

## Perancangan Animasi 2D Sasakala Gunung Putri Untuk Memperkenalkan Warisan Budaya Sunda

Niko Adi Bahtiar<sup>1</sup>, Muhammad Ilhan Rico<sup>2</sup>, Lukas Sugiyanto<sup>3</sup>, Edvin Fairliantina<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Animasi, Politeknik Sains Seni Rekreasi, Ciangsana, Bogor, Indonesia

<sup>4</sup>Destinasi Pariwisata, Politeknik Sains Seni Rekreasi, Bogor

Sharkoniko@gmail.com<sup>1</sup>, lkssugiyanto@gmail.com<sup>3</sup>, edvinfairliantina@gmail.com<sup>4</sup>

\*Corresponding Author: Lukas Sugiyanto | email: lkssugiyanto@gmail.com

---

### Article History:

Received:

Revised:

Accepted:

**Keywords:** 2D Animation,  
Sasakala Gunung Putri,  
Sundanese Cultural Heritage

**Abstract:** Folklore is an important part that needs to be known because it is a form of local wisdom that is full of advice and education, and is very useful for the younger generation. However, as time went by, folklore gradually began to be forgotten. One of them is Sasakala Gunung Putri, which is a Sundanese cultural heritage. In introducing a story, effective media is needed to convey the message, one of which is a 2D animated film. 2D animation is also very popular with some groups, especially young people. The data collection methods used in this design include qualitative methods through interviews and quantitative methods by distributing questionnaires to selected respondents. The final result of this design is a 2D animated film in MP4 format with 1080p Full HD resolution which will be used as a medium for introducing the folklore of Sasakala Gunung Putri.

**Kata Kunci:** Animasi 2D,  
Sasakala Gunung Putri,  
Warisan Budaya Sunda

**Abstrak:** Cerita rakyat merupakan bagian penting yang perlu diketahui karena merupakan salah satu wujud kearifan lokal yang penuh nasihat dan edukasi, serta sangat bermanfaat bagi generasi muda. Namun, seiring berjalannya waktu, cerita rakyat lambat laun mulai terlupakan. Salah satunya adalah Sasakala Gunung Putri, yang merupakan warisan budaya Sunda. Untuk memperkenalkan sebuah cerita, diperlukan media yang efektif untuk menyampaikan pesan tersebut, salah satunya adalah film animasi 2D. Animasi 2D juga sangat digemari oleh sebagian kalangan, khususnya anak muda. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini meliputi metode kualitatif melalui wawancara dan metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang telah dipilih. Hasil akhir dari perancangan ini berupa film animasi 2D dengan format MP4 resolusi 1080p Full HD yang akan digunakan sebagai media pengenalan cerita rakyat Sasakala Gunung Putri

---

## PENDAHULUAN

Perancangan animasi adalah sebuah proses penciptaan sebuah karya animasi yang melibatkan perencanaan, pengembangan, dan implementasi setiap aspek dalam produksi sebuah film animasi. Pada proses perancangan animasi itu sendiri melibatkan banyak pihak dan terbagi dalam beberapa tahapan seperti tahapan pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Animasi berasal dari bahasa latin, anima yang artinya jiwa, hidup, nyawa dan semangat (Aksono, 2020). Secara teknis animasi merupakan sekumpulan gambar bergerak yang terbentuk lalu disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan di

setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi (Nastiti et al., 2021). Animasi itu sendiri terbagi menjadi beberapa jenis namun umum seperti animasi 2D, animasi 3D dan *stopmotion*. Berbeda dari kebanyakan jenis animasi lainnya, animasi 2D merupakan jenis animasi yang menggunakan beberapa gambar baik itu gambar manual maupun digital yang secara berurutan digerakkan oleh sang animator agar objeknya terlihat seperti bergerak dan terlihat nyata. Salah satu tema yang dapat diadaptasi dalam perancangan film animasi 2D yaitu cerita rakyat.

Cerita rakyat merupakan salah satu wujud kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki bangsa Indonesia. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian atau asal muasal suatu tempat (Gusnetti et al., 2015). Cerita rakyat juga menjadi bagian hal yang penting untuk diketahui karena merupakan salah satu bentuk kearifan lokal yang penuh nasihat-nasihat dan mendidik yang sangat bermanfaat untuk generasi muda terutama pada anak-anak. Namun seiring berjalannya waktu, cerita rakyat perlahan mulai dilupakan oleh masyarakat, terutama generasi muda atau anak-anak karena dianggap sudah kuno dan membosankan. Namun, dari sekian banyak cerita rakyat yang jarang diketahui dan mulai dilupakan oleh masyarakat Indonesia salah satunya adalah cerita rakyat “Gunung Putri”.

Menurut KBBI, Sasakala berasal dari Bahasa Sunda yang artinya “Melihat Dongeng”. Sasakala Gunung Putri yaitu sebuah legenda sekaligus nama desa yang ada di daerah Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Terdapat sebuah situs bukit yang terletak di daerah desa Gunung Putri yang dipercaya masyarakat sekitar sebagai tempat asal mula Legenda Gunung Putri (Suharto, 2003). Dalam penulisan ini, penulis melakukan survei terhadap 56 responden yang ada di wilayah Jawa Barat, untuk mengetahui seberapa jauh pengenalan akan cerita rakyat atau Sasakala Gunung Putri. Responden yang diambil adalah dari anak-anak hingga remaja.

Dari hasil survey didapatkan bahwa mayoritas dari responden, atau tepatnya 70,9% mengatakan tidak mengetahui tentang legenda ‘Sasakala Gunung Putri’. Sementara itu, 29,1% responden lainnya menyatakan bahwa mereka mengetahui tentang legenda tersebut. Fakta menarik lainnya yang muncul dari survei ini adalah bahwa mayoritas responden atau sekitar 96,4% baik yang sudah mengetahui maupun yang belum mengetahui tentang legenda tersebut menunjukkan ketertarikan jika cerita rakyat tersebut disajikan dalam bentuk film animasi 2D. Hal ini juga selaras dengan tujuan penulis yaitu untuk mengangkat kembali cerita rakyat yang “Sasakala Gunung Putri” untuk diadaptasi dalam bentuk film animasi 2D, serta menjadikan sebagai sarana untuk melestarikan kebudayaan lokal khususnya kebudayaan Sunda.

