

**PERANCANGAN ANIMASI
LEGENDA IKAN DEWA CIBULAN
KUNINGAN JAWA BARAT**



PERANCANGAN

Oleh:

Fahriza Muhamad Badzlin

NIM 1510161124

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN ANIMASI
LEGENDA IKAN DEWA CIBULAN
KUNINGAN JAWA BARAT**



PERANCANGAN

Fahriza Muhamad Badzlin

NIM 1510161124

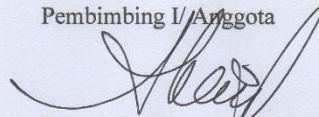
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Sebagai
Salah Satu Syarat Memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Desain Komunikasi Visual

2020

Tugas Akhir Penciptaan/ Perancangan berjudul:

PERANCANGAN ANIMASI LEGENDA IKAN DEWA CIBULAN KUNINGAN JAWA BARAT diajukan oleh Fahriza Muhamad Badzlin, 1510161124, 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 09/01/2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.

NIP 19671116 1199303 1 001/ NIDN 0016116701

Pembimbing II/ Anggota



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

19801125 200812 1 003/ NIDN 0025118007

Cognate/ Anggota



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

19850103 201504 1 001/ NIDN 00030198507

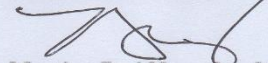
Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/ NIDN 0009097204

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. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002/ NIDN 0002085909

Motto:

“Something knocks you down, you need to learn to get up.”

Danil “Dendi” Ishutin

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini tercipta atas rahmat dan izin Allah SWT. Karya Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung selama ini.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fahriza Muhamad Badzlin

NIM : 1510161124

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir berjudul: **PERANCANGAN ANIMASI LEGENDA IKAN DEWA CIBULAN KUNINGAN JAWA BARAT** 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 2019

Fahriza Muhamad Badzlin

NIM 1510161124

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fahriza Muhamad Badzlin

NIM : 1510161124

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 LEGENDA IKAN DEWA CIBULAN KUNINGAN JAWA BARAT**. 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 2019

Fahriza Muhamad Badzlin

NIM 1510161124

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T., karena berkat nikmat dan perlindungannya yang senantiasa menyertai hingga selesainya Tugas Akhir Perancangan Animasi Legenda Ikan Dewa Cibulan Kuningan Jawa Barat.

Setiap daerah memiliki cerita rakyat ataupun cerita daerah akan keunikannya tersendiri yang salah satunya adalah Legenda Ikan Dewa Cibulan, sering kali cerita-cerita rakyat daerah baik seperti mitos, legenda, dan dongeng diceritakan pada saat masa kanak-kanak, proses menceritakan pun biasa dilakukan hanya dengan sekedar menggunakan lisan saja dan yang terkadang cerita itupun dapat terlupakan dan tidak digemari oleh anak-anak kedepannya. Perancangan ini juga menjadi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir Perancangan ini merupakan penerapan ilmu yang sudah didapat selama masa perkuliahan yang kemudian dituangkan dalam karya dan laporan penulisan.

Tentu pada perancangan tugas akhir ini dapat ditemukan banyak sekali kekurangan serta jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu diharapkan perncangan tugas akhir ini dapat menjadi pembelajaran kedepannya.

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. Suastiwi T., M.Des., 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 Indiria Maharsi, M.Sn., 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 Aditya Utama, S.Sos., M.Sn., 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 2019.
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, Papa, 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 Cibulan, dalam membantu memudahkan proses perancangan dan telah membantu dalam pengumpulan informasi tentang Legenda Ikan Dewa.
12. Seina, Friza, Pus, Sho, dan teman-teman Ghoblo Studio, yang telah membantu menyelesaikan, melengkapi. dan menyempurnakan proses perancangan Tugas Akhir Animasi ini, juga menjadi teman bercengkrama dan bertugas selama masa perkuliahan.
13. Novan, Jonggi, yang telah berjuang bersama dalam masa pengerjaan Tugas Akhir ini dan juga menjadi teman kumpul selama masa perkuliahan.
14. Fajar Ekka Setyawan, sahabat dan teman bercengkrama yang selalu mau menemani dan membantu dalam segala hal, baik kegiatan dalam masa perkuliahan dan di luar masa perkuliahan.
15. Anak-anak “Rumah Nenek 2015”, yang selalu membuka pintunya untuk bermain dan beristirahat.
16. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta, atas pengalaman dan kerja sama selama hampir lima tahun bersama.
17. Seluruh pihak yang telah membantu dan belum dapat disebutkan satu-persatu.

