

PERANCANGAN STORYBOARD ANIMASI 2D PEMBARUAN CERITA LEGENDA TELAGA WARNA UNTUK REMAJA SEBAGAI UPAYA PRESERVASI BUDAYA JAWA BARAT

*Designing A 2d Animation Storyboard: Updating The Legend Of Telaga Warna
For Teens As An Effort To Preserve West Java Culture*

Muhamad Difa Maulana¹, Rully Sumarlin², Riky Taufik Afif³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
mdifamaulana@student.telkomuniversity.ac.id¹, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id²,
rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Telaga warna merupakan suatu tempat wisata di wilayah Jawa Barat, tempat ini memiliki kenampakan alam yang sangat indah. Selain pemandangan alam yang indah telaga warna memiliki keunikan tersendiri, yaitu airnya yang bisa berubah warna sesuai dengan suasana di lingkungan sekitar telaga. Disamping keunikannya tersebut telaga warna menyimpan cerita legenda yang masih sangat sedikit diketahui, terutama remaja di daerah bandung. Karena hal ini pula penulis melakukan perancangan storyboard sebagai usaha preservasi cerita legenda telaga warna. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan animasi berdasarkan legenda telaga warna puncak bogor, melalui perancangan storyboard dan cerita yang disesuaikan pada kalangan remaja bandung pada rentang usia 13 – 18 tahun yang menyukai animasi. Proses perancangan melibatkan wawancara kepada remaja dengan rentang usia 13 – 18 tahun, yang menyukai animasi dalam event cosplay, baik peserta maupun pengunjung. Penggambaran storyboard yang menggunakan referensi dari tiga karya sejenis, yang memiliki target penonton remaja. Melalui hasil dari wawancara tersebut dan juga penggabungan referensi yang digunakan dari tiga karya sejenis diperoleh hal-hal yang perlu diperhatikan mengenai perancangan cerita yang menarik bagi remaja, Hasilnya merupakan storyboard yang menggambarkan cerita legenda mengenai telaga warna yang disesuaikan dengan remaja. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan cara pengumpulan data menggunakan wawancara, studi dokumen, studi Pustaka, dan juga observasi. Melalui perancangan storyboard ini penulis bermaksud untuk menarik minat remaja bandung pada rentang usia 13 – 18 tahun, dengan mengadaptasikan cerita legenda telaga warna menjadi animasi yang cocok dengan remaja, melalui perancangan storyboard.

Kata Kunci : Telaga Warna, destinasi turis. Wisata Jawa Barat

Abstract: *Telaga Warna is a tourist destination in West Java, known for its stunning natural scenery. In addition to its beautiful landscape, Telaga Warna has a unique feature: its water can change color according to the surrounding environment. Besides its uniqueness, Telaga Warna holds a legend that is not widely known, especially among*

teenagers in the Bandung area. For this reason, the author is designing a storyboard as an effort to preserve the legend of Telaga Warna. This research aims to create an animation based on the legend of Telaga Warna in Puncak Bogor through the design of a storyboard and story tailored to teenagers in Bandung aged 13–18 who enjoy animation. The design process involves interviews with teenagers aged 13–18 who enjoy animation at cosplay events, including both participants and visitors. The storyboard depiction uses references from three similar works targeting teenage audiences. From these interviews and the combination of references used from the three similar works, insights are gained into designing a story that appeals to teenagers. The result is a storyboard depicting the legend of Telaga Warna, adapted for teenagers. The author uses qualitative research methods, including data collection through interviews, document studies, literature reviews, and observations. Through this storyboard design, the author intends to attract the interest of teenagers in Bandung aged 13–18 by adapting the legend of Telaga Warna into an animation suitable for them through the storyboard design.

Keywords: *Telaga Warna, tourist destination, West Java.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Telaga warna adalah sebuah danau yang berlokasi di Desa Tugu, Kecamatan Cisarua, Puncak Bogor, Jawa Barat, tempat ini berada di Tengah-tengah hutan dan juga berada di pinggir perkebunan teh. kisah dari awal kemunculan telaga warna diceritakan dalam cerita rakyat yang menjelaskan tentang sebuah Kerajaan bernama kutatanggeuhan, menurut buku Misteri Telaga warna yang di tulis oleh Eem Suhaemi Kerajaan kutatanggeuhan dipimpin oleh seorang raja bernama prabu swarnalaya dan juga di dampingi oleh ratu purbamanah yang mana pasangan raja dan ratu ini sangat sulit untuk memiliki keturunan. Cerita kisah telaga warna ini mulai kehilangan daya tariknya pada kalangan remaja 13 - 18 tahun yang menyukai animasi, dikarenakan cerita telaga warna yang kurang banyak memiliki media untuk menyebarkan ceritanya, serta penyelesaian ceritanya yang cukup sederhana dan juga gambaran yang tersedia saat ini juga tidak cocok untuk kalangan remaja. Melalui perancangan *storyboard* ini, kisah tentang telaga warna dapat dijaga dan juga tidak dilupakan, melalui gambaran yang diperbarui, serta penyelesaian cerita yang dibuat kembali, agar

bisa sesuai dengan remaja pada kisaran usia 13 sampai dengan 18 tahun. Didalam proses pembuatan animasi terdapat salah satu Langkah yang akan menentukan bagaimana animasi tersebut akan tampak nantinya, proses tersebut adalah membuat *storyboard*.

