TUGAS AKHIR - DV 184801

PERANCANGAN ANIMASI 2D "PANGERAN LEMBU PETENG" DENGAN TEKNIK *MANUAL DRAWING*

HALIDA DWI EDYATI
NRP 08311540000020

Dosen Pembimbing
Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT
NIP. 19810710 201012 1002

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020

TUGAS AKHIR – DV 184801

PERANCANGAN ANIMASI 2D “PANGERAN LEMBU PETENG” DENGAN TEKNIK *MANUAL DRAWING*

Halida Dwi Edyati
NRP 08311540000020

Dosen Pembimbing
Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT
NIP. 19810710 201012 1002

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK – DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020

Halaman ini sengaja dikosongkan

FINAL ASSIGNMENT – DV184801

2D ANIMATION DESIGN OF “PANGERAN LEMBU PETENG” WITH MANUAL DRAWING TECHNIQUE

Halida Dwi Edyati
NRP 08311540000020

Lecturer
Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT
NIP. 19810710 201012 1002

PRODUCT DESIGN DEPARTMENT – VISUAL COMMUNICATION DESIGN
FACULTY OF CREATIVE DESIGN AND DIGITAL BUSINESS
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN ANIMASI 2D "PANGERAN LEMBU PETENG" DENGAN TEKNIK *MANUAL DRAWING*

TUGAS AKHIR (DV41801)

Disusun untuk Memenuhi Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Pada

Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual

Fakulas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Halida Dwi Edyati

NRP. 08311540000020

Surabaya, 24 Agustus 2020

Periode Wisuda 122 (September 2020)

Mengetahui,	Disetujui,
Kepala Departemen Desain Produk	Dosen Pembimbing
Bambang Tristiyono, S.T., M.Si.	**Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT**
NIP. 19700703 199702 1001	**NIP. 19810710 201012 1002**

Halaman ini sengaja dikosongkan

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Departemen Desain Produk – Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Halida Dwi Edyati**

NRP : **0831154000020**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **"PERANCANGAN ANIMASI 2D "PANGERAN LEMBU PETENG" DENGAN TEKNIK *MANUAL DRAWING"*** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 24 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan

Halida Dwi Edyati

08311540000020

Halaman ini sengaja dikosongkan

PERANCANGAN ANIMASI 2D "PANGERAN LEMBU PETENG" DENGAN TEKNIK *MANUAL DRAWING*

Nama Mahasiswa : Halida Dwi Edyati

NRP : 08311540000020

Departemen : Desain Produk Industri FDKBD – ITS

Dosen Pembimbing : Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT

ABSTRAK

Tugas akhir ini membahas perancangan kisah Pangeran Lembu Peteng yang berasal dari Kabupaten Tulungagung ke dalam media animasi 2D. Tren animasi mulai meningkat dan berkembang pesat di Indonesia. Seiring perkembangan zaman, cerita rakyat yang mengandung falsafah kehidupan mulai ditinggalkan sehingga terjadilah kemerosotal moral. Berdasarkan hasil kuesioner dengan responden 201 siswa didapatkan bahwa cerita Pangeran Lembu Peteng kurang diminati. Mereka lebih senang cerita dan budaya dari luar negeri, padahal cerita diatas mengandung nilai-nilai kehidupan yang relevan dengan masa kini. Namun, media digital yang menyampaikan cerita Pangeran Lembu Peteng secara menarik belum ada. Penulis merancang animasi ini untuk memperkenalkan budaya lokal cerita rakyat kepada remaja berusia 12-18 tahun.

Penulis melakukan penelitian kualitatif dengan metode : 1. Studi literatur, 2. Metode wawancara pada budayawan Tulungagung, 3. Metode observasi lokasi dan busana di Tulungagung untuk mencari referensi visual pada perancangan, 4. Studi eksperimental mulai dari naskah cerita, desain karakter dan lingkungan hingga animatik *storyboard*, dan 5. *Depth interview* dengan ahli di bidang animasi untuk mendapatkan konsep desain animasi.

Hasil kajian didapatkan desain berupa animasi pendek legenda Pangeran Lembu Peteng berdurasi 7 menit. Animasi tersebut menceritakan tentang perjalanan kehidupan Pangeran Lembu Peteng dari Majapahit ke Bonorowo Tulungagung, hingga berakhir menjadi sebuah nama sungai Lembu Peteng di Kabupaten Tulungagung. Animasi ini sarat akan pelajaran moral, menjaga perdamaian, keberanian, keuletan, belas kasih, pantang menyerah dan kasih sayang. Animasi juga mengajarkan adat berbusana dan bangunan adat Tulungagung. Teknik *manual drawing* digunakan untuk mendapat hasil animasi yang asli, luwes, dan lancar.

Kata kunci: Animasi 2D, Pangeran Lembu Peteng, Cerita Legenda, Budaya Lokal, Eksperimental

Halaman ini sengaja dikosongkan

2D ANIMATION DESIGN OF "PANGERAN LEMBU PETENG" WITH FRAME BY FRAME TECHNIQUE

Student Name : **Halida Dwi Edyati**

NRP : **08311540000020**

Department : **Product Design Industry FADP – ITS**

Counsellor : **Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT**

ABSTRACT

This final project discusses the design of the Prince Lembu Peteng story from Tulungagung Regency into 2D animation media. Animation trends began to increase and develop rapidly in Indonesia. Along with the times, folklore containing the philosophy of life began to be abandoned, so that moral degradation occurred. Based on the results of a questionnaire with 201 student respondents, it was found that the story of Prince Lembu Peteng was less in demand. They prefer stories and cultures from abroad, even though the stories above contain life values that are relevant to the present. However, digital media that convey the story of Prince Lembu Peteng in an interesting way do not yet exist. The author designed this animation to introduce the local culture of folklore to adolescents aged 12-18 years.

The author conducted qualitative research methods: 1. Literature study, 2. Interview method with Tulungagung culture expert, 3. Location and clothing observation methods in Tulungagung to find visual references in design, 4. Experimental studies ranging from story scripts, character designs and the environment to animatic storyboard, and 5. Depth interview with experts in the field of animation to get the concept of animation design.

The results of the study show that the design is a short animation of the legend of Pangeran Lembu Peteng with a duration of 7 minutes. The animation tells about the life journey of the Prince Lembu Peteng from Majapahit to Bonorowo Tulungagung, until it ends up being the name of the Lembu Peteng river in Tulungagung Regency. This animation is full of moral lessons, maintaining peace, courage, tenacity, compassion, unyielding and affection. Animation also teaches traditional dress and traditional buildings Tulungagung. Manual drawing techniques are used to get original, flexible, and smooth animation.

Keywords: 2D Animation, Prince Lembu Peteng, Legend Story, Local Culture, Experimental

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, senantiasa kita panjatkan puji syukur kehadirat Allah S.W.T karena atas rahmat-Nya, tugas akhir dengan judul **"Perancangan Animasi 2D "Pangeran Lembu Peteng" Dengan Teknik *Manual Drawing*"** dapat terselesaikan dengan baik. Karya tulis ini didedikasikan sebagai syarat utama kelulusan mata kuliah Tugas Akhir dalam bidang studi Desain Komunikasi Visual di Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital.

Tak lupa penulis juga menyampaikan terimakasih kepada setiap pihak yang sudah mendukung serta membantu penulis selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan pada:

1. Ibu Wanti Mindari dan Bapak Purnomo Edi Sasongko, orang tua yang telah memberikan doa dan segala dukungan yang dibutuhkan oleh penulis.
2. Bapak Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT selaku dosen pembimbing tugas akhir, Bapak Didit Prasetyo, ST,.MT dan Bapak R. Eka Rizkiantono, S.Sn, M.Ds sebagai dosen penguji. Terimakasih atas bimbingan, saran, dan kritikan yang telah diberikan.
3. Bapak Krisnawan Wuriadi, Mas Wahyu dan Mas Yon Tanto selaku narasumber penelitian yang telah memberi masukan.
4. Ibu Maryati, Ibu Sri Andayani, dan Bapak Supriyanto yang memberikan dukungan kepada penulis ketika melakukan riset di Tulungagung.
5. Teman-teman tim produksi animasi Pangeran Lembu Peteng, Fakih, Disa, Ferdi, Edwin, Nabil, Alhaq, Mas Nugy dan Yusti.
6. Sobat LULUS SEMESTER INI Siti Masdhirah Kafie, Indi Destia Sagita dan Anita Kusuma Dewi yang akhirnya terwujudkan, juga

teman-teman yang tergabung dalam grup HMM MM MMM, Grup Bahagia Viva Smada! yang selalu memberikan support.

7. Rumah penulis, sebagai tempat mengerjakan Tugas Akhir selama pandemi ini.
8. Seluruh dosen dan karyawan DKV Despro ITS.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menambah pengembangan dan pemahaman penulis. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa, peneliti selanjutnya dan semua pihak yang membutuhkan, untuk kemudian dapat dijadikan acuan, referensi dan pembanding untuk karya tulis lainnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Surabaya, 24 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **Error! Bookmark not defined.**
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT vii
ABSTRAK x
ABSTRACT xii
KATA PENGANTAR xiv
DAFTAR ISI xvi
DAFTAR GAMBAR xx
DAFTAR TABEL xxiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 5
1.3 Rumusan Masalah 5
1.4 Batasan Masalah 5
1.5 Tujuan Penelitian 6
1.6 Manfaat Penelitian 6
1.7 Sistematika Penulisan 7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Landasan Teori 9
2.1.1 Animasi 2D 9
2.1.2 Animasi Manual Drawing 9
2.1.3 Cerita rakyat 9
2.2 Proses Pembuatan Animasi Pendek 2D 9
2.2.1 Menulis Skrip Cerita 9
2.2.2 Membuat Concept Art 10
2.2.3 Membuat Storyboard 10
2.2.4 Membuat Animatic 10
2.2.5 Membuat Aset 10
2.2.6 Animation 10
2.2.7 Editing/Color Correcting 11
2.2.8 Music/Sound Design 11
2.3 Struktur Cerita dalam Alur Maju 11
2.4 Concept Art 12

2.4.1 Desain Karakter 12
2.4.2 Desain Environment 13
2.4.3 Storyboarding....13
2.4.4 Warna....15
2.5 Studi Eksisting Media....15
2.5.1 Buku Sejarah & Babat Tulungagung....15
2.5.2 Buku Cerita Rakyat Dari Tulungagung 16
2.5.3 Pangeran Lembu Peteng 17
2.5.4 Ketoprak Roro Kembangsore, Kasanbesari Mbalelo 18
2.6 Studi Komparator 18
2.6.1 Hazbin Hotel....18
2.6.2 Persephone....19
2.6.3 Wings | Animated Short Film | SVA Thesis....20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.... 23
3.1 Alur Penelitian....23
3.2 Metode Penelitian....24
3.3 Protokol Penelitian 24
3.3.1 Kuesioner....24
3.3.2 Wawancara....24
3.3.3 Observasi 25
3.3.4 Studi Eksperimental 1....26
3.3.5 Final Design....27
3.4 Jadwal Pelaksanaan Penelitian 28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 29
4.1 Data Hasil Kuesioner....29
4.1.1 Variabel Pernah Mendengar Cerita Rakyat Tulungagung....29
4.1.2 Variabel Cerita Rakyat yang Diketahui 30
4.1.3 Variabel Media yang Paling Disukai 31
4.1.4 Kesimpulan Analisa Data Kuesioner....32
4.2 Data Hasil Wawancara 32
4.3 Analisa Hasil Observasi 1....33
4.3.1 Sungai Lembu Peteng....33
4.3.2 Rumah Warga 34
4.3.3 Pendopo Tulungagung....35
4.3.4 Alun-Alun Tulungagung....36
4.4 Analisa Hasil Observasi 2....37
4.4.1 Pawai Budaya Tulungagung....37

4.5 Data Hasil Depth Interview 38
4.5.1 Ahli Naskah Solar Studio 38
4.5.2 Ahli Storyboard Hompimpa Studio 39
4.6 Studi Eksperimental 41
4.6.1 Draft Storyline 41
4.6.2 Konsep Karakter 41
4.6.3 Konsep Environment 43
4.6.4 Draft Storyboard 44
4.6.5 Draft Concept Art 45
4.6.6 Draft Logo 48
BAB V KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN 49
5.1 Konsep Dasar 49
5.1.1 Gambaran Umum Perancangan 49
5.2 Segmen Pasar 49
5.2.1 Segmentasi 49
5.2.2 Targeting 50
5.2.3 Diferensiasi 50
5.2.4 Positioning 51
5.3 Kriteria Desain 51
5.4 Konsep Desain 51
5.4.1 Konsep Komunikasi 52
5.4.2 Konsep Konten Cerita 52
5.4.3 Konsep Animasi Pendek 61
5.5 Proses Desain 62
5.5.1 Proses Mendesain Karakter 62
5.5.2 Proses Mendesain Environment 72
5.5.3 Proses Mendesain Logo 78
5.5.4 Storyboard 80
5.6 Proses Produksi Animasi 81
5.6.1 Animatic Storyboard 81
5.6.2 Clean up 82
5.6.3 Pewarnaan 82
5.6.4 Compositing 82
5.6.5 Color Grading 83
5.6.6 Pengisi Suara 83
5.6.7 Musik Latar dan Efek Suara 84
5.7 Implementasi Desain 84

5.7.1 Logo 85
5.7.2 Karakter 85
5.7.3 Animasi 86
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 91
6.1 Kesimpulan 91
6.2 Saran 92
DAFTAR PUSTAKA 93
LAMPIRAN 97
BIODATA PENULIS 113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.1 Diagram Cerita Rakyat Terpopuler di Tulungagung..... 2

Gambar 1.1.2 Pertumbuhan Ekonomi Kreatif Indonesia 2016 3

Gambar 2.4.1 Character Design Spread Laurel dalam Film Onward 12

Gambar 2.4.2 Konsep eksterior environment 13

Gambar 2.4.3 Storyboard 14

Gambar 2.5.1 Sejarah & Babat Tulungagung 15

Gambar 2.5.2 Cerita Rakyat Dari Tulungagung 16

Gambar 2.5.3 Naskah Serat Pusaka Krama 17

Gambar 2.6.1 Cuplikan Hazbin Hotel 18

Gambar 2.6.2 Cuplikan Persephone 19

Gambar 2.6.3 Cuplikan Wings 20

Gambar 2.6.4 Animasi Wings 21

Gambar 3.1.1 Alur penelitian 23

Gambar 4.1.1 Dokumentasi kuesioner 1 29

Gambar 4.1.2 Kuesioner pernah mendengar cerita rakyat 30

Gambar 4.1.3 Variabel Cerita 30

Gambar 4.1.4 Kuesioner cerita rakyat Tulungagung 31

Gambar 4.1.5 Media Digemari Remaja 31

Gambar 4.2.1 Foto Wawancara Pak Krisna 32

Gambar 4.3.1 Dokumentasi Sungai Lembu Peteng 34

Gambar 4.3.2 Dokumentasi Rumah Warga Tulungagung 34

Gambar 4.4.1 Dokumentasi Baju Lelaki 37

Gambar 4.4.2 Dokumentasi Baju Wanita 38
Gambar 4.5.1 Dokumentasi Depth Interview Naskah 38
Gambar 4.5.2 Dokumentasi Masukan Storyboard 39
Gambar 4.6.1 Plot Cerita Pendek 41
Gambar 4.6.2 Hubungan Antarkarakter 41
Gambar 4.6.3 Deskriptif Karakter 42
Gambar 4.6.4 Konsep Karakter Gender Perempuan 42
Gambar 4.6.5 Konsep Karakter Gender Laki-laki 43
Gambar 4.6.6 Konsep Denah Kediaman Adipati 44
Gambar 4.6.7 Konsep Bangunan 44
Gambar 4.6.8 Eksplorasi sudut pandang 45
Gambar 4.6.9 Contoh Storyboard manual 45
Gambar 4.6.10 Eksterior dan Interior Kediaman Adipati 46
Gambar 4.6.11 Eksterior dan Interior Pendopo 46
Gambar 4.6.12 Taman Sari dari berbagai sudut 46
Gambar 4.6.13 Sungai Lembu Peteng dari berbagai sudut 46
Gambar 5.4.1 Potongan naskah animasi 58
Gambar 5.5.1 Hubungan Antar Karakter 63
Gambar 5.5.2 Sketsa Pangeran Lembu Peteng 63
Gambar 5.5.3 Lembar Karakter Pangeran Lembu Peteng 64
Gambar 5.5.4 Sketsa Roro Kembangsore 65
Gambar 5.5.5 Lembar Karakter Roro Kembangsore 65
Gambar 5.5.6 Proses Pembuatan Karakter Pangeran Kalang 66

Gambar 5.5.7 Proses Pembuatan Karakter Kyai Pacet 67
Gambar 5.5.8 Proses Pembuatan Karakter Adipati Bedalem 68
Gambar 5.5.9 Proses Pembuatan Karakter Kyai Kasanbesari 69
Gambar 5.5.10 Gambar referensi dan gambar digitalisasi 70
Gambar 5.5.11 Sketsa Orang Majapahit 70
Gambar 5.5.12 Hasil Desain Orang-orang Majapahit..... 72
Gambar 5.5.13 Moodboard Environment Terang 72
Gambar 5.5.14 Moodboard Environment Gelap..... 73
Gambar 5.5.15 Color Scheme 73
Gambar 5.5.16 Sketsa Manual 73
Gambar 5.5.17 Contoh Sketsa Desain Environments 74
Gambar 5.5.18 Environment Pendopo/ Perguruan Bonorowo..... 75
Gambar 5.5.19 Environment Taman Sari 1 76
Gambar 5.5.20 Environment Taman Sari 2 76
Gambar 5.5.21 Environment Kediaman Adipati..... 77
Gambar 5.5.22 Environment di dalam Kadipaten..... 77
Gambar 5.5.23 Environment Majapahit..... 78
Gambar 5.5.24 Enviro Sungai Lembu Peteng..... 78
Gambar 5.5.25 Sketsa manual logo..... 79
Gambar 5.5.26 Alternatif Logo Digital..... 79
Gambar 5.5.27 Logo Final 80
Gambar 5.5.28 Thumbnail intro..... 80
Gambar 5.5.29 Storyboard intro..... 81

Gambar 5.6.1 Animatic Storyboard 81
Gambar 5.6.2 Proses clean up 82
Gambar 5.6.3 Pewarnaan 82
Gambar 5.6.4 Penggunaan Color Grading 83
Gambar 5.7.1 Implementasi Logo pada Animasi 85
Gambar 5.7.2 Seluruh Karakter 85
Gambar 5.7.3 Contoh Pengenalan Karakter 85
Gambar 5.7.4 Tangkapan layar introduksi 86
Gambar 5.7.5 Tangkapan layar babak 1 87
Gambar 5.7.6 Tangkapan layar Babak 2 87
Gambar 5.7.7 Tangkapan layar Babak 2 88
Gambar 5.7.8 Tangkapan layar babak 3 88
Gambar 5.7.9 Tangkapan layar babak 3 89
Gambar 5.7.10 Tangkapan Layar sekuel 89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.6.1 Detail Hazbin Hotel 18

Tabel 2.6.2 Detail Persephone 19

Tabel 2.6.3 Detail Wings 20

Tabel 2.6.4 Detail Wings 21

Tabel 3.3.1 Protokol Kuesioner 24

Tabel 3.3.2 Protokol Interview..... 25

Tabel 3.3.3 Protokol Observasi 1..... 25

Tabel 3.3.4 Protokol Observasi 2..... 26

Tabel 3.4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian..... 28

Tabel 4.1.1 Detail kuesioner 29

Tabel 4.2.1 Hasil Wawancara 32

Tabel 4.2.2 Hasil Wawancara 33

Tabel 4.3.1 Detail Foto Pendopo Tulungagung 35

Tabel 4.3.2 Detail Foto Pendopo Tulungagung 36

Tabel 4.3.3 Detail Foto Alun-Alun Tulungagung..... 36

Tabel 4.5.1 Hasil Depth Interview 1 39

Tabel 4.5.2 Hasil Depth Interview 2 40

Tabel 5.2.1 Segmenting..... 50

Tabel 5.3.1 Detail format animasi..... 51

Tabel 5.4.1 Informasi dalam animasi..... 52

Tabel 5.4.2 Cerita yang diadaptasi dalam Animasi..... 53

Tabel 5.4.3 Konsep Cerita 54
Tabel 5.4.4 Treatment..... 56
Tabel 5.4.5 Treatment..... 57
Tabel 5.4.6 Alur cerita..... 59
Tabel 5.4.7 Alur Cerita..... 60
Tabel 5.4.8 Alur Cerita..... 61
Tabel 5.5.1 Detail Pangeran Lembu Peteng 64
Tabel 5.5.2 Detail Roro Kembangsore 65
Tabel 5.5.3 Deskripsi Karakter Pangeran Kalang 66
Tabel 5.5.4 Deskripsi Karakter Kyai Pacet 67
Tabel 5.5.5 Deskripsi Karakter Adipati Bedalem..... 68
Tabel 5.5.6 Deskripsi Kyai Kasanbesari..... 69
Tabel 5.5.7 Deskripsi Tombak Koro Welang..... 70
Tabel 5.5.8 Deskripsi Perwira Majapahit..... 71
Tabel 5.5.9 Deskripsi Punakawan 71
Tabel 5.5.10 Deskripsi Prajurit Majapahit..... 71
Tabel 5.6.1 Pengisi Suara Pangeran Lembu Peteng 83
Tabel 5.6.2 Pengisi Suara Roro Kembangsore 83
Tabel 5.6.3 Pengisi Suara Adipati Bedalem 83
Tabel 5.6.4 Pengisi Suara Kyai Pacet..... 84
Tabel 5.6.5 Pengisi Suara Kyai Kasanbesari..... 84
Tabel 5.6.6 Pengisi Suara Perwira..... 84
Tabel 5.6.7 Pengisi Suara Punakawan..... 84

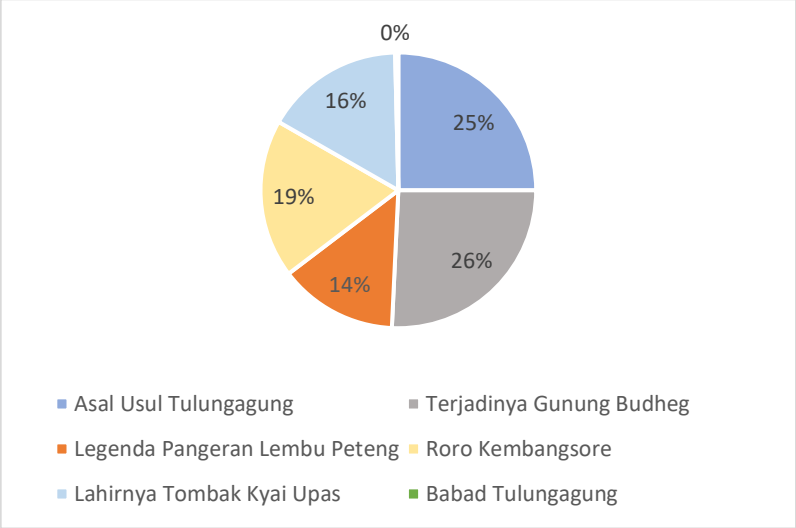
BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia terdiri dari daerah-daerah dengan berbagai latar belakang kebudayaan. Tulungagung menjadi salah satu kabupaten di Indonesia yang menyimpan banyak budaya dan sejarah. Salah satunya adalah cerita rakyat Tulungagung. Cerita rakyat termasuk kedalam jenis sastra lisan dan merupakan bagian dari ilmu foklor yang meliputi legenda, dongeng, dan mite. Cerita rakyat Tulungagung yang ada hingga saat ini dipercaya masyarakat sekitar sebagai sejarah berdirinya Kabupaten Tulungagung, namun keberadaan cerita ini sudah mulai hilang. Anak-anak muda lebih senang cerita, budaya, dan tren dari luar, sehingga mereka tidak tahu bagaimana asal usul daerah tersebut. Masyarakat menganggap cerita rakyat sudah tidak relevan dengan kehidupan saat ini, padahal cerita rakyat mengandung nilai-nilai kehidupan yang masih relevan. Cerita rakyat mengandung pikiran yang luhur, pengalaman jiwa berharga, cermin watak yang baik, seperti perasaan belas kasihan, jiwa yang sabar dalam menghadapi cobaan hidup, ketekunan, keuletan, anjuran-anjuran untuk bekerja keras dan lain-lain.

Seiring dengan perkembangan zaman, keberadaan cerita rakyat yang banyak mengandung falsafah hidup mulai ditinggalkan. Akibatnya, kemerosotan moral terjadi tidak hanya di kota besar tetapi juga di daerah terpencil. Realita ini sebagai dampak dari tidak di tanamkannya nilai-nilai yang penting dalam kehidupan sehari-hari sejak awal. Cerita rakyat Tulungagung diceritakan secara turun-temurun pada generasi penerus agar tetap dilestarikan. Untuk membuktikan pernyataan tersebut, penulis melaksanakan riset kuesioner kepada 201 siswa-siswi SD dan SMP Negeri di Tulungagung. Hasil kuesioner diperoleh data bahwa 96% responden mengetahui cerita rakyat Tulungagung, 4% mengaku tidak pernah mendengar atau membaca cerita rakyat Tulungagung, dan hanya 0,9% yang mengetahui

Babad Tulungagung. Cerita yang paling dikenal oleh siswa adalah Terjadinya Gunung Budheg, yaitu sebanyak 26% (Gambar 1.1.1).



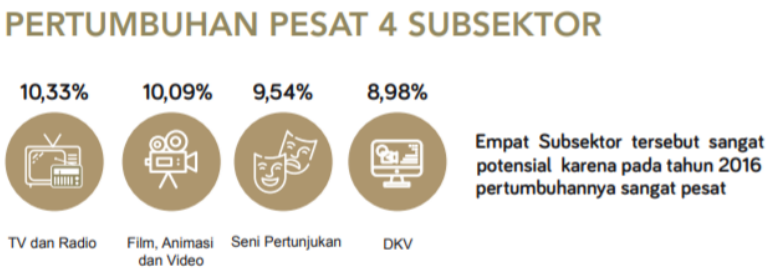
Gambar 1.1.1 Diagram Cerita Rakyat Terpopuler di Tulungagung

(Edyati, 2020)

Cerita rakyat lainnya, yaitu "Legenda Pangeran Lembu Peteng" hanya 14%. Pangeran Lembu Peteng merupakan cerita penting yang menggerakan alur dalam Babad Tulungagung dan menjadi bagian dari kebudayaan Tulungagung sampai saat ini. Pangeran Lembu Peteng mengandung banyak ajaran moral yang berguna untuk fasafah kehidupan. Asal muasalnya, ia adalah seorang putra dari kerajaan Majapahit yang pergi meninggalkan kerajaan untuk mencari ilmu sebanyak-banyaknya untuk dijadikan bekal kehidupan kelak di dalam kerajaan Majapahit. Pangeran ini memiliki misi untuk menjaga kedamaian di wilayah selatan Majapahit, yaitu daerah Tulungagung. Nilai kebaikan yang didapat dari Pangeran Lembu Peteng adalah keberanian, keuletan, pantang menyerah, belas kasih dan kasih sayang. Nama Lembu Peteng sangat simbolis bagi masyarakat Tulungagung, sehingga diabadikan menjadi nama sungai, jalan raya, jembatan, dan sebuah gedung olahraga (GOR) di Kabupaten Tulungagung. Sungai terkenal yang melintas di daerah tersebut bernama Sungai Lembu Peteng.

