

**PERANCANGAN ANIMASI 2D “DUKA DI BALIK HARAPAN”
TENTANG PEMBARUAN CERITA LEGENDA TELAGA WARNA
UNTUK REMAJA SEBAGAI UPAYA PRESERVASI BUDAYA JAWA
BARAT**

***DESIGNING 2D ANIMATION “DUKA DI BALIK HARAPAN” ABOUT
RENEWAL OF THE LEGEND OF TELAGA WARNA FOR TEENAGERS
AS AN EFFORT IN PRESERVING WEST JAVANESE CULTURE***

M Wahyu Riza¹, 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*
rizawahyu@student.telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id,
rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Legenda Telaga Warna merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari kebudayaan Jawa Barat. Namun, cerita legenda tersebut tidak banyak diketahui oleh remaja di Bandung karena kurangnya minat remaja serta pewarisan melalui media digital terhadap legenda tersebut. Dengan demikian, upaya preservasi diperlakukan agar tetap relevan dengan perkembangan waktu yang akan datang. Salah satu cara yang dapat dilakukan ialah melalui adaptasi cerita menjadi animasi 2D. Adaptasi yang sudah ada hanya sebatas animasi untuk anak-anak sehingga diperlukan pembaruan dalam adaptasi agar dapat menarik minat remaja untuk mengetahui cerita legenda Telaga Warna. Oleh sebab itu, penulis berencana untuk melakukan rancangan animasi 2D pembaruan cerita Telaga Warna sebagai upaya preservasi budaya Jawa Barat. Perancang menggunakan metode kualitatif, dengan pengumpulan data melalui wawancara dengan ahli cerita rakyat, studi dokumen terhadap animasi sejenis, serta studi pustaka. Penulis berharap rancangan animasi 2D ini dapat menarik minat remaja untuk menikmati dan mempelajari cerita legenda Telaga Warna serta sebagai upaya preservasi terhadap salah satu budaya Jawa Barat.

Kata Kunci : animasi 2D, Legenda Telaga Warna, pembaruan cerita, preservasi.

Abstract: *The Legend of Telaga Warna is one of the folk tales originating from the culture of West Java. However, this legend is not widely known among teenagers in Bandung due to their lack of interest and the limited digital media presence of the story. Therefore,*

preservation efforts are needed to keep it relevant for future generations. One way to do this is through adapting the story into 2D animation. Existing adaptations have already existed, but mainly targeted children demographic, so there's a need for a fresh adaptation that appeals to teenagers to trigger their interest in the legend of Telaga Warna. Hence, the writer plans to design a 2D animation update of the Telaga Warna story as a means of preserving West Javanese culture. The designer will employ qualitative methods, collecting data through interviews with folklore experts, studying similar animations, and reviewing literature. The aim is for this 2D animation design to captivate teenagers' interest, encouraging them to enjoy and learn about the legend of Telaga Warna, thus contributing to the preservation of West Javanese culture.

Keywords: 2D animation, Legend of Telaga Warna, story update, preservation

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Cerita legenda Telaga Warna sebagai salah satu kebudayaan Jawa Barat diperlukan upaya preservasi agar tetap relevan untuk masa yang akan datang. Salah satu cara yang dapat dilakukan ialah dengan melakukan penyebarluasan dan pewarisan cerita rakyat melalui media digital melalui pengemasan cerita dalam bentuk *digital storybook*. Menurut Sugiarti, Andalas, & Dwi (2021) *Digital storybook* merupakan sebuah proses adaptasi buku cerita yang mengalami proses digitalisasi komputer dengan adanya penambahan ilustrasi, audio visual, dan animasi. Dengan demikian, penyebarluasan cerita rakyat melalui pengemasan digital dapat dijadikan sebagai media preservasi budaya lokal Indonesia dan dapat menarik minat masyarakat terhadap cerita rakyat melalui hasil pengemasan digitalisasi tersebut. Salah satu bentuk *digital storybook* ialah visualisasi adaptasi cerita legenda melalui animasi. Namun, visualisasi adaptasi yang telah ada masih tergolong sederhana dan sedikit yang mengakibatkan rendahnya minat masyarakat, terutama remaja, terhadap cerita legenda Telaga Warna.

Perseverasi cerita legenda Telaga Warna sebagai salah satu kebudayaan Jawa Barat yang telah ada, hanyalah terbatas sebagai cerita ulang naratif untuk anak-anak disertai dengan pesan moral. Visualisasi dalam animasi 2D yang menceritakan Legenda Telaga Warna hanya sebatas untuk target audiens anak-

anak, dengan bentuk pengayaannya yang lebih mengarah ke *chibi*. Dengan demikian, terdapat kekurangan media animasi 2D cerita Telaga Warna untuk rentang usia remaja. Oleh sebab itu, Pembaruan animasi 2D terhadap cerita legenda Telaga Warna untuk remaja dibutuhkan. Hal ini dikarenakan remaja merupakan salah satu rentang umur dengan peminat paling banyak dalam media animasi, sehingga diperlukan pengayaan visualisasi yang sesuai untuk mencapai target audiens tersebut.

