



TUGAS AKHIR - DV 184801

**PERANCANGAN ANIMASI 2D
KISAH TELADAN UMAR BIN KHATTAB
SEBELUM MASA KEKHALIFAHAN**

**ZAMRUDI INDRA HUSADA
NRP. 0831154000037**

**Dosen Pembimbing:
Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, M.T
NIP: 19810710 201012 1 002**

**Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020**



TUGAS AKHIR – DV 184801

**PERANCANGAN ANIMASI 2D
KISAH TELADAN UMAR BIN KHATTAB
SEBELUM MASA KEKHALIFAHAN**

ZAMRUDI INDRA HUSADA

08311540000037

Dosen Pembimbing

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, M.T

NIP: 19810710 201012 1 002

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Desain Produk

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2020

(Halaman ini sengaja dikosongkan)



FINAL ASSIGNMENT – DV 184801

**2D ANIMATION DESIGN OF
UMAR BIN KHATTAB'S EXEMPLARY STORY
BEFORE THE CALIPHATE**

ZAMRUDI INDRA HUSADA

0831154000037

Councillor

Nugrahadi Ramadhani, S.Sn., M.T

NIP: 19810710 201012 1 002

Visual Communication Design Major

Product Design Department

Faculty of Creative Design and Digital Business,

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2020

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN ANIMASI 2D KISAH TELADAN
UMAR BIN KHATTAB SEBELUM MASA KEKHALIFAHAN

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun untuk Memenuhi Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

pada

Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

ZAMRUDI INDRA HUSADA

NRP: 0831154000037

Surabaya, 5 Februari 2020

Periode Wisuda 121 (Maret 2020)

Mengetahui

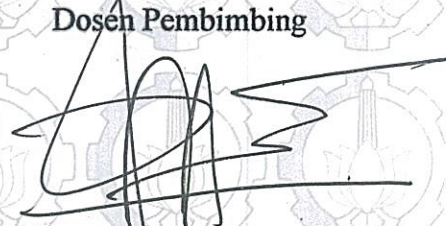
Kepala Departemen Desain Produk



Bambang Tristiyono, S.T., M.Si
DESAIN PRODUK
NIP. 19700703 199702 1 001

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Nugrahadi Ramadhani, S.Sn, M.T
NIP. 1981071 0201012 1 002

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Program Studi S – 1 Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Surabaya.

Nama Mahasiswa : Zamrudi Indra Husada

NRP : 0831154000037

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul ***“Perancangan Animasi 2D Kisah Teladan Umar bin Khattab Sebelum Masa Kekhalifahan”*** adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapat gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian – bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan / referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data – data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan diatas maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 5 Februari 2020

Yang membuat pernyataan



Zamrudi Indra Husada
NRP. 0831154000095

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

**PERANCANGAN ANIMASI 2D KISAH TELADAN
UMAR BIN KHATTAB SEBELUM MASA KEKHALIFAHAN**

Nama Mahasiswa : Zamrudi Indra Husada
NRP : 0831154000037
Departemen : Departemen Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, M.T.

ABSTRAK

Pada era modern ini, peneladanan kepada sosok sahabat nabi ternyata sangat kurang. Hal ini dikarena kurangnya konten bertemakan religi dan media edukasi tentang tema tersebut. Sehingga perlu sebuah media yang bisa menyampaikan nilai-nilai yang ada di kisah sahabat, seperti kisah Umar bin Khattab. Animasi selama ini sngat berkembang bekembang, khususnya animasi 2D cukup kuat dalam menguasai pada 1-2 dekade terakhir. Selain itu animasi 2D memiliki biaya yang cukup murah dibandingkan animasi 3D, hal ini didasari dari data Bekraf 2015 yang dapat disimpulkan biaya upah animator untuk animasi 2D lebih rendah dari animasi 3D, dimana biaya animasi 3D hampir 2 kali lipat biaya animasi 2D. Pembuatan animasi 2D ini menggunakan beberapa metode. Metode yang perlu dilakukan untuk merancang gagasan ini dimulai dari pre-produksi, terdiri dari kumpulan riset yang perlu dilakukan seperti wawancara, studi eksperimen, *depth interview* terkait karakter, latar dan cerita. Kemudian akan di eksekusi di fase produksi dan kemudian disatukan menjadi satu video animasi. Kemudian menerapkan konsep yang sudah dibuat di fase pre-produksi hingga *finishing*. Animasi 2D menjadi media dalam menyampaikan Kisah Teladan Umar bin Khattab Sebelum Masa Kekhalifahan dengan Teknik *manual drawing* karena ekspresi pada 2D animasi ternyata lebih ekspresif dan luwes. Animasi 2D kisah teladan Umar bin Khattab ini dibuat dengan menggunakan teknik manual drawing atau frame by frame, salah satunya straight ahead dengan kombinasi 5/8 gambar dari 24 fps. Dengan pewarnaan masking dan dukungan motion graphic dengan tujuan agar proses animasi menjadi lebih efisien karena pembuatan lebih cepat 3 kali lipat dari produksi pada umumnya dari teknik manual drawing tradisional. selain itu menggunakan metode penyampaian *storytelling*, diharapkan animasi ini dapat menjadi media peneladanan terhadap kisah Umar bin Khattab.

Kata kunci: Umar, Teladan Umar Bin Khattab, Animasi 2D, Teknik *manual drawing*, *Story Telling*

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

2D ANIMATION DESIGN OF UMAR BIN KHATTAB'S EXEMPLARY STORY BEFORE THE CALIPHATE

Nama Mahasiswa : Zamrudi Indra Husada
NRP : 0831154000037
Departemen : Product Design Department - Visual Communication Design
Councillor : Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, M.T.

ABSTRACT

In this modern era, the example of the figure of the Companions of the Prophet was very lacking. This is due to the lack of religious-themed content and educational media about the theme. So we need a media that can convey the values in the story of friends, such as the story of Umar bin Khattab. Animations so far have evolved, especially 2D animation is quite powerful in mastering the 1-2 last decades. Besides 2D animation has a cost that is quite cheap compared to 3D animation, this is based on Bekraf 2015 data which can be concluded that the cost of animator wages for 2D animation is lower than 3D animation, where the cost of 3D animation is almost double the cost of 2D animation. Making 2D animation uses several methods. The method that needs to be done to design this idea starts from pre-production, consisting of a collection of research that needs to be done such as interviews, experimental studies, depth interviews related to characters, settings and stories. Then it will be executed in the production phase and then put together into one animated video. Then apply the concepts that have been made in the pre-production phase until finishing. 2D animation becomes the media in conveying the Exemplary Story of Umar bin Khattab Before the Caliphate with the manual drawing technique because the expression in 2D animation turns out to be more expressive and flexible. This 2D animation of the exemplary story of Umar bin Khattab was created using manual drawing or frame by frame techniques, one of which is straight ahead with a combination of 5/8 images of 24 fps. With masking coloring and motion graphic support with the aim that the animation process becomes more efficient because the production is three times faster than production in general than traditional manual drawing techniques. besides using the method of delivering storytelling, it is hoped that this animation can be a exemplary media of Umar bin Khattab's story.

Keywords: Umar, Umar Bin Khattab's Example, 2D Animation, Manual drawing technique, Story Telling

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaykum Warohmatullah Wabarokatuh

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, taufik dan hidayah- Nya, penulis dapat menyelesaikan karya tulis Tugas Akhir ini dengan lancar. Karya tulis yang berjudul “*Perancangan Animasi 2D Kisah Teladan Umar bin Khattab Sebelum Masa Kekhalifahan*” ini, penulis dedikasikan sebagai syarat utama kelulusan mata kuliah Tugas Akhir dalam program studi Desain Komunikasi Visual di jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.

Dalam penulisan karya ilmiah ini penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun, dan juga diharapkan agar karya tulis ini dapat bermanfaat bagi teman-teman mahasiswa lainnya, peneliti-peneliti selanjutnya serta semua pihak yang membutuhkan, untuk kemudian dapat dijadikan acuan, referensi maupun bahan perbandingan dengan karya tulis lain.

Kelancaran dan terselesaikannya laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:


1. Kedua orang tua atas segala dukungan moril dan materiil yang diberikan sejak penulis masih di dalam kandungan hingga saat ini serta doa-doa dan kasih sayang mereka yang selalu penulis rasakan.
2. Seluruh dosen yang telah mendidik penulis terutama kepada Bapak Nugrahardi Ramadhani selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan ide dan semangat, serta kepada dosen penguji Bapak Didit Prasetyo yang selalu mendukung potensi yang penulis miliki, dan kepada Ibu Putri Dwitasari selaku dosen penguji yang memberikan masukan dan saran untuk penulisan karya tulis ini yang bermanfaat.

3. Keluarga besar, saudara dan kerabat yang memberikan dukungan dan doa agar penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar.
4. Mas Risma dari Hompimpa Studio telah bersedia untuk menjadi narasumber, dan terima kasih memberikan masukan dan pandangan ke depan untuk hasil Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman yang terlibat dalam penyusunan dan produksi animasi ini, Tina Sekar Ayuning Tyas sebagai narator, dan Aldi Fakhriansyah Subingat, Rasendriya Indah Palupi dan Isda Firstan Nisa Syarifah yang membantu proses pewarnaan animasi.
6. Serta Teman Kontrakan Barokah yang selama 4 tahun ini memberi arahan dan masukan serta bantuan.

Wassalamu'alaykum Warohmatullah Wabarokatuh

Surabaya, 4 Februari 2020

Penulis



Zamrudi Indra Husada
0831154000095

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Perancangan.....	5
1.6. Manfaat	5
1.7. Ruang lingkup.....	5
1.8. Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Studi Komparator.....	9
2.2. Landasan Teori.....	12
BAB III METODELOGI PENELITIAN	33

3.1. Diagram Alur Riset	33
3.2. Rancangan Riset	34
3.3. Jadwal Riset.....	38
BAB IV ANALISA HASIL PENELITIAN	39
4.2. Wawancara	39
4.3. Temuan.....	40
4.4. Image Board	41
4.5. Studi Eksperimen	44
BAB V KONSEP DESAIN.....	56
5.1. Pre-Produksi	57
5.2. Produksi.....	73
5.3. Post-Produksi.....	78
BAB VI PENUTUP.....	82
6.1. Kesimpulan.....	83
6.2. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	87
BIODATA PENULIS	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Channel YouTube The Animation Workshop	9
Gambar 2. 2. Foto Buku Umar bin Khattab oleh Muhammad Husein Haekal	14
Gambar 2. 3. Series Omar	15
Gambar 2. 4. Salah satu adegan dalam film series.....	15
Gambar 2. 5. Cartoon.....	21
Gambar 2. 6. Semi-realistic.....	22
Gambar 2. 7. Realism.....	22
Gambar 2. 8. Fine Art	23
Gambar 2. 9. Contoh storyboard.....	24
Gambar 2. 10. Long Shot	27
Gambar 2. 11. Medium Shot.....	28
Gambar 2. 12. Close up.....	29
Gambar 2. 12. Low-angle Shot	30
Gambar 2. 13. High-angle Shot.....	31
Gambar 2. 14.. Eye-level Shot	31
Gambar 2. 15. Bird"s-eye View	32
Gambar 3. 1. Skema Logika Berpikir	33
Gambar 4. 1 Dokumentasi wawancara.....	39
Gambar 4. 2 Kronologi biografi Umar bin Khattab	41
Gambar 4. 3 Image Board referensi dari Film Serial Omar	42
Gambar 4. 4 Image Board referensi untuk gaya gambar semi realis	43
Gambar 4. 5 Desain karakter versi 1	45

Gambar 4. 6. Desain karakter versi 2	47
Gambar 4. 7. Desain karakter versi 3	50
Gambar 4. 8. Desain background versi 1.....	51
Gambar 4. 9 Desain background versi 1.....	52
Gambar 4. 10. Script dan storyboard versi 1	53
Gambar 4. 11. Script versi 2.....	54
Gambar 4. 12. Thumbnail cerita.....	55
Gambar 4. 13. Storyboard versi 2.....	55
Gambar 5. 1 Kronologi cerita.....	57
Gambar 5. 2. Alternatif Desain Karakter Umar bin Khattab.....	62
Gambar 5. 3. Desain Karakter Umar bin Khattab	63
Gambar 5. 4. Desain karakter Abu Hakam, pemimpin Quraish dari Bani Makhzum	64
Gambar 5. 5. Desain karakter Khattab, ayah Umar.....	65
Gambar 5. 6. Desain karakter Said bin Ziyad, saudara ipar Umar	66
Gambar 5. 7. Desain karakter Abu Hakam, pemimpin Quraish dari Bani Makhzum.....	67
Gambar 5. 8. Tampak tanah lapang yang digunakan untuk menggembala unta ...	67
Gambar 5. 9. Jalanan di disekitar rumah penduduk di Mekah	68
Gambar 5. 10. Pasar di Makkah	68
Gambar 5. 11. Storyboard scene 1 sampai 2	69
Gambar 5. 12. Storyboard scene 2 sampai 3	69
Gambar 5. 13. Storyboard scene 3 sampai 5	70
Gambar 5. 14. Storyboard scene 5 sampai 6	70

Gambar 5. 15. Storyboard scene 6 sampai 8.....	71
Gambar 5. 16. Storyboard scene 8 sampai 10.....	71
Gambar 5. 17 . Storyboard scene 10 sampai 11.....	72
Gambar 5. 18. Storyboard scene 11 sampai 12.....	72
Gambar 5. 19. Gaya utama pada Straight Ahead.....	73
Gambar 5. 20. Inbetween pada Straight Ahead.....	74
Gambar 5. 21. Warna dasar.....	74
Gambar 5. 22. Warna detail sebelum masking	74
Gambar 5. 23. Warna detail setelah masking.....	75
Gambar 5. 24. Proses pemberian shading.....	75
Gambar 5. 25. Proses penambahan properti kayu bakar, hanya di rotasi.	76
Gambar 5. 26. Proses menyinkronkan Gerakan mulut dengan suara	76
Gambar 5. 27. Proses penambahan background	77
Gambar 5. 28. Proses penambahan langit dan gerakan awan	77
Gambar 5. 29. Proses penambahan animatic karakter	77
Gambar 5. 30. Proses penambahan efek pada animatic karakter.....	78
Gambar 5. 31. Proses penambahan efek pada animatic karakter.....	79
Gambar 5. 32. Tampilan channel YouTube sebagai media distribusi output perancangan.....	80

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1. Standar Rata-Rata Upah Pekerja Animasi Di Beberapa Negara.....	3
Tabel 2. 1. Studi Komparator Short Film - Within, Without	11
Tabel 2. 2. Studi Komparator Klaus.....	12
Tabel 3. 1. Wawancara.....	34
Tabel 3. 2. Protokol depth interview 1	36
Tabel 3. 3. Protokol depth interview 2	36
Tabel 3. 4. Jadwal Penelitian.....	38
Tabel 4. 1. Hasil depth interview 1 bagian karakter	45
Tabel 4. 2. Hasil depth interview 2 bagian karakter	48
Tabel 4. 3. Hasil depth interview 1 bagian background.....	51
Tabel 4. 4. Hasil depth interview 1 bagian story dan storyboard.....	53

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk yang multidimensi dimana salah satu dimensi yang tertanam di dalam kodratnya adalah hasrat untuk meniru, atau mimesis (Wattimena, 2015). Di masa remaja adalah penentuan masa depan mereka, akan jadi baik atau buruk nantinya tergantung apa yang diajarkan di masa remaja ini. Dalam hal ini perlu teladan atau contoh tokoh yang bisa ditiru anak-anak untuk pembelajaran dan bekal saat mereka dewasa. Jika dikaitkan dengan islam, pembelajaran ini masuk dalam Pendidikan islam yang harus diajarkan sejak dini dan bertahap.

Pendidikan Islam adalah sistem pengajaran yang didasarkan pada ajaran agama Islam. Sumber ajaran Islam yaitu al-Qur'an dan as- Sunnah. Al-Qur'an dijadikan sumber pendidikan Islam yang pertama sebab memiliki nilai multak yang diturunkan oleh Allah. Nilai dalam al-Qur'an bersifat abadi dan relevan dalam setiap zaman, sehingga pendidikan Islam yang ideal harus sepenuhnya mengacu pada nilai dasar al-Qur'an. Al-Qur'an berisi tentang nilai-nilai pendidikan Islam terdiri dari tiga pilar utama yaitu: Pertama, *I'tiqādiyyah*, yang berkaitan dengan nilai pendidikan keimanan atau aqidah. Kedua, *Khuluqiyah*, yang berkaitan dengan nilai pendidikan etika atau akhlak. Ketiga *'Amaliyyah*, yang berkaitan dengan nilai pendidikan ibadah. Berdasarkan pemaparan di awal tadi, pendidikan islam yang dimaksudkan adalah *Khuluqiyah* dimana pendidikan yang diberikan yaitu meneladani nilai etika dan akhlak yang sudah dicontohkan.

Meneladani Rasul adalah kewajiban, akan tetapi kadang kita melupakan untuk meneladani sahabat beliau juga. Rasulullah bersabda, “Seandainya setelah aku ada nabi, maka itu adalah Umar bin Khattab” (HR. Tirmidzi dan Hakim). Umar bin Khattab adalah salah seorang sahabat Nabi, yang juga merupakan khalifah kedua dalam Islam. Allah telah memberikan Umar sifat-sifat para nabi dan kedudukan para rasul sehingga menjadikannya sebagai orang yang layak diteladani juga. Selain itu, Umar juga memperoleh *muḥaddisin* atau ilham dari Allah. Allah meletakkan kebenaran pada lidah dan hati Umar, sehingga Rasulullah memberikan

Umar dengan gelar *al-Faruq* yaitu orang yang memisahkan antara kebenaran dan kebathilan. Dalam sebuah kutipan kisah Umar terdapat ungkapan, “Yang terbaik di masa jahiliyah, terbaik pula di masa Islam,” ungkapan itu terlontar dari lisan Rasulullah saat mengomentari pribadi Umar bin Khattab.

Umat muslim banyak memiliki tokoh yang patut dicontoh dalam hal sikap dan perilaku atau yang biasanya disebut akhlak. Maka tokoh Umar yang dikenal sebagai orang yang memisahkan antara kebenaran dan kebathilan ini sangat tepat sebagai tauladan untuk para remaja saat ini. Akan tetapi pembelajaran saat ini belum maksimal, peneladanan kepada para sahabat khususnya Umar, remaja hanya sebagai sebatas tahu siapa Umar, padahal sangat banyak kisahnya yang bisa diteladani dan selama ini jarang tersampaikan, serta harus ada media yang sesuai dan menarik, agar kisahnya tersampaikan semua. Selain itu pembelajaran yang menggunakan media animasi islami mempunyai pengaruh besar dibandingkan hanya menggunakan pembelajaran konvensional, terdapat peningkatan kemampuan berbicara (menceritakan kembali) isi ringkasan cerita pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol baik *pretest* maupun *posttest* (Istova, 2016).

Selama ini, kisah teladan disampaikan melalui banyak media mulai dari konvensional seperti buku cerita, buku sejarah, komik dan sebagainya, hingga media digital film, serial TV, animasi, stopmotion dan sebagainya. Dalam perkembangan era digital animasi menjadi media yang sangat familiar dari kalangan anak-anak hingga remaja. Karena banyak platform yang membantu manusia menonton sebuah film atau video. Sehingga salah satu media yang cocok dalam menyampaikan kisah teladan ini adalah animasi. Beberapa keunggulan animasi dari media lainnya antara lain gambar objek lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata, dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat, penggunaan animasi dan efek spesial digital ternyata mampu menekan biaya produksi hingga menjadi lebih murah dibandingkan penggunaan efek spesial yang manual, selain itu dengan kelebihan tersebut animasi sangat digemari para khalayak untuk kepentingannya, karena penggunaan animasi sendiri begitu luas. Animasi juga sering digunakan untuk

menyampaikan pesan yang sulit. Dengan sulitnya menyampaikan pesan dan tujuan , animasi dengan lebih efektif untuk menyampaikannya , dengan bentuk visual yang membuat kita mudah dan cepat memahami pesan yang ingin disampaikan dari suatu produk tersebut.