Pangeran Lembu Peteng dikenalkan melalui mulut ke mulut, buku cerita, dan pertunjukan ketoprak. Cara memperkenalkan cerita yang sama seperti cerita rakyat kebanyakan membuat Pangeran Lembu Peteng tidak terkenal dan mudah dilupakan. Bahkan buku cerita dan ilustrasi Pangeran Lembu Peteng susah ditemukan. Elemen-elemen visual yang mendukung penggambaran tokoh, situasi dan aksi dalam cerita ini dinilai sangat kurang. Padahal elemen visual penting dalam membangun suasana dan pesan yang ingin disampaikan, sehingga Pangeran Lembu Peteng penting untuk diangkat kembali melalui media visual baru yang pesannya dapat disampaikan dengan baik.

Beberapa media visual yang cocok untuk cerita Pangeran Lembu Peteng adalah komik, animasi, dan *motion comic.* Sedangkan, aplikasi yang paling sering digunakan oleh remaja sekarang adalah Youtube, Webtoon, Instagram, dan igTV. Kuesioner penulis menyimpulkan bahwa media hiburan yang sedang digemari remaja Tulungagung adalah animasi atau kartun (65%). Alasan siswa memilih jawaban tersebut karena dapat menarik perhatian melalui gambar yang bergerak, *storytelling* sang pembawa cerita, audio dan *backsound* yang mendukung suasana dalam serangkaian aksi animasi. Animasi juga merangsang minat siswa. Diakui atau tidak, budaya menonton di kalangan anak-anak muda Indonesia jauh lebih populer dibandingkan dengan budaya membaca. Menonton animasi dipandang lebih menyenangkan dibanding membaca buku. (Riyadi, 2014).



Gambar 1.1.2 Pertumbuhan Ekonomi Kreatif Indonesia 2016

(sumber: www.bekraf.go.id)

Tren animasi semakin meningkat di kota besar-kota besar di Indonesia. Menurut data dari BEKRAF, animasi merupakan salah satu sub-sektor industri kreatif prioritas yang menjadi fokus untuk dikelola dan dikembangkan untuk memajukan perekonomian negeri. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, sebagai bagian dari sektor ekonomi kreatif, sub-sektor film, animasi dan video menciptakan nilai tambah sebesar Rp. 1.578,2 Miliar rupiah dengan pertumbuhan mencapai 10,09%. Karena itu, pemerintah sedang mendorong produk animasi untuk bisa menembus pasar ekspor, baik dalam bentuk jasa pembuatan, maupun hasil karya berupa tayangan di televisi maupun di aplikasi digital serta hasil produk *intelectual property* dari sebuah karya animasi. Dengan banyaknya dukungan yang diberikan oleh pemerintah, para animator daerah semakin giat membuat animasi yang memuat konten budaya lokal seperti karya sastra maupun cerita rakyat.

Berdasar fenomena, fakta-fakta yang ada, dan data dari responden, permasalahan tersebut dapat menjadi peluang dalam merancang sebuah media untuk memperkenalkan kisah Pangeran Lembu Peteng. Media animasi menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Animasi *manual drawing* dinilai paling dekat dan familiar dengan masyarakat. Remaja tumbuh berkembang dengan menonton animasi di televisi. Animasi 2D memiliki keunggulan efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya, dan kebebasan artistik. Penulis dapat mengeksplorasi gaya gambarnya melalui animasi cerita rakyat. Pangeran Lembu Peteng mengandung pesan-pesan moral, nilai-nilai luhur dan kebaikan, sehingga bisa dijadikan sarana komunikasi untuk mengajarkan nilai-nilai pendidikan kehidupan kepada masyarakat khususnya remaja. Nilai moral jangan berhenti sebelum tugas yang diberikan dapat terlaksana dengan baik, nilai kebaikan diantaranya keberanian, keuletan, pantang menyerah, belas kasih, dan kasih sayang. Sedangkan, nilai buruk cerita yang seharusnya tidak dicontoh remaja adalah gegabah dalam mengambil keputusan, terlalu cepat percaya, bertindak sebelum berpikir, dan tidak mengindahkan nasihat orangtua. Perancangan ini bertujuan untuk

mengenalkan cerita rakyat Tulungagung yang bersumberkan babad. Dengan adanya perancangan animasi ini, diharapkan masyarakat menjadi tertarik untuk mempelajari, meluhuri, dan melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Melihat fenomena diatas, penulis menyimpulkan permasalahan sebagai dasar perancangan:

1. Perlunya pengenalan cerita Pangeran Lembu Peteng yang mengajarkan pesan moral kepada remaja.
2. Perlunya media visual animasi yang menggambarkan betapa menariknya cerita Pangeran Lembu Peteng.

1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan yang diangkat adalah: “Bagaimana merancang sebuah animasi 2D cerita rakyat Pangeran Lembu Peteng untuk remaja usia 12-18 tahun dengan teknik *manual drawing*?”

1.4 Batasan Masalah

1. Penulis membahas perancangan animasi pendek Pangeran Lembu Peteng dimulai dari skenario sampai animasi.
2. Perancangan ditargetkan untuk remaja berusia 12-18 tahun.
3. Cerita Pangeran Lembu Peteng dengan referensi literatur Sejarah & Babat Tulungagung dan Cerita Rakyat Tulungagung.
4. Penelitian metode kuesioner, observasi dan wawancara dilakukan di Tulungagung.
5. Luaran dari perancangan adalah animasi 2D berdurasi 7-8 menit dengan resolusi 1080p dan *framerate* 24 fps.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Penelitian bertujuan untuk mengenalkan cerita rakyat Tulungagung Pangeran Lembu Peteng melalui media animasi 2D. Target yang dituju adalah remaja Indonesia dengan usia 12-18 tahun.
2. Tujuan utama perancangan animasi sebagai sarana hiburan, sarana pendidikan moral dan nilai-nilai kebaikan, diantaranya keberanian, keuletan, pantang menyerah, perasaan belas kasihan, dan kasih sayang. Serta pembelajaran melalui nilai buruk dalam cerita yaitu gegabah dalam mengambil keputusan, terlalu cepat percaya, bertindak sebelum berpikir, dan tidak mengindahkan nasihat orangtua
3. Tujuan lainnya, penulis mengajak remaja untuk tertarik kepada budaya lokal dan mencari tahu cerita rakyat lainnya.

1.6 Manfaat Penelitian

1. **Manfaat bagi peneliti**

   Sebagai media pembelajaran merancang animasi cerita rakyat dan sebagai prasyarat dalam menyelesaikan masa studi.

2. **Manfaat bagi masyarakat**

   a. Sebagai media hiburan, pengenalan, dan pendidikan moral bagi remaja. Nilai moral jangan berhenti sebelum tugas yang diberikan dapat terlaksana dengan baik, nilai-nilai kehidupan diantaranya keberanian, keuletan, pantang menyerah, belas kasih, dan kasih sayang. Sedangkan, nilai buruk cerita adalah gegabah dalam mengambil keputusan, terlalu cepat percaya, bertindak sebelum berpikir, dan tidak mengindahkan nasihat orangtua. Diharapkan remaja dapat belajar dari nilai-nilai baik dan buruk dari cerita rakyat Pangeran Lembu Peteng.

   b. Ikut andil dalam upaya pelestarian budaya Indonesia dalam bentuk animasi cerita rakyat. Diharapkan dengan adanya animasi ini, minat remaja pada budaya lokal meningkat.

3. Manfaat bagi keilmuan DKV

a. Sebagai kontribusi bagi perkembangan desain komunikasi visual di bidang animasi dan menjadi dasar pembuatan laporan penelitian untuk dapat dikembangkan lebih jauh.
b. Sebagai referensi proses desain dalam pembuatan animasi 2D, dari segi alur cerita, desain karakter, *environment*, dan animasinya.
c. Sebagai referensi *style* karakter 2D dalam membawakan konten lokal.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang perancangan animasi 2D Pangeran Lembu Peteng secara umum, fenomena yang ada saat ini, hingga merujuk pada identifikasi masalah. Kemudian disusun rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas teori-teori yang digunakan dalam menyelesaikan masalah dan sebagai pedoman untuk menciptakan konsep yang sesuai, pengkajian pendekatan yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dan tinjauan yang lebih mendalam terhadap subyek desain dan komparator.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas metode-metode yang dilakukan dalam penelitian untuk memperoleh data. Kemudian dianalisa dan diambil kesimpulan dari hasil pengumpulan data tersebut. Proses perancangan dimulai dari penentuan konsep dan kriteria desain animasi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas analisa hasil metode penelitian yang telah dilakukan. Mulai dari tahap awal, menengah, hingga akhir. Analisa dan hasil studi eksperimental akan menjadi acuan dalam membuat konsep desain.

BAB V : KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

Bab ini membahas konsep yang berkaitan dengan masalah, tujuan, dan hasil analisa metode yang telah dilakukan. Segmentasi, kriteria, konsep, alternatif, dan proses desain. Kemudian pemaparan implementasi desain perancangan, yaitu Animasi 2D Legenda Pangeran Lembu Peteng.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan, kritik, dan saran sebagai evaluasi produk animasi dan penulisan karya tulis perancangan tersebut.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Animasi 2D

Animasi berasal dari bahasa inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan mengerakan benda mati. Pengertian animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun ke dalam posisi yang berbeda, sehingga seolah-olah menjadi hidup. Di dalam sebuah animasi terdapat dua objek penting, yaitu objek atau gambar dan juga alur gerak. Semakin baik alur gerak suatu animasi maka semakin bagus pula hasil animasi yang didapatkan.

2.1.2 Animasi Manual Drawing

Animasi ini juga disebut sebagai animasi tradisional karena proses pembuatannya yang paling sederhana, dimana efek animasinya didapatkan dari rangkaian gambar yang ditunjukan secara bergantian. Pergantian gambar ini diukur dalam satuan fps (*frame per second*). Disebut *frame by frame* karena dihasilkan setiap gambar yang berbeda-beda tiap *frame*-nya.

2.1.3 Cerita rakyat

Cerita rakyat adalah cerita pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. James Dananjaya membagi cerita rakyat dalam tiga golongan besar yaitu mite, legenda, dan dongeng. (Dananjaya, 1994).

2.2 Proses Pembuatan Animasi Pendek 2D

2.2.1 Menulis Skrip Cerita

Bagian pertama dan yang paling penting dalam film adalah cerita yang bagus. *Story comes first.* Proses mengolah ide mentah hingga menjadi sebuah

naskah yang solid, sehingga penting menuliskan ide ke dalam sebuah tulisan sesegera mungkin agar masalah ataupun celah pada cerita dapat ditemukan sebelum proses produksi dimulai.

2.2.2 Membuat Concept Art

Concept art adalah salah satu bentuk ilustrasi untuk menyampaikan representasi dari desain, ide atau mood untuk digunakan dalam film, video game, animasi atau buku komik sebelum dimasukkan dalam produksi akhir.

2.2.3 Membuat Storyboard

Storyboard merupakan salah satu langkah paling penting dalam proses pembuatan film. *Storyboard* dibuat untuk melihat film secara keseluruhan, melihat inti cerita, dan pokok masalah yang sedang terjadi.

2.2.4 Membuat Animatic

Animatic adalah versi film dari *storyboard*. Jika *storyboard* diibaratkan sebuah buku komik, maka *animatic* adalah filmnya.

2.2.5 Membuat Aset

Proses membuat aset di dalam animasi 2D terdapat beberapa tahapan, seperti menggambar latar belakang, menyelesaikan lembar desain karakter, dan menyelesaikan pewarnaan.

2.2.6 Animation

Kehidupan mulai terjadi di dalam film. Karakter mulai bergerak dan jiwa film menjadi hidup. Proses ini membutuhkan waktu yang relatif lama. Jika proses *animation* dilakukan secara tidak benar, juga dapat merusak keseluruhan film.

2.2.7 Editing/Color Correcting

Color correcting adalah proses memanipulasi warna dari masing-masing *individual shot* sehingga cocok dengan yang apa terjadi sebelum/sesudahnya. Pada dasarnya, langkah ini berfungsi agar mendapatkan warna yang konsisten dan benar di seluruh film, tidak memiliki bagian yang terlalu putih atau terlalu hitam. Kemudian ada tahapan *grade/grading* yaitu menciptakan gaya visual untuk keseluruhan film dan memberikannya tampilan yang berbeda.

2.2.8 Music/Sound Design

Musik bukanlah sesuatu yang dilakukan pada menit terakhir karena penulis harus menyelesaikan semua efek suara film seperti gerak, suasana, suara, dan menggabungkannya dalam audio akhir film.

2.3 Struktur Cerita dalam Alur Maju

Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa yang dihadirkan oleh para pelaku cerita. Istilah alur dalam hal ini sama dengan istilah plot maupun struktur cerita. Secara umum tahapan pada alur maju atau alur progresif adalah sebagai berikut:

Pengenalan → Muncul konflik → Klimaks → Antiklimaks → Penyelesaian

1. **Tahap Pengenalan (*Eksposition*)** merupakan tahapan awal cerita yang digunakan untuk mengenalkan tokoh, latar, situasi, waktu, dan lain sebagainya.
2. **Tahap Pemunculan Konflik (*Rising Action*)** merupakan tahap munculnya masalah. Tahap ini ditandai dengan adanya ketegangan atau pertentangan antar tokoh.
3. **Tahap Konflik Memuncak *(Climax)*** merupakan tahap permasalahan atau ketegangan berada pada titik paling puncak.

4. **Tahap Konflik Menurun (*Anticlimax*)** merupakan tahap masalah mulai dapat diatasi dan ketegangan berangsur-angsur menghilang.
5. **Tahap Penyelesaian (*Resolution*)** merupakan tahap konflik sudah terselesaikan. Tidak ada permasalahan maupun ketegangan antar tokohnya karena penyelesaian telah ditemukan.

2.4 Concept Art

2.4.1 Desain Karakter

Desain karakter adalah proses penciptaan tokoh-tokoh yang diceritakan dalam animasi. Desain karakter mencakup ekspresi, pakaian, properti, dan lain-lain. Desain karakter tidak hanya meliputi desain keseluruhan, tetapi juga gestur, pose yang berbeda, sudut pandang, dan karakter yang disandingkan dengan karakter lain (Gambar 2.4.1). Desainnya bisa dalam bentuk sketsa kasar, stilasi warna ataupun juga 3D *modelling*.

Gambar 2.4.1 Character Design Spread Laurel dalam Film Onward

(sumber: http://characterdesign.blogspot.com/)

A. Gaya gambar Stilasi

Stilasi adalah gaya gambar yang memodifikasi bentuk dari objek aslinya dengan melakukan pengurangan atau penyederhanaan namun tetap mampu mempresentasukan karakteristik dari objek aslinya. Stilasi bertujuan untuk menghasilakan gambaran yang lebih unik dan menarik secara visual dari objek aslinya.

B. Kostum

Hal terpenting dalam sebuah karakter adalah kostum yang mereka kenakan. Kostum dapat membantu menjelaskan identitas dari sebuah karakter, memperkuat kepribadian, dan membedakan satu karakter dengan karakter lainnya.

2.4.2 Desain Environment

Desain *environment* adalah proses menciptakan dunia imajiner dari cerita yang akan diproduksi. Pembuatan *environment* bisa terpengaruh oleh waktu, kebudayaan, geografis, dan lain-lain. Dalam proses membuat environment, penulis harus melalui tahap pengkonsepan, pembuatan alternatif gambar atau detail bangunan.

Gambar 2.4.2 Konsep eksterior environment

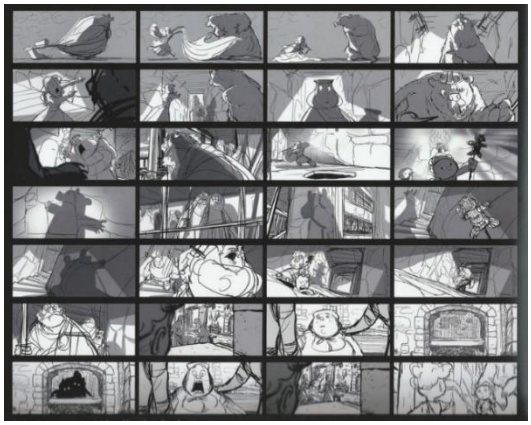
(sumber: https://mattsanz.cgsociety.org)

2.4.3 Storyboarding

Storyboard adalah suatu sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai naskah cerita. Dengan *storyboard*, pembuat cerita dapat menyampaikan ide cerita secara lebih mudah kepada orang lain. Ada empat prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan *storyboard*:

1. **Pesan visual harus kreatif (asli, luwes, dan lancar),**
2. **Komunikatif,**

3. **Efisien dan efektif,**
4. **Sekaligus indah atau estetis.**



Gambar 2.4.3 Storyboard

(sumber: https://sites.psu.edu/thebeautyofanimation/)

A. Sinematografi

Storyboard pada dasarnya menampilkan posisi kamera dan adegan dengan visualisasi sketsa atau gambar-gambar yang dibuat. Berikut beberapa *angle*/posisi kamera secara sederhana yang perlu dipahami:

1. ***Ultra-Wide Shot*** atau *extreme wide shot*, yang menunjukkan latar lingkungan subjek dan suasana dalam cerita dengan sudut pandang yang lebar.
2. ***Wide Shot,*** teknik pengambilan gambar dengan memperlihatkan area subjek dengan tampilan keseluruhan tubuh tanpa potongan. Memperlihakan wilayah atau suasana berada.
3. ***Mid Shot,*** pengambilan gambar lebih dekat ke subjek yang ingin menunjukkan sedikit detail ekspresi, perlakuan, atau interaksi.

4. ***Close-up,*** teknik pengambilan gambar lebih sempit. Penekanan *close up* untuk memperlihatkan detail ekspresi, mimik, dan gestur wajah seseorang.
5. ***Extreme Close-up,*** teknik ini menampilkan gambar yang begitu detail.

2.4.4 Warna

Warna merupakan komponen yang sangat penting dalam perancangan. Warna bukan hanya sebuah spektrum hasil pantulan cahaya, karena dapat memberikan kesan emosional dan makna simbolik dalam sebuah objek perancangan. Warna juga sangat berpengaruh dalam pengkarakteran, ras, jabatan, dan lain sebagainya.

2.5 Studi Eksisting Media

2.5.1 Buku Sejarah & Babat Tulungagung

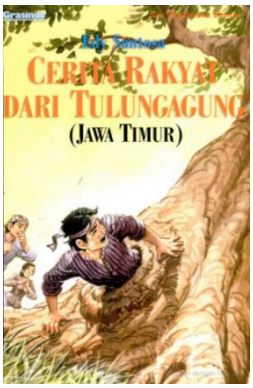
Gambar 2.5.1 Sejarah & Babat Tulungagung

(Edyati, 2020)

Buku garapan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Tulungagung ini merupakan sumber utama penulis dalam menggali cerita Pangeran Lembu Peteng. Sub bab Babad Tulungagung termuat di bagian kedua dalam buku dan berjumlah 7 halaman.

Pangeran Lembu Peteng diceritakan sebagai murid *boro* (pendatang) di Perguruan Pacet, Bonorowo. Suatu hari, ia ditugaskan untuk mengawasi di luar goa tempat Kyai Pacet mengadakan semedi. Namun tanpa sepengetahuan Pangeran Lembu Peteng, terjadi perkelahian antara Kyai Pacet dan Kyai Kasanbesari. Setelah Kyai Kasanbesari melarikan diri, Kyai Pacet bersama Pangeran Lembu Peteng kembali ke Padepokan untuk mengerahkan murid-murid guna menangkap Kyai Kasanbesari dan Pangeran Kalang. Ketika akhirnya mereka bertemu, terjadilah peperangan yang ramai.

2.5.2 Buku Cerita Rakyat Dari Tulungagung



Gambar 2.5.2 Cerita Rakyat Dari Tulungagung

(Sumber: books.google.co.id)

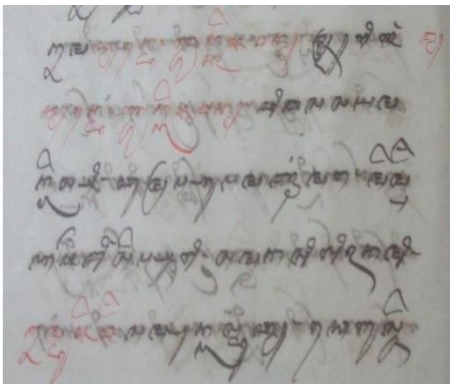
Buku karangan Edy Santosa ini memuat sepuluh cerita rakyat dari Kabupaten Tulungagung. Salah satunya adalah Pangeran Lembu Peteng yang berjumlah 6 halaman. Dalam ceritanya, diselingi oleh dialog-dialog yang memudahkan pembaca untuk memahami suasana dalam cerita.

Pangeran Lembu Peteng adalah seorang pangeran dari kerajaan Majapahit yang mengembara meninggalkan Majapahit untuk mencari ilmu sebanyak-banyaknya. Ilmu-ilmu yang didapat akan digunakan untuk bekalnya nanti jika sudah memegang suatu jabatan di Majapahit. Di tengah pengembaraannya, Pangeran Lembu Peteng mendengar tentang berdirinya sebuah perguruan di Bonorowo. Dia pun datang kesana untuk berguru. Belum lama berguru, ada peristiwa menyedihkan yang terjadi di Perguruan

Bonorowo. Tiga murid utama perguruan itu ingin menghancukan perguruan dan membunuh Kyai Pacet. Untunglah dengan kesaktiannya Kyai Pacet mampu membuat ketiga murid yang membelot itu lari tunggang langgang. Pangeran Lembu Peteng kemudian diutus oleh Kyai Pacet untuk memimpin teman-temannya mengejar ketiga murid pembelot yang melarikan diri.

2.5.3 Pangeran Lembu Peteng

Kata kunci Pangeran Lembu Peteng maupun Babad Tulungagung ternyata lumayan populer pada pencarian berbasis jaringan daring, lengkap dengan silsilah keturunan dan latar belakang dari Raden Bondan Kejawan, salah satu nama lain dari Pangeran Lembu Peteng. Nama Lembu Peteng ternyata juga dimuat dalam sebuah buku jawa kuno "Serat Pusara Krama".



Gambar 2.5.3 Naskah Serat Pusaka Krama

(Sumber: https://digilib.uns.ac.id)

Seorang mahasiswa membuat bukti sejarah tersebut menjadi sebuah penelitian skripsi dan mengartikan serta menerjemahkan tulisan bahasa Jawi tersebut kedalam bahasa Indonesia. (Astaviansyah, 2015). Dalam penelitian skripsi *Serat Pusara Krama* (Suatu Tinjauan Filologis) Astaviansyah menuliskan: **"bernama Dhyan Bondhan Kajawan, Sang Dhyan Bondhan Kejawan. Setelah dewasa semakin pantas dan cakap, diibaratkan seperti lebah yang semangat akan menghisap sari bunga. Setelah berganti nama Lembu Peteng sudah disebut kan gagah, tampan, dan berperawakan menyenangkan."**

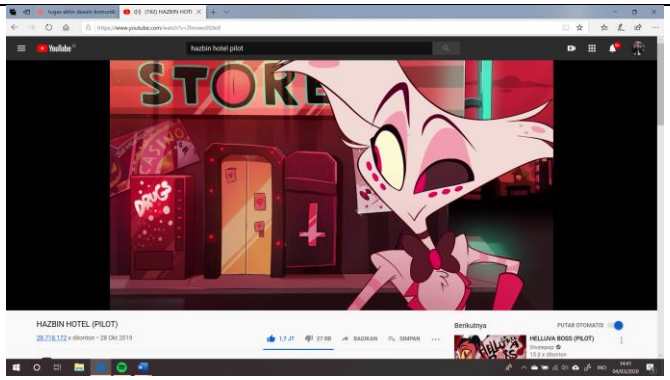
2.5.4 Ketoprak Roro Kembangsore, Kasanbesari Mbalelo

Ketoprak menjadi satu-satunya media audio visual bagi penyampaian Babad Tulungagung. Ketoprak yang diunggah di platform Youtube ini memiliki serial dengan nama "Roro Kembangsore, Kasanbesari Mbalelo" yang dibawakan oleh sanggar seni Ketoprak Siswo Budoyo, Sardi Budaya, Sari Budoyo dan masih banyak lainnya.

2.6 Studi Komparator

2.6.1 Hazbin Hotel

Tabel 2.6.1 Detail Hazbin Hotel



Gambar 2.6.1 Cuplikan Hazbin Hotel

(sumber: https://www.youtube.com/watch?v=Zlmswo0S0e0)

Producer	:	Vivienne Medrano dan Spindle Horse
Publisher	:	Vivziepop
Tahun	:	2019
Durasi	:	31:45

Charlie sang putri Neraka, memiliki misi untuk merehabilitasi setan dan mengirimnya ke Surga. Dengan tujuan mengurangi kelebihan populasi di Neraka, Charlie membuka sebuah hotel rehabilitasi bernama Hazbin Hotel. Sementara sebagian besar Neraka mengolok-olok tujuannya, pasangannya yang setia, Vaggie, dan subjek uji pertama mereka, bintang film dewasa Angel Dust, tetap ada di sisinya. Ketika sebuah entitas kuat yang dikenal

sebagai "Radio Demon" menjangkau Charlie untuk membantu usahanya, mimpi gilanya diberikan kesempatan untuk menjadi kenyataan.

A. Perbedaan

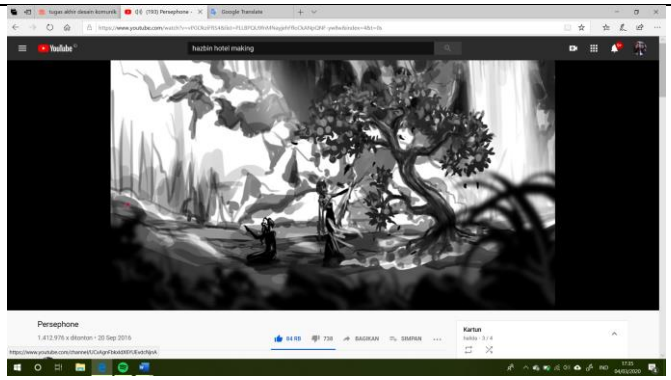
Pada bagian *opening* atau *prolog* disajikan animasi dengan *style papercut* dan sebuah lagu mellow yang dibawakan oleh sang karakter utama, Charlie. *Tone* atau pesan yang ingin disampaikan adalah aku selalu berusaha tapi mengapa juga selalu gagal.

B. Persamaan

Animasi ini menggabungkan jenis *frame by frame animation* dan beberapa bagian juga menggunakan *motion tween animation*. Sang animator biasa melakukan bagiannya atau tiap scene, baik proses sketsa, *clean up*, kemudian proses *breakdown and twins.* Jadi setiap gambar dipecah lagi menjadi dua sampai tiga gambar, sehingga pergerakan animasi nampak halus.

2.6.2 Persephone

Tabel 2.6.2 Detail Persephone



Gambar 2.6.2 Cuplikan Persephone

(sumber: https://www.youtube.com/)

Producer	:	HueVang
Tahun	:	2016
Durasi	:	11:08

Persephone bercerita tentang bagaimana cerita seorang Dewi dari Yunani yang membawa kembali Musim Semi dan Musim Panas ke dunia setiap enam bulan sekali dikarenakan ibunya, Demeter membuat dunia berselimut salju. Namun setelah enam bulan, Persephone kembali ke Neraka dan *Fall/Winter* mengambil alih.

A. Perbedaan

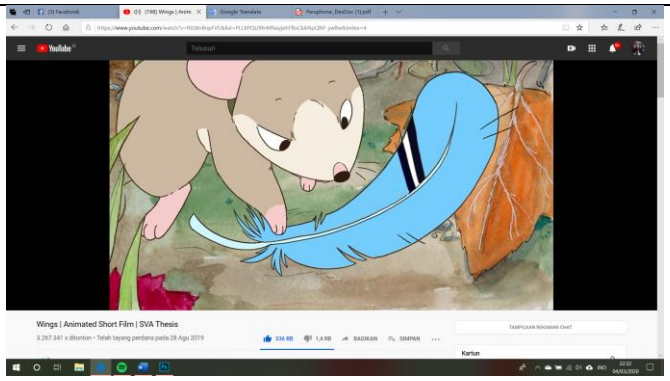
Adanya "benang merah" dalam cerita yaitu buah delima. Karakter Persephone akan berubah menjadi Dewi Neraka apabila memakan buah tersebut, dan jika dimakan kembali dia akan kembali menjadi putri Demeter.

