

**PERANCANGAN *STORYBOARD* ANIMASI 2D "HONG"
UNTUK MENGENALKAN NILAI-NILAI DALAM
PERMAINAN TRADISIONAL *UCING SUMPUT***

**DESIGNING A *STORYBOARD* OF "HONG" 2D ANIMATION
TO INTRODUCE THE VALUES IN
UCING SUMPUT TRADITIONAL GAME**

Nabila Zulfa¹, Aris Rahmansyah, S.Sn., M.Ds.²

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu, Bandung 40257 Indonesia
nabil.nabilazulfa@gmail.com¹, arisrahmansyah@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak

Permainan *ucing sumput* merupakan permainan tradisional Sunda yang pada umumnya dikenal sebagai permainan petak umpat. Hal yang membedakan *ucing sumput* dengan petak umpat yang lain adalah nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yang mengajarkan ajaran yang sesuai dengan prinsip hidup Sunda. Namun, sangat disayangkan karena sebagian besar pemain terutama anak-anak banyak yang tidak mengetahui hal tersebut. Nilai dalam permainan *ucing sumput* ini perlu dikenalkan kembali ke masyarakat dengan menggunakan media animasi 2D. Agar informasi dapat tersampaikan melalui animasi 2D dengan baik, maka perancangan *storyboard* yang sesuai cerita yang mengandung nilai-nilai tersebut juga diperlukan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka, wawancara, observasi secara langsung. Kemudian data tersebut dianalisis dan terciptanya konsep cerita yang telah berdasarkan data dan kemudian diterapkan dalam perancangan *storyboard* animasi 2D yang pada akhirnya akan dijadikan landasan pengerjaan animasi 2D berjudul "Hong".

Kata kunci: Permainan *ucing sumput*, prinsip hidup Sunda, *storyboard*, animasi 2D.

Abstract

Ucing sumput is a traditional Sundanese game which is commonly known as hide and seek. What distinguishes ucing sumput from other hide and seek is the values contained therein which teaches the teachings that are in accordance with Sundanese principles of life. However, it is unfortunate because most of the players, especially children, do not know much about it. The values in this game of ucing sumput needs to be introduced back to the community using 2D animation as the media. For that information to be properly conveyed through 2D animation, designing a storyboards that fit the stories that contain these values is also required. The data was collected by literature reviews, interviews, and direct observations. The data that has been collected is analyzed and then created a concept of the story that will be applied in the storyboard "Hong".

Keywords: *Ucing sumput* traditional game, Sundanese principles of life, *storyboard*, 2D animation.

1. Pendahuluan

Permainan *ucing sumput* merupakan permainan tradisional Sunda yang pada umumnya lebih dikenal dengan istilah petak umpat. Hal yang membedakan permainan *ucing sumput* dengan permainan petak umpat dari daerah lain adalah nilai yang terkandung di dalamnya yang sesuai dengan prinsip hidup sunda.

Namun sangat disayangkan sebagian pemain tidak mengetahui nilai-nilai tersebut karena sebagian besar anak hanya sebatas bermain saja tanpa mengetahui nilai yang dikandung dalam permainan *ucing sumput* tersebut. Oleh karena itu, nilai-nilai yang dikandung dalam permainan *ucing sumput* ini perlu disosialisasikan kepada masyarakat dengan khalayak utamanya adalah anak-anak.

Media yang digunakan untuk mengenalkan nilai-nilai ini adalah animasi 2D, sedangkan arget khalayak utama dari animasi 2D ini adalah anak-anak usia 6-12 tahun, karena usia tersebut merupakan usia optimal untuk membentuk karakter anak yang sudah dapat memahami dan menikmati animasi 2D. Informasi yang berbentuk audio-visual ini dapat diolah menjadi suatu hiburan yang menarik sekaligus berperan sebagai media belajar yang aksesnya mudah dijangkau oleh khalayak sasar serta dinikmati oleh anak-anak.

Secara umum proses pembuatan animasi mencakup tiga tahapan, yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pembuatan *storyboard* yang termasuk ke dalam tahap pra produksi memiliki peran penting dalam memvisualisasikan naskah cerita. Proses pembuatan *storyboard* itu sendiri terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu *thumbnail*, *rough pass*, dan *clean up*. Hal-hal tersebut perlu dipahami agar informasi dapat tersampaikan secara efektif dan menarik.

2. Landasan Pemikiran

2.1 Prinsip Hidup Sunda

Rosidi (dalam Julia, 2018) melalui proyek *Sundanologi* mengelompokan pandangan hidup orang Sunda menjadi beberapa kategori, yang membahas tentang pandangan hidup orang Sunda dengan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pandangan hidup manusia dengan Tuhan, masyarakat Sunda percaya bahwa semua yang manusia miliki seperti kesehatan dan rezeki berasal dari Tuhan dan akan kembali kepada Tuhan jika sudah waktunya.
2. Pandangan hidup manusia dalam masyarakat, merumuskan bahwa orang Sunda lebih mengutamakan kepentingan bersama dan kerja sama.
3. Pandangan hidup tentang manusia dengan alam, merumuskan bahwa alam akan memberikan manfaat jika kelestariannya dijaga oleh manusia.

