

PERANCANGAN STORYBOARD PADA *FILM* ANIMASI *HYBRID* *PANATAYUNGAN PANJALU* SEBAGAI MEDIA INFORMASI WISATA SITU LENGKONG PANJALU

Storyboard Design For Hybird Animation Movie Of
Panatayungan Panjalu As A Media For Tourism Information At
Situ Lengkong Panjalu

Adrian Kiyon Hilmi Pudavi¹, Riky Taufik Afif², Rully Sumarlin³

^{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*
adriankiyan@student.telkomuniversity.ac.id, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id,
rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Indonesia berpotensi untuk menarik banyak para wisatawan baik secara lokal maupun luar agar Indonesia makin di kenal oleh dunia. Salah satu kekayaan yang dimiliki Indonesia adalah Wisata Situ Lengkon Panjalu yang berada di Desa Panjalu, Kabupaten Ciamis. Wisata Situ Lengkong Panjalu adalah sebuah Danau yang berluas 57.95 Hektar dengan sebuah pulau yang berada di tengah tengah danau yang memiliki luas sekitar 9.25 Hektar yang bernama Pulau Nusa Larang, yang dimana dulunya Pulau Nusa Larang merupakan sebuah kerajaan yang bernama Kerajaan Panjalu. Namun, dengan seiring berjalannya teknologi menyebabkan banyaknya generasi muda kehilangan minat dalam melestarikan budaya dan juga kesadaran terhadap kekayaan Indonesia, dalam era digital ini juga, minimnya pemanfaatan sebuah media juga merupakan salah satu kendala dalam memperkenalkan kekayaan Indonesia kepada generasi muda. Oleh Karena itu, Perancangan Storyboard ini bertujuan untuk mengenalkan wisata Situ Lengkong Panjalu dalam bentuk media animasi "*Panatayungan Panjalu*". Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dari Wisata Situ Lengkong Panjalu adalah Kualitatif, yang dilakukan dengan Observasi & Studi Pusaka. Berdasarkan data dan informasi yang didapatkan, pembuatan Storyboard akan sangat membantu untuk menyajikan sebuah cerita dan juga visual untuk menarik audiens agar mengetahui Wisata Situ Lengkong Panjalu lebih banyak, dan pesan yang ingin disampaikan dalam Animasi "*Panatayungan Panjalu*" tersampaikan dengan baik dan menjadikan Animasi "*Panatayungan Panjalu*" menjadi media Informasi yang berguna bagi masyarakat Indonesia.

Kata Kunci: animasi, Situ Lengkong, Panjalu, storyboard

Abstract: Indonesia has the potential to attract many tourists both locally and abroad so that Indonesia is increasingly known to the world. One of Indonesia's riches is the Situ Lengkon Panjalu located in Panjalu Village, Ciamis Regency. Situ Lengkon Panjalu Tourism is a lake with an area of 57.95 hectares with an island in the middle of the lake which has an area of about 9.25 hectares called Nusa Larang Island, which used to be a kingdom called the Panjalu Kingdom. However, with the progress of technology, many young generations have lost interest in preserving culture and also awareness of Indonesia's wealth, in this digital era too, the lack of use of a media is also one of the obstacles in introducing Indonesia's wealth to the younger generation. Therefore, this Storyboard Design aims to introduce Situ Lengkon Panjalu tourism in the form of animated media "*Panatayungan Panjalu*". The method used to collect data and information from Situ Lengkon Panjalu Tourism is Qualitative, which is carried out by Observation & Heritage Studies. Based on the data and information obtained, making a Storyboard will be very helpful in presenting a story and also visuals to attract the audience to know more about Situ Lengkon Panjalu Tourism, and the message to be conveyed in the Animation "*Panatayungan Panjalu*" is conveyed well and makes the Animation "*Panatayungan Panjalu*" a useful Information media for the people of Indonesia..

Keyword: animation, Situ Lengkon, Panjalu, storyboard

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia berpotensi untuk menarik banyak para wisatawan baik secara lokal maupun luar agar Indonesia makin di kenal oleh dunia. Salah satu kekayaan yang dimiliki Indonesia adalah Wisata Situ Lengkon Panjalu yang berada di Desa Panjalu, Kabupaten Ciamis. Situ Lengkon Panjalu adalah sebuah danau yang berluas sekitar 57.95 Hektar dengan sebuah pulau yang berada di tengah – tengahnya yang memiliki luas 9.25 Hektar pulau tersebut dinamakan pulau Nusa Larang. Di dalam pulau Nusa Larang terdapat Hutan Lindung dan juga peninggalan Jaman Purbakala. Dulunya Pulau Nusa Larang merupakan pusat pemerintahan Kerajaan Panjalu. Di dalam Pulau Nusa Larang juga terdapat makam seorang penyebar agama Islam, beliau bernama Mbah Panjalu.

Dengan potensi – potensi yang ada di atas, Indonesia mampu lebih dikenal oleh dunia dalam bidang pariwisata, namun dengan seiringnya kemajuan teknologi yang cepat, menyebabkan generasi muda kehilangan minat dalam

melestarikan budaya, termasuk kurangnya kesadaran terhadap kekayaan budaya di Indonesia. Dalam era digital ini, minimnya pemanfaatan media animasi menjadi kendala dalam memperkenalkan dan merawat warisan budaya. Karya animasi tersebut memiliki tujuan untuk menyoroti urgensi pelestarian budaya. Terkait dengan karya animasi *Panatayungan* Situ Lengkong, hal ini menjadi penting karena menciptakan media informasi kesadaran akan nilai kebudayaan lokal dan mendorong penonton untuk lebih mengapresiasi tempat wisata tersebut.

Animasi merupakan medium yang kuat dalam menyampaikan informasi mengenai Lokasi Wisata yang berada di daerah Ciamis yang kaya akan budaya dan nilai-nilai lokal, yaitu Situ Lengkong Panjalu. Dalam rangka memanfaatkan potensi ini dan menciptakan animasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan, pendekatan ini diusulkan.

Oleh karena itu agar perancangan sebuah animasi berjalan dengan baik, diperlukanlah sebuah Storyboard untuk membantu proses produksi dari sebuah animasi, disitulah muncul seorang Storyboard Artis. Storyboard Artist adalah seorang yang bertugas untuk membuat rancangan visual agar ketika ahap produksi terjadi tidak ada kesalahan yang akan menghambat pembuatan animasi . Storyboard Artist juga bertanggung jawab akan cerita yang akan dibuat nanti, dan juga bertanggung jawab atas scene apa saja yang akan muncul di animasi tersebut.

Dengan latar belakang diatas, Penulis membuat penelitian yang berjudul Perancangan Storyboard Untuk Animasi Hybird “Panatuyangan Panjalu” Sebagai Media Informasi Wisata Situ Lengkong Panjalu, yang nantinya dapat menyebarkan Informais mengenai Lokasi Wisata Situ Lengkong Panjalu.

LANDASAN TEORI

Wisata

Wisata adalah segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang

menarik pengunjung. Wisata dapat berupa wisata alam seperti gunung, danau, sungai pantai, laut, atau wisata bangunan seperti museum, benteng, situs sejarah, dan lain-lain. Daya Tarik Wisata adalah segala sesuatu yang menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung, seperti alam, budaya, dan buatan manusia (Yoeti, 1996)

Remaja

Menurut Remaja Berasal dari kata Latin *adolenscence* yang berarti tumbuh atau menjadi dewasa (Bobii, 2024). Istilah *adolenscence* mempunyai arti yang lebih luas yang artinya kematangan Mental, emosional sosial dan fisik. (Hurlock, 1992). Remaja dimulai di usia 10 sampai 13 tahun dan berhenti di usia 18 – 22 tahun (Santrock, 2003). Dari sekian banyaknya aktivitas yang dilakukan Remaja, menonton merupakan kegiatan yang disukai oleh mereka ketika waktu luang.

Media

Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022).

Animasi yaitu kumpulan gambar-gambar yang berurutan bergerak cepat dan menciptakan ilusi Gerakan (Alexandra, Sumarlin & Afif, 2023).

Animasi

Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022).

Animasi yaitu kumpulan gambar-gambar yang berurutan bergerak cepat dan menciptakan ilusi Gerakan (Alexandra, Sumarlin & Afif, 2023). Animasi adalah suatu gerakan yang dihasilkan oleh proses memanipulasi visual. Animasi merupakan perubahan gambar dalam setiap waktu (Madcoms, 2009).

Animasi Hybird

Animasi hibrida didefinisikan sebagai kombinasi media animasi dua dimensi dan tiga dimensi. Media animasi 2D dan 3D dapat digunakan secara independen satu sama lain (O'Hailey, 2010).

Naskah

Menurut White (2006) menyebutkan bahwa faktor yang membuat sebuah film menjadi bagus, adalah sebuah naskah. Menurut Imam Suryono, Naskah adalah sebuah drama yang berisikan aksi atau perbuatan yang menjelaskan suatu permasalahan yang dihadapi oleh seorang tokoh. Naskah merupakan unsur penting dalam pembuatan sebuah cerita/drama agar cerita tersebut dapat dimainkan dengan baik oleh para Aktor.

Unsur Naskah

Menurut Nuryaningsih (2021) dalam bukunya yang berjudul Cara Mudah Mengidentifikasi Unsur – Unsur Teks Drama Melalui CIRC, Naskah sebagai bentuk suatu karya sastra mempunyai unsur – unsur pembangunannya, diantara lain sebagai berikut:

1. Tema
2. Amanat
3. Alur
4. Tokoh
5. Latar
6. Dialog

Storyboard

Salah satu tahapan pembuatan animasi 2D yaitu storyboard, berperan dalam penyampaian informasi sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Storybard sendiri adalah kumpulan gambar yang disusun secara teratur dan terstruktur untuk memvisualisasikan cerita atau naskah yang sudah dibuat. Storyboard termasuk ke dalam tahapan pra produksi dalam pembuatan animasi

2D, yaitu setelah naskah cerita selesai dibuat lalu naskah divisualisasikan menjadi storyboard (Husni, Lionardi & Afif, 2023)

Menurut Mardi (2020), dalam Bukunya yang berjudul “Cara Mudah Membuat Animasi”, Storyboard merupakan papan – papan petak yang berisikan gambar dan juga data – data tulisan yang menampilkan Alur Cerita dalam sebuah Animasi, Game, maupun Film. Setiap Rumah Produksi memiliki Standart Storyboard yang berbeda – beda, namun mempunyai fungsi yang sama. Dalam Arti yang meluas, Storyboard merupakan kumpulan Gambar Sketsa yang digunakan untuk melihat gambaran alur cerita.

Menurut Koohang & Harman (2007), Storyboard merupakan sebuah dokumentasi Visual menampilkan arsitektur, peristiwa, kejadian, dan lain lain, dimana nantinya akan menjadi draft untuk sebuah tim produksi.

Dari semua Teori di atas dapat disimpulkan bahwa Storybard adalah kumpulan gambar yang disusun secara teratur dan terstruktur untuk memvisualisasikan cerita atau naskah yang juga berisikan data data tulisan yang menampilkan alur Cerita dalam sebuah Animasi, Game, maupun Film, yang nantinya akan menjadi sebuah Draft yang akan diberikan kepada tim produksi.

Tahap Pembuatan Storyboard

Menurut Winter dan Dowatabili (2001: 209 – 215), pembuatan Storyboard melalui 3 Tahapan yang Pertama adalah Thumbnail, yang Kedua Rough pass, dan yang terakhir yaitu Clean Up Storyboard.

Elemen Elemen Storyboard

Sinematografi

Type Of Shot

Type Of Shot terdiri dari Extreme Long Shot, Medium Shot, Medium Close Up, Close Up, Extreme Close Up (Pratista, 2017)

Camera Movement

Camera Movement terdiri dari Dolly, Tilt, Pedestal, Panning (Gumelar,

2018)

Camera Angle

Camera Angle terdiri dari Eye Level, High Angle, Low Angle (Gumelar, 2018)

Komposisi

Komposisi terdiri dari Balance – Unbalance, Symmetrical & Asymmetrical, Alignment, Overlapping (Gumelar, 2018).

Metodologi Penelitian

Kualitatif

Menurut Denzin & Lincoln dalam (Anggito & Setiawan, 2018:8), bahwa Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar ilmiah untuk menjelaskan fenomena yang terjadi dan dilakukan melibatkan metode – metode yang ada.

Menurut Khairinal dalam (Sulistiyo, 2023:21), bahwa Penelitian Kualitatif adalah sebuah penelitian yang berdasarkan pada sebuah kalimat dengan cara menampilkan dengan kata-kata secara jelas dan merinci mengenai fenomena penelitian yang dibahas.

Dari penjelasan diatas penulis melakukan penelitian mengenai Situ Lengkong Panjalu dengan menggunakan latar ilmiah yang menjelaskan Fenomena mengenai Situ Lengkong Panjalu dan juga berdasarkan pada sebuah kata – kata yang menjelaskan secara jelas dan merinci mengenai Situ Lengkong Panjalu.

Observasi

Obsevasi merupakan Pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada di lingkungan yang sedang berlangsung dengan berbagai aktivitas terhadap objek penelitian (Khasanah, 2020). Penulis melakukan Observasi terhadap Situ Lengkong Panjalu dan memperhatikan berbagai aktivitas yang ada disana agar penulis mendapatkan data yang diperlukan untuk laporan ini.

Studi Pustaka

Menurut Koentjaraningrat (1983), Kepustakaan atau Studi Pustaka

merupakan suatu kegiatan dalam mengumpulkan data dan juga informasi dari ruang kepustakaan, seperti contohnya, buku, majalah, naskah, kisah sejarah, dan dokumen. Dimana Penulis Mencari Teori Teori yang menjadi Landasan dalam perancangan Storyboard ini

DATA & ANALISIS

Data Lokasi

Data Desa Panjalu

Panjalu merupakan sebuah desa yang terletak di Kecamatan Panjalu Kabupaten Ciamis Provinsi Jawa Barat. Desa Panjalu diapit oleh tiga gunung yaitu Gunung Sawal, Gunung Cakrabuana & Gunung Bitung. Salah satu andalan wisata di desa Panjalu adanya Situ Lengkong yang ditengahnya ada pulau yang disebut Nusa Larang dimana sehari-harinya sering didatangi para peziarah dari berbagai daerah. Desa Panjalu memiliki Luas wilayah sebesar 906.91 Ha, dengan 9 Dusun, 31 RW, 71 RT, dan jumlah penduduk sebanyak 12.646 Jiwa.

Data Situ Lengkong

Keindahan alam yang ada di Situ Lengkong Panjalu ini merupakan salah satu alasan mengapa banyak sekali Wisatawan datang untuk menikmati Keindahan Alam Situ Lengkong Panjalu, dimana terdapat keindahan danau yang ada di Situ Lengkong Panjalu, dipadukan dengan udara sejuk, dan juga terdapat Pulau yang berada di tengah – tengah Danau yang ada disana, Pulau tersebut dinamakan Nusa Larang Atau Nusa Gede.

Selain bisa menikmati keindahan alam yang ada di Situ Lengkong Panjalu, Wisatawan juga bisa berkunjung untuk berziarah ke Makam Kuno Prabu Hariang Kencana, Putra Sangyang Borosngora di Nusa Larang, terdapat juga Musium Bumi Alit dimana di dalamnya tersimpan benda – benda purbakala seperti Menhir, Batu Pengsucian, Batu Penobatan, serta Naskah – Naskah dan pengkakas Peninggalan

Raja – Raja Panjalu, antara lain berupa Pedang, Cis, dan Genta (Lonceng Kecil).

Data Observasi

Pada Laporan ini penulis melakukan Observasi ke Destinasi Pariwisata Ciamis, Yaitu Situ Lengkong Panjalu, Observasi ini dilakukan penulis dengan tujuan untuk mengenal lebih tentang Latar Tempat dalam animasi "*Panatayungan Panjalu*", dikarenakan Penulis ingin membuat Cerita "*Panatayungan Panjalu*" tertulis dengan Rapih. Berikut adalah Hasil Observasi:

Situ Lengkong Panjalu

Daerah Danau Situ Lengkong Panjalu dikelilingi dengan banyak pepohonan dengan Pulau Nusa Larang yang berada di tengahnya, yang dimana keindahan dari Danau tersebut menjadikannya salah satu Alasan pengunjung datang. Selain dikelilingi oleh pepohonan terdapat banyak rumah yang berdiri di Tepi Danau Situ Lengkong Panjalu.

Memasuki siang hari, Kawasan Danau Situ Lengkong Panjalu sudah dipenuhi dengan banyak bis pariwisata dan juga mobil pribadi dari pengunjung yang ini mengunjungi Danau Situ Lengkong Panjalu.

Di Tepi Danau Situ Lengkong terdapat tempat penyewaan Kapal, terdapat 2 jenis kapal, Kapal Besar dan kapal berbentuk bebek, dimana kapal besar digunakan untuk mengantar pengunjung dengan jumlah besar dan membawa penumpang menuju Pulau Nusa Larang dengan memutar Pulau Nusa Larang terlebih dahulu, sedangkan untuk kapal berbentuk bebek digunakan untuk pengunjung yang hanya ingin mengelilingi Danau Situ Lengkong Panjalu Saja, untuk tarif kapal besar seharga RP.250.000, sedangkan untuk kapal bebek tarifnya sebesar 50.000 Rupiah per Jam. Di sekitar tempat penyewaan kapal, banyak sekali orang yang berjualan, tidak hanya yang berjualan oleh – oleh ataupun souvenir khas Situ Lengkong Panjalu, terdapat juga yang berjualan makanan dan minuman, jika ada pengunjung yang kelaparan ataupun kehausan mereka bisa membeli makanan dan minuman.

Penulis melakukan Observasi Lapangan ke Situ Lengkong Panjalu, yang dimana Observasi yang dilakukan Penulis Sedikit terhalang dikarenakan Pariwisata Situ Lengkong Panjalu sedang mengalami proses revitalisasi, namun penulis berusaha mencari jalan alternatif untuk mengobservasi Situ Lengkong secara Maksimal Meskipun Pariwisata Situ Lengkong Panjalu sedang dalam proses revitalisasi.

Penulis akhirnya menemukan jalan alternatif yang membawa penulis lebih dekat dengan Situ Lengkong, yang dimana terlihat bahwa di sekitaran Danau Situ Lengkong terdapat rumah – rumah warga yang berdiri, tidak hanya Rumah Warga, namun juga terdapat restoran lesehan yang berada di pinggir danau, dimana restoran tersebut terlihat masih tutup.

Pulau Nusa Larang

Pulau Nusa Larang adalah pulau yang berada di tengah – tengah Danau Situ Lengkong Panjalu, untuk menuju ke Pulau Nusa Larang, pengunjung harus menyewa kapal yang berada di tepi Danau Situ Lengkong. Setelah kita sampai di Pulau Nusa Larang kita akan disambut dengan 2 Patung Harimau, Harimau Putih & Harimau Hitam, dimana 2 Harimau tersebut melambangkan seluruh Keluarga Raja Panjalu, yang menjaga Makam Raja Panjalu, konon katanya jika ada pengunjung yang datang dengan niat buruk, mereka akan menampakkan dirinya ke orang tersebut. Nama Raja yang dimakamkan di Pulau Nusa Larang adalah Raja Prabu Hariang Kencana.

Mitos Pulau Nusa Larang

Menurut Website goodnewsfromindonesia.id Pada Pulau Nusa Larang yang berada di tengah – tengah Danau Situ Lengkong terdapat Mitos yang diceritakan oleh warga setempat, dimana pada Pulau Nusa Larang terdapat dua patung harimau, 2 patung harimau tersebut mempunyai nama yaitu Bambang Larang untuk Harimau Jantan & Bambang Kencan untuk Harimau Betina. 2 Harimau ini dikenal oleh para warga sebagai Maung Panjalu, dimana Maung dalam

bahasa sunda artinya Harimau.

Data Khalayak Sasaran

Secara Demografis, target audiens yang menjadi khalayak sasaran perancangan ini adalah Warga yang berusia 16 – 18 tahun dan 26 – 45 tahun. Letak Geografis perancangan ini berada di Desa Panjalu, Kabupaten Ciamis, Indonesia. Secara Psikografi kita menargetkan audiens dengan kepribadian memiliki rasa penasaran yang tinggi dan berperilaku memiliki rasa ketertarikan kepada cerita yang memiliki sejarah dan dalam

Data Karya Sejenis

Geng: Pengembara Bermula	Kimi No Nawa
	

Dari karya Filmi Animasi Geng: Pengembara Bermula dan Kimi No Nawa terdapat banyak data untuk referensi terhadap karya yang akan dibuat. Pada Animasi Geng: Pengembaraan Bermula mempunyai Pembabakan Cerita yang dapat dijadikan referensi. Kemudian pada animasi Kimi No Nawa, Visual yang disajikan pada animasi tersebut dapat dijadikan referensi dikarenakan Visual yang disajikan dibuat menarik dan membuat audiens penasaran dengan tempat yang ada di Visual pada animasi.

Hasil Analisis Data

Analisis Data Observasi

Dari Data Observasi di atas, Penulis mendapatkan bagaimana gambaran besar tentang Situ Lengkong Panjalu dimana terdapat 2 tempat penting yang menjadikan Situ Lengkong Panjalu terus berjalan yaitu Tempat Penyewaan Kapal, dan juga Pulau Nusa Larang. Penulis mendapatkan gambaran bagaimana Latar Tempat yang digunakan untuk pembuatan Storyboard, dimana penulis bisa mengetahui dimana saja tempat yang harus dimasukkan dalam sebuah cerita dan menunjukkan bahwa tempat tersebut berada di Situ Lengkong Panjalu. Dari data diatas Penulis melakukan Konten Analisis yang terdapat pada data tersebut, berikut adalah data dari konten analisis:

Dari data konten analisis, kata yang paling banyak dapat digunakan sebagai keyword yang nantinya akan digunakan untuk membuat visual storyboard.

No	Konten	Jumlah
1	Situ Lengkong	21
2	Panjalu	20
3	Nusa Larang	10
4	Harimau	9
5	Raja	6

Keyword: Situ Lengkong, Panjalu, Nusa Larang

Analisis Karya Sejenis

Karya – Karya Film Animasi yang dipilih oleh Penulis yaitu, Geng: Pengembaraan Bermula, Kimi No Nawa, akan dianalisis oleh Penulis dan hasil analisis akan dijadikan referensi oleh Penulis untuk pembuatan Storyboard “*Panatayungan Panjalu*”.

Pada Karya Animasi Pertama *Geng: Pengembaraan Bermula*, Penulis menganalisis pembabakan cerita yang digunakan dalam karya animasi tersebut, dimana Karya Animasi Geng: Pengembaraan Bermula menggunakan Sistem 3 Babak, Babak 1 digunakan untuk pengenalan seluruh tokoh, latar tempat yang ada di Film Animasi Geng: Pengembaraan Bermula. Babak 2 dimana munculnya

munculnya masalah dan juga Klimaks dari masalah tersebut, dan Babak 3 digunakan untuk penyelesaian masalah yang ada di Babak 3.

Pada Karya Animasi Kedua *Kimi No Nawa*, Penulis menganalisa *Type Of Shot* yang digunakan, dimana Penulis mendapatkan *Type Of Shot* yang sering digunakan adalah *Extreme Close Up, Long Shot, Extreme Long Shot, Medium Shot*, dimana semua *Type Of Shot* tersebut digunakan untuk membuat Shot yang ada di Karya Animasi *Kimi No Nawa* menjadi lebih indah dan hidup.

Penulis juga menganalisa *Camera Movement*, dimana penulis mendapatkan *Camera Movement* Pedestial, Pan, & Tilt.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Berdasarkan hasil dari data dan analisis yang diperoleh oleh Penulis di atas mengenai fenomena mengenai kurangnya Informasi terhadap lokasi wisata Situ Lengkong Panjalu, Penulis dapat merancang sebuah Storyboard & *animatic* storyboard untuk animasi *hybrid Panatayungan* Situ Lengkong.

Pesan yang terdapat pada animasi *hybrid Panatayungan* Panjalu yaitu mengenai informasi wisata Situ Lengkong Panjalu yang disajikan dengan cerita naratif yang dipadukan dengan visual yang menarik.

Konsep Kreatif

Penulis mendapatkan Ide dan konsep cerita animasi *hybird* Panatyungan Panjalu berdasarkan hasil dari data data yang sudah didapatkan. Perancangan Storyboard & *animatic* Storyboard untuk animasi *hybird Panatayungan* Panjalu terinspirasi dari film animasi *Kimi No Nawa* dan juga *Geng: Pengembara Bermula* yang dimana dari 2 film animasi tersebut Penulis dapat menciptakan animasi *hybird Panatayungan* Panjalu dimana Adira soerang juranlis yang sedang berlibur kerumah ayahnya yang dimana dia menemukan fakta bahwa Kepala Desa Panjalu,

berusaha menjual Pulau Nusa Larang yang berada di Lokasi Wisata Situ Lengkong Panjalu kepada Pengusaha Kaya dengan memanfaatkan Mitos yang dipercaya oleh warga – warga disana dan menyebarkan Info HOAX bahwa Penjaga Pulau Nusa Larang tidak mau ada lagi manusia yang datang ke Pulau Nusa Larang, yang menyebabkan Wisata Situ Lengkong Panjalu menjadi sepi dan akan dijual kepada Pengusaha, dibantu dengan Asisten Virtualnya Cata yang merupakan sebuah AI, Adira berusaha menghentikan upaya kepala desa untuk menjual pulau tersebut.

Konsep Media

Untuk membuat Storyboard Penulis menggunakan *software procreate & adobe photoshop*. Sedangkan *software* yang digunakan penulis untuk membuat *animatic storyboard* adalah *adobe premiere*, yang digunakan untuk menambahkan *audio*, baik *background music* maupun *voice over* karakter.

Film animasi “*Panatayungan Panjalu*” akan dipublikasi pada platform Youtube, dimana platform Youtube memang sudah banyak dikenal orang – orang, dan platform youtube banyak digunakan oleh para Remaja, dan juga akan lebih mudah di akses oleh para Remaja.

Konsep Visual

Cerita dari film Animasi “*Panatayungan Panjalu*” terinspirasi dari film animasi Geng: Pengembara Bermula, dimana tema dari cerita tersebut tentang sebuah kebenaran, dimana film animasi Geng: Pengembara Bermula bercerita tentang kebenaran tentang mitos hantu durian runtuh yang ada di kampung durian runtuh, sedangkan animasi “*Panatayungan Panjalu*” bercerita tentang kebenaran di balik Pulau *Nusa Larang* yang menjadi Sepi

Visual dari film Animasi “*Panatayungan Panjalu*” terinspirasi dari film animasi *Kimi No Nawa* dimana Visual dari film tersebut menyajikan *environment* dalam film animasi tersebut sangat indah, yang dimana akhirnya penonton akan mengingat tempat tersebut dan mencoba untuk mendatangi tempat tersebut. Penulis ingin menampilkan keindahan yang ada di Lokasi Wisata Situ Lengkong

Panjalu, agar penonton ingin mengunjungi Wisata Situ Lengkong Panjalu.

STORYLINE

Panatayungan Panjalu bercerita tentang seorang jurnalis bernama Adira bersama dengan asisten virtualnya, Cata yang merupakan sebuah AI (*artificial intelligence*) yang ingin berlibur mengunjungi rumah Ayahnya yang berada di Desa Panjalu.

Ketika berada di Desa Panjalu, Adira menemukan, bahwa Lokasi Wisata yang ada di Desa Panjalu yaitu Situ Lengkong Panjalu, sudah tidak ada lagi orang yang mengunjunginya dan terlihat sangat sepi. Seiring berjalannya waktu Adira di Desa Panjalu, Adira menemukan fakta bahwa Kepala Desa Panjalu lah yang membuat Lokasi Wisata Situ Lengkong Panjalu menjadi sepi dan tidak dikunjungi lagi, dengan memanfaatkan Mitos yang dipercaya warga sekitar dan menyebarkan Informasi HOAX mengenai Mitos tersebut, dan akan menjual tersebut kepada Pengusaha Kaya ketika pulau tersebut sudah tidak berpenghuni lagi.

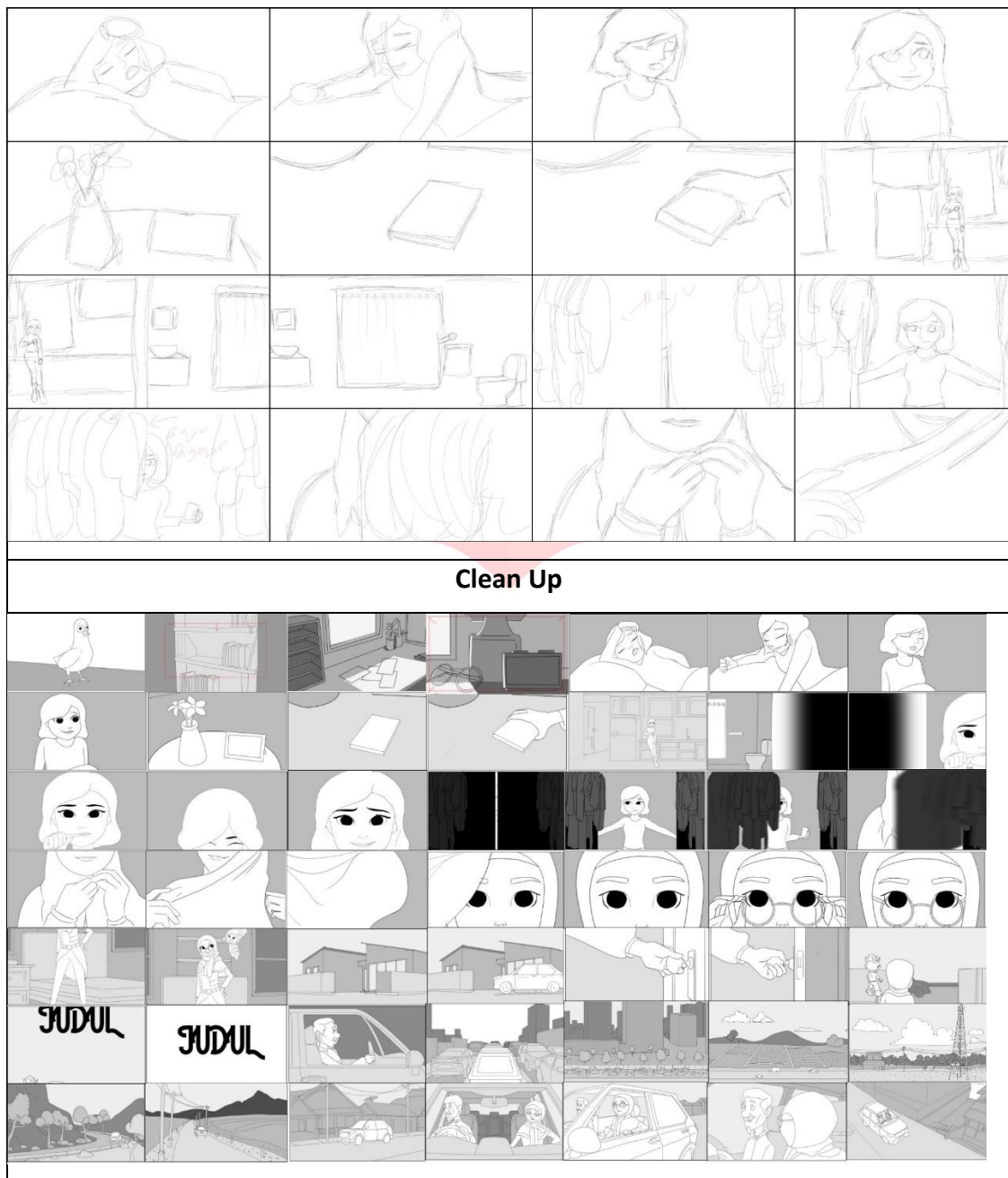
Adira yang mengetahui kejadian itu berusaha menghentikan Kepala Desa dan menyebarkan Informasi sebenarnya kepada Warga Desa Panjalu dibantu dengan Asisten Virtualnya,Cata

Hasil Perancangan

Setelah melalui proses perancangan Storyboard, maka didapati hasil dari perancangan tersebut adalah sebagai berikut.

Script

[illegible]



KESIMPULAN

Indonesia berpotensi untuk menarik banyak para wisatawan baik secara lokal maupun luar agar Indonesia makin di kenal oleh dunia. Salah satu kekayaan yang dimiliki Indonesia adalah Wisata Situ Lengkon Panjalu yang berada di Desa

Panjalu, Kabupaten Ciamis. Namun dengan seriring kemajuan teknologi, menyebabkan generasi muda kehilangan minat dalam melestarikan budaya dan juga menyebabkan minimnya pemanfaatan media menjadi kendala dalam memperkenalkan budaya Indonesia. Media Aniamsi merupakan medium yang kuat dalam menyampaikan sebuah informasi tentang budaya - budaya Indonesia, oleh karena itu sebuah media animasi dengan judul *Panatayungan Panjalu*, akan sangat cocok untuk memperkenalkan salah satu kebudayaan Indonesia.

Penulis membuat Storyboard untuk animasi *Panatayungan Panjalu* yang bertujuan untuk membantu tim produksi tidak membuat kesalahan selama produksi dari animasi *Panatayungan Panjalu* berlangsung. Pembuatan Storyboard dimulai dari tahap thumbnail, Rough Sketch, dan setelah itu dilanjutkan dengan Clean Up, yang dimana setelah gambar dari Storyboard sudah dibuat, semua gambar tersebut akan disusun dengan rapih pada sebuah Tabel yang nantinya akan menjadi sebuah Storyboard yang membantu tim produksi. Isi dari Storyboard Animasi *Panatayungan Panjalu* berupa sebuah Informasi mengenai Wisata Situ Lengkon Panjalu, agar para audiens tertarik mengenai Wisata Situ Lengkon Panjalu, dan Wisata Situ Lengkon Panjalu lebih dikenal baik secara nasional maupun internasional.

SARAN

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan, Penulis memberikan Saran Berupa:

1. Untuk Seluruh Masyarakat Indonesia agar lebih peduli kepada Budaya – Budaya, maupun lokasi wisata yang ada di Indonesia, dimana Budaya dan Lokasi Wisata di Indonesia agar Indonesia lebih dikenal secara Internasional.
2. Untuk Pemerintah di daerah tersebut, disarankan untuk lebih memperhatikan Lokasi Wisata yang ada, seperti melakukan Promosi

mengenai Lokasi Wisata tersebut baik secara nasional maupun internasional.

3. Untuk Peneliti diharapkan untuk penelitian selanjutnya lebih dalam mendapatkan Informasi pada tempat observasi agar data data yang di dapatkan lebih akurat dan banyak informasi yang akan disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. 2023. PERANCANGAN BACKGROUND DALAM SEBUAH ANIMASI MOTION COMIC BERJUDUL KECEMASAN: PERJUANGAN TAK TERLIHAT. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Alexander, K. Schumer, G, Sullivan, K. 2008. *Ideas for the Animated Short with DVD Finding and Building Stories*. Taylor & Francis
- Anggito, Albi & Johan Setiawan. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Kab. Sukabumi: CV Jejak.
- Arsyad, Azhar. 2019. Media Pembelajaran (Edisi Revisi) Cetakan Ke 20. Jakarta: Rajawali Pers
- Atina, N., Satria, E., Simbolon, E. Windarto, A., "SPK : ALGORITMA MULTI-ATTRIBUTE UTILITY THEORY (MAUT) PADA DESTINASI TUJUAN WISATA LOKAL DI KOTA SIDAMANIK," *CESS (Journal Comput. Eng. Syst. Sci.,* vol. 3, no. 2, pp. 75–79, 2018.
- Bobii, P. (2024). Remaja dan Kehidupan Rohaninya. Gowa: CV. Ruang Tenor
- Darusuprpta. 1984. *Naskah – Naskah Nusantara Beberapa Gagasan Penanganannya*. Yogyakarta: Javanologi.
- Gde, P., Pitana, P., & Gayatri, G. 2005. Sosiologi Pariwisata. Andi: Yogyakarta.
- Gumelar, M.S. 2018. 2D Animation Hybrid Technique. An1mage
- Husni, A. M., Lionardi, A., & Afif, R. T. 2023. PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D MENGENALKAN NILAI-NILAI DALAM PROSES TRADISI

- NGALIWET TRADISIONAL SUNDA. eProceedings of Art & Design, 10(6).
- Koentjaraningrat. 1983. Metode-metode Penelitian Sosial. Gramedia. Jakarta.
- MADCOMS. (2009). Panduan Lengkap *Editing Video* dengan Adobe Premiere Pro. Madiun: CV Andi
- Maryati, Kun & Juju Suryawati. 2007. SOSIOLOGI Untuk SMA dan MA KELAS XII. Jakarta: Esis
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. 2022. KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. Jurnal Nawala Visual, 4(2), 81-86.
- Nuryaningsih, W. D. 2021. CARA MUDAH MENGIDENTIFIKASI UNSUR-UNSUR TEKS DRAMA MELALUI CIRC: *Cooperative Integrated Reading and Composition*. NEM
- Panjaitan, N.Q., Yus, A., Hayati, R. 2023. *The Use Of Animation Digital Learning Media On Learning Outcomes Of Islamic Religious Education*, 2, 458.
- Pratista, H. 2008. Memahami Film – Edisi 1. Yogyakarta: Monstase Press
- Pratista, H. 2017. Memahami Film Edisi Kedua. Yogyakarta: Montase Press
- Purwanti, R. 2016. Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Pada Kampanye Pengenalan Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor. *Jurnal Widyakala*, 3, 3.
- Santrock, J.W. 2003. Edisi Keenam Adolescence Perkembangan Remaja. Jakarta: Erlangga
- Sulistiyo, Urip. 2023. Metode Penelitian Kualitatif. Jambi: Salim Media Indonesia
- Yoeti, O. 1991. Pengantar Ilmu Pariwisata. Bandung: ANGKASA.
- Yoeti, O. 1996. Pemasaran Pariwisata. Bandung: Angkasa.

Internet

- Amira. Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis – Jenis. Diakses 5 Januari 2024 dari https://www.gramedia.com/literasi/media/#Pengertian_Media_Menurut_Para_Ahli
- International Design School. Jenis *Camera Movement* dalam pembuatan Film.

Diakses 28 November 2023 dari <https://idseducation.com/jenis-camera-movement/>

Jurnal Hasil Riset. Pengertian Naskah Menurut Para Ahli. Di Akses 29 Maret 2024 dari <https://www.e-jurnal.com/2013/12/pengertian-naskah-menurut-para-ahli.html>

