

JURNAL TUGAS AKHIR

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



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Sebagai
Salah Satu Syarat Memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Desain Komunikasi Visual
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.

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706



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

A. PENDAHULUAN

1. 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.

2. Rumusan Masalah

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

3. 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.

4. 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.

5. Manfaat Perancangan

a. Bagi Mahasiswa

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

b. Bagi Institusi

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

c. Bagi Masyarakat

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

6. 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.

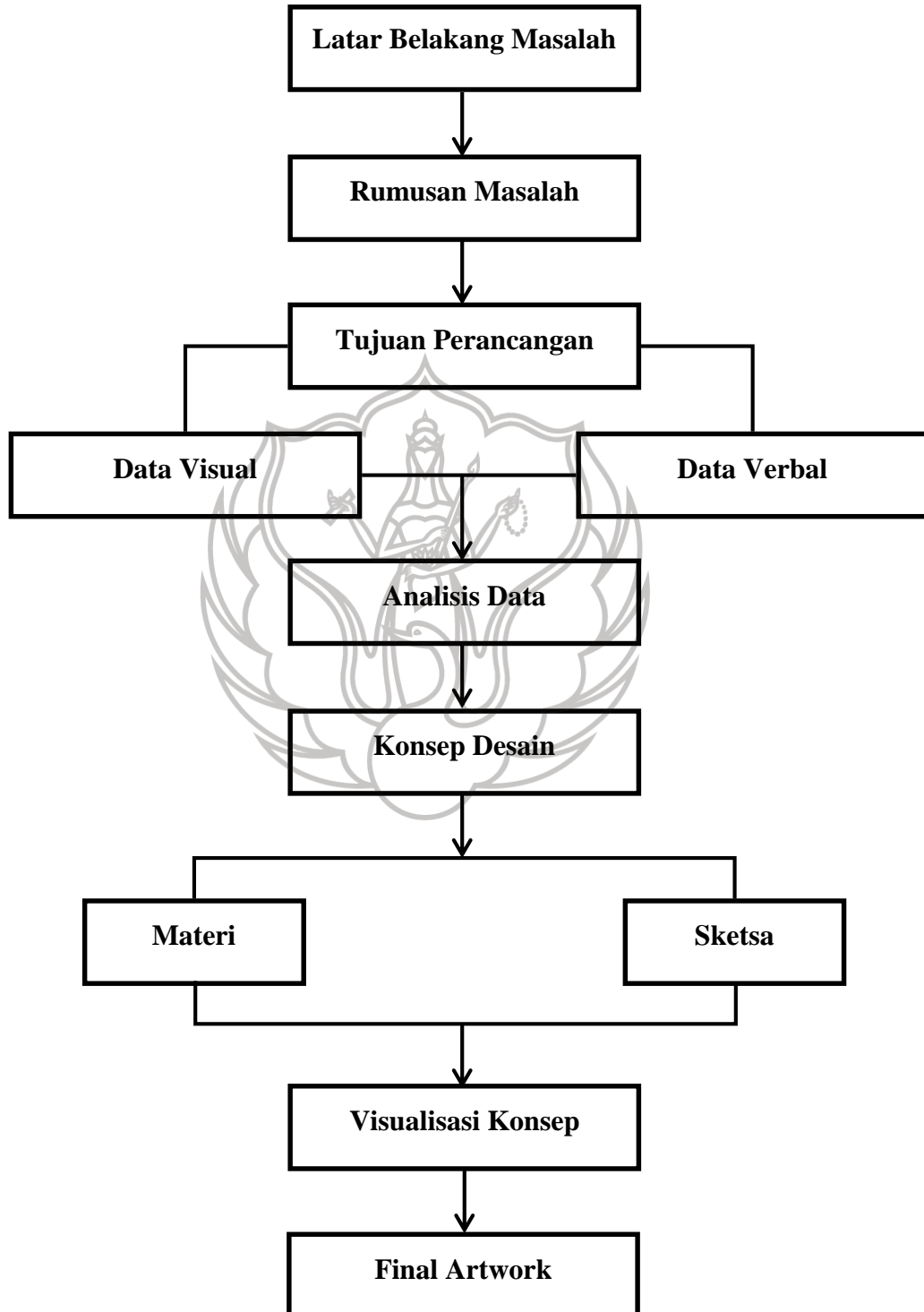
7. Metode Analisis Data

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?

