

**PERANCANGAN STORYBOARD ANIMASI 2D UNTUK
MEMPERKENALKAN KESENIAN SISINGAAN BAROS ARJASARI DAN MITOS
PENUNGGU GUNUNG MALABAR DI DESA WISATA BAROS ARJASARI**

**2D ANIMATION STORYBOARD DESIGN TO INTRODUCE THE ART OF
SISINGAAN BAROS ARJASARI AND THE MYTH OF THE GUARDIANS OF
MOUNT MALABAR IN BAROS ARJASARI TOURISM VILLAGE**

Muhammad luthfi¹, Riky Taufik Afif², Muhammad Iskandar,³

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

**luthfimuhammadid@student.telkomuniversity.ac.id¹, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id²,
miskandar@telkomuniversity.ac.id³**

ABSTRAK

Sisingaan atau dikenal sebagai Singa Depok adalah tradisi seni dari Jawa Barat yang berawal dari Subang. Dimana sisingaan dijadikan bentuk pemberontakan Masyarakat terhadap penjajah, seiring waktu tradisi ini menyebar ke beberapa daerah termasuk Desa Baros. Tradisi ini merupakan Sejarah yang telah dijaga dan dilestarikan oleh Masyarakat sampai hari ini, namun tradisi ini mengalami stagnasi dan memiliki kekurangan peminat dalam era digital. Hal ini dapat diatasi dengan menggunakan media baru untuk melestarikan budaya sisingaan, salah satu media baru yang dapat membantu upaya tersebut adalah animasi. Animasi adalah salah satu media yang populer di era digital dan dapat menyampaikan informasi bahkan kepada kalangan anak-anak. Animasi sering juga digunakan sebagai hiburan atau untuk menyampaikan sebuah cerita sampai mengiklankan produk atau jasa. Hal ini membuat animasi sangat diminati dan mudah dimengerti oleh Masyarakat. Banyak media penyebaran lama seperti radio, televisi, dan koran yang sekarang sudah tidak banyak peminat. Maka dalam usaha untuk melestarikan budaya, penting bagi budaya untuk mengikuti alur perkembangan teknologi, salah satunya adalah dengan mengadopsi media baru. Dalam perancangan Background animasi ini, diperlukan data yang akan digunakan sebagai poin referensi dalam penciptaan storyboard yang dapat diterima oleh anak-anak. Sesuai dengan data yang dicari melalui observasi, wawancara yang dilakukan di Desa Wisata Baros juga mengangkat salah satu mitos yaitu mengenai Penunggu Gunung Malabar. Guna dalam memperkenalkannya kepada anak-anak.

Kata kunci : Sisingaan, Singa Depok, Kebudayaan, Mitos, Desa Wisata Baros

ABSTRACT

Sisingaan or known as Singa Depok is an art tradition from West Java that originated in Subang where sisingaan was used as a form of rebellion by the community against the colonizers, over time this tradition spread to several areas including Baros village. This tradition is a history that has been maintained and preserved by the community to this day, but this tradition has stagnated and has a lack of enthusiasts in the digital era. This can be overcome by using new media to preserve the sisingaan culture, one of the new media that can help this effort is animation. Animation is one of the popular media in the digital era and can convey information even to children. Animation is also often used as entertainment or to convey a story to advertise products or services. This makes animation very popular and easy to understand by the community. Many old distribution media such as radio, television, and newspapers are now not very popular. So in an effort to preserve culture, it is important for culture to follow the flow of technological developments, one of which is by adopting new media. In designing this animated background, data is needed that will be used as a reference point in creating a storyboard that can be accepted by children. in accordance with the data sought through observation, interviews conducted in the Baros Tourism Village also raised one of the myths, namely about the Guardian of Mount Malabar. In order to introduce it to children.

Keywords: Sisingaan , Singa Depok, Culture, Myth, Baros Tourism Village

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Seiring perubahan zaman dengan teknologi yang terus berkembang membuat segala hal yang berbau tradisional mulai terlupakan, begitupun juga budaya tradisional leluhur Indonesia. Untuk budaya Indonesia tidak punah maka diperlukannya sebuah pelestarian budaya tersebut mengikuti pasar masyarakat yang serba digital ini, salah satunya yaitu dengan konversi budaya melalui media baru. Indonesia salah satu negara yang memiliki keberagaman kebudayaan. Bukan hanya kebudayaan akan tetapi, suku, dan agama. Semua itu sudah menemani masyarakat Indonesia sebelum negara Indonesia terbentuk hingga kini.

