

## PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “EKSPLOKASI TRADISI ANTAR AJONG” DI KABUPATEN SAMBAS

Nia Safitri<sup>1)</sup>, Winda Sari<sup>2)</sup>, Narti Prihartini<sup>3)</sup>, Vanie Wijaya<sup>4)</sup>

1. Teknik Multimedia, Politeknik Negeri Sambas  
email: [safitrinia176@gmail.com](mailto:safitrinia176@gmail.com)
2. Teknik Multimedia, Politeknik Negeri Sambas  
email: [windaasari00@gmail.com](mailto:windaasari00@gmail.com)
3. Teknik Multimedia, Politeknik Negeri Sambas  
email: [narti.prihartini@gmail.com](mailto:narti.prihartini@gmail.com)
4. Teknik Multimedia, Politeknik Negeri Sambas  
email: [vaniewijaya.poltesa@gmail.com](mailto:vaniewijaya.poltesa@gmail.com)

### *Abstract*

*The Antar Ajong tradition is a Sambas community culture that is still preserved today. Antar Ajong is a series of traditional ceremonial rituals in the form of releasing a small lancang boat (Ajong) in the Coastal area in Paloh District and is carried out during the planting season, especially in planting rice. This research was conducted with the aim of introducing the Sambas culture of Antar Ajong tradition with 2-Dimensional Animation media. The survey results showed about 76.7% of Sambas local people and outsiders who did not know or did not know at all about the Antar Ajong tradition. This research uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Development method as a procedure or step in conducting research and stages of work consisting of 6 stages, concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The results of questionnaire testing to general public respondents received a score of 88.9%, which means that this animated film was successful in introducing and providing insight into the culture of the Antar Ajong Tradition through the media of 2-dimensional animated films to many people.*

**Keywords:** 2-Dimensional Animation, MDLC, Antar Ajong Tradition.

### **A. PENDAHULUAN**

Kabupaten sambas dengan Mayoritas Suku Melayu memiliki beragam tradisi yang masih dilakukan oleh masyarakatnya. Segala bentuk sikap dan kegiatan yang telah diikuti manusia sejak dahulu yang dilakukan secara turun temurun adalah makna dari tradisi. Aspek utama dari tradisi adalah, tradisi berusaha untuk menyebarkan informasi dengan cara diwariskan melalui ucapan dan tulisan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Diantara banyak tradisi di kabupaten sambas yang dilakukan oleh masyarakat Suku Melayu, Antar Ajong menjadi salah satu kegiatan tradisi yang masih dilaksanakan hingga saat ini (Aslan et al., 2020).

Antar Ajong merupakan tradisi atau kebudayaan masyarakat melayu sambas yang dilakukan secara turun temurun. Kegiatan ini masih dilakukan tepatnya di Kecamatan Paloh, Tangaran, dan Kecamatan Teluk keramat yang

dilaksanakan setiap tahun pada masa tanam padi tiba (Kurnia et al., 2018).

Kebudayaan lokal Suku Melayu Sambas ini kurang diketahui oleh masyarakat, karena hanya dilakukan oleh daerah tertentu dan banyak masyarakat umum yang belum mengetahui apa itu Tradisi Antar Ajong. Untuk itu, dari Survey Pra-Penelitian yang hasilnya sebanyak 76,7% masyarakat lokal Sambas yang belum mengetahui sama sekali tentang tradisi Antar Ajong ini.

Tradisi Antar Ajong belum terdokumentasikan dalam buku sejarah Sambas, sehingga kita perlu mencari cara untuk menyebarkan informasi ini secara lebih efektif. Salah satu caranya adalah melalui media video. Video menjadi salah satu cara untuk menarik perhatian orang dan menunjukkan kepada mereka tradisi yang ada di sekitar mereka (Kalbuadi, 2022). Salah satu bentuk video yang dapat dijadikan sebagai alternatif penyampaian informasi yang efektif dengan memadukan audio visual yang menarik sehingga memudahkan penonton menyerap informasi dengan baik adalah Film Animasi 2 Dimensi.

Peneliti menerapkan metode pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dalam pembuatan film animasi ini yang meliputi tahapan Pra-Produksi, tahapan produksi dan terakhir tahapan pasca produksi. Dalam tahapan Pra Produksi, penulis membuat konsep cerita, desain grafis, membuat aset serta audio yang mendukung dari objek film yang akan dibuat. Pada tahapan Produksi dilakukan proses penganimasian yaitu proses menganimasikan objek yang akan dimasukkan pada Film, dan pada tahapan Pasca Produksi adalah tahap penggabungan video Animasi, effect Editing dan Dubbing Serangkaian proses tersebut nantinya akan menghasilkan output berupa Film Animasi 2 Dimensi.