2.2 Ucing Sumput

Ucing sumput merupakan permainan tradisional Sunda yang umumnya dikenal dengan petak umpat. *Ucing sumput* terdiri dari dua suku kata, yaitu *ucing* yang artinya kucing dan *sumput* yang artinya sembunyi. Menurut Zaini Alif dalam acara Kongres Kebudayaan Indonesia tahun 2018, permainan *ucing sumput* memiliki nilai religius karena melalui permainan ini anak-anak dapat mengenal Tuhan secara tidak langsung. Kalimat *hompimpah* yang digunakan pada awal permainan merupakan gabungan dari beberapa kata yaitu *Hom* (Tuhan), *pimpah* (berkumpul atau secara bersama), *alaih* (kembali ke *Hom*).

2.3 Storyboard

Winder (2011:205-216) menjelaskan bahwa proses pembuatan *storyboard* biasanya dibagi menjadi tiga tahap, yaitu *thumbnail*, *rough pass*, dan *clean up*. Pada tahap *thumbnail*, *storyboard artist* menerjemahkan naskah ke bentuk visual dengan sketsa kecil dan dibuat secara cepat (Selby, 2013:76). Tahap *rough pass* merupakan gambar *thumbnail* yang telah direvisi dan digambarkan lebih rapih agar dapat memvisualisasikan detail dari aksi, karakter, dan lingkungan yang lebih jelas. Tahap terakhir dalam sistem tiga tahap adalah *clean-up storyboard* yang merupakan penyajian gambar *rough pass* yang sudah dibersihkan dan lebih terlihat jelas detailnya, seperti pencahayaan diperlihatkan dengan jelas. (Winder, 2011:209-213).

2.4 Media Edutainment

Edutainment merupakan gabungan dari kata *education* (edukasi) dan *entertainment* (hiburan) yang dapat menjadikannya sebuah media pembelajaran alternatif yang menggabungkan edukasi dengan menggunakan cara yang menyenangkan dengan didukung oleh alat multimedia. Media *edutainment* ini memiliki kemampuan untuk menumbuhkan imajinasi dan kreatifitas, serta dapat digunakan untuk membantu anak memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan informatif (Andarini, Swasty, Hidayat, 2016:5).

2.5 Visual Communication

Muller dalam Maulina menyatakan bahwa komunikasi visual berfungsi untuk mendistribusikan makna sosial, budaya, ekonomi, dan politik kontemporer (Maulina, 2017).

2.6 Warna dan Makna

Dalam bidang grafis warna memiliki peranan yang penting. Penggunaan warna yang menonjol dapat mengarahkan perhatian penonton untuk memberikan informasi

tertentu. Selain untuk sebagai elemen dekoratif, warna juga mengandung makna pesan tertentu yang membedakan pesan satu dengan pesan yang lain (Calori dalam Swasty, 2019:37).

3. Data dan Analisis Data

Setelah pengumpulan data serta analisis data mengenai permainan *ucing sumput*, terdapat hasil berupa nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yang diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Aspek Religius

- Merupakan gambaran hidup seorang manusia di dunia
- Mengenal Tuhan secara tidak langsung melalui *hompimpah* bahwa makhluk hidup berasal dari Tuhan, dan akan kembali bertemu dengan Tuhan.
- Kata “Hong” dalam permainan yang dapat diartikan ‘bertemu’ dengan Tuhan.

b. Aspek Kompetensi Sosial berupa penyelesaian masalah, pengendalian diri, menumbuhkan empati, dan kerja sama pada anak.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Cerita akan berisi pesan yang menyampaikan bahwa kematian bukanlah hal yang menyeramkan, karena pada dasarnya semua makhluk yang hidup pasti akan kembali lagi kepada Sang Pencipta, serta tentang kepedulian anak terhadap sesama temannya agar mementingkan kerja sama.

4.2 Konsep Kreatif

Animasi yang diberi judul “Hong” yang bergenre *slice of life*, drama, dan fantasi ini akan dibawakan oleh tiga tokoh utama yaitu Djaka, Dillah, dan sang Maung. Djaka dan Dillah akan melawan sang Maung dalam permainan *ucing sumput*, jika mereka berhasil menang maka mereka diizinkan untuk kembali ke dunia manusia. Namun jika gagal, maka yang kalah harus menerima konsekuensi untuk ‘bertemu’ sang Pencipta.