Animasi memiliki 2 jenis cabang yaitu animasi 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). Animasi 2D memiliki kharisma yang kuat di televisi. Dari "*Looney Tunes*" ke "*The Flintstones*" ke "*The Simpsons*" dan "*Spongebob Squarepants*," pertunjukan kartun ini telah menghibur penonton dari segala usia selama bertahun-tahun. Film-film Disney mungkin telah berpindah ke 3D, tetapi mereka masih menghasilkan banyak acara kartun seperti "*Phineas and Ferb*" dan "*Gravity Falls*." Dan juga animasi asia dari Jepang atau anime. Anime juga telah berkembang selama bertahun-tahun mulai dari klasik seperti "*Dragon Ball Z*" dan "*Sailor Moon*" ke acara yang lebih baru seperti "*My Hero Academia*" dan "*Naruto*." Anime juga menjadi lebih mudah diakses melalui layanan streaming. Jadi, sementara animasi 3D Berjaya di film layar lebar, animasi 2D masih memiliki kedekatan yang kuat terhadap penonton pada *platform* TV dan *streaming*. Selain itu animasi 2D memiliki biaya yang cukup murah dibandingkan animasi 3D, hal ini didasari dari data Bekraf 2015 yang dapat disimpulkan biaya upah animator untuk 2D lebih rendah dari 3D.

Tabel 1. 1. Standar Rata-Rata Upah Pekerja Animasi Di Beberapa Negara

ANIMASI	INDIA	KOREA, PHILIPPINES	NORTH AMERICA
2D Hand Drawn	USD 45,000 -50,000	USD 60,750 - 67,500	USD 180,000 -200,000
3D	USD 90,000	USD 121,500	USD 360,000
Backend Production	USD 200,000	USD 270,000	USD 800,000
Flash Animation	USD 20,000	USD 27,000	USD 80,000

(Sumber: Badan Ekonomi Kreatif, 2015)

Akhir-akhir ini perkembangan animasi nasional semakin kondusif dengan banyaknya festival film animasi yang digelar dalam beberapa tahun terakhir. Misalnya Festival Film Animasi Indonesia, Festival Animasi Nasional, Festival

Animasi Indonesia, Hello, dan Fest. Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia (Ainaki) mencatat nama puluhan bengkel animator Indonesia, seperti Tunas Pakar Integraha, Castle Production, Pustaka Lebah, Jogjakartun, Mrico, Bulakartun, Griya Studio, Bening Studio, Studio Kasatmata, dan puluhan nama lain di seluruh Indonesia. Indonesia merupakan pasar yang gemuk untuk animasi religi, mengingat mayoritas dari 250 juta penduduk Indonesia adalah muslim. Tetapi pada saat ini jumlah penikmat produk animasi religi masih belum signifikan dibandingkan dengan jumlah penduduk muslim yang ada. Akibatnya, animasi Islami masih belum berkembang sesuai dengan potensi sesungguhnya, meskipun industri di bidang ini telah memperoleh profit yang lumayan. Tingkat penghasilan masyarakat Indonesia yang minim menjadi faktor yang mempengaruhi perkembangan bisnis ini. Terkadang penyuka animasi religi harus memilih antara membeli film animasi atau kebutuhan sehari-hari. Faktor lain yang membuat perkembangan animasi bernuansa Islam berlari kurang kencang adalah kurangnya tenaga animator. Pada saat ini, sebetulnya cukup banyak seniman animasi yang tersedia. Tetapi animator lokal kebanyakan mengerjakan order yang berasal dari luar negeri (Rahman, 2016).

Berdasarkan latar belakang di atas, ada peluang dalam menggabungkan antara Pendidikan islam dengan menggunakan media animasi 2D, maka dari itu penulis membuat **Perancangan Animasi 2D Kisah Teladan Umar bin Khattab Sebelum Masa Kekhalifahan** agar nilai-nilai dan kisahnya tersampaikan lebih efektif.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya peneladanan remaja terhadap kisah sahabat khususnya Umar bin Khattab.
2. Belum adanya media yang menceritakan kisah Umar bin Khattab untuk segmentasi remaja.
3. Indonesia merupakan pasar yang tepat karena mayoritas muslim.
4. Animasi bernuansa Islam kurang berkembang karena kurangnya tenaga animator, lebih memilih mengerjakan order yang berasal dari luar negeri.

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah pada laporan perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan ini membahas konten tentang kisah Umar bin Khattab saat masih remaja fase sebelum kekhalifahan.
2. Untuk remaja awal 13-15 tahun.
3. Media yang digunakan berupa animasi 2D manual drawing.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas merumuskan bahwa: Bagaimana merancang animasi 2 dimensi kisah keteladan Umar Bin Khattab fase sebelum kekhalifahan menggunakan *manual drawing*?

1.5. Tujuan Perancangan

Merancang animasi 2D untuk meneladani kisah Umar bin Khattab dari remaja hingga dewasa tentang nilai-nilai etika dan akhlak.

1.6. Manfaat

Hasil perancangan ini diharapkan :

1. Dapat menumbuhkan minat remaja meneladani kisah Umar bin Khattab.
2. Dapat membantu remaja mengenal Umar bin Khattab saat masih muda.
3. Menciptakan atmosfer baru dalam belajar Pendidikan islam.

1.7. Ruang lingkup

1.7.1. Ruang lingkup studi

1. Studi literatur
2. Studi referensi animasi
3. Studi dokumentasi kisah Umar
4. Studi alur cerita kisah Umar
5. Studi latar belakang arab pada masa kenabian
6. Studi konsep desain karakter
7. Studi eksisting
8. Studi animasi 2D

1.7.2. Output yang dihasilkan

Output dari perancangan ini berupa Animasi 2D Kisah Teladan Umar bin Khattab Sebelum Masa Kekhalifahan

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang dari **Perancangan Animasi 2D Kisah Teladan Umar bin Khattab Sebelum Masa Kekhalifahan** secara umum dan melihat fenomena yang ada saat ini yang kemudian akan merujuk pada identifikasi masalah. Berdasarkan identifikasi masalah, kemudian disusun batasan masalah dari penelitian ini. Selain itu juga membahas mengenai rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tinjauan pustaka mengenai teori-teori yang digunakan dalam menyelesaikan masalah dan sebagai pedoman untuk menciptakan konsep yang sesuai. Juga terdapat penelitian sebelumnya yang dapat mengkaji prosedur atau pendekatan yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan permasalahan yang serupa. Selain itu juga terdapat tinjauan yang lebih mendalam terhadap subyek desain dan komparator.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode-metode yang dilakukan dalam penelitian untuk memperoleh data yang kemudian dianalisa dan diambil kesimpulan dari hasil pengumpulan data tersebut. Serta proses perancangan dalam penelitian mulai dari penentuan big idea hingga kriteria desain.

BAB IV : ANALISA HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas tentang Analisa hasil dari metode penelitian yang telah dilakukan mulai tahap awal, menengah dan akhir. Dan akan menjadi acuan dalam membuat konsep desain.

BAB V : KONSEP DESAIN DAN IMPLEMENTASI DESAIN

Bab ini membahas tentang definisi konsep yang berkaitan dengan masalah atau tujuan, penjelasan hasil dari tahapan metode dan pencapaian pengolahan data, mulai dari penelusuran masalah, pengolahan data, konsep desain dan alternatif desain. Kemudian pemaparan hasil penerapan konsep desain menjadi produk perancangan ini yaitu **Animasi 2D Kisah Teladan Umar Bin Khattab Sebelum Masa Kekhalifahan**

BAB VI : KESIMPULAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan, kritik dan saran, guna sebagai evaluasi hasil produk dan penulisan laporan perancangan tersebut.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

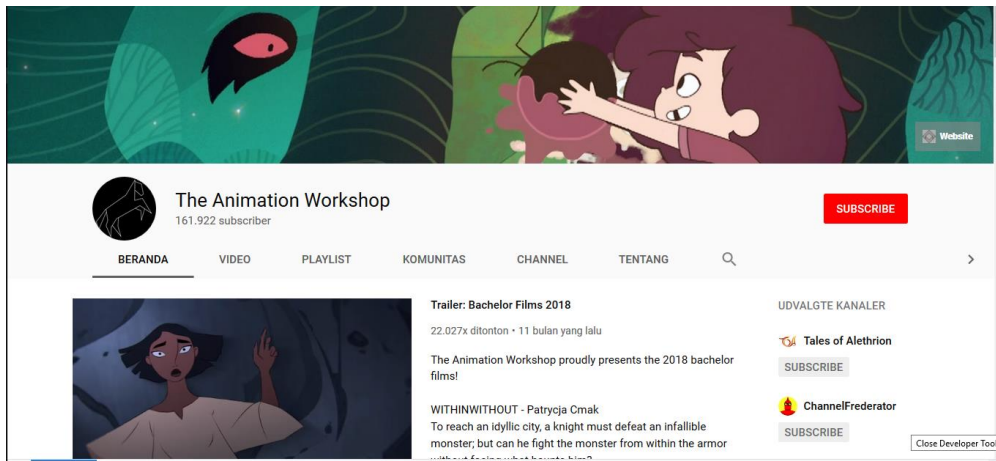
BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Studi Komparator

Studi komparator adalah studi produk yang telah ada sebelumnya dengan tujuan sebagai dasar atau tolak ukur yang bisa disamakan sebagai perbandingan.

2.1.1. *Short Film - Within, Without*

Perancangan animasi ini salah satunya mengacu pada animasi buatan The Animation Workshop yang merupakan salah satu channel YouTube yang mempunyai konten video animasi. *Channel* ini membuat beberapa konten cerita disajikan ke dalam bentuk video animasi 2D maupun 3D. Video animasi yang disajikan sekitar 6-8 menit per videonya, sehingga penonton tak bosan dan ceritanya menjadi padat serta tidak melebar.



Gambar 1. 1. Channel YouTube The Animation Workshop

Sebagai komparator penulis mengambil video yang berjudul *Within, Without*. Dalam penyajiannya, ilustrasinya dibuat lebih nyata menerapkan proporsi tubuh yang mendekati realitas. Dan dukungan back sound dan efek suara menjadi penekanan dalam dialog berbeda, menggambarkan suasana yang berbeda pula.



*Gambar 2. 2 Salah satu scene pada video Within, Without
(Sumber: <http://animatedshortfilms.net/>)*



*Gambar 2. 3 Penggambaran karakter dan pewarnaan yang sederhana pada Within,
Without
(Sumber: <http://animatedshortfilms.net/>)*

Cara ilustrasi yang sangat sederhana tetapi kuat hal ini menjadi landasan penulis dalam melakukan studi environmental pada perancangan ini serta pewarnaan yang sederhana tetapi memiliki kesan yang kuat dan memiliki detail yang tidak berlebihan.

Tabel 2. 1. Studi Komparator *Short Film - Within, Without*

Bagian	Deskripsi
Background	<ul style="list-style-type: none">• Detail latar belakang menggunakan gaya ilustrasi semi realis.• Detail yang digunakan beberapa yang hanya menjadi cirikhas seperti detail reruntuhan, ukiran dan sebagainya.• Beberapa digambarkan hanya berupa silhouette.• Warna cerah dan memiliki gradasi tidak flat

2.1.2. Klaus

Komparator selanjutnya adalah animasi buatan SPA Studio yang merupakan studio animasi dari Spanyol. Animasi terbarunya adalah Klaus.



Gambar 2. 4. Pewarnaan Karakter pada Film Klaus

(Sumber: <https://www.animatorisland.com>)

Animasi di atas menjadi landasan penulis dalam melakukan studi karakter

Tabel 2. 2. Studi Komparator Klaus

Bagian	Deskripsi
Karakter	<ul style="list-style-type: none"> • Gaya pewarnaan menggunakan warna-warna yang berdekatan untuk satu karakter. • <i>Shading</i> dan <i>Rendering</i> menggunakan gradasi bukan blok gelap untuk bayangan sehingga terlihat seperti 3 dimensi.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Definisi Biografi

Kata Biografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu bios yang berarti hidup, dan graphien yang berarti tulis. Dengan kata lain biografi merupakan tulisan tentang kehidupan seseorang. Biografi, secara sederhana dapat dikatakan sebagai sebuah kisah riwayat hidup seseorang. Biografi dapat berbentuk beberapa baris kalimat saja, namun juga dapat berupa lebih dari satu buku. (Wink, 2019)

Biografi menganalisa dan menerangkan kejadian-kejadian dalam hidup seseorang. Lewat biografi, akan ditemukan hubungan, keterangan arti dari tindakan tertentu atau misteri yang melingkupi hidup seseorang, serta penjelasan mengenai tindakan dan perilaku hidupnya. Biografi biasanya dapat bercerita tentang kehidupan seorang tokoh terkenal atau tidak terkenal, namun demikian, biografi tentang orang biasa akan menceritakan mengenai satu atau lebih tempat atau masa tertentu. Biografi seringkali bercerita mengenai seorang tokoh sejarah, namun tak jarang juga tentang orang yang masih hidup. Banyak biografi ditulis secara kronologis. Beberapa periode waktu tersebut dapat dikelompokkan berdasar tema-tema utama tertentu (misalnya “masa-masa awal yang susah” atau “ambisi dan pencapaian”). Walau begitu, beberapa yang lain berfokus pada topik-topik atau pencapaian tertentu.

Biografi memerlukan bahan-bahan utama dan bahan pendukung. Bahan utama dapat berupa benda-benda seperti surat-surat, buku harian, atau klipang

koran. Sedangkan bahan-bahan pendukung biasanya berupa biografi lain, buku-buku referensi atau sejarah yang memaparkan peranan subyek biografi itu.

Biografi adalah suatu kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang yang bersumber pada subjek rekaan (non-fiction / kisah nyata). Sebuah biografi lebih kompleks daripada sekadar daftar tanggal lahir atau mati dan data-data pekerjaan seseorang, tetapi juga menceritakan tentang perasaan yang terlibat dalam mengalami kejadian-kejadian tersebut yang menonjolkan perbedaan perwatakan termasuk pengalaman pribadi. (Wink, 2019)

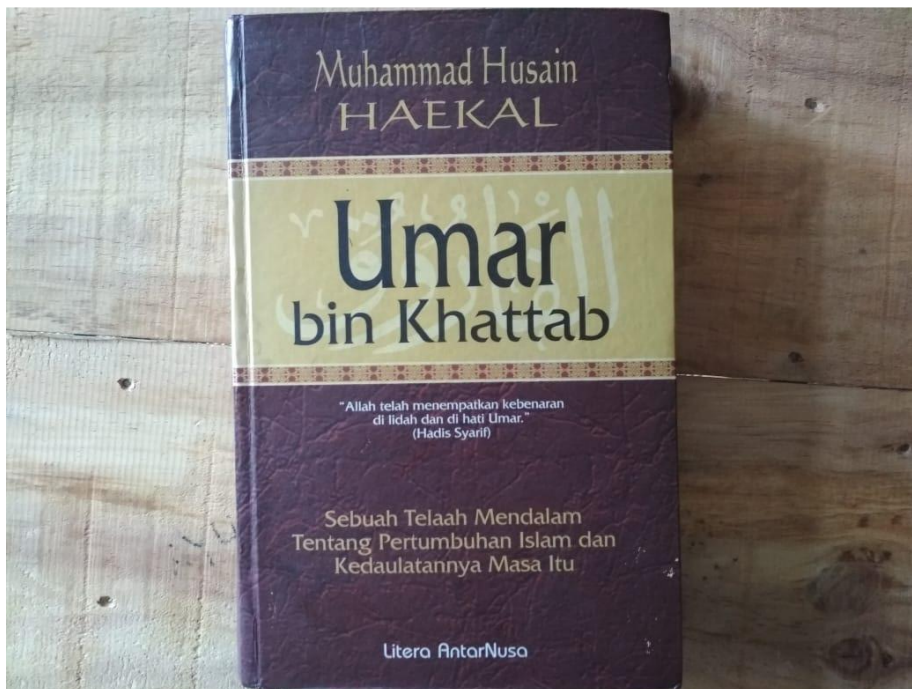
2.2.2. Studi Dokumentasi

Langkah pertama adalah pengumpulan data yang berhubungan dengan penemuan masalah pada perancangan ini. Pengumpulan data ini berguna sebagai acuan dalam membuat rumusan masalah yang selanjutnya digunakan pada perancangan ini. Menurut sumber yang didapatkan, data dapat golongan menjadi dua jenis, yaitu antara lain:

A. Buku Umar bin Khattab

Buku digunakan sebagai landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan ini. Sumber buku yang digunakan adalah Umar bin Khattab oleh Muhammad Husain Haekal.

Sumber ini untuk mendapatkan data kuantitatif dan kualitatif dari biografi Umar. Data kualitatif berupa pendapat-pendapat tentang sejarah/peristiwa yang dilakukan sedangkan kuantitatif berupa waktu kejadian, usia, jumlah, dan lain sebagainya.



*Gambar 1. 5. Foto Buku Umar bin Khattab oleh Muhammad Husein Haekal
(Husada, 2018)*

Buku ini memaparkan analisis tentang kehidupan agama, sosial, politik dan administrasi negara dirintis oleh Umar dengan peranannya yang begitu menonjol dalam bergelut dengan semua itu. Masuknya Islam ke Irak, Syam, Persia dan Mesir merupakan sejarah Islam tersendiri. Keyakinan apa saja yang dianut mereka sebelum islam datang kesana dan bagaimana sambutan mereka terhadap agama islam. Akan dipaparkan juga ijtihad Umar mengenai hukum ikh yang beraku di zamannya, disamping peristiwa-peristiwa hukum baru yang timbul setelah Rasulullah wafat. Buku ini menyajikan biografi sejarah dengan penelitian dan analisis yang mendalam, tetapi dikemas seperti membaca novel sehingga tidak akan terasa membosankan.

B. Series Film Omar

Dokumentasi pada Film Omar dilakukan untuk mendapatkan kesesuaian cerita dari buku yang dapat diterima masyarakat dengan mengamati ilm yang sudah pernah dirilis di muka umum.



Gambar 1. 6. Judul Series Omar

(Sumber: Film Series Omar)

Metode ini bertujuan meneliti cerita yang valid dari berbagai sumber, seperti Buku, pendapat tokoh, dan Film. Karena perbedaan pendapat banyak ditemui dalam menyusun sebuah sejarah, maka akan digunakan sumber atau pendapat yang paling kuat dukungannya literasinya.



Gambar 1. 7. Salah satu adegan dalam film series

(Sumber: Film Series Omar)

Dalam metode ini akan mendapatkan output sebuah cerita, yaitu :

- a. Cerita pada saat Umar masih remaja dan masih hidup pada masa jahiliyahnya. serta masih menjadi musuh islam dan cara menghadapi Muhammad.
- b. Cerita ketika baru memasuki islam, mendampingi Abu Bakr, mendampingi Rasul berdakwah.
- c. Cerita menjadi khalifah umat muslim menggantikan Abu Bakr.

Penulis memilih untuk menggunakan cerita pada masa jahiliyah Umar hingga masuk islam. Karena dalam sebuah kutipan kisah Umar terdapat ungkapan, “Yang terbaik di masa jahiliyah, terbaik pula di masa Islam,” ungkapan itu terlontar dari lisan Rasulullah saat mengomentari pribadi Umar bin Khattab. Maka Penulis mengangkat kisah teladan sebelum masa kekhalfahan.