Film animasi 2D juga sangat digemari oleh beberapa kalangan khususnya kalangan muda. Kalangan muda akan lebih mudah dalam mengingat dan memahami sebuah cerita atau dongeng dengan menggunakan sebuah film animasi dibandingkan dengan sebuah tulisan untuk dibaca (Paramita et al., 2024). Proses perancangan animasi 2D membutuhkan biaya produksi yang lebih sedikit jika dibandingkan dengan Perancangan Animasi 3D, karena *hardware* dan *software* yang digunakan untuk proses *animating* dan *editing* dalam perancangan film animasi 2D lebih murah dibandingkan 3D. Alasan itulah yang menjadi pertimbangan penulis untuk memilih animasi 2D dalam perancangan tugas akhir yang dituangkan dalam bentuk jurnal.

Selain itu, film animasi 2D juga dapat menjadi sarana untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan etika yang terkandung dalam cerita rakyat kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan. Visual yang menarik dan alur cerita yang *engaging* akan memudahkan anak-anak untuk memahami pesan-pesan yang ingin disampaikan. Dengan demikian, cerita rakyat tidak hanya menjadi sekedar hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai positif. Film animasi 2D yang dibuat penulis diharapkan dapat membantu dalam menyebarkan cerita rakyat Gunung Putri yang akan di *upload* melalui media sosial, serta dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang warisan budaya lokal. Sarana hiburan yang menarik dan edukatif melalui film animasi 2D yang menceritakan Sasakala Gunung Putri akan menampilkan efek visual dan suara yang menarik sehingga dapat dinikmati sebagai tontonan yang menghibur bagi masyarakat khususnya Bogor.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Animasi

Kata Animasi berasal dari bahasa latin, anima yang artinya jiwa, hidup, nyawa dan semangat (Aksono, 2020). Pengertian animasi adalah proses merekam dan memutar ulang serangkaian gambar diam untuk memperoleh sebuah ilusi bergerak (Fernandes, 2002). menurut Partono S pada hakikatnya animasi adalah ilmu yang memadukan unsur seni dan teknologi (Soenyoto, 2017). Film Animasi merupakan suatu desain yang melibatkan cerita atau *story* tentang seorang tokoh karakter unik tertentu yang dianimasikan dengan gerakan alami sesuai hukum fisika, biologi, special efek, audio, psikologi, kebudayaan, latar belakang dalam membuat suatu tontonan yang utuh sesuai dengan tujuan dan filosofi pembuatnya (Gumelar, 2017). Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek (Maulana, 2018). Dalam bukunya yang berjudul “Nganimasi Bersama Mas Be!”, Bambi Gunawan mendefinisikan animasi sebagai kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar dapat bergerak dan bercerita (Gunawan, 2012). Dari beberapa pengertian animasi diatas dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan serangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa hingga dapat membuat ilusi gambar bergerak.

Animasi sendiri terbagi menjadi beberapa jenis namun umumnya seperti Animasi 2D, Animasi 3D dan Stopmotion (Christanto, 2015). Animasi 2D adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu axis atau dua yaitu X dan Y (Gunawan, 2012). Animasi 2D merupakan jenis animasi yang memiliki sifat flat secara visual (Purnomo & Andreas, 2013). Menurut M.W.A Kesiman, dengan menggunakan jenis Animasi 2D untuk merancang sebuah Film Animasi dapat mempermudah dalam proses pembuatan karakter, dan waktu produksi animasi dapat dipersingkat, dibandingkan dengan bentuk film *live action* yang memiliki kendala pada biaya produksi dan aktor yang tidak sedikit. memaparkan bahwa animasi 2D adalah sebuah jenis animasi yang mana pengerjaannya dilakukan di media yang datar. Modal terpenting dari seorang animator adalah kemampuannya menangkap momen dalam rangkaian gambar sedemikian rupa sehingga akan menimbulkan efek visual yang bergerak. Berbeda dengan seorang pelukis, seorang ilustrator, atau kartunis yang hanya mengabadikan suatu momen dan menyusunnya menjadi sebuah gambar diam (*still*). Seorang animator tidak hanya membutuhkan kemampuan menggambar dengan baik, tetapi juga peka terhadap gerakan, sebuah gambar yang bagus jika tanpa kemampuan menganimasikan atau menghidupkan gambar akan menjadi percuma (Purnomo & Andreas, 2013). Johnston & Thomas (1995) mengatakan bahwa ada 12 prinsip yang dapat diterapkan dalam penggunaan animasi diantaranya: *Timing, Ease in & out, Squash & stretch, Arch, Secondary Action, Solid Drawing, Appeal, Follow Thought & overlapping action, Staging, Straight ahead, Pose to Pose, Exaggeration* dan *Anticipation*.

### 2. Warisan Budaya

Salah satu warisan budaya harus dilestarikan adalah cerita rakyat merupakan salah satu wujud kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki bangsa Indonesia. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian atau asal muasal suatu tempat (Gusnetti et al., 2015). Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 106 tahun 2013 No. 1 menyatakan bahwa “Budaya Tak benda adalah seluruh hasil perbuatan dan pemikiran yang terwujud dalam identitas, ideologi, mitologi, ungkapan-ungkapan konkrit dalam bentuk suara, gerak, maupun gagasan yang termuat dalam benda, sistem perilaku, sistem kepercayaan, dan adat istiadat di Indonesia serta ada beberapa jenis-jenis warisan budaya takbenda meliputi: (1) tradisi dan ekspresi lisan, (2) seni pertunjukan, (3) adat-istiadat masyarakat, ritus, dan perayaan-perayaan, (4) pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam dan semesta atau keterampilan dan kemahiran kerajinan tradisional (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, 2013).