Metode ini dinilai sesuai dan dapat membantu dalam pengaplikasian dan menentukan apa saja yang diperlukan didalam perancangan ini nantinya.

8. Skematika Perancangan



B. KONSEP PERANCANGAN

1. Konsep Komunikasi

a. Tujuan Komunikasi

- 1) Memperkenalkan salah satu cerita rakyat yang terdapat di kota Serang, Banten kepada masyarakat luas.
- 2) Menyampaikan pesan-pesan dan nilai folklor yang terkandung agar masyarakat tersadar akan pentingnya berperilaku baik pada orang tua dan mengetahui budaya daerah yang ada di sekitarnya.

b. Strategi Komunikasi

- 1) Meskipun cerita dalam animasi ini dari suku Sunda, namun percakapan yang ditampilkan akan menggunakan bahasa Indonesia yang dimaksud agar dapat dinikmati dan dimengerti oleh masyarakat luas.
- 2) Pesan yang disampaikan berupa norma-norma tentang budi pekerti pada orang tua, tidak gila harta dan wanita, nilai-nilai folklor, dan mitos legenda yang terkandung dalam cerita tentang asal-usul Gunung Pinang yang kemudian dianimasikan dengan teknik animasi 2D (dua dimensi) dengan bercerita dengan narasi seperti dongeng yang diakhiri dengan kesimpulan pada akhir cerita.

2. Konsep Kreatif

a. Target Audience

1) Sasaran Primer

a) Aspek Demografis

Secara demografis target audience utama dari perancangan ini adalah anak dengan rentan usia 6-12, baik laki-laki maupun perempuan. Dimana pada usia tersebut anak masih suka berimajinasi dan bercerita, dan juga objek wisata sering mendapat kunjungan dari keluarga yang membawa anak-anak rentan usia tersebut.

b) Aspek Psikografis

Aspek psikografis dari perancangan ini adalah anak yang cenderung suka meniru, berimajinasi, memiliki rasa ingin tahu dan anak-anak yang suka dengan cerita khayalan.

c) Aspek Geografis

Secara geografis target audience dari perancangan ini adalah anak-anak dari seluruh daerah Indonesia, baik yang hendak berkunjung ke objek wisata ataupun tidak.

d) Aspek Behavior

Target audience dengan rentan usia 6-12 tahun memiliki kecenderungan belajar sambil bermain dan menonton, rentan anak usia tersebut juga masih sering berkhayal, berimajinasi, dan meniru.

2) Sasaran Sekunder

Sasaran sekunder dari perancangan ini adalah orang dewasa dan para orang tua anak, sehingga bisa mengajak anak-anaknya mengenali Cerita rakyat asal-usul gunung Pinang melalui film animasi, dan diharapkan kedepannya dapat lebih sering menceritakan tentang uniknya kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia.

b. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan animasi Cerita rakyat Banten asal-usul Gunung Pinang ini adalah untuk menimbulkan rasa keingin-tahuan akan cerita asal-usul Gunung Pinang itu sendiri, selain itu dengan menceritakan sifat buruk dari Tokoh Dampu Awang kepada Ibunya dapat memberikan sebuah pelajaran bagi target audience yang merupakan anak-anak bahwa melakukan hal yang buruk kepada orang tua adalah tindakan yang tidak boleh ditiru dan akan ada ganjarannya.

c. Strategi Kreatif

Pada perancangan ini pendekatan visual akan dilakukan dalam bentuk animasi 2D yang dikemas dengan alur cerita yang selaras dan menarik. Animasi 2D dinilai sampai saat ini masih dinikmati oleh banyak orang baik orang dewasa maupun anak-anak. Dalam cerita animasi ini akan menceritakan tentang Asal-usul Gunung Pinang yang

akan diceritakan dengan paduan visual (animasi) dan verbal (narasi) seperti mendongeng.

