

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Perancangan animasi Legenda Ikan Dewa Kuningan Jawa Barat ini dapat dijadikan sarana pendukung untuk menyampaikan sebuah pembelajaran dan nilai-nilai norma dari cerita rakyat kepada anak-anak. Dimana seringkali bercerita hanya dilakukan dengan aktifitas lisan saja, dengan adanya animasi ini bisa dijadikan sebagai pilihan ketika hendak menceritakan tentang Legenda Ikan Dewa, yang dengan demikian pula animasi Legenda Ikan Dewa ini pun dapat dijadikan sebuah media pendukung bagi pihak pariwisata kota Kuningan dalam memperkenalkan dan memperkaya identitas kota Kuningan yang dimana ikan dewa ini pun telah menjadi salah satu keunikan kota Kuningan itu sendiri.

Cerita tentang Legenda Ikan Dewa ini pun sangat beragam dan memiliki banyak versi, seperti adanya kemunculan ikan dewa adalah berasal dari dalam sebuah batok kelapa, adapula cerita kemunculan Ikan Dewa adalah merupakan jelmaan dari seorang putri yang melarikan diri ke sumber mata air Cibulan, dan banyak cerita lainnya mengenai Legenda Ikan Dewa ini, hal ini pun baru diketahui ketika mulai melakukan penelitian dan memulai wawancara ke berbagai pihak yang berkaitan dengan Cibulan. Hal ini dapat pula dijadikan sebagai sumber pembelajaran dan wawasan baru dalam mencari sebuah cerita rakyat khususnya tentang Legenda Ikan Dewa cibulan. Adapun cerita yang ditampilkan pada animasi ini adalah bagaimana sekelompok prajurit Prabu Siliwangi yang tidak disiplin kepada perintah raja yang pada akhirnya mereka dikutuk menjadi ikan Dewa yang dapat dilihat hingga saat ini di Objek Wisata Cibulan itu sendiri.

Perancangan animasi ini sendiri dibutuhkan proses yang panjang seperti saat proses pengumpulan data, penentuan warna dan karakter, suasana latar tempat, dan berbagai hal lainnya. Perancangan animasi ini dimulai dengan membuat storyline cerita yang dimana cerita dari Legenda Ikan Dewa itu sendiri sangatlah singkat dan samar, maka cerita pun perlu di improvisasi kembali agar dapat dijadikan sebuah animasi yang dapat ditonton. Setelah menentukan

storyline maka dilanjut dengan pembuatan script yang berisi dialog, adegan, kejadian, dan aksi dari setiap karakter dan latar tempat. Dengan adanya sebuah script seluruh dialog dan cerita dari Legenda Ikan Dewa mulai dapat terbayang dan dilanjutkan dengan membuat storyboard. Storyboard pun dirancang sebagai kunci dari 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 semua proses tersebut maka mulailah dibuat animasi nya menggunakan software ToonBoom Harmony, dengan software ini sangatlah membantu dalam proses perancangan animasi Legenda Ikan Dewa sebagai animasi 2D, baik dari pewarnaan, dan pemberian efek.

Adapun kendala selama proses pengerjaan adalah dimana masih awamnya dalam pembuatan animasi sehingga banyak sekali hal-hal yang terhenti untuk mencari video tutorial terlebih dahulu ketika mengerjakan animasi. Dan dibutuhkan pula bantuan dalam proses pewarnaan karena jika hanya dilakukan semuanya sendiri perancangan pun akan berlangsung sangat lama dan menyita banyak waktu.

Hasil akhir dari film animasi Legenda Ikan Dewa ini adalah animasi 2D dengan durasi berkisar yang 4-6 menit dimana setelah menyelesaikan semua animasinya akan difinishing menggunakan Adobe Premiere dalam menyusun baik animasi, suara, dan efek-efek lainnya. Dengan demikian animasi pun sudah dapat di tonton oleh anak-anak dan dapat pula ditayangkan di Objek Wisata Cibulan itu sendiri sebagai media pengenalan tentang ikan dewa.

