

Perancangan *Animate* pada Film Animasi *Hybrid Panatayungan Panjalu* Sebagai Media Informasi Wisata Lengkong Panjalu

(*Animation Design in the Hybrid Animated Film Panatayungan Panjalu as a Tourism Information Media for Situ Lengkong Panjalu*)

Riwan Adisuryo Utomo¹, Riky Taufik Afif², Rully Sumarlin³

^{1,2,3}Universitas Telkom, Bandung

riwanadisuryoutomo@student.telkomuniversity.ac.id¹,

rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id², rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Banyak dari permata tersembunyi Indonesia masih belum diketahui oleh masyarakat luas, hanya sedikit yang memiliki signifikansi sejarah yang besar. Salah satu dari permata tersebut adalah Situ Lengkong, sebuah danau yang terletak di kecamatan Panjalu, kabupaten Ciamis. Situs ini dulunya berfungsi sebagai pusat administrasi Kerajaan Panjalu dan memainkan peran penting dalam penyebaran awal Islam di Pulau Jawa. Mengakui perlunya menjaga dan mempromosikan warisan budaya situs ini kepada penonton, muncul kebutuhan akan media yang dapat menginformasikan penonton tentang Situ Lengkong Panjalu. "*Panatayungan Panjalu*" dimaksudkan sebagai film animasi yang bertujuan untuk melestarikan dan mempromosikan warisan budaya dan nilai-nilai lokal di Situ Lengkong Panjalu, Ciamis kepada penonton. Makalah ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dengan mengamati, meninjau literatur, dan menganalisis karya sejenis untuk memberikan informasi dalam pengonseptualisasian film animasi.

Kata kunci: Situ Lengkong, signifikansi sejarah, warisan budaya, animasi

ABSTRACT

*Many of Indonesia's hidden gems remain undiscovered by the wider public, with only a select few boasting significant historical significance. Among these gems is Situ Lengkong, a lake located in the Panjalu district of Ciamis regency. The site once served as the administrative hub of the Panjalu Kingdom and played a pivotal role in the early dissemination of Islam across the Island of Java. Recognizing the need to safeguard and promote the cultural legacy of this site to audiences, there arises a need to inform the audience about Situ Lengkong Panjalu. "*Panatayungan Panjalu*" is meant to be an animated film aimed at preserving and promoting the cultural heritage and local values of Situ Lengkong Panjalu, Ciamis to the audience. This paper employs a qualitative*

research approach, employing observation, literature review, and analysis of analogous works to inform the conceptualization of the animated film.

Keywords: *Situ Lengkong, historical significance, cultural legacy, animation*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Situ Lengkong adalah objek wisata di Panjalu, Ciamis, Jawa Barat, yang menawarkan keindahan danau yang tenang serta pulau Nusa Gede, tempat makam Mbah Panjalu. Namun, tempat ini kurang dikenal di kalangan masyarakat modern karena minimnya informasi dan promosi, hanya sedikit yang tersedia di YouTube dan blog wisata. Dengan kemajuan teknologi, terutama komunikasi, akses ke platform media sosial dan hiburan seperti YouTube semakin mudah, membuat penyebaran informasi visual lebih cepat dan murah.

Pada awal kemudahan akses internet, hiburan indie, termasuk animasi 2D, berkembang pesat. Animasi 2D, yang dikenal dengan karya seperti *Madness* dan *Animator vs Animation*, telah menarik banyak animator indie. Animasi terbukti sebagai medium yang efektif untuk menyampaikan pesan sambil menghibur, dengan popularitas animasi 2D meningkat lagi berkat inovasi seperti film *Spider-Man: Into the Spider-Verse*.

Tujuan dari animasi "*Panatayungan Panjalu*" adalah meningkatkan daya tarik wisata Situ Lengkong melalui animasi 2D, dengan menonjolkan keunikan dan kekayaan budaya setempat. Perancangan ini menggabungkan animasi 2D dan 3D, dengan data sosial Situ Lengkong sebagai referensi, untuk menghasilkan film pendek yang menginspirasi kesadaran budaya dan keberlanjutan.

