

PERANCANGAN ANIMASI 2D *RIKSA AND THE HISTORY OF TANGKUBAN PERAHU*

Lutfia Fatimah Rahmi, Riky Taufik Afif, Pebriyanto
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom
Jalan Telekomunikasi Nomor 1, Bandung, Indonesia, 40257
No. Hp.: 082119174767, E-mail: lutfiafatih@gmail.com

ABSTRAK

Tangkuban Perahu adalah gunung berapi yang masih aktif dan berlokasi di Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, Indonesia, tepatnya di sepanjang Jalan Tangkuban Perahu. Nama Tangkuban Perahu berarti ‘perahu terbalik’ dalam bahasa Sunda, merujuk pada bentuk kawahnya yang menyerupai perahu terbalik. Gunung ini memiliki sejarah letusan yang panjang sejak zaman prasejarah, Tangkuban Parahu terbentuk dari aktivitas vulkanik termuda di antara rangkaian Gunung Api Sunda Purba, dengan jenis letusan yang tergolong *stratovolcano* atau gunung berapi kerucut, menciptakan topografi unik, kekayaan geologi, dan cerita rakyat yang dipercaya masyarakat luas. Pentingnya penelitian geologi gunung ini adalah untuk memberikan pemahaman mendalam tentang deformasi sejarah alam dan mengaitkannya dengan legenda Sangkuriang sebagai cerita rakyat setempat. Tujuan dari perancangan animasi ini adalah untuk mengungkap sejarah geologis Tangkuban Perahu, memberikan wawasan tentang evolusi fisiknya, dan memahami bagaimana mitos dan cerita tradisional bisa muncul dari interpretasi peristiwa alam. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif untuk kajian geologi dan budaya, dengan wawancara, kuesioner, observasi, dan studi literatur untuk pencarian data, serta metode perancangan animasi 2D menggunakan metode *frame by frame* dalam proses visualisasinya yang menghasilkan sebuah animasi berdurasi 5.51 detik dengan menampilkan alur cerita mengenai sejarah pembentukan Gunung Tangkuban Perahu sejak berdirinya Gunung Sunda Purba. Simpulan dari perancangan ini menunjukkan bahwa pendekatan visual dalam bentuk animasi dapat menjadi media edukatif yang efektif dalam menyampaikan sejarah alam dan budaya kepada masyarakat secara menarik dan komunikatif.

Kata kunci: animasi, geologis, sejarah, Sangkuriang, Tangkuban Perahu

ABSTRACT

2D Animation Design Riksa and The History of Tangkuban Perahu. *Tangkuban Perahu is an active volcano situated in Lembang, West Bandung Regency, West Java, Indonesia, specifically along Tangkuban Perahu Street. The name “Tangkuban Perahu” means “upside-down boat” in Sundanese, referring to the shape of the crater which resembles an upside-down boat. This mountain has a long history of eruptions since prehistoric times. Tangkuban Perahu was formed from the youngest volcanic activity among the ancient Sunda volcanic range, characterized by a stratovolcano-type eruption creating its unique topography, geological richness, and the widely believed local folklore. The importance of the geological research on this mountain is to provide an in-depth understanding of the natural historical deformation and connect it to the legend of Sangkuriang as local folklore. The aim of this animation is to reveal the geological history of Tangkuban Perahu, provide insight into its physical evolution, and understand how myths and traditional stories can emerge from the interpretation of natural events. The method used was qualitative descriptive analysis to both geological and cultural studies, utilizing interviews, questionnaires, observations, and literature review for data collection. The 2D animation design method applied the frame to frame technique, resulting in 5.51seconds - animation that depicts the story of the*

formation of Mount Tangkuban Perahu, beginning with the rise of the ancient Mount Sunda. To sum up, this project indicates that visual approach in the form of animation can serve as an effective educational tool to convey cultural history to the public in an engaging and communicative manner.

Keywords: animation, geology, history, Sangkuriang, Tangkuban Perahu

PENDAHULUAN

Tangkuban Perahu adalah gunung berapi aktif yang terletak di Provinsi Jawa Barat, Indonesia, dengan koordinat geografis sekitar 6°45'48"S lintang dan 107°36'30"E bujur. Lokasi kawasan wisata Gunung Tangkuban Perahu berada di Jalan Tangkuban Perahu, Kota Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, Indonesia. Gunung ini merupakan salah satu objek wisata alam cukup terkenal. Nama Tangkuban Perahu berasal dari bahasa Sunda, *tangkuban* berarti 'terbalik' dan *perahu* berarti 'perahu'. Nama tersebut mengacu pada bentuk kawah gunung yang dari kejauhan menyerupai perahu yang terbalik (Satjadibrata dalam Munandar et al., 2021).

Sejarah letusan gunung berapi di Tangkuban Perahu berasal dari zaman prasejarah. Letusan ini menciptakan bentuk topografi yang berbeda dan memberikan kekayaan geologi kepada daerah yang mengelilinginya. Bentuk kawahnya yang besar dan dalam adalah salah satu ciri khas Tangkuban Perahu. Gunung ini memiliki Kawah Ratu, Kawah Domas, dan Kawah Upas. Masyarakat umum percaya bahwa nilai sejarah dan cerita rakyat Tangkuban Perahu meningkatkan kekuatan merek destinasi tersebut. Sejarah geologis dari pembentukan Gunung Tangkuban Perahu berkontribusi pada nilai ini. Mayoritas masyarakat umum memiliki pemahaman yang terbatas atau bahkan salah tentang sejarah geologi pembentukan Gunung Tangkuban Perahu. Kekurangan informasi dapat menyebabkan interpretasi yang salah tentang asal-usul geologis gunung tersebut.