ABSTRAK

PERANCANGAN ANIMASI LEGENDA IKAN DEWA CIBULAN KUNINGAN JAWA BARAT

Oleh: Fahriza Muhamad Badzlin

NIM: 1510161124

Legenda Ikan Dewa Cibulan merupakan sebuah cerita rakyat yang telah menjadi salah satu ikon bagi Kota Kuningan yang tentunya dengan adanya cerita tersebut dapat sekaligus memperkenalkan wisata dan nilai kebudayaan Kota Kuningan. Namun, keberadaan cerita Legenda Ikan Dewa itu sendiri tidak banyak diketahui baik dari masyarakat luar maupun masyarakat Kuningan itu sendiri, yang dimana cerita tentang Legenda Ikan Dewa Cibulan seringkali diceritakan hanya melalui budaya lisan yang dikhawatirkan kedepannya dapat terlupakan dan kurang digemari. Dengan demikian perancangan animasi ini dibuat sebagai sarana bagi generasi muda untuk mulai mengenal wujud dari Legenda Ikan Dewa maupun cerita Legenda Ikan Dewa Cibulan itu sendiri. Seperti pernyataan Swasatha & Irawan (2005: 349) dengan mempromosikan berarti sekaligus memodifikasi tingkah laku, memberi tahu, membujuk, dan mengingatkan konsumen akan produk yang ingin dijual. Melewati perancangan ini, potensi wisata Kota Kuningan pun dapat sekaligus terpromosikan dengan adanya perancangan animasi cerita Legenda Ikan Dewa Cibulan.

Perancangan Animasi Legenda Ikan Dewa Cibulan Kuningan Jawa Barat 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 Legenda Ikan Dewa dan juga sekaligus memperkenalkan potensi wisata bagi kota Kuningan itu sendiri. Animasi Legenda Ikan Dewa menceritakan bagaimana proses terwujudnya ikan dewa dan mengapa bisa terjadi.

Kata kunci: animasi, legenda, ikan dewa, Cibulan, Kuningan

ABSTRACT

THE DESIGN OF THE LEGEND OF DEWA FISH ANIMATION

KUNINGAN WEST JAVA

By: Fahriza Muhamad Badzlin

NIM: 1510161124

The legend of Dewa Fish is a folklore that has become one of the icons of the Kuningan City which of course with the story can also introduce tourism and cultural value of the Kuningan City. But, the existence of the Legend of Dewa Fish story itself is not widely known either from the outside nor Kuningan people itself, which is where the story of the Legend of Dewa Fish is often told only through oral culture which is feared that it can be forgotten and less popular in the future. Thus the design of this animation was created as a means for the younger generation to begin to recognize the form of the Legend of Dewa Fish nor the Legend of the Dewa Fish itself. Like the statement of Swasatha & Irawan (2005: 349) by promoting meaning and at the same time modifying behavior, informing, persuading, and reminding consumers of the product we want to sell. Then, through this design, the tourism potential of Kuningan City can be promoted at the same time with the design of the animated story of the Legend of Dewa Fish.

The design of the of Dewa Fish Kuningan West Java Animation uses 2D (two-dimensional) techniques with storytelling style using narration such as storytelling. It is expected that with the design of this animation can be used as one of the media choices in conveying stories about the Legend of Dewa fish and also at the same time introducing the tourism potential for the city of Kuningan itself. The animation of the Legend of Dewa Fish tells how the process of the dewa fish was realized and why it happened.

Key words: animation, legend, dewa fish, Cibulan, Kuningan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN MOTTO	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan	3
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	14
C. Landasan Teori.....	15
D. Analisis Data	42
E. Kesimpulan Analisis	44
BAB III KONSEP PERANCANGAN	45
A. Konsep Komunikasi	45

B. Konsep Kreatif	45
C. Konsep Media	47
D. Format	49
E. Gaya Visual	49
F. Durasi	49
G. Judul	50
H. Musik	50
I. Sinopsis	50
J. Storyline	51
K. Script	51
BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN VISUALISASI	56
A. Proses Visualisasi	56
B. Desain Karakter	57
C. Desain Enviroment	81
D. Storyboard	87
E. Screenshot Hasil Jadi Animasi	130
F. Logo Judul	141
G. Media Pendukung	143
BAB V PENUTUP	146
A. Kesimpulan	146
B. Saran	147
DAFTAR PUSTAKA	149
LAMPIRAN	151