2. Landasan Teori

2.1 Teori Objek

2.1.1 Pariwisata

Pariwisata adalah kegiatan yang bersifat multidimensi dan multidisiplin, mencakup interaksi antara wisatawan, masyarakat setempat, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah, serta pengusaha. Kegiatan ini muncul sebagai respons terhadap kebutuhan individu dan negara, yang melibatkan perjalanan sementara baik secara perorangan maupun kelompok untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau eksplorasi daya tarik wisata dalam jangka waktu tertentu. Pariwisata juga dapat dilihat sebagai fenomena modern yang dipengaruhi oleh kebutuhan akan kesehatan, keindahan

alam, kesenangan, serta interaksi antarbangsa dan peningkatan perekonomian masyarakat (Riani, 2021).

2.1.2 Wisata

Wisata merupakan aktivitas perjalanan sementara yang dilakukan seseorang ke lokasi lain di luar tempat tinggalnya. Motif di balik perjalanan ini bisa beragam, seperti kepentingan ekonomi, kesehatan, agama, budaya, sosial, politik, serta berbagai keperluan lainnya (Suwanto, 2004).

2.1.3 Kebudayaan

Kata "budaya" berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu bentuk jamak dari "budhi" (akal), dan berkaitan dengan segala hal terkait kemampuan akal. Budaya mencakup cipta, rasa, dan karsa, atau segala kemampuan yang berasal dari akal (Gunawan, 2000:16). Budaya adalah konsep gagasan dan tindakan yang harus dijaga untuk melestarikan sejarah negara ini.

Kebudayaan, menurut Koentjaraningrat (1985:180), adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang diperoleh melalui proses belajar dalam kehidupan masyarakat. Ini mencakup pengetahuan, keyakinan, seni, norma moral, hukum, tradisi, dan kebiasaan yang dijalankan oleh masyarakat. Dewantara (1994) menyatakan bahwa karya budaya ini mencakup teknologi dan elemen-elemen material yang diperlukan untuk menguasai lingkungan, demi kepentingan masyarakat.

Dengan demikian, kebudayaan melibatkan pola pikir, perasaan, dan tindakan yang dipelajari individu sebagai anggota masyarakat, yang terlihat dalam objek budaya seperti rumah, pakaian, jembatan, dan peralatan komunikasi.

2.1.4 Budaya

Budaya merupakan cara hidup yang berkembang dan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Secara prinsip, budaya dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu yang dapat dilihat (*tangible*) dan yang tidak dapat dilihat (*intangible*). Budaya *tangible*, yang merupakan hasil nyata dari karya manusia atau masyarakat, relatif mudah dipahami. Sebaliknya, pemahaman terhadap budaya yang bersifat *intangible* memerlukan proses karena melibatkan nilai dan norma yang bersifat abstrak. Contoh dari budaya *intangible* melibatkan adat istiadat, agama, cara hidup, gaya makan, sistem kepercayaan, dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, dan nilai-nilai adi luhung yang diwariskan oleh generasi sebelumnya (Riani, 2021).

2.2 Teori Medium

2.2.1 Media Informasi

Menurut KBBI, media diartikan sebagai alat atau sarana untuk berkomunikasi antara dua belah pihak. Di sisi lain, informasi merupakan pemberitahuan atau berita mengenai suatu hal. Ketika digabungkan, media informasi menjadi alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menginformasikan suatu pihak tentang berita tertentu. Pernyataan (Baran, 2012) menegaskan bahwa media telah menjadi sentral dalam pengembangan dan pemeliharaan hubungan antar masyarakat.

2.2.2 Segmentasi Target Audiens

Menurut Santrock (2012), masa remaja, yang biasanya berlangsung antara usia 15 hingga 17 tahun, adalah periode transisi penting dari masa kanak-kanak ke dewasa, di mana otak mengalami perkembangan signifikan yang memungkinkan pemikiran abstrak dan idealis. Pada tahap ini, remaja mulai menggunakan metode trial and error dan berpikir secara logis seperti ilmuwan.