Salah satu tantangan untuk memecahkan masalah ini adalah bagaimana menyampaikan pesan geologis mengenai pembentukan Gunung Tangkuban Perahu kepada masyarakat, dengan cara yang tidak hanya memberikan pemahaman teoretis, tetapi juga memberikan pengalaman edukatif kepada pengunjung yang datang ke Gunung Tangkuban Perahu.

Penelitian mengenai sejarah geologi Gunung Tangkuban Perahu memiliki urgensi penting karena mampu memberikan pemahaman mendalam terhadap proses deformasi alam yang melatarbelakangi munculnya legenda Sangkuriang. Melalui analisis geologis, perubahan bentuk dan struktur gunung ini selama proses pembentukannya dapat diungkap sehingga memberikan landasan ilmiah terhadap fenomena alam yang diinterpretasikan menjadi mitos lokal. Untuk menyampaikan informasi ini secara efektif kepada audiens berusia remaja hingga dewasa (15–27 tahun), digunakan media animasi 2D sebagai sarana utama.

Pemilihan media ini didasarkan pada efektivitasnya dalam menyebarkan informasi secara cepat, menarik, dan mudah dipahami. Seperti dijelaskan oleh Fajar et al. (2023), video animasi merupakan salah satu media yang relevan untuk menjelaskan materi bersifat teoretis karena animasi mampu mengubah konsep-konsep abstrak menjadi visualisasi yang konkret dan mudah dicerna oleh khalayak. Dengan penggunaan media animasi, diharapkan pesan sejarah geologis pembentukan Gunung Tangkuban Perahu dapat lebih mudah dipahami oleh audiens.

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar dengan kriteria responden berusia 15-30 tahun, bersuku Sunda atau suku lainnya yang tinggal di wilayah Jawa Barat dan Banten, serta pernah menonton animasi 2D berbentuk *anime*, didapatkan hasil 106 respons. Responden terdiri dari beberapa jenis pekerjaan seperti mahasiswa, pekeja wirausaha, wiraswasta, ASN, pekerja kantoran, dan siswa SMA. Kemudian didapatkan data 73% responden mengetahui Gunung Tangkuban Perahu, sedangkan 27% sisanya tidak mengetahui adanya Gunung Tangkuban Perahu, namun dari 106 responden, hanya 21 orang yang mengetahui bagaimana Tangkuban Perahu terbentuk secara geologis. Mayoritas responden dengan angka 81 orang tidak mengetahui proses terbentuknya Gunung Tangkuban Perahu secara geologis, 4 orang sisanya menyatakan pernah mengetahui namun tidak yakin atau lupa.

Hal ini menjadi latarbelakangurgensi karena mayoritas responden belum mengetahui proses terbentuknya Gunung Tangkuban Perahu secara geologis. Pada pertanyaan alternatif solusi, dari 106 responden yang pernah menonton *anime*, 65 di antaranya menyukai *anime*, 26 di antaranya tidak begitu menyukai *anime*, dan 15 sisanya tidak menyukai *anime*. Mayoritas responden menyatakan bahwa animasi 2D berbentuk *anime* mungkin efektif digunakan sebagai media edukasi sejarah geologis terbentuknya Gunung Tangkuban Perahu. Berdasarkan hasil data yang diperoleh, konsep media ini digemari dan dapat menarik minat remaja hingga dewasa (Fajar et al., 2023).

Studi ini dapat membantu memahami peristiwa geologis penting seperti letusan vulkanik dan sebab akibatnya. Peristiwa-peristiwa ini mungkin menjadi sumber legenda Sangkuriang. Sebab itulah, tujuan pembuatan animasi 2D ini adalah untuk mengungkap sejarah geologis Gunung Tangkuban Perahu tidak hanya

memberikan wawasan tentang evolusi fisiknya, tetapi juga dapat memberikan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana mitos dan cerita tradisional dapat muncul sebagai interpretasi dari peristiwa alam.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode kualitatif. Menurut Creswell dalam Semiawan (2010), pendekatan kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena inti secara mendalam. Dalam pendidikan, hasilnya bersifat deskriptif, dengan fokus pada pandangan individu, proses, dan konteks penelitian yang terbatas (Putra dalam Taufik Afif et al., 2024). Denzin dan Lincoln dalam Irianto & Subandi (2020), dikutip oleh Helaluddin (2021) membagi pendekatan penelitian kualitatif ke dalam lima jenis utama, yaitu biografi, fenomenologi, studi kasus, *grounded theory*, dan etnografi. Seiring berkembangnya kajian metodologi, beberapa referensi juga menambahkan pendekatan lain dalam penelitian kualitatif, seperti etnometodologi, studi tokoh, studi teks, analisis konten, dan hermeneutika (Haleluddin & Wijaya, 2019). Keberagaman pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi suatu fenomena secara lebih mendalam dan kontekstual.

Secara umum, Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat pospositivisme, yang digunakan untuk meneliti kondisi ilmiah atau eksperimen, dengan posisi peneliti bertindak sebagai instrumen utama. Teknik pengumpulan data dilakukan secara kombinasi, data dianalisis secara induktif-kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.