B. Persamaan

Pengerjaan animasi Persephone ini dilakukan dengan cara menata layer demi layer dan di kunci atau *keyframed* sehingga sesuai untuk membuat gerakan paralaks atau *parallax motion*. Objek di depan akan bergerak lebih cepat daripada yang ada di belakang. Sedangkan layer *background*-nya tidak bergerak sama sekali.

2.6.3 Wings | Animated Short Film | SVA Thesis

Tabel 2.6.3 Detail Wings



Gambar 2.6.3 Cuplikan Wings

(sumber: https://www.youtube.com/)

Producer	:	Casey McDonald

Tabel 2.6.4 Detail Wings

Publisher	:	Gothfrog
Tahun	:	2019
Durasi	:	5:52

Dalam kisah kebaikan, pertemanan, dan rasa takut akan ditinggalkan ini, sebuah persahabatan mengudara ketika seekor tikus yang ingin terbang bertemu dengan seekor burung yang sedang terluka.

A. Perbedaan

Karena karakter-karakter dalam animasi adalah binatang, yang berarti tidak dapat berbicara maka animator membuat si tokoh lebih-lebih ekspresif bahkan gerakan-gerakannya juga dibuat lebay, tetapi hal tersebut menambah nilai kelucuan dan kegemasan si karakter tikus khususnya.

B. Persamaan

Sebelum mengerjakan animasi dengan serius, animator membuat sebuah rancangan animasi kasar, yaitu di layer yang berbeda dengan *background.* Seperti di gambar 2.7.6, tokoh tikus yang berinteraksi dengan bulu dan digambar menggunakan *lineart* dengan warna berbeda.

Gambar 2.6.4 Animasi Wings

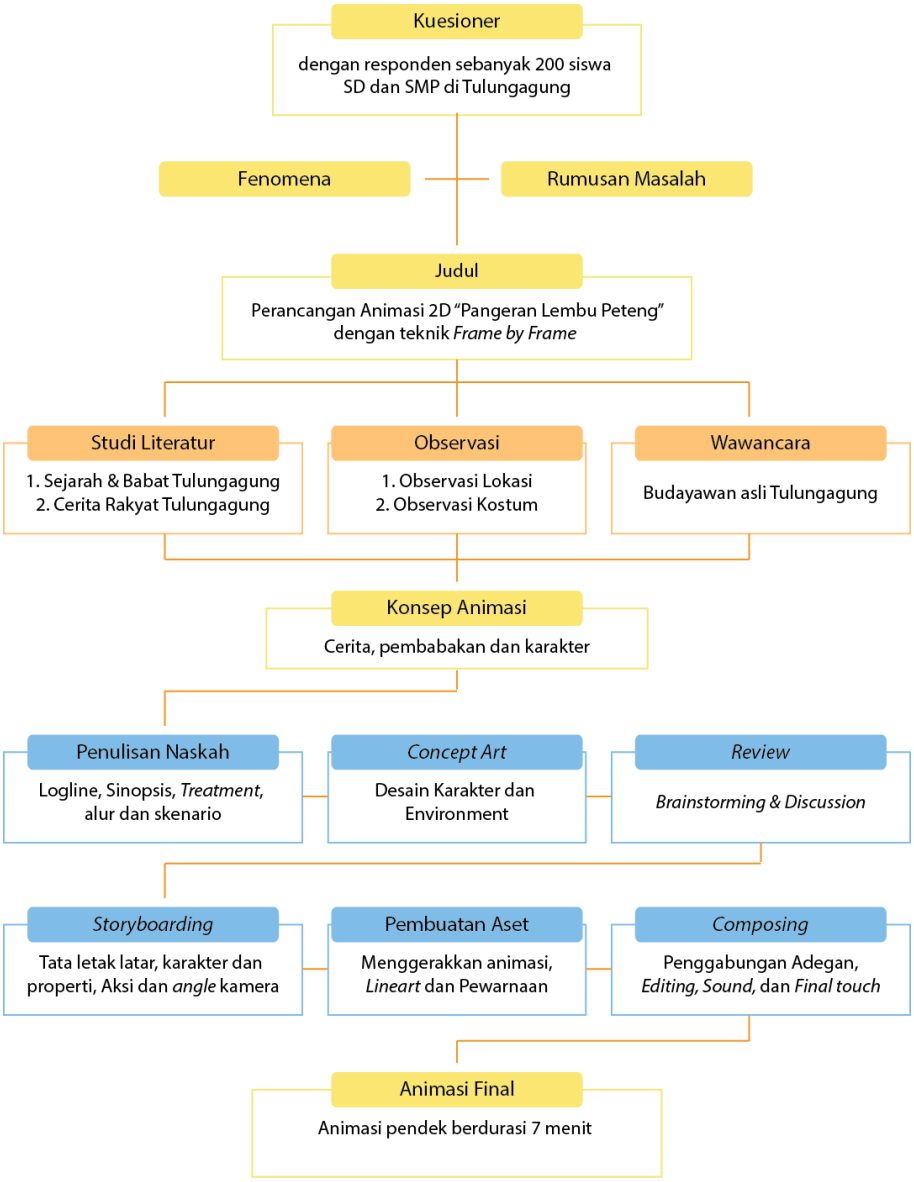
(sumber: https://www.instagram.com/p/BpzggvvBTLm/)

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alur Penelitian

Penulis melakukan beberapa metode riset penelitian, perancangan dan juga pengambilan keputusan. Berikut adalah diagram alur penelitian:



Gambar 3.1.1 Alur penelitian

(Edyati, 2020)

3.2 Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dalam perancangan animasi 2D Pangeran Lembu Peteng. Metode ini meliputi kuesioner yang dibagikan kepada 201 responden di Tulungagung, mewawancarai seorang Budayawan Tulungagung, observasi lokasi dan busana di Tulungagung, *depth interview* kepada ahli animasi, dan studi eksperimental baik dari segi naskah, storyboard, konsep desain maupun animasinya sendiri.

3.3 Protokol Penelitian

3.3.1 Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mencari tahu pengetahuan siswa-siswi mengenai cerita rakyat Tulungagung dan beberapa pertanyaan terkait media pelestarian.

Tabel 3.3.1 Protokol Kuesioner

Jumlah	:	201 kuesioner
Lokasi	:	SD Kampungdalem 4 Tulungagung dan SMP Negeri 2 Tulungagung
Jenis kelamin	:	Laki-laki dan perempuan
Variabel Pertanyaan	:	• Apakah kamu pernah mendengar/membaca cerita rakyat yang ada di Tulungagung? • Dari daftar cerita berikut mana yang pernah kamu ketahui? • Cerita Tulungagung lainnya (silahkan isi sendiri) • Jika seandainya cerita rakyat Tulungagung diangkat kembali kamu paling suka media apa? • Apakah kamu mempunyai gadget? • Apakah kamu sering menonton youtube?
Alat pendukung	:	Kamera hp, lembar kuesioner

3.3.2 Wawancara

Wawancara digunakan untuk menggali data mengenai keaslian legenda Pangeran Lembu Peteng melalui orang yang berpengalaman di bidangnya.

Tabel 3.3.2 Protokol Interview

Narasumber	:	Krisnawan Wuriadi
Pekerjaan	:	Pelaku Kesenian Asli Tulungagung
Bidang keahlian	:	Budayawan seni ketoprak dan babad Tulungagung
Pertanyaan	:	• Bagaimana cerita asli dari legenda Pangeran Lembu Peteng? • Bagaimana latar belakang tokoh Pangeran Lembu Peteng ini? • Bagaimana latar belakang Sungai Lembu Peteng? • Bagaimana sifat-sifat karakter dalam legenda ini?
Alat pendukung	:	Kamera hp, buku cerita rakyat, catatan

3.3.3 Observasi

Metode observasi memiliki korelasi dengan konteks sosial, budaya, maupun sejarah. Pada penilitian ini, observasi berguna untuk mengetahui gambaran suasana kehidupan Tulungagung sebagai acuan dalam animasi.

A. Observasi 1

Observasi 1 dilakukan untuk mencari dan mengambil foto-foto yang berlokasi di Tulungagung.

Tabel 3.3.3 Protokol Observasi 1

Lokasi		• Sungai Lembu Peteng • Rumah warga • Pendopo Tulungagung • Alun-alun Tulungagung • Museum Wajakensis
Tanggal		14 November 2018 – 8 Januari 2020
Alat Pendukung		Kamera Smartphone

B. Observasi 2

Observasi 2 dilakukan untuk mencari dan mengambil foto-foto baju/pakaian adat sebagai referensi busana pada karakter.

Tabel 3.3.4 Protokol Observasi 2

Event		Pawai Budaya Tulungagung
Lokasi		Pusat kota Tulungagung
Tanggal		14 November 2018
Alat Pendukung		Kamera Smartphone

3.3.4 Studi Eksperimental 1

A. Naskah

Naskah merupakan aspek penting dalam pembuatan animasi ini. Naskah cerita berisi tentang narasi apa yang akan disampaikan dalam animasi. Penulis membuat *logline*, sinopsis, dan *treatment* yang berisi tentang kerangka dari cerita yang dibuat. Dari *treatment*, dibuatlah skenario yang lebih komprehensif berisi tentang keseluruhan cerita animasi.

B. Sketsa Desain

Penulis membuat alternatif desain karakter sesuai dengan konsep sudah direncanakan. Penulis juga membuat desain bangunan di dalam *environment* animasi.

C. Thumbnail Storyboard

Storyboard berguna untuk memvisualisasikan adegan yang terdapat pada animasi, namun bentuknya masih sketsa kasar atau *thumbnail*. Di tahap ini, penulis juga melakukan eksplorasi sudut pandang dan gestur pada karakter. Komposisi merupakan nilai penting yang harus diterapkan mulai tahap ini.

D. Dubbing Actor

Sebelum masuk ke proses produksi lebih lanjut, penulis memastikan bahwa sudah ada kandidat pengisi suara karakter dan melakukan rekaman dialog secepatnya untuk menyamakan gambar gerak bibir pada proses digital nantinya.

E. Animatik

Storyboard yang telah dibuat lalu dinteraksikan menggunakan animasi untuk melihat runtutan adegan secara sekuensial. *Animated storyboard* tersebut diasistensikan kepada ahli animasi untuk mengetahui apakah adegan yang dibuat sudah sesuai.

F. Concept Art

Penulis membuat konsep seni dalam bentuk digital baik desain karakter terpilih, *environment*, properti, dan lainnya.

G. Membuat Aset

Pembuatan aset animasi meliputi penyelesaian latar belakang, menyelesaikan lembar karakter, dan pewarnaan setiap *frame* yang sudah dianimasikan.

H. Animation

Penulis menyempurnakan alur gerak animasi dan bentuk-bentuk objeknya.

3.3.5 Final Design

A. Editing/Color Correcting

Proses *editing* dan *color correcting* menandakan animasi ini sudah memasuki tahap *finishing*.

B. Music/Sound Design

Hasil video animasi kemudian diperhalus lebih jauh lagi dengan menambahkan *audio scoring, dubbing*, efek suara, musik, dan lainnya.

C. Compositing

Penulis mengatur peletakan semua unsur dalam pembuatan animasi agar harmonis.

3.4 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Penelitian animasi 2D Pangeran Lembu Peteng memiliki jadwal pelaksanaan sebagai berikut:

Tabel 3.4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Metode Penelitian	**Jadwal penelitian (minggu ke-)**												
	K1	1-11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Literatur													
Wawancara													
Kuesioner													
Observasi													
Revisi K1													
Brainstorming & Discussion													
Naskah													
Thumbnail													
Dubbing													
Concept art													
Animated storyboard													
Membuat aset													
Animation													
Final													

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Data Hasil Kuesioner

Gambar 4.1.1 Dokumentasi kuesioner 1

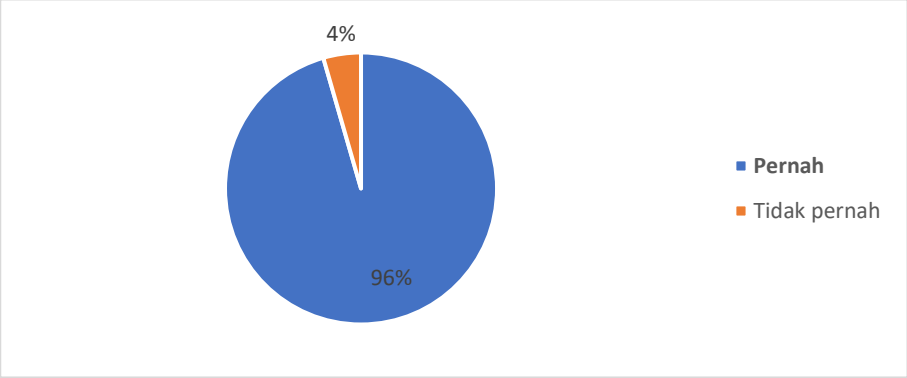
(Edyati, 2020)

Tabel 4.1.1 Detail kuesioner

Jumlah	:	201 kuesioner
Lokasi	:	SD Kampungdalem 4 Tulungagung dan SMP Negeri 2 Tulungagung
Kelas	:	SD kelas 6 dan SMP kelas 7
Usia	:	10-14 tahun
Jenis kelamin	:	Laki-laki dan perempuan
Pertanyaan	:	• Apakah kamu pernah mendengar/membaca cerita rakyat yang ada di Tulungagung? • Dari daftar cerita berikut mana yang pernah kamu ketahui? • Cerita Tulungagung lainnya (silahkan isi sendiri) • Jika seandainya cerita rakyat Tulungagung diangkat kembali kamu paling suka media apa? • Apakah kamu mempunyai gadget? • Apakah kamu sering menonton youtube?
Alat pendukung	:	Kamera hp, lembar kuesioner

4.1.1 Variabel Pernah Mendengar Cerita Rakyat Tulungagung

Responden diberi pertanyaan pembuka mengenai pernah atau tidaknya mereka mendengar sebuah cerita rakyat Tulungagung.



Gambar 4.1.2 Kuesioner pernah mendengar cerita rakyat

(Edyati, 2020)

Hampir seluruh responden pernah mendengar atau membaca cerita rakyat di Tulungagung.

4.1.2 Variabel Cerita Rakyat yang Diketahui

Penulis menyajikan sepuluh judul cerita rakyat Tulungagung dan responden dipinta untuk memberi tanda pada cerita yang pernah didengarnya.

Dari daftar cerita rakyat Tulungagung yang ada dibawah ini, mana yang pernah kamu ketahui?
(silahkan beri tanda centang)

	Asal Usul Nama Tulungagung
	Terjadinya Gunung Budheg
	Perguruan Kyai Pacet
	Legenda Pangeran Lembu Peteng
	Roro Kembangsore
	Asal Usul Nama Sendang Beji
	Pangeran Guru Senthing
	Lahirnya Tombak Kyai Upas
	Terjadinya Desa Glodhog
	Amukan Macan Gembong

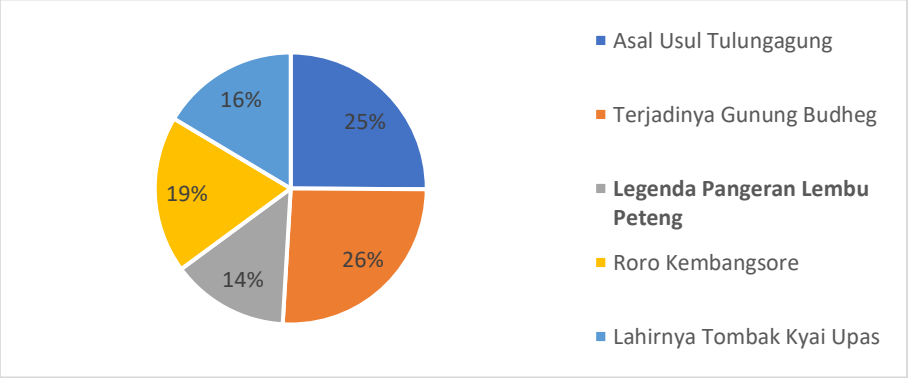
Cerita Tulungagung lainnya (silahkan isi sendiri, jika tidak ada silahkan dilewati) :

.....

Gambar 4.1.3 Variabel Cerita

(Edyati,2020)

Penulis kemudian menggolongkan data tersebut menjadi lima cerita rakyat terpopuler teratas.

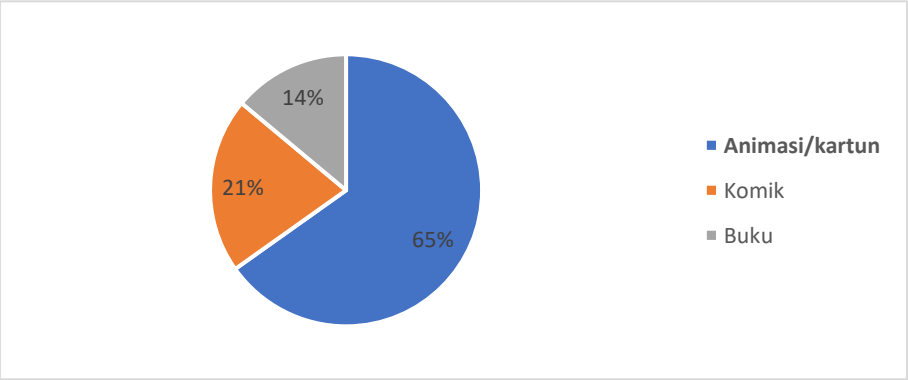


Gambar 4.1.4 Kuesioner cerita rakyat Tulungagung

(Edyati, 2020)

Dari jumlah 201 responden, sebanyak 26% siswa mengetahui cerita Terjadinya Gunung Budheg, 25% mengetahui Asal-Usul Tulungagung, sedangkan siswa yang mengetahui cerita Pangeran Lembu Peteng hanya sebanyak 14%.

4.1.3 Variabel Media yang Paling Disukai



Gambar 4.1.5 Media Digemari Remaja

(Edyati 2020)

Media animasi dinilai cukup populer di kalangan siswa dan siswi pelajar di Tulungagung.

4.1.4 Kesimpulan Analisa Data Kuesioner

- Sejumlah 96% responden menyatakan pernah mendengar atau membaca cerita rakyat asli Tulungagung.
- Dari lima cerita rakyat terpopuler di Tulungagung, hanya responden sebanyak 14% yang mengetahui cerita rakyat Pangeran Lembu Peteng.
- Menurut 65% responden menyatakan paling menyukai media animasi untuk menyalurkan cerita rakyat Tulungagung.
- 99% responden memiliki *gadget.*
- 95% responden menyatakan memiliki tingkat konsumsi *Youtube* yang tinggi.

4.2 Data Hasil Wawancara

Gambar 4.2.1 Foto Wawancara Pak Krisna

(Edyati, 2020)

Tabel 4.2.1 Hasil Wawancara

Narasumber	:	Krisnawan Wuriadi
Pekerjaan		Pelaku Kesenian Tulungagung
Riwayat	:	Pak Krisna adalah seorang budayawan Tulungagung dan juga pelaku seni yang masih aktif hingga saat ini. Beliau merupakan salah satu anggota pendiri komunitas Sanggar Seni Upas Sakti Tulungagung. Pak Krisna membantu pemerintah Kabupaten Tulungagung dalam mengadakan pawai hari jadi kota Tulungagung yang digelar setiap tahun.

Tabel 4.2.2 Hasil Wawancara

Tujuan	:	• Mengetahui cerita asli Pangeran Lembu Peteng • Mengetahui latar belakang tokoh Pangeran Lembu Peteng • Mengetahui latar belakang Sungai Lembu Peteng
Hasil		
• Cerita Pangeran Lembu Peteng memiliki berbagai versi. Versi sejarah yang diketahui masyarakat Tulungagung melalui buku, cerita secara turun temurun, dan versi ketoprak. Menurut pendapatnya, dalam versi sejarah/buku ada beberapa hal yang sengaja ditutupi dan tidak dibuka karena seperti itulah cerita kerajaan. • Terdapat sebuah sungai yang mengalir sepanjang kabupaten Tulungagung hingga bergerak ke selatan dan bermuara di Sungai Brantas. Sungai tersebut bernama Sungai Ngrowo. Menjadi satu-satunya jalan atau sarana pada masa kerajaan Mojopahit untuk sampai ke daerah Bonorowo. • Pangeran Lembu Peteng kecil dipanggil Raden Bondan Kejawan, dan nama lainnya Kiageng Tarub Kedua. Silsilah Pangeran Lembu Peteng adalah seorang putra dari Raja Brawijaya, Maharaja Majapahit. Dari istri seorang putri bernama Wandan Kuning. Pangeran Lembu Peteng memiliki gelar adipati. Seorang adipati adalah komandan dari pasukan atau seorang panglima perang. • Pangeran Lembu Peteng diutus oleh Majapahit untuk mendinginkan suasana karena terjadi banyak pemberontakan di wilayah selatan Kerajaan Majapahit, khususnya di Bonorowo (Tulungagung). Pangeran Lembu Peteng memanfaatkan perguruan-perguruan yang ada di Bonorowo untuk membasmi para pemberontak. Pangeran Lembu Peteng akhirnya berguru ke salah satu padepokan terkenal di Bonorowo yang dipimpin oleh Kyai Pacet. • Tewasnya Pangeran Lembu Peteng karena dibunuh Kyai Kasanbesari dengan tombak Kyai Korowelang. Ia kemudian dibuang di sepanjang Sungai Brantas. Lokasi tepat dimana Pangeran Lembu Peteng dibuang diberi nama Sungai Lembu Peteng.		

4.3 Analisa Hasil Observasi 1

4.3.1 Sungai Lembu Peteng

Sungai Lembu Peteng merupakan salah satu sungai yang melintas di Kabupaten Tulungagung, yang juga merupakan anak sungai dari Sungai Brantas. Sungai yang berada di arah barat kota Tulungagung ini mengalir

ke arah selatan menuju Samudera Indonesia. Sungai ini adalah tempat dimana Pangeran Lembu Peteng dibuang setelah meninggal. Berikut adalah hasil dokumentasi yang dilakukan penulis.

Gambar 4.3.1 Dokumentasi Sungai Lembu Peteng

(Edyati, 2018)

- Air sungai berwarna kecoklatan
- Banyak pepohonan yang mengelilingi sungai
- Beberapa alat penangkap ikan sederhana di sepanjang sungai
- Perahu yang digunakan penduduk sekitar

4.3.2 Rumah Warga

Gambar 4.3.2 Dokumentasi Rumah Warga Tulungagung

(Edyati, 2018)

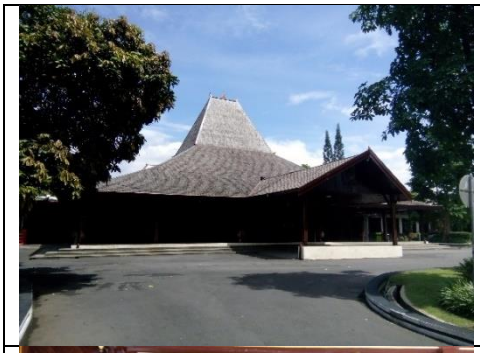
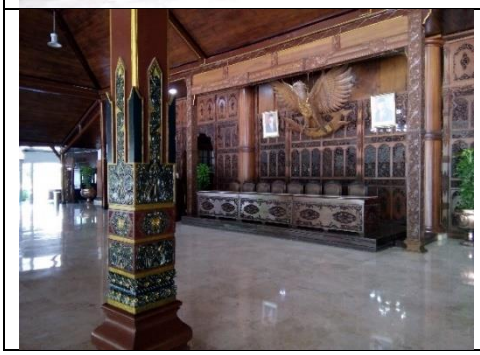
- Bagian dinding rumah terbentuk dari seng asbes
- Rangka atau kerangkanya terdiri dari bilah-bilah bambu

- Bagian atapnya terbentuk dari genteng merah
- Bentuk rumah mengadaptasi Rumah Panggung-pe
- Rumah memiliki pekarangan yang cukup luas

4.3.3 Pendopo Tulungagung

Pendopo Tulungagung atau nama lain dari Arum Kongas Pavilion Kusumaningbongso merupakan kediaman yang disediakan oleh pemerintah untuk bupati Tulungagung.

Tabel 4.3.1 Detail Foto Pendopo Tulungagung

	Tampak jauh eksterior dari pendopo Tulungagung. • Bentuk atap adalah limas segi empat mengerucut tipis keatas.
	Tampak dalam interior dari pendopo Tulungagung. • Bangunan disangga oleh pilar-pilar kayu jati. • Terdapat ornamen lampu kuno yang berada di bagian tengah plafon.
	Tampak dekat bagian dinding Pendopo Tulungagung.

Tabel 4.3.2 Detail Foto Pendopo Tulungagung

	Tampak dekat ornamen kayu ukir dari pilar kayu jati Pendopo Tulungagung. • Terdapat 3 warna utama pada ornamen yang akan diaplikasikan ke dalam animasi.
	Tampak samping dari Pendopo Kesenian Tulungagung.
	Tampak depan bangunan Pendopo Kesenian Tulungagung.

4.3.4 Alun-Alun Tulungagung

Alun-alun Tulungagung merupakan ruang publik yang disediakan pemerintah sebagai tempat berkumpulnya masyarakat Tulungagung.

Tabel 4.3.3 Detail Foto Alun-Alun Tulungagung

	Salah satu tempat istirahat yang ada di alun-alun Tulungagung.

4.4 Analisa Hasil Observasi 2

4.4.1 Pawai Budaya Tulungagung

Observasi kedua dilakukan terhadap pakaian adat Tulungagung pada saat pawai budaya hari jadi Kabupaten Tulungagung pada tahun 2018.

A. Analisis Pakaian Adat Lelaki

Pakaian adat untuk lelaki dewasa menggunakan beskap, kain sampit serta blankon. Sampit yang digunakan cenderung memiliki motif batik parang, parang rusak dan batik kawung, dengan warna-warna natural. Beskap menggunakan warna hitam, lainnya berwarna putih atau krem. Beberapa pakaian dilengkapi dengan aksesoris dan pin. Alas kaki yang digunakan bebentuk selop berwarna hitam.

Gambar 4.4.1 Dokumentasi Baju Lelaki

(Edyati, 2018)

Pakaian adat untuk para pengawal memiliki desain yang lebih modern dan terbuka. Mengenakan ikat kepala, atasan kain tanpa lengan, sabuk terbuat dari kain yang fungsinya mengunci kain sampit, dan bawahan celana tanpa alas kaki.

B. Analisis Pakaian Adat Wanita

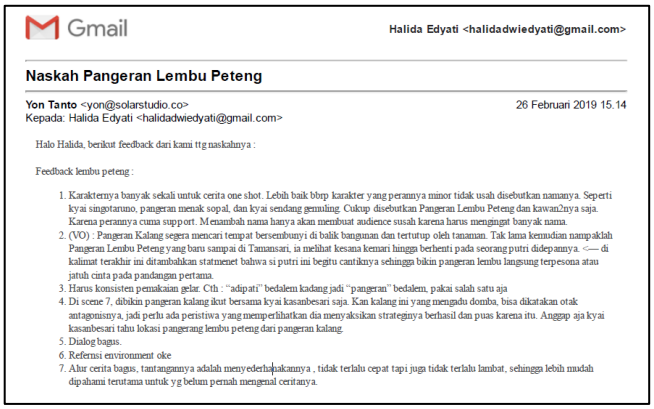
Pakaian wanita menggunakan kombinasi antara kain panjang, kemben, dan selendang. Bagian rambut ditata secara rapi dan digelung. Aksesoris perhiasan kepala seperti kalung, giwang, dan mahkota terlihat mempercantik tampilan.