Survei Rideout, Roberts, dan Foehr (2010) terhadap 2.200 anak usia 8 hingga 18 tahun menunjukkan bahwa mereka rata-rata menghabiskan 6,5 jam per hari dengan media, terutama YouTube, yang sangat populer di kalangan remaja 15-20 tahun. Herminingsih (2022) menambahkan bahwa YouTube diminati karena ragam konten visualnya yang meningkatkan daya ingat.

Menurut Anwar (2022), animasi visual adalah media yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan remaja karena daya tariknya yang memikat dan kemampuannya menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah diingat.

2.2.3 Animasi

Animasi merupakan salah satu medium untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan berbagai tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, membuatnya menjadi salah satu jenis film yang disukai oleh berbagai kalangan, baik dari anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022). Animasi yaitu kumpulan gambar-gambar yang berurutan bergerak cepat dan menciptakan ilusi gerakan (Alexandra, Sumarlin & Afif, 2023).

2.2.4 Animasi 2D

Revolusi dalam pembuatan film kartun telah dibawa oleh animasi 2D, yang juga dikenal sebagai *flat animation*. Teknik animasi 2D memanfaatkan baik kertas maupun komputer untuk menciptakan ilusi kehidupan pada objek (Munir, 2013). Pada dasarnya, animasi tidak hanya tentang menggerakkan objek atau karakter, tetapi lebih pada

bagaimana para animator memberikan kehidupan pada objek atau karakter tersebut sehingga terkesan hidup dan bernyawa (Soenyoto, 2017).

2.2.5 Animasi Hibrida

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

2.2.6 Prinsip Animasi

Prinsip animasi berfungsi untuk membuat animasi yang lebih hidup, realistis, dan menarik dengan memberikan panduan tentang cara menciptakan gerakan yang meyakinkan dan karakter yang ekspresif. Prinsip animasi terdiri dari 12, yaitu *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal* (Thomas & Johnston, 1981).

2.2.7 Animate

Kata "*animate*" berasal dari bahasa Latin yang berarti "menghidupkan atau memberi napas" (Wright, 2005). *Animate* memungkinkan penonton merasakan atmosfer adegan yang diperankan oleh karakter (Anarqi, 2019). *Animate* terdiri dari 3, yaitu gestur, ekspresi, dan akting. Gestur adalah komunikasi melalui bahasa tubuh untuk mendukung tindakan karakter, sementara ekspresi menyampaikan keadaan emosional seperti bahagia atau sedih. Akting adalah reaksi fisik atau emosional karakter terhadap situasi dan cara untuk menyampaikan perasaan atau pendapat karakter kepada penonton (Anarqi, 2019).

2.2.8 Pipeline Animasi

Key pose adalah posisi utama pada momen kunci suatu aksi, seperti mengangkat palu pada awalnya, palu bergerak menuju paku di tengah, dan palu bersentuhan dengan paku pada akhirnya, berfungsi sebagai dasar keseluruhan animasi (White, 2006). *In-between* adalah penghubung antara *key pose* pertama hingga terakhir, dimana dinamika *key pose* bergantung pada dinamika *in-between*; jika *in-between* lebih kaku, maka dinamika *key pose* tidak tercapai (White, 2006). *Cleanup* adalah fase dimana sketsa animasi dari *key pose* dan *in-between* dirapikan oleh seniman *cleanup* agar lebih konsisten dan visual gerakan terlihat lebih baik (White, 2006). *Colouring* adalah lanjutan dari *cleanup*, dimana warna ditambahkan untuk daya tarik visual (White, 2006). *Finishing* melibatkan penyesuaian timing yang tidak sesuai dan penambahan efek visual serta gradasi warna (Puspitasari, 2022).

