

**PERANCANGAN ANIMASI
CERITA RAKYAT BANTEN
ASAL-USUL GUNUNG PINANG**



PERANCANGAN

Oleh:

FIKRI ARIEF

NIM 1512360024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

Tugas Akhir Penciptaan/ Perancangan berjudul:

PERANCANGAN ANIMASI CERITA RAKYAT BANTEN ASAL-USUL GUNUNG PINANG diajukan oleh Fikri Arief, 1512360024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11/01/2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.

NIP 19671116 199303 1 001/ NIDN 0016116701

Pembimbing II/ Anggota


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003/ NIDN 0025118007

Cognate/ Anggota


Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

NIP 19840909 201404 1 001/ NIDN 0009098410

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota


Daru Fungul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/ Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Fimbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906



Motto:

“Love what you do and do what you love”.

Ray Bradbury.



PERSEMBAHAN

Perancangan tugas akhir ini saya persembahkan kepada

Allah SWT

Mamah dan Abah

Keluarga Besar

Keluarga DKV ISI Yogyakarta



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fikri Arief
NIM : 1512360024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir berjudul: **PERANCANGAN ANIMASI CERITA RAKYAT BANTEN ASAL-USUL GUNUNG PINANG** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, Desember 2021

Fikri Arief
NIM 1512360024

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fikri Arief
NIM : 1512360024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN ANIMASI CERITA RAKYAT BANTEN ASAL-USUL GUNUNG PINANG**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, Desember 2021

Fikri arief
NIM 1512360024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, dan kemudahan atas segala nikmat yang telah diberikan. Shalawat serta salam kepada nabi besar utusannya Muhammad Shallallahu ‘alaihi Wasallam.

Alhamdulillah, setelah melewati proses yang cukup panjang dan melelahkan serta menguras tenaga dan pikiran, akhirnya Tugas akhir Perancangan ini telah terselesaikan. Tugas akhir Perancangan ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan S-1 penulis di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan Tugas Akhir ini ditulis dengan judul **PERANCANGAN ANIMASI CERITA RAKYAT BANTEN ASAL-USUL GUNUNG PINANG**.

Perancangan tugas akhir ini dilatarbelakangi atas kemauan dan keinginan dari penulis agar bisa membuat perancangan komunikasi visual yang bermanfaat bagi masyarakat khususnya yang mencintai animasi dan warisan dari tradisi budaya folklor di Indonesia.

Tujuan dari perancangan animasi ini adalah untuk memperkenalkan cerita rakyat Banten asal-usul Gunung Pinang serta menghasilkan karya animasi 2D tentang asal-usul Gunung Pinang sekaligus sebagai media penunjang untuk memperkenalkan potensi wisata Kota Serang Banten dan memperkaya identitas budaya Kota Serang Banten.

Dari hasil perancangan tugas akhir yang telah dilakukan ini, tentunya masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karenanya, penulis sangat mengharapkan adanya kritik, masukan dan saran dari pembaca. Mudah-mudahan dapat memberikan ilmu tambahan juga bermanfaat bagi pembaca.

UCAPAN TERIMAKASIH

Selesainya tugas akhir ini merupakan pencapaian yang di dapatkan tidak hanya atas usaha sendiri, namun dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga karya perancangan ini dapat berguna bagi seluruh civitas akademika ISI Yogyakarta. Penulis secara khusus mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sa., selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S.Sn., M.A., selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas dukungan dan kesabaran kepada penulis dalam memberikan bimbingan, inspirasi, dan masukan hingga perancangan Tugas Akhir ini pun dapat terselesaikan.
6. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas dukungan dan kesabaran kepada penulis dalam memberikan bimbingan, inspirasi, dan masukan hingga perancangan Tugas Akhir ini pun dapat terselesaikan.
7. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Wali, atas arahan dan bimbingan selama proses perkuliahan.
8. Bapak/Ibu selaku cognate atas bimbingan, kritik, saran, dan masukan yang membangun selama siding Tugas Akhir berlangsung pada Januari 2022.
9. Seluruh Dosen dan staf pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu, pengalaman, perspektif, dan masukan membangun selama masa perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir Perancangan ini.