Mengingat target audience utama dari perancangan ini adalah anak-anak, maka visual karakter akan dibuat simpel dan tidak terlalu banyak detail, beberapa karakter akan ada yang dibuat lucu, gagah, dan garang sesuai dengan sifat dari masing-masing karakter. Pemilihan warna akan menggunakan tone-tone warna cerah namun tetap menyesuaikan latar tempat dan kejadian. Dengan demikian diharapkan visual yang ditampilkan dapat menyampaikan pesan dengan akurat dan dapat diingat bagaimana kejadian-kejadian yang ada di dalam cerita.

3. Konsep Media

a. Tujuan Media

Tujuan media disini adalah untuk menyampaikan pesan atau informasi secara tidak langsung menjadi lebih efisien. Adanya media-media yang dipilih merupakan media yang memiliki sifat penyampaian dan penyebarannya cepat dan luas seperti media sosial dan poster-poster ataupun stiker. Dengan adanya media pendukung lainnya diharapkan dapat meningkatkan efisiensi penyampaian pesan yang terkandung dalam perancangan animasi ini.

b. Strategi Media

1) Media Utama

a) Animasi 2D

Karya animasi 2D ini akan disebar atau diupload secara online melalui media-media sosial seperti *Facebook*, *Instagam* dan *Youtube*. Pendistribusian karya secara ditempat dapat dilakukan dengan menambahkan kode QR ke setiap marchendise seperti Kaos, Tote Bag, dan stiker yang akan diberikan, sehingga nantinya pengunjung yg membawa pulang marchendise tersebut dapat men-scan kode QR yang berisikan link menuju video animasi 2D Cerita rakyat asal-usul Gunung Pinang yang telah di upload secara online ke media-media sosial yang telah disebutkan sebelumnya.

Kemudian pendistribusian melalui media sosial dinilai sangat mudah dan cepat dimana masyarakat saat ini dapat mengakses internet dimanapun dan kapanpun melalui *gadget*-nya dan media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *Youtube* adalah media sosial dimana dapat memutar dan mengakses video dengan gratis dan mudah.

2) Media Pendukung

a) Poster

Media poster berfungsi sebagai media penyampaian pesan agar menarik audience untuk menonton karya animasi.

b) Kaos dan Tote bag

Kaos dan Tote bag digunakan sebagai merchandise ketika berkunjung ke Objek Wisata Gunung Pinang, sehingga nantinya orang yang mendapat kaos dan tote bag tersebut akan mengingat cerita animasi asal-usul Gunung Pinang dan dirinya pernah mengunjungi tempat tersebut.

c) Stiker

Stiker digunakan sebagai merchandise ketika berkunjung ke Objek Wisata Gunung Pinang, sehingga nantinya orang yang mendapat stiker tersebut akan mengingat bahwa dirinya pernah mengunjungi tempat tersebut.

d) *Fanpage* (akun media sosial)

Adanya sebuah *Fanpage* akan memudahkan masyarakat untuk mencari informasi terkait dengan animasi asal-usul Gunung Pinang, dan juga informasi seputar Gunung Pinang itu sendiri.

4. Format

Karya animasi ini akan berwujud video dengan format MP4 dengan frame size 1280×720 px dan frame rate *24 frame per second*. Karakter, Enviroment, dan segala unsur yang ditampilkan akan menggunakan teknik animasi 2D (dua dimensi) dengan musik-musik atau suara yang disisipkan memiliki kesan lantunan musik kerajaan *fantasy* zaman dahulu.

5. Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan merupakan gaya gambar dengan *style toonish* atau gaya gambar kartun, maka visualisasi yang ditampilkan tidak terlalu banyak detail dan tidak menampilkan visual yang tegas sehingga visual yang ditampilkan dapat dicerna dan diterima oleh target audience yang merupakan anak-anak dengan mudah. Style gambar ini terinspirasi dari film animasi “My Neighbor Totoro”, dimana pada kartun ini penggambaran karakter terlihat simple dan tidak banyak menggunakan *shading* yang tentunya style gambar seperti ini akan memudahkan proses perancangan animasi Cerita rakyat asal-usul Gunung Pinang. Nantinya style gambar dari animasi My Neighbor Totoro akan dipadukan dengan style gambar milik pribadi.