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan, penelitian ini dilakukan sebagai salah satu upaya preservasi legenda Telaga Warna dengan melakukan adaptasi legenda untuk remaja melalui animasi 2D. Animasi 2D sebagai salah satu media efektif dalam menyampaikan cerita memiliki potensi yang sangat besar untuk dijadikan sebagai upaya preservasi salah satu budaya Jawa Barat.

LANDASAN TEORI

Teori Objek Penelitian

Menurut Setiawan (2018), budaya adalah suatu istilah yang mengandung arti segala daya, cipta, rasa, dan karsa yang dihasilkan oleh manusia. Selain itu, Nata (2013) mengemukakan bahwa bentuk budaya dapat berupa bangunan lengkap dengan arsitekturnya yang indah, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian, sastra, dan lain sebagainya. Syakhrani & Kamil (2022) berpendapat, "budaya adalah semua hasil karya, rasa, dan cipta manusia yaitu seluruh tatanan cara kehidupan yang kompleks termasuk di dalamnya pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum adat dan segala kemampuan dan kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai seorang anggota masyarakat." Preservasi budaya merupakan usaha untuk melestarikan budaya sehingga tetap dapat dinikmati dan diturunkan ke generasi penerus (Ganggi & Dewi, 2020). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa preservasi budaya ialah usaha untuk

mempertahankan atau mengawetkan suatu budaya agar kelestariannya tetap terjaga.

Menurut KBBI, pembaruan diartikan sebagai cara, proses, ataupun perbuatan membarui. Selain itu, pembaruan memiliki arti proses mengembangkan kebudayaan, terutama dalam lapangan teknologi dan komunikasi. Pembaruan yang memiliki persamaan kata yang sama dengan inovasi, memiliki fokus utama yaitu penciptaan ide baru, yang kemudian diimplementasikan ke dalam produk baru (Hartini, 2012). Selain itu, inovasi juga merupakan kemampuan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan dan peluang untuk meningkatkan dan memperkaya kehidupan (Suryana, 2003).

Cerita rakyat adalah cerita yang diwariskan turun-temurun secara lisan dan telah lama hidup di tengah-tengah masyarakat (Ali, 1995). Menurut William R. Bascom dalam Danandjaja (2002), cerita rakyat dibagi menjadi tiga bagian, salah satunya ialah legenda. Legenda ialah prosa rakyat yang berciri-ciri seperti *myth*, yaitu dianggap pernah terjadi, tetapi tidak dianggap suci. William John Thoms dalam Sugiarti (2021) menjelaskan bahwa cerita legenda dapat digolongkan ke dalam bentuk cerita rakyat lisan dikarenakan cara penyampaian cerita tersebut dituturkan secara lisan. Cerita legenda juga dianggap sebagai suatu bagian dari bentuk sejarah kolektif yang tentu di dalamnya sudah mengalami distorsi disebabkan oleh sifat dari lisan tersebut. (Sugiarti, Andalas, & Dwi, 2021). Sugiarti, Andalas, dan Dwi (2021) juga menambahkan bahwa distorsi tersebut terjadi dikarenakan sering kali cerita yang dikisahkan atau diceritakan jauh berbeda dengan kisah aslinya.

Penggunaan legenda Telaga Warna dalam hak cipta diatur oleh negara. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pasal 39 ayat 3 berbunyi, " Dalam hal Ciptaan telah diterbitkan tetapi tidak diketahui Pencipta dan pihak yang melakukan Pengumuman, Hak Cipta atas Ciptaan tersebut dipegang oleh Negara untuk kepentingan Pencipta." Dengan

demikian, cerita legenda termasuk ke dalam kategori ini. Kemudian dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pasal 14, tercantum, "Penggunaan, pengambilan, Penggandaan, dan/atau pengubahan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan: pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta;"

Teori Medium

Rijal (2017) mengemukakan bahwa animasi 2D merupakan teknik pembuatan animasi yang menggunakan media datar sebagai media penggambaran (memiliki sumbu x dan sumbu y), seperti kertas, kanvas, dll. Selain itu, animasi juga dapat didefinisikan sebagai media audio visual yang bersifat menyampaikan informasi dengan cara yang menarik, seperti media hiburan ataupun pendidikan (Herlambang, Sumarlin, & Lionardi, 2023). Kelebihan lain dari animasi dapat juga menjadi media pembelajaran dan informasi yang efektif dalam menciptakan emosi dan mempengaruhi audiens (Pebriyanto, Ahmad, & Irfansyah, 2022). Rall (2018) berpendapat bahwa keunikan dari animasi 2D ialah kekuatan penggambaran setiap *frame* oleh animator tersebut. Thomas & Johnston (1981) menjelaskan bahwa prinsip animasi terbagi atas 12 macam; *squash & stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action & pose-to-pose*, *follow through & overlapping action*, *slow in / slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*.