10. Mama, Abah, dan Adik-adikku, yang selalu mendukung baik segi materil maupun moral, selalu memberi inspirasi dan arahan untuk selalu melangkah maju, dan selalu memberikan kasih sayang dan doa yang terbaik.
11. Kepada staff yang berjaga di Objek Wisata Gunung Pinang, dalam membantu memudahkan proses perancangan dan telah membantu dalam pengumpulan informasi tentang Cerita Rakyat Gunung Pinang.
12. Teman-teman Kontrakan, yang telah membantu menyelesaikan, melengkapi. dan menyempurnakan proses perancangan Tugas Akhir Animasi ini.
13. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta, atas pengalaman dan kerja sama selama hampir lima tahun bersama.
14. Seluruh pihak yang telah membantu dan belum dapat disebutkan satu-persatu.



ABSTRAK

PERANCANGAN ANIMASI CERITA RAKYAT BANTEN ASAL-USUL GUNUNG PINANG

Oleh: Fikri Arief

NIM: 1512360024

Cerita rakyat asal-usul Gunung Pinang merupakan sebuah cerita rakyat yang telah menjadi salah satu bagian dari warisan kebudayaan folklor Indonesia di daerah Serang Banten. Akan tetapi tidak banyak diketahui baik dari masyarakat luar maupun masyarakat Serang Banten itu sendiri, yang dimana cerita tentang asal-usul Gunung Pinang seringkali diceritakan hanya melalui budaya lisan dari mulut ke mulut saja yang dikhawatirkan kedepannya dapat terlupakan, kurang dikenali dan parahnya dapat hilang begitu saja tanpa ada yang tahu kebenaran dan keberadaannya. Dengan demikian perancangan animasi ini dibuat sebagai sarana bagi generasi muda untuk mulai mengetahui cerita rakyat asal-usul Gunung Pinang maupun mengenal wujud dari Gunung Pinang sebagai objek wisata itu sendiri. Melewati perancangan ini, potensi wisata Kota Serang pun dapat sekaligus terpromosikan dengan adanya perancangan animasi cerita rakyat asal-usul Gunung Pinang ini.

Perancangan Animasi Cerita Rakyat Asal-Usul Gunung Pinang ini menggunakan teknik 2D (dua dimensi) dengan gaya bercerita menggunakan narasi seperti mendongeng. Diharapkan dengan adanya perancangan animasi ini dapat dijadikan salah satu media pilihan dalam menyampaikan cerita tentang asal-usul Gunung Pinang dan juga sekaligus memperkenalkan potensi wisata bagi kota Serang itu sendiri. Animasi asal-usul Gunung Pinang ini menceritakan bagaimana kisah Dampu Awang yang menyebabkan adanya Gunung Pinang dan mengapa bisa terjadi.

Kata kunci: animasi, cerita rakyat, Gunung Pinang, Serang, Banten.

ABSTRACT

THE DESIGN OF ANIMATION OF BANTEN FOLKLORE ORIGINS OF GUNUNG PINANG

By: Fikri Arief

NIM: 1512360024

The folklore of the origins of Gunung Pinang is a folklore that has become a part of the cultural heritage of Indonesian folklore in the Serang Banten area. However, not much is known from both the outside community and the Serang Banten community itself, where stories about the origins of Mount Pinang are often told only through oral culture by word of mouth, which is feared that in the future it will be forgotten, less recognized and worse, it can just disappear. without anyone knowing the truth and its existence. Thus the design of this animation was made as a means for the younger generation to begin to know the folklore of the origins of Mount Pinang and recognize the form of Mount Pinang as a tourist attraction itself. Through this design, the tourism potential of Serang City can also be promoted at the same time with the design of this animated folklore of the origins of Pinang Mountain.

The design of the animation of the folklore of the origins of Gunung Pinang uses 2D (two-dimensional) techniques with a storytelling style using narration such as storytelling. It is hoped that this animation design can be used as a medium of choice in conveying stories about the origins of Mount Pinang and also at the same time introducing tourism potential for the city of Serang itself. This animation of the origins of Mount Pinang tells how the story of Dampu Awang caused the existence of Mount Pinang and why it happened.