Seiring berjalannya waktu Kebudayaan yang merupakan salah satu Identitas Indonesia semakin lama semakin banyak yang terlupakan. Pada tahun 2022, Terdapat 486 budaya yang dicatat dan 166 budaya yang telah ditetapkan sebagai warisan budaya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melakukan banyak cara agar budaya Indonesia tetap terus ada, tetap saja tanpa kesadaran bersama. Menurut Edward Spranger. (1963) kebudayaan dan Kesenian adalah segala bentuk atau ekspresi dari kehidupan batin masyarakat. Maka dari itu pentingnya kita untuk menjaga Kebudayaan dan kesenian yang berada di Indonesia. Banyak kesenian Indonesia yang banyak orang Indonesia sendiri tidak tau, dan salah satunya kesenian Sisingaan atau singa depok

Sisingaan / singa depok merupakan salah satu Keseniaan yang terdapat di Indonesia dan masih dipraktekkan di beberapa tempat dan salah satu nya di Desa Wisata Baros, Arjasari. Akan tetapi, sejatinya sisingaan / singa depok berasal dari Subang, Jawa Barat. Singa depok atau biasa juga disebut oleh masyarakat sunda sisingaan yaitu patung boneka yang menyerupai singa simbol dari dua negara Belanda dan Inggris. Kesenian ini biasanya Menggunakan tandu dan diangkat oleh empat orang. Sedangkan pada boneka singanya akan dinaiki oleh satu orang. Awalnya singa depok tidak memiliki unsungan berbentuk singa melainkan berbentuk burung, kijang, dan lainnya.

Kesenian singa depok diciptakan sekitar tahun 1840 di desa Ciherang yang merupakan desa di Subang. dan pada tahun 2000 kesenian singa depok dikembangkan ke Desa Wisata Baros yang terletak di arjasari. Sebagai salah satu upaya untuk memperkenalkan kesenian singa depok ke wisatawan.

Singa Depok di lakukan pada saat terdapat acara desa, seperti acara sunat, pemilu, acara 7 bulanan, dll. Tujuan dalam melakukan kesenian ini tidak hanya untuk melestarikan singa Depok ke warga. Tetapi juga tetap menjaga tali silaturahmi antar tetangga. Antusias warga terhadap singa Depok semakin lama semakin berkurang. Akar dari permasalahan ialah, anak-anak sekarang lebih tertarik kepada budaya luar dibandingkan budaya sendiri. Banyak yang beranggapan budaya asing dianggap lebih modern, dan juga kurangnya pengenalan seni singa Depok ke anak-anak sekarang. Hal ini merupakan salah satu kesulitan yang sedang dihadapi pada pelaku kebudayaan bukan hanya singa Depok melainkan juga beberapa kesenian yang lainnya. Salah satu pendekatan yang dapat diambil untuk memperkenalkan singa Depok atau sisingaan ialah melalui teknologi media visual. Media visual adalah sebuah alat yang berguna sebagai penyampaian informasi dan juga pengetahuan untuk masyarakat dengan menggunakan elemen visual seperti foto, animasi, video, infografis, dll. Hasil karya yang di Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

Salah satu yang digemari anak adalah film kartun animasi. Film animasi atau kartun adalah film yang menghidupkan gambar-gambar yang dilukis dan diciptakan oleh animator (Aisyah, Rachminawati, & Hakim, 2022). Penulis mengambil Media Animasi 2D sebagai Media memperkenalkan kesenian Sisingaan kepada masyarakat khususnya anak-anak. Karena pembawaan media Animasi lebih menarik dan menyenangkan, karena memiliki daya tarik visual yang kuat dan menjadikan ceritanya lebih hidup dan menarik. Juga anak-anak lebih mudah tertarik dengan gambar yang bergerak dibandingkan foto statis. Dan pembawaan cerita yang luas atau fleksibel, dimana dalam pembuatan format kita dapat membuat cerita sedemikian rupa menyesuaikan dengan target audience. Anak-anak juga mudah dalam mengaksesnya karena platform digital seperti youtube, atau website lainya. Maka dari itu penulis menggunakan media animasi 2D dalam memperkenalkan kesenian Singa Depok di desa Baros Arjasari.