Dalam animasi, perlu diperhatikan bagaimana suatu karakter berekspresi dan pergerakannya untuk menyampaikan sifat ataupun penokohan kepada target audiens. Saat menonton animasi, audiens cenderung melihat mata karakter daripada mulut untuk melihat bagaimana pesan yang disampaikan. Walaupun

dalam desain karakter sederhana, pergerakan mata dan alisnya memiliki kekuatan besar dalam berekspresi. Berbagai emosi dapat dibuat hanya dengan menggerakkan alis mata dengan cara yang berbeda (White, *Animation from Pencil to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator*, 2006). White (2006) mengemukakan bahwa setiap pose yang digambarkan pada sebuah karakter harus mampu memberikan gambaran penokohan dan sifat karakter kepada penonton. Pergerakan karakter selalu harus disertai dengan motivasi, emosi, dan kebutuhan mengapa karakter tersebut melakukan aksi pergerakan tersebut. Dengan demikian, penggambaran gesture dan pose didasarkan pada motivasi dan reaksi terhadap peristiwa yang sedang terjadi.

Proses produksi animasi terbagi atas beberapa tahap, dimulai dari *key poses*, *breakdown drawings*, *in-betweens*, dan *cleanup*. *Key poses* merupakan patokan gerakan di mana gerakan tersebut berakhir dalam sebuah pose atau menjalankan perubahan arah yang menentukan. *Key poses* digunakan untuk menyusun *timing* animasi dalam suatu adegan, dan (dalam animasi 2D tradisional) untuk memastikan konsistensi representasi karakter (Rall, 2018). Dalam tahap ini, pose utama di awal dan di akhir gerakan ditentukan sehingga menjadi panduan dari seluruh pergerakan (Puspitasari, Sudaryat, & Afif, 2023). Rall (2018) mengemukakan bahwa *breakdowns* ialah gambar *in-betweens* penting, yang menentukan bagaimana sebuah pergerakan terjadi antara key poses satu menuju key poses berikutnya. White (2006) berpendapat bahwa seorang animator dapat mengambil sejumlah *key frames* dan melalui sejumlah *in-between* yang diberi *timing*, memberikan variasi penekanan yang akan sangat terlihat oleh penonton. White (2012) mengemukakan bahwa tahap *cleanup* ialah tahap di mana semua gambar kasar dan telah diatur melalui *in-between*, digambar ulang kembali dengan rapi dan akurat, sesuai dengan desain asli karakter yang dikerjakan.

Teori Khalayak Sasar

Menurut Sarwono dalam Noor & dkk. (2020), Remaja merupakan suatu urutan masa yang dilalui setiap individu, yang ditandai dengan mengalami perkembangan organ kelamin seksual sekunder hingga mencapai kematangan seksual. Menurut *World Health Organization* (n.d.), remaja (*adolescent*) adalah individu yang telah menduduki usia 10 – 19 tahun. Steinberg dalam Ragita dan Fardana N. (2021), mengemukakan bahwa rentang usia remaja terbagi atas: remaja awal (berusia 10 - 13 tahun), remaja tengah (berusia 14 - 17 tahun), dan remaja akhir (berusia 18 - 21 tahun).

Teori Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2013), metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan pada paradigma interpretif yang memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang utuh, kompleks, dinamis, dan saling interaktif, digunakan untuk meneliti pada obyek yang alamiah (tidak diganggu gugat). Dalam pengumpulan data, penulis hendak menggunakan metode studi pustaka, studi dokumen, dan wawancara. Studi pustaka dilakukan dengan menghimpun sumber dari kepustakaan, baik untuk data primer maupun sekunder (Darmalaksana, 2020). Studi dokumen merupakan alat pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam metode penelitian kualitatif, yang berbentuk dalam dokumen tulisan (biografi, sejarah kehidupan, peraturan, dll), gambar (foto, gambar hidup, sketsa, dll), maupun karya (patung, film, dll) (Sugiyono, 2013). Selain itu, menurut Sugiyono (2013), melalui wawancara, peneliti dapat mengetahui hal-hal yang lebih mendalam mengenai partisipan dalam interpretasinya terhadap fenomena dan situasi yang terjadi, yang tidak dapat ditemukan melalui observasi.