6. Durasi

Durasi karya animasi ini berkisar 8-15 menit. Panjang durasi tersebut dirasa sudah sangat cukup untuk menceritakan keseluruhan isi pesan dari Cerita rakyat asal-usul Gunung Pinang.

7. Judul

Judul dari karya animasi ini adalah Cerita rakyat asal-usul Gunung Pinang. Dipilihnya kata Cerita rakyat karena mengikuti dengan cerita rakyat yang sudah dari dulu diketahui atau diceritakan oleh masyarakat Serang, Banten melalui budaya lisan, sehingga audience akan memiliki bayangan akan Cerita rakyat seperti apa yang akan diceritakan. Kemudian di akhir kalimat judul ditambahkan kata Gunung Pinang sebagai penanda bahwa tempat kejadian berada di Gunung Pinang (Objek Wisata Gunung Pinang), Serang, Banten.

8. Musik (*Soundtrack, Audio*)

Musik yang digunakan dalam perancangan ini adalah musik-musik yang terkesan budaya khas kerajaan *fantasy* zaman dahulu, yang tentunya musik-musik akan disesuaikan sesuai dengan adegan dan latar tempat kejadian.

9. Sinopsis

Gunung Pinang merupakan penjelmaan Kapal layar besar saudagar kaya yang bernama Dampu Awang yang dulunya seorang anak muda miskin tetapi sangat berambisi menjadi kaya raya 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 pringatan namun Tuhan malah memberikan hukuman langit pada Dampu Awang dan Kapal layarnya yang besar pun terlempar jauh dan terbalik dan menjelma menjadi Gunung Pinang.

10. Storyline

Storyline pada cerita rakyat Gunung Pinang akan dibagi per sequence untuk memudahkan dalam menyampaikan keseluruhan isi cerita.

Sequence 1 Opening

- Memperlihatkan suasana Kota Serang dan Objek Wisata Gunung Pinang.

Sequence 2 Objek Wisata Gunung Pinang

- Menceritakan Ibu dan anak sedang berkunjung dan menikmati indah nya pemandangan puncak Gunung Pinang.

Sequence 3 Sore hari, Gubuk kecil dekat pelabuhan

- Memperlihatkan Dampu awang yang sedang meminta izin ibunya untuk ikut berlayar dengan kapal layar besar milik saudagar Teuku Abu matsyah.

Sequence 4 Pagi hari, Gubuk kecil dekat pelabuhan

- Menceritakan Dampu Awang yang sedang berpamitan dan ibunya menitipkan burung merpati milik ayahnya untuk mengirim surat.

Sequence 5 Pinggir Pelabuhan

- Menceritakan Dampu Awang yang sedang menyusuri Pelabuhan dan hendak menuju kapal besar milik saudagar Teuku Abu matsyah.

Sequence 6 Pelabuhan dekat Kapal besar

- Menceritakan Dampu Awang yang sedang disambut dan akan mulai berlayar bersama saudagar Teuku Abu matsyah.

Sequence 7 Kapal layar Teuku Abu matsyah

- Memperlihatkan Time-lapse keseharian Dampu Awang dalam pekerjaannya sebagai awak kapal.

Sequence 8 Kapal layar Teuku Abu matsyah.

- Menceritakan Dampu Awang yang naik jabatan dan akan di nikahkan dengan anaknya Kapal layar Teuku Abu matsyah.

Sequence 9 Pinggir pantai dan rumah sakit

- Memperlihatkan Timelapse pernikahan Dampu Awang dan Siti Nurhasanah dan juga memperlihatkan bahwa Teuku Abu matsyah sedang sakit dan akhirnya meninggal dunia.

Sequence 10 Pagi hari, Kapal layar besar Dampu Awang.