Dalam penelitian ini, data kualitatif dihasilkan dari proses observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan pada 19 November 2023 yang hasil datanya berupa foto berbagai lokasi sebagai referensi animasi. Data kualitatif lain yang dihasilkan adalah data wawancara yang menjadi data primer dalam pembuatan animasi ini. Dalam hal ini, pihak yang secara langsung terlibat dalam pembuatan karya visual adalah perancang atau desainer. Namun, proses pembuatan karya juga melibatkan berbagai pihak lain selain desainer, seperti pengambil keputusan pemasaran, pembuat konsep strategi, pengarah kreatif, perancang visual, hingga pihak produksi. Data yang diperlukan mencakup pertimbangan, alasan, dan berbagai konsep pemikiran dari narasumber sehingga wawancara menjadi langkah yang penting untuk dilakukan (Soewardikoen, 2021). Data dikumpulkan secara langsung melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Pengambilan data yang tidak langsung menggunakan studi pustaka dan buku terkait metodologi penelitian.

Aspek lingkungan di Gunung Tangkuban Perahu adalah objek yang diobservasi sebagai referensi dalam pembuatan *background* untuk animasi yang dibuat. Pengambilan gambar untuk referensi menggunakan metode dokumentasi dengan kamera *handphone* untuk memotret berbagai lokasi yang akan dijadikan referensi. Dalam penerapannya, wawancara dilakukan untuk mendapatkan data primer dalam menggali aspek sejarah sebagai komparasi terhadap teori teori yang telah didapatkan dalam metode studi pustaka sebagai data sekunder.

Koentjaraningrat menyatakan bahwa wawancara merupakan alat penelitian yang efektif untuk menggali pemikiran, pandangan, dan pengalaman pribadi dari narasumber (Taufik Afif & Rahmi Fatimah, 2024), sedangkan kuesioner secara terstruktur dilakukan dengan

menyusun berbagai pertanyaan untuk menguji teori bahwa masyarakat Sunda sebagai audiens memiliki kurangnya pemahaman mengenai sejarah geologis pembentukan Gunung Tangkuban Perahu.

Kuesioner digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Sugiyono (2017:142) menjelaskan bahwa kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan tindakan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Khaatimah & Wibawa, 2017). Pada perancangan ini, kuesioner digunakan untuk menemukan *art style* yang disukai oleh audiens. Kuesioner disebar dengan kriteria responden berusia 15-30 tahun, bersuku Sunda atau suku lainnya yang tinggal di wilayah Jawa Barat dan Banten, dan pernah menonton animasi 2D berbentuk *anime*. Dengan disebar kuesioner, dihasilkan berbagai pilihan *art style* yang digemari dengan berbagai jenis contoh, misalnya karya Tatsuhiko Urahata, Hiroyuki Yoshino, dan Makoto Shinkai yang kemudian dijadikan acuan dan diambil dari suara responden terbanyak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara dilakukan secara daring melalui platform Google Meet dengan narasumber Nani Setiawati yang berprofesi sebagai guru Sejarah di SMKN 1 Losarang, Indramayu. Dalam wawancara ini, dijelaskan sejarah pembentukan Gunung Tangkuban Perahu yang dimulai sejak zaman Miosen, sekitar 20 juta tahun yang lalu. Diperkirakan keberadaan Gunung Sunda Purba menjadi cikal bakal terbentuknya Gunung Tangkuban Perahu. Gunung purba ini digambarkan memiliki lapisan es di puncaknya karena diperkirakan memiliki ketinggian hingga 4.000 meter di atas permukaan laut, sedangkan Kabupaten Bandung Barat masih berupa laut. Hal ini dikarenakan banyak temuan fosil koral,

kemudian gunung ini meletus sangat dahsyat sampai hancur dan membentuk cekungan kaldera di sisa-sisa bagian bawah gunung pada 210.000-105.000 tahun yang lalu pada zaman Pleistosen.

Setelah itu, kawah raksasa tersebut menampung air dalam jumlah besar dan menjadi Danau Bandung Purba. Setelah beberapa waktu, air Danau Bandung Purba mengering dan menjadi daratan baru yang disebut Cekungan Bandung. Dari cekungan ini terlihat pegunungan berapi, yaitu Gunung Tangkuban Perahu, Gunung Bukit Tunggul, Gunung Burangrang, dan Gunung Putri. Selain itu, juga dipaparkan info menarik terkait flora dan fauna unik di Gunung Tangkuban Perahu seperti adanya *meong congkok* dan lumut purba yang memiliki ketebalan hingga 10 cm.

Data studi pustaka digunakan sebagai pendukung *storyline* dalam pembuatan animasi mengenai Gunung Tangkuban Perahu. Data studi pustaka memuat informasi letak Gunung Tangkuban Perahu, riwayat terbentuk, dan hasil interpretasi terhadap legenda Sangkuriang.

Pada tahun 560-500 SM, sebuah gunung berapi tua bernama Jayagiri meletus dengan hebat di sebelah utara kota Bandung lalu membentuk kaldera yang sangat luas. Pada tahun 210 SM, sebuah kerucut vulkanik muncul dan tumbuh di dalam kaldera, yang disebut Gunung Berapi Sunda (Feriyadin et al., 2022). Dari sudut pandang geologis, Gunung Tangkuban Perahu merupakan hasil dari aktivitas letusan yang paling baru di antara rangkaian Gunung Api Sunda Purba. Aktivitas vulkanik ini menghasilkan beberapa pusat letusan yang dikenal dengan nama pusat letusan, yang terjadi sekitar 3.000 tahun yang lalu. Sejarah mencatat bahwa Gunung Tangkuban Perahu, yang terletak di ketinggian 2.084 meter di atas permukaan laut dan sekitar 30 km di utara Kota Bandung,

telah mengalami beberapa kali letusan dalam periode 1,5 abad. Dalam catatan sejarah erupsi gunung berapi di Indonesia, Tangkuban Perahu termasuk dalam kategori gunung berapi yang pernah meletus sekali setelah tahun 1600 Masehi (Kusumadinata dalam Dirgantara, 2014).