Alat analisis yang digunakan ialah analisis data model Miles-Huberman dan analisis visual. Menurut Sugiyono (2013), Miles dan Huberman (1984) berpendapat bahwa analisis data kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.

Proses analisis data tersebut terbagi atas: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Sementara itu, menurut Soewardikoen (2019) analisis visual merupakan tahapan menguraikan dan menginterpretasi gambar. Untuk menganalisis suatu bentuk karya visual, diperlukan proses pengamatan bertahap untuk menimbulkan pertanyaan yang dapat diinterpretasi sesuai dengan tujuan analisis.

DATA DAN ANALISIS

Data dan Analisis Berdasarkan Metode Pengumpulan Data

Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Abah Yudi sebagai tokoh masyarakat dan juru kunci di Telaga Warna, Puncak Bogor, terdapat kebutuhan animasi 2D untuk mengangkat cerita legenda Telaga Warna sebagai adaptasi cerita rakyat dengan tujuan preservasi terhadap salah satu budaya di Jawa Barat. Pembuatan animasi 2D ini akan mengikuti batasan yang disampaikan oleh juru kunci tersebut, yaitu untuk tidak mengubah tema inti cerita, pesan moral terhadap kedurhakaan anak kepada kedua orang tuanya. Wawancara terhadap beberapa remaja berusia 13 – 18 tahun yang berlokasi di Click Square, Bandung dapat ditarik kesimpulan bahwa remaja pada rentang usia tersebut belum banyak mengetahui keberadaan cerita legenda Telaga Warna. Dengan demikian, diperlukan rancangan animasi 2D sebagai pembaruan cerita legenda Telaga Warna untuk menyebarluaskan legenda tersebut agar remaja *aware* terhadap keberadaannya.

Studi Pustaka

Hasil studi pustaka yang telah dilakukan memberikan gambaran bahwa remaja cenderung menyukai sesuatu yang mereka lihat mendekati dengan realita. Dengan demikian, penggunaan *style* animasi yang cocok ialah peng gayaan yang

mengutamakan pengungkapan ekspresi, baik dari raut wajah maupun pergerakannya. Selain itu, berdasarkan hasil studi pustaka tersebut, remaja pada usia 13 - 18 tahun memiliki perkembangan pemikiran yang cepat sehingga mampu menyerap informasi dengan cepat dan banyak agar tetap terhibur. Pada rentang usia ini, remaja tidak menyukai figur otoritas sehingga cenderung menjauh dari pihak otoriter seperti orang tua dan guru. Dengan demikian, hal tersebut dapat diimplementasi dalam proses perancangan animasi 2D berupa penggambaran tokoh yang menyerupai sifat remaja tersebut, dalam hal ini ialah Putri Gilang Rukmini, seorang putri dengan sifat yang manja kepada kedua orang tuanya. Hal ini dikarenakan remaja pada usia ini menyukai media hiburan yang menampilkan remaja dan usia dewasa muda lainnya serta masalah yang dihadapinya, karena mereka mampu *relate* dengan karakter yang mereka tonton.

Analisis Karya Sejenis

Karya Sejenis		
<i>Daystone</i>	<i>Scott Pilgrim Takes Off</i>	<i>Stocking and Panty with Garterbelt</i>
		

Penulis menggunakan karya sejenis sebagai referensi pada pembuatan rancangan animasi 2D agar sesuai dengan selera dari khalayak sasaran.

KONSEP PERANCANGAN

Ide Besar

Konsep perancangan animasi 2D ini akan memiliki tema drama dan *slice of life*, dengan topik yang ingin diangkat yaitu masalah kekeluargaan, yang berfokus

kepada kedurhakaan anak kepada kedua orang tuanya. Animasi 2D pendek ini akan menceritakan kembali cerita legenda Telaga Warna, seorang putri raja dari sebuah kerajaan hidup dengan tenang, hingga terbentuk sifat manjanya sampai akhirnya berlaku durhaka kepada kedua orang tuanya, mengakibatkan turunnya malapetaka berupa bencana alam meluluhlantakkan seluruh isi kerajaan tersebut, sehingga terbentuklah Telaga Warna.

Penulis berperan sebagai *animator* untuk memenuhi kebutuhan pergerakan dalam proses perancangan karya animasi 2D ini. *Animator* akan bekerja sama dengan *character designer* untuk mengetahui *shape*, postur, hingga kepribadian setiap karakter agar penulis dapat dengan akurat “menghidupkan” karakter tersebut; *storyboard artist* agar dalam proses *animate* tetap mengikuti *flow* dari jalan cerita yang sudah ditetapkan; dan *background artist* supaya dalam tahap *finishing*, pewarnaan akan tetap saling memenuhi antara *background* dan animasi. Selain itu, penulis juga turut serta dalam membantu proses perancangan secara keseluruhan dan mendukung antara satu *jobdesk* dengan yang lainnya.