Keywords: *animation, folklore, Gunung Pinang, Serang, Banten*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMAKASIH	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan	5
H. Metode Analisis Data.....	5
I. Sistematika Perancangan.....	6
J. Skematika Perancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. Identifikasi Data	8
B. Tinjauan Pustaka	16
C. Landasan Teori.....	18
D. Analisis Data	40
E. Kesimpulan Analisis	42
BAB III KONSEP PERANCANGAN	43
A. Konsep Komunikasi	43

B. Konsep Kreatif	43
C. Konsep Media	45
D. Format	46
E. Gaya Visual	47
F. Durasi	47
G. Judul	48
H. Musik	48
I. Sinopsis	48
J. Storyline	48
K. Script	51
BAB IV VISUALISASI DESAIN	59
A. Study Visual	59
B. Desain Enviroment.....	84
C. Storyboard	94
D. Screenshot Hasil Jadi Animasi.....	167
E. Logo Judul.....	203
F. Media Pendukung	205
BAB V PENUTUP.....	209
A. Kesimpulan	209
B. Saran.....	211
DAFTAR PUSTAKA	212
LAMPIRAN.....	214

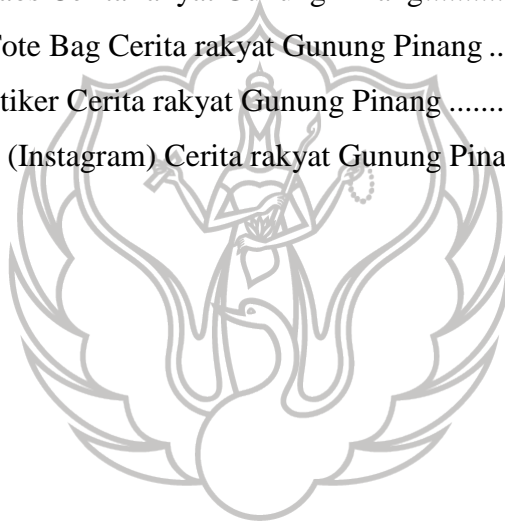
DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Objek Wisata Gunung Pinang	8
Gb. 2. Puncak Gunung Pinang	10
Gb. 3. Lambang Kota Serang	15
Gb. 4. <i>Squash & Stretch</i>	20
Gb. 5. Proses gerak <i>Anticipation</i>	20
Gb. 6. Sudut Pandang <i>Staging</i>	21
Gb. 7. Perbedaan <i>straight ahead action</i> dan <i>Pose to pose action</i>	22
Gb. 8. <i>Follow through</i> pada ekor tupai	22
Gb. 9. <i>Timing & spacing</i> pada <i>slow in & slow out</i>	23
Gb. 10. <i>Arcs</i>	24
Gb. 11. <i>Secondary action</i>	24
Gb. 12. <i>Timing</i>	25
Gb. 13. <i>Exaggeration</i>	26
Gb. 14. <i>Solid drawing</i>	26
Gb. 15. <i>Appeal</i> pada suatu karakter	27
Gb. 16. <i>Stop-motion clay animation</i> “Shaun the Sheep”	31
Gb. 17. Karakter animasi 2D “ <i>Rick and Morty</i> ”	32
Gb. 18. Film animasi 3D “ <i>Monsters, Inc</i> ”	33
Gb. 19. Film animasi “ <i>My Neighbor Totoro</i> ”	47
Gb. 20. Referensi Bentuk Wajah “Si Anak”	59
Gb. 21. Referensi baju “Si Anak”	59
Gb. 22. Referensi Celana “Si Anak”	60
Gb. 23. Referensi Anatomi tubuh “Si Anak”	60
Gb. 24. Sketsa kasar karakter Animasi “Si Anak”	60
Gb. 25. Line Art karakter Animasi “Si Anak”	61
Gb. 26. Final Desain karakter Animasi “Si Anak”	61
Gb. 27. Referensi Bentuk Wajah “Si Mamah”	62
Gb. 28. Referensi Baju “Si Mamah”	62
Gb. 29. Referensi Rok Panjang “Si Mamah”	63
Gb. 30. Referensi Anatomi Tubuh “Si Mamah”	63