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan tradisi Antar Ajong dalam bentuk animasi 2 Dimensi, menerapkan metode MDLC dalam Animasi 2 Dimensi “Tradisi Antar Ajong” di Pesisir Utara Paloh serta memberikan wawasan tentang tradisi Antar Ajong dengan adanya film Animasi 2 Dimensi. Penelitian ini menghasilkan Film Animasi 2 Dimensi tentang Eksplorasi Tradisi Antar Ajong dengan format Mp.4.

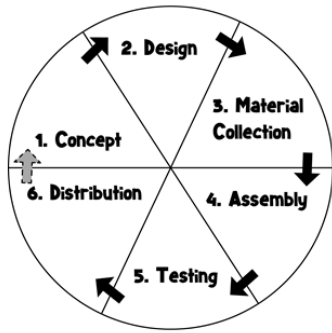
## **Teori atau Konsep-Konsep yang digunakan**

### **1. Antar Ajong**

Antar Ajong merupakan sebuah kebudayaan masyarakat melayu yang ada di Kabupaten Sambas. Kegiatan ini dipercaya dapat melindungi tanaman padi dari hama. Upacara ini biasanya diadakan pada bulan Maret atau Juni, dan berlangsung di Pesisir pantai Desa Arung Medang. beberapa masyarakat di daerah Kecamatan Tangaran percaya kalau semua wabah penyakit, dan bencana memiliki rohnyanya masing-masing yang mengendalikannya (Kartini et al., 2020).

### **2. Metode MDLC**

Proses pengembangan multimedia dibagi menjadi 6 tahap, yaitu: concept (konsep), design (pendesainan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Pada setiap tahapan ini tidak harus berurutan dalam melakukannya, model pengembangan Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan multimedia Luther Sutopo yang dimodifikasi dari metode pengembangan Luther dalam format MDLC. (Nanda, 2020)(Huda et al., 2022)(Yanto et al., 2022).



**Gambar 1.** Metode MDLC

### 3. Animasi

Animasi adalah jenis gambar yang terdiri dari banyak gambar bergerak cepat dan saling berhubungan (Arta Jaya et al., 2020).

### 4. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah program grafis vektor populer yang digunakan oleh para desainer untuk membuat grafis vektor. Adobe Systems telah mengembangkan dan merilis aplikasi pengeditan grafis vektor (A Andrew, 2021).

### 5. Adobe After effect

Adobe After Effects merupakan software yang dipakai dalam pembuatan video dan konten multimedia. Adobe After Effects merupakan aplikasi yang dapat mengubah objek menjadi animasi (Yunita Setyaningsih, 2023).

### 6. Adobe Premiere

Adobe Premiere merupakan aplikasi edit video yang merupakan bagian dari Adobe Creative Suite. Adobe Creative Suite mencakup program lain seperti desain grafis dan pengeditan video (Karni Fadhillah, 2021).

## B. METODE PENELITIAN

### 1. Metode Pengumpulan Data

Data pada Penelitian ini dikumpulkan melalui Studi Literatur dan *Focused Interviews*.

#### a. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan mencari referensi dari sumber tertulis, maupun teori dari sumber-sumber terkait dengan penelitian yang dilakukan.

#### b. Wawancara terfokus (*Focused Interviews*)

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara. Penulis mendapatkan informasi pendukung dengan cara berhadapan langsung dengan responden (*face to face*).

### 2. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan Metode Pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) sebagai tata cara atau langkah dalam melakukan penelitian dan tahapan pengerjaan proyek yang dibuat dalam penelitian ini.

#### a. Konsep

Ini merupakan tahapan paling awal yang dilakukan dalam metode MDLC. Pada tahap ini Peneliti mulai menentukan ide maupun alur dari cerita yang akan dibuat sesuai dengan pedoman pembuatan projek Film Animasi 2 Dimensi serta identifikasi audien dan menentukan target *output* yang akan dibuat.

#### b. Design

Lanjutan dari tahap konsep yaitu tahapan perancangan. Pada tahap ini Peneliti mulai merancang Storyboard dan Storyline dari ide yang akan dikembangkan.