Storyboard adalah susunan gambar sketsa yang di gunakan untuk perencanaan, dan juga agar cerita yang sudah dibuat dapat sejalan dengan animasi yang akan dibuat. Dalam pembuatan animasi pasti selalu ada pembuatan *storyboard*, sebagai salah satu bagian dari proses pembuatan animasi. Penggambaran *storyboard* benar-benar akan mempengaruhi jalannya cerita dari animasi tersebut, karena itu pembuatan *storyboard* akan mempengaruhi hasil animasi, dan juga *storyboard* akan menentukan pesan dari penulis akan tersampaikan atau tidak. Dalam membuat *storyboard* hal yang mungkin sulit untuk digambarkan merupakan bagaimana menggambarkan interaksi antara komposisi gambar dan juga letak kamera yang menjelaskan kejadian tersebut dengan baik.

Tempat wisata telaga warna memang sudah terkenal, tetapi kisah di balik keindahan telaga tersebut masih kurang terkenal khususnya di kalangan remaja usia 13 sampai dengan 18 tahun dalam kasus ini. Melalui fenomena ini juga penulis akan membuat sebuah *storyboard* yang menjelaskan tentang tema, “Perancangan *storyboard* untuk animasi asal usul telaga warna” yang akan dilanjutkan ke dalam bentuk animasi.

LANDASAN TEORI

Indonesia memiliki berbagai cerita legenda yang menarik, cerita legenda ini diwariskan secara mulut ke mulut, dari masyarakat terdahulu sampai saat ini, cerita legenda ini memiliki berbagai pesan yang sangat baik bagi kehidupan kita. Pesan-pesan ini dibawakan dengan berbagai cerita yang unik, salahsatunya adalah

cerita legenda telaga warna. Menurut Danandjaja (1984) legenda sering kali dipandang sebagai "sejarah" kolektif (folk history), walaupun "sejarah" itu tidak tertulis dan telah mengalami distorsi sehingga dapat jauh berbeda dari cerita aslinya. Melalui pendapat itu cerita legenda dalam sejarah memang mungkin ada tetapi dalam perjalanannya sampai saat ini, cerita legenda bisa mendapatkan distorsi yang sangat jauh dikarenakan tidak adanya tulisan yang menjelaskan cerita tersebut.

Melalui pembuatan *storyboard* ini cerita telaga warna juga di lestarikan agar tidak hilang ditelan waktu, menurut Widjaja (1986) mengartikan pelestarian sebagai kegiatan atau yang dilakukan secara terus menerus, terarah dan terpadu guna mewujudkan tujuan tertentu yang mencerminkan adanya sesuatu yang tetap dan abadi, bersifat dinamis, luwes, dan selektif. Pelestarian ini dilakukan dengan menambahkan adegan yang menggambarkan betapa kecewanya kedua orangtua putri, dan juga menambahkan gambaran bencana yang sebelumnya hanya dijelaskan secara sederhana melalui modifikasi cerita berdasarkan cerita yang sudah ada. Cerita menurut visual storytelling dapat dikatakan sebagai progress dari poin A ke poin B, yang artinya memiliki perubahan dari poin A ke poin B. sebuah cerita akan memiliki perubahan alur dari awal hingga akhirnya. Selain itu cerita juga memiliki perubahan emosi karakter mulai dari poin A ke Poin B (Putri., dkk., 2023). Menggunakan cerita, pesan akan bisa disampaikan dengan lebih menarik dan dengan cerita yang beragam. Suatu karya dapat dimodifikasi dan akan tetap dianggap karya asli jika terdapat suatu hal yang berdasarkan kemampuan berpikir penciptanya, menurut Asih (2014) suatu ciptaan dianggap asli walaupun beranjak dari ide yang telah ada sepanjang dieskpresikan dalam bentuk material yang baru dan berasal dari hasil kemampuan pikiran, keterampilan, kecekatan, dari pencipta itu sendiri.

Media yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan dalam cerita legenda telaga warna ini adalah animasi, animasi merupakan media yang

digunakan untuk menyampaikan pesan, dengan memanfaatkan karya visual bergerak guna untuk memperjelas. menurut sibero (2009) animasi merupakan bentuk karya grafis yang bergerak yang banyak dimanfaatkan untuk keperluan film, iklan, video profil dan sebagainya. Animasi tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi animasi juga bermanfaat sebagai alat untuk berkomunikasi menyampaikan informasi melalui visual dan juga suara sehingga dapat terlihat lebih menarik. Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (afif, 2021). Menggunakan animasi kita dapat memperkuat pesan dengan mempengaruhi perasaan dari penonton. Kelebihan lain dari animasi dapat juga menjadi media pembelajaran dan informasi yang efektif dalam menciptakan emosi dan mempengaruhi audiens (pebriyanto, dkk, 2022).