Konsep Kreatif

Perancangan *animate* 2D ini akan didasarkan pada data yang telah dikumpulkan dan analisis karya-karya sejenis. Perancangan *animate* ini akan menggunakan gabungan antara serial animasi Jepang yaitu *anime* dan serial animasi barat. Dalam *anime*, penulis akan mengambil aspek dari penggunaan *frame per seconds*, di mana *anime* cenderung menggunakan 8-12 *fps* dan bagaimana sifat karakter digambarkan melalui *gesture*. Aspek yang akan diterapkan dari penggunaan animasi barat ialah bagaimana prinsip animasi digunakan, seperti *exaggeration* yang lebih diutamakan dalam pergerakan dan penggunaan *squash & stretch* dalam pergerakan karakter serta penggunaan *face expression* untuk menggambarkan sifat dari karakter tersebut. Diharapkan dengan penggabungan terhadap dua *style* tersebut, animasi yang dirancang dapat

menghasilkan ilusi “penghidupan” karakter dengan karakteristiknya yang dapat menarik perhatian target audiens yaitu remaja.

Konsep Media

Perancangan animasi 2D “*Duka di Balik Harapan*” ini akan menggunakan beberapa aplikasi sebagai media utama pembuatan. Media tersebut di antaranya yaitu *Clip Studio Paint EX*, sebagai aplikasi penggambaran animasi *frame-by-frame* utama yang telah memiliki fitur lengkap seperti *timeline*, *onion skin*, *layering*, dan lain-lain yang dapat memudahkan proses pembuatan animasi 2D. Setelah proses animasi dari tahap sketsa hingga *clean up* telah selesai, selanjutnya akan digunakan *Adobe After Effect* untuk menambahkan efek berupa *lighting* dalam tahap *post production*. Setelah itu, *Adobe Premiere Pro* akan digunakan sebagai media *compositing* seluruh *shot* yang telah dikerjakan dengan audio dan musik sehingga keseluruhan animasi selesai dalam tahap *finishing*. Pada akhir perancangan, animasi 2D akan berbentuk format mp4. dengan rasio 1920x1080p.

Konsep Visual

Dalam kebutuhan pembuatan animasi 2D “*Duka di Balik Harapan*”, penulis akan menggunakan gabungan *style* visual animasi dari karya sejenis yang telah dianalisis sebelumnya. Dalam *Daystone* (2018), penulis hendak mengimplementasikan bagaimana prinsip animasi seperti *squash & stretch* dapat mempengaruhi pergerakan karakter dengan karakteristik dan sifatnya tersendiri. Dalam *Scott Pilgrim Takes Off* (2023), penulis akan menggunakan prinsip *timing* yang menggunakan 8-12 *fps* serta *style* penggambaran yang menggunakan *outline* normal dengan pewarnaan yang tidak terlalu mencolok dan kontras sehingga tetap selaras dengan *background*.

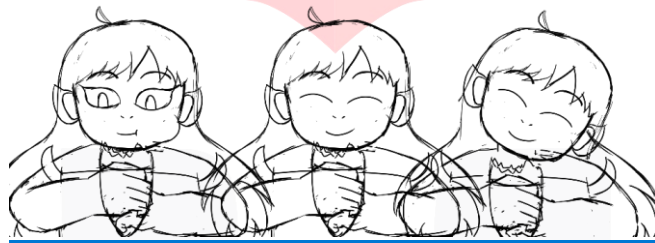
PROSES PERANCANGAN

Penulis sebagai *animator 2D* melakukan pembuatan animasi dengan mengikuti deskripsi tokoh yang telah dibuat oleh *character designer* dan rancangan *storyboard* yang telah dibentuk oleh *storyboard artist* dalam tahap pra-produksi. Pembuatan animasi 2D menggunakan teknik *frame-by-frame*, di mana setiap *frame* digambar secara manual.

Tahapan Proses Produksi Animasi 2D

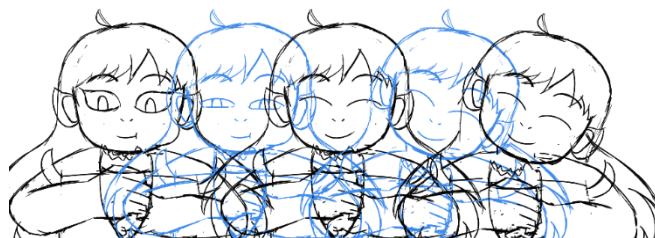
Key Poses

Pembuatan *key poses* dilakukan dengan menggambarkan *rough sketch* pose awal gerakan dan akhir gerakan. *Rough sketch* digambar dengan kasar untuk mendapatkan bagaimana bentuk pose karakter dengan cepat.