Gb. 31. Sketsa Kasar karakter Animasi “Si Mamah”	63
Gb. 32. Line Art karakter Animasi “Si Mamah”	64
Gb. 33. Final Desain karakter Animasi “Si Mamah”	64
Gb. 34. Referensi Bentuk Wajah “Dampu Awang”	65
Gb. 35. Referensi Baju “Dampu Awang”	65
Gb. 36. Referensi Celana “Dampu Awang”	66
Gb. 37. Referensi Anatomi Tubuh “Dampu Awang”	66
Gb. 38. Line Art karakter Animasi “Dampu Awang”	67
Gb. 39. Final Desain karakter Animasi “Dampu Awang”	68
Gb. 40. Referensi Bentuk Wajah “Ibu Dampu”	69
Gb. 41. Referensi pakaian “Ibu Dampu”	69
Gb. 42. Referensi Anatomi Tubuh “Ibu Dampu”	70
Gb. 43. Sketsa Kasar karakter Animasi “Ibu Dampu”	70
Gb. 44. Line Art karakter Animasi “Ibu Dampu”	71
Gb. 45. Final Desain karakter Animasi “Ibu Dampu”	71
Gb. 46. Referensi Bentuk Wajah “Teuku Abu Matsyah”	72
Gb. 47. Referensi pakaian “Teuku Abu Matsyah”	72
Gb. 48. Referensi Anatomi Tubuh “Teuku abu Matsyah”	73
Gb. 49. Sketsa Kasar karakter Animasi “Teuku Abu Matsyah”	73
Gb. 50. Line Art karakter Animasi “Teuku abu Matsyah”	74
Gb. 51. Final Desain karakter Animasi “Teuku Abu Matsyah”	74
Gb. 52. Referensi Bentuk Wajah “Siti Nurhasanah”	75
Gb. 53. Referensi pakaian “Siti Nurhasanah”	75
Gb. 54. Referensi Anatomi Tubuh “Siti Nurhasanah”	76
Gb. 55. Sketsa Kasar karakter Animasi “Siti Nurhasanah”	76
Gb. 56. Line Art karakter Animasi “Siti Nurhasanah”	77
Gb. 57. Final Desain karakter Animasi “Siti Nurhasanah”	77
Gb. 58. Referensi Bentuk Wajah “Awak Kapal 1”	78
Gb. 59. Referensi Bentuk Wajah “Awak Kapal 1”	78
Gb. 60. Referensi Anatomi Tubuh “Awak Kapal 1”	79
Gb. 61. Sketsa Kasar karakter Animasi “Awak Kapal 1”	79
Gb. 62. Line Art karakter Animasi “Awak Kapal 1”	80

Gb. 63. Final Desain karakter Animasi “Awak Kapal 1”	80
Gb. 64. Referensi Bentuk Wajah “Awak Kapal 2”	81
Gb. 65. Referensi Anatomi Tubuh “Awak Kapal 2”	81
Gb. 66. Referensi Anatomi Tubuh “Awak Kapal 2”	82
Gb. 67. Sketsa Kasar karakter Animasi “Awak Kapal 2”	82
Gb. 68. Line Art karakter Animasi “Awak Kapal 2”	83
Gb. 69. Final Desain karakter Animasi “Awak Kapal 2”	83
Gb. 70. Data Visual “Gunung Pinang”	84
Gb. 71. Data Visual “Gunung Pinang”	84
Gb. 72. Desain Environment “Gunung Pinang” 1	85
Gb. 73. Desain Environment “Gunung Pinang” 2	85
Gb. 74. Desain Environment “Gunung Pinang” 3	85
Gb. 75. Data Visualt “Gerbang masuk objek wisata Gunung Pinang”	86
Gb. 76. Desain Environment “Gerbang masuk Gunung Pinang”1	86
Gb. 77. Desain Environment “Gerbang masuk Gunung Pinang”2	86
Gb. 78. Data Visualt “Area Sekitar Objek wisata Gunung Pinang”	87
Gb. 79. Desain Environment “Area Sekitar Objek wisata Gunung Pinang”	87
Gb. 80. Desain Environment “Area Sekitar Objek wisata Gunung Pinang”	87
Gb. 81. Data Visualt “Area Sekitar Objek wisata Gunung Pinang”	88
Gb. 82. Desain Environment “Area Sekitar Objek wisata Gunung Pinang”	88
Gb. 83. Desain Environment “Area Sekitar Objek wisata Gunung Pinang”	88
Gb. 84. Data Visualt “Area Sekitar Objek wisata Gunung Pinang”	89
Gb. 85. Desain Environment “Area Sekitar Objek wisata Gunung Pinang”	89
Gb. 86. Desain Environment “Area Sekitar Objek wisata Gunung Pinang”	89
Gb. 87. Desain Environment “Gubuk dan sekitar pelabuhan”	90
Gb. 88. Desain Environment “Gubuk dan sekitar pelabuhan”	90
Gb. 89. Desain Environment “Gubuk dan sekitar pelabuhan”	90
Gb. 90. Desain Environment “Gubuk dan sekitar pelabuhan”	91
Gb. 91. Desain Environment “Gubuk dan sekitar pelabuhan”	91
Gb. 92. Desain Environment “Gubuk dan sekitar pelabuhan”	91
Gb. 93. Desain Interior “Kapal layar dan sekitar nya”	92
Gb. 94. Desain Interior “Kapal layar dan sekitar nya”	92

