

## PERANCANGAN *STORYBOARD* ANIMASI KENA AND THE SPIRIT OF WEST JAVA DALAM PENGENALAN SUHUNAN JOLOPONG, TARI JAIPONG, DAN KEBAYA SUNDA DALAM MEWAKILI BUDAYA JAWA BARAT

### *STORYBOARD DESIGN FOR AN ANIMATION KENA AND THE SPIRIT OF WEST JAVA IN INTRODUCTION TO SUHUNAN JOLOPONG, JAIPONG DANCE, AND KEBAYA SUNDA OUTFIT THAT REPRESENT WEST JAVA CULTURE*

Reyhan Ady Wirawan<sup>1</sup>, Zaini Ramdhan<sup>2</sup>, Rully Sumarlin<sup>3</sup>

Universitas Telkom

radhiwirawan@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, zainir@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,  
rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

---

#### Abstrak

Tingkat partisipasi anak di Jawa Barat yang rendah baik sebagai pelaku maupun pendukung aktivitas kebudayaan. Oleh karenanya penelitian ini bertujuan untuk merancang storyboard sebuah animasi yang mengenalkan suhunan jolopong, tari jaipong, dan kebaya sunda untuk meningkatkan partisipasi anak terhadap kebudayaan. Storyboard dirancang berdasarkan tahapan praproduksi mulai dari Thumbnail, Final Storyboard Cleanup, dan Coloring. Mengambil data dari berbagai sampel instrumen observasi yang berfokus terhadap bentuk dan ciri khusus objek penelitian. Hasil perancangan storyboard dari data yang sudah didapat mampu menggambarkan kebudayaan Jawa Barat pada media animasi. Dari hasil tersebut media animasi mampu mengenalkan budaya kepada anak sehingga mampu meningkatkan partisipasi terhadap mereka kebudayaan Jawa Barat.

**Kata Kunci:** Animasi, Budaya Jawa Barat, Kebaya Sunda, Pendidikan Anak, *Storyboard*, Suhunan Jolopong, Tari Jaipong

---

#### Abstract

Children's participation in West Java is in low percentage, both as person nor supporters of cultural activities. Therefore, this study intended to design an animation storyboard that introduces suhunan jolopong, jaipong dance, and sundanese kebaya to increase children's participation in cultural activities. Storyboards are designed based on preproduction stages from Thumbnails, Final Storyboard Cleanup, and Coloring. Take a look at data from various samples of observation instruments that focus on the shape and special characteristics of the object of research. The results of the storyboard design from the data that have been obtained are able to describe the culture of West Java in animation. From these results, the animation media is able to introduce the West Java culture to children so that it can increase their participation in West Java culture.

**Keywords:** Animation, Children's Education, Jaipong Dance, Kebaya Sunda Outfit, *Storyboard*, Suhunan Jolopong, West Java Culture

---

## 1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kepulauan dimana antara pulau yang satu dengan pulau yang lain dipisahkan oleh beberapa batas alam, seperti selat, laut, sungai, dan gunung. Batas-batas alam tersebut secara langsung akan mengelompokkan berbagai komunitas masyarakat dengan corak budaya yang khas (Ruhimat, Supriatna, & Kosim 2006:172). Tiap – tiap provinsi di Indonesia memiliki rumah adat, tari adat, dan busana adat yang berbeda juga mengacu pada ragam suku budaya yang dimiliki dalam suatu komunitas, salah satu dari provinsi tersebut adalah Jawa Barat. Menjadi tempat tinggal bagi kurang lebih dari 49 juta penduduk, Jawa Barat menjadi provinsi dengan jumlah penduduk terbanyak di Indonesia dengan mayoritas penduduk tinggal di kota Bogor dan Bandung

(BPS,2020). Namun dengan jumlah penduduk yang banyak tersebut sangat disayangkan banyak anak- anak yang masih belum mengenal dan terlibat dengan budaya yang ada disekitarnya.

