

MEDIA INFORMASI TENTANG MAKNA KWANGEN DALAM PERSEMBAHYANGAN BERBASIS ANIMASI 2D

Kadek Angga Pradanta¹⁾ Ni Kadek Ariasih²⁾

Program Studi Manajemen Teknik Informatika ^{1) 2)}

STMIK STIKOM Indonesia, Denpasar, Bali^{1) 2)}

pradantaangga@gmail.com⁽¹⁾ kdariasih@stiki-indonesia.ac.id²⁾

ABSTRACT

The results of the researchers' observations and also using the Guttman scale method, the researcher found a problem where adolescents, especially in the Tri Eka Chita Pejeng Kangin village, apparently still lacked awareness of youths about infrastructure, one of which was prayer kwangen. The problem that the researcher gets requires a solution by making alternative media to provide information about the meaning of prayer kwangen that is more interesting, easy to understand and provides education about the meaning of kwangen in prayer. Information media in the form of 2D animation was chosen as a medium to provide information and education that was interesting and easily understood by teenagers. Can provide basic clarity to adolescents that the kwangen used in prayer is a symbol and has meaning. This is also done in order to maintain and preserve the Hindu tradition in Bali which is located in the Village of Tri Eka Chita Pejeng Kangin, Tampaksiring – Gianyar

Keywords: *Information Media; The Meaning of Kwangen Prayer, 2D Animation Video.*

ABSTRAK

Hasil pengamatan peneliti dan juga menggunakan metode skala guttman peneliti mendapatkan permasalahan dimana remaja kususny di desa Tri Eka Chita Pejeng Kangin, ternyata masih kurangnya kesadaran remaja akan sarana prasarana, salah satunya kwangen persembahyangan. Permasalahan yang di dapat oleh peneliti membutuhkan solusi dengan membuat media alternatif untuk memberikan informasi tentang makna kwangen persembahyangan yang lebih menarik, mudah dipahami serta memberikan edukasi tentang makna kwangen dalam persembahyangan. Media informasi dalam bentuk animasi 2D dipilih sebagai media untuk memberikan informasi dan edukasi yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja. Dapat memberikan kejelasan yang mendasar kepada remaja bahwa kwangen yang digunakan dalam persembahyangan merupakan sebuah simbol dan memiliki makna. Ini juga dilakukan guna tetap menjaga dan melestarikan tradisi Hindu di Bali yang berwilayah di Desa Desa Tri Eka Chita Pejeng Kangin, Tampaksiring - Gianyar.

Kata Kunci : Media Informasi; Makna Kwangen Persembahyangan, Video Animasi 2D

PENDAHULUAN

Agama hindu di bangun atas tiga kerangka yang di sebut dengan tri kerangka dasar agama hindu yakni tatwam, susila dan upacara dalam upacara umat Hindu pasti tidak terlepas dari berbagai sarana dan prasarana yang dipergunakan seperti bunga, dupa, air, beras, dan kwangen, yang diyakini umat Hindu sebagai hal yang dapat menyimbolkan rasa bhakti dan syukur untuk memuja Ida Sang Hyang Widhi Wasa.

Kwangen dalam ajaran agama hindu di Bali kwangen berasal dari bahasa jawa kuno dari kata "Wangi" yang artiya harum, mendapat awalan "Ke" dan akhiran "An" menjadi "Kawangian" setelah di di sandingkan menjadi kwangen yang artinya mengharumkan nama Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Menurut Lontar "*Sri Jaya Kasunu*", (Swastika, 2008). Kwangen disebut sebagai lambang "*Om kara*" hal ini terlihat dari segi bentuknya bahwa kwangen terbuat dari daun pisang berbentuk kojong, di lengkapi daun-daunan berupa plawa dan hiasan di atasnya memepgunakan reringgitan berupa "Cili", di sertai dengan Bungan, uang kepeng (Jinah bolong), dan porosan. Menurut Ida Pedanda Gede Buruan di setiap desa adat memiliki peraturan yang disebut dengan Awig-awig desa, Dimana kwangen di setiap wilayah memiliki kesepakatan sendiri tanpa terikat payung hukum negara. Dari hasil pengamatan peneliti dan juga menggunakan metode skala *guttman* peneliti mendapatkan hasil dimana remaja khususnya di desa Tri Eka Chita Pejeng Kangin, ternyata masih kurang kesadaran remaja akan sarana prasarana salah satunya kegunaan kwangen.

