

JURNAL TUGAS AKHIR

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



PERANCANGAN

Fahriza Muhamad Badzlin

NIM 1510161124

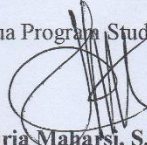
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Sebagai
Salah Satu Syarat Memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Desain Komunikasi Visual

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.

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota



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

NIP 19720909 200812 1 001/ NIDN 0009097204

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

A. PENDAHULUAN

1. 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 ketidaksiplinanannya 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.

2. Rumusan Masalah

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

3. Tujuan Perancangan

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

4. 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.

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 banyak mengenal apa yang ada di kota Kuningan Jawa Barat.

6. 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.

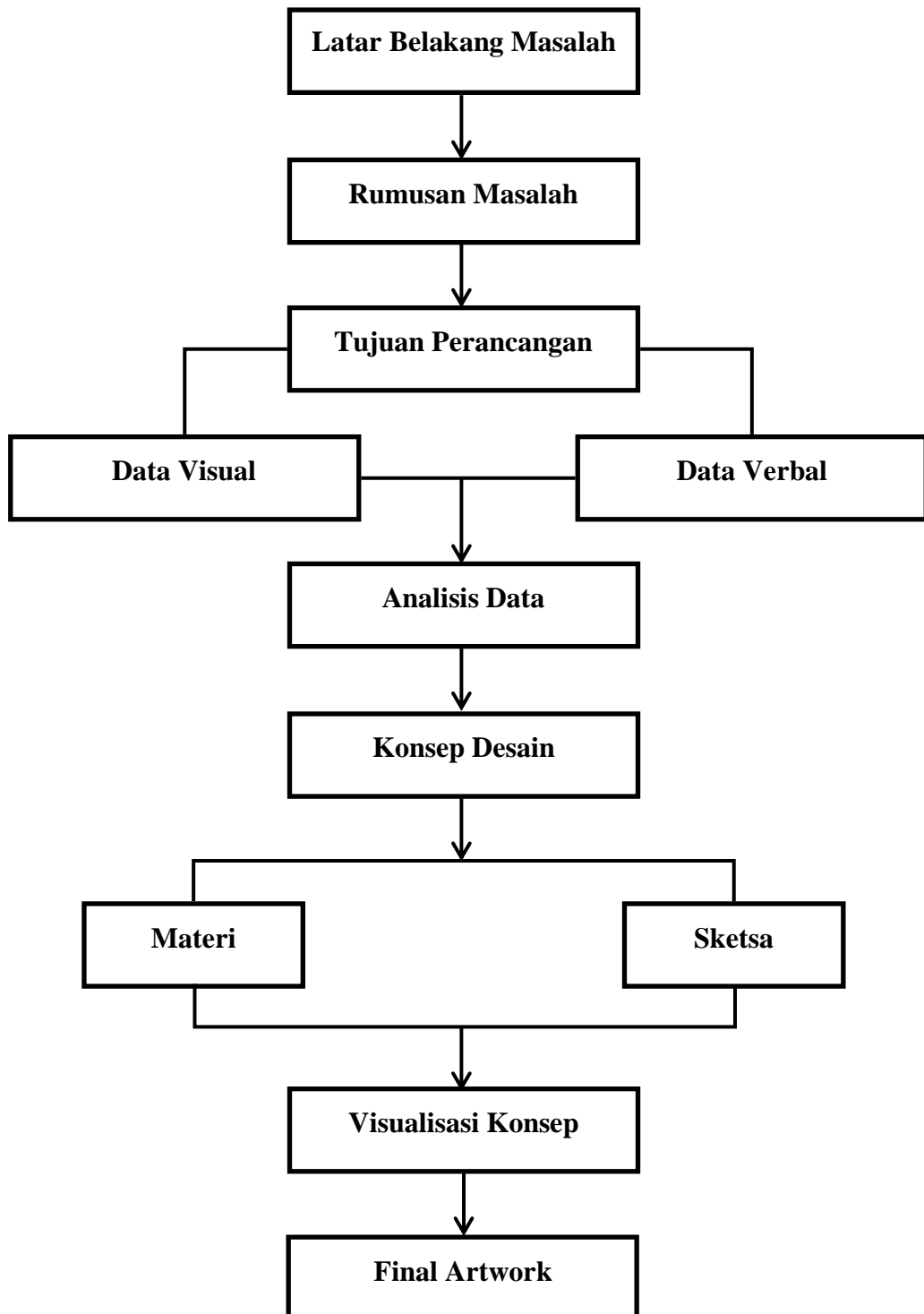
7. Metode analisis data

Data yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis menggunakan analisis 5W+1H yaitu What, Who, Where, When, Why, How.

- a. *What*, apa permasalahan yang terdapat pada legenda ikan dewa Cibulan?
- b. *Who*, siapa yang menjadi target sasaran dalam perancangan animasi ini?
- c. *Where*, dimana hasil perancangan animasi akan di publikasikan?
- d. *When*, kapan hasil perancangan animasi akan di publikasikan?
- e. *Why*, mengapa perancangan animasi ini perlu dibuat?
- f. *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.

8. Skematika Perancangan



B. KONSEP PERANCANGAN

1. Konsep Komunikasi

- a. Tujuan Komunikasi