Dr. Suhendi Afriyanto seorang pengamat seni budaya mengatakan dalam 10 tahun terakhir terjadi stagnasi terhadap perkembangan budaya tradisional Jawa Barat dikalangan anak usia dini dan remaja akibat kurang adanya media pengenalan terhadap budaya di Jawa Barat, dan juga kurangnya keterlibatan generasi muda menjadi salah satu faktornya (pikiran-rakyat.com, 2019). Kecenderungan tingkat partisipasi warga relatif rendah baik sebagai pelaku maupun pendukung aktivitas kebudayaan juga dapat dilihat dari data Analisis Partisipasi Kebudayaan untuk daerah Jawa Barat. Dengan rata-rata 18,64%, 0,85%, 2,19% dalam berbusana adat, produksi budaya, dan upacara kebudayaan dalam berbagai aktivitas, (Kemendikbud, 2016).

Dalam berpartisipasi dan belajar kebudayaan Jawa Barat sebenarnya dapat dilakukan dengan berbagai media, seperti mengunjungi museum atau kawasan budaya, menghadiri pementasan budaya adat, mengikuti upacara adat, atau bahkan menyaksikan kegiatan-kegiatan adat tersebut baik secara langsung dan tidak langsung. Akan tetapi dalam kegiatan-kegiatan berteman budaya tersebut kurangnya media yang menarik dalam mempresentasikan budaya tersebut menyebabkan partisipan dalam kegiatan budaya tersebut merasa tidak tertarik dan akhirnya tidak tertarik untuk berpartisipasi kembali dalam kegiatan budaya.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Analisis Partisipasi Kebudayaan (dalam Kemendikbud, 2016) dimana partisipasi anak Jawa Barat dalam kegiatan budaya sangat rendah yakni, dengan rata-rata dibawah 10%, perancang merasa sangat diperlukan sebuah media yang mampu memberikan sajian menarik untuk belajar budaya Jawa Barat. Salah satunya adalah dengan membuat animasi yang menggambarkan jelas dan dapat mewakili budaya Jawa Barat agar pelaku budaya menjadi lebih tertarik untuk belajar budaya, demi meningkatkan partisipasi anak-anak dalam kegiatan budaya.

Dengan banyaknya kebudayaan yang ada di Jawa Barat ini, perancang memilih untuk menyempitkan pokok bahasan perancang dengan memilih tiga kebudayaan yang dapat mewakili Jawa Barat tersebut yakni suhunan jolopong, tari jaipong dan Kebaya sunda. Dalam menentukan suhunan jolopong mengacu pada (Depdikbud, 1998:165) bahwa pada arsitektur rumah daerah Jawa Barat saat ini sudah tidak memiliki keaslian budayanya lagi, tidak ada lagi bangunan-bangunan lama yang menunjukkan kelengkapan akan arsitektural tradisional secara utuh. Hal tersebut terjadi karena tidak ada pembinaan terhadap masyarakat secara berkesinambungan. Suhunan jolopong juga menurut para peneliti (Depdikbud, 1998:37) bahwa, kemungkinan besar dari bentuk atap "jolopong" inilah berkembangnya bentuk-bentuk atap (rumah) lain di Jawa Barat. Dengan alasan-alasan tersebut perancang memilih Suhunan Jolopong sebagai salah satu budaya yang mewakili Jawa Barat.

Budaya lain yang perancang tentukan adalah budaya Tari, dalam hal ini perancang memilih tari jaipong. Perancang memilih jaipong karena menurut Een Herdiani (2016) kepopuleran tari jaipong yang menguasai dunia ini menjadi penting karena peristiwa kehadiran jaipong dalam tataran Sejarah Tari Sunda ini mampu mengangkat roh tari rakyat ke panggung pertunjukan yang mendunia. Een Herdiani (2016) juga mengatakan bahwasanya jaipongan telah memberi kontribusi besar terhadap kehidupan masyarakat, banyak pelaku budaya yang kembali menggali tarian rakyat yang terlanjur, hingga menghidupkan kembali grup seni yang hampir bubar. Dengan besarnya dampak yang diberikan oleh tari jaipong perancang merasa dengan memilih jaipong dalam perancangan ini dapat berdampak besar juga terhadap partisipasi masyarakat Jawa Barat terhadap budaya kedepannya.