Breakdown Drawings

Selanjutnya dilakukan penambahan *breakdown drawings* dengan menyisipkan satu atau beberapa pose di antara *key pose* awal, yang kemudian mengikuti hingga *key pose* akhir tersebut. *Breakdown drawings* bertujuan untuk menentukan bagian apa yang ditekankan dalam pergerakan tersebut, bagaimana *timing*-nya, serta bentuk *arc*-nya.



In-betweens

Proses *In-between* dilakukan untuk menghaluskan pergerakan hasil dari *breakdown drawings* dengan menambahkan gambar yang mengikuti pergerakan tersebut. Dalam tahap ini, *animator* menentukan bagaimana *timing* dari pergerakan tersebut secara keseluruhan, menutup bagian pose yang terlihat kaku dengan menambah gambar *in-between*. *Key poses*, *breakdown drawings* dan *in-betweens* dilakukan dengan menggunakan fitur *Clip Studio Paint EX*, *layer vector*. Hal ini bertujuan agar apabila dibutuhkan *frame* dengan gambar yang tidak terlalu berbeda dengan *frame* sebelumnya, cukup dilakukan dengan memakai gambar sebelumnya ditambah dengan distorsi, yang mempercepat proses pembuatan animasi. Distorsi *layer vector* tidak menyebabkan gambar pecah.



Clean Up

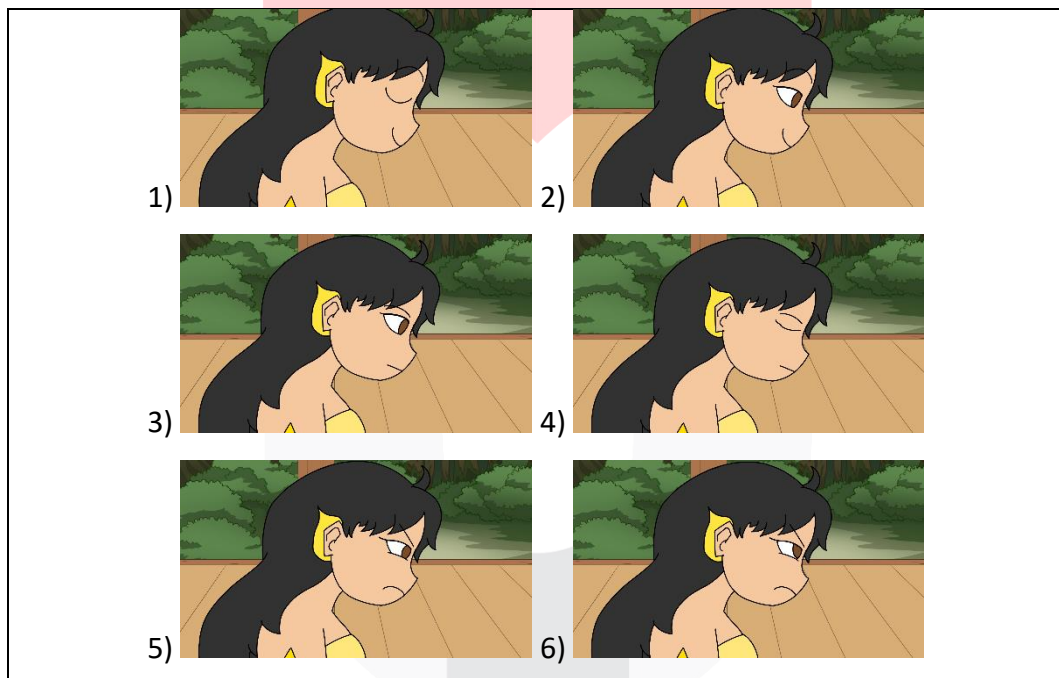
Tahap ini dilakukan dengan menggambar ulang kembali dengan rapi hasil dari keseluruhan proses sebelumnya. *Clean up* dilakukan dengan menggunakan fitur *layer vector*. *Layer vector Clean up* dilakukan dengan merapikan terlebih dulu *key poses*, kemudian *breakdown drawings*, dan diakhiri dengan *in-betweens*. Hal ini bertujuan untuk melihat konsistensi dari rangkaian pose yang digambar. *Brush* yang digunakan untuk *clean up* ialah *brush G-pen* tanpa sensitivitas untuk menjaga ketebalan *outline* tetap konsisten. Setelah merapikan *lineart*, penambahan warna dapat dilakukan di bawah *layer clean up* dengan menggunakan *layer raster*.