### 3. Budaya Sunda

Budaya Sunda merupakan budaya yang tumbuh dan hidup dalam masyarakat Sunda. Suku Sunda merupakan suku bangsa yang sebagian besar tinggal di wilayah barat Pulau Jawa, khususnya wilayah Jawa Barat dan Banten. Wilayah Sunda di Jawa bagian barat sering disebut dengan Tatar Sunda atau Bumi Pasundan. Kebudayaan Sunda sendiri terkenal dengan penekanannya pada tata krama. Secara umum kepribadian orang Sunda adalah ceria dan ramah (somea, sesuai filosofi *Hade Ka Sema*), murah senyum dan baik hati, serta sangat menghormati orang tua. Terdapat beberapa macam Budaya Sunda diantaranya *Botram*, *Nyaneut*, *Seren Taun* dan *Sasakala* dan salah satunya yaitu *Sasakala* atau *Cerita rakyat* (Setyaningrum, 2023).

### 4. Sasakala Gunung Putri

Cerita Rakyat atau *Sasakala* merupakan salah satu wujud nyata dari warisan budaya takbenda yaitu ekspresi lisan yang telah ditetapkan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia pada tahun 2013. Menurut KBBI, *Sasakala* berasal dari Bahasa Sunda yang artinya “Melihat Dongeng” dan *Gunung Putri* adalah sebuah daerah yang ada di Kabupater Bogor, Jawa Barat. *Sasakala Gunung Putri* merupakan dongeng atau cerita rakyat yang diturunkan secara turun temurun di daerah *Gunung Putri* Bogor. Cerita rakyat ini menceritakan tentang seorang putri cantik yang menolak semua lamaran pangeran, terdapat satu pangeran yang sakit hati dan ingin membalaskan dendam, dengan bantuan dukun jahat ia melancarkan rencana jahatnya kepada sang putri. Namun naasnya karma buruk datang menghampiri ia beserta rombongannya terkubur ditempat tersebut. Tempat matinya Putri, keluarganya beserta Pangeran jahat dan rombongan itu kemudian disebut *Gunung Putri* karena letaknya yang tinggi dan menyerupai gunung. Desa yang mengelilinginya disebut *Gunung Putri*. Cerita rakyat ini mengandung ajaran tentang kejahatan dan kebaikan. Sekuat apapun kejahatan, tak pernah dapat mengalahkan kebaikan. Jejak cerita ini tentang legenda atau dongeng masih ditemukan, karena terdapat sebuah situs bukit yang dipercaya masyarakat sekitar sebagai tempat asal mula *Legenda Gunung Putri* yang berada di Desa *Gunung Putri*, Kecamatan *Gunung Putri*, Kabupaten Bogor, dekat pabrik Semen Cibinong (Suharto, 2003).

## METODE PENELITIAN

### 1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian dalam perancangan animasi 3D ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk merancang Animasi 2D *Sasakala Gunung Putri* untuk Memperkenalkan Warisan Budaya Sunda.

### 2. Teknik Penumpulan Data

Teknik pengumpulan data dari “Perancangan Animasi 2D *Sasakala Gunung Putri*” sebagai media edukatif untuk memperkenalkan cerita rakyat “*Gunung Putri*” sebagai warisan budaya Sunda adalah termasuk metode pengumpulan data (*mixed method research*). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan animasi ini menggunakan metode gabungan kualitatif dan kuantitatif diantaranya:

#### a. Wawancara

Penulis melakukan wawancara terkait cerita rakyat *Gunung Putri* kepada Ibu Pipih selaku Kepala Seksi Pemerintahan di Kantor Desa *Gunung Putri*. Ibu Pipih membenarkan bahwa legenda *Gunung Putri* memang berasal dari Desa *Gunung Putri* namun hanya sebatas cerita dongeng saja. Menurut Ibu Pipih, seiring berjalannya waktu, legenda *Gunung Putri* kini kurang dikenal oleh masyarakat sekitar *Gunung Putri*. Terdapat sebuah situs yang dipercaya oleh masyarakat sekitar berkaitan dengan legenda *Gunung Putri* yaitu sebuah Bukit yang ada di daerah *Gunung Putri Selatan*. Ibu Pipih menerangkan bahwa dipuncak situs *Gunung Putri* tersebut, terdapat sebuah petilasan yang dikramatkan oleh masyarakat sekitar. Petilasan tersebut diduga masih ada kaitannya dengan kerajaan-kerajaan yang ada di daerah Jawa Barat seperti Pajajaran.

Hasil wawancara dengan Ibu Pipih dapat disimpulkan bahwa legenda Gunung Putri memang berasal dari Desa Gunung Putri, namun hanya sebatas cerita dongeng. Seiring berjalannya waktu, legenda ini kurang dikenal oleh masyarakat sekitar. Terdapat sebuah situs yang dipercaya berkaitan dengan legenda Gunung Putri, yaitu sebuah bukit di daerah Gunung Putri Selatan. Di puncak situs tersebut, terdapat petilasan yang dikramatkan oleh masyarakat sekitar, dan diduga masih memiliki kaitan dengan kerajaan-kerajaan di Jawa Barat seperti Pajajaran.