Dalam mewujudkan animasi 2D yang efektif dan juga menarik, Salah satu tahapan pembuatan animasi 2D yaitu storyboard, berperan dalam penyampaian informasi sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Storyboard sendiri adalah kumpulan gambar yang disusun secara teratur dan terstruktur untuk memvisualisasikan cerita atau naskah yang sudah dibuat. Storyboard termasuk ke dalam tahapan pra produksi dalam pembuatan animasi 2D, yaitu setelah naskah cerita selesai dibuat lalu naskah divisualisasikan menjadi storyboard (Husni, Lionardi & Afif, 2023)

Storyboard sendiri adalah kumpulan gambar yang disusun secara teratur dan terstruktur untuk memvisualisasikan cerita atau naskah yang sudah dibuat. Storyboard termasuk ke dalam tahapan pra produksi dalam pembuatan animasi 2D, yaitu setelah naskah cerita selesai dibuat lalu naskah divisualisasikan menjadi storyboard.

2. Landasan Pemikiran

2.1 Seni Budaya

Karya seni adalah hasil dari ekspresi kreativitas manusia yang diciptakan untuk mengekspresikan keindahan. Seorang seniman adalah individu yang menghasilkan karya seni melalui rasa dan imajinasi mereka, yang memiliki nilai estetika bagi penciptanya serta para penikmat seni (Sri Murton, 2010). Definisi yang sederhana sering kali menyatakan bahwa seni adalah segala bentuk keindahan yang diciptakan oleh manusia. Selain berfungsi sebagai sarana ekspresi, seni juga berperan sebagai alat komunikasi dan pencipta yang memungkinkan orang lain merasakan dan mengalami perasaan yang sama (Suwaji Bastomi, 1992).

2.2 Sisingaan

Sisingaan / singa Depok ialah sebuah bentuk kreativitas budaya masyarakat Kabupaten Subang yang mendukung kegiatan masyarakatnya. Sebuah kreativitas dalam masyarakat tidak akan lepas dari perubahan secara alamiah seiring dengan perubahan zaman. Dalam pertunjukan ini, terdapat boneka yang menyerupai seekor singa yang diarak oleh empat orang sambil ditunggangi oleh seorang anak kecil. Sambil menggotong boneka, para pemain mengiringi pertunjukan dengan memainkan alat musik tradisional. Dengan menampilkan kombinasi tarian dan musik yang khas, sisingaan tak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menyimpan nilai-nilai tradisional yang mewarnai sejarah dan budaya daerah tersebut.

2.2 Mitos

menurut Angga K Dawami (2023) arti mitos adalah cerita suatu bangsa tentang dewa dan pahlawan zaman dahulu yang mengandung penafsiran tentang asal-usul semesta alam, manusia, dan bangsa itu sendiri yang mengandung arti mendalam yang diungkapkan dengan cara gaib. Dan Mitos mengacu pada cerita-cerita atau narasi yang menjadi bagian integral dari budaya dan memiliki makna simbolis yang mendalam. Mitos seringkali digunakan untuk menggambarkan asal-usul, keyakinan, atau konsep-konsep fundamental dalam suatu masyarakat. Maka dari itu mitos sendiri masih memiliki sangkut paut dengan seni budaya.

2.3 Animasi 2D

Animasi adalah proses menciptakan gambar bergerak dari gambar diam. Proses ini dapat dilakukan secara tradisional dengan menggambar setiap frame secara manual atau menggunakan teknologi komputer untuk menciptakan efek visual bergerak. gambar objek dalam urutan berbeda untuk menciptakan ilusi gerakan.

Dalam proses pembuatan animasi, dibutuhkan kontribusi dari berbagai sumber daya manusia yang memegang peran kunci. Ada beberapa peran yang harus diisi, seperti penulis skenario yang bertugas merancang cerita, desainer karakter yang menciptakan tampilan karakter, pengisi suara yang menghidupkan dialog, dan storyboard artist yang merencanakan alur cerita secara visual frame by frame. Setiap peran ini memiliki peran penting dalam menciptakan animasi yang menarik dan bermakna bagi penonton.

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

2.4 storyboard

Salah satu tahapan pembuatan animasi 2D yaitu storyboard, berperan dalam penyampaian informasi sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Storyboard sendiri adalah sekumpulan gambar yang disusun secara teratur dan terstruktur untuk memvisualisasikan cerita atau naskah yang sudah dibuat. Storyboard termasuk ke dalam tahapan pra produksi dalam pembuatan animasi 2D, yaitu setelah naskah cerita selesai dibuat lalu naskah divisualisasikan menjadi storyboard (Husni, Lionardi & afif, 2023). Menurut (Hart, J. 2008), Storyboard merupakan alat pra visualisasi pertama yang termasuk dalam tahapan pra produksi awal merancang sebuah animasi, perancangan ini dilakukan dengan cara membuat sketsa kasar secara berurutan sesuai dengan naskah.