2.2.9 Teknik Animasi

Animasi *frame-by-frame* adalah teknik animasi yang digambar secara manual untuk setiap *frame*, baik itu *keyframe* maupun *in-between*, untuk menciptakan gerakan yang diinginkan dalam sebuah adegan. Teknik ini merupakan jenis animasi paling dasar yang digunakan pada masa awal animasi dan tetap digunakan hingga kini untuk menciptakan gerakan dan aksi karakter, efek, atau objek yang lebih kompleks. Di sisi lain, animasi *cut-out* menggunakan aset yang dapat digerakkan dan diputar, yang diubah secara manual oleh animator untuk setiap *frame*. Teknik ini menghemat waktu pada tugas-tugas yang berulang dan memungkinkan gerakan yang konsisten dari bagian-bagian seperti lengan dan wajah, sehingga efisien untuk animasi dengan gerakan yang lebih sederhana namun tetap membutuhkan kehalusan dan konsistensi.

2.3 Metodologi Penelitian

2.3.1 Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah metode deskriptif yang menitikberatkan pada analisis mendalam, dengan fokus utama pada proses dan makna dari perspektif subjek. Landasan teori digunakan untuk menyesuaikan fokus penelitian dengan realitas lapangan. Pendekatan ini bertujuan mengeksplorasi latar alamiah peristiwa sosial dan mendeskripsikannya secara naratif (Denzin & Lincoln, 1994; Nazir, 2005; Somantri, 2005; Creswell, 2010). Penelitian kualitatif ditandai oleh deskripsi mendalam terhadap data lapangan, sifat alamiah, dan analisis makna tersembunyi. Bongdan dan Biklen (1982) menyoroti karakteristik kualitatif dalam lima aspek: alamiah, deskriptif, mendahulukan proses, deduktif, dan menekankan dimensi makna (Cozby, 2009; Anggito & Setiawan, 2018).

2.3.2 Observasi

Observasi melibatkan pengamatan langsung terhadap objek atau fenomena yang dapat diamati secara visual. Ketika mengamati objek visual, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan indera penglihatan untuk memperoleh informasi tentang karakteristik, perilaku, atau pola yang terdapat pada objek yang sedang diamati (Johnson, Smith & Brown, 2019).

3. Data dan Analisis Data

3.1 Data Geografis

Situ Lengkong, yang juga dikenal sebagai Situ Lengkong Panjalu, adalah sebuah danau yang terdapat di dalam kawasan Desa Panjalu, Kecamatan Panjalu, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat, Indonesia. Situ Lengkong memiliki luas sekitar 67,2 hektar, dengan

Pulau Nusa Gede yang berada di dalamnya seluas 9,25 hektar. Suhu rata-rata di kawasan Desa Panjalu berkisar antara 19°C hingga 32°C. Lokasi ini telah ditetapkan sebagai cagar alam sejak tanggal 21 Februari 1919 berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Jenderal Hindia Belanda (Fauzi, 2020).

3.2 Data Desa Panjalu

Desa Panjalu, dengan 3.044 kepala keluarga, didominasi oleh pedagang, petani, dan buruh. Situ Panjalu lebih dimanfaatkan untuk pariwisata alam dan budaya, seperti Cagar Alam Nusa Gede dan ziarah, bukan untuk perikanan. Penghasilan penduduk berasal dari perdagangan dan penyewaan perahu, dengan perikanan sebagai profesi sampingan. Ada pergeseran mata pencaharian dari pertanian ke perdagangan, transportasi, dan jasa berkat kondisi geografis yang subur dan peningkatan pendidikan. Pulau Nusa Gede, pusat Kerajaan Panjalu, menjadi tempat peristirahatan Mbah Panjalu dan dilindungi sebagai Kawasan Cagar Alam oleh Konservasi Sumber Daya Alam.

3.3 Data Khalayak Sasaran

Target primer untuk informasi ini adalah remaja berusia 17-20 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, yang sedang menempuh pendidikan di sekolah dasar, berasal dari kelas sosial berekonomi menengah, dan umumnya adalah mahasiswa yang sudah berkeluarga.

Target sekunder adalah individu berusia 26-45 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, dengan pendidikan minimal sekolah menengah atas dan berasal dari kelas sosial berekonomi standar. Mereka umumnya sudah berkeluarga dan memiliki kepribadian yang ingin tahu, ramah, terbuka, serta memiliki semangat belajar yang besar dan peduli terhadap nilai-nilai tradisional dan sejarah. Mereka yang tertarik dengan kisah ini cenderung memiliki ketertarikan dan penghargaan yang tinggi terhadap sejarah dan keindahan alam.