#### c. Material Collecting

Di tahap inilah penulis melakukan pengumpulan bahan seperti gambar maupun video yang nantinya akan digunakan sebagai acuan atau referensi desain maupun penganimasian.

d. *Assembly*

Pada tahapan ini penulis sudah mulai melakukan desain karakter, background serta memulai penganimasian. Material-material yang sudah terkumpul seperti, gambar karakter, gambar Background, text dan audio akan disatukan dalam aplikasi pembuat video animasi.

e. *Testing*

Tahap ini dilakukan apabila tahap *Assembly* atau penganimasian telah selesai. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah karya yang dihasilkan sudah layak untuk dipublikasikan dengan menggunakan pengukuran skala likert.

f. *Distribution*

Di tahap ini Film Animasi 2 Dimensi yang sudah diuji dan dinyatakan layak selanjutnya akan dipublish.

**C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Tahapan Pembuatan Animasi**

Penerapan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) pada Pembuatan film animasi ini memiliki 3 tahapan meliputi, tahapan Pra-Produksi, tahapan produksi hingga tahapan pasca produksi.

**1. Pra-Produksi**

Penerapan metode MDLC pada tahapan Pra-Produksi meliputi pembuatan konsep, perancangan dan pengumpulan bahan.

a. **Konsep (*Concept*)**

Konsep dari Film Animasi ini adalah menceritakan serangkaian proses ritual Tradisi Antar Ajong serta informasi-informasi terkait Tradisi tersebut yang belum diketahui banyak orang. Berikut merupakan deskripsi konsep dari film animasi Antar Ajong.

Judul Film Animasi	Eksplorasi Tradisi Antar Ajong
Jenis	Film Animasi 2 Dimensi
Durasi	9 Menit 53 Detik
Tema	Melestarikan Tradisi
Karakter	5 Karakter Utama dan beberapa karakter pendukung.

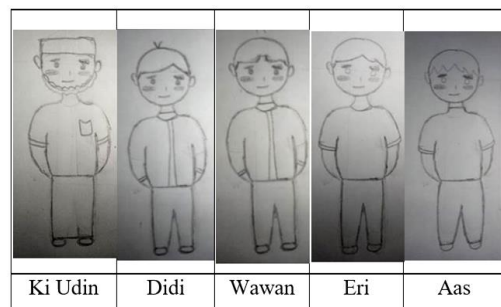
**Gambar 2.** Deskripsi Konsep

**Konsep Cerita**

Film animasi yang berjudul Eksplorasi Tradisi Antar Ajong dengan tema melestarikan tradisi, berdurasi 9 menit 54 detik dengan dibagi menjadi 4 bagian: opening, Penjelasan sejarah, Rangkaian Kegiatan, serta closing.

**Konsep Karakter**

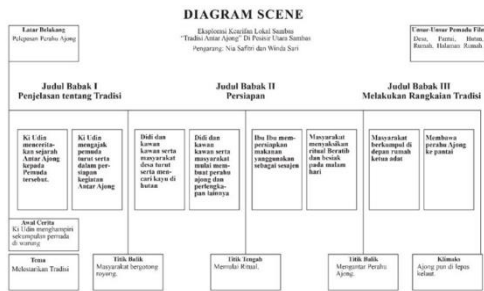
Konsep karakter meliputi sketsa karakter yang akan didesain pada media digital. Berikut merupakan konsep karakter dalam animasi ini.



**Gambar 3.** Konsep Karakter

**Diagram Scene**

*Diagram Scene* digunakan untuk memberikan gambaran tentang bagaimana masing masing elemen saling berkaitan. Berisikan alur cerita yang dibuat dalam bentuk diagram.



**Gambar 4.** Diagram Scene

**b. Perancangan (Design)**

Pada tahapan perancangan, penulis mulai mengembangkan alur cerita atau sinopsis, membuat skenario atau naskah serta story board dari konsep yang telah dibuat.

Terdapat sebuah desa di Kabupaten Sambas yang bernama Desa Kalimantan. Desa Kalimantan adalah sebuah desa yang terletak di pesisir utara Kabupaten Sambas dengan masyarakat yang mayoritas bekerja sebagai petani padi. Desa ini masih menjunjung tinggi adat istiadat, salah satunya yang berkaitan dengan aktivitas menanam padi tersebut yaitu Tradisi Antar Ajong. Antar Ajong merupakan tradisi yang dilakukan saat masa tanam padi tiba. Ritual tersebut dilakukan secara tradisional bertujuan untuk mengusir hama yang dapat merusak padi dan dilaksanakan pada pertengahan tahun atau biasanya pada bulan juni atau juli.