Gb. 95. Desain Interior “Kapal layar dan sekitar nya”	92
Gb. 96. Desain Interior “Kapal layar dan sekitar nya”	93
Gb. 97. Desain Interior “Kapal layar dan sekitar nya”	93
Gb. 98. Desain Interior “Kapal layar dan sekitar nya”	93
Gb. 99. Font Leonardo Da Vincen	201
Gb. 100. Sketsa logo judul	201
Gb. 101. Proses perancangan logo judul 1	201
Gb. 102. Proses perancangan logo judul 2	202
Gb. 103. Final Desain logo judul Cerita rakyat Gunung Pinang	202
Gb. 104. Sketsa dan outline desain poster animasi	203
Gb. 105. Hasil akhir poster animasi	203
Gb. 106. Desain kaos Cerita rakyat Gunung Pinang.....	204
Gb. 107. Desain Tote Bag Cerita rakyat Gunung Pinang	204
Gb. 108. Desain Stiker Cerita rakyat Gunung Pinang	205
Gb. 109. <i>Fanpage</i> (Instagram) Cerita rakyat Gunung Pinang	205



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk budaya yang harus kita jaga dan kita lestarikan. Cerita rakyat juga banyak menyimpan cerita yang berkaitan dengan leluhur, tokoh, atau asal-usul suatu tempat yang ada di Indonesia. Namun, seiring bergantinya jaman, cerita rakyat yang merupakan salah satu kebudayaan lokal mulai dilupakan keberadaannya oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia. Padahal cerita rakyat banyak mengandung nilai-nilai moral dan kearifan lokal yang bisa menjadi salah satu faktor pembelajaran yang baik tentang kehidupan kepada generasi muda.

Sebagian besar orang pula menganggap cerita rakyat adalah hal yang bersifat tahyul atau tidak benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata, padahal kebanyakan cerita rakyat banyak mengandung isi pesan yang bisa diambil hikmahnya, dan cerita rakyat juga disukai oleh sebagian anak-anak, hal itu dapat dilihat dari hampir setiap toko buku atau perpustakaan selalu menyediakan atau menghadirkan kumpulan-kumpulan cerita rakyat.

Cerita rakyat sendiri dapat memberikan masukan-masukan yang sangat baik dalam pembentukan karakter anak. Tentunya dengan penyampaian yang baik pula, seperti yang dilakukan oleh para guru sekolah dasar yang mulai membiasakan belajar dari kisah-kisah cerita rakyat atau tokoh-tokoh sejarah pada kegiatan belajar dan mengajar, dari situ secara tidak langsung anak-anak dituntut untuk dapat membentuk karakter yang baik dan tidak meniru perbuatan yang buruk.

Tanpa adanya pembelajaran karakter, anak-anak sangat mudah melakukan hal yang menyimpang dari pergaulan seumurannya. sebagai salah satu contohnya adalah “cerita rakyat Banten asal-usul Gunung Pinang”, dari cerita rakyat ini pembelajaran dan pembentukan karakter pada anak bisa dituntun untuk menjadi lebih baik, anak-anak bisa melihat citra karakter utama yang dulunya baik dan menghormati orang tuanya tetapi hanya karena harta, jabatan dan

wanita ia bisa durhaka dan berlaku kejam pada orang tuanya, tentunya hal ini bisa dibawa kepada kehidupan nyata yang berlangsung pada zaman sekarang ini.