**b. Kuesioner**

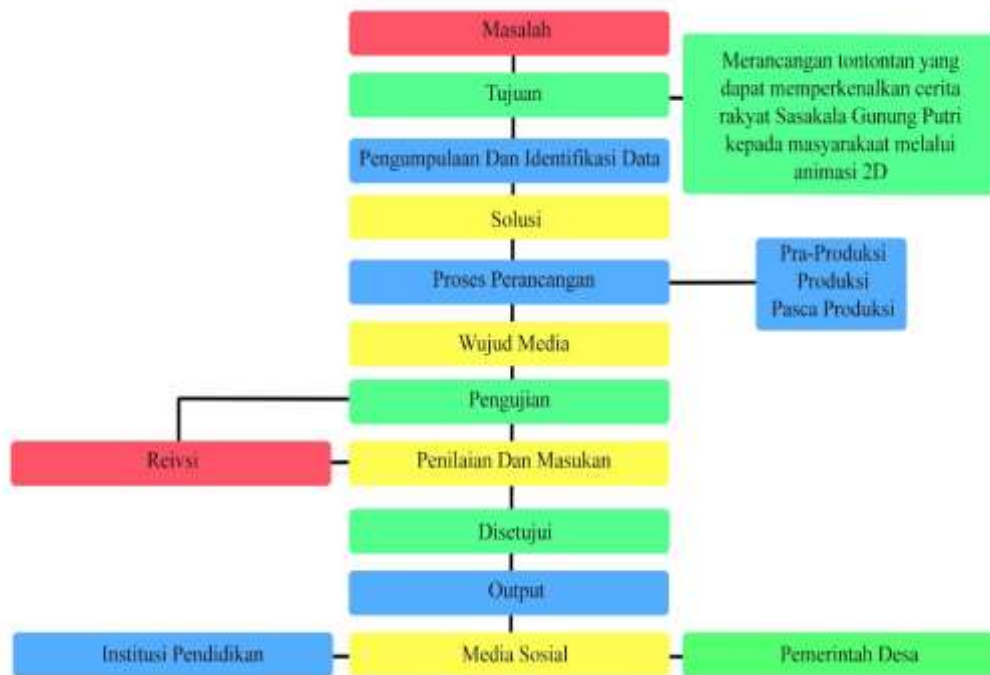
Kuesioner dilakukan terhadap 56 responden berusia 15-25 tahun yang berasal dari berbagai daerah di Jawa Barat. Hasil dari jawaban para responden menunjukkan bahwa:

No.	Diagram	Keterangan
1.	<p>Apakah anda mengenal atau mengetahui cerita rakyat gunung putri?</p>	Dalam pertanyaan yang diajukan mengenai apakah para responden mengetahui cerita rakyat Sasakala Gunung Putri, 70,9% responden mengatakan tidak tahu dan 29,1% responden mengatakan mengetahui.
2.	<p>Apakah anda telah mengetahui lokasi mengenai cerita rakyat gunung putri ?</p>	Dalam pertanyaan yang diajukan mengenai apakah para responden mengetahui lokasi mengenai cerita rakyat Sasakala Gunung Putri, 78,2% responden mengatakan tidak tahu dan 21,8% responden mengatakan mengetahui.
3.	<p>Apakah anda pernah melihat atau menyaksikan animasi mengenai cerita rakyat ?</p>	Dalam pertanyaan yang diajukan mengenai apakah para responden pernah melihat atau menyaksikan animasi mengenai cerita rakyat, 21,8% responden mengatakan tidak pernah dan 78,2% responden mengatakan pernah.
4.	<p>Apakah media animasi 2D cocok sebagai bahan edukasi dan pengenalan untuk cerita rakyat Sasakala Gunung Putri?</p>	Dalam pertanyaan yang diajukan kepada responden mengenai apakah media animasi 2D cocok sebagai bahan edukasi dan pengenalan untuk cerita rakyat Sasakala Gunung Putri, 96,4% responden mengatakan cocok dan 3,6% responden mengatakan tidak.

Gambar 1. Data Kuesioner

Dari data survei kuesioner diatas, maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden tidak mengetahui baik mengenai cerita rakyat Sasakala Gunung Putri maupun lokasi cerita rakyat tersebut. Disisi lain mayoritas responden mengatakan bahwa mereka pernah melihat atau menyaksikan animasi mengenai cerita rakyat dan sekitar 96,4% atau hampir seluruh responden mengatakan jika media animasi 2D cocok sebagai bahan edukasi dan pengenalan untuk cerita rakyat Sasakala Gunung Putri.

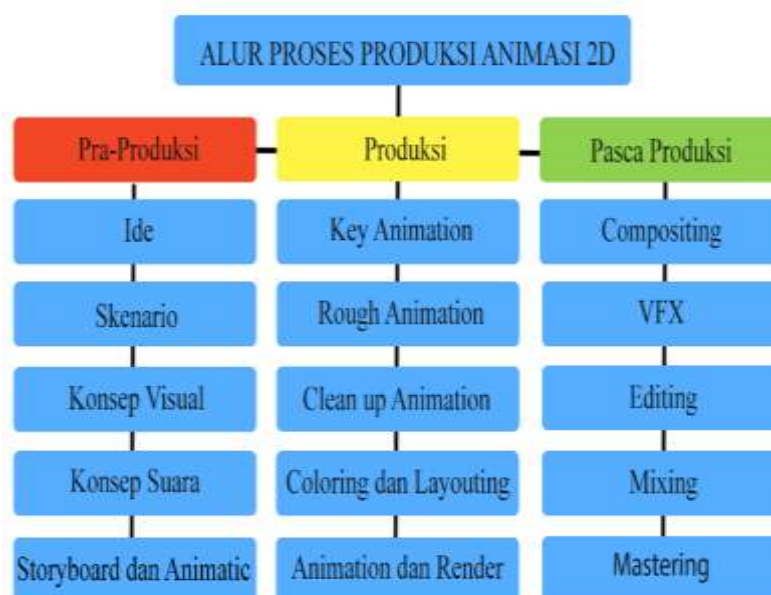
Skema Proses Perancangan



Gambar 2. Skema Proses Perancangan

Rencana awal dalam perancangan film animasi 2D ini adalah menentukan tujuan dari masalah yang ada. Selanjutnya melakukan pengumpulan data dan mengidentifikasi data sehingga dapat menentukan solusi yaitu dengan merancang tontontan yang dapat memperkenalkan cerita rakyat Sasakala Gunung Putri serta memiliki nilai dan pesan moral yang mudah diterima kepada masyarakat khususnya Bogor melalui film animasi 2D.