Berdasarkan hasil kuesioner yang penulis dapatkan di Desa Tri Eka Chita Pejeng Kangin, dari 62 responden yang menjawab kuesioner sebanyak 98.4% remaja menyukai video animasi, 100% remaja mengetahui kwangen, 66.1% remaja tidak mengetahui makna kwangen, 71% remaja tidak mengetahui cara mempergunakan kwangen yang benar dan 93.5% remaja sering tidak membawa kwangen saat persembahyangan. Berdasarkan hasil kuesioner di atas peneliti ingin mengajukan sebuah judul "MEDIA INFORMASI

TENTANG MAKNA KWANGEN PERSEMBAHYANGAN BERBASIS ANIMASI 2D". Jadi peneliti sebagai umat yang beragama Hindu ingin mendeskripsikan lebih spesifik lagi tentang makna kwangen yang digunakan serta apa makna dari simbol tersebut. Sehingga dapat memberikan kejelasan yang mendasar kepada remaja bahwa kwangen yang digunakan dalam persembahyangan merupakan sebuah simbol dan memiliki makna. Ini juga dilakukan guna tetap menjaga dan melestarikan kebudayaan Hindu di Bali yang berwilayah di Desa Tri Eka Chita Pejeng Kangin, Tampaksiring - Gianyar.

LANDASAN TEORI

Media Informasi

Media informasi adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual. Media informasi juga disimpulkan sebagai sarana untuk mengumpulkan dan menyusun suatu data hingga menjadi suatu informasi yang bermanfaat bagi penerima informasi tersebut. Penyampaian informasi secara visual mampu lebih cepat dicerna oleh masyarakat

Animasi

Animasi dalam Bahasa Inggris yaitu animate yang artinya menghidupkan, memberi jiwa, dan menggerakkan benda mati. Secara umum animasi dapat diartikan sebagai gambar bergerak terbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Objek yang dimaksud dalam definisi diatas bisa berupa gambar-gambar, suara, teks, dan tulisan (Fallis, 2013).

Jenis - jenis Animasi

Animasi dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis yaitu animasi 2D, animasi 3D dan animasi tanah liat menurut(Syahfitri, 2011).

1. Animasi 2D (Dua Dimensi)

Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa disebut juga dengan film

kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang berarti gambar yang lucu. Memang film kartun ini kebanyakan film yang lucu.

2. Film animasi 3D (Tiga Dimensi)

Perkembangan teknologi dan dunia komputer membuat Teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat.

3. Animasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya.

4. Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Meski Namanya *Clay* (tanah liat), namun yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini menggunakan *palsticin*, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh pada animasi *clay* pertama kali di relis di bulan february 1908 berjudul, *A Sculptor's Web Rarebit Nighthmare*. Untuk beberapa waktu yang lalu juga, beredar film *clay* yang berjudul *Chicken Run*.

Tehnik Animasi

Menurut (Binanto, 2010) Model animasi 2D dibuat atau diedit di komputer menggunakan gambar bitmap 2D, atau dibuat dan diedit menggunakan gambar *vector* 2D. Animasi ini termasuk versi tidak animasi tradisional yang terotomatis pada komputer, misalnya *tweening*, *morphing*, *onion skinning*, dan *interpolated rotoscoping*.

1. Tweening atau inbetweening

Tweening atau *inbetweening* merupakan proses pembuatan frame secara otomatis antara dua gambar yang berbeda untuk memberikan tampilan bahwa gambar pertama akan berubah menjadi gambar kedua. Perubahan ini dapat berupa perubahan bentuk atau perubahan koordinat. Penggunaan *tweening* sangat berguna bagi animator terutama dalam hal kecepatan membuat animasi.

2. Morphing

Morphing merupakan teknik yang digunakan untuk membuat animasi kartun dan pengeditan video untuk melihat beberapa *frame* pada satu waktu. Dengan cara ini *animator* atau editor dapat membuat keputusan mengenai bagaimana membuat atau mengubah berdasarkan gambar sebelumnya dalam urutan.