Di sore hari yang cerah dengan suasana pemandangan desa yang masih asri banyak pohon-pohon yang rindang menambah kesan yang damai pada Desa Tersebut. Tampak di sebuah warung ada 4

**Gambar 5.** Contoh Sinopsis

**Sinopsis**

Sinopsis berisikan alur cerita yang dikembangkan dari konsep yang sudah dibuat.

**Skenario**

Skenario berisikan naskah yang memiliki urutan adegan, tempat keadaan, serta dialog yang akan dipakai dalam film animasi. berikut adalah skenario dalam film animasi Eksplorasi tradisi antar ajong.

**SCENE 1 – WARUNG (SORE HARI)**

**NARATOR :** Di sore hari yang cerah, di Desa Kalimantan tampak 4 orang pemuda sedang bersantai di warung.

Sambil menikmati kopinya, mereka bernyanyi dengan senang, tak lama kemudian datang seorang kakek menghampiri mereka.

**KI UDIN :**” Assalamu’alaikum cucok ku” (sapa Ki Udin kepada mereka semua)

**AAS, WAWAN, ERI, DIDI:**” Wa’alaikumussalam ki” (mereka semua menjawab salam Ki Udin)

**DIDI :**” Ade ape ki?”

**KI UDIN :**”Jadi getok. isok kan dah mule kite nak ngadekan Antar Ajong ii.. kitak tok sebagai penerus tradisi kite biar daan ilang di talan zaman we, aki nak naruskannye ke kitak..

**Aas, Wawan, Eri, Didi:**” oo gie ki” mengangguk bersamaan.

**KI UDIN :**”Tau ke sebalomnye ape ye antar ajong ee?” (tanya Ki Udin kepada pemuda tersebut)

**AAS :**” tau ki, di kampung kamek Arong Madang dolok suah juak ngadekan antar ajong, tapi kini scan agek ki” (tambah Aas)

**ERI :**” iye kan ki, yang tradisi sebalom nanam padi.

Kampung kamek pun suah juak ki, di Matang Danau

**Gambar 6.** Skenario

**Storyboard**

Storyboard dibuat untuk mengatur peletakan objek-objek secara kasar pada Storyboard serta memudahkan animator dalam memperkirakan durasi Film Animasi yang dibuat.

Sequence	Scene	Board	Durasi	Keterangan
1	1		00:00:02	
	2		00:00:07	Menampilkan logo opening Tim
	3		00:00:04	Menampilkan Pemandangan Sawah
	4		00:00:04	Menampilkan pemandangan desa yang tenang
	5		00:00:02	Aas, Eri, Didi dan Wawan berkumpul di warung sambil bermain gitar

**Gambar 7.** Contoh *Storyboard*

### c. Pengumpulan Bahan (*Material Collection*)

Tahapan ini adalah tahapan pengumpulan bahan atau objek yang dibutuhkan pada tahapan selanjutnya. Objek yang dikumpulkan seperti gambar karakter dan gambar *background/environment*. Berikut adalah contoh referensi yang digunakan dalam pembuatan animasi ini pada gambar 7.

No	Nama	Gambar Referensi	Sumber
1	Karakter		Pinterest
			Pinterest
			Pinterest

**Gambar 8.** Contoh Referensi

## 2. Pra-Produksi

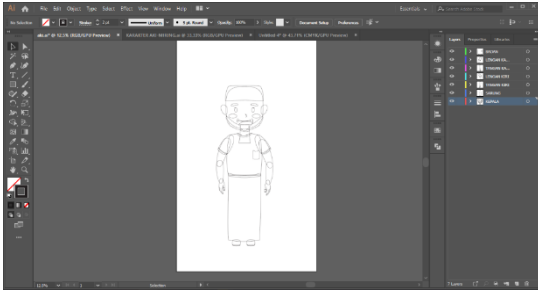
Penerapan metode MDLC pada tahapan Produksi meliputi tahapan pembuatan (*Assembly*).

### a. Pembuatan (*Assembly*)

Tahapan pembuatan meliputi desain karakter, *background/environment*, penganimasian objek di aplikasi *After Effect*, Compositing dan *Editing* di aplikasi *Premiere Pro* dan terakhir tahapan final rendering di aplikasi *Premiere Pro*.