3.4 Data Hasil Observasi



Berdasarkan data yang dikumpulkan selama observasi untuk perancangan ini, dapat disimpulkan bahwa masyarakat di Desa Panjalu sangat ekspresif selama berbicara, menggunakan gerakan wajah dan fisik untuk mendukung pembicaraan mereka, dan sering tersenyum saat berbicara dengan orang yang mereka kenal. Namun, mereka tidak

akan menyapa atau tersenyum kepada orang asing tanpa sebab, dan juga menghindari kontak mata langsung dengan orang asing.

Ketika bertemu dengan orang yang mereka kenal, mereka akan menarik perhatian dengan menyentuh tubuh mereka. Aktivitas harian dijalani dengan ritme santai dan lambat, terutama oleh orang tua yang cenderung bergerak lebih lambat. Posisi dan kecepatan ayunan tangan bervariasi antara menggantung bebas dan disilangkan di belakang punggung, tetapi umumnya diayunkan dengan cara yang terbatas dan lambat sesuai dengan kecepatan berjalan.

Pengendara di Desa Panjalu juga meluangkan waktu saat mengemudi, jarang mencoba menyalip orang lain dan lebih memilih mengikuti di belakang. Perokok, terutama orang tua, sering memegang rokok di mulut mereka dan melepaskan asap dengan hanya membuka mulut tanpa meniupnya keluar. Orang di Desa Panjalu duduk dengan sopan dan dekat satu sama lain saat berbicara, berusaha untuk tidak menggunakan terlalu banyak ruang.

3.5 Analisis Karya Sejenis



Dalam membandingkan dua gaya animasi yang kontras, "Paperman" dan "Last Summer", data dikumpulkan mengenai kelenturan gerakan karakter, kemampuan wajah, staging, dan kompleksitas animasi. "Paperman" dianimasikan dengan lebih dinamis dan dijadikan referensi untuk kelenturan gerakan dan ekspresi wajah, sementara "Last Summer" yang lebih mudah dan cepat diproduksi, menjadi referensi untuk *staging*, kelenturan gerakan tambahan, dan prinsip *slow-in* dan *slow-out*.

Kedua animasi lainnya, "R.A.S" dan "Drone," memiliki tampilan animasi yang mirip namun berbeda dalam pendekatan. "R.A.S" dianimasikan secara konvensional dengan *frames per second* standar dan menjadi referensi yang bagus untuk gaya animasi yang lebih *stylized*. Sementara itu, "Drone" dianimasikan untuk terlihat lebih seperti film *live-action* daripada animasi, sehingga menjadi referensi yang baik untuk animasi drama.

4. Konsep Hasil Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Pesan

Animasi ini bermaksud memberikan pengetahuan tentang Situ Lengkong serta pentingnya secara budaya, religius, dan historis, sambil menghibur dan memberi informasi kepada penonton. Sebagai animator, penulis memvisualisasikan gerakan, ekspresi, dan karakter sesuai dengan storyboard yang telah dibuat.

4.1.2 Konsep Kreatif

Penciptaan animasi 2D ini didasarkan pada data observasi dan analisis karya serupa untuk memahami perilaku penduduk asli Situ Lengkong Panjalu, yang kemudian diimplementasikan dalam proses animasi dari storyboard hingga selesai. Dalam perancangan animasi, digunakan 12 prinsip animasi yang disajikan oleh Thomas dan Johnston untuk menghasilkan animasi yang menarik dan menghibur, menggunakan gabungan teknik animasi *frame-by-frame* dan *cut-out* sesuai kebutuhan gerakan pada setiap shot. Inspirasi animasi terutama diambil dari animasi pendek "Last Summer" yang dirilis oleh GOBELINS School.