3. Onionskinning

Onionskinning merupakan teknik yang digunakan untuk membuat animasi kartun dan pengeditan video untuk melihat beberapa *frame* pada satu waktu. Dengan cara ini *animator* atau *editor* dapat membuat keputusan mengenai bagaimana membuat atau mengubah gambar berdasarkan gambar sebelumnya dalam urutan.

4. Rotoscoping

Rotoscoping adalah teknik animasi dengan *animator* yang menjiplak gerakan *film* manusia (bukan animasi) secara *frame by frame* untuk digunakan pada film animasi. Pada mulanya, gambar film manusia diproyeksikan ke panel kaca dan digambar ulang oleh animator. Peralatan proyeksi ini disebut dengan *rotoscope*. Saat ini, perangkat proyeksi tersebut digantikan dengan komputer.

Proses Produksi Animasi

Menurut (Wahyu Purnomo, 2013, 76). dalam membuat karya film, baik film serial televisi, film pendek, film layar lebar, film iklan komersial maupun iklan layanan masyarakat bahkan *video clip*, semuanya melalui 3 tahapan dalam produksi yaitu :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

Pra Produksi

Dalam membuat karya film yang berhubungan dengan kreatifitas diperlukan riset memadai, ide awal dan konsep yang matang sampai dengan eksekusinya dalam tahap pra produksi meliputi:

1. Konsep

Tentang animasi apa yang akan dikerjakan, misalnya animasi untuk film layar lebar, serial televisi, film pendek, dan film animasi untuk iklan. Termasuk di dalamnya konsep cerita (premis dan sinopsis), konsep style atau gaya animasi, konsep desain karakter dan latar belakangnya sebaiknya dilakukan riset yang cukup matang sehingga konsep animasi cukup kuat untuk dilanjutkan menjadi produksi animasi.

2. Cerita dan Skenario

Cerita dan scenario adalah penjelasan tertulis tentang cerita apa yang ingin

ditampilkan di layar. Skenario meliputi 5 W + 1 H, *Who*-siapa saja karakter dalam cerita, *What*-Apa yang terjadi, *When*-kapan terjadinya, *where*- dimana lokasi kejadian, *why*-mengapa terjadi dan *how*-bagaimana menyelesaikan cerita.

3. Pembuatan Karakter

Karakter-karakter yang dikreasikan (dari yang protagonis sampai yang antagonis atau para musuhnya) juga karakter '*side kick*' yaitu teman, sohib, binatang peliharaan maupun benda-benda milik karakter utama. Karakter desain menjadi salah satu hal yang penting dalam keberhasilan film animasi, pastikan unsur sejarah, jaman, lokasi, latar belakang karakter, semuanya jelas dan meyakinkan.

4. Pemilihan Warna

Color code (kode warna dalam satuan RGB agar pilihan warna untuk karakter, property dan *background* sudah pasti dan jelas sehingga mempermudah pekerjaan animasi terutama bila dikerjakan oleh banyak orang.

5. Desain Background

Desain *background* atau BG, adalah latar belakang berupa tempat kejadian/lokasi karakter dalam cerita. Desain daerah, hutan, pedesaan, kota, rumah tempat tinggal karakter, sekolah, mall, kantor, dll.

6. Storyboard

Sketsa yang dilengkapi keterangan dan sebagai panduan dalam pembuatan film animasi. Diawali dengan membuat sketsa ide yang masih kasar disebut *Storyboard Thumbnail* berupa satu lembar kertas A4 berisi 8-12 panel. Baru kemudian dibuat *storyboard* yang sudah rapi dan sudah sesuai urutan tiap adegan panelnya. Sebelum memulai produksi sebaiknya dibuat *Storyboard Animatik* untuk mengukur durasi dan *timing*.