3. Data dan Analisis Data

3.1 Metode Perancangan

Metode Perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif yang melibatkan studi pustaka, observasi tempat, serta analisis karya sejenis.

3.2 Data dan Analisis Objek

3.2.1 Data Khalayak Sasar

a. Demografis

Usia : 6-12

Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan

Pendidikan : SD -SMP

Kelas Sosial : Kelas Ekonomi Menengah

Pekerjaan : Siswa

b. Geografis

Wilayah Jawa Barat menjadi khalayak sasaran dari rancangan storyboard animasi 2D ini dikarenakan objek perancangan karya yang dilakukan penulis berlatar belakang di salah satu desa di Kabupaten Bandung, Jawa Barat.



c. Psikografis

Penulis akan menargetkan film ini kepada anak-anak yang memiliki kebiasaan sering mengakses social media, dengan tujuan agar dapat meraih perhatian dan resonansi yang optimal dari audiens yang aktif dalam lingkungan digital tersebut. juga Memiliki rasa penasaran yang tinggi, memiliki ketertarikan terhadap seni dan pertunjukan.

3.2.2 Data Hasil Observasi Kesenian

Untuk mendapatkan data dan gambaran yang lebih rinci tentang karya yang akan dibuat, maka penulis sebagai penata kamera akan melakukan observasi terhadap kesenian yang akan dipergunakan dalam pembuatan animasi 2D, yang memiliki unsur tema kesenian singa Depok

*Gambar 1. Kegiatan sisingaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024*





*Gambar 2. Tempat penyumpanan singa depok
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024*

3.2.2 Data Hasil Wawancara

Dalam pengambilan data ini yang bertujuan untuk dapat mengetahui lebih dalam mengenai apa dan maksud dari kesenian Singa Depok, Sisingaan di Desa Baros berakar dari Subang, awalnya sebagai bentuk protes terhadap penjajahan. Kini, kesenian ini lebih sering digunakan untuk acara seperti khitanan. Sebagai mahasiswa, kita perlu aktif melestarikan budaya leluhur ini yang dimana data ini digunakan sebagai ide pada pembuatan storyboard yang bertemakan singa depok dan juga mitos mengenai penunggu gunung Malabar di Desa Wisata Baros Arjasari.

3.3 Analisis Karya Sejenis

Nussa	Kung Fu Panda
 <p>A cartoon character named Nussa, a young boy with a green shirt and a white headband, holding a bottle. The name "NUSSA" is written in large yellow letters above him.</p>	 <p>A movie poster for "Kung Fu Panda" featuring the panda character Po. The title "KUNG FU PANDA" is written in large red and yellow letters at the bottom. The name "JACK BLAKE" is at the top.</p>

Dari kedua karya sejenis, penulis ambil sample karya sebagai referensi yang akan digunakan dalam pembuatan storyboard dengan menggunakan referensi yang karya yang sudah dipilih. seperti pada karya *Kung fu Panda* penggunaan Teknik camera movement yang membantu dalam melebihkan gerakan agar terlihat animasi lebih hidup lagi, seperti bagaimana kamera berguncang ketika Po terjatuh. Bagaimana pengambilan long shot yang guna untuk menyesuaikan keadaan yang sedang damai. dll

Pada animasi *Nusa*. pembawa cerita yang menggunakan formula yang dimana diawali dengan suatu cerita, dan pada klimaks ceritanya yang di setiap episode nya terjadi kesalah pahaman atau melakukan hal yang salah. Yang akhirnya pada Penyelesaian ceritanya sendiri diberikan teguran dan saran mengenai perbuatan yang dilarang tuhan , atau tindakan yang tidak terpuji. Yang dimana pada penggunaan formula animasi seperti itu dapat diterima oleh anak-anak dengan baik. Karena anak-anak pada masa perkembangannya akan menyerap semua informasi melalui visual maupun audio.

4. Konsep Dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 konsep Pesan

Konsep awal animasi ini dibuat adalah untuk memberikan pengetahuan tentang menjaga lingkungan dan juga mengenalkan kesenian sisingaan ke masyarakat dengan cara tersirat . Juga pada animasi ini penulis mengharapkan untuk dapat membuat cerita yang dirancang memiliki unsur menghibur juga memberikan edukasi terhadap penonton. Sebagai storyboard artist, yang dimana storyboard sendiri salah satu bagian yang penting pada saat pra produksi, guna memudahkan animator pada saat pembuatan animasi.