Budaya terakhir yang ditentukan oleh perancang adalah kebaya sunda. Dedi Mulyadi selaku wakil ketua Komisi IV DPR RI yang mengajak masyarakat untuk kembali menggunakan kebaya. Usaha Dedi Mulyadi tersebut dilakukan dengan menggelar Festival Kebaya Nusantara, menurutnya usaha ini dilakukan untuk mengenalkan kembali kebaya yang mulai ditinggalkan oleh generasi muda (Kompas.com, 2019). Dalam kegiatan tersebut sudah cukup jelas diadakan untuk mengenalkan kembali kebaya pada generasi muda, akan tetapi perancang merasa hal tersebut belum cukup untuk meningkatkan partisipasi kebudayaan anak karena hal tersebut hanya bersifat seremonial.

Dalam perancangan tersebut perancang akan berfokus sebagai Storyboard Artist pada tahapan pra-produksi yang akan memberi gambaran dan menginterpretasi sebuah narasi dari shot ke shot untuk keseluruhan produksi. Storyboard sendiri menurut Jhonn Hart adalah suatu tahap dalam pra-produksi dimana cerita divisualisasikan

melalui rangkaian shot by shot atau frame by frame yang digambar dan nantinya akan digunakan untuk keperluan naskah film (2008:1).

Storyboard yang akan menerjemahkan narasi untuk kebutuhan produksi animasi, dibuat menyesuaikan dengan konteks anak akan tetapi tetap merangkum keseluruhan dari suhunan jolopong, tari jaipong dan busana kebaya sunda sebagai budaya yang mewakili Jawa Barat dengan lengkap. Tentunya untuk meningkatkan partisipasi budaya, memberikan interpretasi serta referensi terhadap anak, dan sebagai media belajar yang menjadi pemicu terhadap keanekaragaman rumah adat, tari adat, dan busana adat Jawa Barat yang ada disekitar mereka.

Berdasarkan pemaparan di atas, perancang mengenalkan rumah suhunan jolopong, tari jaipong, dan busana kebaya sunda Jawa Barat melalui pembuatan animasi sebagai storyboard artist. Maka perancang membuat storyboard berdasarkan narasi, dengan memerhatikan bentuk, ciri khas visual yang terkandung dari rumah suhunan jolopong, tari jaipong, dan busana kebaya sunda yang dapat diamati dari berbagai museum atau kawasan budaya Jawa Barat.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Pendidikan Anak

Menurut Jhon Dwey (dalam Abdillah & Hidayat 2019:24) menjelaskan bahwa pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia. Abdillah dan Hidayat (2019:18) menyimpulkan bahwa upaya dalam pendidikan untuk membangun potensi serta kecakapan adalah dengan mengenalkan peserta pada materi logika, filsafat, seni, dan sebagainya untuk menumbuhkan kreativitas dan produktifitas.

### 2.2 Animasi

Vaughan (dalam Sulthan & Ramdhan, 2018) juga mengatakan bahwasanya animasi usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup dan animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu. Dibuat oleh animator menggunakan frames setiap frame digambar maupun digerakan otomatis dengan komputer untuk menciptakan ilusi gerakan.