Suryalaga (2004) menggunakan metode hermeneutika untuk menafsirkan legenda Sangkuriang dengan menggunakan nilai-nilai masyarakat Sunda yang dikenal sebagai “Panca Curiga”. Secara umum, semua nama tersebut terkait dengan sejarah geologi dari Gunung Tangkuban Perahu dan gunung berapi di sisi utara dataran tinggi Bandung. Gunung Bukitunggul dan Gunung Burangrang adalah sisa-sisa batang kayu untuk membuat perahu, namun tidak dapat diselesaikan oleh Sangkuriang karena “tunggul” secara bahasa berarti ‘tunggul’ dan “burangrang” dari “bukit” (= bukit) dan “rangrang” (= ranting). Penafsiran inilah yang diangkat menjadi bagian dari cerita dalam animasi yang dibuat sebagai simbol bahwa legenda Sangkuriang memiliki makna dan istilah yang berkaitan dengan proses pembentukan Gunung Tangkuban Perahu.

Danandjaja (1986) berpendapat bahwa legenda dapat dianggap sebagai cerita prosa rakyat yang diyakini benar-benar terjadi oleh para penceritanya. Meskipun tidak bersifat realistis, legenda berasal dari masa lalu. Menurut Hamid dalam Kembaren et al. (2020), legenda adalah jenis prosa naratif yang dianggap sebagai cerita yang nyata oleh para penuturnya, namun tidak mengandung unsur kesucian seperti yang ada dalam mitos.

Data pembentukan Tangkuban Perahu ini diadaptasi menggunakan semiotika untuk membuat gambar representasi dan mengadaptasi menjadi animasi. Menurut Riwu & Pujiati (2018), semiotika merupakan bidang ilmu atau metode analisis yang berfokus pada kajian tanda-tanda dalam berbagai konteks seperti

teks, gambar, skenario, dan adegan film untuk memahami makna yang dikandungnya. Istilah *semiotika* berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti ‘tanda’, dan *seme* yang merujuk pada ‘penafsir tanda’.

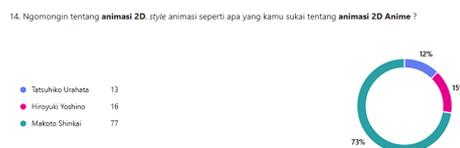
Berdasarkan data kuesioner yang telah didapatkan terdapat simpulan berupa data mayoritas responden dengan umur 15-30 tahun mengetahui adanya Gunung Tangkuban Perahu dan mitos Sangkuriang, namun tidak banyak yang tahu mengenai sejarah geologis terbentuknya Gunung Tangkuban Perahu. Pada kuesioner yang disebar, audiens dipersilakan untuk memberikan pendapat mengenai efektivitas dari rencana pembuatan animasi, kemudian diberikan gambaran jenis-jenis *art style* yang dapat dipilih.

Pada kuesioner juga disimpulkan responden setuju bahwa animasi efektif menjadi media edukasi mengenai sejarah tersebut bahkan responden memilih *art style* animasi yang menarik untuk menjadi gambaran perancangan animasi *Riksa and The History of Tangkuban Perahu*. Tujuan dari pembuatan animasi ini adalah untuk mengungkap sejarah geologis pembentukan Gunung Tangkuban Perahu, memberikan wawasan tentang evolusi fisiknya, dan memahami bagaimana mitos dan cerita tradisional bisa muncul dari interpretasi peristiwa alam.

106 Responses

ID ↑	Name	Responses
1	anonymous	Yah itu bisa membantu generasi muda, untuk lebih paham tentang sejarah sesuatu terlebih dari mitos suatu daerah
2	anonymous	yaa media yang efektif dan menyenangkan.. karna memiliki gambaran lebih jelas.
3	anonymous	Iya, akan lebih menarik untuk kalangan anak muda dan anak-anak yang gak terlalu suka membaca
4	anonymous	Maaf saya lagi mager ngetik
5	anonymous	Iyaa bisa karna akan bisa menambah wawasan bagi yang menonton nya, dan bisa di tonton usia berapapun
6	anonymous	ya
7	anonymous	ya bisa menjadi media yang efektif
8	anonymous	gatau
9	anonymous	Boleh
10	anonymous	sangat efektif karena jaman sekarang banyak yang lebih menyukai media yang lebih kekinian bukan yang itu itu saja sehingga jika memakai animasi maka banyak yang akan menonton nya

Gambar 1 Efektivitas Animasi (Sumber Pribadi, 2023)



Gambar 2 Pilihan *Art Style* (Sumber Pribadi, 2023)

Animasi didefinisikan sebagai kumpulan gambar yang berurutan bergerak cepat dan menciptakan ilusi gerakan (Alexandra et al., 2023). Yulia dan Arifin (2016) menjelaskan bahwa media animasi dalam bentuk film merupakan sarana bantu pembelajaran yang menyajikan cerita kepada siswa atau penonton melalui rangkaian gambar bergerak yang disertai suara (Novita et al., 2019).