4.1.2 Konsep Kreatif

Ide dan konsep cerita animasi 2D mengenai desa baros dan juga kebudayaan didalamnya, berdasarkan hasil dari data data yang sudah didapatkan. Perancangan *Storyboard* untuk animasi 2D desa baros terinspirasi dari kesenian yang terdapat di desa baros itu sendiri yaitu sisingaan atau singadepok yang di kembangkan menjadi maskot ,lalu mengadaptasikan cerita dengan bantuan kisah-kisah yang berada di desa baros sendiri. Seperti adanya ular penunggu malabar yang merupakan cerita mistis yang berasal dari desa baros itu, lalu di sangkut pautkan dengan kebersihan hingga terbentuknya rancangan awal. kisah diawali dengan dengan

pertunjukan sisingaan yang dilakukan di desa baros , di desa tersebut terdapat anak bernama deden yang tinggal bersama dengan neneknya yang bernama mak cici yang merupakan warga desa yang sangat percaya akan hal mistis. Konflik awal terjadi pada saat melakukan acara sisingaan di desa yang didatangi oleh seluruh warga desa, akan tetapi kepedulian warga terhadap sampah sangatlah kecil. Juga bukan hanya terhadap sampah saja melainkan juga terhadap lingkungan sekitar yang dimana polusi,juga penebangan secara liar dilakukan hanya untuk kepentingan warga bukan sekitar.Ular penunggu malabar yang tinggal di salah satu bukit /gunung di baros, dan ular tersebut menghukum warga dengan cara menutup semua mata air yang berada di desa, dengan begitu tanpa air, padi tidak dapat panen,penyakit pada hewan ternak, dll. Disanalah Deden yang ditemani sisingaan yang menyampaikan pesan ke deden dan berupaya untuk membuat desa kembali seperti semula. Diakhiri dengan nasihat yang diberikan mak Cicin terhadap pentingnya dalam menjaga lingkungan.

4.1.3 Konsep Visual

Dalam pembuatan konsep storyboard pada animasi 2D Ngejaga terdapat beberapa unsur dan juga beberapa elemen yang berasal dari desa wisata baros yang diambil dijadikan acuan konsep dalam pembuatan storyboard. Visual dari animasi 2D ngejaga terinspirasi dari alam yang berada di desa itu sendiri yang dimana banyak terdapat bukit yang dijadikan sawah dan letak penataannya sendiri seperti tangga dan yang menurut penulis sendiri merupakan sesuatu yang indah dan menarik jika dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan *Environment* dalam storyboard.

4.2 Proses Perancangan

Dalam pembuatan konsep storyboard pada animasi 2D Ngejaga terdapat beberapa unsur dan juga beberapa elemen yang berasal dari desa wisata baros yang diambil dijadikan acuan konsep dalam pembuatan storyboard. Visual dari animasi 2D ngejaga terinspirasi dari alam yang berada di desa itu sendiri yang dimana banyak terdapat bukit yang dijadikan sawah dan letak penataannya sendiri seperti tangga dan yang menurut penulis sendiri merupakan sesuatu yang indah dan menarik jika dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan *Environment* dalam storyboard.

4.2.1 Pra Produksi

setelah melakukan beberapa tahapan dalam pembuatan storyboard, maka didapati hasil perancangan storyboard, sebagai berikut.

Script

ACT 1 (ORIENTASI) - SCENE 1

EXT. HALAI DESA - MORNING

Riuh ramai warga desa yang antusias pada acara Sisingaan.

Memperlihatkan pemandangan hijau desa yang asri. Nelayan ternak yang sebat sedang memakan paku. Kemudian warga penuh dengan buah dan sayur.

Menjelaskan keadaan desa yang baik-baik saja.

PERMUDA (SIBRANYA AJA)
Deden!ayo cepat, acaranya sudah mau dimulai!

Deden beranjak dan arak-arakan pun dimulai.

CUT TO:

SCENE 2

Memperlihatkan Sisingaan dan musik yang terputar saat acara serta warga desa yang antusias.

Kamun rombongan arak-arakan meninggalkan sampah, tidak peduli dengan sekitar.

Terlihat juga warga yang membuang sampah dan menebang pohon.

FADE OUT.

ACT 2 (KOMPLIKASI) - SCENE 3

INT. RUANG DEDEK (RUMAH DAN RUANG TENGAH) - AFTERNOON

Deden sedang bermain di kamar

Suara riuh terdengar lagi.

Deden keluar kamar, melihat neneknya dan warga lainnya berbinang di teras / pintu depan

NEK CICIEN
Bagaimana nih? Apa sudah di periksa?