Gambar 4.4.2 Dokumentasi Baju Wanita

(Edyati, 2018)

4.5 Data Hasil Depth Interview

4.5.1 Ahli Naskah Solar Studio



Gmail — Halida Edyati <halidadwiedyati@gmail.com>

Naskah Pangeran Lembu Peteng

Yon Tanto <yon@solarstudio.co> 26 Februari 2019 15.14
Kepada: Halida Edyati <halidadwiedyati@gmail.com>

Halo Halida, berikut feedback dari kami ttg naskahnya :

Feedback lembu peteng :

1. Karakternya banyak sekali untuk cerita one shot. Lebih baik bbrp karakter yang perannya minor tidak usah disebutkan namanya. Seperti kyai singotaruno, pangeran menak sopal, dan kyai sendang gemuling. Cukup disebutkan Pangeran Lembu Peteng dan kawan2nya saja. Karena perannya cuma support. Menambah nama hanya akan membuat audience susah karena harus mengingat banyak nama.
2. (VO) : Pangeran Kalang segera mencari tempat bersembunyi di balik bangunan dan tertutup oleh tanaman. Tak lama kemudian nampaklah Pangeran Lembu Peteng yang baru sampai di Tamansari, ia melihat kesana kemari hingga berhenti pada seorang putri didepannya. <— di kalimat terakhir ini ditambahkan statmenet bahwa si putri ini begitu cantiknya sehingga bikin pangeran lembu langsung terpesona atau jatuh cinta pada pandangan pertama.
3. Harus konsisten pemakaian gelar. Cth : "adipati" bedalem kadang jadi "pangeran" bedalem, pakai salah satu aja
4. Di scene 7, dibikin pangeran kalang ikut bersama kyai kasanbesari saja. Kan kalang ini yang mengadu domba, bisa dikatakan otak antagonisnya, jadi perlu ada peristiwa yang memperlihatkan dia menyaksikan strateginya berhasil dan puas karena itu. Anggap aja kyai kasanbesari tahu lokasi pangerang lembu peteng dari pangeran kalang.
5. Dialog bagus.
6. Refernsi environment oke
7. Alur cerita bagus, tantangannya adalah menyederhanakannya , tidak terlalu cepat tapi juga tidak terlalu lambat, sehingga lebih mudah dipahami terutama untuk yg belum pernah mengenal ceritanya.

Gambar 4.5.1 Dokumentasi Depth Interview Naskah

(Edyati, 2019)

Tabel 4.5.1 Hasil Depth Interview 1

Narasumber	:	Yon Tanto
Pekerjaan	:	CEO Solar Studio
Bidang keahlian	:	Directing, Animasi
Alat	:	Email
Pertanyaan	:	• Bagaimana naskah legenda Pangeran Lembu Peteng saat ini? • Bagaimana alur ceritanya? • Bagaimana karakter dalam cerita?
Hasil		
• Karakter dalam film animasi tergolong banyak sekali, padahal cerita ber-*genre one shot.* Maka dari itu, karakter yang perannya *minor/support* tidak usah disebutkan namanya. Penambahan nama hanya akan membuat audience kesusahan, karena harus mengingat banyak nama. • Penambahan statement bahwa si putri ini begitu cantiknya sehingga bikin pangeran langsung terpesona atau jatuh cinta pada pandangan pertama. Penambahan kalimat dilakukan supaya alur cerita masuk akal, sehingga ketika adegan Pangeran Lembu Peteng ingin melamar Roro Kembangsore dapat dipahami oleh audiens. • Pemakaian gelar pada karakter harus konsisten. Apabila gelarnya adalah Adipati maka selanjutnya harus tetap Adipati, jangan sampai pemakaian gelar merangkap, pilih salah satu saja. Kebingungan penulis saat adanya karakter yang merangkap dua gelar yaitu Pangeran Bedalem yang juga adalah Adipati dari Kadipaten Betak. • Meskipun alur ceritanya bagus, tantangannya adalah bagaimana menyederhanakannya, tidak terlalu cepat tapi juga tidak terlalu lambat, sehingga lebih mudah dipahami terutama untuk yang belum pernah mengenal cerita legenda Pangeran Lembu Peteng.		

4.5.2 Ahli Storyboard Hompimpa Studio

Gambar 4.5.2 Dokumentasi Masukan Storyboard

(Edyati, 2019)

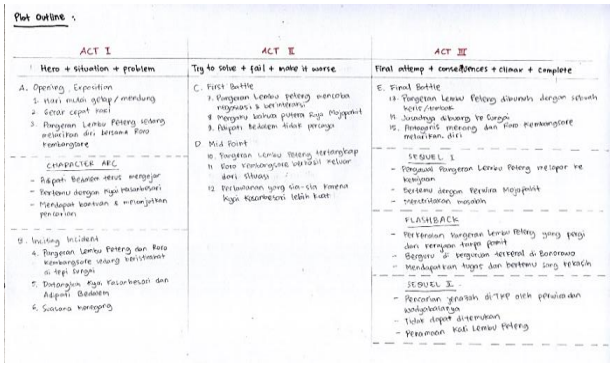
Tabel 4.5.2 Hasil Depth Interview 2

Narasumber		Wahyu Virgiawan Mulyono
Pekerjaan		Karyawan Hompimpa Studio Surabaya
Bidang keahlian		Storyboard Artist
Pertanyaan		• Bagaimana storyboard legenda Pangeran Lembu Peteng saat ini? • Bagaimana konsep tokoh dalam animasi ini? • Bagaimana teknik membuat storyboard yang baik? • Apakah ada hal lain harus diperhatikan dalam membuat storyboard?
Hasil		
• Gambar pada panel *storyboard* adalah kuncian dari aksi. Bayangkan juga penentuan detiknya (*timing*). Sebisa mungkin panel satu ke panel lainnya tidak *jumping.* Kalaupun tidak bisa maka pakailah transisi. Transisi juga perlu digambar dalam storyboard (biasanya digunakan 2 panel). • Pengisi suara harus secepatnya diselesaikan agar penulis dapat menyusun aset-aset perancangan film animasi, estimasi durasi animasi dapat diketahui, dan memudahkan penentuan adegan selanjutnya (*tracking* waktu). • Karakter yang berbicara tidak boleh membelakangi audiens dan pergerakan mulutnya tidak perlu digambar dalam *storyboard*. Panel harus fokus menunjukkan wajah karakter (di *zoom*) supaya audiens juga dapat fokus terhadap dialog karakter dan tidak melihat yang lainnya. Meskipun karakter yang diajak berbicara diam/tidak memiliki dialog, harus tetap ditunjukkan panelnya untuk menunjukkan siapa lawan bicaranya. • Dalam misi pencarian, pergerakan karakter harus konsisten. Misalnya, dari awal jalan ke arah kanan, maka sampai akhir juga harus datang dari arah kiri menuju kanan sehingga penonton hafal. Untuk perjalanan yang kembali maka jalannya harus dibalik, dari kiri ke kanan menjadi kanan ke kiri. Berlaku juga pada saat percakapan. karakter A berbicara di bagian kiri maka untuk selanjutnya harus tetap di kiri, meskipun diambil dari sudut lawan. Jika lawan bicara di bagian kanan juga seterusnya seperti itu. • Pada adegan sebelum adu tarung biasanya ada panel dimana karakter saling beradu tatap mata. Apabila fokusnya memang pada adegan action, maka bagian percakapan antar karakter diambil panel yang intinya saja. Pada saat pertarungan berakhir, diusahakan karakter harus berpose seperti ngos-ngosan, terlihat jelas kalau habis bertarung. Cari referensinya, kuda-kudanya seperti apa. • Intinya, mainkan pose dan ekspresi pada karakter.		

4.6 Studi Eksperimental

4.6.1 Draft Storyline

Penulis memaparkan seluruh plot yang ada di dalam cerita legenda Pangeran Lembu Peteng sesuai dengan buku Sejarah & Babat Tulungagung dalam bentuk tulisan. Struktur cerita pendek pada umumnya terdiri dari 3 babak, yaitu: awal, tengah dan akhir.

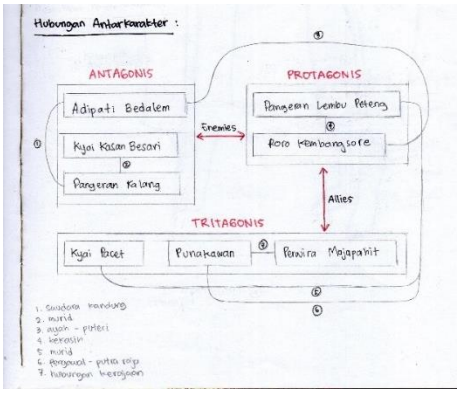


Gambar 4.6.1 Plot Cerita Pendek

(Edyati, 2020)

4.6.2 Konsep Karakter

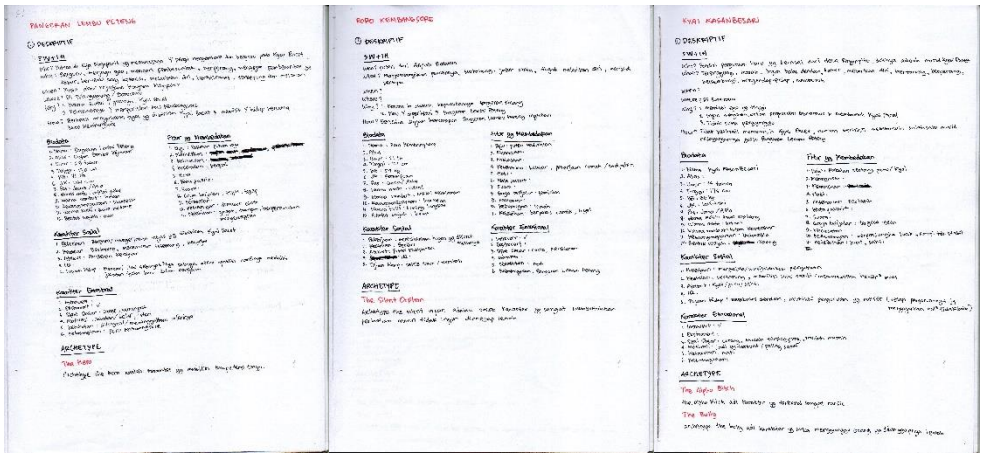
Sebelum masuk ke pembuatan desain karakter, penulis mendata siapa saja karakter yang akan bermain di dalam animasi, perannya, dan hubungan yang terjalin antar karakter.



Gambar 4.6.2 Hubungan Antarkarakter

(Edyati, 2020)

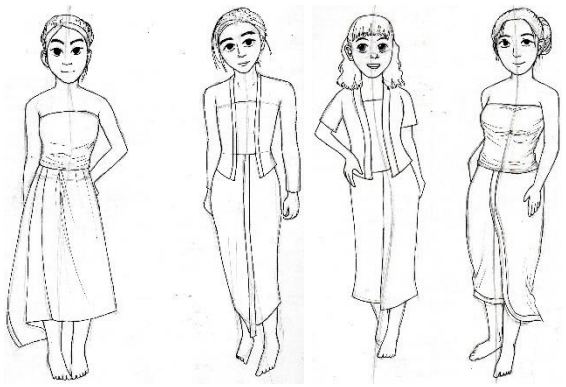
Setelahnya, penulis menuliskan deskripsi karakter secara detil seperti 5W+1H, biodata, fitur yang membedakan, karakter sosial, karakter emosional, dan *archetype*.



Gambar 4.6.3 Deskriptif Karakter

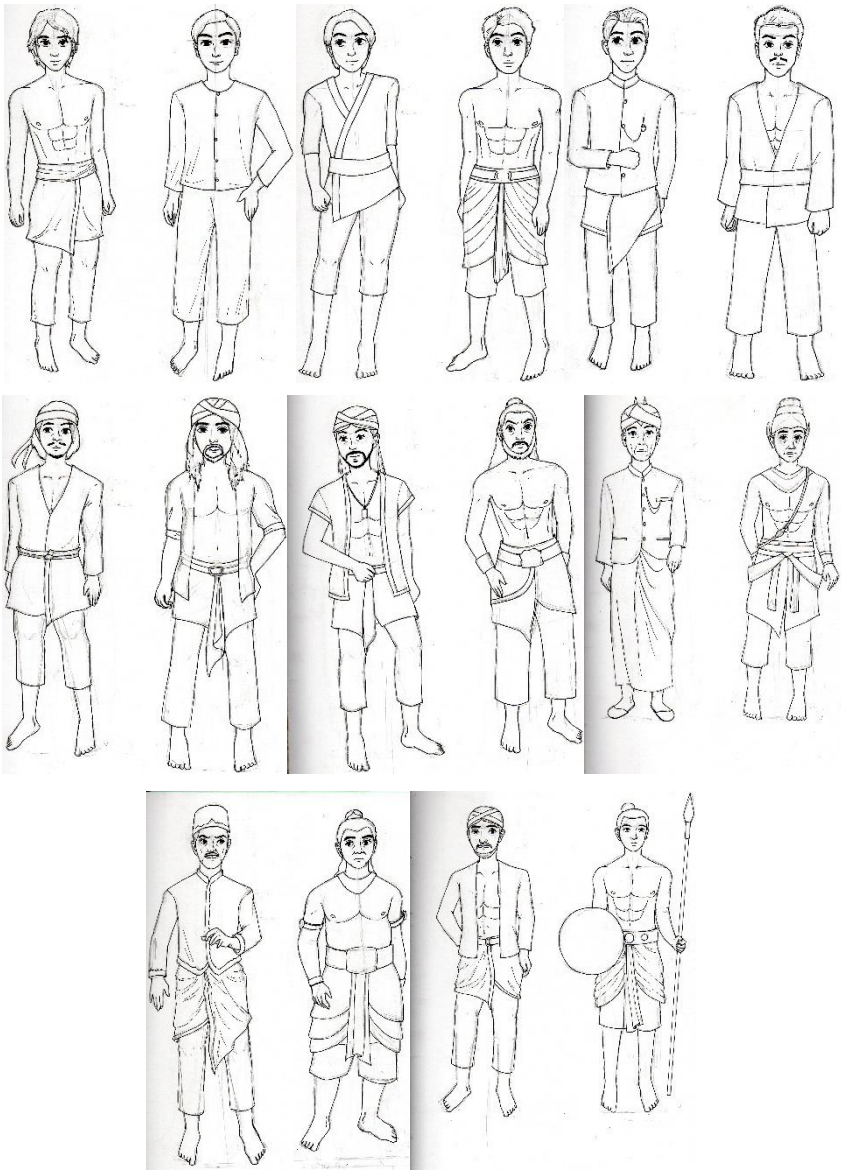
(Edyati,2020)

Konsep karakter meliputi pembuatan 9 karakter dengan alternatif desain, lengkap dengan busana dan properti yang dipakai karakter animasi. Berikut adalah seluruh alternatif karakter yang dibuat oleh penulis:



Gambar 4.6.4 Konsep Karakter Gender Perempuan

(Edyati, 2020)

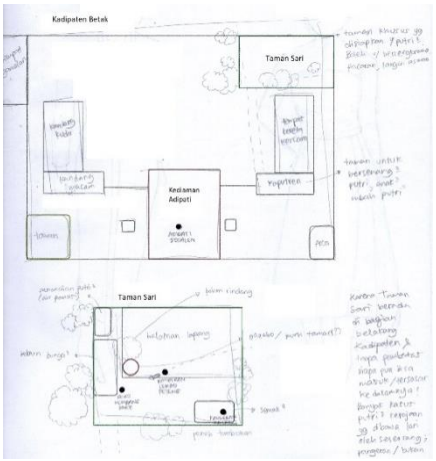


Gambar 4.6.5 Konsep Karakter Gender Laki-laki

(Edyati, 2020)

4.6.3 Konsep Environment

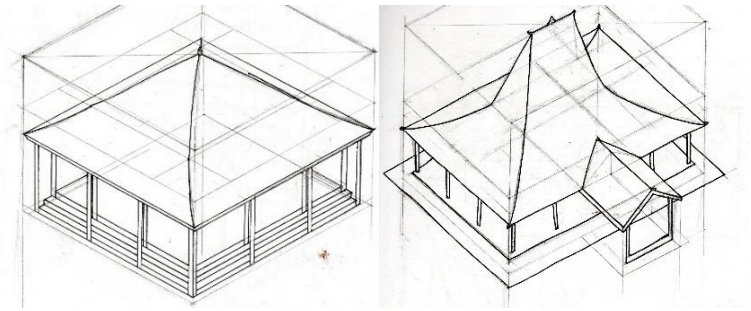
Konsep desain *environment* meliputi pembuatan konsep denah kediaman Adipati Bedalem khususnya wilayah Taman Sari Kadipaten Betak.



Gambar 4.6.6 Konsep Denah Kediaman Adipati

(Edyati, 2020)

Setelah mendapat tata letak yang benar, penulis mulai membuat bangunan di dalamnya. Berikut adalah contoh bangunan Perguruan Bonorowo dan kediaman Adipati Bedalem di Kadipaten Betak.

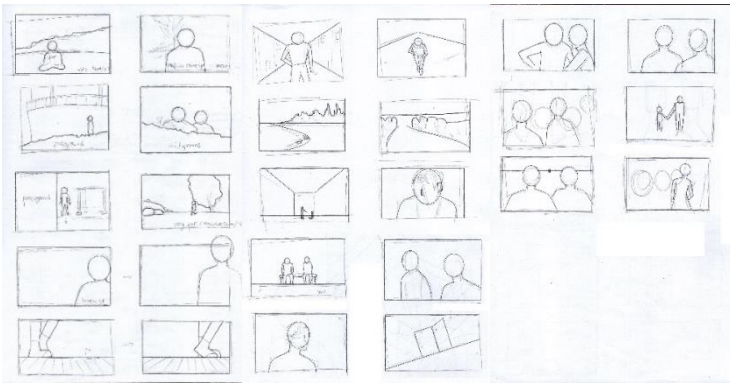


Gambar 4.6.7 Konsep Bangunan

(Edyati, 2020)

4.6.4 Draft Storyboard

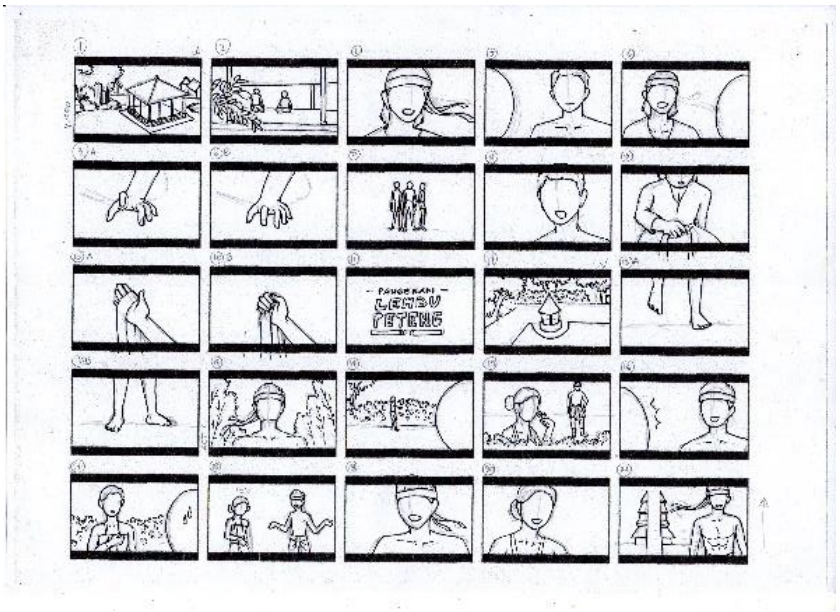
Sebelum masuk ke pembuatan *storyboard*, penulis melakukan eksplorasi terhadap sudut pandang, sehingga animasi yang dihasilkan lebih menarik dan mendapatkan kesan unik.



Gambar 4.6.8 Eksplorasi sudut pandang

(Edyati, 2020)

Penulis membuat *thumbnail storyboard* secara manual sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat. Diperoleh *storyboard* berjumlah 5 lembar atau 125 gambar *thumbnail*. *Storyboard* ini nantinya akan dikurasi lagi untuk mempersingkat waktu produksi. Berikut salah satu contohnya.

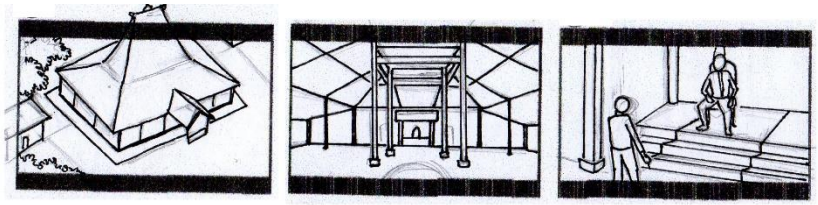


Gambar 4.6.9 Contoh Storyboard manual

(Edyati, 2020)

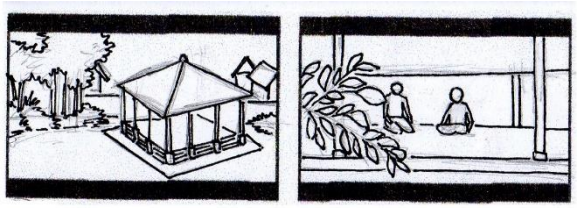
4.6.5 Draft Concept Art

Penulis mengambil sketsa *thumbnail* pada *storyboard* untuk dikerjakan lebih lanjut sehingga menjadi sebuah *concept art.*



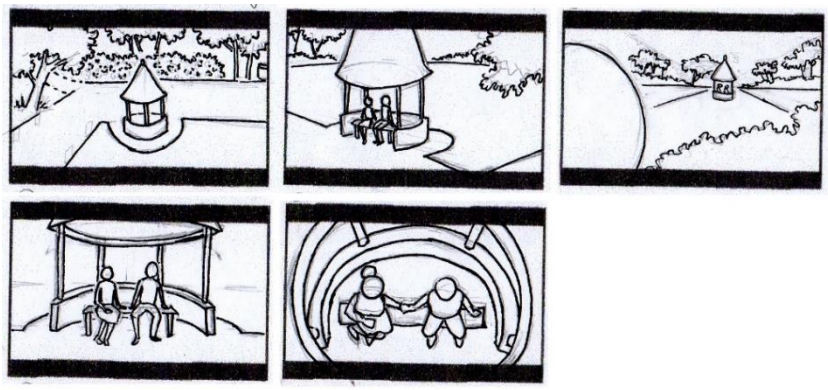
Gambar 4.6.10 Eksterior dan Interior Kediaman Adipati

(Edyati, 2020)



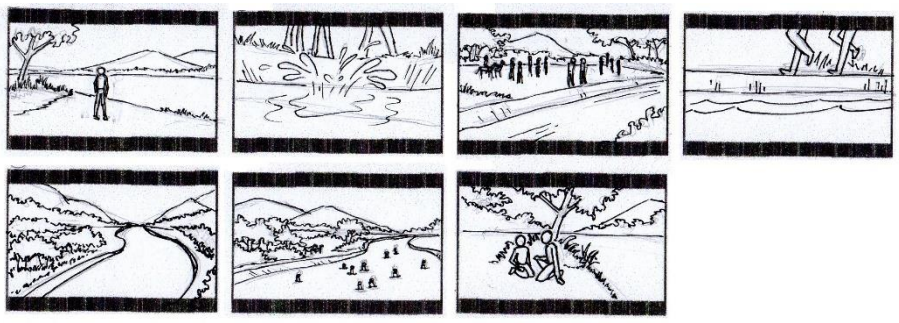
Gambar 4.6.11 Eksterior dan Interior Pendopo

(Edyati, 2020)



Gambar 4.6.12 Taman Sari dari berbagai sudut

(Edyati, 2020)



Gambar 4.6.13 Sungai Lembu Peteng dari berbagai sudut

(Edyati, 2020)

Penulis membuat *concept art* dalam bentuk digital, melakukan beberapa alternatif sketsa lingkungan, dan pewarnaan. Gambar berikut ini adalah contoh *concept art* Perguruan Bonorowo.

Gambar 4.6.1 Hasil Concept Art 1

(Edyati, 2020)

Gambar 4.6.2 Hasil Concept Art 2

(Edyati, 2020)

4.6.6 Draft Logo

Penulis membuat beberapa alternatif logo dalam bentuk sketsa, yang kemudian diadakan *polling* untuk menemukan logo yang terbaik untuk animasi Pangeran Lembu Peteng. Berikut ini sketsa kasarnya.

Gambar 4.6.3 Alternatif sketsa logo

(Edyati, 2020)

BAB V
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Konsep Dasar

5.1.1 Gambaran Umum Perancangan

Perancangan animasi 2D Pangeran Lembu Peteng dipilih sebagai media hiburan, media pengenalan cerita rakyat yang mengandung moral positif untuk jangan berhenti sebelum menyelesaikan tugas yang diberikan, dan nilai kehidupan yang penting yaitu keberanian, keuletan, pantang menyerah, belas kasih, dan kasih sayang. Animasi dipilih karena populer dan dekat dengan target konsumen remaja usia 12-18 tahun. Animasi dinilai lebih efektif dari media lainnya karena dapat menarik perhatian penonton melalui gambar yang bergerak, *storytelling* sang pembawa cerita, audio, dan *backsound* yang mendukung suasana dalam serangkaian aksi animasi.

Animasi pendek ini berkisah tentang seorang pangeran dari kerajaan Majapahit dapat berakhir menjadi nama sebuah sungai Lembu Peteng di Kabupaten Tulungagung. Remaja yang menonton animasi ini mendapat wawasan baru dan dapat memetik nilai moral di dalam cerita. Konsep desain perancangan animasi 2D Pangeran Lembu Peteng didapatkan melalui analisa data dari studi literatur, wawancara, observasi, *depth interview*, dan studi eksperimental.

5.2 Segmen Pasar

5.2.1 Segmentasi

Perancangan animasi ini memilih target audiens remaja berusia 12-18 tahun. Berdasarkan sistem rating MPAA (*Motion Picture Association of America*), konten cerita dikategorikan sebagai PG karena memuat beberapa adegan **Kekerasan** yang cukup intens. Pada beberapa *scene* mengandung kejadian kekerasan yang melibatkan perkelahian, pembunuhan, dan pembuangan jasad.

Tabel 5.2.1 Segmenting

Segmentasi Geografis	Produk animasi dipasarkan secara nasional dengan target utama penduduk yang bertempat tinggal di Indonesia, baik kota ataupun desa, dan bisa berbahasa Indonesia.
Segmentasi Demografis	1. Remaja laki-laki dan perempuan berusia 12-18 tahun 2. Berasal dari semua kalangan 3. Memiliki fasilitas akses internet; karena animasi akan disebarluarkan secara gratis melalui media hiburan *online* seperti Youtube
Segmentasi Psikografis	1. Rasa ingin tahu yang tinggi 2. Suka menonton film dan animasi 3. Menyukai *genre* drama dan aksi. 4. Tertarik dengan cerita rakyat 5. Tertarik dengan tokoh Pangeran Lembu Peteng 6. Ingin mengenal sejarah dan asal usul daerah
Segmentasi Perilaku	Memiliki jam menonton yang fleksibel, dapat dilihat kapanpun karena sifatnya menghibur, dan dapat melepas penat di waktu senggang

5.2.2 Targeting

Produk animasi ini menggunakan strategi *undifferentiated marketing* atau menargetkan pasar secara luas/massal. Semua orang yang senang menonton film animasi di internet seperti Youtube tanpa memandang umur, jenis kelamin, dan jam tayang yang tidak dibatasi. Dengan menggunakan strategi ini, akan mempermudah akses semua kalangan untuk menikmati animasi pendek ini. Rating animasi akan naik dengan mudah dan dikenal masyarakat banyak.