Penggunaan Face Expression dan Gesture

Face Expression

Penggambaran ekspresi dilakukan dengan memerhatikan bentuk mata serta alis, yang kemudian diikuti dengan bentuk mulut.

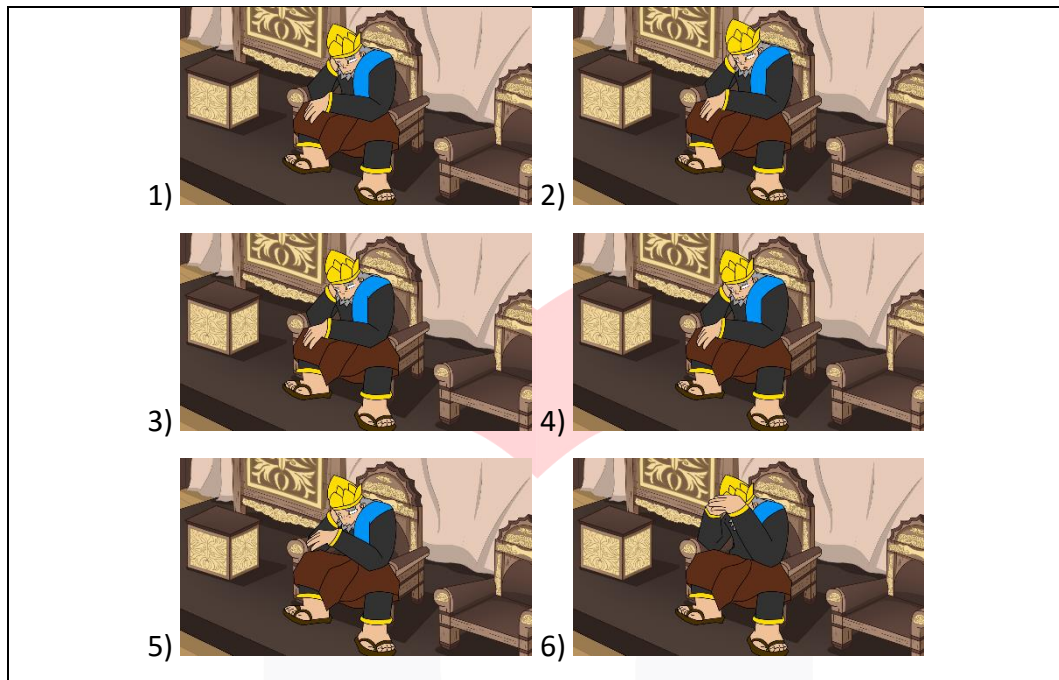


Deskripsi:

Putri Gilang Rukmini berbalik wajah setelah menerima hadiahnya, ia berubah menjadi kecewa karena hadiah yang diterimanya. Terjadi perubahan raut wajah dari senang menjadi murung yang kemudian diakhiri dengan marah.

Gesture

Penggambaran dilakukan dengan mengetahui dahulu watak yang dimiliki terhadap tokoh dan suasana dari *scene* yang akan digambar. *Gesture* bertujuan untuk menyampaikan kepribadian karakter melalui pergerakannya.



Deskripsi:

Raja Swarnalaya khawatir dengan kondisi istrinya, Ratu Purbamanah. Rasa kekhawatiran raja dikomunikasikan melalui posisi duduk raja yang membungkuk ke depan dengan salah satu tangannya menahan kepala. Ia kemudian menghembuskan napas dengan cemas, lalu menutup mukanya dengan kedua tangannya, mengisyaratkan bahwa sang raja sedang dalam kondisi cemas dan dalam banyak pikiran.

Hasil Perancangan

No.	Visual	Deskripsi
-----	--------	-----------

<p>1.</p>		<p>Penjaga kerajaan memberikan sebuah berita kepada sang raja terhadap kesehatan sang ratu.</p>
<p>2.</p>		<p>Mendengar kabar bahwa sang ratu tengah mengandung, sang raja pun kembali tersenyum dari keemasannya.</p>
<p>3.</p>		<p>Sang putri berterima kasih kepada rakyatnya atas pemberian hadiah yang diterimanya.</p>

4.	 <p>1)  2) </p> <p>3)  4) </p>	Sang putri menghampiri kedua orang tuanya dan ingin memberitahu terhadap hadiah ulang tahun yang diinginkannya.
5.	 <p>1)  2) </p> <p>3)  4) </p>	Sang raja menunjuk di mana hadiah untuk sang putri diletakkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Cerita legenda Telaga Warna sebagai salah satu kebudayaan Jawa Barat diperlukan upaya preservasi agar tetap relevan dengan perkembangan waktu. Salah satu cara upaya preservasi tersebut ialah melalui proses adaptasi cerita melalui animasi 2D. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan sebagai salah satu upaya pembaruan dengan tujuan agar animasi 2D terhadap adaptasi cerita legenda Telaga Warna dapat dinikmati oleh target audiens remaja berumur 13-18 tahun.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, remaja 13-18 tahun memiliki kesukaan terhadap *style* penggabungan *anime* dan kartun *western*. *Style* tersebut umumnya diidentikkan dengan animasi yang menggunakan 8-12 *fps*, menyerupai *style anime*, dengan proporsi karakter yang variatif dan mengalami distorsi, serta pewarnaan yang lebih kontras dengan *background*, menyerupai *style western*.