Produksi

Menurut (Gunawan, 2013, 42). Yang termasuk dalam produksi dimulai dari meng-*animate* atau menganimasikan atau disingkat nganimasi para karakternya setelah menjadi layout. Kemudian mengkomposisikan dengan *background* ditambahkan dengan *Special Effect*, kemudian proses *render* sampai *editing*. Setelah *editing* dirasa cukup dan sesuai dengan *storyboard*, barulah menyatukan musik dan

dialognya. Khusus untuk dialog, sebaiknya animasi gerakan bibir/*lipsync* dilakukan pada awal produksi dengan mengacu pada *Time sheet* dan rekaman suara sehingga ketepatan suara dengan gerakan bibir sinkron.

Pasca Produksi

Pasca Produksi akan menyatukan semua jenis yang sudah kita kerjakan dalam proses produksi, dilanjutkan dengan merapikan *editing*, *mixing audio* dan musiknya. Sehingga menjadi sebuah tontonan yang siap tayang. Kemudian mentransfernya ke dalam sistem standard stasiun TV/ *broadcasting standar* yang akan menayangkan film animasi yang kita produksi. (Misalnya untuk layar lebar dilakukan pemindahan film ke dalam *roll film*). Untuk penayangan pada stasiun televisi nasional Indonesia menggunakan *standard* betacam *analog* maupun betacam *digital*.

Video

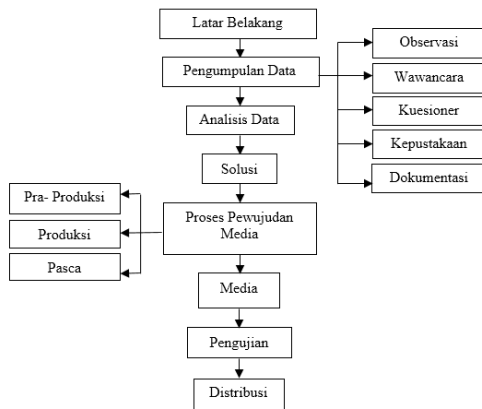
Menurut (Prasetyo, 2010). Video adalah bagian dari gambar-gambar yang saling berurutan yang disebut *frame* dengan ukuran standar 24 *frame/second* (*FPS=Frame per Second*), gambar-gambar tersebut kemudian diproyeksikan di atas layar ditambah dengan objek teks atau animasi.

Audio

Menurut (Fallis, 2013). Audio adalah bunyi dalam bentuk digital seperti suara, narasi dan sebagainya yang bias didengar untuk penyampain pesan yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi.

METODE PENELITIAN

Skema Perancangan



Gambar 1. Skema perancangan

Metode Penelitian

Metode pengumpulan data primer dan sekunder, metode pengumpulan data yang didapat langsung dari sumbernya dan sekunder di dapat dari kepustakaan ada lima metode pengumpulan data primer dan sekunder yang saat ini dipakai oleh penulis dalam melaksanakan penelitian ini, metode tersebut antara lain:

1. Wawancara
2. Observasi
3. Koesioner
4. Kepustakaan
5. Dokumentasi

Analisi Pengumpulan Data

Dilihat dari hasil pengumpulan data didapatkan bahwa kurangnya pemahaman tentang makna atau dari kwangen, serta masih banyak remaja yang tidak membawa kwangen. Semua itu tidak terlepas dari kurangnya media informasi, pembelajaran dan pemahaman tentang makna kwangen, baik di dalam keluarga, lingkungan masyarakat maupun di lingkungan pendidikan.

Solusi

Dilihat dari data didapat, sehingga diperlukan sebuah media informasi terkait makna dari kwangen di Bali. Media yang digunakan yaitu sebuah video animasi 2D. Hal tersebut didukung dari hasil kuesioner yang dilakukan secara online 62 responden,

sebanyak 100% atau 62 orang menyukai video animasi. Dari hasil yang didapat sebagai besar mengatakan animasi itu menarik dan menghibur, selain itu kemajuan animasi yang sangat pesat, kini animasi bukan hanya sebagai media hiburan, namun animasi pada zaman sekarang sudah mulai berkembang diberbagai bidang, mulai dari periklanan, sosialisasi dan lainnya. Dengan adanya gadget, internet dan media sosial pada zaman sekarang, sebagai pendukung sehingga animasi menjadi lebih gampang disaksikan kapan dan dimana saja oleh kalangan anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua, karena menurut mereka video animasi itu sangat menarik untuk ditonton

Proses Perwujudan Video Animasi

Praproduksi Dalam proses ini, animasi belum di buat namun dalam proses ini peneliti mempersiapkan apa saja yang di butuhkan dan sudah di rencanakan mulai dari tema, lalu dikembangkan menjadi sinopsis, sinopsis di kembangkan menjadi storyline, storyboard.