5.2.3 Diferensiasi

Animasi ini memiliki desain ilustrasi yang *solid* dengan warna yang menyegarkan. Animasi menampilkan drama kerajaan dengan akhir cerita yang menyedihkan. Animasi ini juga memuat nilai moral, nilai baik, dan nilai buruk yang dapat menjadi pelajaran bagi remaja Indonesia.

5.2.4 Positioning

Perancangan animasi ini memposisikan diri sebagai sebuah media pengenalan cerita rakyat legenda lokal yang dikemas modern dan menarik serta tidak membosankan bagi remaja.

5.3 Kriteria Desain

Format animasi Pangeran Lembu Peteng dalam perancangan ini telah memenuhi kriteria untuk ditayangkan sebagai berikut:

Tabel 5.3.1 Detail format animasi

Video Dimensi : 1080x1920px	Audio Format : Stereo
Aspek Rasio : 16:9	Kualitas : Best
Kualitas : Best	Sample Rate : 48 KHz
Frame Rate : 24 fps	Channel : 5.1 channel
Extension : .mp4	Level Audio : Maks -6dBFs
Durasi : 7 menit	

Animasi dikerjakan dalam bentuk 2D menggunakan teknik animasi *manual drawing*, yaitu menggambar *frame* satu per satu dengan gaya visual utama karakter *digital cell shading*, dan latar dengan gaya visual *digital painting*. Animasi Pangeran Lembu Peteng ini berdurasi 7 menit. Pengerjaan animasi dimulai dari pembedahan alur cerita, penokohan, pembuatan naskah, desain karakter, desain latar, *storyboard*, *rough key, clean up, coloring, animating, rendering, scoring*, dan *compositing*.

5.4 Konsep Desain

Konsep desain terdiri dari konsep komunikasi, konsep konten cerita, konsep visual, dan konsep teknis. Konsep komunikasi membahasa mengenai rancangan cara komunikasi melalui konsep karakter, latar, dan atribut. Konsep konten cerita membahas tentang garis besar perancangan cerita. Konsep animasi membahas susunan cerita dan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens, sedangkan konsep visual akan membahas mengenai gaya visual, tone warna yang akan dipakai pada karakter, latar, *property*, tipografi,

dan judul. Kemudian konsep teknis akan membahas teknis pembuatan animasi, yaitu *layout scene*, sudut kamera, teknik kamera, dan audio.

5.4.1 Konsep Komunikasi

Komunikasi pada perancangan animasi berfokus pada pengenalan tokoh Pangeran Lembu Peteng. Animasi pendek hanya mengambil beberapa kejadian-kejadian utama pada cerita, tidak seutuhnya seperti di film. Berikut ini adalah informasi-informasi yang disampaikan dalam animasi Pangeran Lembu Peteng:

Tabel 5.4.1 Informasi dalam animasi

No.	Informasi
1	Latar, peristiwa, nama-nama tokoh
2	Lembu Peteng adalah seorang pangeran dari Majapahit yang meninggalkan kerajaan untuk mengembara mencari ilmu
3	Pangeran Lembu Peteng menimba ilmu di Padepokan Bonorowo yang didirikan oleh Kyai Pacet
4	Pangeran Lembu peteng diutus untuk mengangkap pemberontak yang pernah membuat onar di Bonorowo
5	Pangeran Lembu Peteng kemudian bertemu dengan Roro Kembangsore dan jatuh cinta
6	Pangeran Lembu Peteng melarikan diri bersama Roro Kembangsore karena tidak direstui oleh Adipati Bedalem
7	Lembu Peteng meninggal karena dibunuh oleh Kyai Kasanbesari
8	Senjata yang digunakan untuk membunuh bernama Tombak Kyai Koro Welang
9	Pangeran Lembu Peteng yang tewas dibuang ke sungai, yang akhirnya bernama Sungai Lembu Peteng

5.4.2 Konsep Konten Cerita

Cerita animasi ini diadaptasi dari legenda Pangeran Lembu Peteng dalam buku **Cerita Rakyat Tulungagung (Jawa Timur)** dan **Sejarah & Babat Tulungagung.** Namun, karena hasil akhirnya yang berupa animasi pendek, maka cerita ini tidak perlu digambarkan sepenuhnya. Hanya bagian-bagian tertentu yang paling penting dalam cerita yang perlu dianimasikan

sehingga alurnya dapat berjalan dengan baik. Berikut ini beberapa bagian yang berbeda dalam animasi pendek Pangeran Lembu Peteng:

Tabel 5.4.2 Cerita yang diadaptasi dalam Animasi

No	Kisah dalam buku	Adaptasi
1	Kyai Pacet mengutus Pangeran Lembu Peteng memimpin teman-temannya menangkap murid pembelot yang melarikan diri: Kyai Kasanbesari dan Pangeran Kalang.	Kyai Pacet mengutus Pangeran Lembu Peteng seorang diri untuk menangkap pemberontak bernama Kalang, Kasanbesari, dan Bedalem.
2	Pangeran Lembu Peteng bertemu dengan Roro Ringgit dan Roro Kembangsore di Taman Sari.	Pangeran Lembu Peteng hanya bertemu Roro Kembangsore.
3	Adipati Bedalem menyuruh prajurit-prajurit Kadipaten untuk menangkap Pangeran Lembu Peteng.	Adipati bedalem bersumpah akan menangkap Pangeran Lembu Peteng. Ia akhirnya meminta bantuan Kyai Kasanbesari.
4	Pangeran Lembu Peteng dan Roro Kembangsore terus berlari hingga memasuki daerah Ringinpitu dan beristirahat di tempat yang tersembunyi.	Pangeran Lembu Peteng dan Roro Kembangsore beristirahat di tepi sungai.
5	Kyai Kasanbesari dan Adipati Bedalem pergi mencari Pangeran Lembu Peteng yang lari bersama Roro Kembangsore.	Kyai Kasanbesari datang sendiri mencari Pangeran Lembu Peteng dan Roro Kembangsore. Kemudian disusul oleh Adipati Bedalem dan Pangeran Kalang.
6	Punakawan dan Adipati Trenggalek bertemu Perwira Majapahit dalam perjalanan melapor ke kerajaan. Adipati Trenggalek yang menceritakan terbunuhnya Pangeran Lembu Peteng.	Punakawan, Perwira Majapahit, dan wadyabalanya berkumpul di tepi sungai. Punakawan yang memberitahu lokasi terbunuhnya Pangeran Lembu Peteng.

Untuk memiliki pemahaman lebih dalam mengenai cerita Pangeran Lembu Peteng, penulis harus membedah cerita ini secara rinci mulai dari konsep cerita, pembedahan karakter, logline, alur, dan plotnya. Tabel 5.4.3 adalah konsep umum dari cerita Pangeran Lembu Peteng.

Tabel 5.4.3 Konsep Cerita

No	Konsep Cerita	Penjelasan
1.	*Genre* & *Subgenre*	*Genre* dalam animasi adalah *action* dan *drama*. Sedangkan untuk *subgenre*-nya adalah romance.
2.	Tema Cerita	Pokok pikiran dalam cerita adalah perseteruan, percintaan, adu domba dan pertarungan.
3.	Alur Cerita	Jalan cerita/plot yang digunakan adalah alur maju.
4.	Tipe Serial	Cerita ini adalah tipe cerita lepas/*one shot*, yang sekali waktu langsung selesai.
6.	Gaya Penceritaan	Penampilan sudut pandang melalui dialog antar karakter dan narator.

A. Breakdown Karakter

1) **Pangeran Lembu Peteng (*M/ approx*. 25),** putera raja Majapahit yang melakukan perjalanan tugas, bertemu dengan seorang gadis, dan jatuh cinta. Pangeran Lembu Peteng ingin mempersunting Roro Kembangsore.
2) **Roro Kembangsore (*F/ approx*. 20),** puteri Adipati Betak yang jatuh cinta terhadap Pangeran Lembu Peteng. Keduanya menjalin kisah asmara.
3) **Pangeran Kalang *(M/ approx*. 30),** adik kandung Adipati Bedalem yang mengintip dan mengadukan tindakan Roro Kembangsore dan Pangeran Lembu Peteng.
4) **Adipati Bedalem (*M/ approx*. 45),** ayah dari Roro Kembangsore yang menyatakan perang terhadap Pangeran Lembu Peteng.
5) **Kyai Kasanbesari (*M/ approx*. 40),** seorang sakti yang membantu Adipati Bedalem dalam membunuh Pangeran Lembu Peteng.

B. Logline

Rumus dari logline yang dipakai oleh penulis mencakup ketiga hal berikut ini:

1. **Siapa tokohnya**
2. **Apa persoalan yang dihadapi tokoh**
3. **Apa yang diinginkan tokoh**

"Cerita tentang pasangan yang ingin menjalin kisah asmara namun terhalang restu dari Ayahandanya."

C. Sinopsis

Pangeran Lembu Peteng dan Roro Kembangsore adalah sepasang kekasih dari latar belakang yang berbeda tetapi mereka sangat mencintai satu sama lain. Mereka bertemu pertama kali di Taman Sari Kadipaten Betak, saling tertarik karena memiliki paras yang rupawan. Akhirnya keduanya menjalin hubungan romantis. Pada kala itu, Pangeran Lembu Peteng sedang dalam menjalankan tugasnya untuk menangkap pemberontak di Kadipaten Betak. Ternyata, salah satu pemberontak yaitu Pangeran Kalang, yang juga paman dari Roro Kembangsore, sedang mengawasi mereka dan melaporkannya kepada Adipati Bedalem. Ayah dari Roro Kembangsore itu marah besar. Perkelahian pun tumpah, berbagai upaya telah dilakukan oleh Pangeran Lembu Peteng mulai dari melawan, melarikan diri, hingga melakukan negosiasi. Pangeran Lembu Peteng tetap ingin menikah dan hidup bersama dengan Roro Kembangsore meskipun harus menghadapi orang yang jauh lebih kuat dari dirinya. Akan tetapi, muncul masalah baru yang mengancam hidup Pangeran Lembu Peteng. Ditengah-tengah pengejaran, Adipati Bedalem mendapat bantuan dari salah satu kawan lamanya yaitu Kyai Kasanbesari, pemberontak yang juga sedang dicari oleh Pangeran Lembu Peteng. Tidak hanya itu, dia pun terlihat membawa sebuah senjata berbahaya bernama pusaka tombak Koro Welang.

D. Treatment

Berikut ini adalah plot pengembangan dari sinopsis atau *treatment* "Pangeran Lembu Peteng" dengan pembabakan yang dibagi menjadi lima, terdiri dari intro, *act* 1, *act* 2, *act* 3, dan sekuel.

Tabel 5.4.4 Treatment

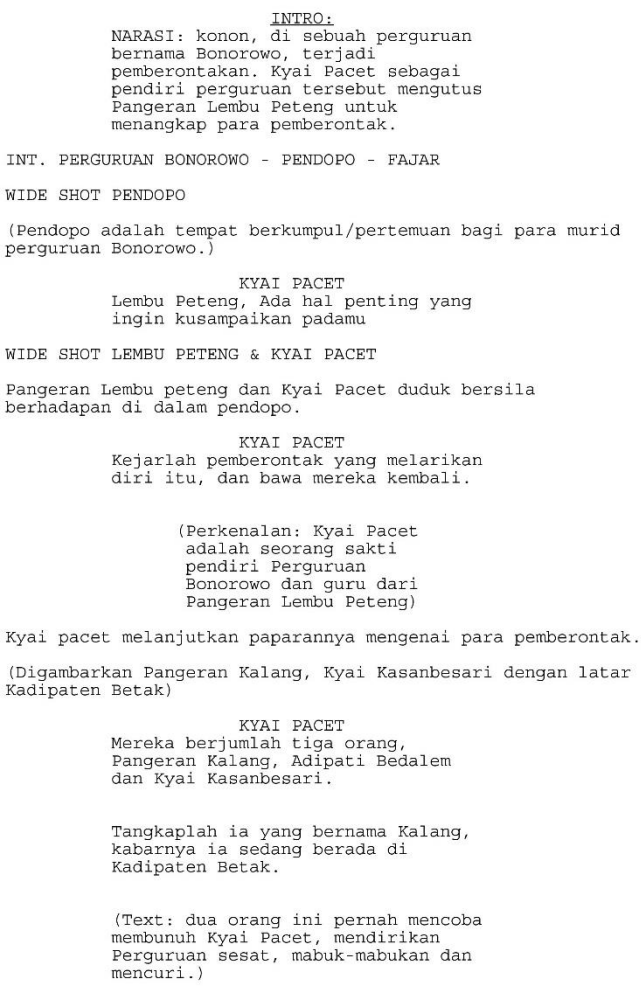
Pangeran Lembu Peteng adalah seorang putra raja yang memiliki tujuan untuk menghentikan pemberontakan yang terjadi di Bonorowo, yaitu bagian Selatan Kerajaan Mojopahit. Ia diutus oleh gurunya yang bernama Kyai Pacet untuk menangkap pemberontak bernama Kalang, Bedalem, dan Kasanbesari.
Pangeran Lembu Peteng pergi ke Kadipaten Betak dan mencari Kalang. Namun, ia bertemu dengan Roro Kembangsore, putri Kadipaten. Pangeran Lembu Peteng mengaku bahwa ia jatuh cinta pada pandangan pertama. Pertemuan di Taman Sari Kadipaten Betak itu berujung sebuah kisah asmara. Pangeran Lembu Peteng lupa, bahwa ia sedang menjalankan tugas dari Kyai Pacet untuk menangkap pemberontak. Ternyata, pemberontak itu sedang memata-matai tindakannya, yakni adalah Pangeran Kalang. Pangeran Lembu Peteng tidak tahu bahwa Roro Kembangsore adalah keponakan Pangeran Kalang. Jauh sebelum mengenal Pangeran Lembu Peteng, Roro Kembangsore bersedia membantu pamannya itu untuk bersembunyi. Roro Kembangsore sendiri memang sudah tahu bahwa Pangeran Lembu Peteng adalah musuhnya, tetapi ia tetap bersikukuh dengan keputusannya dan akan menanggung konsekuensi.
Pangeran Kalang yang tidak senang dengan apa yang dilakukan oleh keduanya, melaporkan kejadian tersebut kepada kakaknya yaitu Adipati Bedalem, yang juga Ayahanda Roro Kembangsore. Mendengar hal tersebut, Adipati Bedalem marah besar dan segera menuju Taman Sari. Setelah menyaksikannya sendiri, Adipati Bedalem lantas menghadang Lembu Peteng. Meskipun ia sudah menjelaskan siapa dirinya dan dari mana asalnya, perkelahian tidak dapat terelakan. Di tengah perkelahian, ia memikirkan cara supaya bisa terus bersama Roro Kembangsore, meski terhalang restu dari ayah kekasihnya itu.

Tabel 5.4.5 Treatment

Dalam keadaan terpojok, Pangeran Lembu Peteng akhirnya memutuskan untuk membawa Roro Kembangsore kembali ke Kerajaan Majapahit dan hidup bahagia bersamanya. Satu kesempatan datang, Adipati Bedalem terlihat tidak dalam posisi ancang-ancang karena lelah bertarung. Pangeran Lembu Peteng melihat hal ini dan segera menarik tangan Roro Kembangsore untuk diajak lari. Mereka berhasil meloloskan diri dan terus berlari hingga memasuki daerah Ringinpitu, namun Adipati Bedalem terus mengejar keduanya.
Di tengah pelariannya, Pangeran Lembu Peteng memutuskan untuk beristirahat sebentar di tepi sungai. Dilain tempat, ternyata Adipati Bedalem bertemu dengan kawan seperguruannya, yaitu Kyai Kasanbesari. Ia menceritakan kejadian yang menimpanya dan meminta tolong untuk membunuh Pangeran Lembu Peteng karena telah membawa lari putrinya. Kembali ke kisah Pangeran Lembu Peteng dan Roro Kembangsore. Waktu keduanya beristirahat di tepi sungai, tiba-tiba datanglah Kyai Kasan Besari disusul dengan Adipati Bedalem. Kyai Kasanbesari juga merupakan pemberontak padepokan yang cukup sakti. Namun yang membuat Lembu Peteng terkejut, ialah senjata yang dibawa oleh Kyai Kasanbesari yaitu Tombak Koro Welang. Pangeran Lembu Peteng cemas akan keselamatan dirinya dan juga Roro Kembangsore. Ia berusaha sekuat tenaga untuk melindungi Roro Kembangsore dengan bernegosiasi dengan Kyai Kasanbesari. Pangeran Lembu Peteng meminta Kyai Kasanbesari untuk melepaskan Roro Kembangsore dan membiarkan dirinya tertangkap. Pangeran Lembu Peteng akhirnya terbunuh di tangan Kyai Kasanbesari. Tombak Koro Welang ditancapkan ke dada putera raja itu dan membuatnya tewas seketika. Jenazah Pangeran Lembu Peteng akhirnya dibuang ke dalam sungai.
Beberapa hari kemudian, diadakan pengerahan tenaga untuk mencari jenazah Pangeran Lembu Peteng oleh pihak kerajaan, namun sampai petang pun tidak dapat diketemukan. Sungai tempat jenazah Pangeran Lembu Peteng dibuang diberi nama Kali Lembu Peteng. Pangeran Lembu Peteng sampai pada perjalanan terakhirnya.

E. Naskah/Skenario

Seteah penulisan *treatment* sudah cukup padat, penulis melanjutkan ke pembuatan naskah animasi. Naskah terdiri dari latar tempat, waktu, sudut pandang kamera, transisi, adegan, pemeran, narasi, dan dialog. Berikut adalah sampel naskah pada Animasi Pangeran Lembu Peteng untuk bagian introduksi/*prolog*.



INTRO:

NARASI: konon, di sebuah perguruan bernama Bonorowo, terjadi pemberontakan. Kyai Pacet sebagai pendiri perguruan tersebut mengutus Pangeran Lembu Peteng untuk menangkap para pemberontak.

INT. PERGURUAN BONOROWO - PENDOPO - FAJAR

WIDE SHOT PENDOPO

(Pendopo adalah tempat berkumpul/pertemuan bagi para murid perguruan Bonorowo.)

KYAI PACET
Lembu Peteng, Ada hal penting yang ingin kusampaikan padamu

WIDE SHOT LEMBU PETENG & KYAI PACET

Pangeran Lembu peteng dan Kyai Pacet duduk bersila berhadapan di dalam pendopo.

KYAI PACET
Kejarlah pemberontak yang melarikan diri itu, dan bawa mereka kembali.

(Perkenalan: Kyai Pacet adalah seorang sakti pendiri Perguruan Bonorowo dan guru dari Pangeran Lembu Peteng)

Kyai pacet melanjutkan paparannya mengenai para pemberontak.

(Digambarkan Pangeran Kalang, Kyai Kasanbesari dengan latar Kadipaten Betak)

KYAI PACET
Mereka berjumlah tiga orang, Pangeran Kalang, Adipati Bedalem dan Kyai Kasanbesari.

Tangkaplah ia yang bernama Kalang, kabarnya ia sedang berada di Kadipaten Betak.

(Text: dua orang ini pernah mencoba membunuh Kyai Pacet, mendirikan Perguruan sesat, mabuk-mabukan dan mencuri.)

Gambar 5.4.1 Potongan naskah animasi

(Edyati, 2020)

Dari naskah terakhir, penulis kemudian membaginya lagi ke dalam *sequence/scene* yang akan digunakan untuk mempermudah alur cerita.

Tabel 5.4.6 Alur cerita

Bagian	Adegan	*Scene*
Intro	Latar Perguruan Bonorowo	1
	Pangeran Lembu Peteng dan Kyai Pacet duduk bersila berhadapan.	2
	Kyai Pacet memberi tugas kepada Pangeran Lembu Peteng untuk menangkap pemberontak bernama Kalang yang sedang di Betak	3-4
	Pangeran Lembu Peteng mengangguk mengiyakan	5
	Kyai Pacet memberikan sebuah ikat kepala	6
	Pangeran Lembu Peteng menggenggamnya dengan erat	7
	Logo animasi Pangeran Lembu Peteng	8
Act 1	Pangeran Lembu Peteng pergi menuju Kadipaten Betak	9
	Latar Taman Sari Kadipaten Betak	10
	Roro Kembangsore yang sedang berada di Taman Sari bertemu dengan Pangeran Lembu Peteng	11
	Pangeran Lembu Peteng menanyakan keberadaan Kalang, namun Roro Kembangsore menggeleng.	12
	Keduanya saling penasaran akan siapakah jati diri masing-masing dan segera memperkenalkan diri	13-14
	Pangeran Lembu Peteng bercerita bahwa ia adalah pangeran yang berasal dari Majapahit	15
	Pangeran Lembu Peteng mengajak Roro untuk berbincang dengan santai di Gazebo Taman Sari	16
	Keduanya terlihat bergandengan tangan dan tertawa bersama. Pangeran Lembu Peteng dan Roro Kembangsore saling jatuh cinta.	17
	Namun, tiba-tiba Pangeran Lembu Peteng teringat akan pesan dari Kyai Pacet	18
	Semak-semak di kejauhan bergerak, kemudian muncul bayangan seseorang yaitu Pangeran Kalang.	19-20
	Ternyata Pangeran Kalang sedang memata-matai tindakan Roro Kembangsore dan Pangeran Lembu Peteng	21
Act 2	Keesokan harinya, seseorang lainnya memanggil Roro Kembangsore dan Pangeran Lembu Peteng. Sontak keduanya pun kaget	22
	Ternyata Adipati Bedalem tidak menyukai kedatangan Pangeran Lembu Peteng di wilayahnya	23
	Pangeran Lembu Peteng mengatakan maksud kedatangannya untuk menikahi Roro Kembangsore	24-25
	Adipati Bedalem murka karena ia tidak merestui hubungan mereka	26
	Flashback beberapa saat sebelumnya di Kediaman Adipati	27-28
	Pangeran Kalang telah memberitahu kakaknya yaitu Adipati Bedalem, bahwa Pangeran Lembu Peteng adalah seorang perampok dan pangeran gadungan dari Kerajaan Majapahit	29-30
	Kembali ke Adipati Bedalem. Ia mulai berlari ke arah Lembu Peteng	31

Tabel 5.4.7 Alur Cerita

Bagian	Adegan	*Scene*
Act 2	Perkelahian terjadi antara Pangeran Lembu Peteng dan Adipati Bedalem	32
	Setelah bertarung, Pangeran Lembu Peteng dan Adipati Bedalem sedikit ngos-ngosan	33-34
	Pangeran Lembu Peteng segera menuju Roro Kembangsore	35
	Pangeran Lembu Peteng menarik tangan Roro Kembangsore untuk diajak melarikan diri	36-37
	Adipati Bedalem terlambat menyadari, dan hanya bisa menggertak bahwa ia pasti akan menangkap Pangeran Lembu Peteng	38
	Latar berganti Sungai	39
	Pangeran Lembu Peteng dan Roro Kembangsore berhenti di tepi sungai karena lelah berlari, keduanya sedang mengatur napas	40
	Roro Kembangsore bertanya mengenai rencana Pangeran Lembu Peteng selanjutnya	41
	Pangeran Lembu Peteng berencana membawa Roro Kembangsore kembali bersamanya di Kerajaan Majapahit	42
Act 3	Keduanya masih beristirahat di tepi sungai dan bersembunyi di balik semak-semak	43
	Seseorang datang mendekati mereka yaitu Kyai Kasanbesari. Ia terlihat membawa sebuah senjata berbentuk tombak	44
	Pangeran Lembu Peteng tidak tahu mengapa kyai mencarinya	45
	Kyai Kasabesari mengungkapkan bahwa ia dipinta untuk membantu Adipati Bedalem	46
	Pangeran Lembu Peteng menyadari bahwa ketiga pemberontak yang dimaksud Kyai Pacet adalah Pangeran Kalang, Adipati Bedalem, dan Kyai Kasanbesari	47
	Lembu Peteng mengajukan negosiasi kepada Kyai Kasanbesari agar melepaskan Roro Kembangsore dan membiarkan dirinya tertangkap	48
	Kyai Kasanbesari terbahak-bahak dan mengiyakan negosiasi Pangeran Lembu Peteng	49
	Ia menggenggam tombak Koro Welang menggunakan kedua tangan dengan erat dan mengambil posisi siap menyerang	50
	Pangeran Lembu Peteng juga bersiap dengan posisi ancang-ancang	51
	Kyai Kasanbesari mulai berlari dan mengayunkan tombaknya	52
	Pangeran Lembu berhasil menepis	53
	Kasanbesari kembali menyerang dengan kekuatan penuh hingga tombak itu mengenai dada Lembu Peteng	54-55
	Darah mulai mengucur dari dada Lembu dan ia pun oleng ke belakang. Pangeran Lembu Peteng tewas seketika	56
	Roro Kembangsore menjerit-jerit melihat peristiwa tersebut	57

Tabel 5.4.8 Alur Cerita

Bagian	Adegan	*Scene*
Act 3	Kyai Kasanbesari senang karena kemenangannya. Ia mencabut kembali tombak Koro Welang	58-59
	Roro Kembangsore melarikan diri karena terkejut dan ketakutan	60
	Tak lama kemudian, Adipati Bedalem dan Pangeran Kalang datang dan melihat bahwa Pangeran Lembu Peteng sudah tewas	61-62
	Mereka membuang jenazah Pangeran Lembu Peteng ke sungai	63
	Zoom in wajah ketiganya	64
Sequel	Beberapa hari kemudian, banyak warga berkumpul di sekitar sungai, terutama prajurit Majapahit	65
	Diantara semua, terdapat perwira Majapahit bernama Patih Gajah Mada dan pengawal Pangeran Lembu Peteng bernama Punakawan	66
	Punakawan memberitahu bahwa di tempat inilah Lembu dibunuh	67
	Patih Gajah Mada menyuruh prajuritnya untuk memulai pencarian jenazah Pangeran Lembu Peteng	68
	Prajurit Majapahit mencari pagi dan malam namun tidak ada tanda-tanda jasad Pangeran Lembu Peteng akan ditemukan	69
	Patih Gajah Mada menyudahi pencarian	70
	Ia memberi nama sungai itu sebagai Sungai Lembu Peteng	71

5.4.3 Konsep Animasi Pendek

Konsep animasi ini adalah mengangkat salah satu tema budaya lokal Indonesia yaitu cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Tulungagung atau yang sering dikenal dengan nama Babad Tulungagung. Namun dalam series ini, penulis hanya mengangkat cerita seputar tokoh bernama Pangeran Lembu Peteng, dan mengapa namanya dijadikan nama salah satu *'kali'* atau sungai di Tulungagung, yaitu Kali Lembu Peteng.

Pesan moral yang ingin disampaikan melalui animasi ini adalah agar audiens tidak berhenti dalam melaksanakan suatu tugas, jangan sampai menunda tugas hingga tidak terpenuhi, karena itu adalah amanah yang sudah diberikan kepada kita. Cermin watak baik dari Pangeran Lembu Peteng adalah keberanian, keuletan, pantang menyerah, belas kasih, dan kasih sayang. Dengan menampilkan animasi pendek ini yang menekankan Pangeran Lembu Peteng lupa akan tugasnya membawa kembali pemberontak

ke Bonorowo, dan malah jatuh cinta terhadap Roro Kembangsore, hingga akhirnya menimbulkan konflik-konflik baru sehingga menyebabkan dirinya dibunuh dan tewas.