 - 1) Memperkenalkan Legenda Ikan Dewa Cibulan kepada masyarakat luas sehingga kota Kuningan, Jawa Barat tidak hanya dikenal dengan sebutan kota kuda dan gunung Ciremainya saja.
 - 2) Menyampaikan pesan-pesan dan nilai yang terkandung dari cerita Legenda Ikan Dewa Cibulan.
- b. Strategi Komunikasi
 - 1) Meskipun cerita dalam animasi ini merupakan wilayah kerajaan sunda Prabu Siliwangi, namun percakapan yang ditampilkan akan menggunakan bahasa Indonesia yang dimaksud agar dapat dinikmati dan dimengerti oleh masyarakat luas.
 - 2) Pesan yang disampaikan berupa norma, nilai-nilai budaya, folklor, mitos yang terkandung, dan cerita tentang legenda ikan dewa yang kemudian dianimasikan dengan teknik animasi 2D (dua dimensi) dengan bercerita dengan narasi seperti cerita-cerita dongeng.

2. Konsep Kreatif

- a. Target Audience
 - 1) Sasaran Primer
 - a) Aspek Demografis

Secara demografis target audience dari perancangan ini adalah anak dengan rentan usia 6-12 tahun, 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 para orang tua anak sehingga bisa mengajak anak-anaknya mengenali Legenda Ikan Dewa 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 Legenda Ikan Dewa Cibulan adalah untuk menimbulkan rasa keingin tahun akan wujud asli dari Ikan Dewa maupun tentang cerita Legenda Ikan Dewa Cibulan itu sendiri, selain itu dengan menceritakan sifat buruk dari ketidakdisiplinan para prajurit yang dikutuk menjadi ikan dapat memberikan sebuah pelajaran bagi target audience yang merupakan anak-anak bahwa melakukan hal yang buruk akan ada ganjarannya.

c. Strategi Kreatif

Pada perancangan ini pendekatan visual akan dilakukan dalam bentuk animasi 2D yang dikemas dengan alur cerita yang runtut 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 bagaimana kegiatan harian warga Kuningan sampai cerita tentang Legenda Ikan Dewa Cibulan akan diceritakan dengan paduan visual (animasi) dan verbal (narasi) seperti mendongeng.