Menurut cerita rakyat banten yang beredar di masyarakat, Gunung Pinang ini merupakan penjelmaan perahu layar saudagar kaya yang bernama Dampu Awang yang dulunya seorang anak miskin yang meminta izin pada ibunya untuk pergi merantau ke Negeri Malaka dengan menumpang Kapal saudagar kaya bernama Teuku Abu Matsyah, dan sekian lama tidak pulang ke kampung halaman nya, Ia pun sukses menjadi saudagar dan menikahi putri Teuku Abu Matsyah, tetapi ketika sesampainya di kampung halaman nya, Dampu Awang merasa malu pada ibunya sendiri yang sudah sangat tua dan tidak mengakui ibunya, karena sakit hati, ibunya pun berdoa pada Tuhan agar anaknya diberi peringatan, singkat cerita Dampu Awang dan Perahu layarnya yang besar pun terlempar jauh dan terbalik dan menjelma menjadi Gunung Pinang.

Objek wisata Gunung Pinang itu sendiri terletak di Kecamatan Kramatwatu, Kabupaten Serang, Provinsi Banten, dan merupakan sebuah Gunung yang berketinggian 300 meter diatas permukaan laut (MDPL), yang dimana kita dapat menyaksikan panorama alam khas perbukitan yang sangat elok dan memanjakan mata. sayangnya keberadaan maupun cerita tentang Gunung Pinang hanya sedikit yang mengetahui baik dari masyarakat luar ataupun masyarakat Serang itu sendiri, yang dimana seringkali cerita Gunung Pinang hanya diceritakan melalui budaya lisan, yang dikhawatirkan kedepannya cerita rakyat tersebut perlahan akan dilupakan atau bahkan hilang rasa ketertarikan untuk mengetahui tentang cerita rakyat yang ada disekitarnya

Sudah banyak yang memberikan pembelajaran karakter dari cerita rakyat terhadap anak dengan media buku dan sebagainya. Namun dengan perkembangan yang terjadi sekarang ini, buku cerita sudah tak lagi menjadi media maksimal sebagai pembelajaran karakter. Salah satu faktor lain yaitu media animasi sudah mulai mendominasi semua media digital, baik animasi 2D maupun animasi 3D, semua bisa di temui di berbagai media digital karena dinilai efektif dan mampu menghasilkan komunikasi yang baik dan juga menarik.

Adapun media yang dipilih adalah animasi. Animasi merupakan sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk

mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang terlihat hidup.(Fernandez,2002). Pemilihan media tersebut dirasa mampu menyampaikan Cerita rakyat Banten Asal-usul Gunung Pinang dengan tampilan yang lebih menarik, komunikatif dan mudah dipahami, khususnya bagi anak-anak.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang animasi cerita rakyat Banten asal-usul Gunung Pinang yang komunikatif dan menarik?

C. Tujuan Perancangan

Memperkenalkan kembali cerita rakyat Banten asal-usul Gunung Pinang, serta menghasilkan karya animasi 2d tentang asal-usul Gunung Pinang sebagai media penunjang untuk memperkenalkan potensi wisata Kota Serang dan memperkaya identitas budaya Kota Serang

D. Batasan Masalah

Pada perancangan ini hanya akan menceritakan Asal-Usul Gunung Pinang yang paling sering diketahui, yaitu tentang Dampu Awang yang Durhaka pada Ibunya yang kemudian Kapalnya meljema menyerupai sebuah Gunung. Dengan menggunakan teknik animasi 2D (dua dimensi) akan menampilkan karakter-karakter dan visual lainnya yang akan mendukung dalam berjalannya perancangan animasi asal-usul Gunung Pinang. Visual yang ditampilkan tidak terlalu tegas dan terkesan simple dan menyesuaikan dengan target audience yang merupakan anak-anak dengan rentan usia 6-12 tahun, dimana pada rentan usia tersebut anak-anak masih senang dengan cerita khayalan dan fantasi.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat memahami proses perancangan animasi sebagai salah satu media memperkenalkan sebuah cerita yang berkembang di masyarakat..

2. Bagi Institusi

Instansi diharapkan dapat menambah khazanah di dalam lingkup Desain Komunikasi Visual.