Alur Proses Produksi



Gambar 3. Pipeline Produksi Animasi 2D

Selanjutnya, melakukan proses perancangan yang dibagi menjadi 3 tahapan. Tahapan yang pertama adalah tahap pra-produksi. Pada tahapan ini akan ditentukan ide, skenario, penggunaan konsep visual yang akan diterapkan seperti animasi, warna, *font* atau tipografi, desain karakter, *background*. Lalu penggunaan konsep suara seperti *BGM*, *SFX*, *dub voice*. Dilanjutkan dengan membuat *storyboard* dan *animatic*.

Tahap selanjutnya adalah tahap produksi. Pada tahapan ini akan dilakukan beberapa proses seperti *Rough Animation*, *Key Animation*, *Cleanup Animation*, *Coloring & Layouting* serta *Animation* dan *Render*. Selanjutnya pada tahap pasca produksi akan dilakukan proses compositing atau penggabungan semua *scene*, penambahan *VFX*, *editing*, *mixing* serta proses *mastering* atau finishing. Proses ini akan berujung pada tujuan utama yakni menghasilkan wujud media berupa film animasi 2D cerita rakyat Sasakala Gunung Putri dalam bentuk MP4 dengan resolusi full HD 1080p.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Perancangan**

Perancangan Film Animasi 2D Sasakala Gunung Putri melalui beberapa tahapan proses produksi untuk menghasilkan sebuah Film Animasi 2D yang diharapkan dapat digunakan sebagai sumber edukasi sejarah. Hasil perancangan film animasi 2D Sasakala Gunung Putri:

#### 1. Hasil Tahap Konsep Rancangan (*Concept*)

Pembuatan film animasi diawali dengan fase pengonsepan (*concept*). pada fase ini terdapat pemilihan ide-ide dasar untuk perancangan yang akan dikembangkan melalui studi lapangan serta pengumpulan sumber mengenai pokok bahasan berdasarkan hasil wawancara dari narasumber yang berasal dari pemerintah desa Ciangsana bernama Ibu Pipih. Dan juga penggunaan metode kuisioner dilakukan terhadap 56 responden berusia 15-25 tahun yang berasal dari berbagai daerah di Jawa Barat telah memperoleh beberapa aspek analisis untuk kebutuhan konsep perancangan film animasi 2D Sasakala Gunung Putri.

#### 2. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya dari adalah tahap pembuatan rancangan (*design*). Desain merupakan lanjutan dari tahap pengonsepan, yang mana hasil analisis media direpresentasikan ke dalam bentuk desain agar dapat diimplementasi menjadi sebuah film animasi 2D. Tahap desain terdiri dari pembuatan kerangka struktur isi dan menyusun garis-garis besar dari media. Pada tahap ini, pembuatan film animasi 2D masuk pada tahap pra produksi. Berikut ini adalah hal yang dilakukan pada tahap pra produksi:

##### a. Cerita/Dongeng

Alasan perancang mengangkat tema cerita rakyat dan judul “Sasakala Gunung Putri” sebagai bagian dari konsep perancangan film animasi 2D adalah untuk memperkenalkan, mengedukasi serta melestarikan cerita rakyat yang perlahan mulai dilupakan yaitu Sasakala Gunung Putri kepada masyarakat khususnya di Bogor.

##### b. Alur Cerita (*Storyline*)

Dahulu di sebuah negeri kecil di Bogor yang terkenal dengan kemakmurannya, hiduplah seorang putri cantik nan jelita. Meskipun banyak pangeran yang jatuh hati padanya, Putri hanya menganggap mereka sebagai kakak. Namun, ketika salah satu pangeran yang ditolak tersinggung ia pun meminta bantuan seorang Dukun jahat yang menyamar untuk mencelakai Putri. Dengan sebuah tipu daya, penyihir itu menjebak Putri dan keluarganya dalam sebuah mantra. Setelah menjalankan kejahatannya, pangeran jahat itu bersiap pulang. Akan tetapi, entah bagaimana awalnya, tiba-tiba tumbuh ratusan pohon besar di sekitar pangeran dan rombongannya. Mereka terkurung dan tidak bisa keluar dari istana yang dikelilingi pepohonan itu. Hingga kini, keberadaan pangeran dan rombongannya tidak pernah ditemukan lagi lalu tempat meninggalnya Putri dan keluarganya serta Pangeran jahat dan rombongannya itu kemudian disebut Gunung Putri.

c. Skenario

Skenario merupakan narasi yang menceritakan kejadian yang ada disuatu cerita. Salah satu skenario yang digunakan dalam film ini yaitu:

INT. Didalam kerajaan – Day

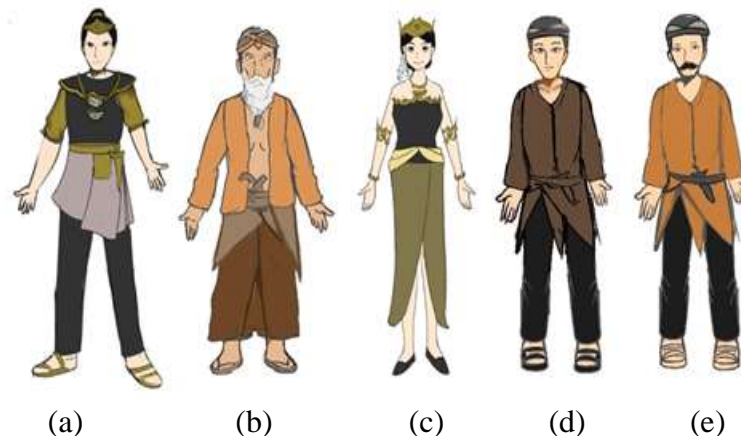
hingga sampailah pada Pangeran terakhir yang akan melamar sang putri. ialah pangeran sanjaya:

Pangeran Sanjaya: "Oh wahai Putri yang cantik nan jelita, mau kah kamu menjadi permaisuri ku?"