### 2.3 Storyboard

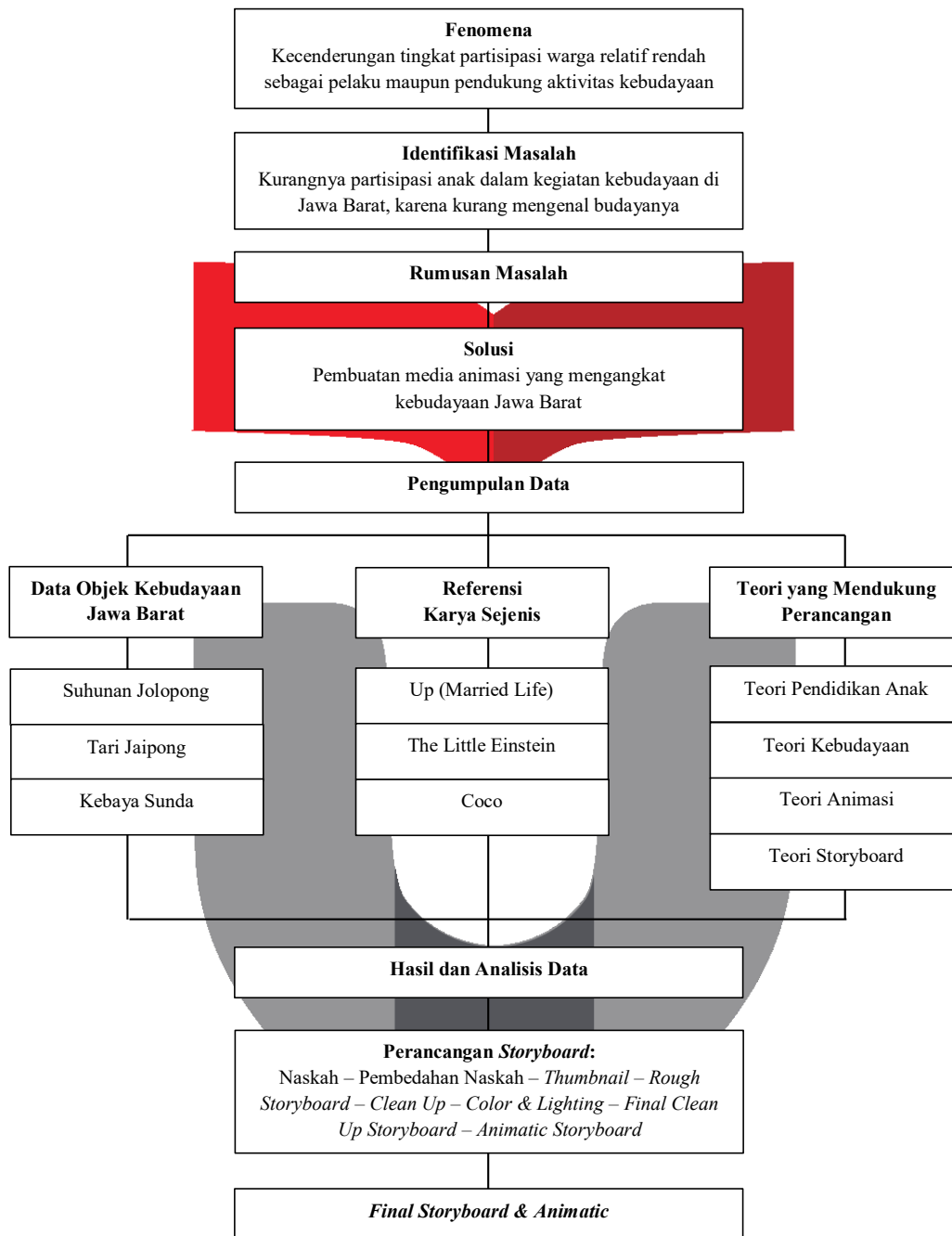
Dalam suatu produksi film animasi terdapat tahapan praproduksi, produksi, dan pasca produksi, kegiatan praproduksi ini melibatkan berbagai pihak salah satunya adalah storyboard artist untuk membuat storyboard. Storyboard merupakan tahapan preproduksi sebagai gambaran berlanjut shot ke shot, yang berupa konsep untuk menjelaskan konsep dari sebuah script sebelum proses syuting dilakukan, guna mendapat gambaran film secara utuh (Hart, 2008:1).

### 2.4 Kebudayaan Jawa Barat

Kebudayaan merupakan keseluruhan pola-pola tingkah laku dan pola-pola bertingkah laku, baik eksplisit maupun implisit, yang diperoleh dan diturunkan melalui simbol, yang akhirnya mampu membentuk sesuatu yang khas dan karakteristik dari kelompok manusia, termasuk perwujudannya dalam benda-benda materi. Pola tingkah laku dan pola bertingkah laku tersebut dapat berubah akan tetapi masi mengacu kepada budaya induknya seperti yang dinyatakan Susanto (dalam Sumardjo dkk., 2010:15). Perubahan pola tersebut dapat terlihat jelas dalam perbedaan budaya Jawa Barat, Jawa tengah, dan Jawa Timur.