3. Bagi Masyarakat

Masyarakat diharapkan dapat mengetahui dan lebih mengenal kembali cerita rakyat Banten asal-usul Gunung Pinang.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional memuat definisi atau istilah-istilah yang digunakan oleh perancang dalam perancangan agar dapat memahami konteks definisi yang dibahas dalam dalam perancangan ini. Terdapat beberapa istilah yang menjadi definisi operasional yang digunakan , yaitu;

1. Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang terlihat hidup.(Fernandez,2002).
2. Adanya Cerita rakyat menurut KBBI merupakan sebuah bagian dari kebudayaan yang turun-temurun di masyarakat secara tradisional terutama dalam bentuk lisan dan isyarat. Adanya folklor yang berkembang dimasyarakat juga menjadi cerminan, pendidikan, dan juga norma yang berkembang di masyarakat.
3. Banten adalah sebuah provinsi ,wilayah paling barat di Pulau Jawa, Indonesia. Provinsi ini pernah menjadi bagian dari Provinsi Jawa Barat, tetapi menjadi wilayah pemekaran sejak tahun 2000, dengan keputusan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2000. Pusat pemerintahannya berada di Kota Serang.
4. Gunung Pinang merupakan salah satu dataran tinggi yang berada di Desa Pejaten, Kecamatan Kramatwatu, Kabupaten Serang. Tempat yang berada di ketinggian 300 meter di atas permukaan laut (MDPL), kini telah berubah menjadi temat wisata, lokasinya sekitar 15 kilometer dari pusat kota Serang.

G. Metode Perancangan

Data yang dibutuhkan dalam perancangan ini berupa data yang berkaitan dengan cerita rakyat Banten asal-usul Gunung Pinang, data-data ini dapat diperoleh melalui hasil wawancara yang dilakukan dengan penjaga Objek

Wisata Gunung Pinang, dan artikel-artikel di internet yang terkait dengan cerita rakyat Banten asal-usul Gunung Pinang.

Kemudian data yang telah terkumpul berlanjut ke proses perancangan, pada tahap ini data visual diperlukan sebagai referensi dalam pembuatan karakter, environment, dan properti lainnya. Data visual bisa didapatkan melalui hasil dokumentasi foto kawasan Objek Gunung Pinang dan gambar dari internet. Dari data visual dan verbal yang terkumpul akan dijadikan acuan dalam perancangan animasi cerita rakyat Banten asal-usul Gunung Pinang sehingga informasi atau cerita yang disampaikan menjadi menarik dan sesuai dengan target audience.

H. Metode Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis menggunakan metode analisis 5W+1H dengan penjabaran sebagai berikut;

1. *What*, apa permasalahan yang terdapat pada cerita rakyat Banten asal-usul Gunung Pinang?
2. *Who*, siapa yang menjadi target sasaran dalam perancangan animasi ini?.
3. *Why*, mengapa perancangan animasi ini perlu dibuat?
4. *When*, kapan hasil perancangan animasi akan di publikasikan?
5. *Where*, dimana hasil perancangan animasi akan di publikasikan?
6. *How*, bagaimana merancang animasi cerita rakyat Banten asal-usul Gunung Pinang secara komunikatif, menarik, dan efektif?

I. Sistematika Perancangan

Sistematika penulisan tugas akhir perancangan animasi cerita rakyat Gunung Pinang adalah sebagai berikut:

1. Bab pertama merupakan sebuah bab pendahuluan berupa uraian yang terdiri dari beberapa sub bagian yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan dan metode perancangan.
2. Bab kedua berupa identifikasi data dan analisis yang terdiri dari beberapa sub bagian seperti pengumpulan data, pengolahan data, penetapan objek perancangan, dan kajian teoritis yang relevan dengan objek perancangan.

3. Bab ketiga adalah konsep perancangan yang menjadi dasar pemikiran dan perancangan komunikasi visual berupa konsep media dan konsep kreatif.
4. Bab keempat merupakan visualisasi dari hasil perancangan yang terdiri dari *layout* perancangan dan final desain sebagai eksekusi dari data dan konsep perancangan animasi cerita rakyat Gunung Pinang.
5. Bab kelima berupa kesimpulan dan saran.



J. Skematika Perancangan