1. Perencanaan

Suatu perencanaan diperlukan dalam proses mewujudkan video animasi 2D ini. Dimana dalam perencanaan menggunakan perangkat keras (*hardware*) yaitu, satu unit PC dengan processor AMD A10-7860K Radeon R7. RAM 8 GB, memory 4GB DDR5, serta system operasi Windows 10 Pro 64 Bit. Dan beberapa perangkat lunak (*software*) diantaranya *software* pengolah vector untuk mewujudkan aset karakter, properti, latar. Selanjutnya *software* untuk mengolah animasi, mengatur suara hasil dari rekaman (*dubbing*), serta software pengolah video untuk finishing dari animasi yang akan diwujudkan.

2. Konsep Perancangan

Konsep animasi yang dibuat yaitu berupa video animasi 2 dimensi mulai dari opening, isi sampai dengan penutup. Logo STIKI IDONESIA akan digunakan sebagai opening, dilanjutkan dengan video animasi 2 dimensi, lalu masuk ke isi yang berisi animasi 2 dimensi, dan ditutup kembali dengan video animasi 2 dimensi. Konsep yang digunakan untuk video ini seperti video orang yang sedang berdongeng. Pada opening video, akan memunculkan logo kampus STIKI INDONESIA dengan *action* pod up,

dilanjutkan dengan animasi 2 dimensi, dimana berawal dari tempat persembahyangan ketika dua orang, laki-laki dan perempuan sedang menuju ke pura, disana mereka saling bertegur sapa, Dimana berawal dari tempat persembahyangan ketika dua orang, perempuan dan laki-laki sedang menuju ke pura, disana mereka saling bertegur sapa, laki-laki tersebut melihat perempuan itu membawa sarana persembahyangan yang lengkap berisi kwangen, sedangkan laki-laki itu tidak membawa kwangen, melainkan hanya membawa bunga dan dupa. Lalu laki-laki itu bertanya kepada perempuan tersebut mengapa anda membawa kwangen saat persembahyangan. Kemudian wanita itu mulai menjelaskan makna dan pentingnya kwangen dalam sarana persembahyangan, serta perempuan itu menjelaskan bahan-bahan pembuatan kwangen beserta arti dari bahan-bahan di gunakan saat pembuatan kwangen, selanjutnya ke penutupan yang berisi video animasi 2 dimensi tentang kesadaran laki-laki tersebut tentang pentingnya kegunaan kwangen dalam persembahyangan maupun upacara yadnya.

3. Riset Analisis Visual

Konsep Cerita dalam mewujudkan video animasi ini, diperlukan juga untuk menentukan konsep apa yang akan digunakan. Jadi konsep yang digunakan untuk mewujudkan video animasi ini terinspirasi dari film animasi yang berjudul, Pada Zaman Dahulu yang di buat oleh Les' COPAQUE. Dimana dalam film animasi yang berjudul Pada Zaman Dahulu ini ada seorang kakek bersama dua cucunya yang tinggal disuatu desa yang asri. Jika kedua cucunya melakukan sebuah kesalahan maka kakeknya akan menasehati mereka dengan cara berdongeng. Selain itu dari hasil observasi yang dilakukan, anak-anak dan orang tua sangat suka menonton video animasi ini. Maka dari itu, film yang berjudul Pada Zaman Dahulu ini menjadi inspirasi dalam mewujudkan video animasi tentang makna atau filosofi kwangen ini, karena pada video animasi ini menggunakan konsep seperti berdongeng.