- Menceritakan Dampu Awang Bersama istrinya setelah beberapa tahun yang akan menuju Pelabuhan kampung halamannya untuk menjual ikan.

Sequence 12 Pagi hari, pinggir pelabuhan

- Menceritakan Dampu awang Bersama istrinya sudah sampai pelabuhan dan memperlihatkan gelisahnya Dampu Awang yang baru sadar ternyata pelabuhan tersebut adalah kampung halaman nya.

Sequence 13 Pagi hari, pinggir Pelabuhan

- Menceritakan Ibu Dampu Awang yang sedang berdagang ikan dan sadar bahwa akhirnya anak semata wayang nya sudah pulang, dan berlari menuju kapal tersebut.

Sequence 14 Pagi hari, pinggir Pelabuhan

- Memperllihatkan pertemuan Ibu dan anak dan juga menceritakan Dampu Awang yang tidak mengakui Ibunya sendiri yang pada akhirnya berdoa pada Tuhan agar anaknya tersebut mendapatkan hukuman langit.

Sequence 15 Kapal layar besar Dampu Awang

- Memperllihatkan badai besar dan ombak yang tiba-tiba menyambar kapal besar Dampu Awang, dan pada akhirnya istri dan para awak kapalnya tersebut memutuskan untuk meninggalkan Kapal besar tersebut.

Sequence 16 Kapal layar besar Dampu Awang

- Menceritakan Dampu Awang yang tinggal sendiri bersama Kapal dan harta berharganya yang tidak ingin ia tinggalkan dan secara tiba-tiba burung merpati milik ayahnya berbicara dan memberitahukan bahwa badai tersebut adalah hukuman karena durhaka kepada Ibunya sendiri.

Sequence 17 Lautan dan Pulau.

- Memperllihatkan Kapal layar milik Dampu Awang yang terlempar ke sebuah daratan jauh dan jatuh terbalik, dan pada akhirnya kapal tersebut menjelma menjadi sebuah Gunung.

Sequence 18 Objek Wisata Gunung Pinang

- Memperllihatkan respon sang anak setelah diceritakan Cerita rakyat Gunung Pinang oleh Ibunya.

Sequence 19 Objek Wisata Gunung Pinang

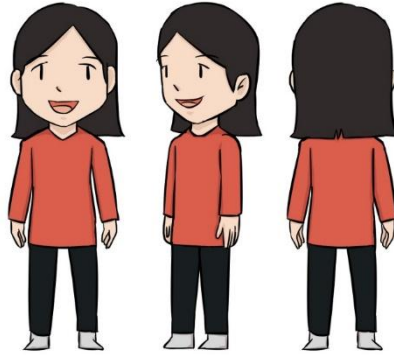
- Memperllihatkan burung merpati yang mirip dari cerita asal-usul Gunung Pinang yang sedang bertengger diatas pohon dekat objek wisata dan akhirnya terbang.

Sequence 20 Ending

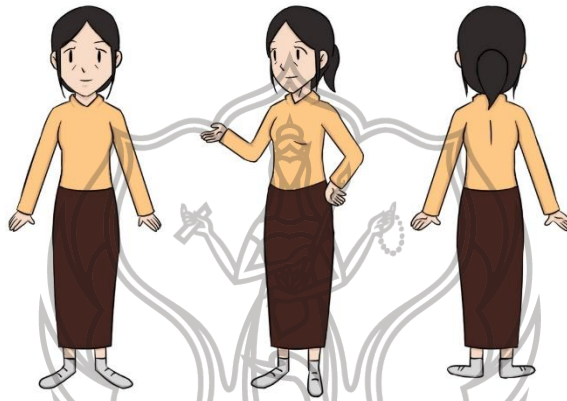
- Credits.

