayasan Pustaka Riau.2004. Print

Supreadi, Ferri. *Ensiklopedia Pakaian Melayu* KEPRI.2018

Hooks, Ed. *Acting for Animatior 4th Edition.* London: Routledge, 2017.

Kadir, Mohd. *Pola Penghormatan Dan Saling Memberi Orang Melayu Di Riau*, Pekanbaru: Lembaga Adat Daerah Riau. 1986.

Jamil,Nizami. *Pakaian tradisional Melayu Riau*, Pekanbaru : Lembaga Adat Melayu Riau : LPNU Press. 2005. Print.

Iskandar, Johan. *Destar Alam Melayu Asal Usul Sejarah dan Penggunaannya.* Malaysia: Akademi Seni Tradisional Warisan Melayu. 2018. Print.

Purwo, P. *Seni Ornamen Dalam Konteks Budaya Melayu Riau*. Harmonia: Journal of Arts Research and Education. 2007.

Rahmat, M. Mengenal Senjata Tradisional. Jakarta Barat: CV. Pamularsih. 2010.

Samin, R. and Khodijah. Kearifan Lokal Industri Perkapalan Masyarakat Melayu Bintan Kepulauan Riau Studi Perahu Lancang Kuning. Tanjung Pinang: UMRAH Press. 2019.

Santia, Feny. *Studi Tentang Bentuk, Motif Dan Makna Tanjak Pada Masyarakat Melayu Di Kabupaten Siak Provinsi Riau*. Universitas Negeri Padang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni. 2018.

Thamrin, Husni. *Antropologi Melayu.* Yogyakarta: Kalimedia. 2018. Print.

Thomas, F. and Johnston, O. *The Illusion of Life: Disney Animation.* Universitas Michigan*:* Disney Editions. 1995.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Yusuf, Yumar. *Studi Melayu.* Jakarta: Penerbit Wedatama Widya Sastra. 2009.

Website

Animation Nuggets. (2019). *How to do cut out animation.* https://animation-nuggets.com/en/how-to-do-cut-out-animation/

Cherry,K. (2020, February 21). The Color Psychology of Blue. .https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-blue-2795815

Gibson, D. (2019, March 13) *Why Animation is Important*. StoneSoup. https://stonesoup.com/post/why-animation-is-important/

Republika. (2016) Mengenal generasi millennial. https://www.republika.co.id/berita/koran/inovasi/16/12/26/ois64613-mengenal-generasi-millennial

Studio Binder. Types of camera shots angles in film. https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shots-angles-in-film/

Wong, A. (2017, June 26) *Arc: The 12 Basic Principles of Animation.* AnimationMentor. https://www.animationmentor.com/blog/arc-the-12-basic-principles-of-animation/

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta