

## PERANCANGAN *STORYBOARD TRAILER GAME* TENTANG NILAI SOSIAL TRADISI NGARUMAT PUSAKA DI DESA LEBAKWANGI

### *Designing A Game Trailer Storyboard About The Social Values Of The Ngarumat Pusaka Tradition In Lebakwangi Village*

Adeodatus Joslan Mario Tumangger<sup>1</sup>, Irfan Dwi Rahadianto<sup>2</sup>, Muhammad  
Aharamadinka<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan  
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
adeodatustumangger@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,  
ramadinka@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak:** Ngarumat Pusaka merupakan tradisi dilaksanakan di Desa Lebakwangi-Batukarut, Kabupaten Bandung, untuk membersihkan benda pusaka sebagai menghormati para leluhur dan ungkapan syukur kepada leluhur dan Tuhan. Ngarumat Pusaka memiliki nilai sosial dalam pelaksanaannya, namun sampai saat ini ada keterbatasan media untuk dalam penyampaian nilai sosial dalam Ngarumat Pusaka, terlebih kepada anak-anak di desa Lebakwangi. Tujuan perancangan ini untuk merancang *storyboard trailer game* sebagai media dalam menyampaikan nilai sosial dalam Ngarumat Pusaka. Metode penelitian dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan observasi dan wawancara, studi pustaka serta kuisioner terkait tradisi ngarumat pusaka. Data yang didapatkan, bahwa masyarakat Lebakwangi-Batukarut memiliki keterikatan nilai sosial terhadap tradisi Ngarumat Pusaka, namun untuk anak-anak di desa Lebakwangi, sebagai khalayak sasaran melalui responden kuisioner mayoritas belum mengetahui tradisi Ngarumat Pusaka. Berdasarkan data yang didapatkan, penulis melakukan pengerjaan *storyboard* untuk membawakan konsep visual dan pesan dalam *trailer game* Ngarumat Pusaka sebagai media dalam pengenalan nilai sosial dalam tradisi Ngarumat Pusaka bagi anak-anak.

**Kata Kunci :** ngarumat pusaka, nilai sosial, *trailer game*, *storyboard*

**Abstract:** *Ngarumat Pusaka is a tradition carried out in Lebakwangi-Batukarut Village, Bandung Regency, to clean heirlooms to honor the ancestors and express gratitude to the ancestors and God. Ngarumat Pusaka has social value in its implementation, but until now there are limited media for conveying social values in Ngarumat Pusaka, especially to children in Lebakwangi village. The aim of this design is to design a game trailer storyboard as a medium for conveying social values in Ngarumat Pusaka. The research method was carried out using qualitative methods using observations and interviews, literature studies and questionnaires related to the ngarumat pusaka tradition. The data obtained shows*

*that the people of Lebakwangi-Batukarut have social values attached to the Ngarumat Pusaka tradition, however for children in Lebakwangi village, as the target audience, the majority of questionnaire respondents do not know about the Ngarumat Pusaka tradition. Based on the data obtained, the author carried out storyboard work to convey the visual concepts and messages in the Ngarumat Pusaka game trailer as a medium for introducing social values in the Ngarumat Pusaka tradition for children.*

**Keywords:** *ngarumat pusaka, social values, trailer game, storyboard*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Masyarakat Indonesia memiliki banyak keberagaman tradisi yang muncul akibat berbagai macam adat, suku, bahasa dan agama di Indonesia. Setiap daerah memiliki keragaman tradisi yang diwariskan secara turun temurun. Masyarakat menjadikan tradisi sebagai penjalin hubungan interaksi sosial dengan masyarakat lainnya, sehingga tercipta hubungan serta nilai sosial yang melestarikan tradisi tersebut.

Di daerah Jawa Barat, Kabupaten Bandung, terdapat tradisi ngarumat pusaka yang dilaksanakan setiap tanggal 12 Maulud oleh masyarakat desa Lebakwangi-Batukarut di Situs Bumi Alit Kabuyutan. Ngarumat pusaka merupakan tradisi untuk memandikan benda-benda pusaka peninggalan para leluhur mereka seperti keris, kujang, dll. Menurut Wardhani, Afni Nurfatwa (2022). Tradisi Ngarumat Pusaka diyakini oleh masyarakat Lebakwangi-Batukarut sebagai salah satu bentuk tali silaturahmi, menghormati para leluhur, ungkapan rasa syukur kepada Tuhan, serta mempercayai proses ngarumat pusaka mengandung sesuatu yang sakral dan terdapat banyak makna di dalamnya.

Masyarakat memaknai tradisi ngarumat pusaka sebagai salah satu tradisi yang memiliki nilai sosial di dalamnya, dapat dilihat dari partisipasi masyarakat dalam menyiapkan dan mengikuti tradisi ngarumat pusaka, para warga Lebakwangi-Batukarut akan meluangkan waktu untuk menghadiri dan menyiapkan tradisi tersebut, baik dari desa Lebakwangi-Batukarut, maupun warga

Lebakwangi-Batukarut yang sudah tidak tinggal di desa tersebut masih menyempatkan diri untuk mengikuti tradisi ngarumat pusaka.

Pada saat pelaksanaan Program Kompetisi Kampus Merdeka, menurut wawancara dengan Pak Eujang yang merupakan Kuncen Bumi Alit, memiliki kesulitan untuk menyampaikan makna di Bumi Alit, karena anak-anak hanya menghabiskan waktu di Bumi Alit hanya untuk hiburan dan tidak menyadari makna dalam Bumi Alit. Masyarakat Lebakwangi-Batukarut dalam menyampaikan nilai dan pemaknaan ngarumat pusaka hanya terbatas dari mulut ke mulut saja, dan tidak ada media yang menyampaikan pemahaman tentang tradisi ngarumat pusaka, sehingga kecenderungan untuk mewariskan dan pemaknaan nilai sosial tradisi ngarumat pusaka terlebih untuk generasi muda sangatlah terbatas.

Pengemasan warisan budaya tradisi dapat dikembangkan dengan media salah satunya adalah *video game*. Menurut Rahardianto, Deanda dan Mario (2022), *video game* merupakan media yang bukan hanya untuk hiburan tetapi juga media edukasi yang dapat digunakan untuk memberi informasi melalui *game* tersebut. *Video game* dapat dimanfaatkan untuk mengemas pengenalan nilai sosial dalam tradisi ngarumat pusaka. Saat ini belum ada media *video game* yang digunakan sebagai media untuk mengenalkan tradisi ngarumat pusaka.

Dalam *video game* terdapat *trailer game* yang digunakan sebagai pengenalan dan sebagai media promosi dari *game* tersebut. Menurut Karlsson, dan Bergendorf (2013). Trailer *video game* yang baik memiliki durasi sekitar 90 detik untuk menjaga atensi penonton dan meninggalkan kesan misteri dalam *trailer* tersebut. Dalam *trailer game* tersebut akan menampilkan cuplikan yang diambil dari *video game* tersebut untuk memberi gambaran tentang *video game* dan memberikan pengalaman dalam memainkan *game* tersebut yang berupa animasi. Menurut Nahda dan Afif (2022), Animasi merupakan media untuk menyampaikan pesan dan cerita, yang dapat mengangkat berbagai tema dan genre untuk berbagai kalangan, seperti anak-anak, sehingga dapat menjadi media

pengenalan nilai sosial tradisi ngarumat pusaka untuk golongan muda seperti anak-anak sebagai audiens untuk mengenal budaya tradisi ngarumat pusaka dengan pemaknaan nilai sosial, sebagai generasi yang menjaga warisan tradisi budaya.

Perancangan *trailer game* terdapat tahapan *storyboard* dalam pengerjaannya, yang digunakan untuk memvisualisasikan naskah sebelum dilanjutkan ke tahapan produksi berikutnya, sehingga penulis mengambil jobdesk *storyboard* agar dapat menjadikan tradisi ngarumat pusaka dalam *trailer game* yang dapat menyampaikan pesan naskah dengan visualisasi yang baik.

## LANDASAN TEORI

### Tradisi

Menurut Supardan (2011), Tradisi adalah suatu pola perilaku atau kepercayaan yang menjadi bagian dari budaya yang sudah lama dikenal oleh masyarakat sehingga menjadi adat istiadat dan kepercayaan secara turun temurun. Menurut Lilis (2023), tradisi merupakan kebiasaan masyarakat yang telah dilakukan dengan berulang kali secara turun temurun, oleh masyarakat tersebut.

### Ngarumat Pusaka

Menurut Nurlestari, Suci (2017) Ngarumat Pusaka dilakukan oleh para seuweu-sisi Lebakwagi-Batukarut yang merupakan masyarakat dari dua desa yaitu desa Batukarut dan desa Lebakwagi, yang dahulunya merupakan daerah kerajaan Tanjung Wangi. Menurut Setiawan, Asep Yayan (2018), tradisi Ngarumat Pusaka dilaksanakan dengan membersihkan benda pusaka yang berupa senjata pusaka dan seperangkat gamelan yang diberikan nama Goong Renteng Embah Bandong. Setelah dibersihkan, gamelan Goong Renteng Embah ditabuh, dan dinikmati oleh para hadirin dan memaknai lagu yang dilantunkan, selanjutnya

kegiatan nya yaitu doa bersama untuk keselamatan dan mendoakan leluhur dengan menikmati jamuan dan bersalaman sebagai tanda silaturahmi.

### **Sejarah Ngarumat Pusaka**

Li Danya dalam (Nurlestari,Suci, 2017). Dalam sejarahnya, benda pusaka yang dingarumat berupa senjata pusaka dan Gamelan Embah Bandong. Gamelan Embah Bandong merupakan benda pusaka yang ditemukan oleh leluhur masyarakat desa Lebakwangi yang berasal dari kerajaan Tanjung Wangi. Para seuweu-siwi Lebakwangi-Batukarut hingga sekarang masih menjaga dan melestarikan barang-barang pusaka yang ditinggalkan para pendahulunya, dan setiap tahunnya terdapat acara pada tanggal 12 Maulud yaitu “Ngarumat Pusaka”, untuk mencuci dan ngarumat benda-benda pusaka tersebut.

### **Nilai Sosial**

Menurut Setyawan, Bagus dan Nuro'in, Anni (2021), nilai sosial adalah aturan yang diciptakan dalam masyarakat, dengan bertujuan untuk mengarahkan perilaku manusia agar memiliki kepribadian yang baik dalam bermasyarakat. Menurut Risdi, Ahmad (2019), nilai sosial merupakan pandangan dalam masyarakat untuk melihat baik-buruk, benar-salah, dalam hidup bermasyarakat..

### **Animasi**

Menurut Alexandra, Sumarlin & Afif (2023), animasi merupakan kumpulan gambar yang berurutan dan bergerak cepat sehingga menghasilkan ilusi gerakan. Menurut Soenyoto (2017), animasi mampu menghasilkan ekspresi, tertawa, tersenyum, menangis, dan bertingkah laku layaknya seorang aktor atau aktris. Menurut Pebriyanto dkk (2022), animasi dapat menjadi media pembelajaran dan informasi yang efektif dalam menciptakan emosi dan mempengaruhi penonton.

### **Trailer Game**

Menurut Vollans dalam Speedy dan Ehle (2017). *Trailer video game* digunakan untuk mempromosikan *game* tersebut dengan membawa cerita narasi sinematik yang merepresentasikan konsep *game* tersebut, dan juga menampilkan

*gameplay* yang berfokus pada demonstrasi *game*, untuk memberikan gambaran pengalaman penonton dalam *game* tersebut. Menurut Karlsson, dan Bergendorf (2013). *Trailer video game* yang baik memiliki durasi sekitar 90 detik untuk menjaga atensi penonton dan meninggalkan kesan misteri dalam *trailer* tersebut.

### **Storyboard**

Menurut Husni, Lionardi & Afif (2023). *Storyboard* 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, yaitu setelah naskah cerita selesai dibuat lalu divisualisasikan menjadi *storyboard*. Menurut Suantari (2016). *Storyboard* berperan dalam penentuan waktu pada sebuah sekuen, sudut pandang kamera, perpindahan dan kesinambungan antara elemen dalam satu frame, sehingga memperjelas penuturan dari rangkaian cerita dengan pemberian tanda atau notasi terkait dengan tahapan produksi. Menurut Simon, Mark (2006). Unsur keterangan konten *storyboard* dalam *game* sama dengan yang digunakan dalam animasi maupun *live action*.

### **Tahapan Storyboard**

#### **Thumbnail**

*Thumbnail* merupakan tahapan yang hanya bentukan sketsa yang sederhana dan kasar, hal ini dikarenakan untuk memberikan visualisasi pertama dari cerita awal.

#### **Rough Skecth**

*Rough Sketch* berupa tahapan lanjutan penggambaran *storyboard* sudah lebih baik dan bersih, dengan penambahan ekspresi wajah pada karakter.

#### **Clean Up**

*Clean Up* merupakan tahapan dengan memperbaiki visual dari tahapan sebelumnya, maka secara visualisasi akan lebih bersih dan lebih jelas, biasanya dengan penambahan pencahayaan untuk penjelasan gelap dan terang. Dalam

tahapan *clean up storyboard* sudah dilengkapi dengan keterangan suara, dialog, aksi, waktu dll.

Setelah tahapan *clean up, storyboard* dapat dilengkapi dengan keterangan suara, dialog, aksi, waktu dll, kedalam tabel sebagai informasi untuk ketahapan selanjutnya, sehingga tim di tahapan produksi dapat membaca storyboard tersebut. Setelah keterangan *storyboard* lengkap maka tahapan selanjutnya adalah *animatic storyboard*. Menurut Lionardi, A. dkk.(2023). *Animatic Storyboard* yang memvisualisasi *storyboard* dalam format gambar menjadi format, yang dapat digunakan sebagai penggambaran suasana dan tempo dari adegan dalam *storyboard* jika dianimasikan.

### **Elemen Storyboard**

#### **Rule of Third**

Hart, John (2008). *Rules of third* merupakan penempatan yang benar dari setiap objek ataupun unsur yang terdapat dalam satu gambar. Hal ini didapatkan dengan membuat garis vertikal dan horizontal secara membentang, dan setiap titik yang bertemu dapat digunakan sebagai penempatan objek.

#### **Perspektif**

Menurut Paez & Jew (2013). Perspektif adalah alat untuk menciptakan ilusi yang memberikan kesan kedalaman, dengan adanya garis berkumpul menyatu ke satu titik arah dalam garis horizontal dan menyatu dalam satu tujuan yang disebut dengan titik hilang.

#### **Framing**

Menurut Suantari (2016) Framing merupakan jenis pembingkaiannya suatu sekuen berdasarkan jarak objek dengan posisi kamera, maka jenis-jenis dari *framing* adalah, *Extreme Long Shot, Long Shot, Medium Shot, Close up, Extreme Close Up, Full Shot*.

#### **Camera Angle**

Menurut Paez & Jew. (2013). Pengambilan sudut kamera dapat

digunakan untuk menyampaikan emosi dari adegan yang diambil, sehingga pengambilan sudut kamera semestinya disesuaikan memposisikan penonton kita. *Camera angle* memiliki jenis kamera, yaitu *Bird Eye Angle*, *High Angle*, *Low Angle*, *Worm Angle*, *Eye Angle*.

### **Camera Movement**

Menurut Simon, Mark (2006), *Camera Movement* dalam *storyboard* ditunjukkan dengan tanda panah, yang dapat digambar dengan mengarah keatas luar bingkai. Menurut Paez & Jew. (2013). *Camera Movement* memiliki beberapa jenis berdasar bagaimana kamera akan bergerak, yaitu *Panning*, *Tilting*, *Push In/ Push Out*, *Padestal*, *Truck*

### **Narasi Cerita**

Menurut Horvath dan Gyenge (2018), narasi dalam *trailer* dalam waktu yang singkat dibagi menjadi tiga babak, yaitu untuk mengenalkan karakter, lalu masalah yang dihadapi, dan diakhiri dengan ketenangan dari konflik yang terjadi. Menurut Paez & Jew. (2013). Cerita biasanya memiliki pembabakan awal, tengah dan akhir. Dapat dikatakan pembabakan awal yaitu orientasi, cerita dimulai dengan protagonis ingin mencapai sesuatu, dan akan berlawanan dengan antagonis yang menciptakan konflik. Ditengah yaitu komplikasi, menceritakan bagaimana konflik yang langsung, dan diakhiri dengan resolusi, apakah protagonis berhasil mencapai tujuannya atau tidak mendapatkan tujuannya.

## **DATA DAN ANALISIS DATA**

### **Metode Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Oleh karena itu, metode pengumpulan data premier secara kualitatif melalui observasi, wawancara, serta data pendukung yaitu studi pustaka dan kuisioner serta kajian visual.



## **Data dan Analisis Objek**

### **Data Khalayak Sasaran**

Target audiens yang menjadi khalayak sasaran dalam perancangan ini merupakan anak-anak pada usia 6-12 tahun di Desa Lebakwangi Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung.

### **Data Hasil Observasi**

#### **Observasi Situs Bumi Alit Kabuyutan**

Penulis melakukan observasi ke Situs Bumi Alit Kabuyutan pada Senin, 25 September 2023, Bumi Alit Kabuyutan adalah situs wisata budaya yang terletak diperbatasan antara desa Batukarut dengan desa Lebakwangi, kecamatan Arjasari, kabupaten Bandung. Situs Bumi Alit Kabuyutan, terdapat 3 spot utama yaitu Bumi Alit, Bale Panglawungan, dan petak tanah yang terdapat beberapa pohon besar.

Bumi Alit berupa rumah adat sunda terbuat dari bambu, dan bercat putih secara keseluruhan.. Situs Bumi Alit terdapat balai yang bernama Bale Panglawungan. . Disebelah Bale Panglawungan terdapat komplek tanah yang terdapat pepohonan besar seperti Caringin, Kiara dan beberapa tanaman obat.itu Ketika mewawancarai Pak Eujang di Bale Panglawungan kami disedikan ubi rebus oleh beliau, dan setelah selesai mewawancarai kami dengan ada warga yang datang menghampiri kami makan bersama ubi tersebut.

Penulis kembali mengunjungi Situs Bumi Alit Kabuyutan pada Kamis, 2 November 2023, pada jam 12 siang. Situs Bumi Alit Kabuyutan. Disana penulis bertemu dengan warga yang berkumpul dan berbincang di Bale Panglawungan.

#### **Observasi Situs Bumi Alit Kabuyutan**

Penulis mengikuti upacara Ngarumat Pusaka dilakukan di Situs Bumi Alit, pada 28 September 2023. Penulis datang ke Situs Bumi Alit pada acara ngarumat pusaka sejak pukul enam pagi dan para warga sudah mulai berdatangan ke daerah Situs Bumi Alit, dimana banyak orang menggunakan pakaian sunda berwarna hitam dan putih dengan iket sunda yang merupakan pengurus acara ngarumat

pusaka, terdapat petugas di pintu masuk Bumi Alit untuk menyapa dan mengarahkan warga yang akan mengikuti ngarumat pusaka, wajah warga sangat antusias dalam mempersiapkan acara Ngarumat Pusaka walau masih pagi.

Dalam Ngarumat Pusaka saat Goong Renteng Embah Bandong yang dibawa oleh petugas dengan memikul bersama dari rumah warga menuju Situs Bumi Alit. Saat Goong Embah Bandong dimandikan para warga. Warga juga mengambil air yang digunakan untuk ngarumat tersebut, baik itu anak-anak maupun orang dewasa sama-sama menyimpan air yang sudah digunakan untuk ngarumat gamelan Goong Embah Bandong di dalam botol.

Setelah semua gamelan Goong Embah Bandong sudah dingarumat, maka para penabuh mulai memainkan lagu. Setelah penampilan gamelan Goong Embah Bandong, ada kata sambutan dan doa yang dibawakan oleh para sesepuh Lebakwangi, penguruh Sasaka Waruga dan perangkat desa setempat.

Setelah itu para warga mulai menikmati tumpeng yang mereka bawa bersama keluarga masing-masing. Para warga saat ini juga saling bersilahturahmi dan juga saling membagikan makanan yang mereka bawa. Selain itu ada pemuda setempat yang membagikan kopi hitam seduh hasil panenanannya saat acara berlangsung. Penulis ketika mendatangi warga untuk mendokumentasikan ditawarkan untuk bergabung makan bersama, para warga saling menyapa dan membagikan lauk pauk serta saling bercengkrama saat makan bersama.

#### **Data Hasil Wawancara**

Dalam wawancara yang dilakukan oleh penulis mendapatkan data, bahwa warga mengikuti ngarumat pusaka ingin berkontribusi pada acara tersebut, seperti Pak Itang dan Algi yang merantau keluar daerah Lebakwangi, pulang untuk mengikuti ngarumat pusaka, dan kontribusi Algi dalam ngarumat pusaka dengan membagikan kopi kepada setiap warga yang datang. Beberapa warga bersiap sebelum acara ngarumat pusaka dengan mengecat putih pagar di Bumi Alit, para penabuh gamelan yang memperisapkan diri, dan warga yang membersihkan

Gunung Anday sebagai persiapan untuk acara ngarumat pusaka. Namun menurut Pak Eujang mengakui kesulitan untuk menyampaikan pesan kepada anak-anak, karena fokus mereka hanya hiburan untuk foto-foto.

Dalam wawancara dengan ahli, Akhmad Fadhli yang merupakan *storyboard artist*. *Storyboard* adalah untuk penyampaian pesan sesuai dengan apa yang dimau dari naskah cerita, selain penggunaan komposisi kesinambungan antar *panel* lah yang penting dalam *storyboard* itu sendiri, penyampaian pesan dengan memasukan unsur kebudayaan dalam *storyboard* haruslah sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dalam panel tersebut. Pengerjaan *storyboard* dalam *trailer game* sama seperti pengerjaan *storyboard* lainnya, seperti dalam animasi maupun *live action*, karena *storyboard* sendiri sebagai hal yang pertama dikerjakan setelah naskah cerita telah dibuat dan juga sebagai visualisasi pertama dari *trailer game* yang akan dikerjakan.

#### **Data Studi Pustaka**

Menurut Li Danya dalam (Nurlestari,Suci, 2017). Masyarakat Lebakwangi-Batukarut berasal dari leluhur yang sama, yaitu berasal dari kerajaan Tanjung Wangi. Raja Tanjung Wangi Embah Panggung Jayadikusmah mewariskan benda pusaka untuk dirawat oleh para orang kepercayaan di Bumi Alit, dan hal tersebutlah yang tetap dijalankan oleh keturunan atau seuweu-sisi Lebakwangi-Batukarut hingga sekarang masih memiliki rasa tanggung jawab untuk melaksanakan tradisi dan melestarikannya sebagai warisan dari leluhur seuweu-siwi Lebakwangi-Batukarut, baik warga Lebakwangi yang masih tinggal di desa Lebakwangi dan Batukarut, maupun warga yang sudah keluar dari daerah tersebut, masih tetap berusaha untuk mengikuti acara ngarumat pusaka sebagai seuweu-siwi Lebakwangi-Batukarut.

#### **Data Hasil Kuisisioner**

Penulis mengambil data kuisisioner di SD Negeri 1 Lebakwangi, yang diisi dengan responden kelas 6 dengan jumlah 41 responden. Kuisisioner yang dibagikan

di SD Negeri Lebakwangi, mayoritas belum mengenal tentang Ngarumat Pusaka, anak-anak tersebut lebih banyak yang bermain *game* di handphone, menggunakan media sosial Tik Tok, dan menyukai karakter utama anak-anak dalam sebuah cerita

### Analisis Data

Setelah melakukan analisis data observasi dan wawancara, penulis mendapatkan pemahaman, bahwa Ngarumat Pusaka bukan hanya sebuah tradisi saja namun menjadi sarana masyarakat Lebakwangi untuk bersosialisasi dan menghasilkan nilai sosial, seperti: gotong royong, silaturahmi (kekeluargaan), kepedulian, rasa kepemilikan, saling menghormati, saling berbagi

### Analisis Karya Sejenis

Trailer Game TFT "Battle of the Bots"	Ponyo: on the Cliff by the Sea	Upin Ipin – Penghuni Hutan
		

Dalam *trailer game* dan animasi yang saya pilih yaitu Trailer Game TFT "Battle of the Bots – Gizmos & Gadgets Launch Cinematic", Animasi Ponyo: on the Cliff by the Sea, Animasi Upin Ipin – Penghuni Hutan, menggunakan naskah tiga babak dalam penyampaian cerita, lalu dalam komposisi visual dalam karya sejenis yang dipilih penggunaan elemen *storyboard* seperti *rules of third* dan *perspektif*, maupun penggunaan *camera movement*, *camera angle* dan *framing*, penting untuk menghasilkan *storyboard* dengan komposisi visual yang baik, agar pesan dapat tersampaikan dengan baik ke audiens yang menikmati. Hal ini akan penulis implementasikan untuk keperluan perancangan animasi Ngarumat Pusaka, agar penyampaian pesan dan makna dari tradisi yang disampaikan dalam animasi akan

tersampaikan dengan baik.

## KONSEP PERANCANGAN

### Konsep Pesan

Premis cerita yang ingin diangkat adalah, seorang anak bernama Galih dan Ayahnya pulang ke rumah kakeknya yang sudah ditinggali oleh Pamannya untuk ikut tradisi ngarumat pusaka. Galih ikut membantu persiapan ngarumat pusaka bersama Atep, dan Paman Galih yang merupakan saudara ayahnya Atep. Dalam membantu persiapan ngarumat pusaka, Paman juga mengenalkan ngarumat pusaka kepada Galih dan Atep, dan selama persiapan tersebut Galih dan Atep berlomba dalam pengerjaan mempersiapkan ngarumat pusaka untuk melihat siapa yang lebih berkontribusi dalam mempersiapkan ngarumat pusaka.

Pesan yang ingin disampaikan adalah nilai sosial dari warga Lebakwangi, bagaimana rasa kepemilikan atas tradisi ngarumat pusaka sehingga warga ingin terlibat dalam persiapan maupun selama acara ngarumat pusaka tersebut. Lalu juga nilai sosial bagaimana para warga saling bersilahturahmi dalam acara ngarumat pusaka, untuk memperlihatkan bahwa ngarumat pusaka bukan hanya merawat benda pusaka sebagai warisan tradisi, melainkan juga ngarumat pusaka merawat diri sendiri dan juga merawat hubungan dengan sesama.

### Konsep Kreatif

Dalam perancangan *storyboard trailer game*, menggunakan elemen-elemen dalam *storyboard* seperti *rule of third* untuk pengkomposisian penempatan objek yang baik, perpektif untuk menciptakan ilusi kedalaman dan juga penggunaan kamera dalam *framing* untuk penempatan objek dengan kamera, *camera angle* untuk memberikan kesan dalam komposisi dengan pengambilan *angle* kamera, dan juga *camera movement* untuk pergerakan kamera dalam komposisi.

### Konsep Media

Pengerjaan *storyboard trailer game* ngarumat pusaka menggunakan software *Adobe Photoshop* dalam pengerjaan penggambaran *thumbnail, rough sketch, dan clean up* dan *storyboard*. Dan juga pengerjaan menggunakan *Adobe Premier Pro* dalam pengerjaan *animatic storyboard*, yang menjadi acuan untuk pengerjaan animasi selanjutnya, dengan menggabungkan *storyboard* dan menambahkan *background music, dan sound effect*.

Perancangan *storyboard trailer game* ngarumat pusaka, akan dibagikan ke media TikTok yang merupakan media sosial berbasis video vertikal. Perancangan didasarkan pada hasil data kuisisioner target audiens anak-anak desa Lebakwangi umur 6-12 tahun. Sehingga perancangan akan mengikuti format TikTok yaitu video dengan penggunaan format aspek rasio vertikal 1080x1920.

### Konsep Visual

Perancangan menggunakan peng gayaan visual dari animasi *Ponyo: on the Cliff by the Sea*, karena dalam pengambilan data untuk perancangan karakter dan *background* menggunakan peng gayaan dari animasi seperti *Ponyo: on the Cliff by the Sea*. Penggunaan *environment* alam seperti perdesaan di Lebakwangi dan Bumi Alit, serta karakter anak-anak sebagai karakter utama yang ingin dibawa ke penulis dalam narasi cerita *trailer game* ngarumat pusaka.

## PROSES PERANCANGAN

### Narasi Cerita

Narasi cerita *trailer game* juga memiliki tiga pembabakan untuk penceritaan dalam *trailer game* ngarumat pusaka yaitu orientasi, komplikasi dan diakhiri resolusi.

Orientasi
-----------

Ayah dan Galih didalam mobil menuju Lebakwangi untuk ke rumah Kakek Galih, yang sekarang ditinggali oleh Pamannya dan anaknya Atep. Galih sangat senang karena bisa bermain dengan Paman dan sepupunya Atep, namun Ayah mengingatkan kalau Paman akan sibuk karena dia sedang menyiapkan ngarumat pusaka, Galih bingung dengan kata ngarumat pusaka tersebut.

#### Komplikasi

Saat sampai di Lebakwangi, Galih, Atep dan Paman pergi ke Bumi Alit untuk membantu menyiapkan ngarumat pusaka disana bersama warga Lebakwangi lainnya. Atep menantang Galih untuk berlomba dalam menyiapkan ngarumat pusaka, mulai dari mencat pagar di Bumi Alit, mengikat daun kawung hingga sampai acara ngarumat pusaka dimulai, Galih dan Atep masih berlomba untuk mengumpulkan air hasil ngarumat Gamelan Goong Renteng.

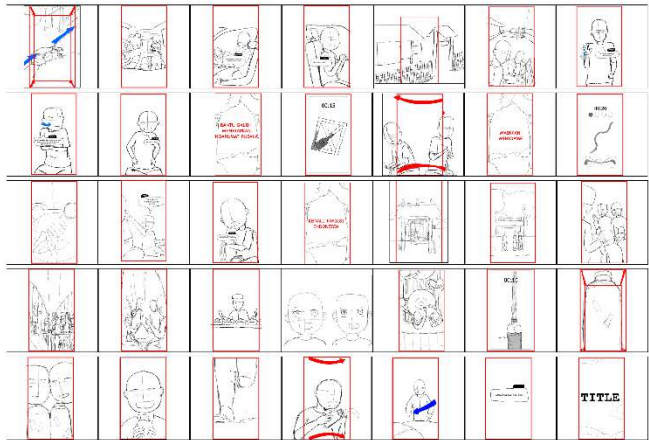
#### Resolusi

Galih berhasil mengumpulkan air hasil ngarumat Gamelan Goong Renteng lebih banyak daripada Atep, namun saat ingin memberitahu tentang air hasil ngarumat Gamelan Goong Renteng kepada Ayahnya, Galih tersandung akar dan membuat dia terjatuh.

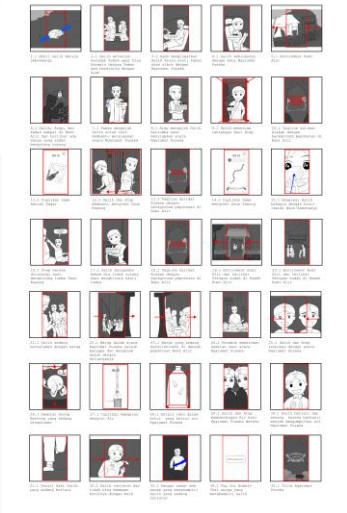
### Storyboard

Perancangan *storyboard* dimulai dari *thumbnail* dengan memvisualkan naskah dengan sketsa sederhana dan dilanjutkan dengan pengerjaan *rough skech*, dengan visual lebih detail dengan menambahkan *background*, penambahan ekspresi pada karakter, pengerjaan dilanjutkan ke tahapan *clean up* dengan penambahan pencahayaan, lalu dan juga penambahan keterangan suara, dialog, aksi, waktu, keterangan kamera dll pada tahapan *storyboard*.