### Desain Objek

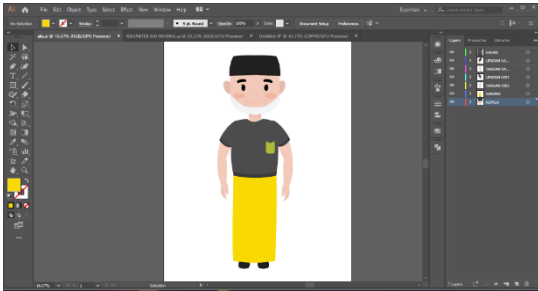
Ditahap ini adalah proses pembuatan desain objek karakter dan objek *Background*. Aplikasi Desain Grafis yang digunakan adalah *Adobe Illustrator*.



**Gambar 9.** Pembuatan Karakter



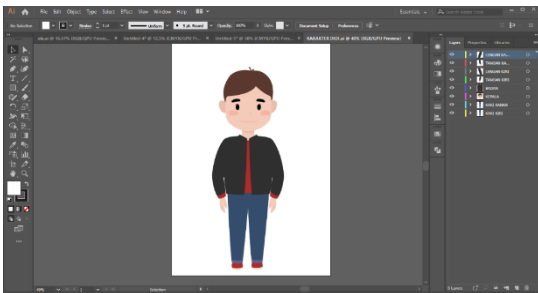
**Gambar 13.** Desain Karakter Eri



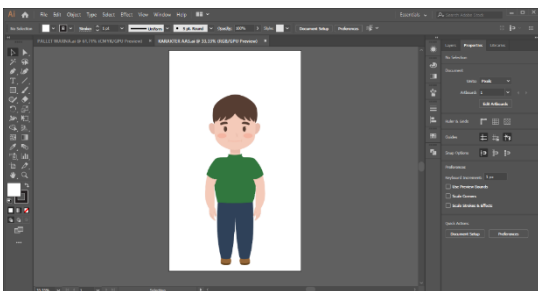
**Gambar 10.** Desain Karakter Ki Udin



**Gambar 14.** Desain Karakter Wawan



**Gambar 11.** Desain Karakter Disi



**Gambar 12.** Desain Karakter Aas

### Desain *Background*

Desain *Background* dibuat dengan menggunakan beberapa layer pemisah dengan objek yang akan bergerak, seperti awan maupun rumput yang akan bergerak ditipu angin.



**Gambar 15.** Desain *Background*



**Gambar 16.** Desain *Background* Sawah



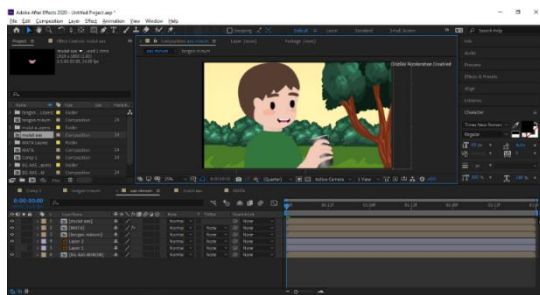
**Gambar 17.** Desain *Background* Hutan



**Gambar 18.** Desain *Background* Pantai

### Penganimasian

Penganimasian merupakan proses penyuntingan karakter dan *Background* yang dibuat bergerak. Proses penganimasian ini menggunakan aplikasi *After Effect*.

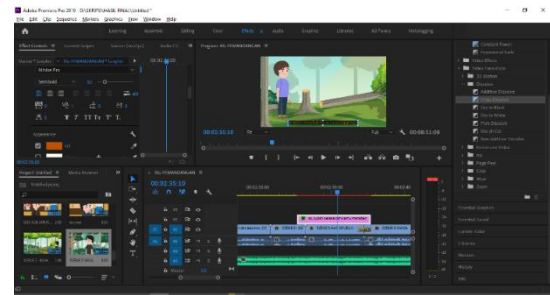


**Gambar 19.** Penganimasian

### Compositing dan Editing (*Premiere Pro*)

*Compositing* dan *editing* merupakan proses penggabungan dari hasil render pada *After Effect* yang dirender per *scene*. Penggabungan ini menggunakan aplikasi *Premiere Pro*. Setelah digabungkan, di tahap ini juga

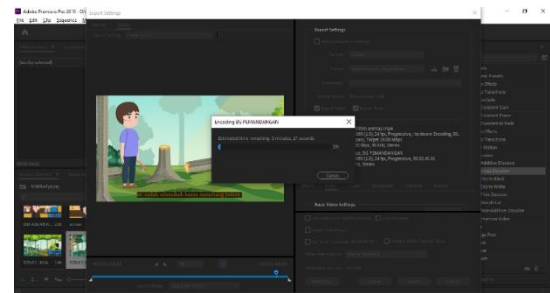
menambahkan transisi, *backsound* pendukung, *dubbing*, serta pemberian *subtitle*.



