

Handwritten initials or mark in the top left corner.



**PROPOSAL TUGAS AKHIR**

**JUDUL PROGRAM**  
**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D DALAM *REBOOT* “LEGENDA NYI RORO KIDUL” MENGGUNAKAN TEKNIK DIGITAL TRACING**

**BIDANG KEGIATAN:**  
**TUGAS AKHIR**

**Ana Puspita**

**Diusulkan Oleh:**  
**17.51016.0025 Angkatan 2017**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**  
**2020**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	ii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	1
<b>1.3 Ruang Lingkup</b> .....	1
<b>1.4 Tujuan</b> .....	2
<b>1.5 Manfaat</b> .....	2
<b>1.6 Sistematika Penulisan</b> .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	5
<b>2.1 Pengertian Film Animasi 2D</b> .....	5
<b>2.2 Legenda Nyi Roro Kidul</b> .....	6
<b>BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN</b> .....	8
<b>3.1 Metodologi Penelitian</b> .....	8
<b>3.2 Obyek Penelitian</b> .....	8
<b>3.3 Lokasi</b> .....	8
<b>3.4 Sumber Data</b> .....	9
<b>3.5 Teknik Pengumpulan Data</b> .....	9
<b>3.6 Teknik Analisa Data</b> .....	10
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	11

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Tujuan yang ingin dicapai pada tugas akhir ini adalah pembuatan film animasi 2d dalam reboot “legenda nyi roro kidul” menggunakan teknik digital tracing. Hal ini di latar belakang oleh kurangnya ketertarikan dan ketidakpahaman cerita Nyi Roro Kidul yang pada umumnya cerita Nyi Roro Kidul ini dikemas berupa artikel dan cerita bergambar. Maka dari itu untuk lebih mengembangkan cara pengemasan cerita Nyi Roro Kidul dibuatlah film animasi 2D yang mengangkat legenda nyi roro kidul yang dikemas menjadi genre film romantis.

Legenda Nyi Roro Kidul sering disalah artikan bahwa Nyi Roro Kidul itu sama dengan Kanjeng Ratu Kidul padahal dari sumber yang saya dapatkan mereka adalah sosok yang berbeda. Legenda Nyi Roro Kidul sangat identik dengan ilmu kegelapan dan banyak kejadian di Legenda tersebut yang bisa dibilang tidak masuk akal, dengan adanya cerita seperti itu akan mudah membuatnya menjadi film animasi 2D yang dikemas dengan gaya cerita romantis. Dengan adanya unsur ilmu kegelapan, maka bisa tercipta sebuah ide untuk membuatnya menjadi efek – efek seperti film animasi fantasi. Ditambah dengan cerita cinta dan keluarga yang ada pada legenda Nyi Roro Kidul ini dapat menjadi pelajaran bagi orang tua dan para remaja. Maka legenda Nyi Roro Kidul ini sangat tepat untuk kalangan remaja dan orang tua yang ingin mendidik anak remajanya. Maka dari itu film animasi ini dibuat dengan gaya cerita romantis agar tidak membosankan bagi remaja.

Melalui masalah yang ada maka untuk menyelesaikannya dibuatlah produksi film animasi 2d dengan mengangkat legenda nyi roro kidul yang dikemas menjadi genre film romantis

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana membuat film animasi 2d dengan mengangkat legenda nyi roro kidul yang dikemas menjadi genre film romantis?.

### **1.3 Ruang Lingkup**

Berdasarkan fokus rumusan masalah maka ruang lingkup penciptaan yang penulis gunakan sebagai berikut :

- a. Legenda Nyi Roro Kidul dikemas dengan animasi 2D.

- b. Cerita yang akan digunakan di animasi 2D mengadaptasi atau mengambil dari legenda Nyi Roro Kidul.
- c. Cerita di film animasi 2d lebih mudah dipahami dibandingkan versi aslinya.
- d. Membuat desain karakter yang menyerupai artis terkenal.
- e. Pengisian suara animasi 2D menggunakan dubbing dari talent.
- f. Membuat animasi sel.
- g. Membuat in between.
- h. Membuat backsound.

#### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penciptaan tugas akhir ini, yaitu menghasilkan film animasi 2d dengan mengangkat legenda nyi roro kidul yang dikemas menjadi genre film romantis

#### **1.5 Manfaat**

Manfaat yang dapat diperoleh melalui penciptaan tugas akhir ini adalah :

1. Manfaat yang dapat diperoleh bagi penulis melalui penciptaan tugas akhir ini adalah:
  - a. menambah hasil karya yang nantinya bisa bermanfaat di dunia kerja.
  - b. Meningkatkan kualitas karya penulis.
  - c. Memahami pembuatan cerita.
2. Manfaat yang dapat diperoleh bagi lembaga melalui penciptaan tugas akhir ini adalah:
  - a. sebagai bahan pengembangan lembaga untuk penelitian mendatang tentang film animasi 2D
  - b. sebagai bahan rujukan untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan animasi khususnya 2d
3. Manfaat yang dapat diperoleh bagi masyarakat melalui penciptaan tugas akhir ini adalah:
  - a. menambah wawasan terhadap perkembangan industry animasi.
  - b. menambah wawasan terhadap cerita legenda indonesia khususnya legenda Nyi Roro Kidul.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Ruang Lingkup
- 1.4 Tujuan
- 1.5 Manfaat
  - 1.5.1 Penulis
  - 1.5.2 Lembaga
  - 1.5.3 Masyarakat

### **BAB II LANDASAN TEORI**

- 2.1 Pengertian Film Animasi 2D
- 2.2 Legenda Nyi Roro Kidul

### **BAB III LANDASAN TEORI**

- 3.1 Metodologi Penelitian
- 3.2 Obyek Penelitian
- 3.3 Lokasi
- 3.4 Sumber Data
- 3.5 Teknik Pengumpulan Data
- 3.6 Teknik Analisa Data
  - 3.5.1 Mereduksi Data
  - 3.5.2 Menyajikan Data
  - 3.5.3 Verifikasi Data/Kesimpulan

### **BAB IV PERANCANGAN KARYA**

- 4.1 Pra Produksi
  - 4.1.1 Naskah Film Animasi

4.1.2 Design Karakter

4.1.3 Storyboard

4.2 Produksi

4.2.1 Modelling

4.2.2 Pengisian Suara

4.3 Pasca Produksi

4.3.1 Publikasi

## **BAB V IMPLEMENTASI KARYA**

5.1 Produksi

5.2 Real Produksi, Kejadian dan Strategi Mengatasinya

## **BAB VI PENUTUP**

6.1 Kesimpulan

6.2 Saran

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **BIODATA PENULIS**

## **LAMPIRAN**

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Pengertian Film Animasi 2D

Pengertian animasi 2D adalah sebuah karya gambar bergerak yang memakai lingkungan dua dimensi. Setiap gambar ini memiliki urutannya tersendiri yang akhirnya membuat frame berlatar dua dimensi. Animasi 2D terdiri dari dua jenis: animasi cell dan animasi path (yusufarief1, 2019) . Menurut Lindo dalam (Lindo, 2020) animasi cell adalah animasi 2D (2 dimensi) dan merupakan teknik animasi yang paling dikenal sampai saat ini. Teknik pembuatannya menggunakan celluloid transparent. Animasi ini merupakan film animasi yang didasarkan pada kemampuan gambar tangan untuk menciptakan obyek-obyek yang hendak dianimasikan yang saat ini masih dikembangkan dan menjadi industri bisnis yang cukup menjanjikan dalam dunia hiburan. Film-film animasi dengan sifat 2D ini pun masih dapat disaksikan di layar televisi, contohnya adalah anime dari Jepang seperti Doraemon, Naruto, Shinchon, dan kartun-kartun seperti Mickey Mouse, Cinderella dll. Sedangkan menurut (ledhay, 2020) animasi dari objek yang gerakannya mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan. Contoh animasi jenis ini adalah animasi kereta api yang bergerak mengikuti lintasan rel. Biasanya dalam animasi path diberi perulangan animasi, sehingga animasi terus berulang hingga mencapai kondisi tertentu. Dalam Macromedia Flash, animasi jenis ini didapatkan dengan teknik animasi path, teknik ini menggunakan layer tersendiri yang didefinisikan sebagai lintasan gerakan objek.

Menurut (Rachmawati, 2017) Industri animasi, baik 2D maupun 3D semakin terbuka. Sedangkan menurut (Pendidikan, 2020) Era setelah diketemukannya proyektor dan perkembangannya, mulai bermunculan film-film animasi pendek yang dibuat dengan teknik yang masih sangat sederhana serta dengan keterbatasan alat yang digunakan. Film animasi ini, berupa gambar kartun yang di buat dengan kapur tulis diatas papan tulis. Teknik pengambilan gambarnya adalah dengan menggambar kemudian difoto dan dihapus untuk diganti dengan gambar selanjutnya. Rangkaian foto-foto tersebut kemudian digabung dan disajikan sebagai film animasi. Film inilah yang menggunakan teknik “stop-motion” yang pertama didunia .