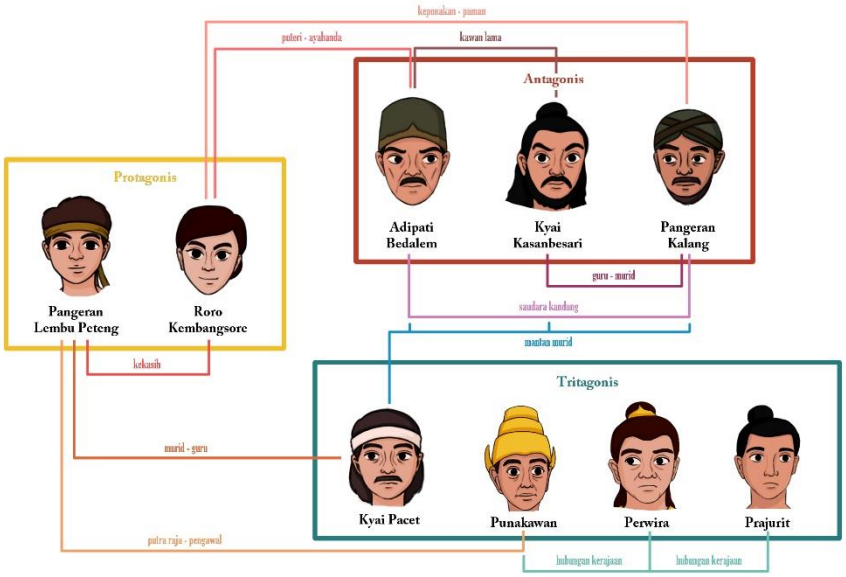
Animasi Pangeran Lembu Peteng ini menggunakan alur maju dengan *plot point* sebagai berikut:

- **Perkenalan:** Pangeran Lembu Peteng diutus Kyai Pacet untuk membawa kembali pemberontak ke perguruan Bonorowo.
- **Konflik:** Namun dalam perjalanannya, Pangeran Lembu Peteng bertemu dengan Roro Kembangsore dan saling jatuh cinta. Pangeran Kalang mengadukannya pada Ayah Roro yaitu Adipati Bedalem, sehingga memicu perkelahian antara keduanya.
- **Menuju Klimaks:** Pangeran Lembu Peteng dan Roro Kembangsore berhasil melarikan diri ke tepi sungai. Pada saat mereka istirahat, muncul Kyai Kasanbesari dengan Tombak Koro Welang.
- **Klimaks:** Pangeran Lembu Peteng bernegosiasi, Roro Kembangsore dilepaskan. Kyai Kasanbesari bertarung dengan tombaknya hingga mengenai dada pangeran itu. Pangeran Lembu Peteng tewas seketika.
- **End:** Jasad Pangeran Lembu Peteng dibuang ke Sungai, yang akhirnya diberi nama Sungai Lembu Peteng.

5.5 Proses Desain

5.5.1 Proses Mendesain Karakter

Sebelum memasuki tahap mendesain karakter, penulis harus tahu bagaimana hubungan karakter di dalam cerita. Berikut ini adalah hubungan antarkarakter serta peran tokohnya:



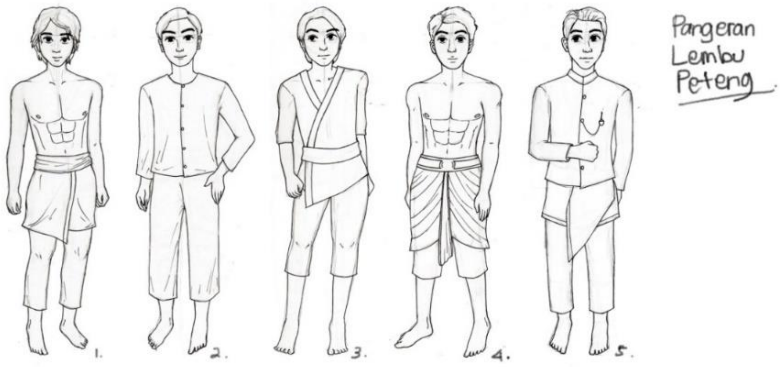
Gambar 5.5.1 Hubungan Antar Karakter

(Edyati, 2020)

Karakter animasi berjumlah sembilan orang. Konsep ilustrasi pada desain karakter menggunakan teknik pewarnaan dasar *cell shading.*

A. Pangeran Lembu Peteng

Pangeran Lembu Peteng merupakan tokoh/pemeran utama di dalam animasi. Berikut ini adalah sketsa alternatifnya:

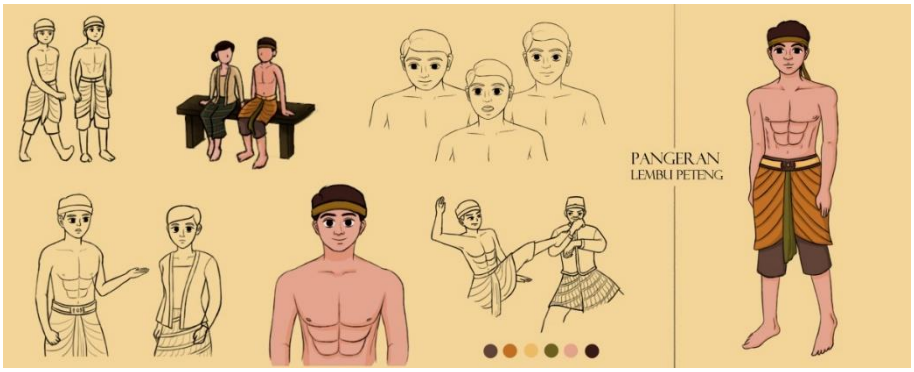


Gambar 5.5.2 Sketsa Pangeran Lembu Peteng

(Edyati, 2020)

Tabel 5.5.1 Detail Pangeran Lembu Peteng

Nama	Pangeran Lembu Peteng/Dhyan Bondan Kejawan
Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia	23 tahun
Tinggi	170 cm
Domisili	Kerajaan Majapahit
Kostum	Busana Putera Raja yang sedang menyamar. Celana, kain sarung, ikat kepala, dan sabuk.
Deskripsi	Pangeran Lembu Peteng adalah putra ke-14 dari Raja Majapahit. Pangeran Lembu Peteng ini juga memiliki beberapa nama lain diantaranya, Raden Bondan Kejawan dan Ki Ageng Tarub II
Latar Belakang	Seorang pangeran yang pergi dari Kerajaan Majapahit dan berguru pada Kyai Pacet di Perguruan Bonorowo. Ia ditugaskan oleh gurunya untuk menangkap pemberontak.
Keywords	Pantas, cakap, gagah, tampan, berperawakan menyenangkan (Astaviansyah, 2015).

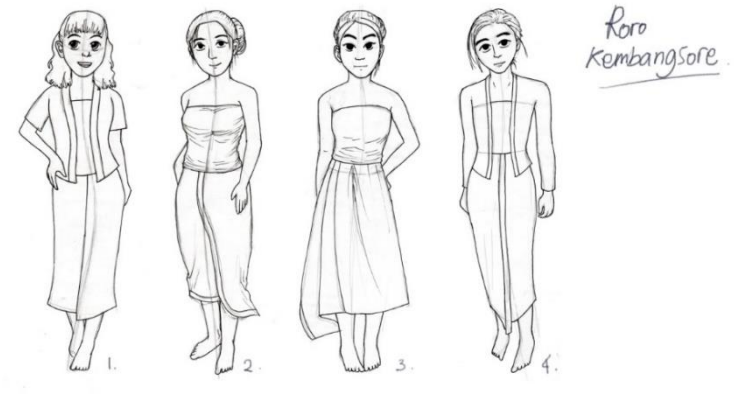


Gambar 5.5.3 Lembar Karakter Pangeran Lembu Peteng

(Edyati, 2020)

B. Roro Kembangsore

Roro Kembangsore adalah gadis yang dicintai Pangeran Lembu Peteng. Berikut adalah sketsa alternatif Roro Kembangsore:



Gambar 5.5.4 Sketsa Roro Kembangsore

(Edyati, 2020)

Tabel 5.5.2 Detail Roro Kembangsore

Jenis Kelamin	Perempuan
Usia	21 tahun
Tinggi	158 cm
Domisili	Kadipaten Betak
Kostum	Busana Puteri Kadipaten. Kebaya dan kain jarik.
Deskripsi	Roro Kembangsore merupakan puteri dari Adipati Bedalem dan juga keponakan dari Pangeran Kalang.
Latar Belakang	Roro Kembangsore sedang tinggal di Kadipaten Betak dan senang mengunjungi taman sari.
Keywords	Berparas cantik, putri kadipaten.

Gambar 5.5.5 Lembar Karakter Roro Kembangsore

(Edyati, 2020)

C. Pangeran Kalang

Pangeran Kalang adalah paman dari Roro Kembangsore.

Gambar 5.5.6 Proses Pembuatan Karakter Pangeran Kalang

(Edyati, 2020)

Tabel 5.5.3 Deskripsi Karakter Pangeran Kalang

Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia	31 tahun
Tinggi	165 cm
Domisili	Kadipaten Betak
Kostum	Celana, kain sarung, baju tanpa kancing, blangkon, dan sabuk.
Deskripsi	Pangeran kalang adalah pengikut setia sekaligus murid dari Kyai Kasanbesari. Ia yang memberi ide sekaligus mendukung Kyai Kasanbesari untuk membunuh Kyai Pacet dan menghancurkan Perguruan Bonorowo.
Latar Belakang	Pangeran Kalang dapat bersembunyi di Taman Sari berkat bantuan keponakannya, Roro Kembangsore.
Keywords	Kulit gelap, pangeran kadipaten.

D. Kyai Pacet

Kyai Pacet adalah guru dari Pangeran Lembu Peteng.

Gambar 5.5.7 Proses Pembuatan Karakter Kyai Pacet

(Edyati, 2020)

Tabel 5.5.4 Deskripsi Karakter Kyai Pacet

Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia	45 tahun
Tinggi	168 cm
Domisili	Dukuh Bonorowo
Kostum	Baju, celana, kain sarung, ikat kepala, dan sabuk.
Deskripsi	Kyai Pacet adalah seorang sakti yang mendirikan peguruan silat yang sangat terkenal, Perguruan Bonorowo. Ia mengajarkan ilmu Jaya Kawijayan. Dan juga merupakan guru bagi Pangeran Lembu Peteng.
Latar Belakang	Kyai Pacet mengutus Pangeran Lembu Peteng untuk menangkap pemberontak dan membawanya kembali ke Bonorowo
Keywords	Sakti

E. Adipati Bedalem

Adipati Bedalem adalah ayah dari Roro Kembangsore.

Gambar 5.5.8 Proses Pembuatan Karakter Adipati Bedalem

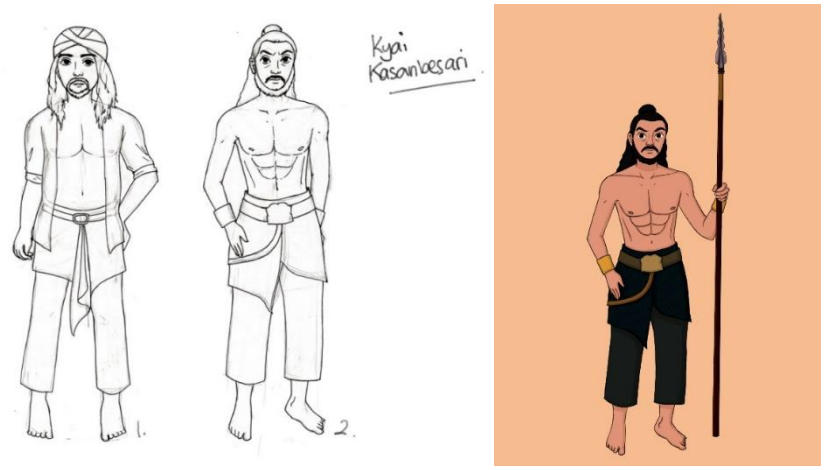
(Edyati, 2020)

Tabel 5.5.5 Deskripsi Karakter Adipati Bedalem

Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia	46 tahun
Tinggi	169 cm
Domisili	Kadipaten Betak
Kostum	Busana Adipati. Beskap, celana, kain sarung, topi kadipaten, dan sabuk.
Deskripsi	Adipati Bedalem adalah ayahanda dari Roro Kembangsore sekaligus seorang Adipati di Kadipaten Betak.
Latar Belakang	Adipati Bedalem menentang hubungan anaknya, Roro Kembangsore dengan Pangeran Lembu Peteng. Ia juga yang meminta bantuan Kyai Kasanbesari untuk menangkap Pangeran Lembu Peteng.
Keywords	Adipati

F. Kyai Kasanbesari

Kyai Kasanbesari merupakan watak jahat di dalam cerita.



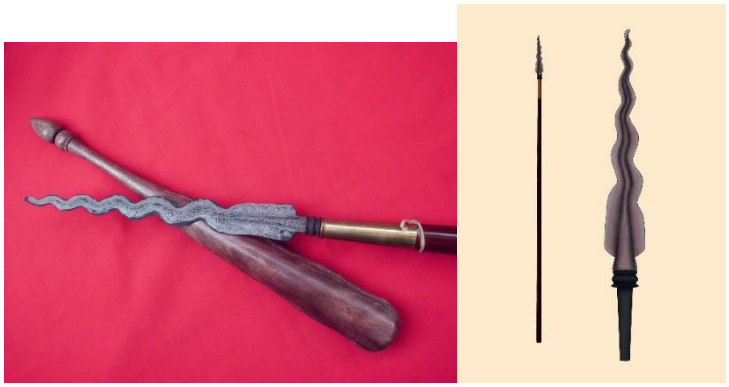
Gambar 5.5.9 Proses Pembuatan Karakter Kyai Kasanbesari

(Edyati, 2020)

Tabel 5.5.6 Deskripsi Kyai Kasanbesari

Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia	36 tahun
Tinggi	175 cm
Domisili	Desa Ringinpitu
Kostum	Celana, kain sarung, gelang, sabuk dan tombak.
Deskripsi	Kyai Kasanbesari memiliki perguruan sendiri yang mengajarkan ilmu-ilmu sesat. Ia pernah menjadi murid Kyai Pacet sebelumnya, namun terdorong kata sindiran, iri dan benci, Kyai Kasanbesari menyerang Kyai Pacet dan kalah. Kini ia menjadi pemberontak dan dicari oleh murid Kyai Pacet.
Latar Belakang	Kyai Kasanbesari bersembunyi di Desa Ringinpitu, mencuri pusaka milik kakaknya bernama Tombak Koro Welang, dan dipinta untuk membantu Adipati Bedalem menangkap Pangeran Lembu Peteng
Keywords	Pemberontak, iri

Senjata yang menjadi properti dari Kyai Kasanbesari ini merupakan sebuah pusaka keramat yang sampai sekarang masih dilindungi di Kabupaten Trenggalek.



Gambar 5.5.10 Gambar referensi dan gambar digitalisasi

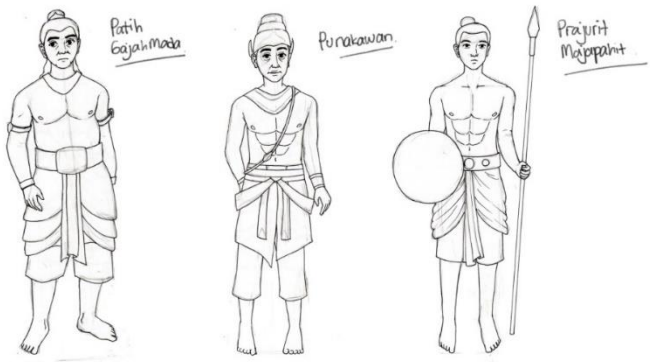
(Edyati, 2020)

Tabel 5.5.7 Deskripsi Tombak Koro Welang

Nama	Tombak Kyai Koro Welang
Deskripsi	Merupakan pusaka andalan yang disimpan oleh Kyai Becak, kakak dari Kyai Kasanbesari.
Latar Belakang	Kyai Kasanbesari berniat meminjam Koro Welang dengan alasan kepentingan "ngideri pari" (pertanda padi akan dipanen), padahal niat sebenarnya untuk melakukan hal jahat seperti membunuh.

G. Orang-Orang Majapahit

Selain karakter-karakter diatas, adapula karakter yang memiliki hubungan dengan Kerajaan Majapahit yang muncul pada bagian sekuel animasi.



Gambar 5.5.11 Sketsa Orang Majapahit

(Edyati, 2020)

Tabel 5.5.8 Deskripsi Perwira Majapahit

Nama	Perwira Majapahit/Patih Gajah Mada
Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia	46 tahun
Tinggi	169 cm
Domisili	Kerajaan Majapahit
Kostum	Busana Perwira kerajaan. Celana, kain sarung, rambut dicepol dan aksesoris mahkota kecil, gelang tangan, lengan, dan sabuk.
Deskripsi	Perwira adalah komandan yang memimpin perang dan memiliki ‘wadyabala’. Perwira Majapahit diutus langsung oleh Maharaja Majapahit.
Latar Belakang	Ia ditugaskan untuk mencari pangeran yang meninggalkan kerajaan tanpa pamit, yaitu adalah Pangeran Lembu Peteng.

Tabel 5.5.9 Deskripsi Punakawan

Nama	Punakawan
Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia	46 tahun
Tinggi	169 cm
Domisili	Kerajaan Majapahit
Kostum	Busana Adipati. Beskap, celana, kain sarung, topi kadipaten, dan sabuk.
Deskripsi	Punakawan merupakan pengawal/abdi dalem bagi Pangeran Lembu Peteng
Latar Belakang	Ia yang memberitahukan peristiwa terbunuhnya Pangeran Lembu Peteng pada Perwira

Tabel 5.5.10 Deskripsi Prajurit Majapahit

Jenis Kelamin	Laki-laki
Usia	25-35 tahun
Tinggi	160-170 cm
Domisili	Kerajaan Majapahit
Kostum	Busana prajurit kerajaan. Celana, kain sarung, rambut dicepol, tameng, dan tombak.
Deskripsi	Prajurit kerajaan yang juga merupakan ‘wadyabala’ atau pasukan tentara dari Perwira Majapahit
Latar Belakang	Mencari jenazah Pangeran Lembu Peteng

Gambar 5.5.12 Hasil Desain Orang-orang Majapahit

(Edyati, 2020)

5.5.2 Proses Mendesain Environment

Konsep ilustrasi menggunakan *solid digital painting* dengan *outline* untuk *background* alam, seperti rumput, pohon, tanah, bangunan, dan benda-benda lainnya. Warna turunan dipilih dari warna dasar agar nampak *semipainting* dan tidak menyatu dengan karakter.

A. Moodboard

Berikut merupakan moodboard yang menjadi referensi dan acuan dalam mendensain konsep gaya gambar pada animasi pendek Pangeran Lembu Peteng.

Gambar 5.5.13 Moodboard Environment Terang

(sumber: https://id.pinterest.com/)

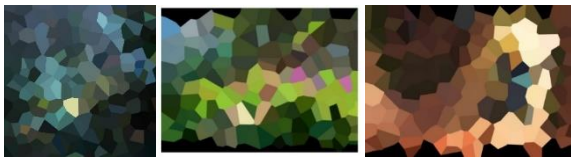
Sebagai referensi, penulis sengaja memilih dua *tone,* terang dan gelap. Tujuannya adalah untuk menggambarkan suasana yang ingin dibangun melalui *tone.*

Gambar 5.5.14 Moodboard Environment Gelap

(sumber: https://id.pinterest.com/)

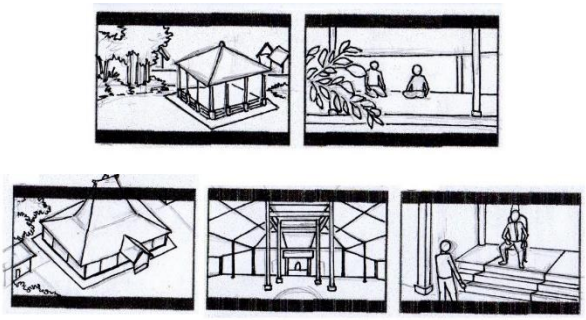
B. Color Scheme

Dari moodboard yang sudah dikumpulkan, didapatkan *color scheme*. Terdapat tiga *color scheme* dalam perancangan animasi Pangeran Lembu Peteng.



Gambar 5.5.15 Color Scheme

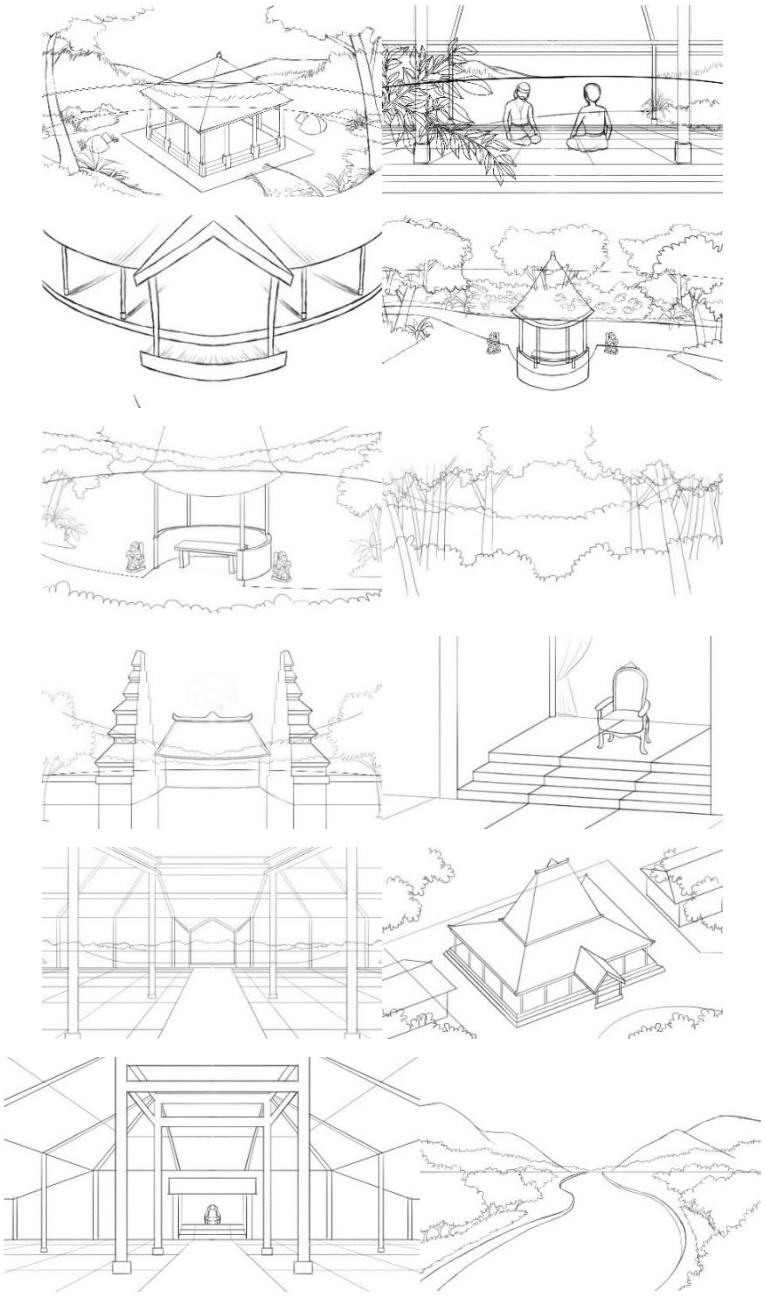
C. Sketsa



Gambar 5.5.16 Sketsa Manual

(Edyati,2020)

Langkah pertama yaitu membuat sketsa sesuai dengan *environment* yang dibutuhkan dalam sebuah *scene*. Berikut merupakan contoh sketsa *environment*.



Gambar 5.5.17 Contoh Sketsa Desain Environments

(Edyati, 2020)

Setelah sketsa dibuat, langkah selanjutnya adalah digitalisasi *environment*. Berikut merupakan beberapa hasil digitalisasi desain *environment* yang telah dibuat, baik *exterior* maupun *interior*.

1) Perguruan Bonorowo

Perguruan Bonorowo adalah padepokan silat yang didirikan oleh Kyai Pacet. Di bangunan yang berbentuk pendopo ini, murid-murid Kyai Pacet termasuk Pangeran Lembu Peteng berlatih ilmu silat.

Gambar 5.5.18 Environment Pendopo/ Perguruan Bonorowo

(Edyati, 2020)

2) Taman Sari Kadipaten Betak

Taman ini berada di bagian belakang Kadipaten Betak. Fungsinya adalah sebagai tempat bersantai para putri kadipaten, namun juga sering diartikan sebagai tempat berlangen asmara. Di tempat ini, Roro Kembangsore bertemu dengan Pangeran Lembu Peteng untuk petama kalinya.

Gambar 5.5.19 Environment Taman Sari 1

(Edyati, 2020)

Namun sayangnya, Taman Sari tidak memiliki penjagaan yang ketat, dan hanya dikelilingi oleh pepohonan yang rimbun dan semak-semak lebat.

Gambar 5.5.20 Environment Taman Sari 2

(Edyati, 2020)

3) Kediaman Adipati Bedalem

Kediaman ini terletak di tengah-tengah Kadipaten Betak dan menjadi simbol kadipaten itu sendiri. Seluruh keluarga Adipati tinggal di tempat ini. Di bagian depan terdapat kursi kadipaten dan pendopo luas yang didominasi oleh tekstur kayu. Kursi kadipaten itu ditempati oleh Adipati Bedalem, yang juga merupakan ayah dari Roro Kembangsore.

Gambar 5.5.21 Environment Kediaman Adipati

(Edyati, 2020)

4) Kadipaten Betak

Di sekeliling kadipaten Betak terdapat pepohonan yang rindang, taman yang sangat luas, dan jalan yang lebar.

Gambar 5.5.22 Environment di dalam Kadipaten

(Edyati, 2020)

5) Gapura Majapahit

Gapura ikonik yang berada di zaman kerajaan Majapahit ini dijadikan sebagai latar untuk menjelaskan bahwa Pangeran Lembu Peteng adalah pangeran yang berasal dari Majapahit.

Gambar 5.5.23 Environment Majapahit

(Edyati, 2020)

6) Sungai Lembu Peteng

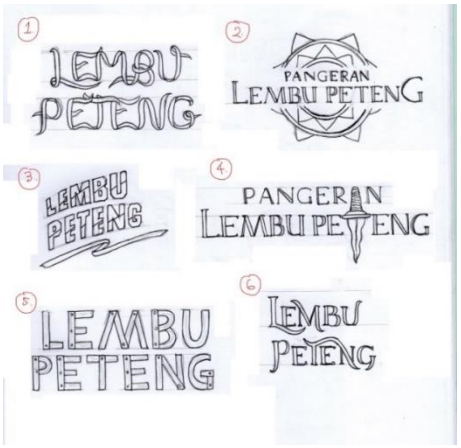
Sungai yang melintasi Kabupaten Tulungagung ini memiliki banyak sebutan seperti salah satunya Sungai Ngrowo. Namun, tempat spesifik dibuangnya jenazah Pangeran Lembu Peteng diberikan nama Sungai Lembu Peteng

Gambar 5.5.24 Enviro Sungai Lembu Peteng

(Edyati,2020)

5.5.3 Proses Mendesain Logo

Penulis membuat beberapa sketsa manual untuk logo animasi.



Gambar 5.5.25 Sketsa manual logo

(Edyati, 2020)

Dari keenam logo tersebut diadakan *polling* melalui media sosial WhatsApp, dan mendapatkan hasil logo yang paling disukai antara No. 4 dan No. 6. Kemudian penulis memproses sketsa tersebut ke dalam bentuk digital dan mendapatkan alternatinya.

Gambar 5.5.26 Alternatif Logo Digital

(Edyati, 2020)

Setelah berdiskusi, didapatkanlah hasil logo animasi seperti berikut ini. Logo kombinasi gambar dan tulisan. Senjata keris dipilih karena memiliki kesan khas adat Jawa, Jawa Timur khususnya. Font jenis serif dipilih untuk

mendapatkan kesan vernakular. Meskipun tergolong cerita legenda, animasi Pangeran Lembu Peteng ini masih berhubungan erat dengan kisah sejarah.