4.3 Konsep Media

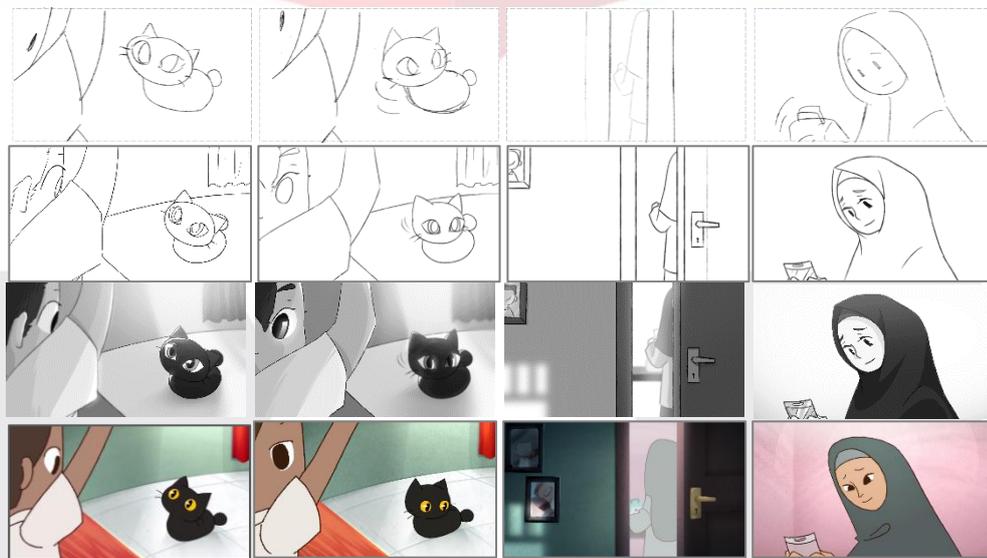
Perancangan *storyboard* menggunakan media manual dan digital. Manual menggunakan kertas dan pensil untuk menuangkan ide dan visualisasi awal dari naskah, kemudian didigitalisasi agar mendapatkan gambar yang lebih detail dan bersih. Sedangkan media yang digunakan untuk publikasi animasinya adalah *youtube* karena mudah diakses oleh khalayak yang luas bahkan bagi anak-anak sekalipun.

4.4 Konsep Visual

Penyajian gambar untuk menyampaikan cerita yang sesuai dengan suasana dipengaruhi oleh penyajian komposisi karya, jarak kamera, sudut pengambilan gambar, dan pergerakan kamera. Sebagai contoh penggunaan *high angle* dan *low angle* untuk menunjukkan karakter yang tertekan dan karakter yang menekan.

4.5 Hasil Perancangan

Berikut ini adalah proses dari masing-masing tahapan mulai dari *thumbnail*, *rough pass* dan terakhir *clean up* serta tangkapan layar dari hasil animasi 2D “Hong” bagian *sequence 1 – scene – 1 shot 5-7*.



Gambar 1. Proses Perancangan *Storyboard*

5. Kesimpulan

Bagi masyarakat Sunda permainan tradisional merupakan salah satu cara menyampaikan pelajaran serta nilai-nilai yang sesuai dengan prinsip hidup Sunda. Permainan *ucing sumput* salah satunya yang di dalamnya mengajarkan tentang hubungan manusia sebagai makhluk dari Tuhan yang maha Esa. Permainan *ucing sumput* berfilosofi bahwa dunia ini hanyalah sebuah permainan, yang mana manusia sebagai pemain menentukan nasibnya dalam permainan ini. Nilai-nilai inilah yang kemudian dijadikan sebagai konsep pesan dalam perancangan *storyboard* animasi 2D yang berjudul “Hong” ini. Selain itu, *storyboard* ini di dalamnya memiliki proses bermain *ucing sumput*, memiliki unsur kepercayaan masyarakat sekitar terhadap makhluk halus atau yang bersifat ghaib, dan cara pandang masyarakat tempat penelitian dilakukan terhadap permainan *ucing sumput* itu sendiri.

6. Daftar Pustaka

(Sumber Buku)

- [1] Julia. 2018. *Orientasi Estetik Gaya Piringan Kacapi Indung dalam Kesenian Tembang Sunda Cianjuran di Jawa Barat*. UPI Sumedang Press: Sumedang.
- [2] Selby, Ander. 2013. *Animation*. Laurence King Publishing: London.
- [3] Winder, Catherine. Dowlatabadi, Zahara. 2011. *Producing Animation*. Elsevier Inc: London.

(Sumber Artikel)

- [1] Andarini, H. D., Swasty, W., & Hidayat, D. (2016). Designing the interactive multimedia learning for elementary students grade 1 st –3 rd : A case of plants (Natural Science subject). In 2016 4th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT) (pp. 1–5).
- [2] G Aripahara, R Maulina, The Visual Strategic of Government Warning System with Public Services Advertisement at Cigarette Packaging in Indonesia - Journal of Engineering and Applied Sciences, 2017
- [3] Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol 03. No 01 (2017).

(Sumber Lain)

- [1] Budaya Saya. *DEBAT PUBLIK Pengembangan Permainan Rakyat* [Daring] Tersedia di: <https://www.youtube.com/watch?v=Wpv1DhBL4pQ> [Diakses 20 Oktober 2019].