

LAPORAN TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME-BY-FRAME* PADA PRODUKSI
FILM ANIMASI “UIS GARA” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
BUDAYA KARO**



Disusun oleh
Corina Pepayosa Ginting
NIM: 2000336033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME-BY-FRAME* PADA PRODUKSI
FILM ANIMASI “UIS GARA” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
BUDAYA KARO**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME-BY-FRAME* PADA PRODUKSI FILM ANIMASI “UIS GARA” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA KARO

Disusun oleh:
Corina Pepayosa Ginting
2000336033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 06 Januari 2025

Pembimbing I / Ketua Penguji



Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0018047206

Pembimbing II / Anggota Penguji



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0023078811

Penguji Ahli / Anggota Penguji



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., MT
NIDN. 0016108001

Koordinator Program Studi Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,



Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Corina Pepayosa Ginting
No. Induk Mahasiswa : 2000336033
Judul Tugas Akhir : Implementasi Teknik *Frame by Frame* Pada
Produksi Film Animasi 'Uis Gara' Sebagai
Media Pengenalan Budaya Karo

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 24 Januari 2025

Yang menyatakan,



Corina Pepayosa Ginting
NIM. 2000336033

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

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Corina Pepayosa Ginting
No. Induk Mahasiswa : 2000336033
Program Studi : D-4 Animasi

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME-BY-FRAME* PADA PRODUKSI FILM ANIMASI “UIS GARA” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA KARO

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 24 Januari 2025
Yang menyatakan,



Corina Pepayosa Ginting
NIM. 2000336033

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan penyertaannya-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Implementasi Teknik *Frame-by Frame* pada Produksi Film Animasi ‘Uis Gara’ Sebagai Media Pengenalan Budaya Karo”

Tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, motivasi, serta dukungan moral dan material kepada penulis;
2. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing I;
3. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Prodi Animasi, dan Dosen Pembimbing II;
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., MT, selaku Ketua Jurusan Televisi, dan Dosen Penguji Ahli;
5. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku Dosen Wali;
6. Dr. Irwandi, M.sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
7. Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
8. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Wakil Dekan I;
9. Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn. selaku Wakil Dekan II;
10. A. Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. selaku Wakil Dekan III;
11. Seluruh dosen Program Studi Animasi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan;
12. Tim project yang turut berpartisipasi aktif dalam proses pembuatan film animasi Uis Gara;
13. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat, ide, serta kerja sama selama proses pembuatan tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca audiens.

Yogyakarta, 24 Januari 2025



Corina Pepayosa Ginting

ABSTRAK

Pengenalan budaya sejak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk identitas, karakter, dan pemahaman anak terhadap nilai-nilai yang melekat pada masyarakat. Salah satu metode pengenalan adalah pengenalan secara visual, yang dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan dan melestarikan kebudayaan. Hal tersebut menjadi landasan dalam pembuatan film animasi Uis Gara, film ini diproduksi menggunakan teknik *frame by frame* yang dapat menangkap nuansa dan detail kearifan lokal, memperkaya pengalaman penonton dengan keindahan visual yang sederhana. Dengan menggunakan metode yang menggabungkan elemen-elemen tradisional dan modern, film ini tidak hanya menghibur tetapi juga mengedukasi dan membawa penonton mengenal kebudayaan suku Karo melalui alur dan penggambaran visual dalam film pendek Uis Gara.

Kata Kunci : Film Animasi, *Frame by Frame*, Budaya, Uis Gara.

ABSTRACT

Introduction to culture from an early age has an important role in shaping children's identity, character and understanding of the values inherent in society. One method of introduction is visual introduction, which can be an effective means of conveying and preserving culture. This became the basis for making the animated film Uis Gara, this film was produced using a frame by frame technique which can capture the nuances and details of local wisdom, enriching the audience's experience with simple visual beauty. By using a method that combines traditional and modern elements, this film not only entertains but also educates and brings the audience to know the culture of the Karo tribe through the plot and visual depictions in the short film Uis Gara.

Keywords: Animation Film, Frame by Frame, Culture, Uis Gara.

UIS GARA



CORINA PEPAYOSA GINTING

**IMPLEMENTASI TEKNIK *FRAME BY
FRAME* PADA PRODUKSI FILM ANIMASI
“UIS GARA” SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN BUDAYA KARO**