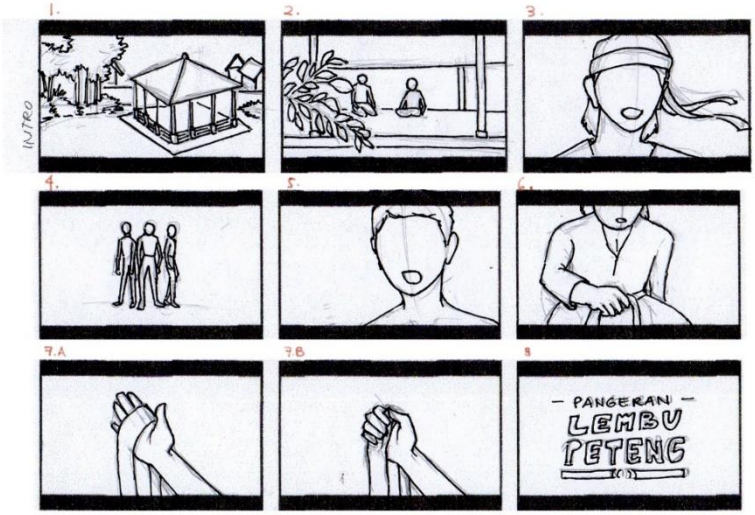
Gambar 5.5.27 Logo Final

(Edyati, 2020)

5.5.4 Storyboard

Storyboard merupakan langkah awal dari tahap produksi. *Storyboard* menjadi patokan dalam menggerakan animasi karena mengandung tata letak aset, sudut pandang kamera yang ditampilkan, serta estimasi durasi animasi yang akan dibuat.

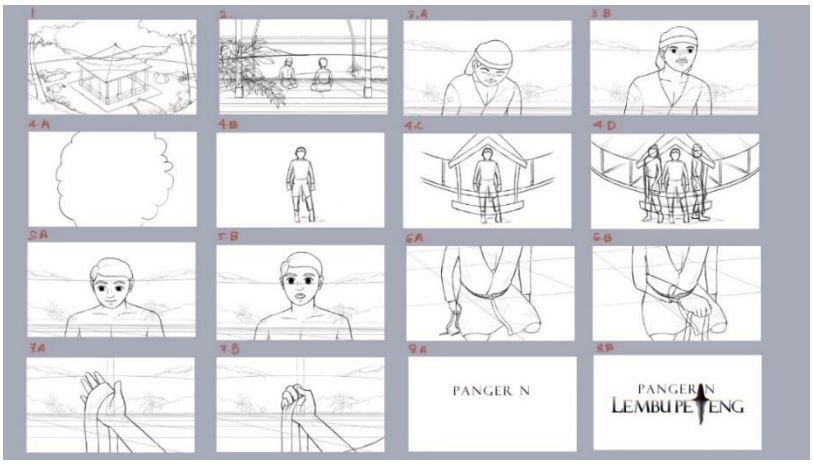
Penulis memilah *storyboard thumbnail* yang digambar secara manual. Berikut salah satu contoh *thumbnail* yang dijadikan intro.



Gambar 5.5.28 Thumbnail intro

(Edyati, 2020)

Dari gambar *thumbnail*, kemudian digambar kembali dalam bentuk digital beserta gerakan animasinya. Berikut ini merupakan contoh *storyboard* digital yang sudah memuat pergerakan animasi.



Gambar 5.5.29 Storyboard intro

(Edyati, 2020)

5.6 Proses Produksi Animasi

5.6.1 Animatic Storyboard

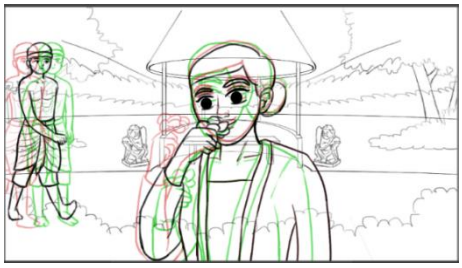
Animatic storyboard dilakukan dengan cara meletakan *keyframe* di timeline animasi. Pada setiap *keyframe* baru dibuat, digambarkan aksi, gestur atau mimik yang berbeda. Hal ini berlaku pada karakter, karena *environment* tidak akan bergerak/menggunakan kamera *fixed.*

Gambar 5.6.1 Animatic Storyboard

(Edyati, 2020)

5.6.2 Clean up

Clean up adalah proses membersihkan sketsa yang tidak rapi pada latar dan animasi, serta memperbanyak gambar *in between* tiap *keyframe*.



Gambar 5.6.2 Proses clean up

(Edyati, 2020)

5.6.3 Pewarnaan

Pewarnaan terdiri dari tiga proses, yaitu warna dasar, shading dengan memberi bayangan, dan pencahayaan.

Gambar 5.6.3 Pewarnaan

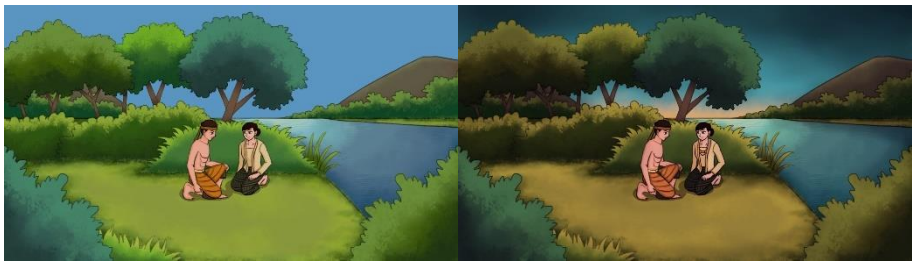
(Edyati, 2020)

5.6.4 Compositing

Compositing adalah penggabungan seluruh adegan animasi menjadi satu, kemudian dilanjutkan proses editing, dan pemberian efek transisi pada *scene*. Pergerakan kamera dalam animasi ini menggunakan pergerakan *panning* (bergeser dari titik satu ke titik lain), pergerakan *zoom* (memperluas atau menyempitkan cakupan kamera), dan *still* (diam). Sudut pengambilan gambar dari animasi menggunakan *long shot (*jarak jauh) dan *close up shot* (jarak dekat).

5.6.5 Color Grading

Color grading adalah tahap mengatur warna gambar yang telah jadi dari hasil *compositing* untuk memastikan bahwa warna yang akan ditampilkan pada perancangan ini sesuai dengan konsep yang ada.



Gambar 5.6.4 Penggunaan Color Grading

(Edyati, 2020)

5.6.6 Pengisi Suara

Pengisianan suara untuk dialog pada animasi Pangeran Lembu Peteng menggunakan pengisi suara yang sesuai dengan kriteria, yaitu yang memiliki karakter suara sesuai dengan kepribadian setiap karakter yang dibawakan. Berikut adalah daftar pengisi suara tiap karakter dalam animasi:

A. Pangeran Lembu Peteng

Tabel 5.6.1 Pengisi Suara Pangeran Lembu Peteng

Nama	:	Fakih Wasi Auladi (23 tahun)
Karakter Suara	:	Suara tegas, lembut, tidak terlalu berat

B. Roro Kembangsore

Tabel 5.6.2 Pengisi Suara Roro Kembangsore

Nama	:	Ni Luh Putu Disa Pracita (23 tahun)
Karakter Suara	:	Suara lembut, santun dan halus

C. Adipati Bedalem

Tabel 5.6.3 Pengisi Suara Adipati Bedalem

Nama	:	Ferdianto Tejo (23 tahun)
Karakter Suara	:	Suara tegas, lantang membahana

D. Kyai Pacet

Tabel 5.6.4 Pengisi Suara Kyai Pacet

Nama	:	Edwin Fitkirana (19 tahun)
Karakter Suara	:	Suara berat dan serak

E. Kyai Kasanbesari

Tabel 5.6.5 Pengisi Suara Kyai Kasanbesari

Nama	:	Ahmad Nabil Ashshiddiqi (23 tahun)
Karakter Suara	:	Suara berat

F. Perwira Majapahit

Tabel 5.6.6 Pengisi Suara Perwira

Nama	:	Muhammad Alhaq (23 tahun)
Karakter Suara	:	Suara sangat tegas dan berat

G. Punakawan

Tabel 5.6.7 Pengisi Suara Punakawan

Nama	:	Pratomo Adhi N (25 tahun)
Karakter Suara	:	Suara tidak terlalu berat, terdengar bijak

5.6.7 Musik Latar dan Efek Suara

Musik dari animasi ini menggunakan musik bertema gamelan Jawa, instrumental, dan musik bertema perang. Musik yang diambil berasal dari internet, yang bersifat gratis dan tidak berlisensi. Dalam video animasi ini juga menggunakan *sound effect* dan *ambience sound* agar memberikan kesan hidup pada animasi.

5.7 Implementasi Desain

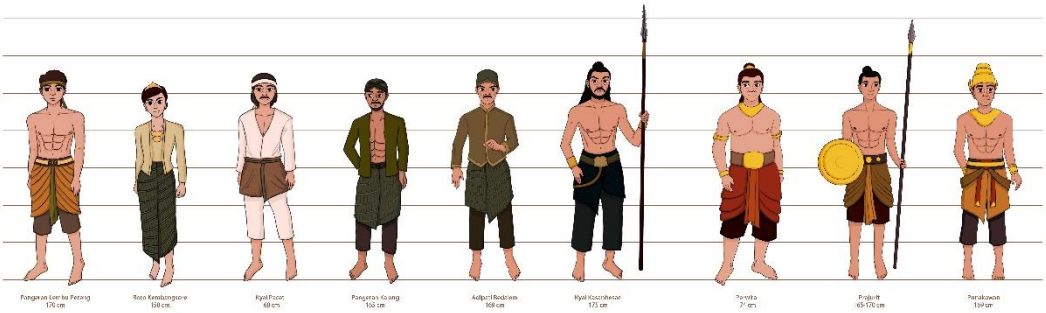
Konsep dari Perancangan animasi Pangeran Lembu Peteng ini ditentukan berdasarkan kriteria desain yang telah direncanakan sebelumnya oleh penulis.

5.7.1 Logo

Gambar 5.7.1 Implementasi Logo pada Animasi

(Edyati, 2020)

5.7.2 Karakter



Gambar 5.7.2 Seluruh Karakter

(Edyati, 2020)

Animasi Pangeran Lembu Peteng memiliki sembilan karakter. Berdasar gambar diatas, karakter dari kiri ke kanan: Pangeran Lembu Peteng, Roro Kembangsore, Kyai Pacet, Pangeran Kalang, Adipati Bedalem, Kyai Kasanbesari, Perwira, Prajurit, dan Punakawan. Karakter-karakter ini dikenalkan pada animasi dengan visual sebagai berikut.

Gambar 5.7.3 Contoh Pengenalan Karakter

(Edyati, 2020)

5.7.3 Animasi

Hasil akhir dari produksi Animasi 2D Pangeran Lembu Peteng berupa tangkapan layar sebagai berikut yang akan dibahas untuk setiap babak.

A. Introduksi

Introduksi memberi cuplikan kecil peristiwa yang terjadi di masa depan yaitu pencarian Pangeran Lembu Peteng di sungai. Adegan selanjutnya adalah pengenalan cerita Kyai Pacet yang memberi tugas kepada Pangeran Lembu Peteng untuk menangkap pemberontak.

Gambar 5.7.4 Tangkapan layar introduksi

(Edyati,2020)

B. Babak 1

Babak ini menceritakan munculnya konflik pertemuan Pangeran Lembu Peteng dan Roro Kembangsore. Setelah beberapa kali bertemu, akhirnya mereka saling jatuh cinta dan kini sedang merencanakan pernikahan. Namun, Pangeran Kalang yaitu paman dari Roro Kembangsore melihat hal tersebut.

Gambar 5.7.5 Tangkapan layar babak 1

(Edyati,2020)

C. Babak 2

Konflik semakin memanas, Ayah Roro Kembangsore tidak merestui rencana pernikahan mereka. Pangeran Kalang ternyata telah memfitnah Pangeran Lembu Peteng sebagai seorang perampok dan pangeran Majapahit gadungan. Perkelahian pun tumpah antara Pangeram Lembu Peteng dan Adipati Bedalem. Pangeran Lembu Peteng dan Roro Kembangsore terpaksa melarikan diri hingga ke tepi sungai.

Gambar 5.7.6 Tangkapan layar Babak 2

(Edyati, 2020)

Gambar 5.7.7 Tangkapan layar Babak 2

(Edyati, 2020)

D. Babak 3

Pada babak ketiga, konflik sudah mencapai puncaknya. Kyai Kasanbesari ternyata bersedia untuk membantu Adipati Bedalem. Pangeran Lembu Peteng tewas dibunuh dengan tombak Koro Welang. Roro Kembangsore melarikan diri sembari menangis. Tak lama kemudian, datanglah Adipati Bedalem dan Pangeran Kalang yang membantu Kyai Kasanbesari membuang jasad Pangeran Lembu Peteng ke dalam sungai.

Gambar 5.7.8 Tangkapan layar babak 3

(Edyati, 2020)

Gambar 5.7.9 Tangkapan layar babak 3

(Edyati, 2020)

E. Sekuel

Penutup dari animasi divisualkan dengan prajurit Majapahit yang tidak dapat menemukan jasad Pangeran Lembu Peteng. Perwira Majapahit kemudian memberi nama sungai tersebut dengan nama Kali Lembu Peteng.

Gambar 5.7.10 Tangkapan Layar sekuel

(Edyati, 2020)

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dalam perancangan animasi Pangeran Lembu Peteng ini telah didapatkan hasil-hasil yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media animasi dapat menjadi alternatif dalam mengatasi masalah kurangnya pengenalan cerita rakyat berkarakter dan memiliki nilai-nilai moral yang dapat diajarkan pada remaja Indonesia.
2. Perancangan animasi 2D ini dikerjakan melalui tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi yang menerapkan teknik *manual drawing.* Digunakan kombinasi 3/4 dari 24 fps sehingga tingkat gerakan pada animasi tidak terlalu halus. Hal ini juga berpengaruh terhadap efisiensi waktu. Dibutuhkan waktu rata-rata 3-8 jam untuk pembuatan satu *scene* animasi. Asisten pewarnaan dasar juga direkrut untuk mempercepat proses kerja.
3. Desain karakter dikembangkan dengan metode observasi dan studi eksperimental yang meliputi pakaian, properti, aksesoris, dan karakteristik yang digambarkan secara jelas.
4. Desain *environment* yang dikembangkan melalui metode observasi mendapatkan hasil ilustrasi solid yang terdiri dari 1-3 lapis *environment* pada layer *background.*
5. Berdasarkan hasil *post test* yang dilakukan kepada dua belas target audiens didapatkan :
    - Seluruh responden menyatakan bahwa cerita mudah dipahami hanya dengan sekali menonton, mengerti inti cerita, dan mengetahui siapa saja karakter yang ada di dalam animasi.
    - Sepuluh responden menyatakan bahwa alurnya sudah pas dan mudah diikuti, sedangkan dua lainnya menyatakan sedikit terburu-buru.

- Dapat disimpulkan bahwa tujuan penulis untuk mengenalkan cerita Pangeran Lembu Peteng terpenuhi.

6.2 Saran

Saran yang didapat dari perancangan animasi pendek 2D legenda Pangeran Lembu Peteng ini sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan studi animasi lebih mendalam sehingga gerakan animasinya lebih halus.
2. Peninjauan ulang mengenai alur cerita dan penambahan *scene* sehingga tidak terkesan terburu-buru.
3. Penambahan shading, efek, dan setting waktu pada animasi.
4. Pemeran dubbing harus sesuai dengan karakteristik setiap tokoh animasi.
5. Karakter tokoh putri seharusnya memiliki aksesoris yang banyak seperi hiasan kepala, selendang, dan pernak-pernik lainnya. Seorang putri juga identik dengan dayang-dayang yang membantunya dalam kehidupan sehari-hari.
6. Penyampaian tutur cerita harus dapat lebih baik lagi dan mudah untuk dimengerti.

DAFTAR PUSTAKA

Angelique. (2017, Mei 30). *Outline, storyline and plot*. Diambil kembali dari How to Write a Book Now: https://www.how-to-write-a-book-now.com/outline-storyline-and-plot.html

Anonim. (2014, June 13). *Apa itu Animasi?* Diambil kembali dari IDS | International Design School: https://idseducation.com/articles/apa-itu-animasi/

Anonim. (2017, Oktober 29). *7 Macam Teknik Pengambilan Gambar*. Diambil kembali dari Masbos Multimedia: https://masbos.com/teknik-pengambilan-gambar/

Anonim. (2018, Januari 3). *12 Prinsip Animasi*. Diambil kembali dari Dapoer Animasi: http://www.dapoeranimasi.com/12-prinsip-animasi

Anonim. (t.thn.). *Concept Art Empire*. Diambil kembali dari What is a Visual Development Artist?: https://conceptartempire.com/what-is-vis-dev-artist/

Anonim. (t.thn.). *Gambar Bangunan*. Diambil kembali dari Menggambar Secara Manual: http://gambarbangunansmkn2.blogspot.com/2015/01/gambar-bangunan-hay-sobat-sebelumnya.html

Apa itu Concept Art? (2013, Februari 11). Diambil kembali dari Carrot Academy: https://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/

Astaviansyah, V. P. (2015). Sêrat pusara krama (suatu tinjauan filologis). Surakarta.

Ayuni, R. D., Siswati, & Rusmawati, D. (2013). Pengaruh Storytelling Terhadap Perilaku Empati Anak. *Jurnal Psikologi, 12*, 121-130.

Dananjaya, J. (1994). *Folklore Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-lain.* Jakarta: Grafiti Pers.

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Tulungagung. (1971). *Sejarah & Babat Tulungagung.*

Glebes, F. (2019). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation.*

Ismail, J. (t.thn.). *Langkah Menulis Naskah Film: Panduan Lengkap*. Diambil kembali dari Studio Antelope: https://studioantelope.com/langkah-menulis-naskah-film-pendek/

Meroz, M. (t.thn.). *Animation for Beginners*. Diambil kembali dari Bloop: https://www.bloopanimation.com/animation-for-beginners/

Mulyono, W. V. (2019, April). (H. D. Edyati, Pewawancara)

Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Nuraeni. (2010). *Gangguan Emosi dan Perilaku.* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Olthof, W. (1941). *Babad Tanah Jawi.* Narasi.

Purbanegara, B. (2020, April). *Tahap-tahap Menulis Skenario Film : #2 LOGLINE*. Diambil kembali dari BW Purbanegara: https://www.purbanegara.com/post/tahap-tahap-penulisan-skenario-film-2-logline

Purbanegara, B. (2020, April). *Tahap-tahap Menulis Skenario Film : #3 SINOPSIS*. Diambil kembali dari BW Purbanegara: https://www.purbanegara.com/post/tahap-tahap-penulisan-skenario-film-3-sinopsis

Purbanegara, B. (2020, April). *Tahap-tahap Menulis Skenario Film : #4 TREATMENT*. Diambil kembali dari BW Purbanegara: https://www.purbanegara.com/post/tahap-tahap-menulis-skenario-film-5-penulisan-treatment

Riyadi, S. (2014). PENGGUNAAN FILM ADAPTASI SEBAGAI MEDIA PENGAJARAN SASTRA . *bahasa & sastra, Vol. 14, No.2, Oktober 2014* , 241-251.

Rochman, F., Subiyantoro, H., Faridah, & Umam, N. C. (2015). *Rencana Pengembagan Animasi Nasional 2015-2019.* Jakarta Selatan: PT. Republik Solusi.

Rupadi, E. (2006). Babad Pracimaharja Kaparingan Nama Serat Sri Udyana: Suatu Tinjauan Filologis. *Skripsi Universitas Sebelas Maret Surakarta*.

Santosa, E. (2003). *Cerita Rakyat dari Tulungagung (Jawa Timur).* Jakarta: Grasindo.

Sugono, E. S. (2004). *Sastra Melayu: Lintas Daerah.* Jakarta: Pusat Bahasa.

Vang, H. (2014). *Persephone.*

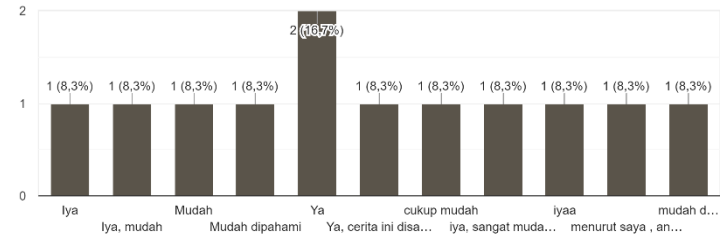
Yulitin Sungkowati, M. A. (2011). *Antologi Cerita Rakyat Jawa Timur.* Sidoarjo: Balai Bahasa Surabaya.

Halaman ini sengaja dikosongkan

LAMPIRAN

apakah cerita animasi ini mudah dipahami?

12 tanggapan



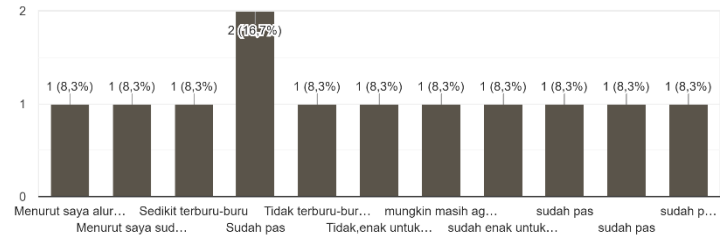
apakah dengan sekali menonton animasinya kamu mengerti cerita Pangeran Lembu Peteng? atau kamu membutuhkan waktu lebih/menonton berulang kali sehingga baru paham mengenai ceritanya?

12 tanggapan

- In shaa Allah paham
- Iya, mengerti
- paham
- hanya perlu sekali
- Saya bisa paham dengan sekali menonton
- Sekali menonton langsung mengerti
- Sekali menonton paham
- Dengan menonton sekali , saya sudah memahami alur cerita dari Cerita Pangeran Lembu Peteng
- cukup sekali menonton

bagaimanakah alur ceritanya? apakah terasa mendadak dan terburu-buru? atau sudah pas dan enak untuk diikuti?

12 tanggapan



jika sudah paham, bisakah kamu menjelaskan dengan singkat inti cerita pada animasi?

12 tanggapan

Majapahit memercayai Pangeran Lembu Peteng tuntuk menangkap nya dan membawa nya kembali salah satu dari mereka ke Majapahit , namun di tengah perjalanan Pangeran Lembu Peteng bertemu Roro Kembang Sore , hingga berujung Lembu Peteng ingin menikahi Roro Kembang Sore. Namun dikarenakan salah satu dari pemberontak tay hal itu , maka dia meberitahukan kepada ayah Roro Kembang Sore bahwa anak nya akan dinikahi oleh seorang Pangeran Gadungan hingga terjadilah perkelahian antara Lembu peteng dengan Ayah Roro Kembang Sore di saat bertemu yang berujung Lembu Peteng Lari bersama Roro Kembang Sore di tepi sungai , di saat di tepi sungai Lembu Peteng Bertemu salah satu prajurit yang sakti dan membuat Lembu Peteng terbunuh disaat berkelahi dengan nya

tentang cerita di balik nama sungai lembu peteng. lembu peteng seorang pangeran yang difitnah sebagai perampok oleh para pemberontak lalu dibunuh dan mayatnya dibuang ke sungai.

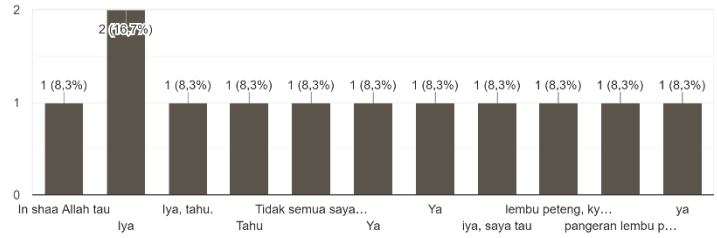
Pangeran lembu peteng diutus untuk memburu pemberontak lalu tewas oleh pemberontak yg diburu untuk melindungi kembangsore

lembu peteng diberi amanah untuk menangkap 3 pemberontak namun dia melupakan amanah tersebut

Sungai Lembu Peteng adalah nama yang diambil dari Pangeran Lembu Peteng. Ia meninggal karena terbunuh lalu jasadnya dibuang ke sungai.

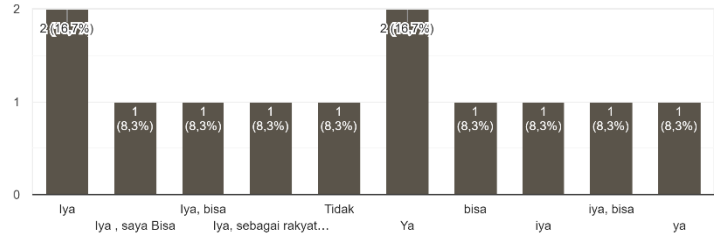
bagaimana dengan karakternya, apakah kamu tahu siapa saja karakter yang ada di dalam animasi?

12 tanggapan



apakah dengan animasi ini kamu bisa mengenal Pangeran Lembu Peteng sebagai cerita rakyat Tulungagung?

12 tanggapan



INTRO:

NARASI: konon, di sebuah perguruan bernama Bonorowo, terjadi pemberontakan. Kyai Pacet sebagai pendiri perguruan tersebut mengutus Pangeran Lembu Peteng untuk menangkap para pemberontak.

INT. PERGURUAN BONOROWO - PENDOPO - FAJAR

WIDE SHOT PENDOPO

(Pendopo adalah tempat berkumpul/pertemuan bagi para murid perguruan Bonorowo.)

KYAI PACET
Lembu Peteng, Ada hal penting yang ingin kusampaikan padamu

WIDE SHOT LEMBU PETENG & KYAI PACET

Pangeran Lembu peteng dan Kyai Pacet duduk bersila berhadapan di dalam pendopo.

KYAI PACET
Kejarlah pemberontak yang melarikan diri itu, dan bawa mereka kembali.

(Perkenalan: Kyai Pacet adalah seorang sakti pendiri Perguruan Bonorowo dan guru dari Pangeran Lembu Peteng)

Kyai pacet melanjutkan paparannya mengenai para pemberontak.

(Digambarkan Pangeran Kalang, Kyai Kasanbesari dengan latar Kadipaten Betak)

KYAI PACET
Mereka berjumlah tiga orang, Pangeran Kalang, Adipati Bedalem dan Kyai Kasanbesari.

Tangkaplah ia yang bernama Kalang, kabarnya ia sedang berada di Kadipaten Betak.

(Text: dua orang ini pernah mencoba membunuh Kyai Pacet, mendirikan Perguruan sesat, mabuk-mabukan dan mencuri.)

Lembu peteng mengangguk dan menjawab dengan tegas.

PANGERAN LEMBU PETENG
Baik, kyai. Aku akan pergi ke kadipaten betak.

(Perkenalan: Pangeran
lembu peteng adalah
seorang putra dari
Majapahit yang menimba
ilmu pada Kyai Pacet)

Kyai pacet menyerahkan sebuah ikat kepala kepada lembu peteng.

KYAI PACET
Aku percayakan kepadamu.

Lembu peteng menggenggam ikat tersebut dengan erat.

ANIMATION TITLE: PANGERAN LEMBU PETENG

EXT. KADIPATEN BETAK - TAMAN SARI - SIANG HARI

Lembu Peteng sedang berjalan menyusuri pepohonan.

ACT 1:
NARASI: Pangeran Lembu Peteng
berangkat menuju kadipaten betak
dan tiba di tamansari

Beberapa saat kemudian, Pangeran
Lembu Peteng sampai di Kadipaten
Betak dan berhenti di Taman Sari

WIDE SHOT TAMAN SARI

(Taman sari adalah sebuah wilayah di dalam kadipaten betak yang diperuntukkan bagi para putri)
Text: disana ia bertemu dengan
seorang gadis

Pangeran Lembu peteng melihat seorang gadis di dekat kebun bunga dan berjalan mendekatinya.