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Tugu Kuda Kota Kuningan	8
Gb. 2. Ikan Dewa Cibulan atau Ikan Kancra Bodas	10
Gb. 3. Komplek Objek Wisata kolam renang Cibulan.....	12
Gb. 4. <i>Squash & Stretch</i>	18
Gb. 5. Proses gerak <i>Anticipation</i>	19
Gb. 6. Sudut Pandang <i>Staging</i>	20
Gb. 7. <i>Key Position</i> pada teknik <i>Straight Ahead Action</i>	21
Gb. 8. <i>Straight Ahead Action & Pose to Pose Action</i>	21
Gb. 9. <i>Follow Through & Overlapping</i>	22
Gb. 10. <i>Timing & Spacing</i>	23
Gb. 11. <i>Arcs</i>	24
Gb. 12. <i>Secondary Action</i>	25
Gb. 13. <i>Timing</i>	25
Gb. 14. <i>Exaggeration</i>	26
Gb. 15. <i>Solid Drawing</i>	27
Gb. 16. Perbedaan daya tarik dan kepribadian.....	27
Gb. 17. <i>Spacing & guidelines</i> pada pantulan bola	29
Gb. 18. <i>Key Position</i> dalam adegan mendorong	30
Gb. 19. <i>Stop-motion Clay Animation</i>	32
Gb. 20. <i>Clay Animation</i> pada film <i>Spongebob the movie</i>	32
Gb. 21. <i>Animasi 2D</i> pada anime.....	33
Gb. 22. Karakter animasi 2D <i>Cartoon Network</i>	33
Gb. 23. Film animasi 3D “ <i>Wall-e</i> ”.....	34
Gb. 24. Film animasi 3D “ <i>Sausage Party</i> ”	34
Gb. 25. Animasi kartun <i>TinTin</i>	49
Gb. 26. Eksplorasi Gaya Visual	56
Gb. 27. Penyocokan Data Visual karakter si Adik.....	57
Gb. 28. Eksplorasi karakter si Adik	58
Gb. 29. Sketsa & outline karakter si Adik yang terpilih	59
Gb. 30. Atribut karakter si Adik.....	59

Gb. 31. Final desain karakter si Adik.....	60
Gb. 32. Ekspresi waja karakter si Adik.....	60
Gb. 33. Penyocokan Data Visual karakter si Teteh	61
Gb. 34. Eksplorasi karakter si Teteh	62
Gb. 35. Sketsa & outline karakter si Teteh yang terpilih.....	63
Gb. 36. Atribut karakter si Teteh	63
Gb. 37. Final desain karakter si Teteh.....	64
Gb. 38. Ekspresi wajah karakter si Teteh.....	64
Gb. 39. Penyocokan Data Visual karakter Sang Raja.....	65
Gb. 40. Eksplorasi karakter Sang Raja.....	66
Gb. 41. Sketsa & outline karakter Prabu Siliwangi yang terpilih	67
Gb. 42. Atribut karakter Sang Raja.....	67
Gb. 43. Final desain karakter Sang Raja	68
Gb. 44. Ekspresi waja karakter Sang Raja	68
Gb. 45. Penyocokan Data Visual karakter Utusan.....	69
Gb. 46. Eksplorasi karakter Utusan.....	70
Gb. 47. Sketsa & outline karakter Utusan yang terpilih	71
Gb. 48. Atribut karakter Utusan.....	71
Gb. 49. Final desain karakter Utusan	72
Gb. 50. Penyocokan Data Visual karakter Prajurit Raja.....	73
Gb. 51. Eksplorasi karakter Prajurit Raja.....	74
Gb. 52. Sketsa & outline karakter Prajurit Raja yang terpilih	75
Gb. 53. Atribut karakter Prajurit Raja.....	75
Gb. 54. Final desain karakter Prajurit Raja.....	76
Gb. 55. Penyocokan Data Visual karakter Prajurit Pesta.....	77
Gb. 56. Eksplorasi karakter Prajurit Pesta	78
Gb. 57. Sketsa & outline karakter Prajurit Pesta yang terpilih	79
Gb. 58. Atribut karakter Prajurit Pesta.....	79
Gb. 59. Final desain karakter Prajurit Pesta	80
Gb. 60. Data visual suasana Kota Kuningan.....	81
Gb. 61. Desain Enviroment Kota Kuningan 1	81
Gb. 62. Desain Enviroment Kota Kuningan 2	82