Oleh karena itu, penulis menggunakan *style* gabungan tersebut sebagai panduan dalam perancangan animasi 2D tersebut agar mampu menarik jangkauan target audiens remaja 13-18 tahun tersebut.

Perancangan animasi 2D “Duka di Balik Harapan” ini dilakukan dengan mengikuti berbagai macam tahap. Penulis sebagai *animator* bekerja sama dengan *character designer* dan *storyboard artist*. Selain itu, dalam proses perancangan animasi 2D, penulis menggunakan prinsip animasi serta penggunaan unsur *face expression* dan *gesture* untuk memvisualisasikan pergerakan karakter dengan watak yang dimilikinya masing-masing. Tahapan yang dilakukan dalam proses perancangan tersebut digunakan untuk menyampaikan cerita legenda Telaga Warna yang dapat menarik target audiens remaja 13-18 tahun sebagai salah satu upaya preservasi sekaligus mengenalkan kembali terhadap kebudayaan Jawa Barat.

Saran

Dalam merancang animasi 2D “Duka di Balik Harapan” terjadi kesalahpahaman antara *animator* dan *storyboard artist* yang mengakibatkan terjadinya perancangan ulang dalam animasi 2D. Dengan demikian, diharapkan kedua *jobdesk* tersebut lebih sering berkomunikasi agar pembuatan animasi lebih efisien dan mencegah terjadinya kesalahpahaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, L. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi II*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (t.thn.). *KBBI VI DARING*. Diambil kembali dari kbbi.kemdikbud.go.id: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

- Darmalaksana, W. (2020). Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Ganggi, R. I., & Dewi, A. O. (2020). *Buku Pedoman Preservasi dan Dokumentasi Budaya Lokal dalam Konteks Perpustakaan*. Semarang.
- Hartini, S. (2012). Peran Inovasi: Pengembangan Kualitas Produk dan Kinerja Bisnis . *Jurnal manajemen dan kewirausahaan*, 14(1), 83-90.
- Herlambang, L. P., Sumarlin, R., & Lionardi, A. (2023). PERANCANGAN ANIMASI 2D “SOCIAL FIGHTER” SEBAGAI ANIMATOR. *e-Proceeding of Art & Design*, 10(6), 8242.
- Indonesia. (2014). *Undang-undang (UU) Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*. Jakarta.
- Nata, A. (2013). *Metodologi Studi Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Noor, M. S., & dkk. (2020). *Buku Panduan Kesehatan Reproduksi pada Remaja*. Bantul: CV Mine.
- Pebriyanto, Ahmad, H. A., & Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film “Ayo Makan Sayur dan Buah”. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91.
- Puspitasari, A. D., Sudaryat, Y., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN ANIMATE UNTUK SERIAL ANIMASI 2D VERTIKAL IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI DAMPAK ADIKSI TIKTOK TERHADAP REMAJA. *e-Proceeding of Art & Design*, 10(2), 1541.
- Ragita, S. P., & N., N. A. (2021). Pengaruh Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan . *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 418.
- Rall, H. (2018). *Animation from Concept to Production*. Boca Raton: CRC Press.
- Rijal, R. (2017). *Animasi 2 Dimensi*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62-72.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sugiarti, Andalas, E. F., & Dwi, A. (2021). *Cerita Rakyat, Budaya, dan Masyarakat*. Malang: UMM Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana. (2003). *Kewirausahaan : Pedoman Praktis, Kiat dan Proses Menuju Sukses, Edisi Revisi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Syakhriani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya dan Kebudayaan: Tinjauan dari Berbagai Pakar, Wujud-wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan yang Bersifat Universal. *Cross-border*, 5(1), 782-791.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. New York: Abbeville Press.
- White, T. (2006). *Animation from Pencil to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator*. Oxford: Focal Press.
- White, T. (2012). *Animator's Notebook*. Oxford: Elsevier.
- World Health Organization. (t.thn.). *Adolescent health in the South-East Asia Region*. Diambil kembali dari [who.int/southeastasia](https://www.who.int/southeastasia): <https://www.who.int/southeastasia/health-topics/adolescent-health>