Animasi adalah salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan beragam tema dan genre yang diangkat, animasi menjadi salah satu jenis film yang disukai oleh berbagai kalangan, dari anak-anak hingga orang dewasa (Syaiqhah Nahda & Afif, 2022). Animasi memiliki karakter sebagai wadah untuk penyampaian informasi/pesan melalui cerita yang disampaikan (Pebriyanto et al., 2022). Animasi didefinisikan sebagai kumpulan gambar yang berurutan bergerak cepat dan menciptakan ilusi gerakan (Alexandra, Sumarlin & Afif, 2023).

Dalam perancangan animasi, terdapat berbagai konsep sebagai acuan pembuatan. Metode perancangan animasi yang dilakukan dalam penelitian ini mengikuti alur kerja (pipeline) yang terbagi menjadi tiga tahap utama: praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap praproduksi, dilakukan sejumlah kegiatan awal seperti pengumpulan data melalui riset, penyusunan skenario atau naskah cerita, perancangan karakter visual, serta pembuatan story board dan animatic sebagai panduan visual awal (Pebriyanto, 2024). Salah satu tahapan

pembuatan animasi 2D, yaitu storyboard, berperan dalam penyampaian informasi sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Story board adalah kumpulan gambar yang disusun secara teratur dan terstruktur untuk memvisualisasikan cerita atau naskah yang sudah dibuat. Storyboard termasuk ke dalam tahapan praproduksi dalam pembuatan animasi 2D, yaitu setelah naskah cerita selesai dibuat lalu naskah divisualisasikan menjadi storyboard (Husni et al., 2023).

Terkait konsep cerita, cerita yang berjudul *Riksa and the History of Tangkuban Perahu* mengikuti petualangan tiga peneliti: Riksa, Lingga, dan Ayu, yang sedang meneliti flora dan fauna di Gunung Tangkuban Perahu. Ketika mereka tiba di wilayah hutan dalam, kejadian mengejutkan terjadi ketika mereka menemui seekor meong congkok berwarna coklat menyala. Ayu dan Lingga, yang sedang mengecek kamera infrared, memulai percakapan tentang meong congkok. Saat sedang berdiskusi, meong congkok tiba di saung dan membuat ketiganya kaget. Riksa pergi mengecek ke mana meong congkok pergi. Secara tidak terduga, Riksa memasuki dimensi waktu saat mendekati meong congkok tersebut. Di sana, ia menyaksikan peristiwa meletusnya Gunung Sunda Purba 200.000 tahun yang lalu yang membentuk Danau Bandung Purba. Setelah itu Riksa terlibat dalam petualangan melalui time traveling, menyaksikan letusan gunung kecil yang membentuk sesar Lembang dan membentuk Gunung Tangkuban Perahu. Terlihat pemandangan pegunungan dari masa lalu yang megah dan epik. Setelah menyaksikan peristiwa tersebut, Riksa menemukan kaitan antara mitos Sangkuriang dan proses terbentuknya Gunung Tangkuban Perahu. Kemudian ia kembali ke masa kini, dituntun oleh meong congkok tadi. Cerita ini memadukan elemen penelitian ilmiah,

sejarah alam, dan mitos lokal serta memberikan pembaca pengalaman yang mendalam dan menarik tentang hubungan antara manusia dan alam, sejarah yang abadi, dan keajaiban dimensi dimensi waktu.

Terkait konsep media, media yang digunakan untuk merancang animasi ini adalah procreate dreams dan berbagai software editing seperti after effect dan premiere pro. Untuk pembuatan background digunakan procreate. Media pendistribusian animasi akan menggunakan platform Youtube dan Instagram.

Konsep pesan yang ingin disampaikan adalah informasi tentang sejarah Gunung Tangkuban Perahu secara realistis melalui penelitian geologi. Dengan demikian, masyarakat dapat memahami proses pembentukan gunung tersebut dari sudut pandang geologis.

Konsep visual menggunakan gaya penggambaran anime Jepang dengan menyesuaikan rupa karakter berdasarkan referensi manusia asli. Konsep visual pada background mengikuti bentuk asli dari tanaman dan benda yang ada sebagai rujukan. Kedua hal tersebut dilandaskan oleh keperluan karya yang sifatnya realistis dan minat audiens yang cenderung menyukai art style anime.

Terakhir adalah konsep kreatif. Dalam perancangan kreatif ini, terdapat beberapa alur. Penulis melakukan observasi tentang lokasi dan spot-spot di Gunung Tangkuban Perahu untuk dijadikan referensi background, sebagai contoh, spot pintu masuk Gunung Tangkuban Perahu dan sawung di dalam kawasan gunung. Pintu masuk gunung dijadikan background awal kemunculan karakter, sedangkan sawung dijadikan tempat aktivitas penelitian yang dilakukan oleh para tokoh.