Gb. 63. Data Visual Objek Wisata Cibulan	83
Gb. 64. Desain Enviroment Cibulan 1	83
Gb. 65. Desain Enviroment Cibulan 2	84
Gb. 66. Desain Enviroment Cibulan 3	84
Gb. 67. Desain Enviroment Pos Penjagaan 1	85
Gb. 68. Desain Enviroment Pos Penjagaan 2.....	85
Gb. 69. Desain Enviroment Kerajaan 1	86
Gb. 70. Desain Enviroment Kerajaan 2	86
Gb. 71. Font Milonga	141
Gb. 72. Sketsa logo judul	141
Gb. 73. Proses perancangan logo judul 1	141
Gb. 74. Proses perancangan logo judul 2.....	142
Gb. 75. Final Desain logo Judul Legenda Ikan Dewa Cibulan.....	142
Gb. 76. Sketsa & outline desain poster	143
Gb. 77. Hasil akhir poster animasi	143
Gb. 78. Desain kaos	144
Gb. 79. Desain Tote Bag.....	144
Gb. 80. Desain Stiker	145
Gb. 81. <i>Fanpage</i> (Instagram).....	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kuningan Jawa Barat juga dijuluki sebagai “Kota Kuda” dikarenakan beredarnya cerita rakyat mengenai kuda Windu yang kala itu merupakan seekor kuda perang yang terdapat di daerah Kuningan, banyak juga patung-patung kuda yang menghiasi setiap sudut jalan Kota Kuningan sehingga menambah kesan bahwa Kuningan sebagai Kota Kuda. Di Kuningan juga terdapat sebuah gunung tertinggi di Jawa Barat yaitu Gunung Ciremai dengan ketinggian 3076 mdpl, hal ini juga membuat Kuningan cukup populer dikalangan para pendaki. Walaupun demikian sebenarnya Kuningan tidak hanya sekedar tentang Kota Kuda dan gunung tertinggi di Jawa Barat. Terdapat sebuah objek wisata yang cukup ikonik dari Kuningan akan legendanya, yaitu Legenda ikan dewa Cibulan yang terdapat di Objek Wisata Cibulan.

Terdapatnya wujud Ikan Dewa sudah menjadi keunikan bagi Objek Wisata Cibulan itu sendiri, dimana pengunjung dapat berenang bersama ikan segerombolan Ikan Dewa yang dipercayai sebagai ikan keramat bagi penduduk sekitar. Menurut cerita yang beredar di masyarakat konon dulu ikan-ikan ini adalah prajurit-prajurit pada masa pemerintahan Prabu Siliwangi, pada saat itu prajurit-prajurit tersebut tidak disiplin dalam menjalankan perintah dari Prabu Siliwangi dan karena ketidaksiplnannya itupun mereka dikutuk menjadi ikan.

Konon ikan-ikan yang terdapat pada kolam alami Cibulan ini jumlahnya tidak pernah bertambah maupun berkurang, walaupun ketika kolam sedang dikuras ikan-ikan tersebut akan menghilang ke suatu tempat dan akan kembali lagi saat proses pengurasan kolam telah selesai. Terlepas dari benarnya legenda ikan dewa ini sampai sekarang tidak ada masyarakat yang berani mengambil atau mengonsumsi ikan kancra bodas ini, karena siapa saja yang berani mengganggu ikan-ikan ini akan mendapatkan kesialan.

Adanya sebuah legenda rakyat ataupun folklor merupakan sebuah bagian dari kebudayaan yang turun-temurun di masyarakat secara tradisional terutama

dalam bentuk lisan dan isyarat. Adanya folklor yang berkembang di masyarakat juga menjadi sebuah cerminan angan-angan, pendidikan dan juga norma yang berkembang dan dipatuhi di masyarakat. Legenda ikan dewa Cibulan adalah salah satu wujud kebudayaan yang berkembang di masyarakat Kuningan, adanya legenda ikan dewa Cibulan juga menjadi ciri khas yang hanya ada di Kuningan Jawa Barat. Namun sayangnya keberadaan maupun cerita tentang legenda ikan Cibulan hanya sedikit yang mengetahui baik dari masyarakat luar ataupun masyarakat Kuningan itu sendiri, yang dimana seringkali cerita Legenda Ikan Dewa hanya diceritakan melalui budaya lisan, yang dikhawatirkan kedepannya legenda tersebut perlahan akan dilupakan atau bahkan hilang rasa ketertarikan untuk mengetahui tentang cerita rakyat yang ada disekitarnya.

Untuk menghindari dari kemungkinan legenda ikan Cibulan akan dilupakan di masa depan karena semakin berkembangnya teknologi yang membuat generasi muda saat ini lebih tertarik bermain dengan gadget-nya, maka pihak dinas pariwisata kota Kuningan dirasa perlu untuk membuat sebuah media yang mampu menjadi sebuah sarana bagi generasi muda khususnya anak-anak untuk mulai mengenal kembali legenda atau cerita rakyat yang ada disekitarnya, karena keberadaan cerita rakyat Legenda Ikan Dewa Cibulan itu sendiri sudah menjadi salah satu ciri khas yang hanya ada di Kota Kuningan.