Ada dua proses pembuatan film animasi menurut perkembangannya, di antaranya adalah secara konvensional pada masa awal dan digital setelah ditemukannya teknologi komputer. Proses secara konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal, sedangkan proses pembuatan digital cukup ringan. Sedangkan untuk hal perbaikan, proses digital lebih cepat dibandingkan dengan proses konvensional. (Vino, 2020)

## 2.2 Legenda Nyi Roro Kidul

Nyi Roro Kidul atau Ratu Pantai Selatan merupakan sebuah legenda berkaitan adanya sosok misterius yang menjaga wilayah di Selatan Jawa (Samudera Hindia). Cerita misteri Adanya Nyi Roro Kidul amat sangat ternama di kalangan penduduk Pulau Jawa dan Bali. (Hens, 2020). Menurut (Jaelani, 2020) bagi masyarakat Jawa, ia adalah sosok yang sangat ditakuti sekaligus dihormati hingga sekarang. Meski keberadaannya masih misterius, namun cerita legenda Nyi Roro Kidul atau Ratu Pantai Selatan masih terus diperbincangkan.

Menurut (Zai, 2020) Selain mitos tentang adanya pengubung antara dunia nyata dengan dunia Roro Kidul, terdapat juga sebuah mitos lain mengenai larangan menggunakan baju hijau di pantai selatan. Mitos ini bermula dari kisah seorang pendiri kerajaan Mataram, Raden Danang Sutawijaya, yang sedang mencari kekuatan gaib untuk mengalahkan Kerajaan Pajang. Dan untuk memperoleh kekuatan gaib tersebut, sang Raden pun memutuskan untuk bertapa di Pantai Selatan sampai akhirnya ia tidak sengaja bertemu dengan sosok Nyi Roro Kidul. Setelah itu keduanya pun langsung melakukan perjanjian gaib. Supaya kekuatannya menjadi abadi, Nyi Roro Kidul meminta sang Raden untuk menikahinya. Dan setiap kali ia hendak bertemu Raden, ia senantiasa mengenakan pakaian yang berwarna hijau. Karena kebiasaan dari Nyi Roro Kidul inilah Raden Danang kemudian melarang rakyatnya agar tidak menggunakan busana hijau di sepanjang Pantai Selatan. Alhasil, sampai sekarang peraturan tersebut masih sangat dipercaya oleh masyarakat setempat. Bahkan kini banyak yang menganggap bahwa mereka yang berani melanggar peraturan tersebut pasti akan cepat meninggal karena tergulung ombak, serta rohnya juga akan menjadi tidak tenang karena dijadikan prajurit oleh Nyi Roro Kidul.

Menurut (Teguh, 2020) pendapat pertama menyebut jika Ratu Kidul sebetulnya adalah anak dari ratu Bilqis, anak dari ratu yang takluk pada Raja Sulaiman. Dirwayatkan bahwa setelah ratu bilqis menikah dengan seorang jin pria, ia kemudian dikaruniai oleh seorang putri. Putri ini tak memiliki raga karena dia bukanlah manusia. Dia adalah jin, sama seperti bapaknya. Nah, karena malu memiliki anak seorang jin, ratu bilqis kemudian membuang anak yang olehnya diberi nama Aurora ini ke sebuah pulau yang jauh dari kerajaannya. Pulau ini di kemudian hari bernama Al-Jawi atau Pulau Jawa.