2.2.3. Umar bin Khattab

Dalam sejarah Islam, tak ada orang yang begitu sering disebut-sebut Namanya – sesudah Rasulullah Sallallahu ‘alaihi wa sallam – seperti nama Umar bin Khattab. Nama itu disebut-sebut dengan penuh kagum dan sekaligus rasa hormat bila dihubungkan dengan segala yang diketahui orang tentang sifat-sifatnya dan pembawaannya yang begitu agung dan cemerlang. Apabila berbicara tentang keadilan yang muruni tanpa cacat, orang akan teringat pada keadilan Umar, dan masih banyak lagi sifat yang sangat patut untuk di teladani.

Umar pernah mengalami masa jahiliyah dimana pada saat itu, beliau meningkari apa yang didakwahkan oleh rasul tanpa sebab yang jelas. Umar adalah musuh paling benci islam pada masa jahiliyahnya. Akan tetapi menjadi sahabat yang paling depan untuk melindungi rasul dan kaum muslimin.

2.2.4. Al Faruq

Di antara tradisi orang-orang Arab, selain nama asli, mereka memiliki nama kunyah (panggilan) dan laqab (julukan/gelar). Para sahabat, banyak yang mendapatkan laqab dari Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam. Termasuk Umar bin Khattab yang mendapat gelar Al Faruq.

Ketegasan Umar bin Khattab dalam banyak hal menunjukkan bahwa gelar pemberian Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam ini sangat tepat. Di saat orang lain ragu, Umar bin Khattab berani maju dan sering kali bahasa yang keluar dari lisannya ketika ada yang melecehkan Islam adalah “wahai Rasulullah, ijinkan aku tebas lehernya dengan pedang.”

Ada pula makna lain dari al faruq sebagai penjaga Rasulullah dan pencerai berai barisan kaum kafir. Dalam banyak peperangan, Umar adalah tak terkalahkan. Ia melindungi Rasulullah dan melindungi Islam, hingga kelak dipilih menggantikan Abu Bakar sebagai kepala negara.

Ada banyak ragam makna al faruq; pembeda, yang memisahkan, penjaga. Yang kesemuanya memiliki benang merah bahwa ketika Umar bin Khattab telah masuk Islam, ia menjadi pembeda dan pemisah antara yang haq dan yang batil sekaligus menjaga yang haq dan melindunginya dari yang batil.

Hari-hari pertama masuk Islam, Umar bin Khattab bertanya kepada Rasulullah. “Wahai Rasulullah, bukankah kita hidup dalam kebenaran dan mati dalam kebenaran?”

Rasulullah menjawab tegas, “Ya. Demi Allah, hidup dan mati kita dalam kebenaran.”

“Jika demikian, mengapa kita sembunyi-sembunyi dalam mendakwahkan ajaran kita. Demi Dzat yang mengutusmu dengan kebenaran, telah tiba saatnya untuk keluar.”

Rasulullah mengamini usulan Umar. Maka itulah kali pertama umat Islam menampakkan diri secara terang-terangan. Sejak saat itulah Umar dipanggil dengan julukan al faruq.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menggunakan kata Faruq pada judul animasi ini bertujuan menunjukkan kisah perjalanan umar menjadi seorang Al Faruq, dan remaja bisa meneladaninya.

2.2.5. Pengertian Remaja

Remaja didefinisikan sebagai masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Batasan usia remaja berbeda-beda sesuai dengan sosial budaya setempat. Remaja menurut BKKBN adalah penduduk laki-laki atau perempuan yang berusia 10-19 tahun dan belum menikah. Sedangkan menurut World Organization Health (WHO), remaja adalah penduduk laki-laki atau perempuan yang berusia 15- 24 tahun (Widyastuti, 2009:11).

Dalam buku Psikologi Perkembangan, Hurlock mendefinisikan masa remaja adalah masa penuh kegoncangan, taraf mencari identitas diri dan merupakan periode paling berat (Hurlock, 1990:212-213). Masa remaja adalah usia yang mulai tidak lagi bergantung kepada keluarga hingga remaja berpengaruh untuk kesinambungan antara keluarga. Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa, karena pada masa ini perkembangan fisik dan psikis terjadi sangat pesat, dimana secara fisik telah menyamai orang dewasa namun secara psikologis belum matang sebagaimana yang dikemukakan oleh Monk, masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat-sifat masa peralihan atau transisi remaja belum memiliki status dewasa namun tidak lagi memiliki status anak-anak (Monks, 2002:276-277).

Menurut ciri perkembangannya remaja terbagi dalam tiga periode:

a. Masa Remaja Awal (10-12 tahun), adapun ciri khasnya:

1. Ingin bebas
2. Lebih dekat dengan teman sebaya
3. Lebih banyak memperhatikan tubuhnya dan mulai berpikir secara abstrak

b. Masa Remaja Tengah (13-15 tahun), adapun ciri khasnya:

1. Mencari identitas diri
2. Mulai timbul kainginan menjadi seseorang
3. Punya rasa cinta yang mendalam

4. Mengembangkan kemampuan berpikir abstrak
 5. Berkhayal tentang masa depan
- c. Masa Remaja Akhir (16-19 tahun), adapun ciri khasnya:
1. Pengungkapan kebebasan diri
 2. Lebih selektif dalam mencari teman sebaya
 3. Punya citra jasmani diri
 4. Dapat mewujudkan rasa cinta
 5. Mampu berpikir abstrak (Widyastuti, 2009:15)

Berdasarkan pembagian diatas, target segmentasi yang dipilih penulis adalah masa remaja Tengah 13-15 tahun.

2.2.5. Animasi

A. Definisi

Sebuah gambar diam dibuat seolah-olah bergerak yang diakibatkan gerakan dalam kecepatan tertentu terhadap sejumlah rangkaian frame-frame (Sitepu, 2005)

Animasi adalah menggerakkan benda mati seolah-olah hidup. Animasi merupakan tampilan yang cepat dari urutan gambar-gambar 2D ataupun 3D atau model dalam posisi tertentu, untuk menciptakan ilusi gerak (Gumelar, 2011: 3).

B. Sejarah

Animasi adalah grafik yang mempresentasikan dari gambaran yang menunjukkan pergerakan dari gambar. Seri dari gambar akan dihubungkan secara bersama dan biasanya difoto dengan kamera. Gambar yang perlahan berubah dari satu frame ke frame lainnya, jadi saat mereka dimainkan secara berulang akan terlihat pergerakan dari gambarannya.

Pencetus animasi diantaranya Winsor McCay dari United States dan Emile Cohl dan Georges Melies dari Prancis. Beberapa menganggap McCay *Sinking of The Lusitania* 1918 sebagai film animasi pertama. awalnya animasi

muncul sebelum 1910, dengan gambar yang difoto seta satu per satu. Foto adalah penggambaran yang bisa mencapai ratusan frame per menitnya dalam film. Perkembangan dari seluloid sekitar tahun 1913 mendadak membuat animasi lebih mudah untuk diatur.

Walt Disney membawa animasi kedalam tingkatan yang baru dimana mereka menganimasikan kartunnya dengan suara, dengan dimulainya *Steamboat Willie* 1928. Pada 1937 mereka memproduksi film animasi jangka panjang yaitu *Snow White and The Seven Dwarfs*.

2.2.6. Pre-Produksi

Ada beberapa proses produksi antara lain:

A. Konsep Awal

Konsep awal merupakan apa yang akan diceritakan video tersebut dan mengidentifikasi sebuah ide yang akan ditonton oleh penonton, dan menggambarkan point-point yang membantu.

B. Desain Karakter

Sebelum *storyboard*, kita perlu tahu seperti apa karakternya. Akan tetapi, kita akan sering mengerjakan *storyboard* dan desain pada saat yang bersamaan ketika kita menentukan seperti apa karakter yang kita inginkan. Kami kemudian menyelesaikan *storyboard* dengan desain karakter yang disetujui. Desain karakter biasanya dimulai dengan serangkaian alternatif sketsa sampai tampilan tertentu mulai berkembang yang sesuai untuk karakter tersebut.

Setelah gambar karakter disetujui, kita mulai melatih ekspresi. Ekspresi adalah gambar dari karakter yang mengekspresikan perilaku emosional yang berbeda, seperti menangis, tertawa, berteriak, bersikap licik, dan banyak lainnya. Menangkap ekspresi yang tepat untuk karakter adalah penting. (Simon, 2003: 53)

Dalam buku *2D Animation Hybrid Technique* (Gumelar, 2011), disebutkan beberapa jenis gaya gambar, antara lain:

1. *Cartoon Style*

Animasi dengan gaya gambar lucu, cartoon artinya gambar lucu, cartoon animation artinya animasi gambar lucu.



Gambar 1. 8. *Cartoon*

(Sumber: <https://i.pining.com/>)

2. *Semi Cartoon/ Semi Realism Style*

Animasi dengan gaya gabungan realis dan cartoon, seperti karikatur adalah ciri yang paling khas. Ada banyak pula gaya-gaya lainnya tergantung dari skill gambar realis dan cartoon yang di gabungkan.



Gambar 1. 9. Semi-realistic
(Sumber: <https://art.godhax.com>)

3. Realism Style

Animasi dengan gaya gambar realis, dimana gaya gambar animasi yang dibuat semirip mungkin (cenderung) mendekati anatomi dan fisiologi, posture tubuh, wajah dan ras manusia atau satwa, tumbuhan dan makhluk cerdas lainnya.



Gambar 1. 10. Realism
(Sumber: <https://www.deviantart.com>)

4. *Fine Art*

Animasi dimana menggambar tampilannya sesuai dengan apa yang timbul dipikiran artis-nya baik secara individu ataupun kelompok, tanpa melihat orang tersebut punya *background* seni atau tidak, dan hasil karyanya cenderung experimental dari segi tampilan.



Gambar 1. 11. *Fine Art*

(Sumber: <https://cdna.artstation.com>)

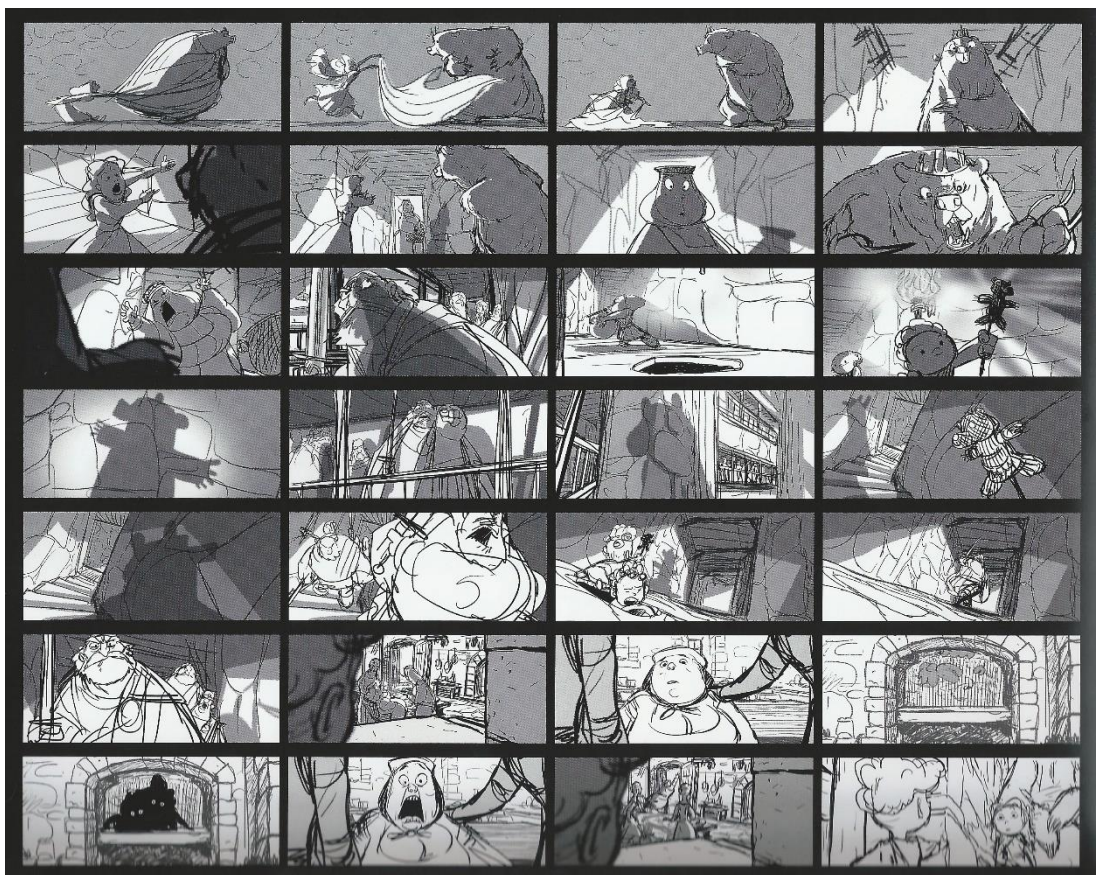
C. *Story dan storyboard*

Di masa keemasan animasi kartun, tidak ada skrip, hanya *storyboard* dari ide-ide sutradara mereka. Mereka mengawali dengan cerita dasar dan kemudian *storyboard* aksinya. Adegan dramatis dan humor situasional, di sisi lain, hasil paling baik ketika dituliskan pertama kali. Terserah kepada pemegang proyek untuk menentukan apa yang paling sesuai dengan kebutuhan proyek, menulis naskah lengkap dan kemudian membuat *storyboard*, atau mengerjakan *storyboard* langsung dari sebuah konsep. Jika bekerja untuk klien, selalu mulai dengan skrip. Jika membuat skrip ide cerita, pastikan menulis skrip dalam format skrip yang tepat.

Dimulai dari gambaran kasar dari narasi cerita, yang dimana kemudian akan diterjemahkan secara objek visual dan pergerakan, *voiceover*, efek suara,

dan musik. Dalam sebuah video, waktu sangatlah terbatas. Semakin singkat semakin baik. Lebih baik dapat menyampaikan pesan dalam waktu 30 detik, sedangkan 60 detik masih bisa diterima, dan 90 detik merupakan rekomendasi maksimum dalam penyampaian pesan. Akan sangat membantu dimengerti apabila penunjukan emosional dan keyakinan adalah faktor yang signifikan dalam membawa penonton kedalam aksi. Semua haruslah diperhitungkan. (Simon, 2003: 62)

Saat membuat *storyboard* sebuah proyek animasi, pastikan mengeluarkan semua gerakan utama, awal, akhir dari setiap gerakan, bukan hanya satu gambar per adegan. *storyboard* ini akan berfungsi sebagai referensi untuk semua animasi utama Anda.



Gambar 1. 12. Contoh storyboard
(Sumber: <http://images6.fanpop.com>)

2.2.7. Produksi

A. Animatic

Setelah kita merampungkan *storyboard* kita, kita perlu merasakan alur cerita dengan baik sebelum kita mulai mengerjakannya. Untuk melakukan ini, atur waktu adegan dan membuat animatic, yang merupakan video animasi dari *storyboard*.

Proses animasi ini, dimana semua bagian-bagian mulai digabungkan bersama. Animator akan mencoba melakukan animasi secara satu atau dua gaya gambar dalam melalui gaya visual yang ditentukan.

Ini merupakan *draft* kasar dan kesempatan untuk mendapat umpan balik sebelum pekerjaan animasi sebenarnya dikerjakan dan untuk meminimalisir juga banyaknya revisi nantinya. Setelah itu barulah animasi dibuat secara penuh. (Simon, 2003: 122)

B. 12 Prinsip Animasi

1. *Squash and Stretch*

Prinsip ini menerangkan bahwa sebuah objek memiliki sebuah volume tertentu, yang kemudian mempengaruhi fleksibilitas dari objek tersebut.

2. *Anticipation*

Prinsip ini digunakan untuk sebagai persiapan kepada sebuah gerakan yang akan dilakukan.

3. *Staging*

Prinsip yang menegaskan posisi seorang aktor terhadap unsur – unsur seperti penempatan tokoh, penggunaan cahaya, dan sudut pandang kamera.

4. *Straight Ahead dan Pose to Pose*

Pada prinsip *straight ahead* proses pengerjaan animasi tidak melalui tahap pembuatan *key frame*, namun langsung menuju tahapan pembuatan *inbetween*.

5. Follow Through and Overlapping Action

Pada prinsip ini menerangkan mengenai bagian tubuh tertentu yang masih tetap bergerak, meskipun gerakan utamanya telah terhenti.

6. Slow In and Slow Out

Dalam setiap gerakan selalu ada akselerasi dan percepatan serta perlambatan.

7. Arcs

Setiap gerakan suatu objek atau karakter selalu membentuk sebuah pola atau jalur lengkung yang disebut Arcs.

8. Secondary Action

Gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistis. Secondary action tidak dimaksudkan untuk menjadi ‘pusat perhatian’ sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya berfungsi memberikan emphasize untuk memperkuat gerakan utama.

9. Timing

Prinsip Timing adalah perwaktuan yang menentukan cepat lambat pada gambar.

10. Exaggeration

Exaggeration merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Untuk mendramatisir dapat di ekspresikan melalui ekspresi wajah.

11. Solid Drawing

Menggambar adalah kemampuan utama yang harus dikuasai oleh animator. Terutama dalam animasi klasik pemahaman dasar dari prinsip menggambar akan menghasilkan animasi yang lebih ‘peka’.

12. Appeal

Style dari sebuah karya animasi dapat langsung dikenali hanya dengan melihatnya sekilas. Sehingga dapat dikenali dengan melihatnya sekilas atau melalui silhouette.

C. Jenis *Shot*

1. *Long shot*

Long shot merupakan pengambilan gambar yang menampilkan keseluruhan tubuh manusia, atau bahkan lebih dari itu. *Long shot* cenderung menampilkan informasi yang bersifat sembarangan.



Gambar 1. 13. *Long Shot*

(Sumber: <https://image.insider.com>)

2. *Medium Shot*

Pengambilan gambar seseorang dari pinggang ke atas. *Medium shot* menggambarkan suatu interaksi. Ketika ada dua orang berdialog, secara umum akan ditampilkan dalam *medium shot* agar penonton dapat merasakan ikut hadir dalam pembicaraan tersebut.



Gambar 1. 14. Medium Shot
(Sumber: <https://www.filmtost.de>)

3. *Close-up*

Close up sebenarnya merupakan headshot, biasanya dari kancing teratas kemeja sampai kepala. Hal ini merupakan titik di mana penonton dipaksa untuk berhadapan langsung dengan subjek. *Close up* juga digunakan untuk memperkuat detail.



Gambar 1. 15. *Close up*

(Sumber: <https://lovey-dovey.tumblr.com>)

D. *Jenis Angle*

Walaupun istilah sudut seringkali digunakan pada set untuk mengarahkan posisi kamera, sebenarnya istilah ini memiliki arti yang lebih terbatas dalam dunia perkameraan. Sudut berarti tinggi dan arah atau tingkatan suatu kamera terhadap objeknya.

1. *Low-angle Shot*

Merupakan pengambilan gambar di mana kamera diletakkan di bawah subjek, menghadap ke atas. Teknik ini memiliki kecenderungan untuk membuat karakter atau suasana nampak mencekam, kuat, atau mengintimidasi. Dapat pula menimbulkan perspekti yang menyimpang, menunjukkan dunia yang tidak seimbang. Teknik ini dapat menimbulkan perasaan disorientasi dan penuh kecurigaan.



Gambar 1. 16. Low-angle Shot

(Sumber: <https://www.animatorisland.com>)

2. High-angle Shot

High-angle Shot merupakan lawan dari *Low-angle Shot*, dan memberikan efek yang berlawanan pula. Kamera ditempatkan di atas subjek, menunjuk ke bawah. Jenis shot ini biasanya digunakan untuk mengecilkan suatu subjek, membuat subjek tersebut nampak terintimidasi atau terancam. Shot ini digunakan merupakan cara tradisional untuk membuat satu karakter tampak sepele.