Mengingat target audience utama dari perancangan ini adalah anak-anak, maka pemvisualan 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. Mengingat cerita legenda ikan dewa merupakan prajurit yang dikutuk menjadi ikan, maka pemilihan warna akan menggunakan tone-tone warna cerah namun tetap menyesuaikan latar tempat dan kejadian dan penggambaran ketika prajurit-prajurit tersebut menjadi ikan akan dibuat sedemikian rupa agar tidak terkesan terlalu horor dan suram dikarenakan target audience adalah anak-anak. 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 sticker. 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*, *Instagram* dan *Youtube*. Pendistribusian karya secara ditempat dapat dilakukan dengan menambahkan kode QR ke setiap merchandise seperti Kaos, Tote Bag, dan stiker yang akan diberikan, sehingga nantinya pengunjung yg membawa pulang merchandise tersebut dapat men-scan kode QR yang berisikan link menuju video animasi 2D Legenda Ikan Dewa 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 Cibulan, sehingga nantinya orang yang mendapat kaos dan tote bag tersebut akan mengingat cerita animasi Legenda Ikan Dewa dan dirinya pernah mengunjungi tempat unik tersebut.

c) Stiker

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

d) *Fanpage* (akun media sosial)

Adanya sebuah *Fanpage* akan memudahkan masyarakat untuk mencari informasi terkait dengan animasi Legenda Ikan Dewa Cibulan, dan juga informasi seputar Ikan Dewa itu sendiri.

4. Format

Karya animasi ini akan berwujud video dengan format MP4 (Full HD) dengan frame size 1920×920 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 pada masa kerajaan 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 serial animasi kartun TinTin, dimana pada kartun ini penggambaran karakter terlihat simple dan tidak banyak menggunakan *shading* yang tentunya style gambar seperti ini akan memudahkan proses perancangan animasi Legenda Ikan Dewa Cibulan. Nantinya style gambar dari animasi Tintin akan dipadukan dengan style gambar milik pribadi.

6. Durasi

Durasi karya animasi ini berkisar 4-5 menit atau kurang dari 10 menit. Panjang durasi tersebut dirasa sudah sangat cukup untuk menceritakan keseluruhan isi pesan dari cerita Legenda Ikan Dewa Cibulan.

7. Judul

Judul dari karya animasi ini adalah Legenda Ikan Dewa Cibulan. Dipilihnya kata legenda karena mengikuti dengan cerita rakyat yang sudah dari dulu diketahui atau diceritakan oleh masyarakat Kuningan Jawa Barat melalui budaya lisan yaitu “Legenda Ikan Dewa”, sehingga audience akan memiliki bayangan akan legenda seperti apa yang akan diceritakan. Kemudian di akhir kalimat judul ditambahkan kata Cibulan sebagai penanda bahwa tempat kejadian tentang Legenda Ikan Dewa berada di Cibulan (Objek Wisata Cibulan), Kuningan, Jawa Barat.

8. Musik (*Soundtrack, Audio*)

Musik yang digunakan dalam perancangan ini adalah musik-musik yang terkesan budaya khas sunda seperti lantunan angklung dan seruling dan juga musik-musik pada zaman kerajaan, yang tentunya musik-musik akan disesuaikan sesuai dengan adegan dan latar tempat kejadian.

9. Sinopsis

Pekerjaan sehari-hari mayoritas masyarakat Kuningan adalah bertani, berdagang, dan berkebun. Terdapat banyak kuda (delman) yang digunakan sebagai kendaraan dalam aktifitas sehari-hari masyarakat Kuningan, yang menjadikan Kuningan sering disebut-sebut sebagai Kota Kuda. Terdapat sebuah legenda di Kuningan mengenai para prajurit Prabu Siliwangi, konon prajurit-prajurit tersebut telah membangkang dan tidak disiplin dalam menjalankan titah raja Prabu Siliwangi, sehingga membuat sang raja pun murka. Prajurit-prajurit itu pun dikutuk menjadi ikan oleh Prabu Siliwangi agar menjadi pelajaran bagi prajurit lainnya yang tidak mau patuh kepada perintah pemimpin. Ikan-ikan tersebut sampai sekarang masih hidup dan dikeramatkan oleh warga sekitar.