**Gambar 20.** Editing

### Final Rendering(*Premiere Pro*)

Setelah semua proses editing telah dilakukan, tahap terakhir dari proses produksi yaitu rendering. Rendering menggunakan format MP4, dengan settingan H-264.



**Gambar 21.** Final *Editing*

## 3. Pasca-Produksi

Penerapan metode MDLC pada tahapan Pasca Produksi meliputi tahapan pengujian dan pendistribusian.

### a. Pengujian (*Testing*)

Pengujian dibagi menjadi 3 yaitu pengujian kepada ahli media, ahli materi, dan responden masyarakat. Kuisisioner Ahli media ditujukan kepada responden yang memiliki kemampuan dan mengerti dalam bidang film animasi 2 dimensi. Kuisisioner ahli materi ditujukan kepada

responden yang paham dengan alur kegiatan tradisi yang dibuat, dalam hal ini ditujukan kepada Ketua Adat Desa Kalimantan dan Perangkat Desa Kalimantan. Kuisisioner responden masyarakat umum ditujukan kepada masyarakat dengan jangkauan umur 17-35 Tahun.

### Pengujian Ahli Media

Pengujian ini ditujukan kepada 2 orang Dosen ahli media yaitu Milda Surgani Firdania, S.T., MT selaku Dosen di Politeknik Negeri Sambas dan Usi, S.Tr.Kom Dosen honor di Politeknik Negeri Sambas.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
<b>Desain Grafis</b>						
1	Desain grafis yang digunakan dalam media ini menarik	✓				
2	penggunaan warna dalam desain grafis sudah konsisten	✓				
3	Tata letak dan komposisi desain grafis ini mudah dipahami dan membantu memperjelas pesan yang disampaikan		✓			
4	Apakah gambar dan ilustrasi dalam desain grafis ini berkualitas dan mendukung pesan yang ingin disampaikan?		✓			
5	Apakah desain grafis ini dapat menarik perhatian target?		✓			
<b>Penganimasian dan Efek</b>						
1	Apakah backsound dan Dubbing yang digunakan sesuai dengan suasana film?		✓			
2	Apakah backsound dan Dubbing yang digunakan tidak mengganggu atau mengalihkan perhatian?		✓			
3	Apakah pergerakan karakter menggunakan Teknik frame by frame pada animasi ini sudah halus?		✓			
4	Apakah efek-efek yang digunakan pada animasi cukup dan tidak berlebihan?		✓			
5	Apakah pergerakan mulut sudah sesuai dengan suara ?			✓		
6	Apakah subtitle yang ditampilkan jelas dan dapat dibaca?		✓			
7	Apakah dubbing dari setiap karakter sudah sesuai dengan karakteristiknya?	✓				

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
<b>Desain Grafis</b>						
1	Desain grafis yang digunakan dalam media ini menarik	✓				
2	penggunaan warna dalam desain grafis sudah konsisten	✓				
3	Tata letak dan komposisi desain grafis ini mudah dipahami dan membantu memperjelas pesan yang disampaikan	✓				
4	Apakah gambar dan ilustrasi dalam desain grafis ini berkualitas dan mendukung pesan yang ingin disampaikan?		✓			
5	Apakah desain grafis ini dapat menarik perhatian target!?		✓			
<b>Penganimasian dan Efek</b>						
6	Apakah backsound dan Dubbing yang digunakan sesuai dengan suasana film?		✓			
7	Apakah backsound dan Dubbing yang digunakan tidak mengganggu atau mengalihkan perhatian?		✓			
8	Apakah pergerakan karakter menggunakan Teknik frame by frame pada animasi ini sudah halus?		✓			
9	Apakah efek-efek yang digunakan pada animasi cukup dan tidak berlebihan?	✓				
10	Apakah pergerakan mulut sudah sesuai dengan suara ?		✓			

**Gambar 22.** Pengujian Ahli Media

### Pengujian Ahli Materi

Pengujian ini ditunjukkan pada 2 orang ahli materi, yaitu Ki Bur'ie H. Komot yang merupakan ketua adat desa Kalimantan dan Bang Romi Hariono selaku Perangkat Desa Kalimantan.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	informasi yang disampaikan sudah sesuai		✓			
2	Apakah alur cerita dalam film animasi ini sudah sesuai?	✓				
3	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
4	alur cerita mudah dimengerti	✓				
5	Penyampaian cerita mudah dimengerti		✓			
6	Apakah film animasi 2D ini menarik?	✓				
7	Desain objek sudah sesuai	✓				
8	Apakah kalimat yang digunakan mudah dimengerti?	✓				
9	Kesesuaian cerita dengan film animasi 2D		✓			
10	Setiap alur dapat tersampaikan dengan jelas	✓				