Gambar 1. 17. High-angle Shot

(Sumber: <https://sam-crevellari.tumblr.com>)

3. Eye-level Shot

Adalah shot yang diambil dengan kamera pada atau mendekati ketinggian mata dari karakter atau subjek. Bersifat netral seperti medium shot, meletakkan penonton pada sudut pandang yang setara dengan subjek atau karakter.



Gambar 1. 18. Eye-level Shot

(Sumber: <https://cdna.artstation.com>)

4. Bird's-eye View

Bird's-eye View atau sering disebut sebagai *overheadshot*, pengambilan gambarnya sangatlah ekstrem. Shot ini direkam tepat dari atas dengan penampakan seolah-olah disaksikan dari sudut pandang burung.



Gambar 1. 19. Bird"s-eye View

(Sumber: <https://pmcdeadline2.files.wordpress.com>)

2.2.8. Post-Produksi

A. Sound (*Voiceover*, Musik dan *Sound Effects*)

Voiceover melibatkan proses casting sama seperti memilih aktor, dimana akan merekam suara saat mereka membaca skripnya. Suara aktor tersebut mungkin akan berulang kali melalui pembacaan yang berulang-ulang karena perubahan intonasi, *mood*, dan ketebalan suaranya.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1. Diagram Alur Riset

Dalam perancangan ini dilakukan beberapa metode riset dan juga pengambilan keputusan. Berikut adalah diagram alur penelitian yang dilakukan dalam perancangan ini.



*Gambar 3. 1. Diagram alur riset
(Husada, 2019)*

3.2. Rancangan Riset

3.2.1. Studi Dokumentasi

Studi Dokumentasi bertujuan untuk mendapatkan data sekunder yang berupa masalah terkait, dasaran teori dan referensi yang akan digunakan selama penelitian. Data tersebut diambil dari penelitian orang lain yang telah tertulis di buku, jurnal, film, dan internet. Studi Dokumentasi mencakup tentang:

- b. Cerita Sejarah Umar
- c. Watak dan penokohan

3.2.2. Wawancara

Kerangka wawancara yang direncanaan untuk mendukung pemilihan output media.

Tabel 3. 1. Wawancara

Tujuan	Memahami bidang animasi dan proses produksinya
Lokasi	Hompimpa Animation Studio, Surabaya
Narasumber	Risma Suherja
Pekerjaan	CEO Hompimpa Studio Surabaya
Bidang/ Ahli	Bidang keahlian Directing dan Animasi
Waktu Pelaksanaan	1 Desember 2018
Peralatan pendukung	Buku Catatan dan <i>Recorder</i>
Data Pertanyaan	<ul style="list-style-type: none">• Seperti apa tren animasi di Indonesia?• Bagaimana cara membuat tokoh karakter yang baik dan yang cocok dengan tema yang saya angkat?• Sifat karakter yang cocok untuk animasi edukasi anakanak?• Bagaimana menurut Anda konsep dan plot serial animasi yang baik dan cocok dengan tema yang saya angkat?• Alur cerita yang baik untuk sebuah serial tiap episode?• Apa yang dibutuhkan animasi Indonesia saat ini?

3.2.3. Image boards

Image boards, atau *mood boards*, adalah cara lama yang digunakan oleh berbagai profesi desain, dibangun dari inspirasi dan untuk menginspirasi. *Image boards* biasanya dibuat setelah desainer atau tim desain telah memutuskan fokus pada yang umum untuk desainnya seperti estetika, gaya, konteks, atau penonton. Gambar-gambar tersebut kemudian dikumpulkan yang sesuai kelompok estetika, konteks, atau pengguna yang ditentukan, dan gambar-gambar ini diedit dan dirangkai.

Image boards membutuhkan sumber-sumber berupa data gambar, antara lain yang dipersiapkan,

1. Gaya gambar yang sesuai
2. Mood Warna yang diinginkan
3. Cara *cropping* dalam *cinematic animation*
4. Enviromental dan Atribut yang sesuai dengan arab di zaman kenabian

3.2.4. Storyline dan storyboard

Selanjutnya adalah membuat cerita bentuk berupa *storyline* dan *storyboard* yang bertujuan untuk menunjukkan rancangan kasar dari animasi lewat sekumpulan sketsa scene.

Storyboard adalah salah satu tahapan metode yang harus ada dalam pembuatan video dan sejenisnya. Perancangan ini juga memakai metode ini dalam menyusun skrip cerita menjadi kumpulan gambar *scene* yang ada dalam cerita. Metode ini sangat membantu proses pembuatan awal, dimana kreator akan lebih mudah merasakan bagaimana hasil dari perancangannya di akhir nanti.

Hal yang perlu dipersiapkan antara lain

1. *Storyline dan Alur*
2. *Mood warna*
3. *Gaya gambar*

4. Dialog
5. Narasi

3.2.5. *Depth Interview 1*

Konsep penokohan dan *background* animasi diasistensikan ke pakar animator untuk mendapatkan koreksi, kritik dan saran yang berguna untuk menyempurnakan konsep animasi.

Tabel 3. 2. Protokol *depth interview 1*

Tujuan	Mendapatkan koreksi desain karakter dan desain <i>background</i>
Lokasi	Hompimpa Animation Studio, Surabaya
Narasumber	Risma Suherja
Pekerjaan	CEO Hompimpa Studio Surabaya
Bidang/ Ahli	Bidang keahlian Directing dan Animasi
Waktu Pelaksanaan	4 Agustus 2019
Peralatan pendukung	<i>Prototype</i> desain karakter dan desain <i>background</i>
Data Pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana konsep penokohan dalam animasi ini? • Bila penokohan masih kurang, sebaiknya seperti apa penokohan yang baik? • Bagaimana konsep <i>background</i> ?

3.2.6. *Depth Interview 2*

Konsep *storyboard* diasistensikan ke pakar animator untuk mendapatkan koreksi, kritik dan saran yang berguna untuk menyempurnakan konsep animasi.

Tabel 3. 3. Protokol *depth interview 2*

Tujuan	Mendapatkan koreksi <i>storyboard</i>
Lokasi	Hompimpa Animation Studio, Surabaya
Narasumber	Risma Suherja

Pekerjaan	CEO Hompimpa Studio Surabaya
Bidang/ Ahli	Bidang keahlian Directing dan Animasi
Waktu Pelaksanaan	4 Agustus 2019
Peralatan pendukung	<i>storyboard</i>
Data Pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana <i>storyboard</i> ini? • Bagaimana cara membuat <i>storyboard</i> yang sesuai dengan produksi?

3.2.7. Konsep Final

Setelah semua konsep matang, kemudian dilanjutkan dengan menyempurnakan script storyline dan *storyboard* untuk episode satu.

3.2.8. Eksekusi

Setelah konsep cerita, desain karakter, desain *background* , dan *storyboard* sudah matang, maka dilakukan proses pembuatan animasi frame by frame, compositing dan animate yang akan menghasilkan sebuah video animasi kasar.

3.2.9. Finishing

Hasil video animasi kasar kemudian diperhalus lebih jauh lagi dengan menambahkan audio scoring, visual effects, dan audio.

3.3. Jadwal Riset

Pada sub-bab ini akan dijelaskan rangkaian urutan jadwal penelitian dari pengambilan data hingga konsep desain.

Tabel 3. 4. Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Jadwal Penelitian (per pekan)															
		K1	1-5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	Peta Konsep																
2	Wawancara																
3	Studi Literatur																
4	Studi Dokumentasi																
5	<i>Image board</i>																
6	Desain Karakter																
7	<i>Script Cerita</i>																
8	<i>storyboard</i>																
9	<i>Depth Interview 1</i>																
10	Revisi K1																
11	<i>Depth Interview 2</i>																
12	<i>Prototyping</i>																
13	Konsep Final																
14	Eksekusi																
15	<i>Finishing</i>																

BAB IV ANALISA HASIL PENELITIAN

4.2. Wawancara

4.2.1. Risma Suherja, Hompimpa (Animator)



*Gambar 4. 1. Dokumentasi wawancara
(Husada, 2018)*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 1 Desember 2018 ke Risma Suherja salah satu pelaku industri kreatif di bidang animasi. Menurut beliau peluang animasi sangat besar hal ini bisa kita ketahui secara kasat mata, banyak industri kreatif bidang animasi mulai berkembang dan sekolah animasi juga mulai ada di setiap kota.

Dan sejarah ini sangat penting akan tetapi harus sangat hati-hati jangan sampai melakukan kesalahan pada runtutan ceritanya sehingga membuat sebuah sejarah baru. Tapi bisa bila ada tokoh fiksi di sebuah kronologi sejarah dan bisa ada sejarah baru hanya untuk tokoh fiksinya, contohnya kisah Angkring Darma atau Wiro Sableng, yang menggunakan setting pada kondisi masa kerajaan di Indonesia tetapi memiliki ceritanya sendiri.

Menurut beliau, cerita dan visual adalah sesuatu yang saling berkaitan. Ketika membuat animasi tidak boleh menggunggulkan satu sisi saja. Cerita yang menarik tetapi tak didukung dengan visual yang sesuai akan membuat ceritanya

mati. Ada beberapa susunan cerita yang penting untuk sebuah film animasi dan juga berlaku untuk serial animasi yang memiliki konsep cerita urut, yaitu :

1. *Once upon a time*
2. *Everyday*
3. *Until one day*
4. *Because of that*
5. *Climax*
6. *Resolution*

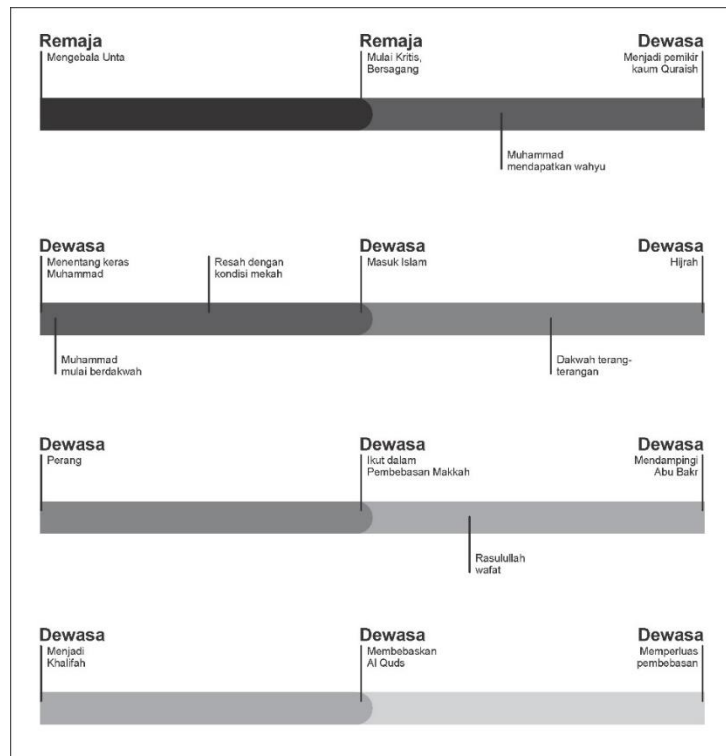
Bila memakai konsep serial bersambung, cerita boleh dipotong tetapi di setiap awal episode harus memiliki *once upon a time* agar memiliki relasi pada cerita sebelumnya dan juga menjelaskan bila ada sub cerita baru.

4.3. Temuan

Dalam studi dokumentasi dan wawancara, menulis menemukan kronologi kisah Umar mulai dari remaja hingga dewasa dan juga menemukan struktur untuk sebuah film.

4.3.1. Kronologi

Kronologi kisah Umar bin Khattab menurut buku dan film yang telah didukung dari sumber utamanya adalah hadits. Kronologi ini mulai dari sosok Umar yang masih remaja berlanjut mulai memiliki pemikiran kritis hingga masuk Islam dan pada akhirnya memimpin Umat Islam.



Gambar 4. 2. Kronologi biografi Umar bin Khattab

4.4. Image Board

Mencari gambar dari berbagai sumber untuk menyusun sebuah gagasan baru dalam membuat konsep baru. Berikut adalah beberapa gambar yang dijadikan *image board*:

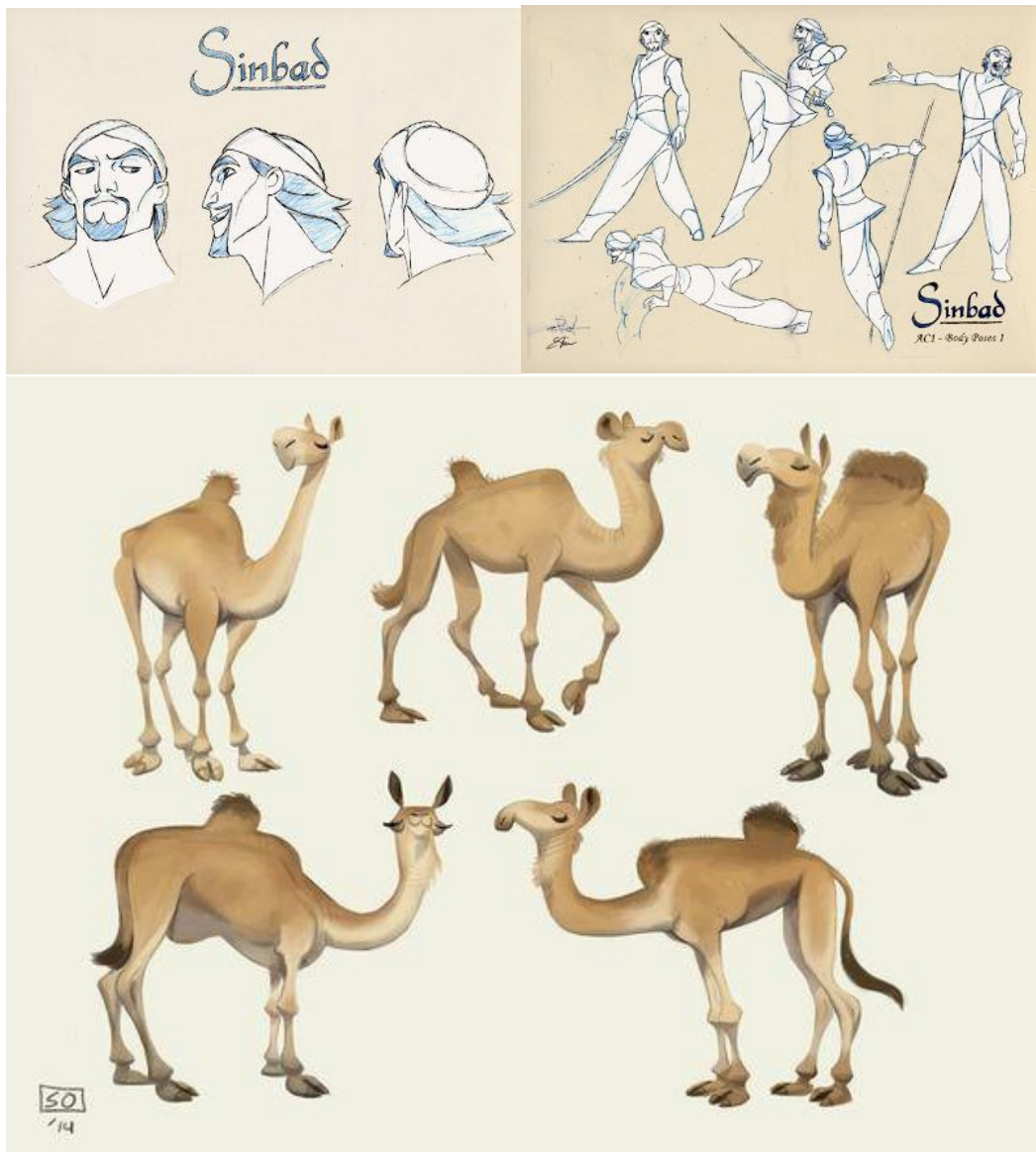


Gambar 4. 3. Image Board referensi background dari Film Serial Omar (Husada, 2019)



*Gambar 4. 4. Image Board referensi pakaian dari Film Serial Omar
(Husada, 2019)*

Gambar referensi diatas kemudian dijadikan sebagai dasar untuk melakukan Studi Eksperimen karakter dan background.



*Gambar 4. 5 Image Board referensi untuk gaya gambar semi realis
(Husada, 2019)*

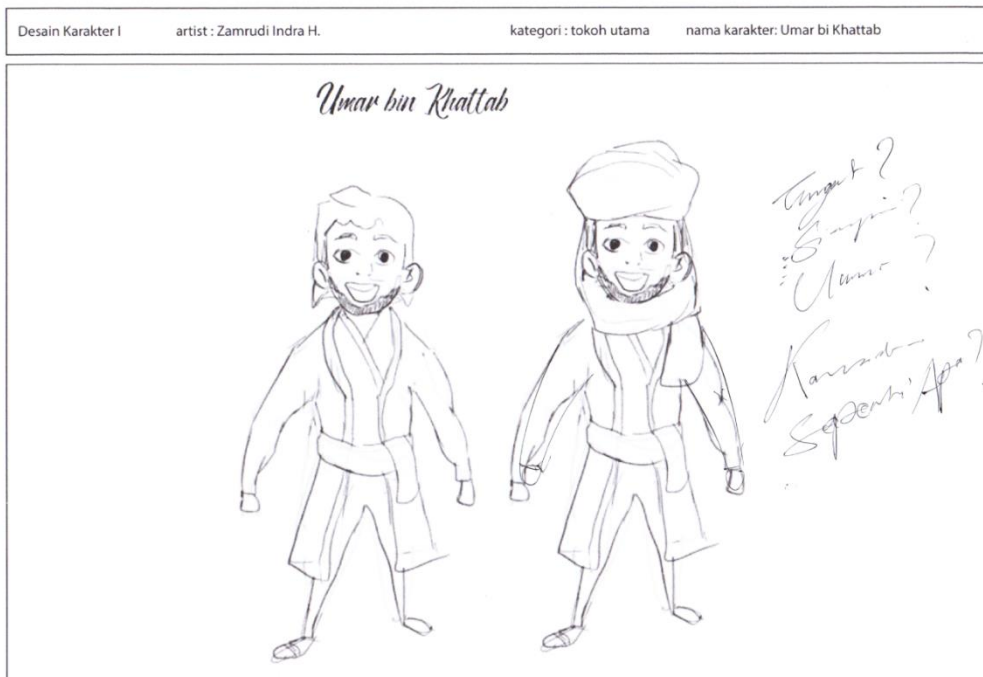


Gambar 4. 6 Image Board referensi untuk ekspresi
(Husada, 2019)

4.5. Studi Eksperimen

4.5.1. Karakter - Versi I

Prototyping desain karakter yang digunakan pada perancangan. Prototipe ini diajukan ke ahli bidang animasi.



*Gambar 4. 7 Desain karakter versi 1
(Husada, 2019)*

Sebelumnya desain karakter yang digunakan seperti diatas, menggunakan gaya gambar kartun dimana orang dewasa cenderung menjadi anak-anak. Desain karakter ini diberi masukan oleh Risma Suherja. Berikut hasil *depth interview* 1:

Tabel 4. 1. Hasil *depth interview* 1 bagian karakter

Kriteria	Indikator penulis	Kritik Ahli
Target Konsumen	13 - 16 tahun	Untuk target konsumen 13 hingga 16 tahun, desain ini terlalu kartun gaya gambarnya. Ini lebih pantas untuk target konsumen 5 hingga 10. Jadi kurang pas dalam menggunakan gaya gambar ini.