4.1.3 Konsep Media

Panatayungan Panjalu adalah animasi 2D yang dibuat dalam rasio standar 1920x1080 dengan *framerate* 24 *frames* per second dan diekspor dalam format video MP4. Penciptaan animasi menggunakan dua program: Adobe Photoshop dengan teknik *cut-out* sebagai teknik utama, dan *Clip Studio Paint EX* dengan teknik *frame-by-frame* sebagai teknik utama.

4.1.4 Konsep Visual

Perancangan animasi *Panatayungan Panjalu* menggunakan aset visual yang telah dibuat sebelum fase animasi, yang terdiri dari *storyboard*, desain karakter, dan latar belakang. Desain karakter mengambil inspirasi berat dari Paperman milik Disney, terutama dalam *art style*, dan menggunakan teknik *cel-shading* dari Last Summer milik GOBELINS School. Keputusan untuk mengambil inspirasi dari kedua animasi pendek ini diambil setelah mempertimbangkan waktu yang diperlukan untuk membuat seluruh animasi.

4.2 Proses *Animate* dengan Teknik *Cut-out*

Di dalam produksi animasi, teknik *cut-out* digunakan untuk mengoptimalkan proses animasi dengan memanfaatkan ulang gambar tanpa perlu membuat ulang setiap *frame* secara manual. Proses ini melibatkan pemberian warna pada subjek dari animatic yang

telah di-*cleanup* serta mengelompokkan *lineart* dan warna ke dalam *layer-group* terpisah. Untuk menciptakan efek bayangan pada subjek dan latar belakang, area-area yang memerlukan *shading* diberi *layer* khusus dengan teknik Soft Light.

Setelah tahap pewarnaan selesai, *layer-group* yang terdiri dari garis besar dan warna subjek dianimasikan sesuai dengan aksi yang telah ditentukan dalam storyboard dan animatic. Hal ini dilakukan dengan memutar atau memindahkan seluruh *layer-group* tersebut untuk menciptakan gerakan yang sesuai dengan alur cerita yang telah dirancang sebelumnya.

4.3 Proses Animate dengan Teknik *Frame-by-Frame*

Animasi *frame-by-frame* dilakukan pada adegan yang memerlukan tindakan kompleks dan dinamis, seperti berjalan dan perubahan gesture karakter. Proses ini menggunakan *Clip Studio Paint EX* karena *user interface*-nya yang ramah untuk animasi, serta berbagai *tools* yang mendukung proses tersebut. Sebelum fase *cleanup*, sketsa kasar digunakan untuk merencanakan tindakan karakter dalam tiga tahap: pembuatan *key poses* sesuai storyboard, pembuatan *frame in-between* untuk kelenturan gerakan, dan tahap *cleanup* untuk menggambar *lineart* yang lebih terdefinisi di atas sketsa kasar.

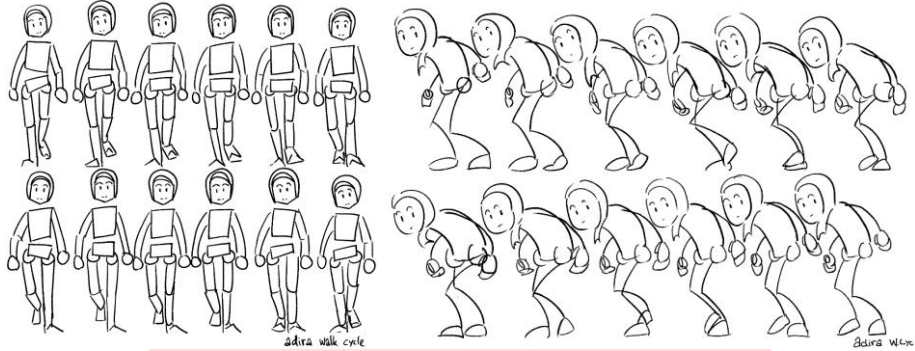
Key poses dibuat dengan memperhatikan gestur karakter sesuai dengan cerita, menggunakan gambar sederhana dengan bentuk blok untuk komunikasi yang efektif antar tim. Ekspresi wajah juga diberi perhatian khusus dengan garis dan titik sederhana untuk menandai mata, alis, dan ekspresi emosi karakter. Setelah tahap ini selesai, sketsa kasar diperhalus dengan menggambar *lineart* yang lebih terdefinisi dan mengisi warna serta *shading*. Teknik *shading* dilakukan dengan membuat *layer* khusus di atas *layer* warna dan mengatur *layer* tersebut ke mode Soft Light dengan menggunakan warna hitam.