Adapun media yang dipilih adalah animasi. Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang *continue* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar kemudian digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda& Adjie, 2011). Animasi mampu menampilkan sebuah visual yang tidak ada di media lain, dan juga anak-anak lebih menyukai jenis film animasi dibanding film-film lainnya. Pemilihan media tersebut dirasa mampu menyampaikan cerita atau legenda ikan Cibulan dengan tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami bagi anak-anak.

Perancangan animasi legenda ikan dewa Cibulan diharapkan dapat lebih mengenalkan potensi wisata di Kuningan Jawa Barat, sekaligus juga

memperkaya identitas budaya kota Kuningan melalui cerita Legenda Ikan Dewa, sehingga Kuningan tidak hanya dikenal sebagai kota kuda dan gunung Ciremai saja.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang animasi Legenda Ikan Dewa Cibulan Kuningan Jawa Barat yang komunikatif dan menarik?

C. Tujuan Perancangan

Untuk memperkenalkan potensi wisata Kota Kuningan dan memperkaya identitas budaya Kota Kuningan melalui animasi Legenda Ikan Dewa Cibulan Kuningan Jawa Barat.

D. Batasan Masalah

Meskipun cerita tentang Legenda Ikan Dewa memiliki berbagai macam versi, namun pada perancangan ini hanya akan menceritakan cerita Legenda Ikan Dewa yang paling sering diketahui, yaitu tentang prajurit yang tidak disiplin yang kemudian terkutuk menjadi ikan. Dengan menggunakan teknik animasi 2D (dua dimensi) akan menampilkan karakter-karakter dan visual lainnya yang akan mendukung dalam berjalannya perancangan animasi Legenda Ikan Dewa Cibulan. 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 berfantasi.

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 banyak mengenal apa yang ada di kota Kuningan Jawa Barat.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional memuat definisi atau istilah-istilah yang digunakan oleh peneliti dalam aktivitas penelitian, agar pembaca dapat memahami konteks definisi tersebut saat ditempatkan dalam penelitian. Definisi operasional secara umum merujuk pada definisi yang dihasilkan oleh pakar maupun peneliti lain untuk digunakan sebagai landasan penelitian.

Adapun istilah-istilah definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah:

1. Perancangan, berasal dari kata rancang yang berarti membuat sesuatu, atau memproses sesuatu.
2. Animasi, “Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut. Agus Suheri (2006: 2).
3. Legenda, menurut KBBI, legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan sejarah.
4. Ikan Dewa Cibulan, merupakan sebuah hewan yang dipercayai oleh masyarakat Kuningan sebagai jelmaan dari prajurit yang membangkang kepada prabu Siliwangi.

5. Kota Kuningan, Kuningan merupakan sebuah kecamatan di Tatar Pasundan Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Dan merupakan ibukota dari Kabupaten Kuningan.

G. Metode Perancangan

Data yang dibutuhkan dalam perancangan ini berupa data yang berkaitan dengan cerita Legenda Ikan Dewa Cibulan, data-data ini dapat diperoleh melalui hasil wawancara yang dilakukan dengan penjaga Objek Wisata Cibulan, dan artikel-artikel di internet yang terkait dengan Legenda Ikan Dewa Cibulan.

Kemudian data yang telah terkumpul berlanjut ke proses perancangan, pada tahap ini data visual diperlukan sebagai referensi dalam pembuatan karakter, enviroentmen, dan properti lainnya. Data visual bisa didapatkan melalui hasil dokumentasi foto kawasan Objek Wisata Cibulan dan gambar dari internet. Dari data visual dan verbal yang terkumpul akan dijadikan acuan dalam perancangan animasi Legenda Ikan Dewa Cibulan 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 analisis 5W+1H yaitu What, Who, Where, When, Why, How.

1. *What*, apa permasalahan yang terdapat pada legenda ikan dewa Cibulan?
2. *Who*, siapa yang menjadi target sasaran dalam perancangan animasi ini?
3. *Where*, dimana hasil perancangan animasi akan di publikasikan?
4. *When*, kapan hasil perancangan animasi akan di publikasikan?
5. *Why*, mengapa perancangan animasi ini perlu dibuat?
6. *How*, bagaimana merancang animasi legenda ikan dewa Cibulan Kuningan Jawa Barat secara komunikatif, menarik dan efektif?

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

I. Sistematika Perancangan

Sistematika penulisan tugas akhir perancangan animasi legenda ikan Cibulan, 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 ikan dewa Cibulan.
5. Bab kelima berupa kesimpulan dan saran.

J. Skematika Perancangan