Tabel 4. 1. Hasil *depth interview* 1 bagian karakter

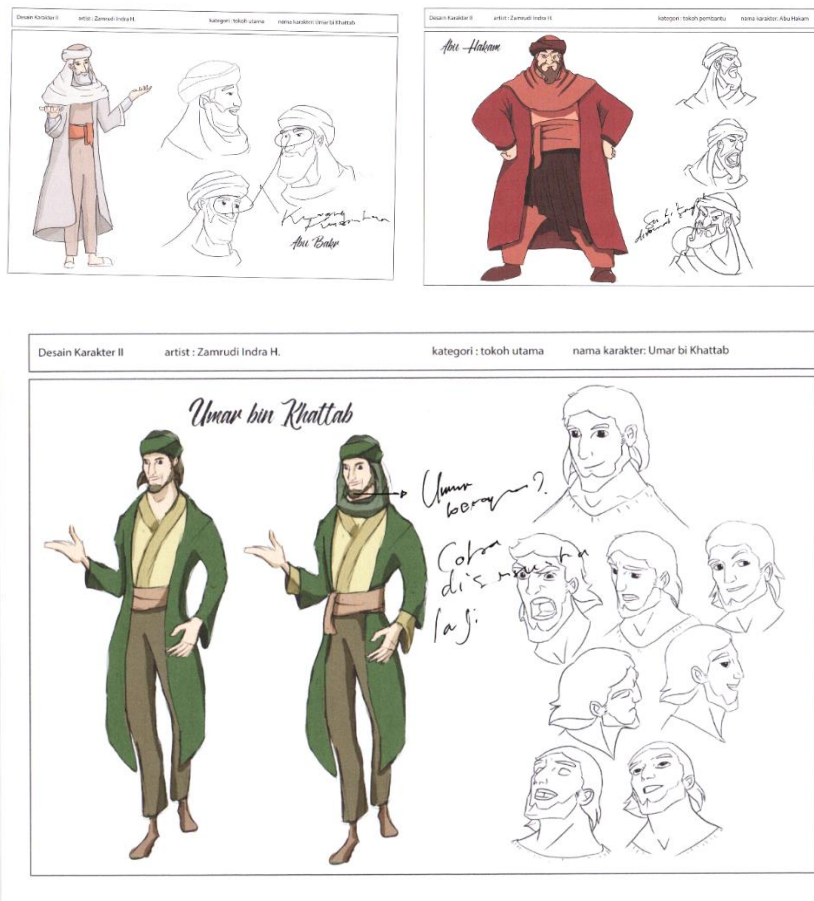
<p>Penggambaran watak</p>	<p>Penulis belum spesifik meberikan watak</p>	<p>Pertama dari membuat karakter adalah menyusun wataknya gambaran sikap sehari-hari. Karakter ini terlalu ceria dan lucu bila digunakan untuk menggambarkan tokoh Umar yang bijak dan kuat.</p>
<p>Properti</p>	<p>Gaya busana Arab</p>	<p>Sudah lumayan bagus, mudah Digambar bila memakai Teknik by frame karena jika ingin cepat prosesnya Animasi 2D harus sederhana desain karakternya. Tetapi perlu diingat, karena tokohnya nanti sangat banyak maka harus punya ciri khas masing-masing dalam pakainannya, yang paing sederhanan dengan membedakan warna bajunya.</p>
<p>Saran Keseluruhan</p>	<p>-</p>	<p>Gaya gambarnya diubah, lebih baik meniru gaya gambar yang sudah ada dulu atau film luar negeri yang memiliki latar belakang arab seperti aladin atau simbad. Diubah menjadi lebih semi realis tetapi tetap sederhana,</p>

Tabel 4. 1. Hasil *depth interview* 1 bagian karakter

		<p>karena target konsumennya sudah remaja mulai berfikir serius dan kritis sehingga gaya gambarnya juga harus terlihat serius yaitu semi realis tapi juga harus menjaga ciri khas setiap karakter.</p>
--	--	--

4.5.2. Karakter - Versi II

Berdasarkan dari penggambaran ulang karakter yang sudah ditanggapi oleh ahli. Berikut beberapa karakter:



Gambar 4. 8. Desain karakter versi 2
(Husada, 2019)

Berikut hasil *depth interview* 2, revisi dari *depth interview* 1:

Tabel 4. 2. Hasil *depth interview* 2 bagian karakter

Kriteria	Indikator penulis	Kritik Ahli
Target Konsumen	13 - 16 tahun	Prototipe desain karakter tokoh utama pada perancangan animasi ini, yaitu Umar bin Khattab. Menurut Risma Suherja, animasi menarik adalah animasi yang bisa membaca segmentasi pasarnya terutama dalam gaya animasi yang digunakan.
Penggambaran watak	Penulis belum spesifik memberikan watak	Gaya yang digunakan untuk segmentasi remaja biasanya lebih ke gaya semi realis yang memiliki proporsi hampir sama dengan manusia asli tetapi tampak sederhana. Tetapi penggambaran watak karakter
Properti	Gaya busana Arab	Sudah lumayan bagus, mudah Digambar bila memakai Teknik by frame karena jika ingin cepat prosesnya Animasi 2D harus sederhana desain karakternya. Tetapi perlu diingat, karena tokohnya nanti sangat banyak maka harus punya ciri khas masing-masing dalam pakainannya, yang paing

Tabel 4. 2. Hasil *depth interview* 2 bagian karakter

		seederhanan dengan membedakan warna bajunya.
Saran Keseluruhan	-	Gaya gambarnya diubah, lebih baik meniru gaya gambar yang sudah ada dulu atau film luar negeri yang memiliki latar belakang arab seperti aladin atau simbad. Diubah menjadi lebih semi realis tetapi tetap sederhana, karena target konsumennya sudah remaja mulai berfikir serius dan kritis sehingga gaya gambarnya juga harus terlihat serius yaitu semi realis tapi juga harus menjaga ciri khas setiap karakter.

Penggambaran watak juga sangat penting yang harus digambarkan melalui gesture karakter dan ekspresi seperti hidung Panjang kebawah menyimbolkan bodoh, muka bulat dan hidung agak kebawah menggambarkan anak kecil dan sebagainya. Serta kesamaan dalam menggambarkan Ras di film animas, yang paling kuat digunakan adalah bentuk mata dan bentuk wajah. Karena film animasi memandang watak *just by cover*, hanya melalui gambaran fisik sehingga penonton dapat merasakan wataknya.

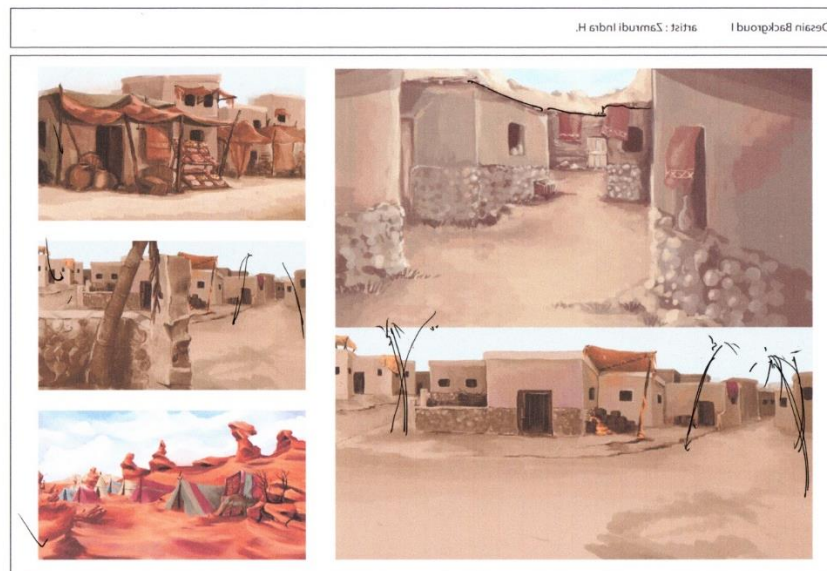
4.5.3. Karakter - Versi III



Gambar 4. 9. Desain karakter versi 3
(Husada, 2019)

4.5.4. Environment - Versi I

Prototyping desain *background* yang digunakan pada perancangan. Prototipe ini diajukan ke ahli bidang animasi



Gambar 4. 10. Desain background versi 1
(Husada, 2019)

Sebelumnya desain *background* yang digunakan seperti diatas. Desain *background* ini diberi masukan oleh Risma Suherja. Berikut hasil analisisnya

Tabel 4. 3. Hasil *depth interview* 1 bagian background

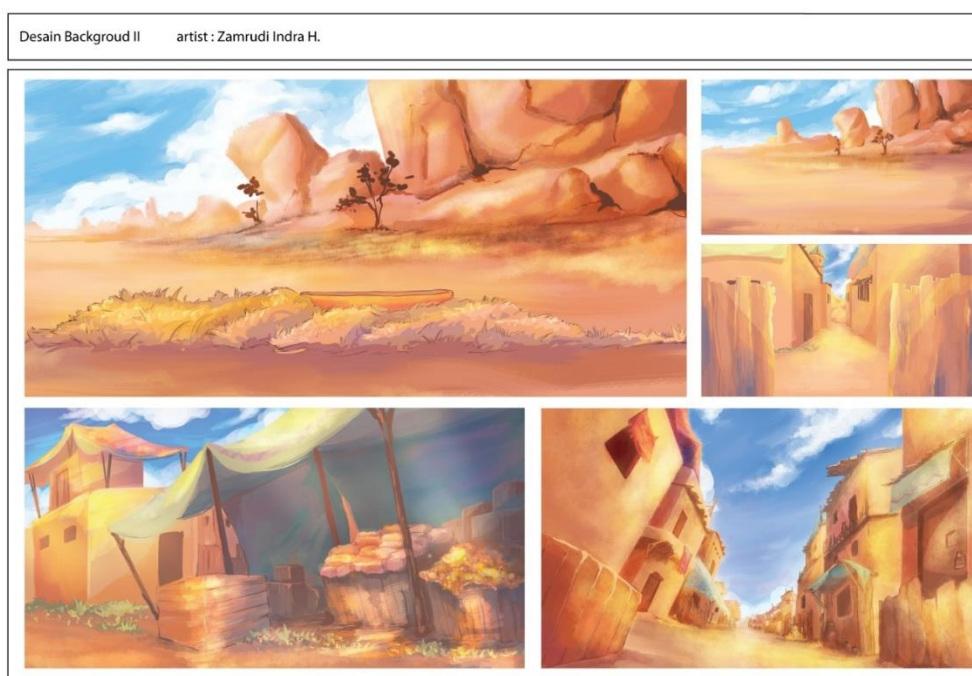
Kriteria	Indikator penulis	Kritik Ahli
Warna	Memiliki warna yang sesuai dengan karakter	Warnanya masih belum bisa menyatu dengan kharakternya, karena terlalu realism, dan lebih dicerahkan lagi, lebih bereksperimen dalam pewarnaan. Sebaiknya juga memainkan warna lighting yang menggambarkan suasana sore, malam, dan pagi.
Properti	Arab	Sudah lumayan bagus, tetapi digali lagi untuk studi propertinya yang khas timur tengah dan diperbanyak

Tabel 4. 3. Hasil *depth interview* 1 bagian background

		lagi seperti desain pohon dan sebagainya
Saran Keseluruhan	-	Gaya gambarnya dikembangkan lagi agar sesuai dengan gaya gambar karakter, karena akan cocok bila dipadukan dengan karakter bila sudah diperbaiki sesuai pendapat ahli.

4.5.5. Environment - Versi II

Prototyping desain *background* yang digunakan pada perancangan. Prototipe ini diajukan ke ahli bidang animasi setelah dilakukan perbaikan



Gambar 4. 11. Desain background versi I
(Husada, 2019)

4.5.6. Cerita dan *storyboard* - Versi I

Prototyping desain *background* yang digunakan pada perancangan. Prototipe ini diajukan ke ahli bidang animasi

1. Group 8.1.3
 2. Umar / Bibi
 3. Bone Script / an gasing / kumbard
- Platonya sampe apa?

Scene	Sinopsis	Durasi	Karakter	Tempat
1	Pemandangan gurun pasir dan beberapa ladang rumput. Terlihat silhuat beberapa unta dan pemuda disebelahnya yang merawat unta-unta tersebut.	00:01-00:15	Umar Muda	Ladang Rumpun sebelah bukit Siang
2	Umar membawa beberapa kayu bakar dan beberapa ditarah di kelokan yang mendampinginya. Kemudian mengartarkannya ke rumah bibinya, dia diberi kurma dan korma dari Yauzib (Madinah) oleh bibinya. Kemudian dia beristirahat di depan rumah, Khatib ayahnya datang dan memarahinya karena dia meninggalkan unta ayahnya tanpa menjaga. Said saudara ipar Umar melihatnya dan dia membantu unta untuk menjelakan agar dia ikut menjaga untanya.	00:15-00:30	Umar Muda Bibi Umar Khatib Said bin Ziyad	Desa di Mekkah Keramaian orang beraktivitas Siang
3	Hari mulai gelap, Umar terlihat menatap unta dan makan kurma yang diberikan bibinya. Said datang dengan menanggung kuda, dia bertanya ke Umar mengapa dia lebih suka sendiri mengurus unta-unta Khatib. Umar menjelaskan bahwa distri dia belajar banyak, menunjukkan penglihatan dan mengasah ketajaman berpikir dari merawat unta, ketika sudah lama bersama dengan unta-unta, akan memahami seperti apa tingkah laku setiap unta. Lalu adik iparnya memberi uang, unta dia berdagang dan zaid yang menggantikan Umar.	00:50-	Umar Muda Said bin Ziyad	Ladang Rumpun, Tenda Sore Petang
4	Pengantar Damaskus, 2 tahun sebelum diuasanya nabi. Pandangan masyarakat Makkah ke Damaskus		Umar remaja Abu Hakan (paman)	Damaskus Bizantium Siang

Gambar	Scene	Durasi	Narasi
	1		Pemandangan gurun pasir dan beberapa ladang rumput.
	1	00:01-00:10	Terlihat silhuat beberapa unta dan pemuda disebelahnya yang merawat unta-unta tersebut.
	2	00:11-	Umar membawa beberapa kayu bakar.

Kurmanya enak di lihat
Coba sampe can't e wife

Gambar 4. 12. Script dan storyboard versi 1

(Husada, 2019)

Tabel 4. 4. Hasil *depth interview* 1 bagian *story* dan *storyboard*

Kriteria	Indikator penulis	Kritik Saran Ahli
Cerita	Sejarah tetapi menarik	Coba dibuat dengan struktur <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Once upon a time</i> 2. <i>Everyday</i> 3. <i>Until one day</i> 4. <i>Because of that</i> 5. <i>Climax</i> 6. <i>Resolution</i>
Storyboard		Buat dengan format <i>landscape</i> untuk memuat gambar yang banyak dalam satu lembar. Adegannya didetailkan, adegan awal, utama dan akhir.

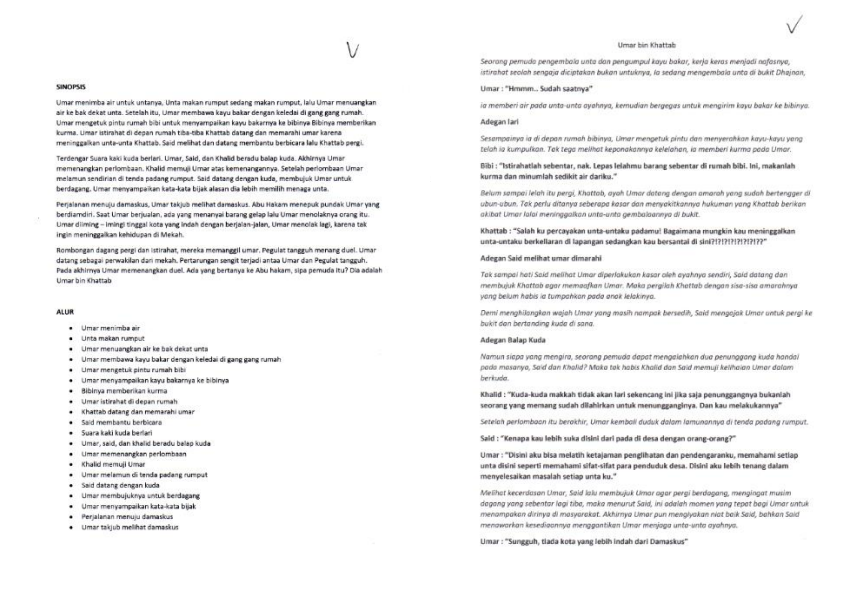
Tabel 4. 4. Hasil *depth interview* 1 bagian *story* dan *storyboard*

<p>Saran Keseluruhan</p>	<p>-</p>	<p>Untuk cerita, buat sinopsis dan alur untuk mempermudah membuat narasi dan dialog.</p> <p>Kemudian untuk <i>storyboard</i> buat thumbnail sketsa kasar dari keseluruhan adegan baru kemudian dikembangkan menjadi <i>Storyboard</i>.</p>
--------------------------	----------	--

4.5.7. *Storyboard* – Versi 2

Cerita dan *storyboard* yang mendapatkan saran dan kritik ahli di *depth interview* 2 kemudian diperbaiki.