Gambar 3 Foto Observasi dan Gambar *Background* (Sumber Pribadi, 2023)

BABAK 1
 1. EXT. PINTU MASUK TANGKUBAN PERAHU - MORNING
 View gapura pintu masuk gunung tangkuban perahu
 Kamera tilt up
 CARD : GOLDEN ANIMATE STUDIOS
 CAMERA WIDE SHOT
 CAMERA MEDIUM CLOSE UP, CAMERA STILL
 MOBIL MELATU MEMASUKI AREA GUNUNG TANGKUBAN PERAHU DENGAN
 BERGEMUNG
 MOBIL BERHENTY CIDEPAK FOR MENJAGA
 2. INT. MOBIL - MORNING
 CAMERA MEDIUM CLOSE UP, CAMERA STILL
 VIEW DEPAN MEMPERTAMBAH PRIA DAN PEREMPUAN SEDANG MENITIL, PELA
 MUDA SEDANG MENAWIN HANDPHONE DAN WANITA DI KURSI BERKANG
 RIKSA
 Sialin uang Tiket ga, udah sampe
 LINDKA
 Oh, oke Pak
 MOBIL BERHENTY CIDEPAK FOR
 MOBIL MELATU MEMASUKI AREA GUNUNG TANGKUBAN PERAHU DENGAN
 JALAN BERGEMUNG
 WANITA DI KURSI BELAKANG MENADAP KELUAR KACA MOBIL
 KACA MOBIL DENGAN VIEW BUKIT
 MOBIL PAKIR DI SEBUAH LAJAN
 4. LAJAN DEKAT SUKAR - MORNING

Gambar 4 Naskah (Sumber Pribadi, 2023)

Selain memiliki gambaran *background* yang akan dibuat, juga dilakukan wawancara dengan guru Sejarah untuk mengetahui sistematika *timeline* terjadinya setiap peristiwa alam sebagai bentuk pembentukan Gunung Tangkuban Perahu.

Studi pustaka dilakukan untuk menghasilkan data yang sinkron dengan data yang telah diperoleh pada saat wawancara lalu membuat naskah berdasarkan simpulan data.

Pada tahapan sketsa ini dibuat *thumbnail*, *roughpass*, dan *clean up* serta desain karakter untuk memberi gambaran bentuk dan karakter yang dibuat sebelum melakukan proses *animating*.

Setelah sketsa awal disetujui, penulis mulai mengembangkan detail lebih lanjut pada karakter-karakter dan *background*. Fase ini adalah fase prototipe. Menurut Pratama et al. (2024), pada tahap prototipe gagasan yang telah dirancang mulai diterapkan ke dalam bentuk desain awal dalam ukuran atau skala terbatas.

Menurut Ruyattman et. al, desain karakter merupakan jenis ilustrasi yang mengusung konsep “manusia” lengkap dengan atribut seperti kepribadian, penampilan fisik, profesi, lingkungan tempat tinggal, bahkan nasib. Representasi karakter ini bisa berwujud manusia,



Gambar 5 *Thumbnail*
(Sumber Pribadi, 2023)