### 3. Perancangan

#### 3.1 Tahapan Perancangan



Bagan 1. Tahapan Perancangan

#### 3.2 Pengumpulan Data

Data utama yang digunakan dalam perancangan ini yaitu data mengenai Suhunan Jolopong, Tari Jaipong, dan baju kebaya Sunda. Data untuk perancangan ini diperoleh melalui hasil observasi terhadap objek

kebudayaan Jawa Barat tersebut. Observasi dilakukan dengan mengunjungi dan mengamati secara langsung Anjungan Jawa Barat TMII pada 13 Desember 2020, melakukan *virtual tour* pada Museum Sribaduga, dan juga observasi terhadap video Tari Jaipong dan film dokumenter berjudul *Desaku: Baduy dan Kampung Adat Cikondang* serta sebuah film pendek kunjungan wisata berjudul *Kampung Naga Slawu Tasikmalaya- Wisata pedesaan yang masih terjaga kearifan lokal dan budaya* melalui platform Youtube secara daring. Selain itu, data juga diperoleh melalui studi literatur dan hasil wawancara dengan pemilik Sanggar Nusa Budaya, Ibu Imas Kusmiaty, S.S., MM., penari Tari Jaipong bernama Puspa, dan Budayawan Sunda, Bapak Rosid.

Berdasarkan hasil pengumpulan data dengan studi literatur, observasi, dan wawancara, dapat disimpulkan bahwasanya kebudayaan sunda yang ada di Jawa Barat melebur keberbagai bentuk peninggalan, yakni ide, aktifitas, dan artefak. Dimana dalam bentuk artefak ini dapat dilihat ciri visual yang terdapat pada suhunan jolopong dan kebaya sunda, sementara pada aktifitas dapat dilihat pada tari Jaipong Ketiga budaya tersebut dapat diasumsikan bisa mewakili kebudayaan Sunda Jawa Barat lainnya mengingat ketiga budaya tersebut merupakan kebudayaan yang berkembang dan menjadi pelopor terciptanya budaya baru di tanah Sunda. Lalu dengan sedikitnya kontribusi atau keikutsertaan aktifitas budaya yang dilakukan masyarakat Jawa Barat terutama anak, membuat budaya tersebut perlahan-lahan akan menghilang dan sirna.

### 3.3 Karya Sejenis

Untuk mendukung perancangan *storyboard* media animasi, maka saya menganalisis tiga karya sejenis, yaitu animasi *Up (Married Life Scene)*, *The Little Einstein*, dan *Coco (Opening Scene)*, sebagai referensi dalam memahami film animasi yang dapat menyajikan interaksi dengan audiens, cocok untuk anak, dan mengimplementasikan kebudayaan kedalam cerita animasi.