Storyboard adalah salah satu proses dalam pembuatan animasi yang akan menentukan banyak hal dalam animasi tersebut, storyboard juga berfungsi sebagai gambaran awal dari script yang sebelumnya telah dibuat, Menurut John Hart (2008) Storyboard adalah praproduksi perdana, alat pra-visualisasi yang dirancang untuk memberikan frame demi frame, rangkaian shot demi shot yang berurutan, gambar yang diadaptasi dari naskah pengambilan gambar. Dengan demikian storyboard menjadi acuan visual cerita, untuk memandu proses pembuatan animasi seterusnya hingga selesai, Storyboard berfungsi memberikan keterangan kepada animator mengenai aksi karakter, timing, dan juga dialog yang akan terjadi dalam adegan. Jenis storyboard yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Digital storyboard*, dimana penulis merancang keseluruhan poses storyboard melalui perangkat lunak atau melalui komputer. Menurut Mark Simon (2007) Seniman lain menemukan bahwa bekerja langsung di komputer lebih cepat. Travis Blaise, seorang animator Disney, menggambar papan gambar langsung di Adobe Photoshop atau Flash menggunakan tablet Wacom. Dia akan

membuat sketsa kasar di satu lapisan dan kemudian menggambar garis yang lebih rapi di lapisan lain. Lapisan dengan garis kasar kemudian bisa dimatikan saat pencetakan. Penggunaan perangkat komputer dalam membuat storyboard mempercepat proses produksi, dimana storyboard yang sudah jadi tidak perlu melalui proses *scan* satu-persatu, dan dapat langsung dikirimkan kepada tim produksi selanjutnya.

Gerakan kamera merupakan suatu hal yang penting untuk digunakan dalam animasi, karena dengan menggunakan camera movement animasi yang ditampilkan akan terlihat lebih baik dan juga. Penggunaan gerakan kamera dalam animasi sangat berperan penting dalam menegaskan kejadian yang digambarkan dalam animasi. menurut Tony White (2006) dapat memberikan kesan tempat yang lebih luas terhadap latar tempat, serta dapat. Gerakan kamera dapat memberikan transisi yang lebih menarik dari satu shot ke shot lainnya.

Animation from pencil to pixels (Tony White, 2006)

1. *Fixed (Locked Down) Shot*
2. *Tracking (Panning) Shot*
3. *Zoom Shot*

Selain penggunaan gerakan kamera, sudut penggunaan kamera juga cukup penting untuk menampilkan suatu adegan secara utuh, dan juga sudut pengambilan gambar dapat memperkuat adegan yang diambil. Menurut Don Bluth's (2004) Posisi kamera berbicara banyak tentang emosi sebuah adegan. Aktor menggunakan ekspresi wajah dan bahasa tubuh untuk menyampaikan perasaannya, jadi tempatkan kamera dimana kamera memiliki akses maksimum untuk melihat hal itu.

The Art of Storyboard (John Hart, 2008)

1. *Close-Up (CU): full face shot of actor(s) or up close shot of objects.*
2. *Extreme Close-Up (EXT CU): so close you see only actor's eyes.*

3. *Establishing Shot (EST): shows the placement of the actor(s) for the audience.*
4. *Long Shot (LS): shows the actor(s) or objects in the distance (background).*
5. *Medium Shot (MS): shows the actor(s) or objects in the MGD.*

Penggunaan timing pada penggambaran *storyboard* penting untuk memperkirakan sepanjang apa suatu adegan akan berlangsung, seperti yang dijelaskan oleh Tony white (2006) penggunaan waktu secara kreatif dalam animasi pada dasarnya penting. Pemahaman tentang pengaturan waktu benar-benar hanya bisa didapatkan dengan mencoba-coba atau pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah pengetahuan yang diperoleh melalui kegagalan sebelumnya, dan itu mengajarkan kita bahwa meskipun kuncinya adalah yang paling dinamis dan diposisikan dengan baik paling dinamis dan paling baik, pengaturan waktu yang buruk bisa sangat menghancurkan dampak dan efektivitasnya. Melalui penggunaan timing yang tepat akan mempermudah animator dalam membuat gerakan saat proses animasi.

Transisi digunakan dalam shot saat pergantian dari satu adegan ke adegan yang lain, menggunakan transisi suasana dari adegan dapat terhubung satu sama lain. Tony white (2009) Transisi memiliki kecepatan dan suasana hati, dan oleh karena itu, transisi dapat menjadi cara yang sangat halus, namun sangat berharga untuk mengomunikasikan hal-hal tertentu kepada penonton,

Macam-macam transisi

Animation The Art of Layout and Storyboarding” Mark T. Byrne, (1999)

1. *Cut to:* Adegan hanya melompat ke adegan selanjutnya
2. *Fade:* Kamera perlahan menutup menjadi gelap atau membuka dari gelap
3. *X-dissolve:* bertahap menghilang lalu digantikan ke gambar selanjutnya

4. *Match Cut*: *Match Cut* adalah di mana gambar atau bagian gambar pada akhir satu adegan, persis sama dengan gambar atau bagian gambar pada awal adegan berikutnya.

Key pose berguna untuk memandu animator dalam melanjutkan proses dari storyboard ke animasi, *key pose* menjaga agar Gerakan aksi yang digambarkan oleh animator tidak keluar dari yang sudah di rencanakan pada storyboard (White, 2011) *thumbnail keypose*. Untuk membantu proses berpikir para animator, sangat diharapkan bahwa mereka pertama-tama menghasilkan serangkaian posisi *key-pose thumbnail* dinamis untuk setiap karakter, mengekspresikan jenis gerakan *key-pose* dinamis yang mereka miliki yang mereka pikirkan untuk aksi tersebut.

Layout ada sebagai panduan visual dalam proses pembuatan animasi, yang berfungsi untuk memberikan informasi berupa memecah adegan dengan memisahkan *background, middle ground, dan foreground* Wright (2005) *Layouts* adalah representasi rinci dari semua gambar *storyboard* dan analisis beberapa tindakan di antara gambar-gambar tersebut. Ini mencakup gambar-gambar untuk setiap lapisan latar belakang, lapisan atas, gambar awal dan akhir untuk tindakan setiap karakter, dan efek visual. *Layout* membantu dalam proses perencanaan visual di storyboard, dengan demikian *layout* dalam *storyboard* merupakan pondasi dalam memandu proses selanjutnya.

Komposisi dalam *storyboard* menjaga agar penempatan objek dalam animasi teratur dan tidak sembarangan. *Composition* digunakan *storyboard artis* untuk membuat panel yang menarik, dimulai dari memperhatikan komposisi atau *frame* yang digunakan untuk menempatkan elemen-elemen gambar didalamnya. karena penggunaan komposisi yang baik juga dapat membuat karya terlihat lebih menarik atau tidak (husni, dkk,2023). Komposisi akan mempengaruhi peletakan objek teratur atau tidak dalam satu adegan, sejalan dengan Rall (2017) Idenya adalah memilih komposisi sebuah adegan sehingga

mendukung dan menonjolkan isi cerita yang tepat. Desain tersebut seharusnya pada akhirnya bermanfaat bagi penceritaan visual.

Tabel: Composition Guidelines

PERFECT SYMMETRY 	COMPOSITION BASED ON "THIRDS" 
---	---

Sumber : *Animation From Concept to Production*

Metode penelitian yang akan digunakan penulis metode kualitatif, yaitu penelitian yang menggunakan cara, langkah, dan prosedur yang lebih melibatkan data dan informasi yang diperoleh melalui responden sebagai subjek yang dapat mencurahkan jawaban dan perasaannya sendiri untuk mendapatkan gambaran umum mengenai suatu hal yang diteliti. (dalam Djam'an satori & Aan komariah, 2017, hlm. 24) sedangkan untuk menganalisis data penulis menggunakan miles & huberman yaitu dengan mereduksi data yang sudah ada yaitu dengan merangkum bagian yang penting dari data tersebut, karena data yang didapatkan berbentuk narasi. Menurut sugiyono, (2013) Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Setelah data di reduksi data yang terkumpul akan di tampilkan, dengan menampilkan data maka akan mempermudah untuk memahami hal yang terjadi serta hal apa yang akan harus di lakukan nanti berdasarkan data tersebut. Tahap ketiga selanjutnya adalah mengambil kesimpulan.

Target audiens dalam perancangan storyboard ini merupakan kelompok Masyarakat yang di jadikan sebagai arahan dalam merancang storyboard legenda telaga warna. Menurut Effendy (2013) menyatakan audiens merupakan kumpulan dari anggota masyarakat yang terlibat dalam proses komunikasi massa sebagai sasaran yang dituju dan bersifat heterogen. Remaja bandung 13-18 tahun yang menyukai animasi sebagai target audiens dari perancangan storyboard dikarenakan remaja adalah masa-dimana transisi dari anak-anak hingga ke masa

dewasa terjadi, pada masa ini mereka ingin mencoba berbagai hal baru, bersamaan dengan hal itu remaja mendapatkan berbagai pengetahuan melalui media digital salah satunya melalui animasi yang menceritakan mengenai budaya asing. Menurut Sarwono (2011) Remaja adalah sebagai periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, atau masa usia belasan tahun, atau jika seseorang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya. Karena itu remaja merupakan target audiens dari perancangan storyboard mengenai legenda telaga warna ini sebagai pengingat agar cerita legenda Indonesia juga tidak dilupakan oleh remaja.

DATA DAN ANALISIS

Data obyek penelitian

Telaga warna merupakan danau yang berada di kaki gunung pangrango, lokasinya bersebelahan dengan kebun teh. diceritakan bahwa dahulu di lokasi tersebut berdiri sebuah Kerajaan yang dipimpin oleh pasangan raja dan ratu. Raja dan ratu tersebut terus berdoa untuk segera dikaruniai anak, Hingga sang ratu yang akhirnya hamil dan melahirkan seorang anak perempuan, yang nantinya anak Perempuan tersebut akan menjadi penyebab tenggelamnya Kerajaan tersebut.

Data khalayak sasaran

Penulis akan mengambil khalayak sasaran dari remaja Bandung umur 13-18 tahun, yang menyukai animasi sebagai target audiens.

Analisis karya sejenis



Poster gravity falls

sumber: <https://www.filmaffinity.com/en/film999825.html>



gambar 3. 1 Poster danny phantom

sumber: https://www.rottentomatoes.com/tv/danny_phantom



gambar 3. 2 Poster Scott Pilgrim

sumber: https://www.rottentomatoes.com/tv/scott_pilgrim_takes_off/s01

Penulis menggunakan 3 karya sejenis yaitu gravity falls, danny phantom, scott pilgrim yang memiliki target audiens remaja. Karya sejenis diambil sebagai bahan acuan atau referensi dalam merancang *storyboard* melalui karya-karya animasi yang sudah jadi sebelumnya, selain itu Penggunaan karya sejenis dalam laporan dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran saat merancang *storyboard*. Pada beberapa shot animasi “Duka di Balik Harapan” akan digunakan teknik pengambilan gambar yang terinspirasi dari karya sejenis, hal ini dapat mendukung teknik pengambilan gambar pada *storyboard*.

Data observasi

Observasi yang sering dilakukan peneliti adalah observasi langsung dan observasi tidak langsung, observasi langsung dilakukan dengan kenampakan wilayah sekitar telaga warna.

Tabel

Kenampakan pepohonan di tepi jurang (observasi langsung)
--

kenampakan telaga warna	kenampakan pinggir telaga warna	kenampakan telaga warna
		

Sumber: Data pribadi

Tabel

Kenampakan wilayah telaga warna dari jauh		
kenampakan telaga warna	kenampakan pinggir telaga warna	kenampakan telaga warna
		

Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=Q1V9FO_k-6o

Studi dokumen

Studi dokumen dilakukan dengan melihat video yang menceritakan tentang legenda telaga warna



animasi telaga warna

sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=K-o2RJ5Rv9o>



gambar 3. 3

sumber: youtube.com(<https://www.youtube.com/watch?v=K-o2RJ5Rv9o&t=176s>)

Melalui studi dokumen yang telah dilakukan dilihat bahwa, gambaran serta penyelesaian cerita dari legenda Telaga Warna memiliki gambaran yang mengutamakan penggunaan warna yang cerah hal ini digunakan untuk menarik perhatian terutama kepada anak-anak. Melalui cerita yang disajikan pula, penyelesaian cerita terlihat dibuat sederhana mungkin agar cerita yang ada dapat diterima oleh anak-anak. Menurut Aisyah (2007) Dunia penuh dengan warna, dan anak-anak sangat menyukai warna- warna. Apalagi warna-warna yang sangat cerah. Dalam memilih baju, makanan, bahkan mainanpun mereka lebih suka atau cenderung memilih warna-warna yang sangat cerah dan mencolok.

Studi pustaka

Melalui Buku "Misteri Telaga Warna" karya Eem Suhaemi menceritakan legenda Telaga Warna, di mana sebuah kerajaan bernama Kutatanggeuhan tenggelam akibat keserakahan dan kemanjaan putri raja Swarnalaya dan ratu Purbamanah. Cerita ini mengandung pesan moral untuk tidak bersikap manja dan serakah. Namun, alurnya terlihat sederhana. Berbeda dengan buku misteri telaga warna Buku "100 Cerita Rakyat Nusantara" oleh Dian K. juga mengisahkan Telaga Warna, namun menyatakan bahwa kerajaan tenggelam karena tangisan rakyatnya, yang kurang masuk akal bagi remaja. Dengan mengubah beberapa bagian cerita dan menyesuaikan dengan tren animasi remaja saat ini, legenda Telaga Warna bisa menjadi lebih menarik. Cerita akan terdengar singkat dikarenakan penyebab konfliknya yaitu tangisan seluruh rakyat kerajaan, dengan merubah cerita di beberapa bagian dan menambahkan penggambaran bencana yang lebih nyata pada animasi, seperti bencana yang terjadi tidak berlangsung seketika menenggelamkan kerajaan, melainkan membutuhkan waktu bertahun-tahun agar kerajaan tenggelam.

Data wawancara

Wawancara dengan narasumber ahli mengungkap bahwa Telaga Warna sebelumnya adalah Kerajaan Kutatanggeuhan di Puncak Bogor, yang kemudian

menjadi bagian dari Kerajaan Padjajaran. Legenda ini didasarkan pada rasa kecewa orangtua terhadap anaknya yang manja dan serakah. Bencana dalam cerita menggambarkan kekecewaan orangtua, yang menyebabkan kerajaan hancur dan tenggelam.

Wawancara dengan target audiens menjelaskan bahwa hanya 2 dari 20 remaja yang mengetahui legenda Telaga Warna secara mendalam, 4 lainnya hanya pernah mendengar atau mengetahuinya sebagai tempat wisata, dan 14 remaja tidak tahu sama sekali. Remaja lebih menyukai cerita yang logis, sehingga bencana yang menyebabkan tenggelamnya Kerajaan Kutatanggeuhan dalam legenda tersebut dibuat lebih dramatis dengan menggambarkan bencana kekecewaan orangtua terhadap putrinya.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep pesan

Berdasarkan fenomena yang diangkat, perancangan storyboard ini bertujuan untuk menyebarluaskan cerita legenda Telaga Warna kepada remaja Bandung melalui media animasi 2D, dengan penyesuaian cerita berdasarkan hasil dari data yang diperoleh

Konsep media

Anumasi 2d digunakan sebagai media untuk menceritakan legenda telaga warna, melalui perancangan storyboard, alat yang digunakan dalam penggambarannya adalah krita dan firealpaca sedangkan untuk membuat animatic software yang digunakan adalah shotcut.

Konsep kreatif

Konsep kreatif perancangan storyboard animasi legenda Telaga Warna akan mengutamakan penggambaran emosi dalam setiap adegan. Berbagai jenis shot seperti medium shot, knee shot, full shot, dan establishing shot akan digunakan untuk menggambarkan situasi dan telaga secara keseluruhan.

Pergerakan kamera seperti panning dan zoom out akan digunakan untuk menunjukkan luasnya tempat dan perubahan kerajaan menjadi danau. Komposisi perfect symmetry akan menyoroti fokus pada satu karakter, sementara rule of third akan digunakan untuk adegan dengan titik fokus terbagi, seperti saat putri menerima hadiah ulang tahunnya dari penjaga.

Konsep visual

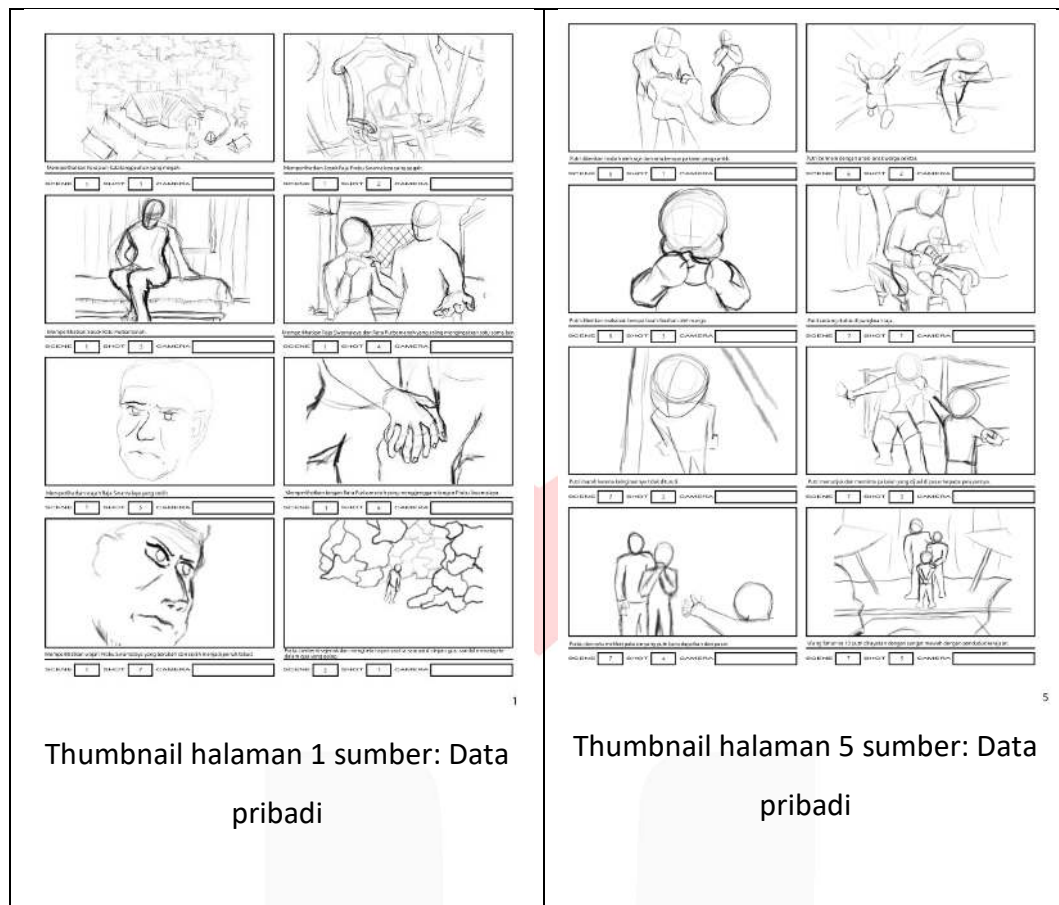
Cerita didasarkan pada legenda Telaga Warna dari media seperti YouTube dan buku, dengan modifikasi pada bagian resolusi untuk menggambarkan bencana yang terjadi akibat sifat manja putri. Penulis ingin menyampaikan dampak negatif dari sifat manja putri, kepada orangtua dan rakyatnya. Setelah bencana, akan ditampilkan area sekitar Telaga Warna yang kini dipenuhi pepohonan, dengan kerajaan yang telah tenggelam menjadi danau.

HASIL PERANCANGAN

Cerita

Cerita dibuat dengan 3 pembabakan yaitu eksposisi pengenalan karakter dan juga masalah yang dihadapi prabu serta ratu, selain itu sifat putri dijelaskan bagaimana saat kecil ia selalu meminta berbagai hadiah kepada orangtuanya. Komplikasi dimulai dengan putri yang tidak terima diberikan hadiah berbeda dengan yang diinginkannya. Bagian resolusi ditandai dengan datangnya bencana yang menimpa kerajaan kuttanggeuhan, hingga tenggelam menjadi danau.

Thumbnail



Thumbnail berfungsi sebagai gambaran awal dari cerita dan mempermudah jika terdapat perubahan adegan. Proses pembuatannya melibatkan penggambaran pose karakter, angle dan jarak kamera, serta layout background animasi. Ini membantu background artist memahami dan membuat background dengan lebih baik.

Rough sketch

PAGE : 1				PAGE : 6			
SC/SH	PICTURE	CAPTION	TIME	SC/SH	PICTURE	CAPTION	TIME
1/1 motion graphic		Action: Lari cepat Menunjukkan karakter yang bergerak dengan cepat. Dialog: Tidak ada dialog. Shot: Full shot. Angle: Eye level. Camera movement: Pan right. SCM: Ambience alam. Transition: Fade in.	10s	5/4 1/1 motion graphic		Action: Berjalan cepat Menunjukkan karakter yang bergerak dengan cepat. Dialog: Tidak ada dialog. Shot: Full shot. Angle: Eye level. Camera movement: Pan right. SCM: Ambience alam. Transition: Fade in.	10s
1/2 motion graphic		Action: Berjalan cepat Menunjukkan karakter yang bergerak dengan cepat. Dialog: Tidak ada dialog. Shot: Full shot. Angle: Eye level. Camera movement: Pan right. SCM: Ambience alam. Transition: Fade in.	10s	6/1 1/1 motion graphic		Action: Berjalan cepat Menunjukkan karakter yang bergerak dengan cepat. Dialog: Tidak ada dialog. Shot: Full shot. Angle: Eye level. Camera movement: Pan right. SCM: Ambience alam. Transition: Fade in.	10s
1/3 motion graphic		Action: Berjalan cepat Menunjukkan karakter yang bergerak dengan cepat. Dialog: Tidak ada dialog. Shot: Full shot. Angle: Eye level. Camera movement: Pan right. SCM: Ambience alam. Transition: Fade in.	10s	6/2 1/1 motion graphic		Action: Berjalan cepat Menunjukkan karakter yang bergerak dengan cepat. Dialog: Tidak ada dialog. Shot: Full shot. Angle: Eye level. Camera movement: Pan right. SCM: Ambience alam. Transition: Fade in.	10s
1/4 motion graphic		Action: Berjalan cepat Menunjukkan karakter yang bergerak dengan cepat. Dialog: Tidak ada dialog. Shot: Full shot. Angle: Eye level. Camera movement: Pan right. SCM: Ambience alam. Transition: Fade in.	10s	6/3 1/1 motion graphic		Action: Berjalan cepat Menunjukkan karakter yang bergerak dengan cepat. Dialog: Tidak ada dialog. Shot: Full shot. Angle: Eye level. Camera movement: Pan right. SCM: Ambience alam. Transition: Fade in.	10s
1/5 motion graphic		Action: Berjalan cepat Menunjukkan karakter yang bergerak dengan cepat. Dialog: Tidak ada dialog. Shot: Full shot. Angle: Eye level. Camera movement: Pan right. SCM: Ambience alam. Transition: Fade in.	10s	7/1 1/1 motion graphic		Action: Berjalan cepat Menunjukkan karakter yang bergerak dengan cepat. Dialog: Tidak ada dialog. Shot: Full shot. Angle: Eye level. Camera movement: Pan right. SCM: Ambience alam. Transition: Fade in.	10s

Rough sketch halaman 1 sumber:

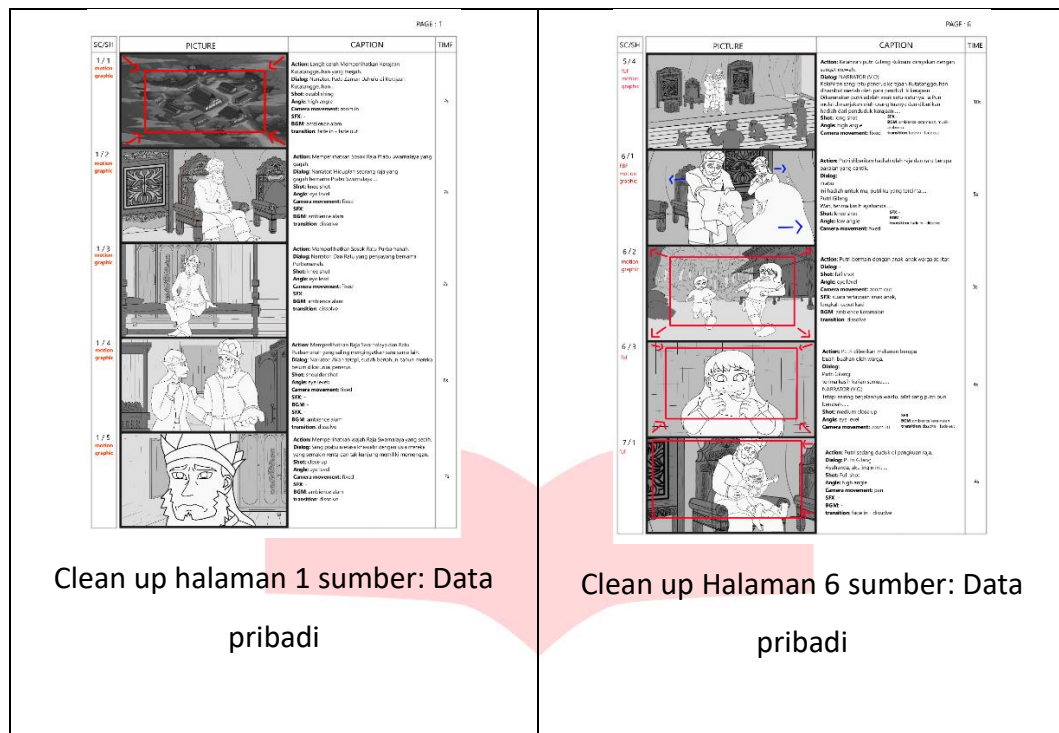
Data pribadi

Rough sketch halaman 6 sumber: Data

pribadi

Setelah shot dari thumbnail disetujui barulah masuk ke dalam tahap Rough sketch, yaitu memasukan desain karakter yang sudah siap dan juga background yang lebih jelas dari sketsa background yang sudah ada. Pada proses rough sketch ini keterangan pergerakan kamera, pergerakan objek, efek suara, musik background, juga keterangan waktu dimasukkan untuk memandu *animate artist* dalam membuat animasi kasar dari karakter tersebut.

Clean up



Berdasarkan *rough sketch* clean up storyboard dibuat dengan penggambaran karakter dan background yang sudah jelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kisah Telaga Warna, legenda dari Puncak Bogor, mengajarkan agar kita tidak meniru sifat manja putri Gilang. Namun, cerita ini kurang diminati remaja Bandung usia 13-18 tahun. Hasil wawancara menunjukkan sebagian besar remaja tidak mengetahui cerita ini atau hanya tahu namanya. Sumber cerita, baik buku maupun animasi di YouTube, lebih ditujukan untuk anak-anak dengan cerita yang sederhana. Perancangan storyboard animasi 2D bertujuan memperkenalkan legenda Telaga Warna kepada remaja dengan penggambaran dan cerita yang lebih cocok serta resolusi cerita yang lebih dramatis.

Saran

Penggambaran karakter sampingan seperti ratu purbamanah pada cerita legenda telaga warna, diharapkan akan lebih banyak interaksi sehingga dapat lebih menunjukkan sifatnya yang lemah lembut untuk peneliti selanjutnya. Karakter sampingan seperti rakyat yang menghadiri pesta ulangtahun putri gilang diharapkan untuk memiliki detail yang lebih baik untuk animasi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja J. (1986). Folklor Indonesia. Jakarta Utara. PT Pustaka Grafitipers,
- Widjaja A.W. (1986). Komunikasi dan Hubungan Masyarakat. Jakarta[ID]: Bina Aksara
- ASIH K.TUS, Desyanti Suka. PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KEASLIAN CERITA RAKYAT. Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal), [S.I.], v. 3, n. 3, nov. 2014. ISSN 2502-3101. Available at: <<https://ojs.unud.ac.id/index.php/jmhu/article/view/10947>>. Date accessed: 14 june 2024. doi: <https://doi.org/10.24843/JMHU.2014.v03.i03.p09>.
- White T. (2006). ANIMATION FROM PENCIL TO PIXELS. United States of America: Elsevier.
- Hart, J. (2008). The Art of Storyboard a Filmmaker's Introduction Second Edition. Elsevier.
- Bluth, D. (2004). Art of Storyboard. United States of America: Dark Horse Books.
- Byrene M.T. (1999). Animation the art of layout and storyboarding. Ireland: Co.kildare.
- White, T. (2011). Tony White's Animator's Notebook. United States of America: Elsevier.
- Wright, J. (92005). Animation Writing and Development. United States of America: Elsevier.
- Rall, H. (2017). *Animation: From concepts to production*. CRC Press.

Aan Komariah dan Djam'an Satori. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Effendy, Uchjana, Onong. 2013. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sarlito Sarwono, Psikologi Remaja, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.

Putri, D. P., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD ANIMASI 2D UNTUK MENGEDUKASI MASYARAKAT AKAN PENTINGNYA KESEJAHTERAAN SATWA ANJING DOMESTIK DI KOTA SOLO. e-Proceeding of Art & Design, 10(6), 10784.

Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic "Zeta dan Dimas" sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. Nirmana, 21(1), 29-37.

Husni, A. M., Lionardi, A., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D MENGENALKAN NILAI-NILAI DALAM PROSES TRADISI NGALIWET TRADISIONAL SUNDA. e-Proceeding of Art & Design, 10(6), 10861.

Simon, M. (2007). *Storyboards: Motion In Art* (3rd ed.). Focal Press.

Aisyah. (2017). Permainan warna berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118-123.

Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film "Ayo Makan Sayur dan Buah". CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam, 14(1), 75-91