NARAGA I
Sudah nak, Tapi tidak karena permasalahannye apa, NENEK

NARAGA I (CONT'D) Tidak bisa saja air berbunyi manqallir, terarah-terarah warga jatuh sakit, sedang jume pagal peneh. Tidak ada tahu yang tahu masalahnya apa.

Deden menyink dengan serius.

NARAGA I (CONT'D) Ya sudah Nenek, saya pergi dulu. Untuk permasalahan di desa kita ini akan saya khamir lagi jika sudah ketemu jalan keluarnya.

Nenek mengangguk dan berbalik ke dalam rumah, mememikan Deden yang memperhatikan dari sisi lain ruangan.

DEDEK
Apa yang terjadi nek?

Nenek duduk di sofa ruang tamu, lalu menempuk tempat kosong disidellahnya.

Deden berjalan mendekati dan duduk disebelah nenek.

NEK CICIEN
Desa sedang terkena musibah, Tapi tidak ada yang tahu penyebabnya.

Deden masih mendengarkan, menunggu Nenek Cicien untuk melanjutkan.

NEK CICIEN (CONT'D)
Warga yang lain sudah memeriksa namun tidak ditemukan penyebabnya. Nenek khawatir ini merupakan pertanda.

DEDEK
Pertanda apa nek?

NEK CICIEN
Kalau Djanj saya punggu Bukit Melaber tengah ngokotuk kita.

Deden tertegut.

DEDEK
Bukannya itu hanya mitos, nek?

thumbnail

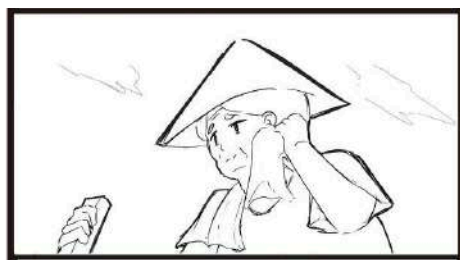
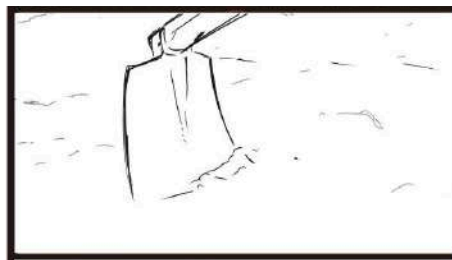
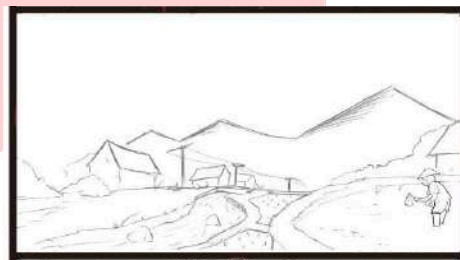


rough sketch





Clean up



Storyboard

PRODUCTION TITLE:					SCENE: 1	PAGE NUMBER:
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME		
1		Berkuliah kembali ke sekolah dengan semangat	-	7		
2		Perjalanan ke sekolah dengan teman-teman	-	5		
3		Carilah barang-barang yang diperlukan	-	3		
4		Pada akhirnya berangkat ke sekolah	-	3		