10. Storyline

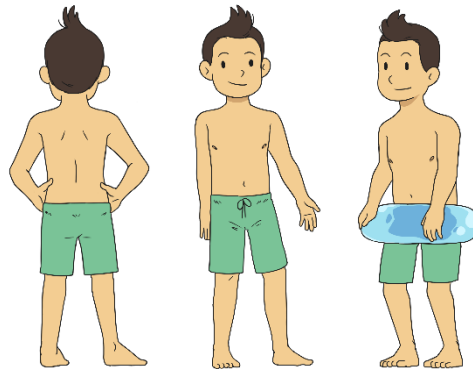
Storyline pada cerita Legenda Ikan Dewa Cibulan akan dibagi per sequence untuk memudahkan dalam menyampaikan keseluruhan isi cerita Legenda Ikan Dewa Cibulan.

Sequence 1	Opening
	- Memperlihatkan suasana Kota Kuningan dan Objek Wisata Cibulan
Sequence 2	Objek Wisata Cibulan
	- Menceritakan 2 orang kakak dan adik sedang berkunjung dan penasaran dengan ikan yang dilihat oleh si adik.
Sequence 3	Hutan-malam hari
	- Menceritakan tentang bagaimana para prajurit tidak disiplin dalam menjalankan tugas-tugasnya.
Sequence 4	Sebuah kerajaan
	- Menceritakan kegelisahan Sang Raja karena tidak mendapatkan kabar dari para prajuritnya yang bertugas di pos penjagaan.
Sequence 5	Hutan-pagi hari
	- Menceritakan tentang terkutuknya para prajurit yang berada di pos penjagaan setelah raja tahu kalau mereka tidak disiplin dalam menjalankan tugasnya.
Sequence 6	Objek Wisata Cibulan-Ending

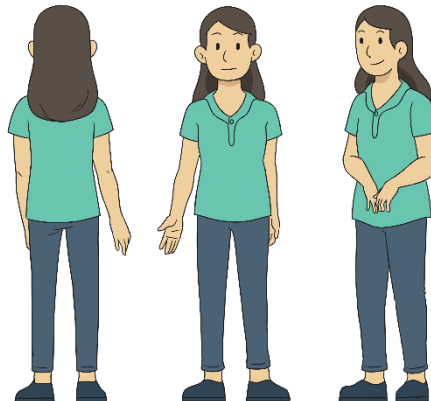
- Menceritakan respon si adik setelah mendengar cerita tentang Legenda Ikan Dewa, dan bersama kakaknya mereka pun pergi meninggalkan Cibulan.	
Sequence 7	Ending
- Credits.	