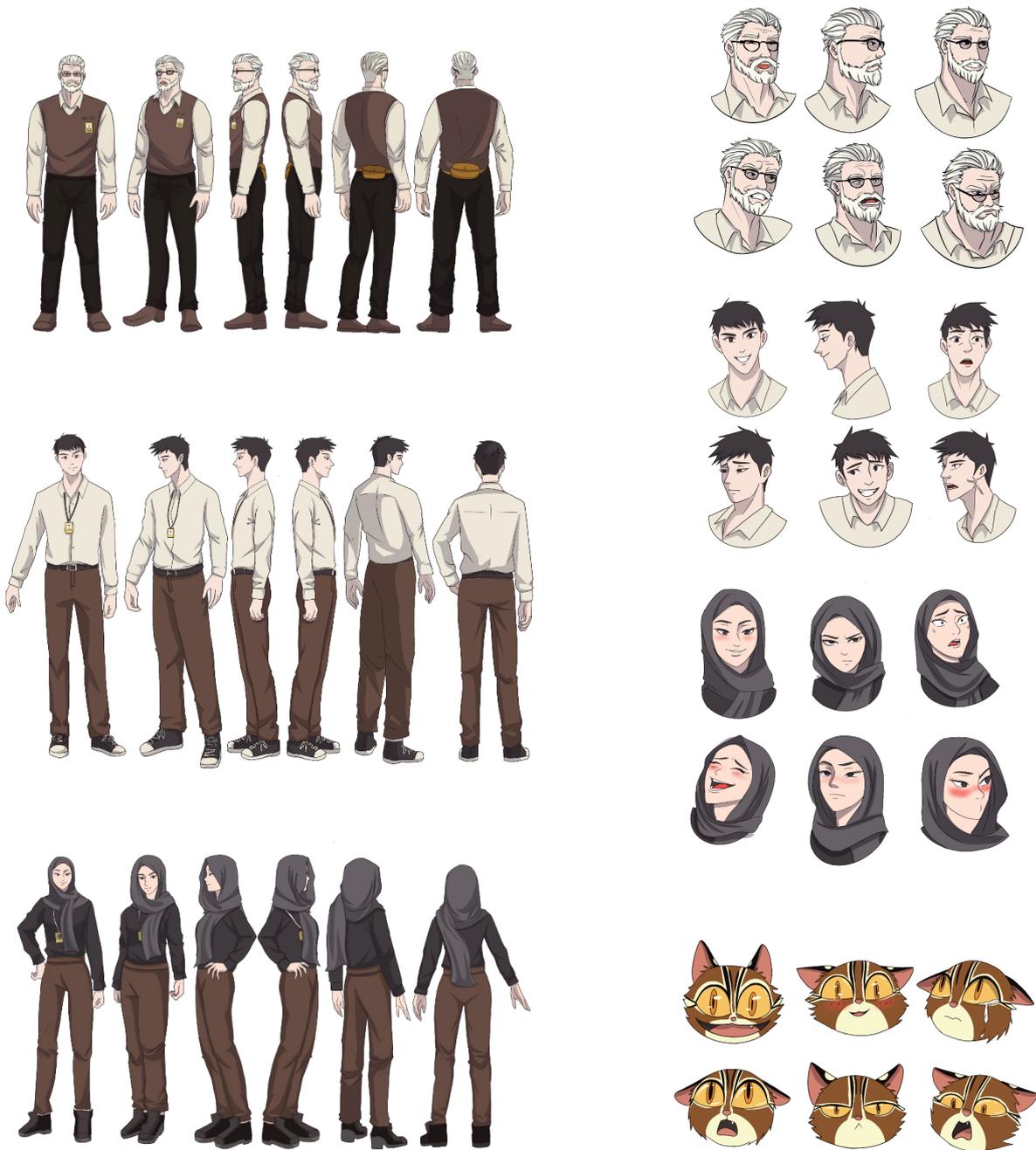


Gambar 6 *Roughpass*
(Sumber Pribadi, 2023)



Gambar 7 *Clean Up*
(Sumber Pribadi, 2023)

hewan, tumbuhan, maupun objek mati. Karakter tersebut berperan dalam menyampaikan gagasan, narasi, atau informasi sebagai perwakilan dari baik individu maupun institusi (Taufik et al., 2024).



Gambar 9 *Character Expressions*
(Sumber Pribadi, 2023)



Gambar 8 *Turn Around*
(Sumber Pribadi, 2023)

Tahapan berikutnya adalah *animating*, yaitu dimulainya proses menggunakan aplikasi *procreate dreams* sesuai *storyboard* yang sudah dibuat dengan menggunakan teknik *frame by frame* dengan total 24 *frame* dalam 1 detik animasi. Gambar *keyframe* yang dibuat diberi *layer* menggunakan fitur *onion skin* lalu dibuat gambar *in between* sehingga animasi yang berjalan memiliki kesan *smooth*.



Gambar 10 *Animating Process*
(Sumber Pribadi, 2024)

Finalisasi, tahap ini merupakan tahap akhir dari animasi yang menghasilkan versi akhir. Pada tahap ini, animasi dan *background* digabung menjadi satu kesatuan.

Tahap pascaproduksi merupakan proses pengolahan akhir dari video animasi. Pada tahap ini, digunakan perangkat lunak Premiere Pro untuk melakukan *compositing*, yakni menggabungkan seluruh elemen media seperti *sound*, *color correction*, dan pemberian *subtitle* menjadi satu kesatuan visual yang utuh. Proses ini juga mencakup penambahan musik latar guna memperkuat atmosfer emosional dalam cerita, serta penyisipan efek suara untuk meningkatkan pengalaman audiens dalam menikmati keseluruhan karya.

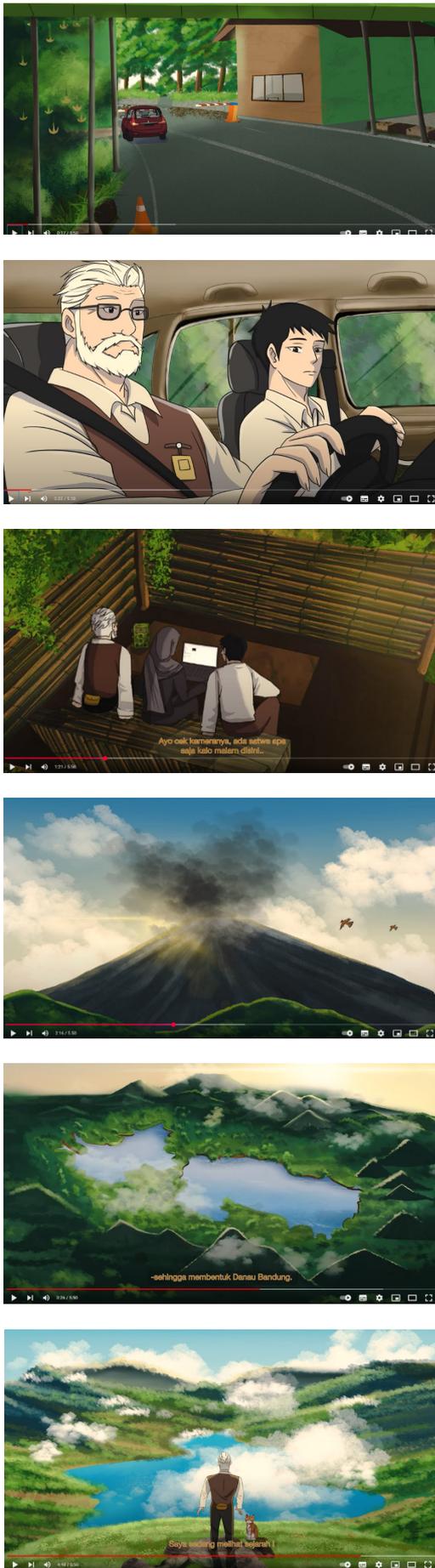


Gambar 11 Proses Finalisasi
(Sumber Pribadi, 2024)

Di bagian awal, animasi menunjukkan judul dengan latar pintu masuk Gunung Tangkuban Perahu. Tokoh masuk menggunakan kendaraan mobil dan sampai di tempat pembelian tiket sebelum masuk ke area gunung. Sebelum memasuki kawasan puncak, para tokoh berhenti di area yang memiliki sawung dan melakukan penelitian mengenai keberadaan satwa di sana dengan melakukan pengecekan *camera trap* yang memiliki sensor gerak, sampai akhirnya tokoh Riksa bertemu *meong congkok* dan melakukan perjalanan lintas waktu untuk mengetahui proses pembentukan Gunung Tangkuban Perahu sejak berdirinya Gunung Sunda Purba.