Produksi Pada tahap produksi ini merupakan proses menggabungkan aset-aset, menyusun elemen-elemen, efek serta menggerakkan animasi. Proses penganimasian

ini berdasarkan skenario dan *storyboard* sebagai acuan dalam menyusun *scene-scene* yang telah ditentukan pada tahap *pra-produksi*. Berikut langkah umata dalam produksi:

1. Persiapan Bidang Kerja

Bidang kerja yang akan digunakan memiliki aspek rasio 16:9 berukuran PAL System (1280 x 720 px) dengan format *widescreen*, DVD dan untuk HDTV. Jumlah *frame rate* animasi ini yaitu 25fps (*frame per second*).

2. Teknik Animasi

Animasi yang akan dibuat merupakan jenis animasi *computer animation* 2D dengan menggunakan teknik *tweened* dan *rigging*.

3. Prinsip Animasi Yang Digunakan

Prinsip yang digunakan pada animasi yaitu *Squash and stretch*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Appeal*, dan *Solid Drawing*. *Staging* berkaitan dengan sudut pengambilan gambar atau posisi karakter dalam menyampaikan animasi. *Arcs* berhubungan dengan pergerakan pada setiap elemen. *Secondary Action* digunakan untuk mendukung aksi utama. *Appeal* memberikan kepribadian (*personality*) kepada karakter yang dibuat serta *solid drawing* berperan melalui penggambaran garis, warna dan bayangan suatu animasi.

4. Test render

Test render dilakukan untuk melihat hasil animasi serta merevisi kesalahan dalam animasi sebelum melakukan *find render*.

5. Render

Proses akhir dalam produksi animasi yaitu *find render* per scene sebelum setiap scene digabung.

Pasca produksi Pada pasca produksi, proses yang dilakukan mencakup pengisian suara (*narasi/dubbing*), efek suara, suara latar, dan *render final*. *Software* yang digunakan yaitu software pengolah video. Berikut proses pasca produksi meliputi:

1. Menggabungkan scene

Menggabungkan semua *scene* sesuai *storyboard* sampai menjadi sebuah animasi.

2. Import audio

Penambahan audio seperti, *dubbing* suara karakter atau dialog, *sound effect*, *Backsound*, dll. Dimana dalam perkembangan tampilan visual, audio tidak hanya sekedar

pengisi latar saja, namun sudah menjadi bagian utuh dalam suatu media *audio-visual*.

3. Test render

Test render kembali dilakukan untuk melihat hasil animasi serta merevisi kesalahan dalam animasi sebelum melakukan *final render*.

4. Final Render

Proses akhir pada perancangan video animasi yaitu *final render* sebelum melakukan pengujian media hingga tahap akhir yaitu distribusi.

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Produksi

Proses produksi video animasi tentang makna kwangen persembahyangan berbasis animasi 2D, meliputi pembuatan gambar aset dengan menggunakan adobe illustrator CC 2008, pembuatan animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect CS6*, dan perekam suara narasi (*dubbing*).

Penganimasian

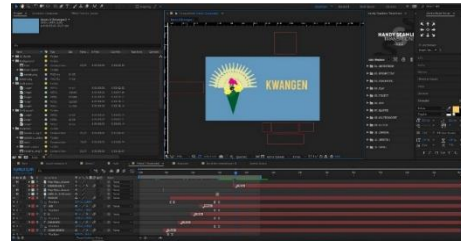
Proses penganimasian di lakukan di *software adobe after effect CS6* dengan menggunakan aset gambar dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya dengan tahapan penganimasian sebagai berikut.

1. Pilihlah *scene* yang akan dianimasikan. Contoh salah satu yang dipilih dapat di lihat pada gambar 2.



Gambar 2. Memilih *scene*

2. Selanjutnya proses penganimasian dilakukan dengan menempatkan layer sesuai dengan urutan lalu mengatur *keyframe* serta properties sesuai dengan pergerakan animasi yang dibuat. Proses penganimasian aset gambar dapat di lihat pada gambar 3.