Putri: "Maafkan saya kakanda, wahai pangeran, tetapi aku hanya bisa menganggapmu sebagai seorang kakak saja"

d. Konsep Visual (Desain Karakter)

Desain karakter adalah proses merancang sebuah karakter kedalam bentuk visual. Pada tahapan ini perancang membuat beberapa rancangan karakter yang digunakan dalam film animasi ini diantaranya:



Gambar 4. Desain Karakter

- (a) Desain karakter Pangeran Sanjaya berperan sebagai pangeran jahat yang ingin mencelakai putri.
- (b) Desain karakter Ki Ntis. berperan sebaagai dukun jahat yang membantu pangeran.
- (c) Desain karakter Putri berperan sebagai putri cantik dari kerajaan di Bogor.
- (d) Desain karakter Pangeran Sandika berperan sebagai karakter pertama yang ingin melamar putri.
- (e) Desain karakter Pangeran Panduwara berperan sebagai karakter kedua yang ingin melamar putri.

3. Hasil Tahap Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada selanjutnya adalah tahap *Material Collecting* yaitu pengumpulan teks, gambar, audio untuk dijadikan file dalam pembuatan animasi ini:

a. Desain Properti

Desain properti merupakan kumpulan konsep visual benda mati yang digunakan sebagai pelengkap elemen visual yang ada dalam film animasi. desain properti yang digunakan di film animasi ini diantaranya:



Gambar 5. Desain Properti

Memperlihatkan beberapa desain properti yang digunakan dalam film animasi ini seperti guci kerajaan, meja Kerajaan, payung kerajaan, penyangga tombak, dan kursi tahta kerajaan.

#### b. Desain *Background*

Desain *background* atau latar belakang digunakan untuk menciptakan suasana yang ada dalam film animasi. Beberapa desain *background* yang digunakan di film animasi 2D ini diantaranya:



Gambar 6. Desain *Background*

Memperlihatkan beberapa shot background seperti tampak luar kerajaan di Bogor, interior kerajaan, interior gubuk dukun, dan hutan belantara tempat pangeran dan rombongan melintas.

#### c. Konsep warna

Konsep warna adalah elemen warna yang digunakan untuk mendukung dan memperkuat narasi, suasana, karakterisasi, dan identitas visual film.



Gambar 7. Konsep Warna

Memperlihatkan penggunaan konsep warna di shot *background* yang digunakan dalam film animasi ini yaitu shot interior kerajaan yang menggunakan beberapa kombinasi warna coklat.

d. Typography

Tipografi atau Typography merupakan teknik dalam memilih dan mengatur huruf atau teks sebagai elemen visual dalam suatu rancangan atau desain. Salah satu penggunaan teknik tipografi dapat terlihat pada penggunaan *font* judul dalam film animasi ini:



Gambar 8. *Typography*

Memperlihatkan penggunaan font “Cerita Rakyat” dengan stroke 13 pada shot opening awal film animasi yang berfungsi sebagai *title* atau judul film.



e. Konsep Suara

Merupakan elemen suara yang digunakan dalam suatu rancangan film animasi. Beberapa penggunaan konsep suara dalam film animasi 2D ini:

No	Nama Audio	Type	Format
1.	Suara Narator	Narator Voice	WAV
2.	Suara Putri	Character Voice	WAV
3.	Suara Pangeran	Character Voice	WAV
4.	Suara Dukun	Character Voice	WAV
5.	Musik Sabilulungan Sunda	BGM	MP3
6.	Musik Tegang	BGM	MP3
7.	Suara Hembusan Angin	SFX	MP3
8.	Suara Piring Pecah	SFX	MP3
9.	Suara Gempa	SFX	MP3
10.	Suara Alam	SFX	MP3
11.	Suara Kaki Kuda	SFX	MP3

f. *Storyboard*

*Storyboard* atau merupakan kumpulan panel bergambar yang berfungsi sebagai wadah visualisasi untuk memudahkan proses produksi film animasi.

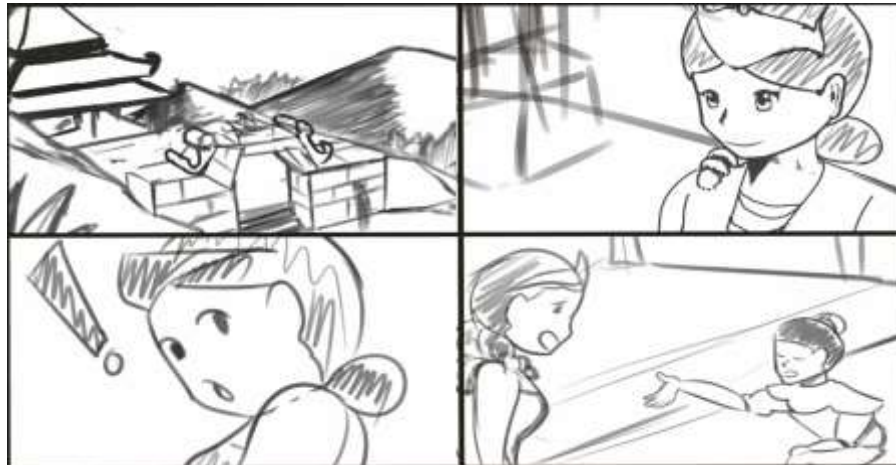
Scene	Shot	Time	Dialog	SFX
3		10s	Hingga sampailah pada pangeran terakhir yang akan melamar sang putri, ialah Pangeran Sanjaya	BGM Musik Sunda
			Movement Cam: Cut To, Still Full Shot	
4		11s	Putri menggeleng kepala  Putri maafkan saya kakanda, wahai pangeran tetapi aku hanya bisa menganggapmu sebagai seorang kakak saja	bgm  sfx : musik sunda

Gambar 9. *Storyboard*

Memperlihatkan penggunaan storyboard pada shot 3 dan 4 dalam film animasi ini yang menceritakan kedatangan dan penolakan pangeran Sanjaya oleh sang putri kedalam bentuk visual.

g. *Animatic*

*Animatic* merupakan versi digital dari *storyboard* yang telah disusun dalam *timeline* dengan tambahan beberapa elemen seperti suara, dialog, dan musik. Beberapa *shot scene animatic* dalam film animasi 2D ini:



Gambar 10. *Animatic*

Memperlihatkan penggunaan animatic pada 4 shot dalam film animasi ini yang menceritakan kedatangan pangeran Sanjaya yang mencoba untuk melamar sang putri.