C. HASIL JADI

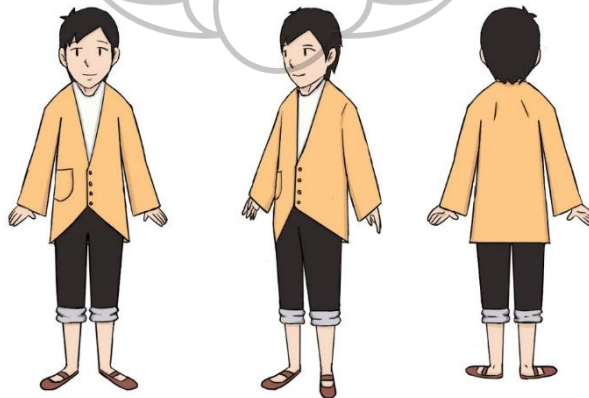
1. Desain Karakter



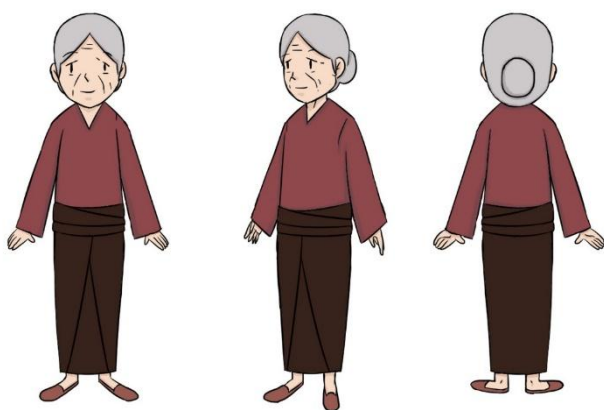
Gb.1. karakter si Anak



Gb.2. karakter si Ibu



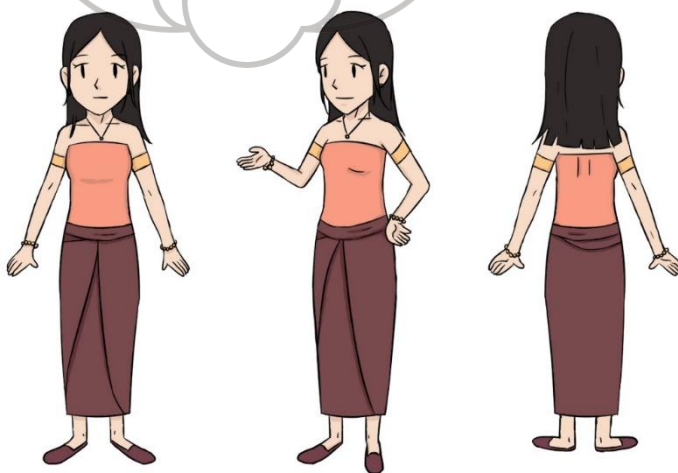
Gb.3. karakter Dampu Awang



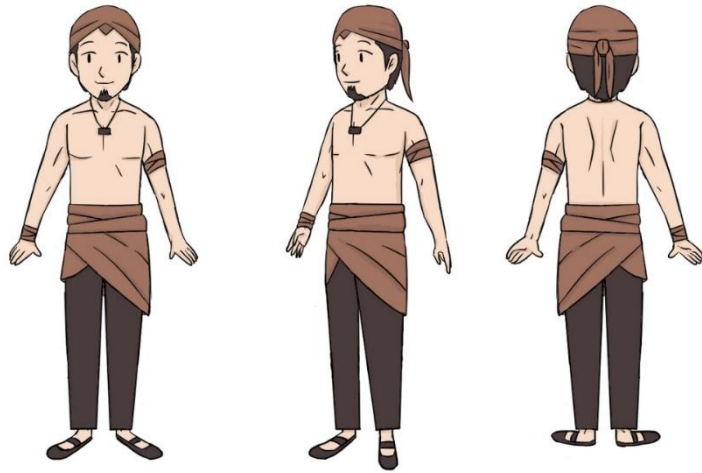
Gb.4. karakter Ibu Dampu



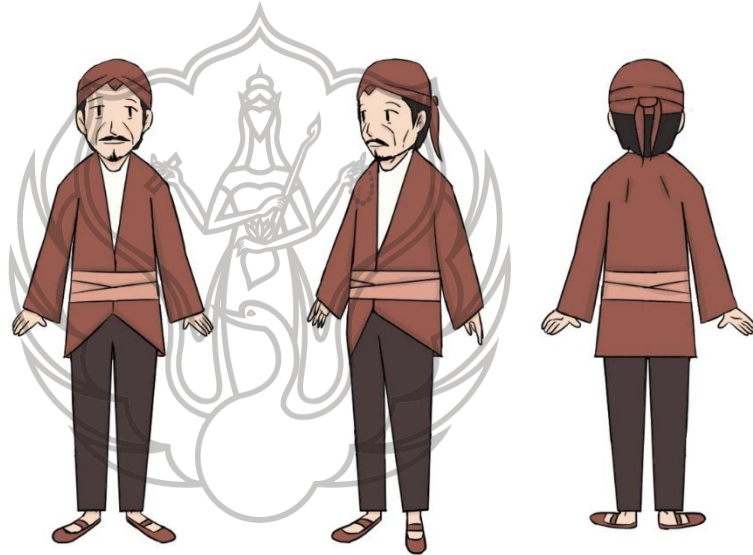
Gb.5. karakter Saudagar Teuku Abu Matsyah



Gb.6. karakter Siti Nurhasanah



Gb.7. karakter Awak Kapal 1



Gb.8. karakter Awak Kapal 2

2. Screenshot Final Animasi



Gb.9. Screenshot Final Animasi

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Perancangan animasi cerita rakyat Banten asal-usul Gunung Pinang ini dapat dijadikan sarana pendukung untuk menyampaikan sebuah pembelajaran tentang nilai-nilai norma mengenai pentingnya menghormati dan tidak berlaku buruk pada orang tua dan tidak lupa diri karena gila harta, jabatan dan wanita secara eksplisit kepada anak-anak. Dimana seringkali bercerita hanya dilakukan dengan aktifitas lisan saja, dan juga cerita rakyat dipandang hanya sebagai mitos dan tahayul yang dimana mulai dilupakan oleh sebagian masyarakat, dengan adanya animasi ini bisa dijadikan sebagai pilihan ketika hendak menceritakan