A. Cerita



Gambar 4. 13. Script versi 2

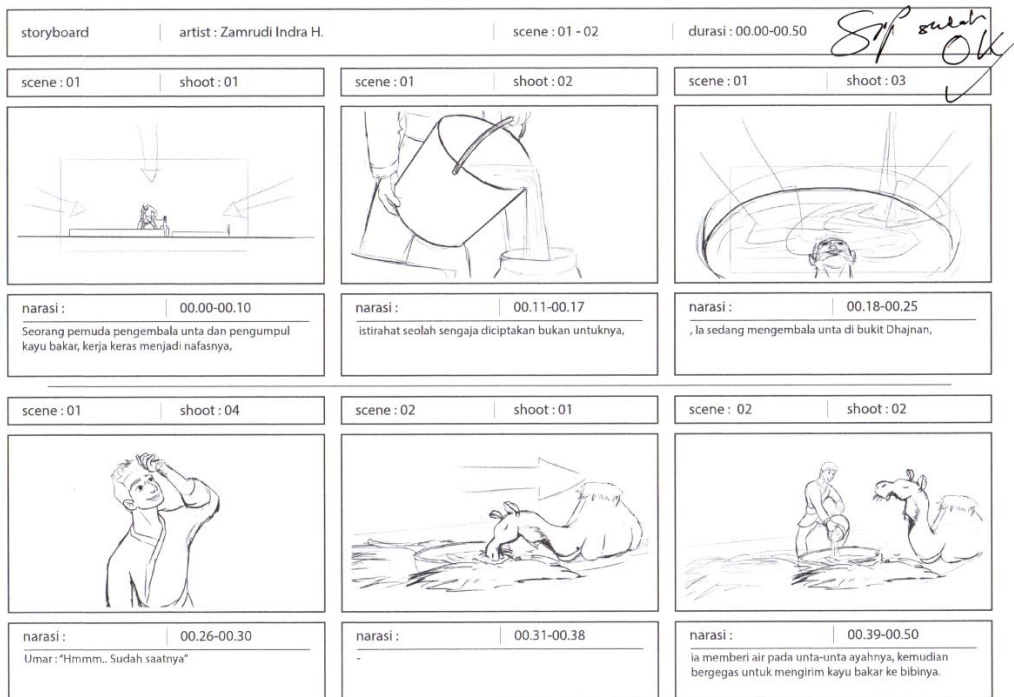
(Husada, 2019)

B. Thumbnail storyboard



Gambar 4. 14. Thumbnail cerita
(Husada, 2019)

C. Storyboard – Versi 2



Gambar 4. 15. Storyboard versi 2
(Husada, 2019)

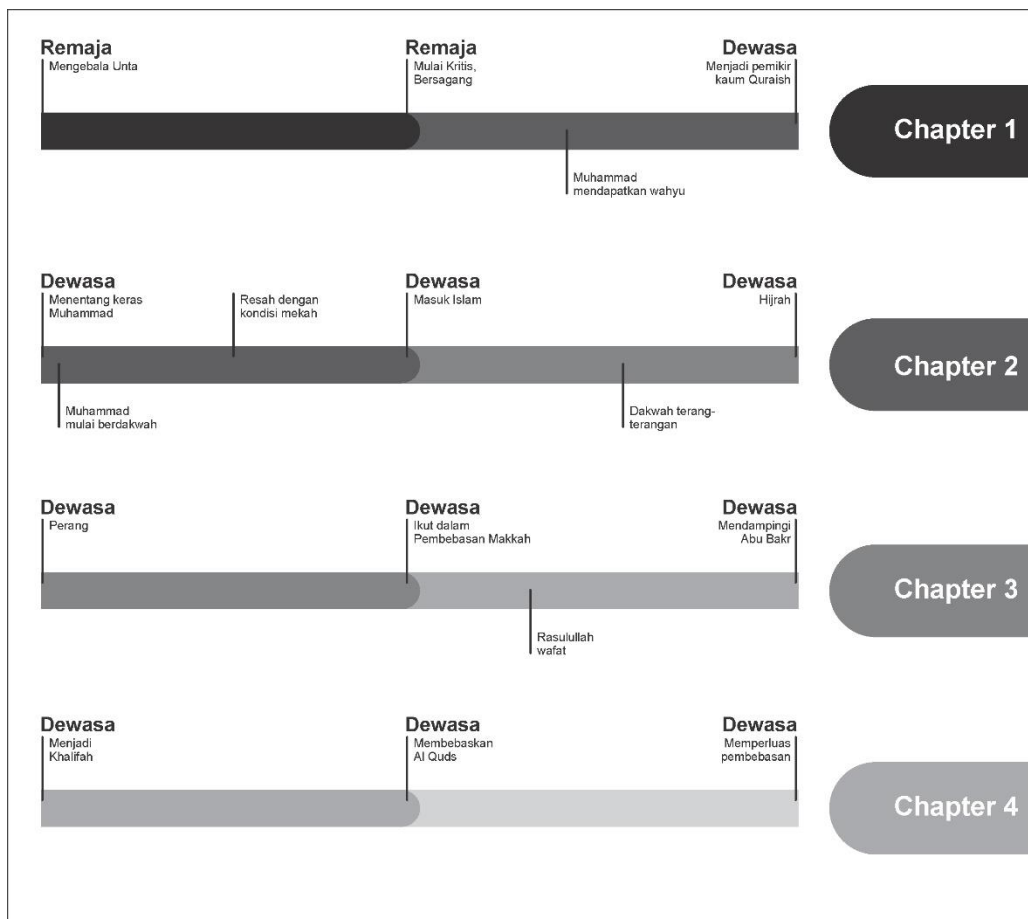
(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB V KONSEP DESAIN

5.1. Pre-Produksi

5.1.1. Konsep Cerita

Konsep animasi ini memiliki 4 chapter dalam menceritakan biografi Umar bin Khattab. Dalam chapter 1 mengisahkan sosok Umar yang cerdas, kritis dan kuat serta dipercaya oleh kaumnya. Pada chapter 2 mengisahkan perlawanan dia kepada islam hingga dia masuk menjadi seorang muslim. Chapter 3 adalah kisah dia menjadi sahabat terdekat rasulillah dan menemani Abu Bakr. Dan Chapter 4 adalah masa kepemimpinan dia untuk umat muslimin.



Gambar 5. 1. Kronologi cerita

5.1.2. Sinopsis

Umar menimba air untuk untanya, Unta makan rumput sedang makan rumput, lalu Umar menuangkan air ke bak dekat unta. Setelah itu, Umar membawa kayu bakar dengan keledai di gang gang rumah. Umar mengetuk pintu rumah bibi untuk menyampaikan kayu bakarnya ke bibinya Bibinya memberikan kurma. Umar istirahat di depan rumah tiba-tiba Khattab datang dan memarahi umar karena meninggalkan unta-unta Khattab. Said melihat dan datang membantu berbicara lalu Khattab pergi.

Perjalanan menuju damaskus. Abu Hakam menepuk pundak Umar yang berdiam diri. Saat Umar berjualan, ada yang menanyai barang gelap lalu Umar menolaknya orang itu. Umar diiming – imingi tinggal kota yang indah dengan berjalan-jalan, Umar menolak lagi, karena tak ingin meninggalkan kehidupan di Mekah.

Rombongan dagang pergi dan istirahat, mereka memanggil umar. Pegulat tangguh menang duel. Umar datang sebagai perwakilan dari mekah. Pertarungan sengit terjadi antaa Umar dan Pegulat tangguh. Pada akhirnya Umar memenangkan duel. Ada yang bertanya ke Abu hakam, sipa pemuda itu? Dia adalah Umar bin Khattab

5.1.3. Alur

Tabel 5. 1. Alur Cerita

<ul style="list-style-type: none">• Umar menimba air• Unta makan rumput• Umar menuangkan air ke bak dekat unta• Umar membawa kayu bakar dengan keledai di gang gang rumah• Umar mengetuk pintu rumah bibi• Umar menyampaikan kayu bakarnya ke bibinya• Bibinya memberikan kurma	<ul style="list-style-type: none">• Perjalanan menuju damaskus• Umar berjualan• Ada yang menanyai barang gelap• Umar menolaknya orang itu• Umar diiming – imingi tinggal kota yang indah dengan berjalan-jalan• Umar menolak tak ingin meninggalkan mekah• Rombongan dagang pergi dan istirahat
---	---

Tabel 5. 1. Alur Cerita

<ul style="list-style-type: none"> • Umar istirahat di depan rumah • Khattab datang dan memarahi umar • Said membantu berbicara • Umar melamun di tenda padang rumput • Umar membujuknya untuk berdagang • Umar menyampaikan kata-kata bijak 	<ul style="list-style-type: none"> • Mereka memanggil umar • Pegulat tangguh menang duel • Umar datang sebagai perwakilan dari mekah • Pertarungan sengit terjadi antaa Umar dan Pegulat tangguh • Umar memenangkan duel.
--	--

5.1.4. Narasi Cerita

Seorang pemuda penggembala unta dan pengumpul kayu bakar, kerja keras menjadi nafasnya, istirahat seolah sengaja diciptakan bukan untuknya, Ia sedang menggembala unta di bukit Dhajnan,

Umar : “Hmmm.. Sudah saatnya”

ia memberi air pada unta-unta ayahnya, kemudian bergegas untuk mengirim kayu bakar ke bibinya.

Adegan lari

Sesampainya ia di depan rumah bibinya, Umar mengetuk pintu dan menyerahkan kayu-kayu yang telah ia kumpulkan. Tak tega melihat keponakannya kelelahan, ia memberi kurma pada Umar.

Bibi : “Istirahatlah sebentar, nak. Lepas lelahmu barang sebentar di rumah bibi. Ini, makanlah kurma dan minumlah sedikit air dariku.”

Belum sampai lelah itu pergi, Khattab, ayah Umar datang dengan amarah yang sudah bertengger di ubun-ubun. Tak perlu ditanya seberapa kasar dan menyakitkannya hukuman yang Khattab berikan akibat Umar lalai meninggalkan unta-unta gembalaannya di bukit.

Khatab : “Salah ku percayakan unta-untaku padamu! Bagaimana mungkin kau meninggalkan unta-untaku berkeliaran di lapangan sedangkan kau bersantai di sini?”

Adegan Said melihat Umar dimarahi

Tak sampai hati Said melihat Umar diperlakukan kasar oleh ayahnya sendiri, Said datang dan membujuk Khatab agar memaafkan Umar. Maka pergilah Khatab dengan sisa-sisa amarahnya yang belum habis ia tumpahkan pada anak lelakinya.

Demi menghilangkan wajah Umar yang masih nampak bersedih, Said lalu membujuk Umar agar pergi berdagang, mengingat musim dagang yang sebentar lagi tiba, maka menurut Said, ini adalah momen yang tepat bagi Umar untuk menampilkan dirinya di masyarakat. Akhirnya Umar pun mengiyakan niat baik Said, bahkan Said menawarkan kesediaannya menggantikan Umar menjaga unta-unta ayahnya.

Umar : “Sungguh, tiada kota yang lebih indah dari Damaskus”

Umar takjub dengan kemegahan kota Damaskus

Abu Hakam : “Semoga kau berhasil nak”

Umar: “Semoga saja, ya Abu hakam”

Adegan Dagang

Keluhuran budi dan kesetiaan telah mendarah daging pada diri Umar bin Khatab. Saat seseorang datang dan memintanya membawakan barang gelap dengan imbalan kehidupan yang mudah di Damaskus, Umar menolak. Baginya, Makkah adalah kekayaan dan kebahagiaan itu sendiri, dan meninggalkan Makkah berarti meninggalkan sebagian dirinya.

Umar : “Keindahan kota ini membuatku tak kuasa mencurangnya serta menerima tawaranmu, saudaraku. Tanah nenek moyangku lebih berharga daripada semua itu.”

Musim dagang pun berakhir, pesta pasca musim dagang untuk merayakan hasil dagangan mereka digelar di perkemahan. Berbagai kemaksiatan dilakukan di perkemahan ini. Hingga judi gulat.

Semua jagoan dari Abu Hakam gagal mengalahkan pegulat yang bertubuh kekar itu.

Abu Hakam : “Sudah saatnya, panggilkan pemuda itu”

Seorang Pemuda datang, Tubuhnya kekar berotot, wajah garangnya. Seorang yang selalu dipercaya menjadi perwakilan Makkah dalam pertandingan gulat dan melawan pegulat paling hebat saat itu.

Adegan Gulat

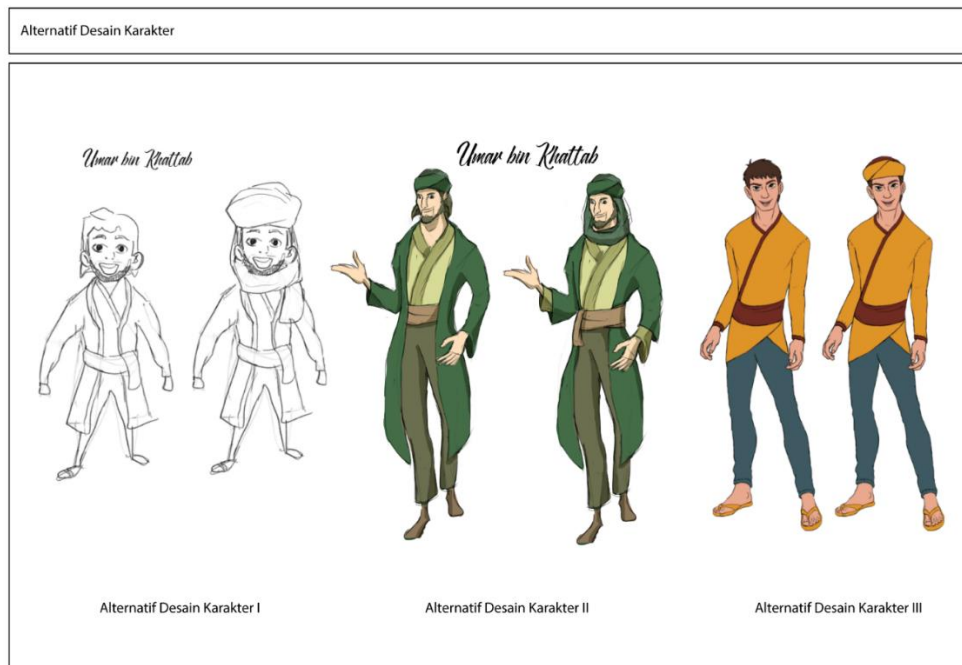
Dan kemenangan selalu berpihak padanya.

Keramaian : “Siapa pemuda itu?”

Dia adalah Umar bin Khattab

5.1.5. Desain Karakter

Alternatif desain selama riset dilakukan. Dari proses interview, depth interview, hingga hasil final yang telah ditentukan.



Gambar 5. 2. Alternatif Desain Karakter Umar bin Khattab

Beberapa desain karakter yang memiliki peran penting dalam cerita.



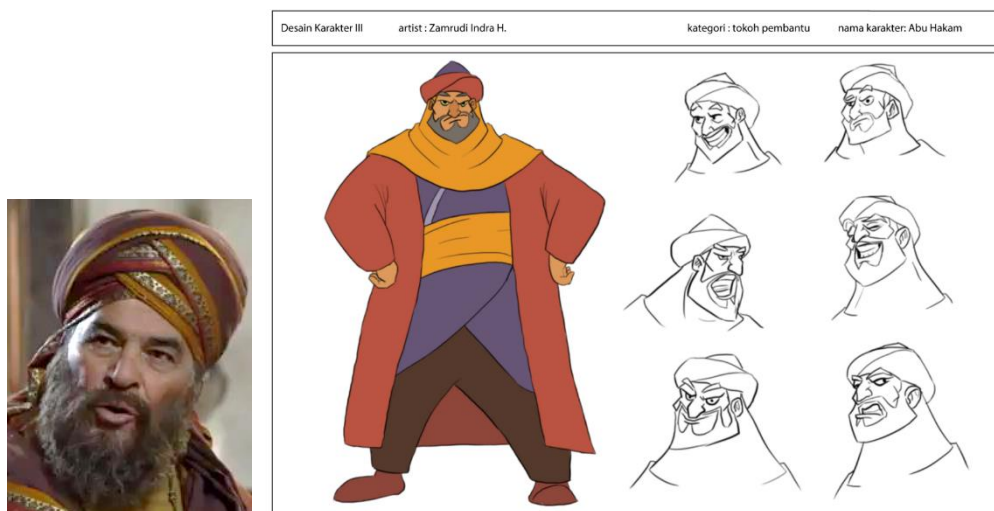
Gambar 5. 3. Desain Karakter Umar bin Khattab

Tabel 5. 1. Perwatakan Umar bin Khattab

Nama	Umar bin Khattab
Kaum	Bani Adiy
Ayah	Khattab
Profesi	Pengembala-Pedagang-Pemikir Quraish

Tabel 5. 1. Perwatakan Umar bin Khattab

Watak	<ul style="list-style-type: none"> • Bijaksana • Kritis • Tegas • Kuat • Cerdas • Sangat menjaga kepercayaan nenek moyang • Taat kepada kepercayaan • Pandai berbicara • Terbuka



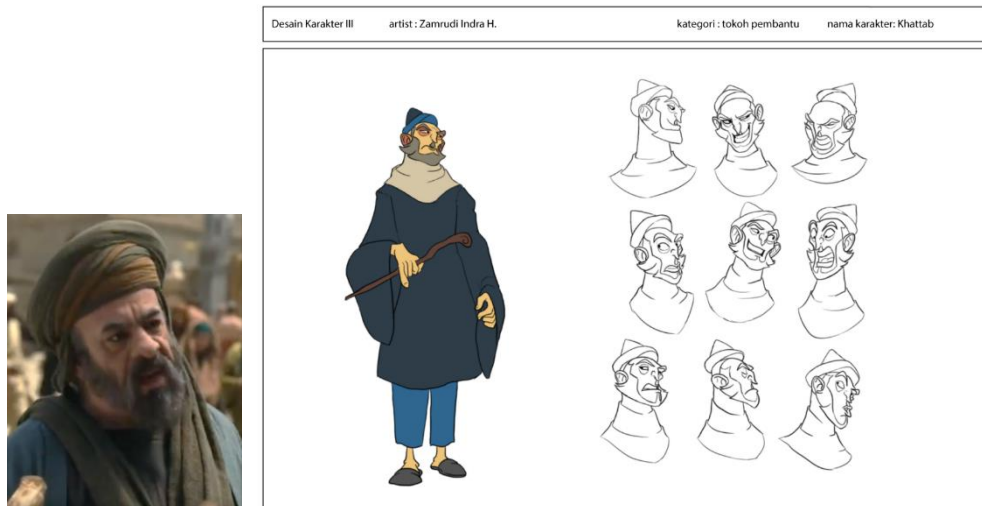
Gambar 5. 4. Desain karakter Abu Hakam, pemimpin Quraish dari Bani Makhzum

Desain karakter Abu Hakam, pemimpin Quraish dari Bani Makhzum dan juga paman dari Umar bin Khattab.

Tabel 5. 2. Perwatakan Abu Hakam

Nama	Abu Hakam, Amr bin Hisyam
Kaum	Bani Makhzum
Ayah	Hisyam bin al-Mughirah
Profesi	Pembesar Quraish
Watak	<ul style="list-style-type: none"> • Bijaksana • Cerdas • Pembela agama nenek moyang

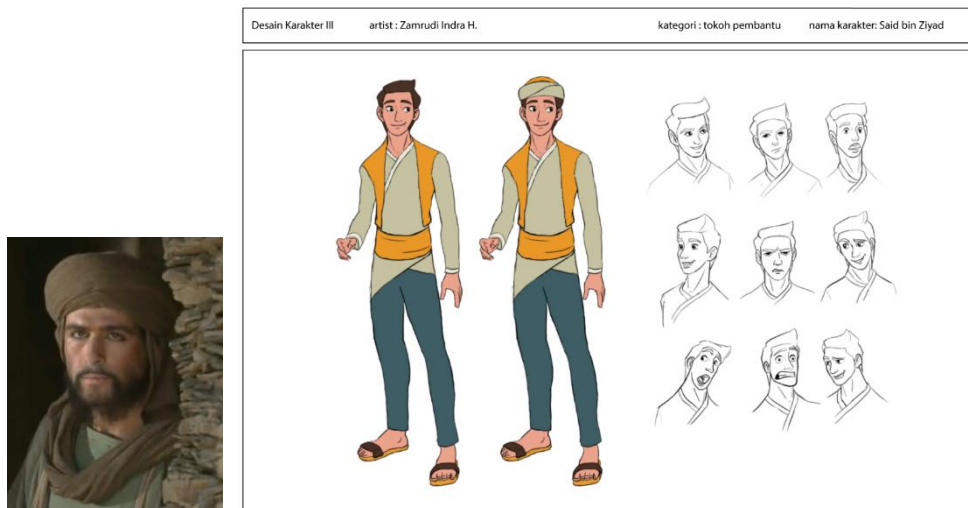
	<ul style="list-style-type: none"> • Terkenal bodoh saat menolak Muhammad tahu kebenaran tidak mau menerima • Sering marah • Suka membicarakan orang lain
--	--



Gambar 5. 5. Desain karakter Khattab, ayah Umar

Tabel 5. 3. Perwatakan Khattab bin Nufail

Nama	Khattab bin Nufail
Kaum	Bani Adiy
Ayah	Khattab
Profesi	Pedagang-Tokoh Bani Adiy
Watak	<ul style="list-style-type: none"> • Pamarah • Egois • Pembela agama nenek moyang

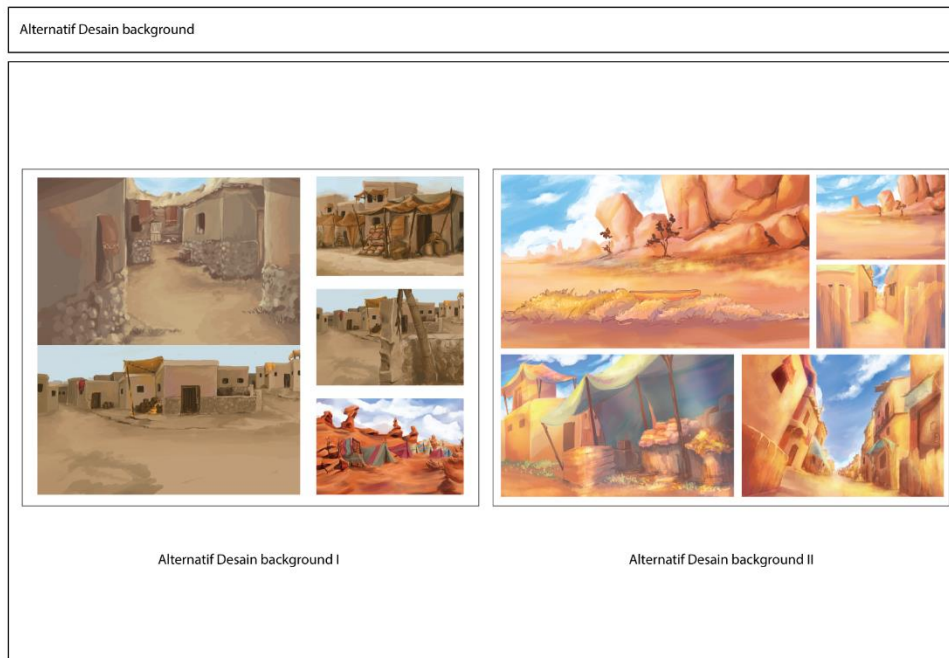


Gambar 5. 6. Desain karakter Said bin Ziyad, saudara ipar Umar

Tabel 5. 4. Perwatakan Said bin Ziyad

Nama	Said bin Ziyad
Kaum	Bani Adiy
Ayah	Zaid bin Amru
Profesi	Pedagang
Watak	<ul style="list-style-type: none"> • Periang • Jujur • Keinginan tahu yang kuat • Bijaksana

5.1.6. Desain *Background*



Gambar 5. 7. Desain karakter Abu Hakam, pemimpin Quraish dari Bani Makhzum

Beberapa desain *background* yang ada dalam cerita perancangan animasi ini. Beberapa studi dilakukan dari jenis tanaman bentuk rumah hingga bentuk pasar yang ada di timur tengah pada masa itu. Berikut adalah hasil dari desain *background* :



Gambar 5. 8. Tampak tanah lapang yang digunakan untuk menggembala unta

Tanah lapang ini masuk dalam scene dimana Umar masih mengembala unta milik ayahnya Bersama penduduk lainnya terdapat 2 sumur dan beberapa tenda untuk bermalam di sana.