Setelah animasi selesai, file diekspor sebagai urutan gambar dalam format PNG dengan latar belakang transparan, menggunakan opsi ekspor Photoshop Image Sequence dengan ukuran kanvas 1920x1080 piksel dan *framerate* 12 *frames* per second. Proses ini dilakukan dua kali untuk *layer* warna dan *shading* agar mempermudah proses compositing dan koreksi warna pada animasi 2D yang akan digabungkan dengan latar belakang 3D.

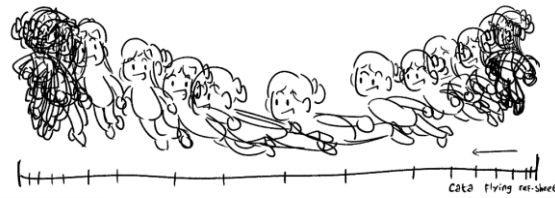
4.4 Hasil Perancangan

4.4.1 Penerapan *Animate* pada Karakter

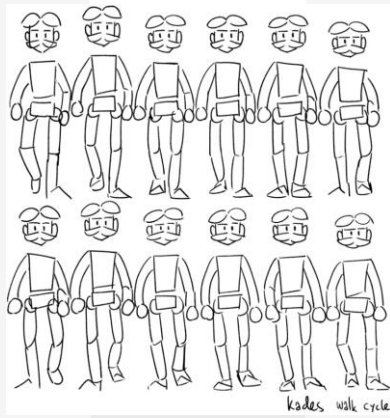
1. Adira



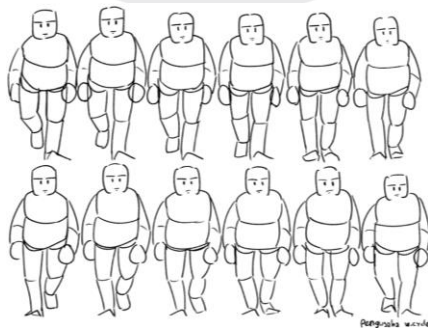
2. Cata



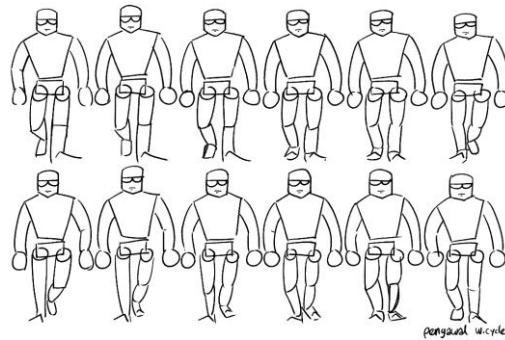
3. Kepala Desa



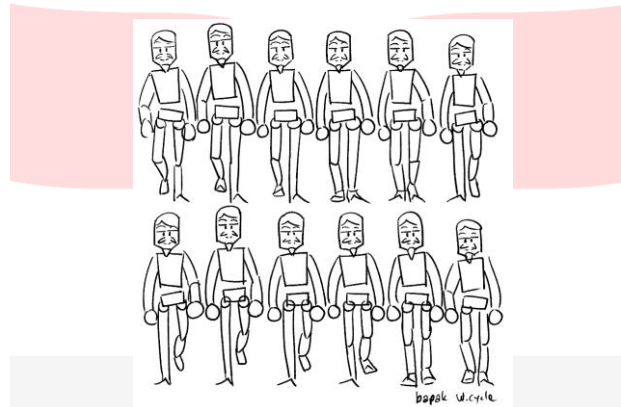
4. Pengusaha



5. Pengawal



6. Bapak



4.4.2 Hasil Akhir



5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Perancangan animasi *Panatayungan Panjalu* di Situ Lengkong Panjalu bertujuan menarik minat terhadap daerah tersebut melalui animasi pendek yang menggambarkan

desa dan penduduknya. Berdasarkan teori dan data yang dikumpulkan, penulis menciptakan karakter yang hidup dengan bahasa tubuh unik menurut watak dan karakterisasi setiap tokoh. Secara teknis, animasi ini menggabungkan teknik 2D dan 3D, dan pengalaman ini menunjukkan bahwa animasi tidak harus bergantung pada satu teknik saja; metode sederhana seperti cut-out cukup untuk adegan sederhana.