WIDE SHOT PANGERAN LEMBU PETENG & RORO KEMBANGSORE
(Perkenalan: Roro
kembangsore adalah putri
kadipaten betak)

Roro kembangsore yang sedang mencium wewangian bunga menoleh karena merasakan kedatangan seseorang.

PANGERAN LEMBU PETENG
Maaf jika saya mengganggu..

Apakah... putri melihat seseorang
yang bernama Kalang?

Roro Kembangsore menggeleng.

RORO KEMBANGSORE
Saya tidak melihatnya...

PANGERAN LEMBU PETENG
Kalau boleh saya tahu, siapakah Tuan Putri ini?

Kembangsore tidak dapat menyembunyikan senyumannya.

RORO KEMBANGSORE
Nama saya Roro kembangsore. Anak dari Adipati Bedalem. Anda sendiri siapa?

PANGERAN LEMBU PETENG
Saya adalah pangeran lembu peteng dari kerajaan Majapahit.

RORO KEMBANGSORE
Oh...

Tiba-tiba Kembangsore segera duduk bersimpuh.

PANGERAN LEMBU PETENG
Sudah, berdiri saja. Tak usah memandang kedudukanku sebagai pangeran di majapahit.

Lembu peteng mengulurkan tangannya dan melunak.

PANGERAN LEMBU PETENG
Mari kita mengobrol saja dengan santai.

Kembangsore akhirnya menggapai tangan lembu peteng.
NARASI:tak terasa, roro kembangsore dan pangeran lembu peteng mengobrol hingga petang

(Digambarkan Lembu Peteng dan Roro Kembangsore mengobrol bersama di gazebo)

CUT TO:

NARASI:Keesokan harinya, pangeran lembu peteng datang kembali. sejak pertemuan pertama, timbullah rasa diantara keduanya

EXT. KADIPATEN BETAK - TAMAN SARI - GAZEBO - PAGI HARI

OVERHEAD SHOT LEMBU & KEMBANG

Lembu peteng dan kembangsore sedang duduk bersebelahan di dalam gazebo. Lembu peteng menggenggam tangan kembangsore.

Keduanya sedang bercengkrama. Lembu sedang membicarakan hal lucu.

Roro Kembangsore terlihat sedang tertawa.

Pangeran Lembu Peteng tidak berhenti tersenyum sembari menatap Roro kembangsore.

Tiba-tiba muncul bayangan kyai pacet.

KYAI PACET
Kejarlah pemberontak yang melarikan diri itu... Aku percayakan kepadamu...

Senyuman lembu peteng hilang sesaat.

RORO KEMBANGSORE
Ada apa kakanda?....

Kembangsore tersenyum manis.

Seakan lupa akan misinya, Lembu peteng juga ikut tersenyum.

PANGERAN LEMBU PETENG
Dinda, bagaimana jika kita menikah? Apakah dinda bersedia?

Kembangsore mengangguk-angguk dengan antusias

RORO KEMBANGSORE
Iya kakanda, dinda bersedia..

Lembu Peteng kemudian memeluk roro kembangsore.

WIDE SHOT LEMBU & KEMBANG

(Lembu peteng dan kembangsore di dalam gazebo, dengan background taman sari)

EXT. KADIPATEN BETAK - TAMAN SARI - SEMAK - SIANG HARI
NARASI: pangeran Lembu peteng merasa sangat bahagia. Namun ia tidak menyadari adanya saksi lain, yaitu Pangeran Kalang

(Semak-semak begerak dan bergoyang)

Tiba-tiba muncul bayangan Pangeran kalang.
(Perkenalan: Pangeran Kalang adalah Paman dari roro kembangsore dan juga pemberontak yang sedang dicari oleh pangeran lembu peteng)

Pangeran Kalang mengintip dari balik semak-semak. Ia terlihat sangat tidak senang.

Secara samar, Pangeran kalang bisa melihat apa yang dilakukan oleh kembangsore dan lembu peteng.

Pangeran Kalang pun pergi.

FADE OUT

ACT 2:

NARASI: Pangeran Lembu Peteng dan Roro Kembangsore bertemu kembali. Namun, tidak disangka muncul Adipati Bedalem...

EXT. KADIPATEN BETAK - SIANG HARI

Lembu peteng dan Kembangsore sedang berjalan-jalan di sekitar kadipaten betak.

Tiba-tiba Adipati Bedalem berseru membuat Roro dan Lembu menoleh

ADIPATI BEDALEM
Siapa kamu?!

Lembu peteng terbeliak kaget melihat kedatangan Bedalem.

WIDE SHOT BEDALEM

Dengan posenya yang mengintimidasi, Adipati Bedalem berseraya.

ADIPATI BEDALEM
Mengapa berani memasuki wilayah kekuasaanku ini!
(Perkenalan: Adipati Bedalem adalah pemimpin kadipaten betak dan juga ayah dari Roro Kembangsore)

Lembu peteng pun menjawab

PANGERAN LEMBU PETENG
Maafkan saya Adipati... saya tidak sengaja memasuki tempat ini. Nama saya adalah pangeran lembu peteng dari kerajaan Majapahit.

Adipati bedalem berjalan kearah lembu peteng dan roro kembangsore.

WIDE SHOT LEMBU, KEMBANGSORE, BEDALEM

(Mereka bertiga dalam satu frame. Dengan latar taman sari. Angin berhembus kencang mengibarkan ikat kepala lembu peteng)

Lembu berbicara dengan nada yang serius.

PANGERAN LEMBU PETENG
Saya.. ingin melamar dinda roro kembangsore.

Bedalem dengan marahnya langsung menyahut. Nada bicaranya ketus dan sinis.

ADIPATI BEDALEM
Aku tidak ingin punya menantu seorang perampok. Kamu adalah pangeran dari Majapahit gadungan.

(flashback ke kejadian sebelumnya)

EXT. KADIPATEN BETAK - KEDIAMAN ADIPATI - SORE HARI

BIRD EYE VIEW KEDIAMAN ADIPATI

(Kediaman merupakan pendopo kadipaten dan juga rumah keluarga Adipati Bedalem)

WIDE SHOT KALANG & ADIPATI BEDALEM

Pangeran Kalang memasuki kediaman dan menemui kakaknya Adipati bedalem.

Pangeran Kalang melaporkan apa yang terjadi.

ADIPATI BEDALEM
Adikku pangeran kalang telah memberitahuku, bahwa ada seorang perampok bernama Lembu peteng sedang mengejarnya.

(kembali ke masa sekarang)

EXT. KADIPATEN BETAK - SIANG HARI

Adipati Bedalem langsung berlari ke arah Lembu peteng.

WIDE SHOT LEMBU PETENG & BEDALEM

(Pertarungan terjadi antara lembu peteng dan adipati bedalem. Lembu peteng berusaha menghindar dan juga menyerang)

MID SHOT KEMBANGSORE

Roro Kembangsore hanya melihat perkelahian dengan cemas.

(black screen)

Lembu sedikit terengah-engah.

Adipati Bedalem juga terlihat lelah bertarung. Ia memegangi kedua lututnya.

Pangeran Lembu Peteng melihat hal ini, ia segera pergi ke arah kembangsore.

NARASI: melihat lawannya kelelahan,
Pangeran Lembu Peteng mengajak Roro
Kembangsore untuk lari

WIDE SHOT LEMBU PETENG & KEMBANG

Ia menarik tangan Roro Kembangsore dan mengajaknya melarikan diri.

CLOSE UP BEDALEM

Bedalem terlambat melihat kejadian itu. Ia hanya bisa menggertak.

ADIPATI BEDALEM
Aku bersumpah akan menangkapmu
lembu peteng!

FADE OUT

(black screen)
NARASI: Pangeran Lembu Peteng dan
Roro Kembangsore terus berlari
hingga Matahari mulai tenggelam.
Dan mereka pun berhenti sejenak

EXT. RINGINPITU - TEPI SUNGAI - SORE HARI

WIDE SHOT SUNGAI

(Sungai berada di sepanjang kabupaten tulungagung. Merupakan anak sungai dari Brantas)

MID SHOT LEMBU PETENG & KEMBANGSORE

PANGERAN LEMBU PETENG
Kita beristirahat dulu dinda....

Keduanya terlihat mengatur napas. Terengah-engah. Kembangsore terlihat cukup pucat, lembu juga sudah lelah. Baju keduanya cukup kotor.

Roro kembangsore bertanya dengan cemas.

RORO KEMBANGSORE
Setelah beristirahat, Kita akan
kemana kakanda?

Lembu peteng lalu menjawab sambil tersenyum.

PANGERAN LEMBU PETENG
Aku akan membawamu pulang ke
Majapahit dinda. Dinda tak perlu
takut. Aku ini benar-benar pangeran
dari majapahit. Aku bukan perampok
seperti kata ayahandamu itu.

FADE TO BLACK

ACT 3:

EXT. RINGINPITU - TEPI SUNGAI - PAGI HARI

NARASI: malam pun berganti pagi.
Di saat keduanya masih
beristirahat, datanglah seseorang
yang tak diundang.

(Pangeran Lembu Peteng dan Roro Kembangsore masih beristirahat di tepi sungai. Duduk dibalik semak-semak dengan latar sungai)

Cuacanya sedang mendung.

Datanglah Kyai Kasanbesari. Ia datang membawa sebuah tombak panjang dengan ujung berkelok, Tombak Kyai Korowelang.

KYAI KASANBESARI
Ternyata ada disini.
(Perkenalan: Kyai
Kasanbesari merupakan
pemberontak padepokan
yang cukup sakti, musuh
dari Kyai Pacet)

Lembu peteng terkejut. Kembangsore semakin cemas.

PANGERAN LEMBU PETENG
Kasanbesari... Ada apa kau kemari?

Besari dengan santainya menjawab.

KYAI KASANBESARI
Aku dipinta untuk membantu adipati
bedalem.

Lembu seketika berdiri. Ia ingat betul wejangan gurunya itu. Matanya mulai membesar, Pangeran Lembu Peteng cemas.

Ia bernegosiasi dengan Kyai Kasanbesari.

PANGERAN LEMBU PETENG
Kyai, tolong lepaskanlah Roro
Kembangsore. Dan kau bisa
menghadapiku saja.

KasanBesari tertawa.

KYAI KASANBESARI
Hahahha. Tentu saja! Ini semua
terjadi karena perbuatanmu dan kyai
pacet yang tua itu.

Kasanbesari mengayunkan tombaknya, mengarahkannya pada lembu peteng.

Lembu peteng mengambil posisi ancang-ancang.

Roro kembang ketakutan melihat dari kejauhan.

Kasanbesari mulai menyerang dengan kekuatan penuh.

Tombak korowelang ditancapkan ke dada putera raja itu.

PANGERAN LEMBU PETENG
Argh.... Khhh...

Roro kembangsore gelagapan melihat kejadian tersebut.

Lembu peteng terjatuh ke belakang.

Kembangsore menjerit-jerit menangisi lembu peteng.

RORO KEMBANGSORE
Kakanda! Kakanda!

Kasanbesari merayakan kemenangannya.

KYAI KASANBESARI
Akhirnya aku dapat membunuhmu juga.

NARASI: melihat Pangeran Lembu Peteng yang tewas, roro kembangsore pergi sembari menangis dan ketakutan

Roro Kembangsore melarikan diri sembari menangis, ia shock dan ketakutan atas kejadian yang baru disaksikannya.

NARASI: Tak lama kemudian, Adipati Bedalem dan Pangeran Kalang sampai di tepi sungai melihat keadaan Pangeran Lembu Peteng yang sudah tak bernyawa.

WIDE SHOT BEDALEM, KALANG, KASANBESARI, LEMBU

Mereka menemukan Pangeran Lembu Peteng sudah tergeletak di tanah.

Darah terus mengucur dari dadanya, mengalir ke bagian tubuh dan ke tanah.

NARASI: Kasanbesari, kalang dan Bedalem membuang jasad Pangeran Lembu Peteng ke dalam sungai.

SLOW FADE TO BLACK

(black screen)

SEKUEL

NARASI: Beberapa hari kemudian, prajurit dari Majapahit dikumpulkan di tepi sungai.....

EXT. RINGINPITU - SUNGAI - PAGI HARI

WIDE SHOT TEPI SUNGAI

Ada 2 orang sedang dalam percakapan, yaitu Punakawan dan Perwira.

PUNAKAWAN
Perwira, disinilah tempat kejadian berlangsung

Pangeran Lembu Peteng tewas dibunuh oleh Kasanbesari, dan dibuang di Sungai ini ...

(Perkenalan: punakawan adalah abdi dalem atau pengawal pangeran lembu peteng.)

Perwira tersebut mengangguk dan berbicara dengan serius.

PERWIRA MAJAPAHIT
Mari kita cari jenazah Pangeran Lembu Peteng.

(Perkenalan: Perwira atau Patih Gajah Mada adalah pimpinan pasukan kerajaan Majapahit)

NARASI: pasukan kerajaan pun turun dan mencari di sungai. namun hingga hari petang, jenazah Pangeran Lembu Peteng tidak dapat ditemukan...

Suasana berubah petang dan muram. Namun Wadyabala tetap mencari lembu peteng.

Satu-persatu yang ada di sungai berkurang. Hingga tidak ada yang mencari lagi.

FADE TO BLACK

EXT. RINGINPITU - TEPI SUNGAI - SORE MENJELANG PETANG

Perwira sudah terlihat pasrah. Ia menghembuskan napas.

PERWIRA MAJAPAHIT
Tempat ini akan kuberi nama Kali Lembu Peteng.

WIDE SHOT SUNGAI LEMBU PETENG

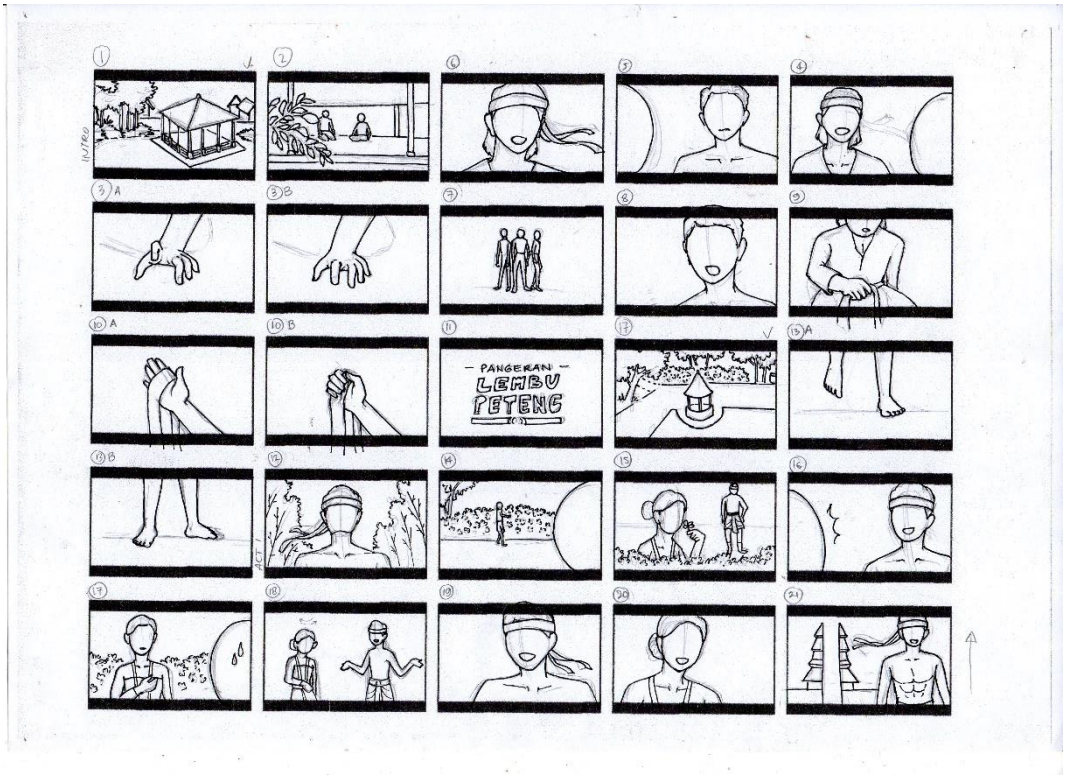
FADE OUT

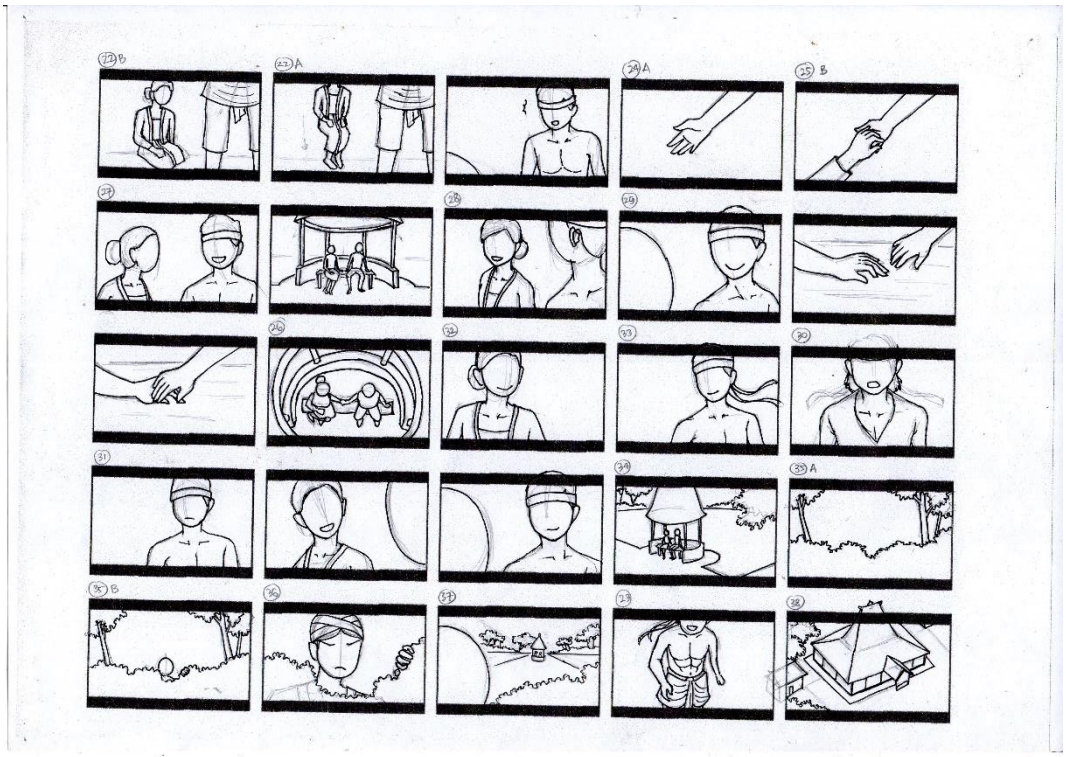
NARASI: Pangeran Lembu Peteng
sampai pada perjalanan
terakhirnya....

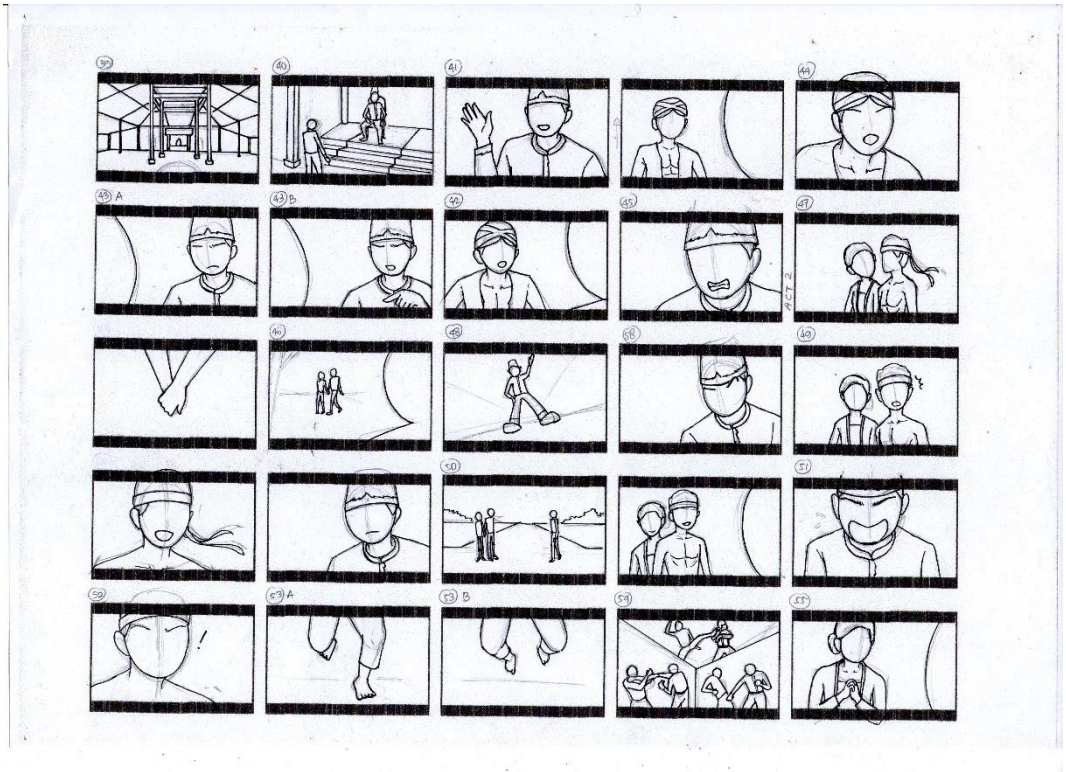
Hingga saat ini, sungai ini dikenal
sebagai Sungai Lembu Peteng..

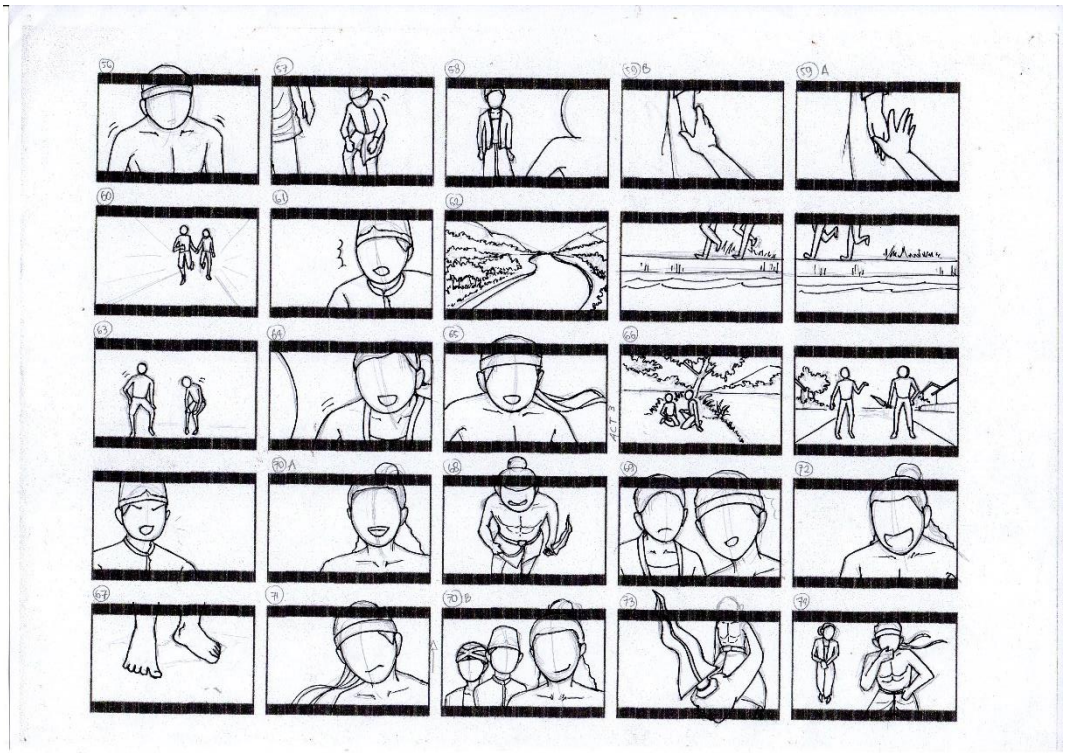
OUTRO:

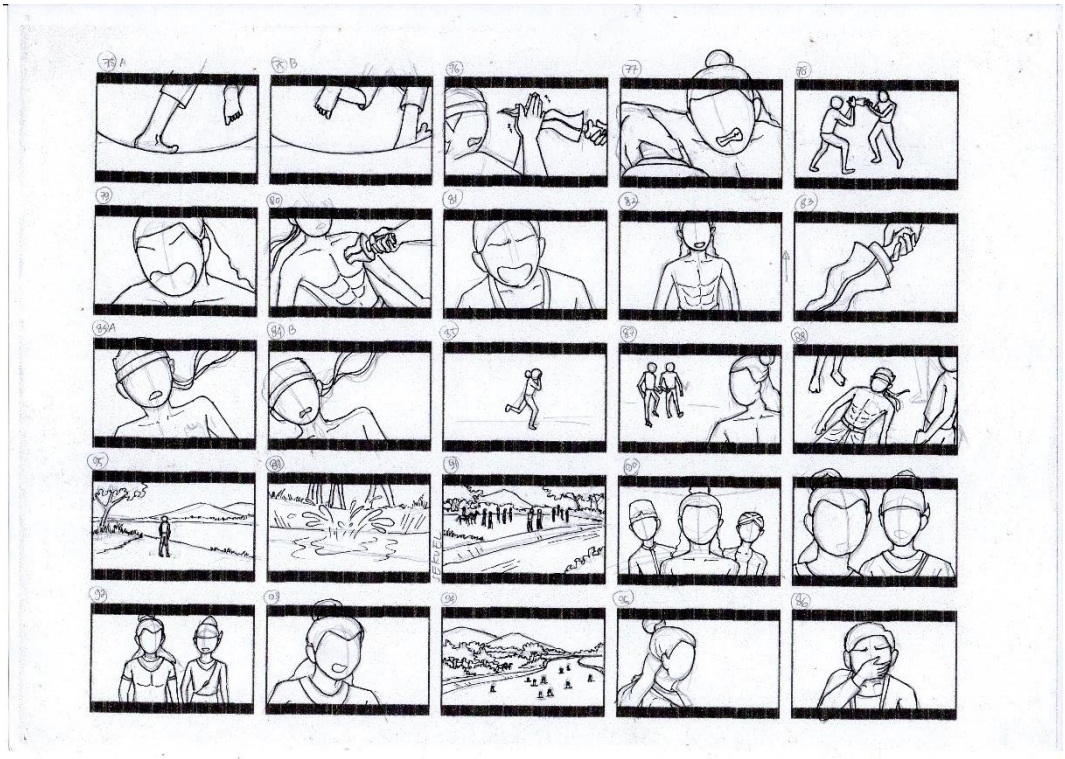
Credit insert











Halaman ini sengaja dikosongkan

BIODATA PENULIS

Halida Dwi Edyati, biasa dipanggil Halida atau Ida, lahir di Kota Tulungagung pada tanggal 3 Juli 1997, anak kedua dari pasangan Bapak Purnomo Edi Sasongko dan Ibu Wanti Mindari, dan saudara dari Pratomo Adhi Nugroho. Penulis telah menempuh pendidikan formalnya di TK Tunas Pertiwi (2003), SDN Medokan Ayu II (2009), SMPN 12 Surabaya (2012), SMA Negeri 2 Surabaya (2015), dan diterima melalui jalur Undangan (SNMPTN) di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya jurusan Desain Komunikasi Visual pada tahun 2015. Saat mengikuti perkuliahan, penulis aktif mengikuti kepanitian mahasiswa dalam lingkup jurusan maupun institut.