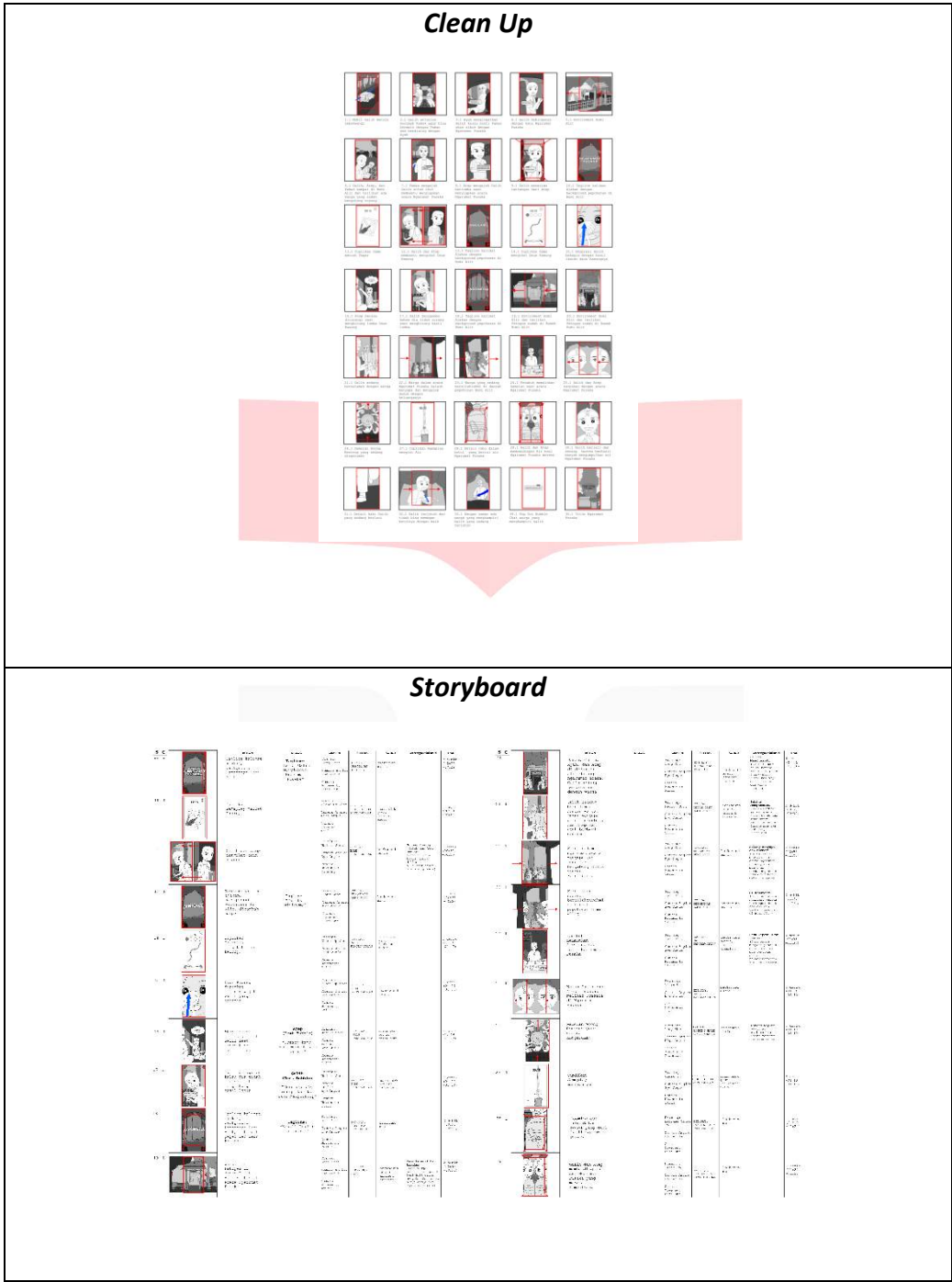
#### Thumbnail



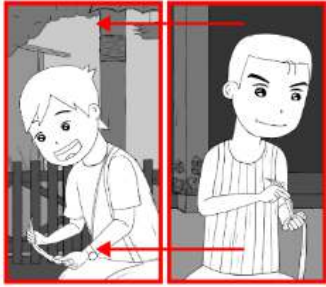
*Rough Skecth*



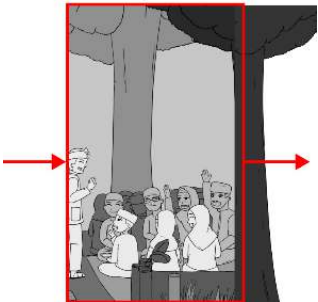






**NILAI SOSIAL DALAM PERANCANGAN *STORYBOARD***

<p><b>Gotong Royong</b></p> <p>Nilai sosial gotong royong terdapat pada <i>shot</i> Galih, Atep dan Paman datang ke Bumi Alit untuk membantu penyiapan pengerjaan ngarumat pusaka petugas dan warga yang membersihkan gamelan gong renteng bersama-sama, <i>framing long shot</i>, dan menggunakan <i>camera angle high angle</i> sehingga aktivitas warga membersihkan goong renteng masuk ke dalam <i>shot</i>.</p>	
<p><b>Silahturahmi (Kekeluargaan)</b></p> <p>Nilai sosial silahturahmi, terdapat pada <i>shot</i> Galih dan Ayah mengunjungi Paman yang merupakan saudara kandung dari Ayah Galih, dan masyarakat Lebakwangi. warga yang saling menyapa di acara ngarumat pusaka. Menggunakan <i>framing full shot</i> sehingga aktivitas silahturahmi masyarakat dapat masuk ke dalam <i>shot</i>.</p>	
<p><b>Kepedulian</b></p> <p>Nilai sosial kepedulian pada <i>shot</i> Warga yang menghampiri dan khawatir saat Galih jatuh, dalam <i>shot</i> menggunakan <i>framing medium shot</i>, dan menggunakan <i>angle camera low angle</i>, untuk dapat memperlihatkan Galih yang</p>	

<p>jatuh di tanah dan Warga yang mendekati Galih karena khawatir Galih jatuh.</p>	
<p><b>Rasa Kepemilikan</b></p> <p>Nilai sosial rasa kepemilikan pada <i>shot</i> warga yang menjadi penabuh gamelan demi menyukseskan penyelenggaraan ngarumat pusaka, dalam <i>shot</i> menggunakan <i>full shot</i> dan <i>eye angle</i> sehingga aktivitas penabuh memainkan gamelan terlihat dalam <i>shot</i> tersebut.</p>	
<p><b>Saling Menghormati</b></p> <p>Nilai sosial saling menghormati pada <i>shot</i> Galih memberi salam kepada Pak Wira di saat datang di acara ngarumat pusaka di Bumi Alit, dan menggunakan <i>long shot</i> dan <i>eye angle</i> sehingga Galih, Atep, Ayah, Paman dan Pak Wira masuk ke dalam <i>shot</i>, dan juga Bumi Alit dalam ngarumat pusaka masuk kedalam <i>shot</i> tersebut.</p>	
<p><b>Saling Berbagi</b></p> <p>Nilai sosial saling berbagi dimana para warga saling menyapa dan mengajak bergabung dan duduk serta makan bersama keluarga mereka di acara bumi alit, dalam <i>shot</i> menggunakan <i>framing long shot</i>, dan <i>angle camera</i></p>	

menggunakan <i>eye angle</i> , serta <i>camera movement</i> menggunakan <i>truck</i> sehingga dapat memperlihatkan aktivitas warga dalam acara ngarumat pusaka tersebut.	
--	--

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang diambil oleh penulis yang membahas nilai sosial dalam ngarumat pusaka di desa Lebakwangi. Ngarumat Pusaka merupakan tradisi dari desa Lebakwangi, Arjasari Kabupaten Bandung, untuk merawat benda pusaka yang sudah diwariskan dari leluhur desa Lebakwangi. Namun, ngarumat pusaka bukan hanya sebagai tradisi oleh masyarakat Lebakwangi namun juga sebagai sarana masyarakat Lebakwangi untuk bersosialisasi dan menghasilkan nilai sosial, seperti gotong royong, silaturahmi, kepedulian, rasa kepemilikan, saling menghormati, saling berbagi. Dengan pemahaman inilah warga di desa Lebakwangi tetap mengadakan ngarumat pusaka, bukan hanya untuk merawat pusaka dari leluhur mereka, namun juga merawat hubungan sosial di desa Lebakwangi. Menurut Pak Eujang, sebagai kuncen Bumi Alit, dalam wawancaranya dia kesulitan dalam menyampaikan pengenalan di Bumi Alit kepada anak-anak, sebagai generasi muda yang menjaga tradisi tersebut. Sehingga penulis memilih media *game* dengan membuat *trailer game* untuk menyampaikan nilai sosial kepada anak-anak di desa Lebakwangi, penulis mengerjakan *storyboard* dalam tahap pra produksi *trailer game* Ngarumat Pusaka.