5.2 Saran

Karena Situ Lengkong Panjalu masih relatif tidak dikenal dan informasinya terbatas, penulis menyatakan keinginannya agar perancangan ini dapat menarik perhatian pada tempat wisata dan situs warisan budaya Situ Lengkong Panjalu. Kekurangan pengetahuan tentang lokasi yang memiliki pengaruh sejarah ini di internet dan di kalangan masyarakat umum menjadi perhatian serius bagi penulis, karena khawatir lokasi ini akan kehilangan kepentingannya jika generasi mendatang tidak mengenali tempat ini dan sejarahnya. Dengan memperkenalkan lokasi melalui animasi ini, penulis berharap dapat meningkatkan jumlah wisatawan yang tertarik dan memahami adat istiadat tempat tersebut untuk mengunjungi situs tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29-37.
- 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).
- Anwar, I. M. D., Juniartha, I. G. N., & Suindrayasa, I. M. (2022). PERBANDINGAN EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI DENGAN VIDEO DEMONSTRASI DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN BANTUAN HIDUP DASAR REMAJA. *Jurnal Keperawatan*, 14(2), 55-65.
- Anarqi, G. (2019). Perancangan Animate Karakter untuk Animasi Pendek 2D "Arya". Bandung: Universitas Telkom.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Baran, S. J. (2012). Pengantar Komunikasi Massa Jilid 1 Edisi 5. Jakarta: Erlangga.
- Cozby, P. C. (2009). *Methods in Behavioral Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed (A. Fawaid, Trans. 3rd ed.)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2009). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. Amerika Serikat: SAGE Publications, Inc.
- Dewantara, K. H. 1994. *Kebudayaan, Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa*.
- Fauzi, D. (2020). *Situ Lengkong Panjalu*, Pusat Pemerintahan Kerajaan Panjalu. Diakses pada 28 Februari 2024, dari <https://koropak.co.id/175/situ-lengkong-panjalu>
- Gunawan, A. H. 2000. *Suatu Analisis Sosiologi Tentang Problem Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta
- Herminingsih, Nurdin, & Saguni, F. (2022). Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0*, 1, 79–84.
- Johnson, R., Smith, A., & Brown, L. (2019). The Role of Visual Observation in Scientific Research. *Journal of Scientific Methods*, 15(2), 45-62.
- Koentjaraningrat. 1985. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET’S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Ciawi-Bogor: Ghalia Indonesia.
- O’Hailey, T. (2010). *Hybrid Animation – Integrating 2D and 3D Assets*. Burlington: Elsevier, Inc.
- Riani, N. K. (2021). PARIWISATA ADALAH PISAU BERMATA DUA. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(5), 1469-1470.
- Rideout, V., Foehr, U., & Roberts, D. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8 to 18-year-olds*. Kaiser Family Foundation Study.
- Puspitasari, A. D. A. (2022). Perancangan Animate untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi TikTok Terhadap Remaja. Bandung: Universitas Telkom.
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I. (B. Widiasinta, Penerj.)* Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Soenyoto, P. (2012). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Somantri, G. R. (2005). Memahami Metode Kualitatif. *Makara, Sosial Humaniora*, 9(2), 57-65.
- Suwantoro, G. (2004). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life – Disney Animation*. Italia: Walt Disney Productions.

White, T. (2006). *Animation – From Pencils to Pixels*. Burlington: Elsevier Inc.

Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development – From Script Development to Pitch*. Burlington: Elsevier, Inc.