Gambar 5. 9. Jalanan di disekitar rumah penduduk di Mekah

Gambaran jalanan di sekitar rumah penduduk yang digunakan masyarakat untuk berjalan mengunjungi saudaranya atau keperluan lain.

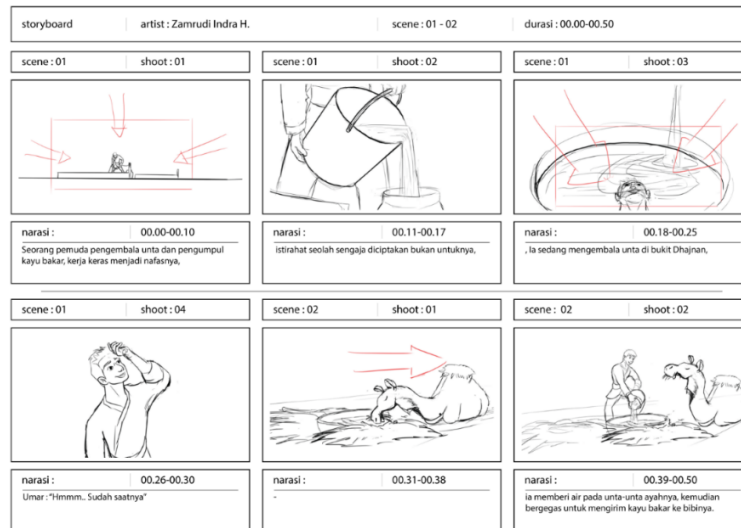


Gambar 5. 10. Pasar di Makkah

Gambaran pasar yang ada di Makkah berada di pinggir jalanan pedesaan suku Makkah.

5.1.5. Storyboard

Dalam sebuah film animasi diperlukan sebuah acuan khusus untuk memudahkan animator menyelesaikan animasinya. Dari desain cerita dan karakter, kemudian keduanya digabungkan menjadi beberapa scene gambar potongan dari rencana film yang diharapkan sehingga menjadi sebuah *storyboard*. Berikut ini adalah cuplikan *storyboard* dari Chapter animasi Umar bin Khattab



Gambar 5. 11. Storyboard scene 1 sampai 2



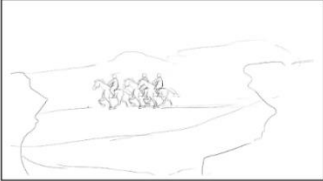
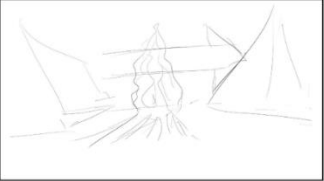

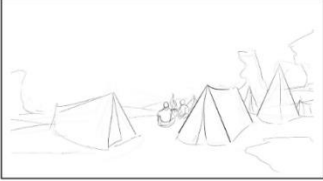


Gambar 5. 12. Storyboard scene 2 sampai 3

storyboard		artist : Zamrudi Indra H.		scene : 03 - 05		durasi : 01.31-02.40	
scene : 03		shoot : 05		scene : 04		shoot : 01	
narasi : 01.31-01.40 Sesampainya ia di depan rumah bibinya,		narasi : 01.41-01.46 Umar mengetuk pintu dan menyerahkan kayu-kayu yang telah ia kumpulkan		narasi : 01.47-02.10 Tak tega melihat keponakannya kelelahan, ia memberi kurma pada Umar. Bibi : "Istirahatlah sebentar, nak. Lepas lelamu barang sebentar di rumah bibi. Ini, makanlah kurma dan minumlah sedikit air dariku."			
scene : 05		shoot : 01		scene : 05		shoot : 02	
narasi : 02.11-02.25 Belum sampai lelah itu pergi, Khattab, ayah Umar datang dengan amarah yang sudah berlinggih di ubun-ubun. Tak perlu ditanya seberapa kasar dan menyakitkannya hukuman yang Khattab berikan akibat Umar lalai meninggalkan unta-unta gembalannya di bukit.		narasi : 02.26-02.30 Khattab : "Salah ku percayakan unta-unta padamu! Bagaimana mungkin kau meninggalkan unta-unta berkelieran di lapangan sedangkan kau bersantai di		narasi : 02.31-02.40 Tak sampai hati Said melihat Umar diperlakukan kasar oleh ayahnya sendiri,			

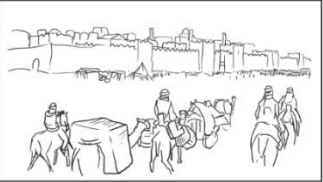



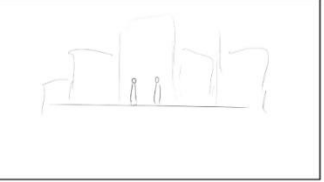

Gambar 5. 13. Storyboard scene 3 sampai 5

storyboard		artist : Zamrudi Indra H.		scene : 05 - 06		durasi : 02.41-03.25	
scene : 05		shoot : 04		scene : 05		shoot : 05	
narasi : 02.41-02.48 Said datang dan membujuk Khattab agar memaafkan Umar.		narasi : 08.49-02.55 Maka pergilah Khattab dengan sisa-sisa amarahnya yang belum habis ia tumpahkan pada anak lelakinya.		narasi : 02.56-03.00 Demi menghilangkan wajah Umar yang masih nampak bersedih, Said mengajak Umar untuk pergi ke bukit dan bertanding kuda di sana.			
scene : 06		shoot : 02		scene : 06		shoot : 03	
narasi : 03.01-03.10 -		narasi : 03.11-03.16 Namun siapa yang mengira, seorang pemuda dapat mengalahkan dua penunggang kuda handal pada masanya, Said dan Khalid?		narasi : 03.17-03.25 Maka tak habis Khalid dan Said memuji kelihatan Umar dalam berkuda.			
scene : 06		shoot : 04		scene : 06		shoot : 04	


Gambar 5. 14. Storyboard scene 5 sampai 6

storyboard		artist : Zamrudi Indra H.		scene : 06 - 08		durasi : 03.26-04.12	
scene : 06		shoot : 05		scene : 07		shoot : 01	
							
narasi : 03.26-03.35 Khalid : "Kuda-kuda makkah tidak akan lari sekencah ini jika saja penunggangnya bukanlah seorang yang memang sudah dilahirkan untuk menungganginya."		narasi : 03.36-03.45 Setelah perlombaan itu berakhir, Umar kembali duduk dalam lamunannya di tenda padang rumput.		narasi : 03.46-03.52 Said : "Kenapa kau lebih suka disini dari pada di desa dengan orang-orang?" Umar : "Disini aku bisa melihat ketajaman penglihatan dan pendengaranku, memahami setiap unta disini seperti memahami sifat-sifat para penduduk desa. Disini aku lebih tenang dalam menyelesaikan masalah setiap unta ku."			
scene : 07		shoot : 03		scene : 08		shoot : 01	
							
narasi : 03.53-04.00 Melihat kecerdasan Umar, Said lalu membujuk Umar agar pergi berdagang, mengingat musim dagang yang sebentar lagi tiba, maka menurut Said, ini adalah momen yang tepat bagi Umar untuk menampakkan dirinya di masyarakat.		narasi : 04.01-04.05 Akhirnya Umar pun mengiyakan niat baik Said, bahkan Said menawarkan kesediaannya menggantikan Umar menjaga unta-unta ayahnya.		narasi : 04.06-04.12 perjalanan di depan pintu gerbang damaskus			






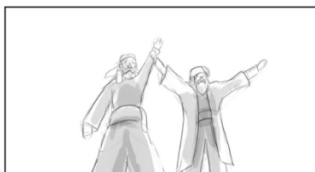
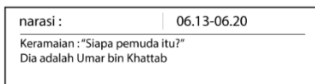
Gambar 5. 15. Storyboard scene 6 sampai 8

storyboard		artist : Zamrudi Indra H.		scene : 08- 10		durasi : 04.13-05.05	
scene : 08		shoot : 03		scene : 08		shoot : 04	
							
narasi : 04.13-04.20 -		narasi : 04.21-04.30 Umar : "Sungguh, tiada kota yang lebih indah dari Damaskus". Umar takjub dengan kemegahan kota Damaskus. Abu Hakim : "Semoga kau berhasil nak". Umar: "Semoga saja, ya Abu hakim"		narasi : 04.31-04.40 Keluhuran budi dan kesetiaan telah mendarah daging pada diri Umar bin Khattab. Saat seseorang datang dari memintanya membawakan barang gelap dengan imbalan kehidupan yang mudah di Damaskus, Umar menolak.			
scene : 09		shoot : 02		scene : 09		shoot : 03	
							
narasi : 04.41-04.52 Baginya, Makkah adalah kekayaan dan kebahagiaan itu sendiri, dan meninggalkan Makkah berarti meninggalkan sebagian dirinya.		narasi : 04.53-04.58 Umar : "Keindahan kota ini membuatku tak kuasa mencurangnya serta menerima tawaranmu, saudaraku. Tanah nenek moyangku lebih berharga daripada semua itu."		narasi : 04.59-05.04 Musim dagang pun berakhir, pesta pasca musim dagang untuk merayakan hasil dagangan mereka digelar di perkemahan. Pelbagai kemaksiatan dilakukan di perkemahan ini. Hingga judi gulat.			

Gambar 5. 16. Storyboard scene 8 sampai 10

storyboard		artist : Zamrudi Indra H.		scene : 10 - 11		durasi : 05.06-05.42	
scene : 10		shoot : 02		scene : 11		shoot : 01	
							
narasi : Semua jagoan dari Abu Hakam gagal mengalahkan pegulat yang bertubuh kekar itu. Abu Hakam : "Sudah saatnya, panggilkan pemuda itu"		05.06-05.10		narasi : Seorang Pemuda datang, Tubuhnya kekar berotot, wajah garangnya. Seorang yang selalu dipercaya menjadi perwakilan Makkah dalam pertandingan gulat dan melawan pegulat paling hebat saat itu.		05.11-05.16	
scene : 11		shoot : 03		scene : 11		shoot : 04	
							
narasi : -		05.23-05.29		narasi : -		05.30-05.36	
scene : 11		shoot : 05		scene : 11		shoot : 05	
							
				narasi : -		05.37-05.42	

Gambar 5. 17. Storyboard scene 10 sampai 11

storyboard		artist : Zamrudi Indra H.		scene : 11 - 12		durasi : 05.43-06.20	
scene : 11		shoot : 06		scene : 11		shoot : 06	
							
narasi : -		05.43-05.49		narasi : -		05.50-05.55	
scene : 12		shoot : 02		scene : 12		shoot : 03	
							
narasi : -		06.01-06.06		narasi : Dan kemenangan selalu berpihak padanya.		06.07-06.12	
scene : 12		shoot : 04		scene : 12		shoot : 04	
							
				narasi : Keramaian : "Siapa pemuda itu?" Dia adalah Umar bin Khattab		06.13-06.20	

Gambar 5. 18. Storyboard scene 11 sampai 12

5.2. Produksi

Proses menata layout dari sebuah scene animasi. Penataan tersebut meliputi penataan kamera, posisi background, posisi foreground dan juga posisi karakter

Foreground diposisikan di dekat kamera agar terlihat dekat, karakter di posisikan di tengah sedangkan background laut ditaruh jauh di belakang. Posisi objek diatur sedemikian rupa agar ruangan dalam scene tersebut memiliki efek paralaks sehingga terasa lebih nyata.

5.2.1. Animatic

Pengerjaan bagian animasi dalam akan menggunakan software Krita untuk frame by frame. Umumnya untuk menganimasikan suatu objek dalam Krita dibentuk melalui gambar frame ke frame lainnya yang dihubungkan dengan gambar inbetween. Hal yang pertama dilakukan membuat sketsa kemudian outline dari gaya ke gaya utama.



Gambar 5. 19. Gaya utama pada Straight Ahead

Kemudian setelah gaya utama telah digambar, maka selanjutnya mengisi inbetween atau mengisi gerakan diantara gaya utama yang tersebut.



Gambar 5. 20. Inbetween pada Straight Ahead

Kedua cara tersebut dinamakan *straight ahead*. Dengan kombinasi yang diisi rata-rata per frame 5/8 dari 24 fps. Kombinasi ini diterapkan untuk efisiensi waktu tetapi tidak meninggalkan kualitas gerakan.

5.2.2. Coloring

Pewarnaan atau *Coloring* ini dilakukan setelah proses *straight ahead*. Pewarnaan dilakukan dengan menggunakan layer per warna yang ada kemudian diterapkan teknik masking dari layer warna detail ke warna dasar.



Gambar 5. 21. Warna dasar



Gambar 5. 22. Warna detail sebelum masking



Gambar 5. 23. Warna detail setelah masking

Proses pewarnaan ini juga diterapkan di proses pembuatan *shading* pada karakternya.



Gambar 5. 24. Proses pemberian shading

5.2.3. Penambahan Properti

Penambahan properti pada karakter dapat dilakukan setelah proses animatic outline atau setelah pewarnaan, dalam perancangan ini penulis menambahkan properti ditambahkan setelah proses *Coloring* karena properti yang dipakai pada teknik ini tidak bergerak hanya berotasi dan berpindah tempat.



Gambar 5. 25. Proses penambahan properti kayu bakar, hanya di rotasi.

5.2.4. Lips Sync

Lips sync merupakan proses menyinkronkan animasi gerakan mulut tokoh dengan suara dubber agar gerakan mulut terlihat natural. Seperti halnya ketika berkata huruf “A” maka mulut terbuka atau ketika berkata “I” mulut menunjukkan gigi. Proses ini kembali ke proses animasi karakter.



Gambar 5. 26. Proses menyinkronkan Gerakan mulut dengan suara

5.2.5. Compositing

Proses compositing ini dilakukan dengan software berbeda dari proses animatic dan *Coloring*. Proses ini adalah proses penggabungan antara animatic karakter dengan background serta pemberian efek gerak pada background.



Gambar 5. 27. Proses penambahan background



Gambar 5. 28. Proses penambahan langit dan gerakan awan

Pertama pada gambar 5.27. dimasukan layer background utama kemudian dilanjutkan dengan menambahkan layer langit pada belakang layer background utama. Untuk memberikan kesan hidup pada background, diberikan gerakan awan pada layer langit.



Gambar 5. 29. Proses penambahan animatic karakter



Gambar 5. 30. Proses penambahan efek pada animatic karakter

Setelah pemasangan background, kemudian dipasang animatic karakter yang sudah digerakan di software Krita sebelumnya dengan format image sequence. Lalu dilanjutkan dengan penambahan efek pada gerakan karakter, seperti debu, blur dan sebagainya.

5.3. Post-Produksi

Finishing merupakan bagian terakhir dari proses produksi. Dimana pada finishing dilakukan penambahan seperti pemotongan clip dan penataan komposisi video. Pada proses ini penulis menggunakan software Adobe Premiere untuk menata komposisi durasi video. Setelah semua sudah tertata, akan dilakukan rendering yaitu proses untuk menyatukan semua komponen menjadi satu video. Berikut adalah pengaturan render akhir yang digunakan.

5.3.1. Audio dan Voice Over

Setelah itu animasi diberikan audio yang terdiri dari *voice over*, *sound effects scoring*, dan juga musik agar animasi menjadi lebih menarik.

Voice Over ini merupakan proses perekaman suara yang digunakan untuk dubbing (pengisian suara) narator. Pengambilan suara juga perlu memperhatikan para aktor yang memeragakan tokoh tersebut agar suara aktor bisa sesuai dengan tokoh karakter yang ada di animasi. Pada proses ini, penulis menggunakan software untuk memproses suara rekaman dan menjernihkan suara rekaman.

5.3.2. Desain Judul

Judul animasi ini adalah Faruq – Teladan Kisah Umar bin Khattab. Penulis memilih font yang memberikan kesan dan juga sedikit kesan petualangan sejarah dengan menggunakan goresan kuas tulis. Dengan dasar itulah font “*Stainy*” dipilih. Penulis lalu memberikan warna yang cocok dengan desain *background* dengan nuansa arab. Agar membuat judul terlihat lebih Di sisi atas penulis menambahkan “kisah teladan Umar bin Khattab” agar dapat menjelaskan kepada remaja yang kurang tau julukan Umar bin Khattab.



Gambar 5. 31. Desain Tipografi Judul

5.3.3. Finising

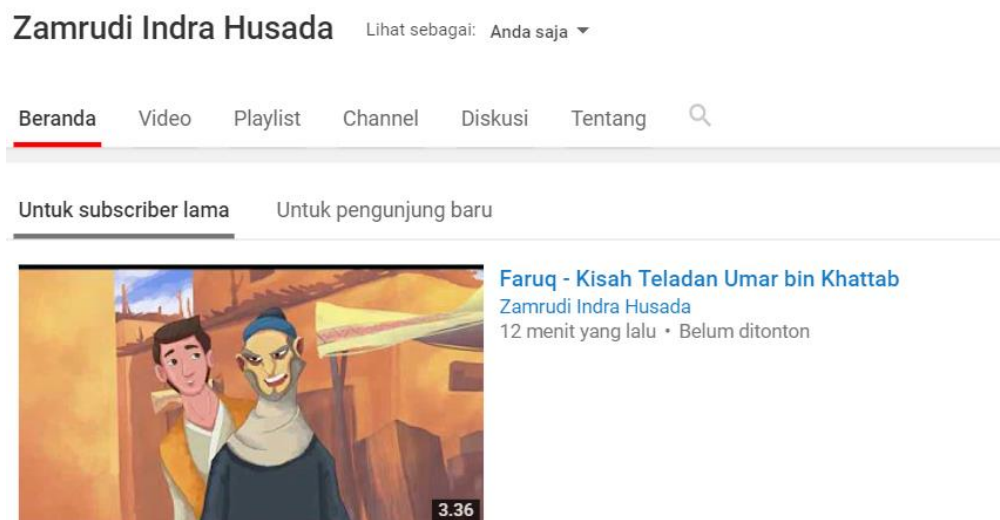
Proses ini adalah proses terakhir dalam pembuatan animasi setelah melewati semua proses diatas. Pada proses ini penulis menggunakan software Adobe Premiere untuk menata komposisi durasi video. Setelah semua sudah tertata, akan dilakukan *rendering* yaitu proses untuk menyatukan semua komponen menjadi satu video. Berikut adalah pengaturan render akhir yang digunakan.