C. HASIL JADI

1. Desain karakter



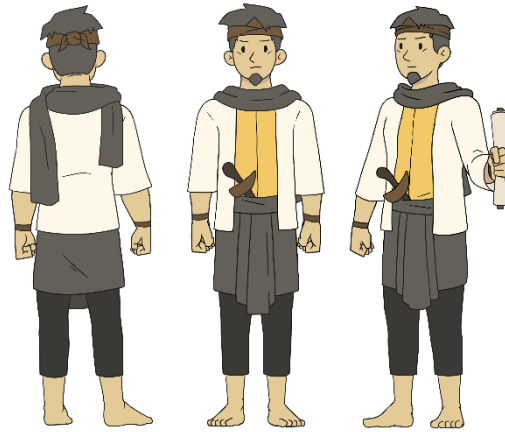
Gb. 1. Karakter si Adik



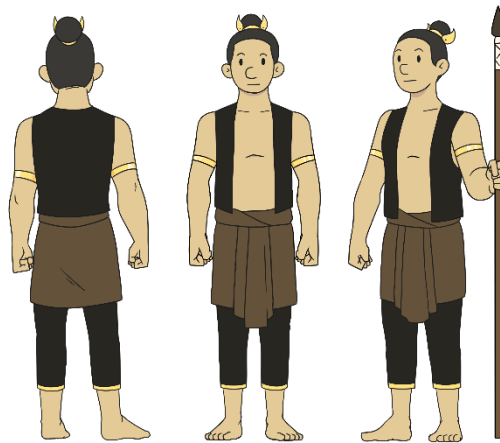
Gb. 2. Karakter si Tete



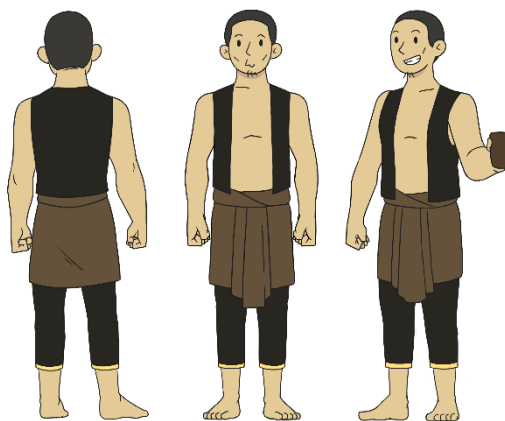
Gb. 3. Karakter Sang Raja



Gb. 4. Karakter Utusan

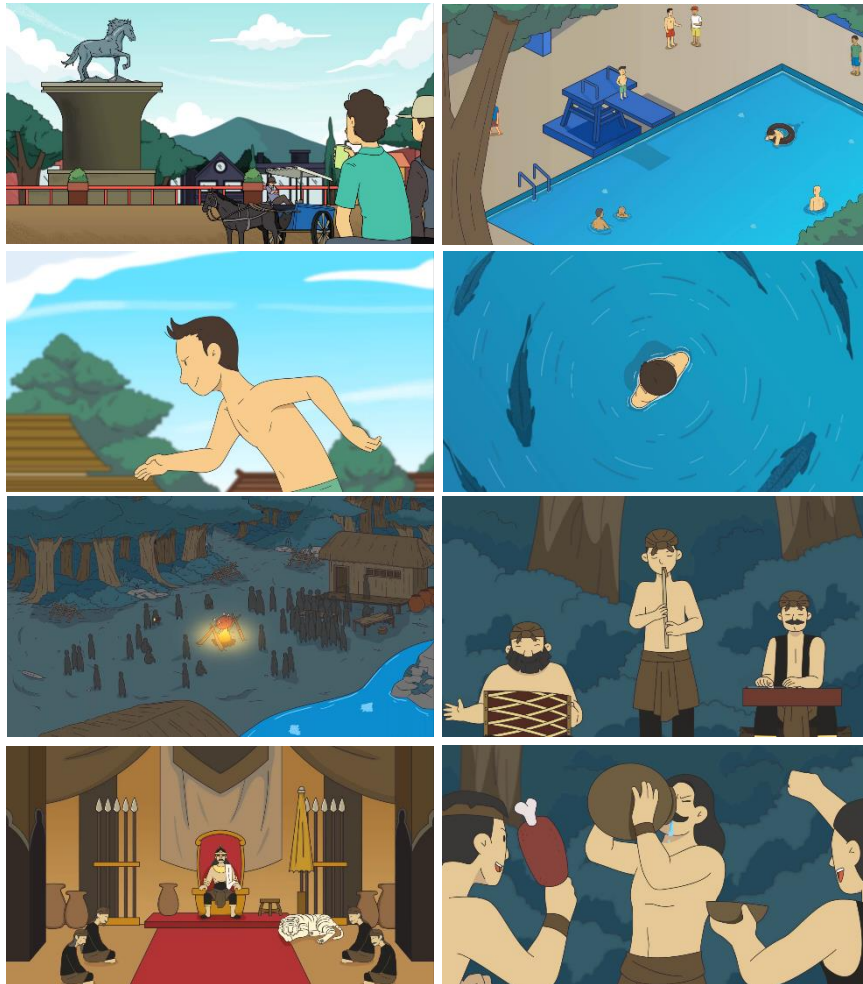


Gb. 5. Karakter Prajurit Raja



Gb. 6. Karakter Prajurit Pesta

2. Screenshot Final Animasi



Gb. 7. Screenshot Final Animasi

D. PENUTUP

1. 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.

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. 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.