PEMBIMBING I

MAHENDRADEWA SUMINTO, S.SN., M,SN
NIP. 197204181998021001

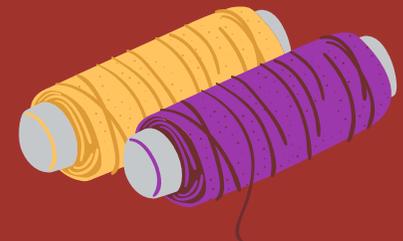
PEMBIMBING II

NURIA INDAH KURNIA DEWI S.SN., M.SN.
NIP: 19880723 201903 2 009



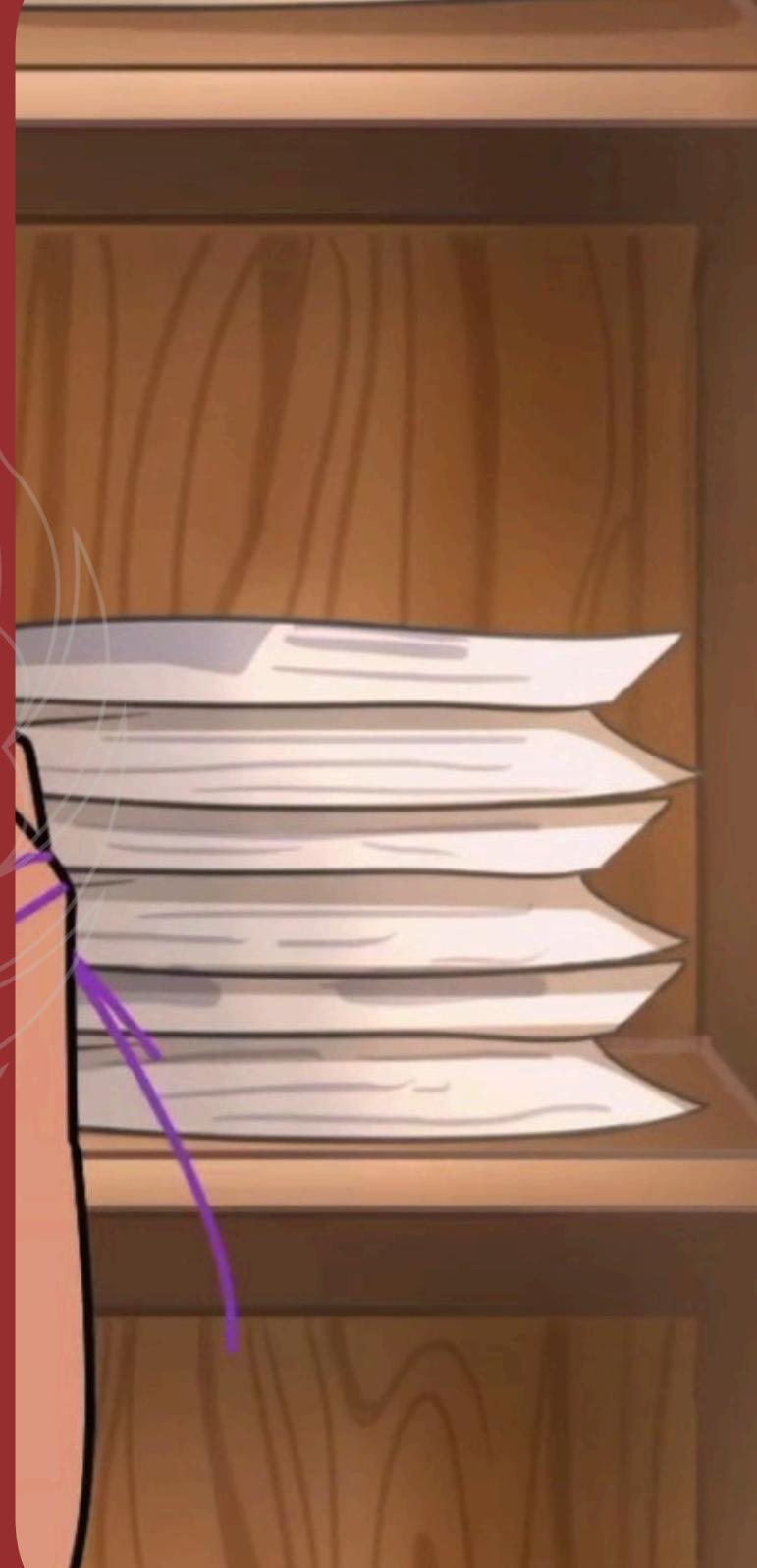
DAFTAR ISI

PENDAHULUAN	4
EKSPLORASI	10
DESAIN KARYA	20
KONSEP KREATIF	29
PERWUJUDAN	41
INDIKATOR CAPAIAN AKHIR	61
PENUTUP	62
KEPUSTAKAAN	63





PENDAHULUAN



Latar Belakang

Budaya adalah keseluruhan kompleks yang meliputi adat istiadat, seni, kesusilaan, pengetahuan, hukum, serta kesanggupan, bahkan kepercayaan, dan kebiasaan lainnya yang dipelajari manusia sebagai anggota masyarakat (Kusherdiana, 2013).

Pengenalan budaya kepada anak sejak usia dini memiliki dampak positif dalam pembentukan kepribadian dan perspektif mereka. Tidak hanya memperkaya pengetahuan anak, tetapi juga membentuk dasar untuk sikap positif, pengenalan diri, toleransi, dan pemahaman global di masa depan. Suku Karo yang berasal dari Sumatera Utara memiliki banyak budaya yang masih bertahan hingga sekarang. Salah satu nilai keunikan dan kearifan lokal pada Etnis Karo yaitu cara berpakaian. (Tarigan, 2006). Salah satu jenis kain *uis Karo* yang digunakan adalah kain Uis Gara.