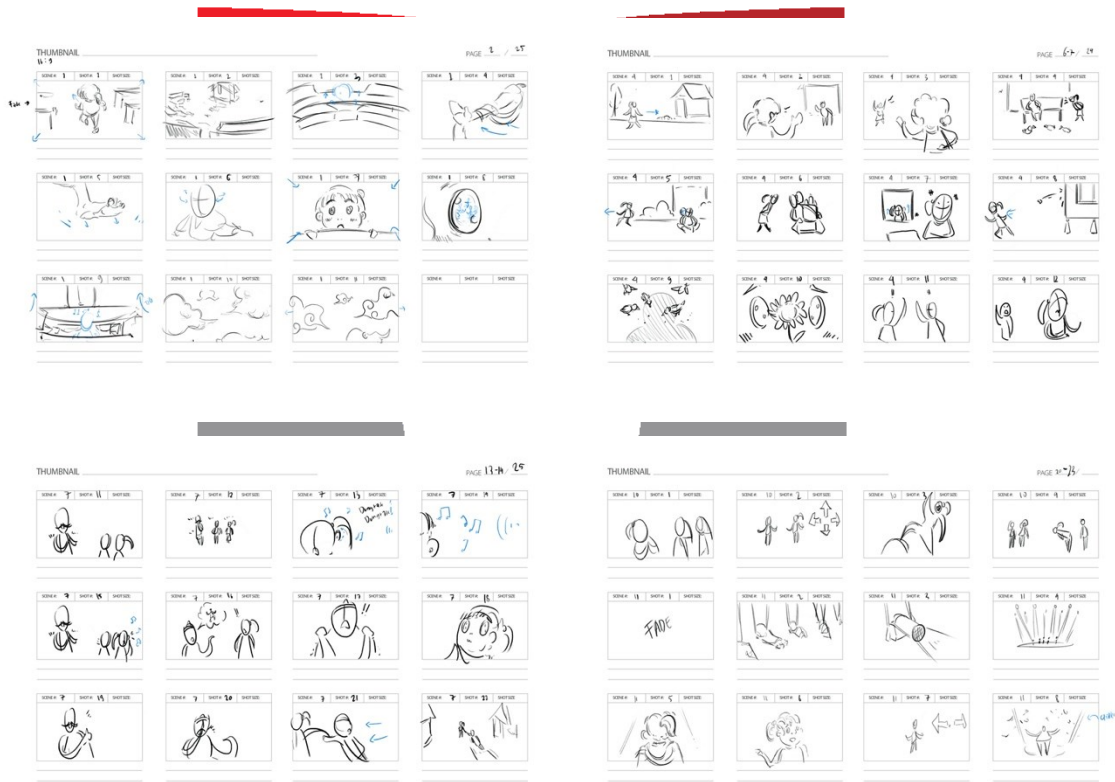
### 3.4 Ide Besar

Perancang melakukan pengkaryaan sebuah *storyboard* film animasi bertemakan kebudayaan Jawa Barat yang berfokus pada Suhunan Jolopong, Tari Jaipong, dan Kebaya Sunda. Animasi yang dirancang mengabungkan unsur dua dimensi pada tokoh karakter dan tiga dimensi pada background. Perancang ingin memberikan gambaran terhadap anak-anak audiens nantinya agar mengenali seperti apa beberapa bentuk budaya yang ada di Jawa Barat, sehingga *storyboard* yang dibuat menggambarkan latar pedalaman desa-desa sunda dengan rumah jolopongnya, pakaian keseharian penduduknya yang rata-rata menggunakan kebaya, dan juga tarian jaipong sebagai hiburan di desa. Perancangan *storyboard* dilandasi oleh naskah yang sudah dibuat, dan tentunya naskah tersebut mengambil data-data dari hasil telaah perancang terhadap data wawancara, observasi, serta teori dari para ahli pada bidangnya.

Mengangkat topik mengenai rendahnya partisipasi kebudayaan anak-anak di Jawa Barat terhadap kegiatan budayanya yang menyebabkan stagnasi (berhenti berkembang) budaya. Melalui perancangan karya ini, perancang mengharapkan agar pandangan anak-anak terhadap budaya lebih terbuka, sehingga partisipasi budaya anak Jawa Barat terhadap kegiatan budaya di sekitarnya meningkat setelah menonton animasi *Kena The Spirit of Jawa Barat*.

### 3.5 Storyboard

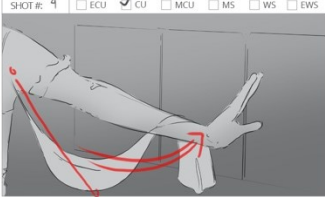


Perancangan storyboard dibuat dengan menerapkan framing, rule of third, foreground, middleground, dan background, shot angle & camera movement, perspektif, dynamic design, light and shadow, dan Color berdasarkan keterangan yang mengacu pada naskah. Proses perancangan mengikuti standar produksi sebuah animasi, dimana posisi perancang sebagai storyboard artist berfokus pada tahap pra- produksi dan sebagai pre-visualitaion, agar tim produksi dapat melihat terlebih dahulu gambaran yang diinginkan sesuai dengan naskah yang ada.



Gambar 1. Thumbnail

Perancangan storyboard diawali dengan tahap pembuatan thumbnail, thumbnail ini berfungsi sebagai telaah sementara shot kunci dari sebuah naskah. Perancang membuat thumbnail dengan mengacu pada shot-shot karya sejenis yang sudah perancang analisis sebelumnya yakni pada karya UP, Little Einstein, dan Coco. Pada animasi UP perancang mengacu pada shot angle dan pergerakan kamera, kemudian untuk shot interaktif dengan audiens perancang mengacu kepada Little Einstein, sementara Coco lebih kepada bagaimana penerapan kebudayaan secara tidak langsung pada sebuah shot.