Gambar 12 Bagian Awal Film
(Sumber Pribadi, 2024)



Gambar 13 Pascaproduksi
(Sumber Pribadi, 2024)

SIMPULAN

Perancangan Animasi 2D *Riksa And the History of Tangkuban Perahu* sebagai media pembelajaran dengan tujuan memberikan pemahaman terkait *geological history* dari proses Terbentuknya Gunung Tangkuban Perahu dengan memaparkan keterkaitan antara sejarah terbentuknya Gunung Tangkuban Perahu terhadap mitos Sangkuriang yang menjadi legenda di kalangan masyarakat Sunda. Melalui visualisasi karakter dan *background* yang telah disusun mendekati peristiwa aslinya, diharapkan memudahkan audiens untuk menangkap informasi yang terdapat di dalamnya. Dengan animasi ini diharapkan audiens dapat mengetahui *geological history* dari terbentuknya Gunung Tangkuban Perahu dan makna tersirat yang ada dalam mitos Sangkuriang.

KEPUSTAKAAN

- Taufik Afif, R., & Rahmi Fatimah, L. (2024). Perancangan Ilustrasi Karakter untuk Animasi 2D Cerita Rakyat Timun Mas dengan Konsep Yunani Kuno. *Damoda*, Vol. 6, No. 1. <https://jurnal.iddbali.ac.id/index.php/damoda>
- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., Afif, R. T., & Komunikasi, D. (2023). Perancangan Background dalam Sebuah Animasi *Motion Comic* Berjudul Kecemasan: Perjuangan Tak Terlihat. In *Desember*, Vol. 10, Issue 6.
- Dirgantara, A. R. (2014). *Peran Interpreter dalam Kegiatan Geowisata : Studi Kasus Gunung Tangkuban Perahu*. <http://blog.fitb.itb.ac.id/BBrahmantyo/?p=48>
- Fajar, M. M., Eka Murtinugraha, R., & Arthur, R. (2023). Kajian Literatur: Efektivitas Media Video Animasi pada Pembelajaran Bersifat Teori. In *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan dan Teknik Sipil (E-Journal)*. Vol. 1.
- Feriyadin, F., Anisa, A., & Furkan, F. (2022). Youth Social Capital for the Sustainability of Halal Tourism in Setanggor Village. *International Journal of Geotourism*

- Science and Development*, 2(1). <https://doi.org/10.58856/ijgsd.v2i1.15>
- Haleluddin & Wijaya, H. (2019). *Analisis Data Kualitatif Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Husni, A. M., Lionardi, A., Riky, D., & Afif, T. (2023). Perancangan Storyboard untuk Animasi 2D Mengenalkan Nilai-Nilai dalam Proses Tradisi Ngaliwet Tradisional Sunda. *E-proceedings of Art & Design*, Vol. 10, Issue 6.
- Kembaren, M. M., Azharie, A., Husnan, N. M., Fakultas, L., & Budaya, I. (2020). Cerita Rakyat Melayu Sumatra Utara Berupa Mitos dan Legenda dalam Membentuk Kearifan Lokal Masyarakat the Myths and Legends Stories of Northern Malay Sumatra in Shaping of Local Wisdom. In *Rumpun Jurnal Persuratan Melayu*. Vol. 8, Issue 1.
- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. In *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 2.
- Munandar, I., Indira, D. (2021). Makna di Balik Legenda “Gunung Tangkuban Parahu”: Suatu Kajian Semiotik. In *NUSA*, Vol. 16, Issue 1.
- Novita, L. & Novianty, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran. In *JTIEE*. Vol. 3, Issue 1.
- Pebriyanto. (2024). Perancangan Animasi 2d Tentang Manfaat Sayur pada Kesehatan Pencernaan untuk Anak Usia 6 – 7 Tahun. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*. Vol. 20. No. 2.
- Pebriyanto, P., Ahmad, H. A., & Irfansyah, I. (2022). The Anthropomorphic-Based Character in the Animation Film “Ayo Makan Sayur dan Buah.” *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1). <https://doi.org/10.33153/capture.v14i1.4560>
- Pratama, I. W. & Erlyana, Y. (2024). Perancangan *Motion Graphic* Edukasi Kami Juga Manusia, Anxiety Disorder. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*. Vol. 20, No. 2.
- Riwu, A., & Pujiati, T. (2018). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film 3 Dara (Kajian Semiotika). *Deiksis*. 10(03).
- Syaikhah Nahda, A., & Afif, R. T. (2022). Kajian Semiotika dalam Animasi 3D Let’s Eat. In *Jurnal Nawala Visual*, Vol. 4, Issue 2. Online. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual>
- Taufik Afif, R., Aprilian Anwar, A., Pradithya Dharmawan, A., Ristiana Gustami, F., Yudistiara Kasmus, D. (2024). Perancangan Concept Art Animasi 2D Makanan Tradisional Kabupaten Ciamis untuk Media Edukasi Budaya dan Pariwisata. In *Jurnal Nawala Visual*. Vol. 6, Issue 2. Online. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual>
- Taufik, R., Riza, W., & Difa Maulana, M. (2024). Desain Karakter untuk Animasi 2D “Galendo” sebagai Media Promosi Makanan Tradisional Ciamis. *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Penerbit Alfabeta.