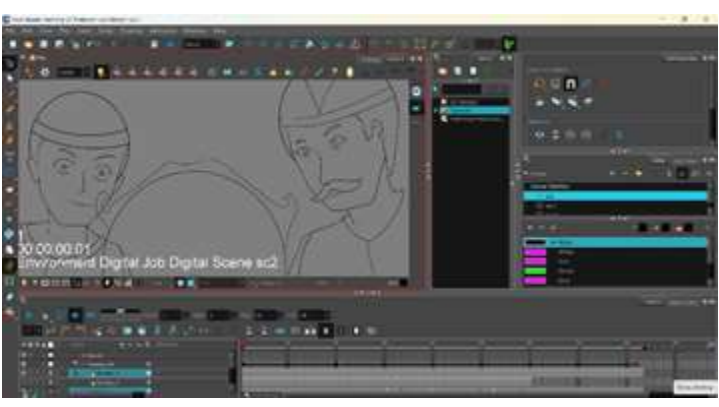

4. Hasil Tahap Pembuatan (*Asembly*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu proses produksi dengan membuat film yang berupa animasi 2D berdasarkan *storyboard* yang sudah dikerjakan sebelumnya. Terdapat dua tahap dalam proses pembuatan animasi 2D yakni tahap produksi dan pasca produksi.

a. Produksi

Dalam tahapan produksi terdapat beberapa tahapan diantaranya:

Tahapan	<i>Visual</i>	keterangan
1. <i>Key Animation</i>		Proses pembuatan <i>key animation</i> atau gerakan kunci dari salah satu <i>scene</i> yang ada di animasi 2D ini.
2. <i>Rough Animation</i>		Proses pembuatan <i>rough</i> atau gambar kasar dari salah satu <i>scene</i> yang ada di animasi 2D ini.


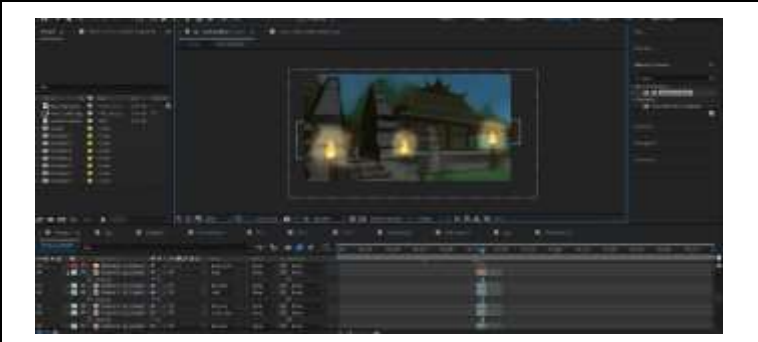
<p>3. <i>Cleanup Animation</i></p>		<p>Proses <i>cleanup</i> atau memperhalus line karakter animasi hingga terlihat lebih rapi.</p>
<p>4. <i>Colouring and Lay outing</i></p>		<p>Proses <i>coloring</i> atau pemberian warna pada karakter animasi yang sudah di <i>cleanup</i> dan pengaturan tata letak dengan <i>background</i>.</p>



Gambar 11. Produksi

Memperlihatkan 4 tahapan yang ada dalam tahapan proses Produksi yang terdiri dari *Key Animation*, *Rough Animation*, *Clean up*, *colouring and Lay outing*.

b. Pasca Produksi

Setelah produksi dilanjutkan ke tahapan pasca produksi. Di tahapan pasca produksi terdapat beberapa tahapan diantaranya:

Tahapan	<i>Visual</i>	Keterangan
<p>1. <i>Compositing</i></p>		<p>Proses <i>compositing</i> atau penggabungan antara animasi yang telah dirender dengan <i>background</i> telah dibuat.</p>
<p>2. <i>VFX</i></p>		<p>Proses <i>VFX</i> atau <i>Visual Effect</i> yaitu memberikan efek seperti <i>lighting</i> dan sebagainya.</p>

<p>3. <i>Editing &amp; Mixing</i></p>		<p>Proses <i>editing dan mixing</i> yaitu tahapan pasca produksi dengan memberikan elemenelemen tambahan seperti <i>audio, subtitle</i> dan <i>credit screen</i>.</p>
<p>4. <i>Mastering</i></p>		<p>Proses terakhir dari tahapan pasca produksi yaitu <i>Mastering</i>, proses penghalusan <i>audio</i> yang telah diinput di tahap <i>mixing</i>.</p>

Gambar. 12. Pasca Produksi

Memperlihatkan 4 tahapan yang ada dalam tahapan proses Pasca Produksi yang terdiri dari *Compositing, VFX, Editing & Mastering, and Mastering*.

### Pembahasan

Perancangan animasi 2D “Sasakala Gunung Putri” berangkat dari permasalahan rendahnya tingkat pengetahuan generasi muda terhadap cerita rakyat lokal, khususnya legenda yang berasal dari wilayah Gunung Putri, Kabupaten Bogor. Berdasarkan hasil kuesioner terhadap 56 responden usia 15–25 tahun, sebanyak 70,9% responden tidak mengetahui cerita tersebut dan 78,2% tidak mengetahui lokasi yang berkaitan dengan legenda. Data ini menunjukkan bahwa keberadaan cerita rakyat sebagai bagian dari identitas budaya lokal mulai terpinggirkan dalam ingatan kolektif generasi muda.

Namun demikian, temuan lain menunjukkan peluang yang sangat besar. Sebanyak 96,4% responden menyatakan bahwa animasi 2D cocok dijadikan media edukasi dan pengenalan cerita rakyat. Selain itu, mayoritas responden juga pernah menonton animasi bertema cerita rakyat. Hal ini memperlihatkan bahwa media audiovisual, khususnya animasi, memiliki daya tarik yang kuat dan relevan dengan kebiasaan konsumsi media generasi muda saat ini. Dengan demikian, pemilihan animasi 2D sebagai media pengenalan legenda menjadi keputusan yang didasarkan pada kebutuhan dan preferensi audiens.