### 2.3 Pengertian Genre Romantis

Genre film roman merupakan pengembangan dari genre drama yang memusatkan cerita pada persoalan cinta. *The romance fi lm genre is refers to narratives focusing on wanting love, fi nding love, losing love or gaining love and often takes on an examination of the nothion of true love* (Selebo, 2015). Persoalan cinta menjadi hal utama dalam pembahasan sebuah fi lm. Tokoh utama dalam cerita ini adalah sepasang manusia yang saling mengasihi berusaha agar dapat bersama. Oleh karena itu cerita roman lebih bersifat perjuangan dan perjalanan. Genre roman berkisah persoalan cinta dan memiliki subtema-tema yang secara konvensional nampak dalam setiap film. Dalam *capture gambar* di atas merupakan salah satu potongan adegan Rangga dengan seluruh rasa bersalahnya ingin berusaha merebut dan mengembalikan hati Cinta yang sudah dibiarkan dan diabaikan selama sembilan tahun. Rangga mengajak Cinta berkeliling kota Yogyakarta. Rangga ingin mencairkan suasana yang sudah lama kacau terhalang jarak. Genre fi lm roman memiliki narasi cerita yang berkisah tentang satu atau lebih hubungan cinta. Konsep cinta segitiga adalah hal yang paling umum dipakai sebagai pemantik konflik. Di sisi lain, cerita roman juga mengisahkan tentang cinta abadi. Dalam kebanyakan kasus, cerita film mengeksplorasi cinta yang sangat dalam. Perjuangan memperoleh cinta adalah hal yang disukai oleh penonton. Di antaranya adalah adegan-adegan rayuan belaka yang membuat penonton hadir ikut merasakan kebahagiaan tokoh. Setiap konflik digambarkan dalam beberapa adegan dan berkesinambungan hingga cerita berakhir. Dengan demikian penonton tidak diberikan ruang untuk meninggalkan film. Untuk menjaga konflik terus-menerus dalam cerita, kemampuan para aktor utama yang saling mencintai untuk bersama-sama, membesar-besarkan dalam menanggapi pertanyaan lawan mainnya yang berdampak pada keterpisahan keduanya dalam kurun waktu yang lama. Rangga yang tahu Cinta sudah bertunangan berusaha memanfaatkan waktu sebaikbaiknya. Perubahan karakter Rangga merupakan salah satu jalan yang dipilih sutradara dan penulis naskah. Dalam film ini, Rangga digambarkan lebih aktif, punya banyak inisiatif, dan sedikit agresif. Sifat ini sangat bertolak belakang pada film sebelumnya. Hal tersebut yang menjadi faktor pengikat penonton dalam film. (Oktaviani & Nugroho, 2016)

## **BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN**

### **3.1 Metodologi Penelitian**

dalam pembuatan film animasi 2d dengan mengangkat legenda nyi roro kidul yang dikemas menjadi genre film romantis, metode yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah triangulasi dengan cara mencari data kebenaran melalui wawancara lalu dibandingkan dengan data literatur dan diperkuat dengan observasi.

pada bagian ini dijelaskan metode yang dipakai serta prosedur dalam penciptaan karya. dalam penciptaan tugas akhir ini menggunakan pendekatan kualitatif yang digunakan untuk menganalisa animasi dan pengetahuan orang tentang legenda Nyi Roro Kidul. pendekatan kualitatif merupakan pencarian makna, pemahaman suatu fenomena, kejadian, maupun kehidupan manusia dengan terlibat langsung dan atau tidaknya langsung.

melalui metode triangulasi ini data yang dicari adalah hal - hal terkait film pendek, animasi 2D, Legenda Nyi Roro Kidul dan pembuatan ulang film yang sudah ada. setelah data-data terkumpul, selanjutnya dikembangkan dan dikaji untuk didapatkan kesamaannya. Hal - hal yang sama dari data triangulasi berikutnya dijadikan kata kunci.

### **3.2 Obyek Penelitian**

Dalam tahap ini dijelaskan objek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam tugas akhir ini. obyek yang akan diteliti adalah pengetahuan tentang legenda Nyi Roro Kidul . Tidak semua aspek dalam Nyi Roro Kidul ini akan diteliti dikarenakan dapat memperlebar pokok bahasan. ada dua aspek yang menjadi sumber utama obyek penelitian ini yaitu, ketertarikan dengan legenda Nyi Roro Kidul dan pengetahuan tentang legenda Nyi Roro Kidul.

### **3.3 Lokasi**

Tempat yang dituju untuk melakukan penelitian mencakup wilayah surabaya untuk mengetahui seberapa banyak persentase orang mengetahui dan sukanya terhadap legenda Nyi Roro Kidul.