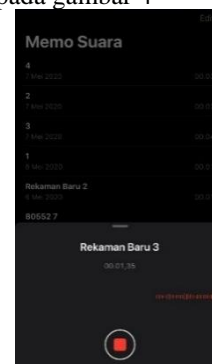


Gambar 3. Penganimasian *scene*

Perekaman Suara Narasi (*Dubbing*)

Proses perekaman suara narasi dilakukan dengan bantuan alat perekam suara yang terdapat di *handphone* dengan *format* MPEG-4 Audio. Perekaman suara narasi dilakukan dengan seorang pengisi suara perempuan. Setelah perekam suara narasi selesai barulah dilakukan *editing* suara dengan *software Adobe premiere*. Berikut adalah tahapan perekam suara narasi (*dubbing*) dan *editing* suara.

1. Proses perekaman suara narasi dilakukan dengan aplikasi perekaman suara pada *handphone* dengan menggunakan *format* MPEG-4 Audio. Proses perekaman suara dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4. Proses perekaman suara

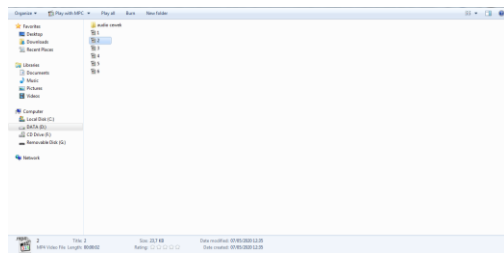
Pasca Produksi

Proses pasca produksi dilakukan setelah proses produksi selesai. Proses pasca produksi video animasi pentingnya media informasi tentang makna kswagen persembahyangan berbasis animasi 2D, meliputi *editing* suara narasi dengan menggunakan *Adobe Audition*, serta penggabungan video dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro CS6*.

Proses Editing Suara

Proses *editing* suara narasi menggunakan *software Adobe Audition* dengan mengatur suara narasi yang telah direkam sebelumnya sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah tahapan *editing* suara narasi.

1. Buka *software Adobe Audition* kemudian *import file* dengan cara pilih menu file, klik *import file*, pilih suara yang akan diedit. Proses import file dapat di lihat pada gambar 5.



Gambar 5. *Import file*

2. Setelah suara di *import* ke *Adobe Audition*, cara penghalusan suara narasi adalah dengan memilih menu *effects* kemudian pilih *special* lalu *mastering* dan lakukan proses *editing* suara sesuai dengan kebutuhan, jika sudah tekan *apply*. Proses memilih *mastering* dan *editing* suara dapat di lihat pada gambar 6 dan 7.



Gambar 6. *Pemilihan mastering*

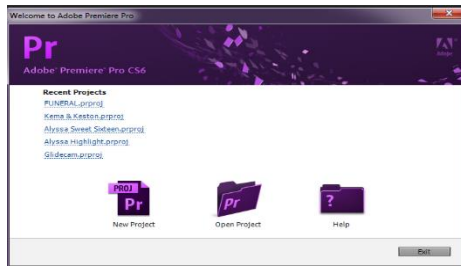


Gambar 7. *Proses pengalusan suara*

Proses Penggabungan Animasi

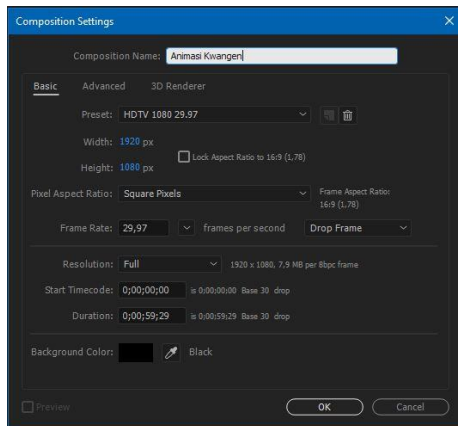
Proses penggabungan animasi dilakukan setelah proses *editing* suara narasi. Proses penggabungan animasi dilakukan dengan menggabungkan animasi, suara narasi, dan *background* yang mendukung *transisi* atau pergerakan animasi. *Editing* video meliputi pemotongan *scene*, pengaturan kecepatan *scene*, pengaturan *scene*, pemberian *transisi* antar *scene*, pengaturan *equalizer* suara narasi, *background*, dan proses *rendering* video. Proses penggabungan animasi dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Premiere Pro CS6*. Berikut adalah tahapan penggabungan animasi pada *Adobe Premiere Pro CS6*.