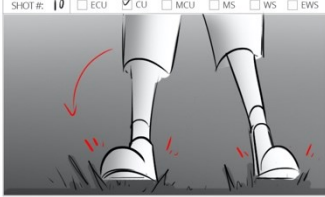


PROJECT : KENA THE SPIRIT OF JABAR (16 : 9)

SHOT #: 4 <input type="checkbox"/> ECU <input checked="" type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS	SCENE #1 Tangan penari
	tanpa dialog
SHOT #: 5 <input type="checkbox"/> ECU <input checked="" type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS	SCENE #1 Kaki penari menghentak
	Hentikan Musik
SHOT #: 6 <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input checked="" type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS	SCENE #1 Terlihat penari memamerkan gerakannya.
	tanpa dialog ; hentikan musik

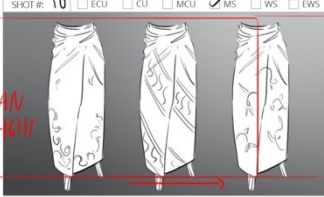
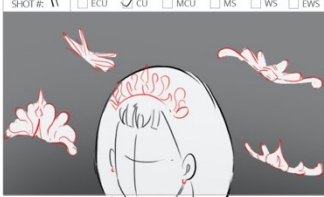

PROJECT : KENA THE SPIRIT OF JABAR (16 : 9)

SHOT #: 13 <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input checked="" type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS	SCENE #2 Kena menyapa audiens
	dialog : dan anak itu adalah aku
SHOT #: 14 <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input checked="" type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS	SCENE #2 Kena berlari ke arah pintu dan membukanya
	Dialog: Kalo begitu ayo
SHOT #: 15 <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input checked="" type="checkbox"/> EWS	SCENE #2 Diperlihatkan desa kena yang masih asli.
	Slow Out, diikuti title animasi, tim produksi dan judul. #Music Introduction

PROJECT : KENA THE SPIRIT OF JABAR (16 : 9)

SHOT #: 10 <input type="checkbox"/> ECU <input checked="" type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS	SCENE #5 Kena sampai di rumah haryo
	Frog eye
SHOT #: 11 <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input checked="" type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS	SCENE #5 Mereka berdua, sampai di rumah Haryo
	Frog Eye
SHOT #: 12 <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS	SCENE #5 Memperlihatkan rumah jolopong
	Over the shoulder

PROJECT : KENA THE SPIRIT OF JABAR (16 : 9)

SHOT #: 10 <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input checked="" type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS	SCENE #8 Tersedia kain sinjang, dan jenis bawahan pakaian lain.
	
SHOT #: 11 <input type="checkbox"/> ECU <input checked="" type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS	SCENE #8 Tersedia Mahkota, dan jenis penutup kepala lainnya
	High angle
SHOT #: 12 <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input checked="" type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS	SCENE #8 Tersedia Sampur, dan jenis alat-alat lainnya
	Mereka senang karena sudah berhasil menemukan semua pakaian dialog: Yaaaay Kena

Gambar 2. Final Storyboard

Tahapan berikutnya setelah pembuatan thumbnail merupakan Final Storyboard dan Cleanup. Pada tahapan ini thumbnail yang sebelumnya sudah dibuat menjadi acuan untuk komposisi, layout, dan lighting pada Clean Up storyboard, pada proses ini juga dapat terjadi perubahan atau penghapusan beberapa shot untuk menyesuaikan kebutuhan pada animasi.

Proses berikutnya merupakan tahapan terakhir yang lebih mengacu kepada komponen dasar storyboard yakni tahap animatic storyboard. Pada tahapan ini penulis mengambil beberapa shot yang sudah ada pada storyboard secara keseluruhan, akan tetapi penulis juga mengimplementasikan beberapa shot baru untuk membuat trailer lebih padat dan dapat mencakup inti keseluruhan cerita yang ingin disampaikan dalam waktu singkat.

#### 4. Kesimpulan

Dalam pengkaryaan tugas akhir, perancang melakukan perancangan terhadap Storyboard dalam film animasi “Kena and The Spirit of West Java” yang mengangkat budaya Jawa Barat berupa suhunan Jolopong, Kebaya Sunda, & tari Jaipong. Didasarinya pada kurangnya minat anak yang ada di Jawa Barat terhadap partisipasi mereka kepada budaya Jawa Barat di sekitar mereka.