tentang Cerita rakyat asal-usul Gunung Pinang menjadi lebih menarik, yang dengan demikian pula animasi ini pun dapat dijadikan sebuah media pendukung bagi pihak pariwisata kota Serang Banten dalam memperkenalkan dan memperkaya identitas kota Serang Banten, yang dimana Gunung Pinang ini pun bisa menjadi salah satu tempat atau Kawasan ikonik pada kota Serang, Banten itu sendiri.

Cerita tentang asal-usul Gunung Pinang ini pun sangat beragam dan memiliki banyak versi dan varian yang berbeda, seperti salah satunya tidak ada nya burung merpati atau berbeda wilayah dan ras dalam cerita, dan beberapa cerita lainnya mengenai asal—usul Gunung Pinang ini, hal ini pun baru diketahui ketika mulai melakukan penelitian dan memulai wawancara ke berbagai pihak yang berkaitan dengan Objek wisata Gunung Pinang. Adapun cerita yang ditampilkan pada animasi ini adalah bagaimana Gunung Pinang yang merupakan penjelmaan Kapal layar besar saudagar kaya yang bernama Dampu Awang yang dulunya seorang anak muda miskin tetapi sangat berambisi menjadi kaya raya 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, namun Tuhan malah memberikan hukuman langit pada Dampu Awang dan Kapal layarnya yang besar pun terlempar jauh dan terbalik dan menjelma menjadi Gunung Pinang.