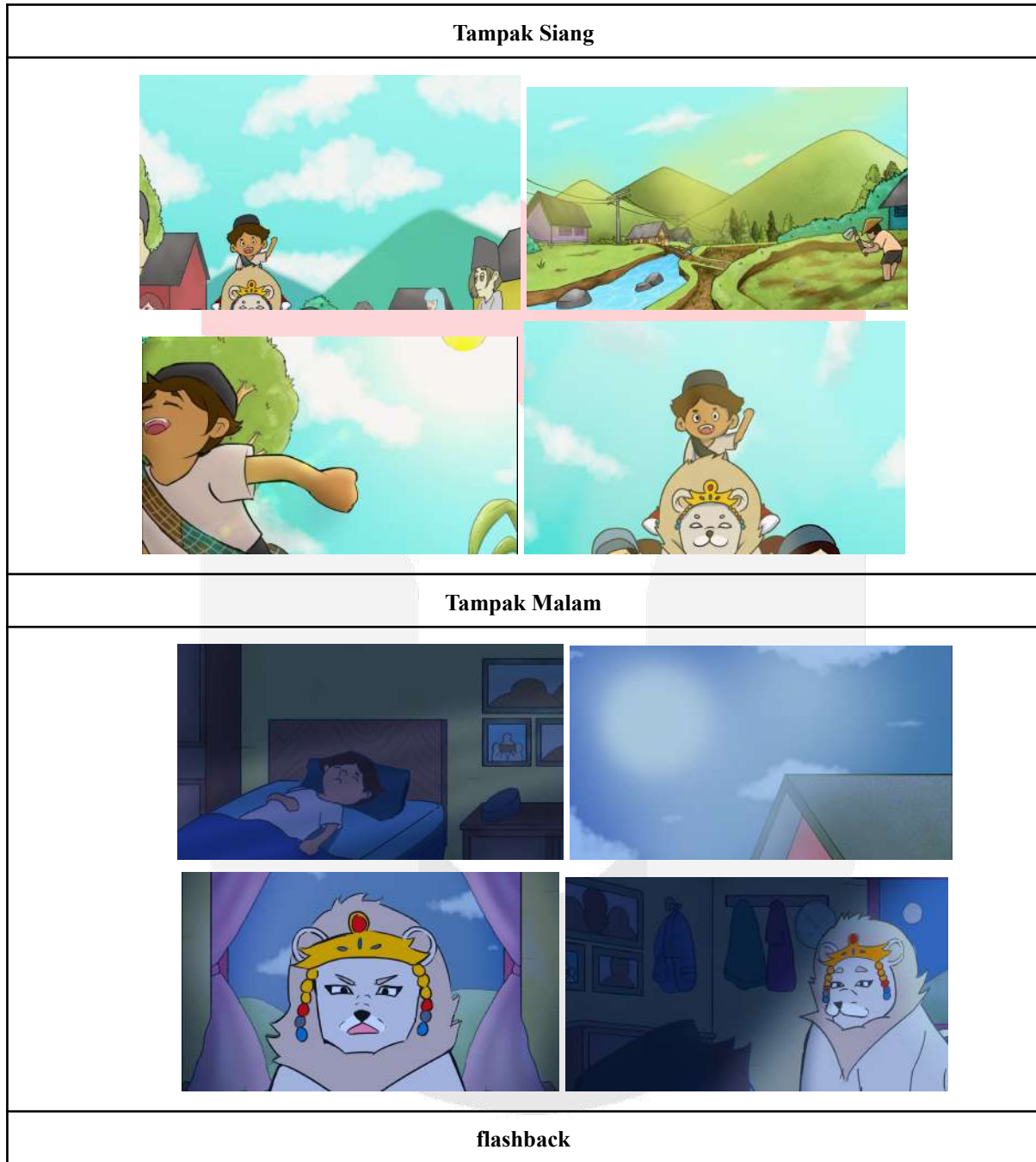
PRODUCTION TITLE:					SCENE: 1-2	PAGE NUMBER: 2
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME		
5		Mengunjungi rumah teman	-	1		
6		Sampai di rumah dan melihat teman-temannya	-	5		
7.1		Ada teman yang datang ke rumah	"Ada apa sih yang terjadi?"	5		
7.2		Siapa? Siapa yang datang?	-	6		
8		Pada akhirnya	-	3		