Dalam proses perancangan, untuk mengetahui nilai serta bentuk dan ciri visual dari suhunan jolopong, tari jaipong, dan busana kebaya sunda perancang melakukan metode observasi secara langsung dan tidak langsung ke museum Sribaduga, Rumah Adat Cikondang, Kampung Naga, sanggar tari Nusa Bidaya dan Anjungan Jawa Barat TMII. Kemudian melakukan studi literatur melalui buku dan artikel-artikel online. Serta terakhir melakukan wawancara terhadap Pemimpin sanggar tari, penari, dan budayawan Sunda, untuk melengkapi kekurangan-kekurangan dari pengumpulan data sebelumnya. Sehingga dari data yang diperoleh melalui metode-metode tersebut perancang mengetahui ciri khas serta bentuk visual dari tiap objek penelitian yang kemudian perancang gunakan untuk pembuatan storyboard dengan beberapa tahapan.

Dari data yang sudah di peroleh perancang membuat naskah yang didalamnya menunjukkan ciri khas dan bentuk visual objek penelitian yang ingin disampaikan pada animasi, kemudian perancang membuat thumbnail berdasarkan naskah yang telah dibuat, dari thumbnail tersebut dilanjutkan dengan membuat final storyboard & clean up dengan penggambaran visual sesuai dengan data yang perancang telah peroleh, yang kemudian dilakukan tahapan akhir yakni membuat animatic storyboard untuk mengukur durasi dari animasi secara real.

Hasil perancangan merupakan storyboard yang menggambarkan naskah sesuai dengan ciri khas dan bentuk visual dari objek penelitian, yang kemudian digunakan sebagai acuan pembuatan animasi “Kena And The Spirit of West Java” . Kemudian animasi ini nantinya diharapkan dapat meningkatkan partisipasi budaya anak Jawa Barat terhadap budaya sekitarnya.

#### Referensi

- [1] Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan RI. 1998. *Arsitektur Tradisional Daerah Jawa Barat*. Jakarta: CV. Pialmas Permai.
- [2] Hart, J. 2008. *The Art of Storyboard a Filmmaker Introduction*. USA: Elsevier.
- [3] Hidayat, R. & Adbillah. 2019. *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori, dan Aplikasinya”*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.



- [4] Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2016. Analisis Partisipasi Kebudayaan. Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan.
- [5] Sumardjo, dkk. 2010. Prosiding Seminar Nasional Estetika Nusantara. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- [6] Supriatna, N., Ruhimat, M., & Kosim. 2006. IPS Terpadu (Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi). Grafindo Media Pratama. Tersedia dari Google Books.
- [7] Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat. (2019). Diakses pada 19 Oktober 2020, dari <https://jabar.bps.go.id/dynamictable/2020/02/11/212/-jumlah- penduduk-dan-jenis-kelamin-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-jawa- barat-2019.html>
- [8] Farhan, F. (2019, 22 Desember). Budayawan Ajak Perempuan Kembali Pake Kebaya. Diakses dari <https://regional.kompas.com/read/2019/12/22/09410081/budayawan-ajak-perempuan-indonesia-kembali-pakai-kebaya?page=all>
- [9] Herdiani, E. 2016. Jaipongan Proses Kreasi dan Perkembangannya. Diakses dari <https://www.eenherdiani.net/2016/08/jaipongan-proses-kreasi-dan.html>
- [10] Heriyanto, R. (2019, 18 Maret). Pelestarian Seni Budaya Dinilai Kurang Melibatkan Usia Dini. Diakses pada 12 Januari 2021, dari <https://www.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/pr-01308412/pelestarian-seni-budaya-dinilai-kurang-melibatkan-kalangan-usia-dini>
- [11] Indra, M. S. D., & Ramdhan, Z. (2018). Perancangan Storyboard Pada Animasi Panday Mengenai Informasi Perlindungan Ekosistem Alami Kawasan Cagar Alam Gunung Papandayan. eProceedings of Art & Design, 5(3), 2105