Perancangan animasi ini sendiri membutuhkan dan melalui proses yang panjang seperti saat proses pengumpulan data, penentuan alur cerita yang pas dan juga warna yang sesuai dengan karakter dan background environment, music backsound, rekaman suara, dan berbagai hal lainnya. Perancangan animasi ini dimulai dengan membuat storyline cerita yang dimana cerita dari asal-usul Gunung Pinang itu sendiri sangatlah Panjang dan terlalu banyak cerita tambahan, maka cerita pun perlu di improvisasi dan di buat ulang sedemikian

rupa tanpa menghilangkan inti permasalahan pada cerita, agar dapat dijadikan sebuah animasi yang tidak terlalu rumit dapat dinikmati dengan nyaman oleh anak-anak. Setelah menentukan storyline maka dilanjutkan dengan pembuatan script yang berisi percakapan, adegan, kejadian, dan aksi dari setiap karakter dan latar tempat. Dengan adanya sebuah script seluruh dialog dan cerita sudah dapat terbayang dan dilanjutkan dengan membuat storyboard. Storyboard pun dirancang sebagai inti daripada setiap adegan, kejadian dan gerakan setiap scene, setelah storyboard selesai disusun maka dilanjut dengan membuat sinematik storyboard, bagian ini sangat penting untuk dibuat secara detail karena menentukan panjang atau pendeknya sebuah adegan dan juga gerakan-gerakan karakter. Setelah proses-proses tersebut, baru bisa membuat animasinya menggunakan software ToonBoom Harmony, dan after effect dengan software tersebut dapat membantu dalam proses perancangan animasi dalam bentuk 2D, baik dari penciptaan karakter, warna, dan penambahan efek visual lainnya.

Terdapat pula kendala selama proses pengerjaan animasi asal-usul Gunung Pinang ini adalah banyak waktu yang dibutuhkan dalam proses membuat ulang dan mengimprovisasi alur cerita, script, dan storyboard menjadi satu kesatuan sehingga memulai proses pengerjaan animasi menggunakan software menjadi tertunda, sedangkan hal yang seharusnya paling memakan banyak waktu adalah menganimasikan atau menggerakkan karakter pada animasi tersebut. Dan ada pula beberapa hal yang tidak dimengerti mengenai software animasi tertentu yang mengakibatkan waktu terbuang untuk menonton tutorial dari berbagai sumber informasi.

Hasil akhir dari film animasi asal-usul gunung Pinang ini adalah animasi 2D dengan durasi sekitar 8-15 menit dimana setelah menyelesaikan semua animasinya akan satukan dan diselesaikan menggunakan Adobe Premiere pro dan after effect. Dengan demikian animasi pun dapat ditonton dengan nyaman oleh anak-anak dan dapat pula ditayangkan di berbagai media social dan juga objek wisata Gunung Pinang itu sendiri yang berguna sebagai media pengenalan, pembelajaran dan tentunya juga menjadi sarana hiburan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Danandjaja, James. 1994. "Folklor Indonesia *Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*". Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti.
- Gunawan, BB. 2013. "NGANIMASI Bersama Mas Be!". Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Soenyoto, Partono. 2017. "Animasi 2D. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Suwasono, AA. 2016. "PENGANTAR ANIMASI 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional". Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Ollie Jhonston & Frank Thomas. 1995. "*The Illusion of Life: Disney Animation*". New york: Walt Disney production.
- Ibiz Fernandez McGraw-Hill/Osborn, (2002) *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, California

Jurnal

- Kusumah, Azi. 2015. "Perancangan Animasi Cerita Rakyat "Situ Bagendit", abstrak. Tugas Akhir. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Proklamasi, Beni Agustinus. 2015. "Perancangan Motion Comic Cerita Rakyat "Jaka Kendil", abstrak. Tugas Akhir. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Wawancara

- Jaelani, Subhan. Tokoh kesepuhan sekaligus pengelola wisata Gunung Pinang. Wawancara tanggal 21 November 2020, Serang, Banten.

Website

- <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/05/13/nikmati-alam-di-wisata-gunung-pinang-banten>, diakses 24 November 2020, pukul 11:54 WIB.

<https://serangid.id/wisata/2018/07/yuk-berkunjung-ke-gunung-pinang-di-serang.html>, diakses 24 November 2020, pukul 13:05 WIB.

<https://dongengceritarakyat.com/cerita-rakyat-dari-banten-asal-usul-gunung-pinang/>, diakses 24 November 2020, pukul 15:10 WIB.

<https://serangkota.go.id/page/3-sejarah-kotaserang/>, diakses pada 27 November 2020, pukul 20:17 WIB.