## B. Saran

Dalam proses perancangan tugas akhir animasi Legenda Ikan Dewa ini, maka adapun saran yang bermanfaat dapat dijadikan sebagai acuan dalam perancangan animasi lainnya.

1. Perancangan animasi dibutuhkan proses dan waktu yang panjang, sehingga diperlukan perencanaan dan persiapan diri baik dalam hal pra produksi,

produksi, hingga pasca produksi sehingga hasil karya pun mendapatkan hasil yang optimal.

2. Perlunya dibuat tim dalam membantu proses perancangan animasi, hal ini sangat membantu memangkas waktu kerja sehingga hal yang lain pun dapat dikerjakan secara optimal pula.
3. Untuk selalu bersabar dan berfikir positif karena animasi membutuhkan waktu dan proses yang lama, dan untuk merefreshingkan diri sesekali selama proses pengerjaan dimana akan selalu bermunculan pemikiran-pemikiran negatif saat pengerjaan.
4. Pelajari terlebih dahulu dan kuasai baik software maupun materi perancangan sebelum melakukan perancangan. Hal ini akan sangat membantu dan mempercepat pengerjaan perancangan.
5. Kumpulkan data dan referensi seoptimal mungkin yang memungkinkan akan dipakai dalam pembuatan animasi.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Danandjaja, James. 2007. "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.
- Kasmir. 2005. "Pemasaran Bank". Jakarta: Prenada Media.
- Saladin, Djaslim. 1991. "Unsur-Unsur Inti Pemasaran Dan Manajemen Pemasaran". Bandung: Mandar Maju.
- Suheri, Agus. 2006. "Animasi Multimedia Pembelajaran Jurnal Media Teknologi Vol. 2 No.1". Cianjur: Universitas Suryakencana.
- Suwasono, AA. 2016. "PENGANTAR ANIMASI 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional". Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Swasatha, Basu & Irawan. 2005. "Manajemen Pemasaran Modern". Yogyakarta: Liberty Yogyakarta.
- Tjiptono, Fandy. 2001. "Strategi Pemasaran, edisi ke-2". Yogyakarta: Andi.

### Jurnal

- Adinda & Adjie. 2011. "Film Animasi 2D berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul Postman Story", 6. Tugas Akhir. Surabaya: Stikom.
- Gumilar, Gugun. 2016. "Fenomena Ikan Dewa di Kolam Renang Cibulan Studi Fenomenologi mengenai Ikan Dewa di Kolam Renang Cibulan Kota Kuningan", abstrak. Tugas Akhir. Bandung: Universitas Pasundan.
- Kusumah, Azi. 2015. "Perancangan Animasi Cerita Rakyat "Situ Bagendit", abstrak. Tugas Akhir. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

### Wawancara

- Hartono. Kaur Umum Desa Manis Kidul. Wawancara tanggal 21 Maret 2019, Kuningan, Jawa Barat.
- Kang Udin (58). Petugas Objek Wisata Cibulan. Wawancara tanggal 19 April 2019, Kuningan, Jawa Barat.

**Website**

<https://budaya-indonesia.org/Sejarah-Kuda-Kuningan>. Diakses 01 April 2019.

<http://bappeda.kuningankab.go.id/kuningan/sejarah-kuningan.html>. Diakses 15 Januari 2020.

<https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi>. Diakses 4 April 2019.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Kuningan,\\_Kuningan](https://id.wikipedia.org/wiki/Kuningan,_Kuningan). Diakses 10 Maret 2019.

<https://kbbi.web.id/legenda>. Diakses 10 Maret 2019.

<http://tngciremai.com/2014/02/cerita-ikan-dewa/>. Diakses 25 Maret 2019.

<https://travel.kompas.com/read/2014/01/28/1001476/.Ikan.Dewa.dari.Ciremai>. Diakses 26 Maret 2019.

<https://www.rangkumanpustaka.com/2017/04/animasi-menurut-ahli-serta-pengertian-jenis.html>. Diakses 10 Maret 2019.