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	informasi yang disampaikan sudah sesuai		✓			
2	Apakah alur cerita dalam film animasi ini sudah sesuai?	✓				
3	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
4	alur cerita mudah dimengerti	✓				
5	Penyampaian cerita mudah dimengerti	✓				
6	Apakah film animasi 2D ini menarik?	✓				
7	Desain objek sudah sesuai	✓				
8	Apakah kalimat yang digunakan mudah dimengerti?	✓				
9	Kesesuaian cerita dengan film animasi 2D		✓			
10	Setiap alur dapat tersampaikan dengan jelas	✓				

**Gambar 23.** Pengujian Ahli Materi

### Pengujian Masyarakat Umum

Pada pengujian kepada masyarakat umum ini penulis memilih sebanyak 43 responden dengan jangkauan umur 17– 25 tahun. Adapun skor hasil dari 10 pertanyaan yang pada masyarakat umum adalah sebagai berikut:

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Setelah menonton film animasi ini apakah anda mendapatkan informasi baru?					
2	Alur cerita pada film animasi ini mudah di mengerti					
3	Visual pada film animasi ini sudah menarik					
4	Suara karakter sudah jelas					
5	Suara backsound stabil					
6	Subtitle sudah terbaca jelas					
7	Informasi tersampaikan dengan jelas					
8	Apakah anda dapat menangkap pesan dari film animasi 2D ini?					
9	Alur cerita dapat dengan mudah dipahami					
10	Film animasi menarik					

**Gambar 24.** Pengujian Masyarakat Umum

Responden	Pertanyaan									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	SS	SS	S	S	S	SS	SS	SS	SS	SS
2	SS	S	SS	S	SS	S	SS	SS	SS	S
3	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	SS
4	S	SS	S	SS	S	S	SS	S	SS	SS
5	SS	S	SS	S	S	S	SS	S	S	SS
6	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	S	SS
7	S	SS	S	S	S	SS	S	S	S	S
8	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
9	SS	SS	SS	S	S	SS	SS	S	SS	SS
10	S	S	S	S	RR	RR	S	RR	S	SS
11	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	SS
12	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	S
13	S	S	S	RR	RR	S	SS	SS	S	S
14	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
15	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
16	SS	SS	SS	S	S	S	S	S	S	S
17	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	S
18	SS	SS	SS	S	S	S	S	S	S	S
19	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	SS
20	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	S
21	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S
22	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	SS
23	S	S	S	RR	RR	S	S	S	RR	SS
24	SS	SS	S	SS	S	S	S	SS	SS	S
25	S	S	RR	S	S	S	RR	S	S	RR
26	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

27	S	SS	SS	S	S	S	S	S	S	S	S
28	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
29	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
30	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
31	S	S	S	S	SS	SS	SS	S	S	S	S
32	S	SS	S	S	S	RR	S	S	S	S	S
33	S	SS	S	S	S	SS	SS	SS	S	SS	SS
34	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS
35	S	SS	S	S	S	S	SS	SS	S	SS	SS
36	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
37	S	S	S	RR	S	SS	S	S	S	S	S
38	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
39	SS	S	S	S	S	SS	SS	RR	SS	SS	SS
40	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
41	SS	S	S	S	SS	SS	S	S	S	SS	SS
42	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
43	SS	SS	S	S	S	SS	SS	SS	S	SS	SS

JUMLAH	
Sangat Setuju (SS)	206
Setuju (S)	210
Ragu-Ragu (RR)	0
Tidak Setuju (TS)	0
Sangat Tidak Setuju (STS)	0

**Gambar 25.** Hasil Pengujian Masyarakat Umum

Berdasarkan data hasil kuisioner Film Animasi yang berjudul “Eksplorasi Tradisi Antar Ajong” ini memperoleh nilai 86% dari Ahli Media dengan Interanal Sangat Setuju (SS). Pada ahli materi mendapat nilai 95% dengan Interval Sangat Setuju (SS). Sedangkan penilaian dari responden masyarakat umum mendapat nilai 88,9%. Kesimpulannya, film animasi ini sudah layak dan penulis berhasil dalam memperkenalkan budaya melalui media film animasi 2 dimensi.