1. Pilihlah *new project* pada *Adobe Premiere Pro CS6*, seperti yang terlihat pada gambar 8.



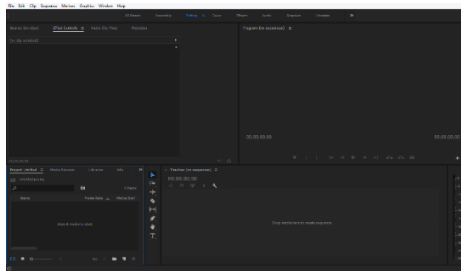
Gambar 8. New project

2. Tentukanlah lokasi penyimpanan file, kemudian klik OK. Setelah itu pada *sequence preset* pilihlah folder *HDV*, kemudian gunakan *HDV 1080p25*, jika sudah tekanlah OK. Seperti pada gambar 9.



Gambar 9. Pengaturan lembar kerja

3. Setelah tahap diatas terlaksanakan, maka akan muncul jendela kerja seperti yang terlihat pada gambar 10.

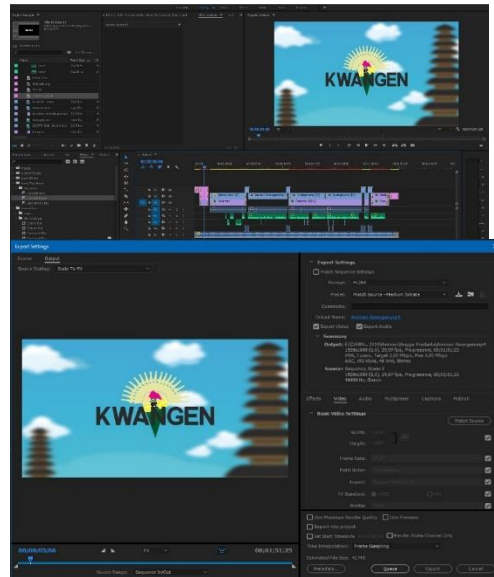


Gambar 10. Tampilan jendela kerja

4. Import media dengan cara *drag and drop file* ke jendela project secara berurutan dan atur kesesuaian video, *music*, dan rekaman suara

pada *timeline sequence*. Seperti yang terlihat pada gambar 11.

Gambar 11. Timeline sequence



5. Setelah proses penyuaian antara video, *music*, dan rekaman selesai. Tahap selanjutnya adalah *rendering video*, pilih menu *file-export-media*. Setelah itu akan muncul jendela *export settings*. Kemudian pilih *format H.264* dengan hasil akhir video berupa *mp4*. Seperti pada gambar 12.

Gambar 12. Export settings

SIMPULAN

Dengan adanya media informasi animasi 2D tentang makna kwangen persembahyangan, remaja di Desa Tri Eka Chita Pejeng Kangin mampu memahami makna dan informasi mengenai makna kwangen persembahyangan. Animasi 2D ini sudah mampu digunakan untuk sarana edukasi dalam memaknai kwangen sebagai sarana persembahyangan untuk menjaga dan melestarikan, tradisi dan kebiasaan bagi masyarakat di Desa Tri Eka Chita Pejeng kangin.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Dhimas. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- [2] Baksin, A. (2009). *VIDEOGRAFI Oprasi Kamera & Teknik Pengambilan Gambar*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- [3] Binanto, I. (2010). *Multimedia digital dasar teori dan pengembangan*. Yogyakarta: Cv andi offset.
- [4] Fallis, A. . (2013). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- [5] Gunawan, B. B. (2013). *nganimasi bersama mas be!.pdf*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [6] Maksum, A. (2012). Pengumpulan data. *JURNAL Metode Pengumpulan Data*, (agustus), 107.
- [7] Prasetyo, I. (2010). *Jurnal Aplikasi Interaktif Untuk Memberikan Informasi Cara Mencegah Penyakit Kanker Serviks*. (45), 39.
- [8] Supriono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.
- [9] Swastika. (2008). *arti dan makna puja tri sandya -panca sembah bunga api air kwangen canang sari pejati*.
- [10] Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal SAINTIKOM*, 10(3), 213–217.
- [11] Syahrul, Y. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109–117. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342>