Tabel 5. 5. Detail Output Render

Detail Output
Format : H.264/ .mp4
Durasi : 3 menit 35 detik
Dimensi : 1920x1080
Rasio : 16:9
Frame rate : 24 fps
Audio : 48 kHz, Stereo

5.3.4. Konsep Distribusi

Distribusi akan dilakukan di media streaming Youtube. Di sini penulis berupaya memanfaatkan media tidak berbayar yang bisa dijangkau semua kalangan. Dan kemudian untuk jangkauan khusus, Vidio menjadi pilihan rencana pendistribusian melalui platform berbayar khususnya di Indonesia. Selain itu akan melakukan promosi melalui media sosial seperti Instagram.



Gambar 5. 32. Tampilan channel YouTube sebagai media distribusi output perancangan

Pada YouTube, penulis membuat chanel dengan nama channel Zamrudi Indra Husada. Animasi diupload dengan nama “Faruq – Kisah Teladan Umar bin Khattab”. Selain output animasi, juga ditampilkan proses pembuatan background dan juga teaser output. Keuntungan melalui YouTube, audiensi dapat secara langsung memberikan masukan untuk animasi dan video yang ada di channel tersebut.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Dari konsep animasi ini didapatkan kesimpulan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi

Umar bin Khattab:

1. Perancangan Animasi 2D ini menggunakan 12 Prinsip Animasi yang dikerjakan dengan 3 fase, pre-produksi, produksi, dan post-produksi dengan teknik manual drawing, dan kemudian digabung dengan teknik motion graphic untuk background. Dalam penyusunan Frame digunakan kombinasi 5/8 dari 24 fps, menghasilkan animasi dengan tingkat kehalusan gerakan yang tidak terlalu tinggi. Hal ini dilakukan untuk mempercepat proses kerja. Dalam satu cut scene dikerjakan rata-rata 6-7 jam outline hingga *Coloring* dasar. Sehingga kerja menjadi lebih efisien karena pembuatan lebih cepat 3 kali lipat dari produksi pada umumnya dari teknik manual drawing tradisional.
2. Untuk penyusunan background, dalam perancangan ini memiliki sekitar 1-3 lapis layer background untuk menjaga kedinamisan latar dan juga menjaga efisiensi pembuatan background
3. Pengambilan keputusan karakter didasarkan pada studi eksisting yang sudah ada di film Omar. Kemudian dikembangkan lagi agar memiliki ciri khas di setiap karakternya dengan pemberian ciri khas visual warna dan bentuk.
4. Untuk membawa ketertarikan remaja pada karakter, karakter dirancang dengan gaya semi-realistis untuk pendekatan segmentasi audiensnya.
5. Pewarnaan karakter menggunakan Teknik warna dasar dan masking warna.

6.2. Saran

Berbagai Proses Perancangan Animasi 2D Kisah Teladan Umar bin Khattab Sebelum Masa Kekhalifahan telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Menonton film, membaca buku, dan melakukan brainstorming bersama peminat karya seni khususnya dalam film dan animasi akan mempermudah membangun konsep dan ide yang matang untuk pembuatan film.
2. Dalam membuat animasi biografi harus paham runtutan cerita dan kronologinya secara matang sehingga tidak membuat cerita yang fiktif.
3. Pembuatan animasi ini masih kurang maksimal di beberapa scene-nya. Seharusnya penulis memiliki tim dan pembagian tugas dalam pengerjaan animasi ini diperjelas lagi. Dengan begitu produksi animasi akan menjadi lebih efisien.
4. Tim produksi animasi ini masih sangat sedikit. Masih banyak yang harus merangkap bagian di dalam pengerjaan. Untuk tim produksi akan lebih baik bila produksi serial animasi dikerjakan secara tim sebanyak 6-7 orang. Setiap orang harus memiliki satu keahlian masing-masing. Dengan dibaginya skop pekerjaan, produksi film bisa berjalan dengan lancar dan efisien.
5. Dalam membentuk tim harus mengutamakan kenyamanan antar anggota, dengan begitu proses produksi bisa berjalan dengan lancar tanpa ada hambatan dari sikap individu masing-masing.
6. Penggunaan software animasi di perancangan ini menggunakan software setiap anggota tim harus sama sehingga komunikasi file antara anggota tim lancar tak terhambat oleh masalah software.
7. Cerita pada perancangan ini terlalu singkat karena waktu pengerjaan sangat terbatas. Seharusnya bisa dikembangkan lagi ceritanya dan menjadi bagian-bagian dari serial animasi khusus kisah Umar bin Khattab.
8. Distribusi sangat perlu dilakukan guna memaksimalkan tujuan pembuatan animasi ini. Seharusnya tidak hanya platform gratis, tetapi juga didistribusikan melalui platform berbayar seperti TV berbayar atau media streaming berbayar misalnya : hooq, iflix vidio, google TV, dan sebagainya

DAFTAR PUSTAKA

- Audah, Ali. 2008. *Umar bin Khattab*. Bogor: Pustaka Litera AntarNusa
- Gumelar, M, S. 2011. *2D Animation Hybrid Technique*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Gallagher, Rebecca., Andrea Moore Paldy. 2007. *Exploring Motion Graphics*. Clifton Park, NY: Thompson Delmar Learning, a Division of Thomson Learning Inc.
- Hurlock, B.E. 1999. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Ed. 5. Jakarta: Erlangga; 1999
- Istova, Mika. 2016. *Pengaruh Media Film Animasi Fiksi Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Siswa*. Bandung: Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Martin, Bella, Bruce Hanington. 2012. *Universal Methods of Design*. United States of America : Rockport Publishers.
- Monks, F.J. Psikologi Perkembangan: *Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Cet. 14.: Yogyakarta: Gajah Mada University Press; 2002.
- Muchlisin. 2016. *Mengapa Umar Bin Khattab Digelari Al Faruq*. <https://www.rumahzakat.org/mengapa-umar-bin-khattab-digelari-al-faruq/>. (23 September 2019)
- Pangestu, Mari Elka, dkk. 2015. *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*. Jakarta Selatan: PT. Republik Solusi
- Rahmadhannik, Sendika. 2018. *Jurnal Penciptaan Animasi 2D "The Awakening Lullaby"*. Yogyakarta: Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Rahman, Mujib. 2015. *Denyut Animasi Negeri Muslim*. <http://arsip.gatra.com/2011-08-22/majalah/artikel.php?id=150021>. (25 September 2019)
- Simon, Mark. 2003. *Producing Independent 2D Character Animation: Making and Selling a Short Film*. Burlington : Focal Press.

Wattimena, Reza A. A. 2010. *Homo Mimesis dan Plagiarisme*.

<https://rumahfilsafat.com/2010/02/24/homo-mimesis-dan-plagiarisme>. (10 September 2019)

Widyastuti, Y., dkk. 2009. *Kesehatan Reproduksi*. Yogyakarta: Fitrimaya.

Wink. 2019. *Pengertian Biografi Serta Cara Menulis*.

<https://www.biografiku.com/mengenal-teks-biografi-pengertian-ciri-struktur-unsur-dan-contohnya>. (23 September 2019)

LAMPIRAN

Lampiran 1

Wawancara

Narasumber : Risma Suherja

Tempat : Hompimpa Animation Studio, Surabaya

Waktu : 1 Desember 2018

Pukul : 16.30 WIB – 18.15 WIB



Pertanyaan :

1. Bagaimana peluang film animasi di Indonesia?
2. Jika kita mengangkat cerita sejarah, apakah boleh ada tambahan cerita?
3. Bagaimana susunan cerita yang baik dari film animas?
4. Bagaimana animasi yang menarik?
5. Cerita dengan visual mana yang lebih penting?
6. Apa yang perlu diperhatikan dalam membuat karakter?

Jawaban :

- 1. Bagaimana peluang film animasi di Indonesia?**

Sangat besar, hal ini bisa kita ketahui secara kasat mata, banyak industri kreatif bidang animasi mulai berkembang dan sekolah animasi juga mulai ada di setiap kota.

2. Jika kita mengangkat cerita sejarah, apakah boleh ada tambahan cerita?

Sejarah ini sangat penting akan tetapi harus sangat hati-hati jangan sampai melakukan kesalahan pada runtutan ceritanya sehingga membuat sebuah sejarah baru. Tapi bisa bila ada tokoh fiksi di sebuah kronologi sejarah dan bisa ada sejarah baru hanya untuk tokoh fiksinya, contohnya kisah Angkring Darma atau Wiro Sableng, yang menggunakan setting pada kondisi masa kerajaan di Indonesia tetapi memiliki ceritanya sendiri.

3. Bagaimana susunan cerita yang baik dari film animas?

Ada beberapa susunan cerita yang penting untuk sebuah film animasi dan juga berlaku untuk serial animasi yang memiliki konsep cerita urut, yaitu :

1. *Once upon a time*
2. *Everyday*
3. *Until one day*
4. *Because of that*
5. Klimaks
6. *Resolution*

Bila memakai konsep serial bersambung, cerita boleh dipotong tetapi di setiap awal episode harus memiliki *once upon a time* agar memiliki relasi pada cerita sebelumnya dan juga menjelaskan bila ada sub cerita baru.

4. Bagaimana animasi yang menarik?

Animasi menarik adalah animasi yang bisa membaca segmentasi pasarnya terutama dalam gaya animasi yang digunakan.

5. Cerita dengan visual mana yang lebih penting?

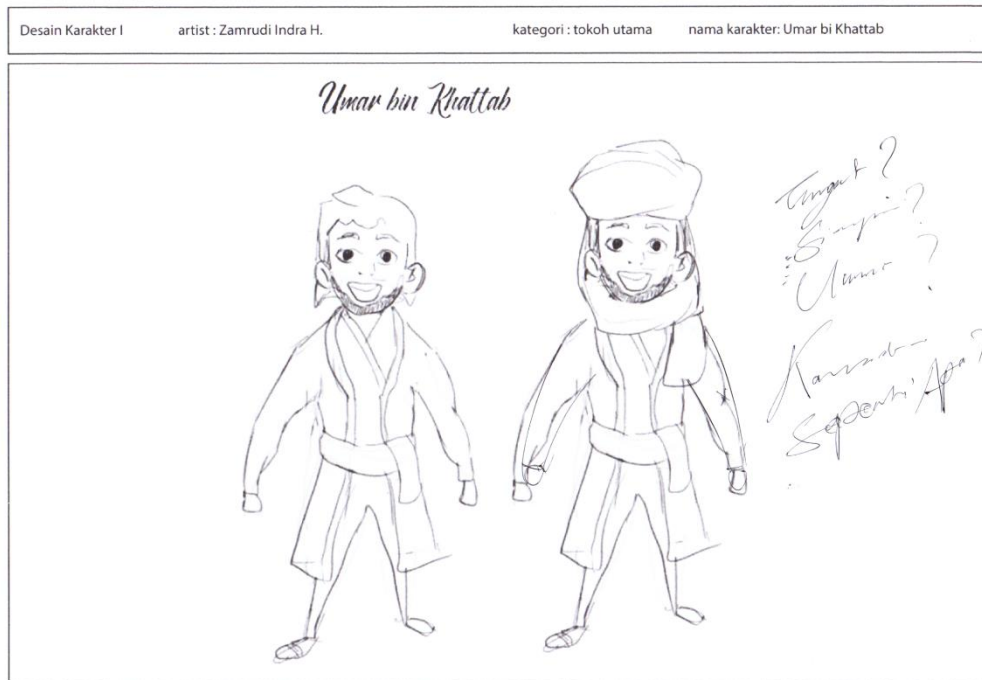
Cerita dan visual adalah sesuatu yang saling berkaitan. Ketika membuat animasi tidak boleh menggunggulkan satu sisi saja. Cerita yang menarik tetapi tak didukung dengan visual yang sesuai akan membuat ceritanya mati.

6. Apa yang perlu diperhatikan dalam membuat karakter?

Film animasi memandang watak *just by cover*, hanya melalui gambaran fisik sehingga penonton dapat merasakan wataknya. Penggambaran watak sangat penting dan harus digambarkan melalui gesture karakter dan ekspresi seperti hidung Panjang kebawah menyimbolkan bodoh, muka bulat dan hidung agak kebawah menggambarkan anak kecil dan sebagainya. Serta kesamaan dalam menggambarkan Ras di film animas, yang paling kuat digunakan adalah bentuk mata dan bentuk wajah.

Lampiran 1

Hasil *Depth Interview* dan Studi Eksperimen

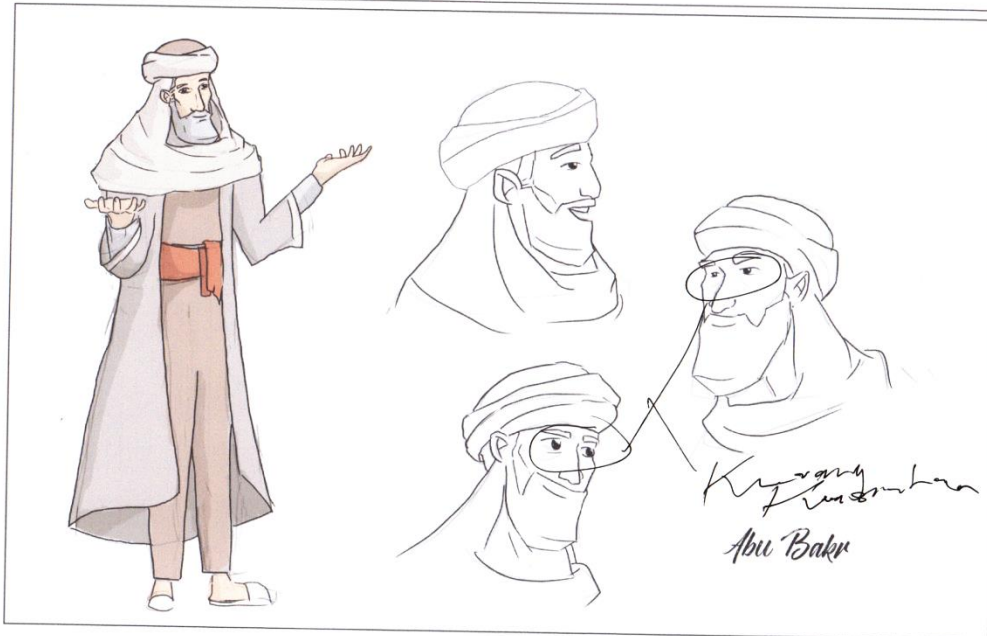


Desain Karakter II

artist : Zamrudi Indra H.

kategori : tokoh utama

nama karakter: Umar bi Khattab



Desain Karakter II

artist : Zamrudi Indra H.

kategori : tokoh pembantu

nama karakter: Abu Hakam



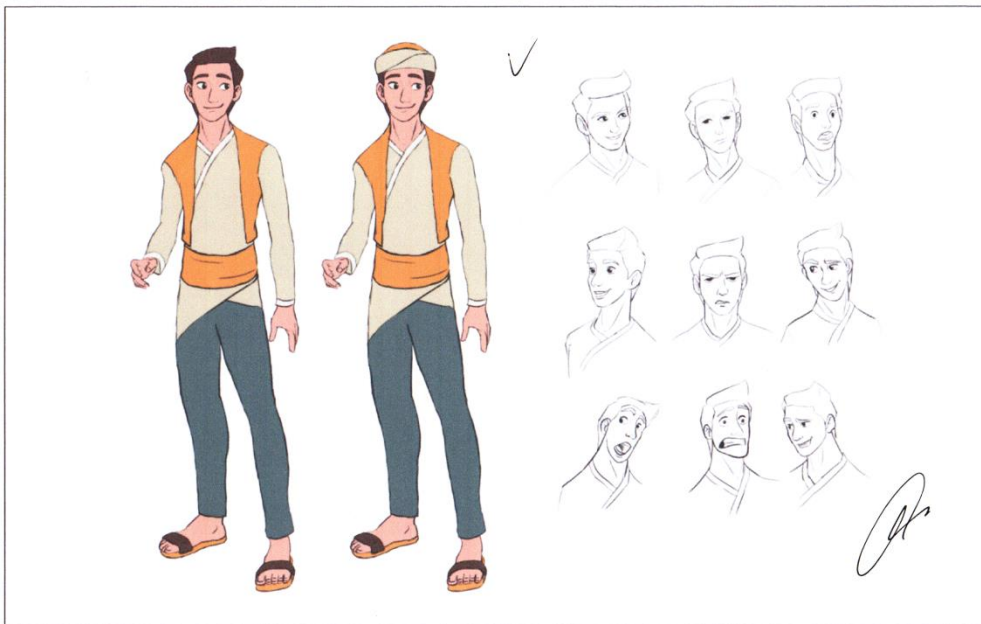
Desain Karakter III artist : Zamrudi Indra H. kategori : tokoh utama nama karakter: Umar bi Khattab



Desain Karakter III artist : Zamrudi Indra H. kategori : tokoh pembantu nama karakter: Abu Hakam



Desain Karakter III artist : Zamrudi Indra H. kategori : tokoh pembantu nama karakter: Said bin Ziyad



Desain Karakter III artist : Zamrudi Indra H. kategori : tokoh pembantu nama karakter: Khattab



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BIODATA PENULIS



Zamrudi Indra Husada atau biasa disapa Zam, lahir di kota Nganjuk pada tanggal 5 Juli 1996. Anak terakhir dari tiga bersaudara. Pendidikan formal diawali dari bersekolah di TK Khadijah II Semare, SDN Semare 2, SMP Negeri 1 Berbek, SMA Negeri 2 Nganjuk, dan pada tahun 2015 mulai menempuh perkuliahan di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital ITS. Penulis menjadi mahasiswa program sarjana (S-1) Program Studi Desain Komunikasi Visual jalur SNMPTN pada tahun 2015.

Selain berkuliah, penulis juga aktif dalam kegiatan luar kampus. Penulis aktif mengikuti kegiatan sosial dan forum pemuda daerah Muda Anjuk Ladang dari 2015 hingga sekarang. Pada pertengahan tahun 2017 diamanahi ketua departemen Pembinaan di Muda Anjuk Ladang kemudian 2018 diamanahi menjadi ketua Branding Muda Anjuk Ladang. Selain itu, penulis juga sangat berminat pada bidang animasi. Penulis pernah mengikuti program kerja praktik di salah satu studio animasi Surabaya yaitu Hompimpa Animation Studio. Dalam kerja praktik penulis diamanahi sebagai *2D artist* dan *concept artist* untuk proyek film animasi yang sedang dikerjakan studio animasi itu.

Minat terhadap animasi mengantarkan penulis untuk merancang tugas akhir yang berjudul “Perancangan Animasi 2D Kisah Teladan Umar bin Khattab Sebelum Masa Kekhalifahan”. Animasi ini nantinya diharapkan ini dapat menjadi media peneladanan terhadap kisah Umar bin Khattab.

E-mail : zamrudi.indbers3@gmail.com

No. HP : 085890628433