Pengerjaan *storyboard* dilakukan untuk memperkenalkan nilai sosial dalam ngarumat pusaka berdasarkan wawancara, observasi dan kuisioner yang dilakukan untuk pengerjaan media *trailer game* Ngarumat Pusaka, sehingga audiens dapat mengetahui nilai sosial dalam tradisi ngarumat pusaka. Penulis melakukan

pengerjaan dimulai dengan membuat narasi cerita dari *game* yang akan ditampilkan dalam *trailer game* yang akan disebar menggunakan media Tiktok. Pengerjaan dikerjakan dari tahapan *thumbnail*, *rough sketch*, *clean up* dan *storyboard*. Penulis memasukan nilai sosial dalam *storyboard* untuk dapat memperkenalkan nilai sosial dalam *trailer game* ngarumat pusaka.

## SARAN

*Storyboard* dalam perancangan ini merupakan tahapan awal untuk pengerjaan *trailer game* ngarumat pusaka, yang mengenalkan nilai sosial dalam tradisi ngarumat pusaka untuk anak-anak di Lebakwangi. Penulis dalam perancangan *storyboard* akan ditampilkan dalam *trailer game* ngarumat pusaka dalam bentuk animasi. Perancangan *storyboard* merupakan proses dalam pra produksi sebagai acuan untuk produksi *trailer game* ngarumat pusaka, sehingga pesan pengenalan nilai pusaka dalam ngarumat pusaka yang disampaikan lebih baik kepada anak-anak di desa Lebakwangi.

## 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).
- Danya, Li. (1994) . *Nyukeruk galur mapayraratan Riwayat Lebakwangi Batukarut*. Bandung: Sasaka Waruga Pusaka.
- Dhimas, A. (2013) . *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Ehle,Z. Speedy, S. (2017). *Quality of Video Game Trailers*, Kinephanos, 7, 246-273
- Hart, J. (2008) . *The Art Of Storyboard : A Filmmaker's Introduction*. United States: Focal Press.

- Horvath, A. Gyenge, B. (2018) . *Movie Trailer Types And Their Effects On Consumer Expectations*. International Journal of Business and Management Invention, 7 (1), 246-273
- 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).
- Karlsson, S, Bergendorf, S. (2013) *Game Trailers A Study Of Game Trailer Design*. (Thesis: Stockholm School Of Economics). <http://arc.hhs.se/1963/>
- Koentjaraningrat.(2000). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta : Rineka Cipta
- Lilis. (2023). *Tradisi-Tradisi dalam Pembagian Harta Warisan di Masyarakat Minangkabau*. SIWAYANG Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Pariwisata, Kebudayaan, Dan Antropologi, 2(1), 7–14.
- Lionardi, A. (2021). *Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak*. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, 21(1),17-28
- Lionardi, A. Lawe, I. dkk. (2023). *2D Animation Storyboard Design Of Mira And The Batik Fairy: An Overture To Batik Sawat Pengantin Cirebon For Children*. Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi. 19 (2), 121-128.
- McQuail, D. (2011) . *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). *Kajian Semiotika Dalam Animasi 3D Let's Eat*. Jurnal Nawala Visual, 4(2), 81-86.
- Nurlestari, Suci. (2017) . *Nilai-Nilai Solidaritas Sosial dalam Tradisi Ngarumat Pusaka di Situs Bumi Alit Kabuyutan Sebagai Sumber Pembelajaran IPS*. (Skripsi Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia). <https://repository.upi.edu/31323/>
- Paez, S. Jew, A. (2013) . *Professional Storyboarding*. Burlington, MA: Focal Press
- 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
- Rahadianto, ID. Deanda, TR. Mario, M. (2022) . *Analisis Merrill's First Principles of Instruction Pada Game Edukasi Covid Fighter Dengan Pendekatan Formal Element*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 22 (1), 28-41.
- Ratna, Nyoman Kutha. (2012) . *Penelitian Sastra: Teori, Metode, dan Teknik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Risdi, Ahmad . (2019) . *Nilai-Nilai Sosial Tinjauan Dari Sebuah Novel*. Metro: CV. IQRO
- Setyawan, B. , Nuro'in, A. (2021). *Tradisi Jimpitan Sebagai Upaya Membangun Nilai Sosial Dan Gotong Royong Masyarakat Jawa*, Jurnal Diwangkara, 1(1), 7-15
- Simon, Mark. (2006). *Storyboards: Motion in Art, Third Edition*. Marion: Routledge
- Soenyoto, Partono. (2017) . *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suantari , Ni Wayan Eka Putri. (2016) . *Dunia Animasi*. Bali: Penerbit Miia Art
- Sugiyono. (2013) . *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Supardan, Dadang. (2011) . *Pengantar Ilmu Sosial Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Thomas, F. and Johnston, O. (1981) *The illusion of life*. New York: Hyperion.
- Yanyan Setiawan, Asep. (2018) . *Nilai-Nilai Interaksi Budaya Masyarakat Sekitar Bumi Alit Batukarut*, GeoArea, 1 (1), 11-13