Uis Gara adalah kain tenun yang sejak dahulu dipakai sebagai simbol keadatan tradisional masyarakat Karo. Uis Gara merupakan representasi dari kasih sayang semesta alam yang diumpamakan sebagai ibu bagi manusia, yang di salurkan melalui sehelai benang yang ditenun. Namun seiring berkembangnya zaman, Uis Gara tidak lagi dikenalkan kepada anak-anak usia dini dan kini hanya dianggap sebagai aksesoris upacara adat semata.

Kata Uis Gara sendiri berasal dari bahasa Batak Karo, yaitu Uis yang berarti kain dan Gara yang berarti merah. Disebut sebagai "kain merah" karena pada uis gara warna yang dominan adalah merah, hitam, dan putih, serta dihiasi pula berbagai ragam tenunan dari benang emas dan perak.

Secara umum Uis Gara terbuat dari bahan kapas yang kemudian dipintal dan ditenun secara manual dan diwarnai menggunakan zat pewarna alami. Cara pembuatannya tidak jauh berbeda dengan pembuatan songket, yaitu menggunakan alat tenun tradisional. Uis Gara biasanya digunakan sebagai busana resmi adat dan kebudayaan, Kain Uis Gara juga kerap digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Namun kini masyarakat Karo, yang tidak tinggal di daerah, tidak lagi menggunakan uis gara dalam kesehariannya. (Arighta, 2013).

Pemerintah sendiri telah menyediakan objek wisata budaya berupa museum yang di dalamnya juga terdapat replika kain adat Karo, namun untuk pengkhususan media pengenalan kepada anak memang belum disediakan. Ditambah lagi jarak dan waktu menjadi kendala tersendiri untuk anak dalam mengunjungi objek wisata budaya dan acara-acara yang menampilkan kain adat. Sehingga pengenalan tersebut dirasa belum cukup. Bahkan secara formal pakaian adat dan rumah adat juga tidak dipelajari di sekolah dasar, sehingga pengetahuan anak tentang berbagai macam kain adat *uis gara* tidak cukup.

Survei SEANUTS tahun 2012 yang membahas tentang gerak aktif anak menunjukkan yang sekitar 55,2% anak menghabiskan waktunya untuk bermain komputer, atau game, dan menonton televisi lebih dari 2 jam setiap harinya (sinarharapan.com). Tinggi persentase kebiasaan menonton anak ini dapat dijadikan peluang dalam merancang media informasi pengenalan alternatif yang berkaitan dengan kegiatan menonton, misalnya menonton animasi.

Di era modern ini, animasi bukan sekedar digunakan untuk menghibur namun dapat juga digunakan ke dalam media informasi, game, iklan bahkan edukasi dan sebagainya. Kajian psikologi juga membahas mengenai beberapa fungsi kepribadian anak yang dapat dikembangkan dengan efektif secara visual: fungsi fantasi/imajinasi, fungsi pengamatan dan fungsi perhatian. Hal di atas menjadi landasan dalam pembuatan film animasi Uis Gara.

Dengan animasi Uis Gara, fungsi tersebut dapat diterapkan untuk mengembangkan ketertarikan anak terhadap Budaya di sekitarnya. Selain itu, film animasi dapat menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan dan mendalam, memungkinkan penonton merasakan kedekatan dengan budaya tersebut. Dengan menggabungkan aspek visual, audio, dan naratif, film animasi memberikan sarana yang kuat untuk merayakan dan membagikan kekayaan budaya dengan audiens global.

Pembuatan animasi dapat memberikan kesan informasi sehingga terlihat meyakinkan (Faizal Rochman dalam Hanadewi et al., 2020). Sehingga metode animasi dapat dijadikan sebagai media informasi dan pengenalan yang menarik.

Dalam industri animasi, terdapat beberapa teknik yang biasa digunakan dalam pembuatan film animasi, seperti *frame-by-frame*, *motion capture*, *rotoscoping* yang mempunyai gaya artistik dan cara pengerjaan yang berbeda beda.

Frame-by-frame animation merupakan teknik yang dicapai dengan cara mengubah isi masing-masing dari *keyframes* berturut-turut sehingga terbentuk sebuah animasi. (Perkins, 2010).

Dalam film pendek animasi Uis Gara, teknik ini memungkinkan pencipta untuk menangkap esensi kebudayaan dengan presisi, menyampaikan gerakan dan ekspresi yang khas. Setiap frame dihasilkan secara manual, memungkinkan penekanan pada elemen budaya yang spesifik dan kompleks.

Melalui pendekatan tersebut, teknik animasi *frame by frame* dipilih karena dapat memberikan kebebasan artistik yang tinggi dan memberikan pertunjukan detail yang halus.