Cerita Sasakala Gunung Putri sebagai bagian dari budaya Sunda termasuk dalam kategori warisan budaya takbenda berupa tradisi dan ekspresi lisan. Cerita ini tidak hanya menjelaskan asal-usul suatu tempat, tetapi juga mengandung nilai moral tentang konsekuensi dari perbuatan jahat serta kemenangan kebaikan atas kejahatan. Nilai-nilai tersebut penting untuk ditanamkan kembali kepada generasi muda melalui pendekatan yang lebih komunikatif dan kontekstual.

Pada sisi konseptual, adaptasi cerita rakyat ke dalam bentuk animasi memungkinkan transformasi media dari tradisi lisan menjadi media digital yang lebih mudah diakses. Visualisasi karakter, latar kerajaan, serta nuansa alam Bogor membantu membangun imajinasi penonton sekaligus memperkuat identitas lokal. Penggunaan elemen visual yang menarik

berfungsi sebagai jembatan antara pesan moral dalam cerita dengan cara penyampaian yang lebih modern. Selain itu, animasi sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara simultan melalui gambar, gerak, teks, dan suara. Kombinasi tersebut mampu meningkatkan daya ingat serta pemahaman audiens dibandingkan dengan penyajian dalam bentuk teks saja. Dengan pendekatan ini, cerita rakyat tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang kuno atau membosankan, melainkan sebagai konten budaya yang dapat dikemas secara kreatif dan relevan.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa animasi 2D dapat menjadi media alternatif yang efektif dalam memperkenalkan dan melestarikan cerita rakyat Sasakala Gunung Putri. Karya ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi budaya yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan pola konsumsi media generasi muda.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan, dari perancangan animasi 2D Sasakala Gunung Putri didapatkan kesimpulan bahwa: (1) Perancangan film animasi 2D “Sasakala Gunung Putri” didasari oleh survei terhadap 56 responden yang menunjukkan bahwa 70,9% tidak mengetahui legenda tersebut, namun 96,4% tertarik jika disajikan dalam bentuk animasi. Cerita animasi ini mengisahkan seorang putri dari Bogor yang menolak lamaran para pangeran, hingga salah satu pangeran yang sakit hati bersekongkol dengan dukun jahat untuk membalas dendam, namun akhirnya mereka mendapatkan karma buruk. (2) Data dikumpulkan melalui wawancara dan kuesioner, dan animasi ini menerapkan 12 prinsip animasi untuk menciptakan gerakan yang realistis dan ekspresif. Proses perancangan meliputi pra produksi (pengumpulan data, konsep visual dan suara, *script*, *storyboard*), produksi (animasi kasar, *key animation*, *clean up*, *colouring*, *lay outing*, *rendering*), dan pasca produksi (*compositing*, *VFX*, *editing*, *mixing*, *mastering*). *Software* yang digunakan termasuk Madibeng, *Toon boom Harmony 2020*, *Adobe After Effects*, *Adobe Premiere Pro 2020*, dan *Audacity*. (3) *Output* akhir berupa video MP4 resolusi 1080p yang akan dibagikan ke institusi pendidikan, media sosial, dan Pemerintah Desa Ciangsana.

Rekomendasi rancangan film animasi 2D ini diharapkan mampu memperkenalkan kembali cerita rakyat Gunung Putri yang mulai dilupakan oleh generasi muda, sambil mengajarkan nilai-nilai moral dan etika terkandung didalamnya dengan cara yang menyenangkan. Cerita rakyat tak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai positif. Memperdalam nilai-nilai budaya secara visual, baik dari segi lingkungan maupun karakter, memerlukan perhatian pada referensi sejarah, adat, dan latar waktu agar sesuai dengan konteks zamannya. Selain itu, animasi ini diharapkan menjadi inspirasi bagi animator yang ingin mengadaptasi cerita rakyat yang kurang dikenal menjadi film animasi, serta berkontribusi melestarikan kebudayaan lokal, khususnya budaya Sunda.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aksono, L. D. (2020). *Teknik Animasi 2D & 3D*. Modul SMK Islam PB Soedirman 1.
- Christanto, A. (2015). *Perbedaan 2 Dimensi, 3 Dimensi, dan Stop Motion Dalam Dunia Animasi*. <https://medium.com/@arifchristanto/ternyata-ada-3-macam-animasi-dalam-dunia-animasi-apa-saja-yang-dimaksud-ea55388a38fa>
- Fernandes, I. (2002). *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*.
- Gumelar, M. S. (2017). *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. An1mage.
- Gunawan, B. B. (2012). NGANIMASI Bersama Mas Be! In *Jakarta* (p. 169).
- Gusnetti, Syofiani, & Isnanda, R. (2015). Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.22202/jg.2015.v1i2.1238>
- Johnston, O., & Thomas, F. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions.
- Maulana, A. P. S. dan M. (2018). *Reanimation*. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1r33q3w.6>

- Nastiti, M. D., Mustaziri, & Tompunu, A. N. (2021). Animasi 2D (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi. *Jurnal EL Sains*, 3(1), 2527–6336.
- Paramita, I., Siregar, Y. S., Fitri, Y., & Lubis, A. (2024). Penerapan Animasi 2D pada Edukasi Safety terhadap Gunung Berapi dengan Metode 2D Hybrid Animation. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).
- Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). *Animasi 2D untuk SMK/MAK kelas XII semester 1*.
- Setyaningrum, P. (2023). *10 Tradisi Khas Sunda, Ada Botram dan Sisinaan*.  
<https://bandung.kompas.com/read/2023/08/26/151814578/10-tradisi-khas-sunda-ada-botram-dan-sisinaan?page=all>
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. PT. Elex Media Komputindo.
- Suharto, P. (2003). *Langit dewa bumi manusia*. Grasindo.