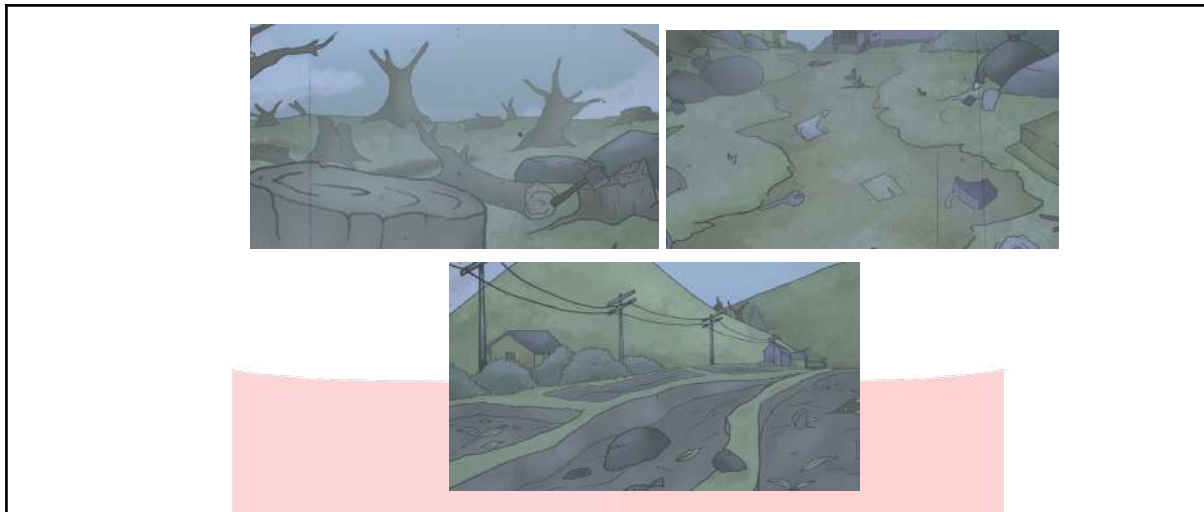
Gambar 2. proses pembuatan Storyboard

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

4.2.1 Produksi

Pada tahapan ini storyboard yang sudah dibuat, lalu setiap shot pada storyboard diaplikasikan pada pembuatan animasi.





*Gambar 2. Cuplikan pada Animasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024*

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Kesenian kebudayaan Indonesia memiliki potensi yang besar dalam menarik wisatawan baik itu dalam maupun luar negeri. Dengan keberagaman budaya yang banyak akan tetapi tidak dimanfaatkan dengan baik, dan juga media promosi yang kurang bisa mengakibatkan kebudayaan atau kesenian tersebut dilupakan atau punah. Salah satu cara dalam memperkenalkan kesenian yaitu menggunakan Media baru. Karena pada era modernisasi ini penggunaan media baru bisa dilihat dimana-mana. Pengguna bukan hanya orang tua melainkan anak-anak pun juga menggunakan media baru sebagai pengisi waktu luang. Maka dari itu penggunaan media baru sebagai sarana promosi sangatlah menguntungkan. dan penulis mencoba mempromosikan kesenian singa depok dengan melalui media animasi 2D sebagai wadah edukasi dan juga promosi. Data dan juga teori yang telah dikumpulkan untuk membantu penulis dalam membuat storyboard animasi 2D, sesuai dengan kaidah yang ditetapkan. Juga sesuai dengan target audience yang dituju.

Perancangan storyboard menggunakan data kualitatif yang dimana data yang didapat melalui observasi dan juga wawancara mengenai salah satu kesenian yang ada di desa baros yaitu singa depok atau sisingaan. Dan juga data mencakup daerah sekitar baros sebagai patokan / gambaran environment yang akan digunakan dalam perancangan storyboard. Juga data pustaka mengenai artikel terkait.

5.2 Saran

diharapkan pada karya ini dapat mengajak khususnya anak-anak umur 6-12 tahun untuk lebih memperhatikan lagi terhadap lingkungan dimanapun berada, dan juga berharap para penonton untuk mengenal apa itu kesenian singa depok. Karena animasi ini dikhususkan untuk pengenalan kesenian singa depok melalui edukasi dalam menjaga lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber dari buku

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.:
rothwell dan Kazanas .(2020) Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Metode perancangan 1

Ponza, Jampel, Sudarma (2018) - .PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN SISWA

Putri Rahmi & Hijriati Bandung (2009) PROSES BELAJAR ANAK USIA 0 SAMPAI 12 TAHUN BERDASARKAN KARAKTERISTIK PERKEMBANGANNYA

Sri Murtono. 2010. Seni Budaya dan Keterampilan, Yudhistira, Bogor

Angga Kusuma Dawami and Angga Kusuma Dawami (2023) Mengarungi Mitos dari Sebuah Karya Seni *Mirmagz*

Anggito, Albi & Johan Setiawan. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Kab. Sukabumi: CV Jejak.

Asfar, M. (2019). Pengaruh Modernisasi dan Globalisasi terhadap Perubahan Sosial Budaya. Jakarta: Penerbit Indah

Sumber dari internet :

Prayoga, Ricky. 2023. Desa Baros Arjasari jadi salah satu desa wisata terbaik se-Indonesia. Diakses pada 12 November 2023 dari <https://www.antaraneews.com/berita/3547587/desa-barosarjasari-jadi-salah-satu-desa-wisata-terbaik-se-indonesia>

International Design School. Jenis Camera Movement dalam pembuatan Film. Diakses 2 januari 2024 dari <https://idseducation.com/jenis-camera-movement/>

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.

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).

Ponza, Jampel, Sudarma (2018) - *.PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN SISWA*

Shasha Varisha . Oct 5 (2023).10 teknik camera movement dalam pembuatan konten video

Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.

Anon (2022) Storyboard Dalam Tahapan Pra Produksi Film *Shootingstar.id*. diakses 3 mei 2024

Didaktita (Mei 2019) Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 – 7 Tahun)