**b. Distribusi (*Distribution*)**

Tahap terakhir adalah distribusi yang merupakan tahapan pasca produksi. Tahap ini dilakukan apabila hasil pengujian sudah dilakukan dan dinyatakan sesuai dengan konsep dan tujuan pembuatan, maka hasil film Animasi 2 Dimensi Eksplorasi kearifan lokal sambas “Tradisi Antar Ajong” di Pesisir Utara Sambas akan disimpan dalam media penyimpanan seperti DVD/CD dengan ekstensi MP4 dan durasi 9 menit 54 detik.

**D. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini dinyatakan berhasil dengan terciptanya film animasi 2 dimensi yang judul “Eksploasi Tradisi Antar Ajong” dengan durasi 9.54 menit dan format .mp4. dengan menerapkan metode MDLC pada tahapan pra-produksi dalam pembuatannya seperti, melakukan pembuatan alur cerita pada tahapan konsep, pembuatan skenario dan storyboard pada tahapan desain, dan terakhir mengumpulkan bahan pada tahapan material collection. Dan pada tahapan Produksi, penulis juga berhasil dalam tahapan assembly yaitu dalam pembuatan desain karakter dan background yang digunakan dalam film animasi ini. Berdasarkan data hasil kuisioner Film Animasi yang berjudul “Eksplorasi Tradisi Antar Ajong” ini memperoleh nilai 86% dari Ahli Media dengan Interanal Sangat Setuju (SS). Pada ahli materi mendapat nilai 95% dengan Interval Sangat Setuju (SS). Sedangkan penilaian dari responden masyarakat umum mendapat nilai 88,9%. Kesimpulannya, film animasi ini sudah layak dan penulis berhasil dalam memperkenalkan budaya melalui media film animasi 2 dimensi.

## E. REFERENSI

- A Andrew. (2021). *Pengertian Adobe Illustrator: Fitur Unggulan, dan Harga Berlangganan*. Gramedia Blog.  
<https://www.gramedia.com/literasi/adobe-illustrator/>
- Arta Jaya, I. M. R., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi “ Sejarah Perang Jagaraga .” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 9(3), 222–231.
- Aslan, A., Sihaloho, N. T. P., Nugraha, I. H., Karyanto, B., & Zakaria, Z. (2020). Paradigma Baru Tradisi “Antar Ajong” Pada Masyarakat Paloh, Kabupaten Sambas. *IBDA` : Jurnal Kajian Islam Dan Budaya*, 18(1), 87–103.  
<https://doi.org/10.24090/ibda.v18i1.3354>
- Huda, M., Zaka, I., & Maharani, K. (2022). Pelatihan Pembuatan Animasi 2 Dimensi Bagi Siswa Smk Ypm Diponegoro. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1540–1545.  
<https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.8241>
- Kalbuadi, G. A. (2022). *PERANCANGAN VIDEO PROFILE BRADS TATTOO SEBAGAI MEDIA PROMOSI Abstrak*. 4, 39–48.
- Karni Fadhillah. (2021). *Adobe Premiere : Definisi, Sejarah, dan Fitur-fiturnya*. JOJONOMIC.  
<https://www.jojonomic.com/blog/adobe-premiere-definisi-sejarah-dan-fitur-fiturnya/>
- Kartini, K., Triani, S. N., & Zulfahita, Z. (2020). Struktur, Fungsi dan Makna Mantra Antar Ajong Di Desa Medang Kabupaten Sambas. *Cakrawala* ..., 30–37.  
<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/Cling/article/view/1947>
- Kurnia, S., Saman, S., & Syahrani, A. (2018). Leksikon Budaya dalam Tradisi Antar Ajong pada Masyarakat Melayu Sambas. *Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9), 1–8.  
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/28397>
- Nanda, P. A. (2020). Simulasi Visualisasi Teknik Gerakan Yoga Dengan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo Berbasis Mobile. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(2), 207.  
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v7i2.1944>
- Yanto, A., Purnamasari, A. I., Dana, R. D., Suprapti, T., & Rohmat, C. L. (2022). Peningkatan Pemahaman Matematika Dasar Materi Bilangan Cacah Melalui Game Edukasi 2D Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 06(01), 1–7.  
<https://jurnal.kopertipindonesia.or.id/index.php/kopertip/article/view/129>
- Yunita Setyaningsih. (2023). *Pengertian Adobe After Effects-Definisi, Sejarah, Fungsi, Fitur*. Dianisa.Com.  
<https://dianisa.com/pengertian-adobe-after-effects/>