### 3.4 Sumber Data

data sangat penting untuk penyusunan laporan tugas akhir ini agar laporan dapat dipertanggung jawabkan dan akurat. Studi literature diperlukan untuk menemukan kebenaran data yang sudah diterbitkan sebelumnya. selanjutnya adalah wawancara dengan narasumber yang memiliki ahli kompeten, untuk mendapatkan informasi langsung dari orang yang sudah ahli dibidangnya. terakhir data dari observasi dengan cara memperhatikan rekam jejak yang ada maupun observasi secara mandiri ke tempat, serta studi komparasi untuk mempelajari kesamaan dengan karya tugas akhir ini untuk memperoleh masukan tentang kelebihan dan kekurangannya, sumber data secara rinci dijelaskan pada bagian.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam pembuatan film pendek animasi ni adalah data-data tentang film pendek, animasi 2D, dan Legenda Nyi Roro Kidul. Data dikumpulkan melalui studi literatur, lalu dikuatkan melalui wawancara terhadap para ahli sesuai bidangnya, dan observasi terhadap obyek yang dimaksud. Data-data yang terkumpul disajikan sebagai berikut. Dalam tahap ini merupakan tahapan teknis dalam mendokumentasikan data apa saja yang diperoleh dalam pembuatan tugas akhir ini. Teknik perolehan data secara kualitatif yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah wawancara mendalam, observasi, literatur, dan Brainstorming yang akan dijelaskan pada Bab IV Perancangan Karya, untuk memperoleh hasil akhir yang sesuai dengan keyword yang telah ditemukan. Agar materi dan tujuan yang ingin dicapai tepat sasaran, maka data akan dibagi menjadi 5 bagian berdasarkan latar belakang yang telah disusun, lima bagiannya. Data yang telah dipisah tadi akan dibahas lebih detail melalui studi literatur, wawancara, observasi, serta Brainstorming ditahap akhir. Setelah selesai maka akan muncul *keyword* pada setiap bahasan. *Keyword* yang telah ada akan masuk ke proses analisa data dimana *keyword* akan direduksi dan dianalisa lebih lanjut untuk menemukan *keyword* utama. Setelah ditemukan *keyword* utama dapat dibuat konsep perancangan yang akan diimplementasikan dalam tugas akhir ini. Pada tahap akhir konsep perancangan yang ada akan didiskusikan serta brainstorming untuk dipilih yang paling sesuai dengan *keyword* utama dan tepat sasaran.

### **3.6 Teknik Analisa Data**

Setelah melakukan pengumpulan data maka proses selanjutnya adalah analisis data. data yang telah didapat dari berbagai sumber dikualifikasikan menurut darimana data itu didapat. Lalu diolah dengan mencari mana yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data dalam bentuk tabel. Dari wawancara, studi literatur dan Comporasion yang telah dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hens. (2020, Desember 18). Retrieved from <https://www.faktakah.com:https://www.faktakah.com/2016/03/legenda-nyi-ro-ro-kidul-asli-foto.html>
- Jaelani, D. (2020, Desember 18). Retrieved from <https://duniaku.idntimes.com:https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/doni-jaelani/legenda-nyi-ro-ro-kidul>
- Kain, B. (2019, Februari 14). *sejarah-perkembangan-fashion-di-dunia-6664*. Retrieved from Bahan Kain: <https://www.bahankain.com>
- ledhay. (2020, Desember 18). Retrieved from <https://roemahmm.wordpress.com:https://roemahmm.wordpress.com/tag/pengertian-dan-macam-macam-animasi/>
- Lindo. (2020, Desember 18). Retrieved from <https://sugarpinx.blogspot.com:https://sugarpinx.blogspot.com>
- Oktaviani, D. D., & Nugroho, S. (2016). pola karya konvensi pada film sekuel Studi kasus film ada apa dengan cinta? 2. *Kajian Seni*, 81-94.
- Pendidikan, D. (2020, Desember 18). Retrieved from <https://www.dosenpendidikan.co.id:https://www.dosenpendidikan.co.id>
- Rachmawati, S. J. (2017). Panduan Pendirian Usaha Studio Animasi. Jakarta.
- Roronoazorokh. (2019, januari 1). *Sejarah Tas*. Retrieved from Urusan Dunia: <https://urusandunia.com>
- Rozi, F. (2016, Oktober 17). *10-makhluk-mitologi-ini-konon-ada-di-indonesia-mereka-beneran-fakta-atau-cuma-sekedar-mitos-semata*. Retrieved from hipwee: <https://www.hipwee.com>
- Selebo, J. (2015). *Film Genre for the Screenwriter*. New York: Routledge.
- Teguh. (2020, Desember 18). Retrieved from <https://kisahasalusul.blogspot.com:https://kisahasalusul.blogspot.com/2015/03/asal-usul-nyi-ro-ro-kidul-menurut-islam.html>
- Vino. (2020, Desember 18). Retrieved from <https://alvinoaryaramadhan.blogspot.com:https://alvinoaryaramadhan.blogspot.com/2017/10/perkembangan-animasi-2d.html>

Wikipedia. (2019, Juni 23). *Mitologi\_Yunani*. Retrieved from Wikipedia:  
<https://id.wikipedia.org>

yusufarief1. (2019, Desember 18). Retrieved from <https://rumahulin.com>:  
<https://rumahulin.com/pengertian-animasi/>

Zai. (2020, Desember 18). Retrieved from <https://www.shopback.co.id>:  
<https://www.shopback.co.id/blog/legenda-nyi-roro-kidul>