

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC UNTUK  
MENGENALKAN CERITA RAKYAT SEBAGAI  
KEBUDAYAAN BANGSA : STUDI KASUS  
LEGENDA IKAN DEWA CIBULAN**

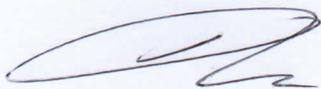
**TUGAS AKHIR**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Desain  
Pada  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Arsitektur dan Desain  
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 14 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

**Dosen Pembimbing I**



**Drs. Agus Rahmat Mulyana, M.Ds.**  
NID/NIDK: 0414085901

**Dosen Pembimbing II**



**Asep Ramdhan, S.Ds., M.M.**  
NID/NIDK: 0430048701

**Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Ketua,**



**Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.**  
NID/NIDK: 0416086901

# PERANCANGAN MOTION GRAPHIC UNTUK MENGENALKAN CERITA RAKYAT SEBAGAI KEBUDAYAAN BANGSA : STUDI KASUS LEGENDA IKAN DEWA CIBULAN

HARRY DWI CANDRA<sup>1</sup>, AGUS RAHMAT MULYANA<sup>2</sup>, ASEP RAMDHAN<sup>3</sup>.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN, INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL BANDUNG

Email : [Harrycandra5665@gmail.com](mailto:Harrycandra5665@gmail.com)

## ABSTRAK

Cerita rakyat atau folklore merupakan sebuah kebudayaan manusia yang disebarakan dan diwariskan secara tradisional atau turun-temurun dari generasi ke generasi. Legenda Ikan Dewa Cibulan merupakan salah satu wujud kebudayaan bangsa yang berasal dari folklore atau cerita rakyat yang berkembang di kota Kuningan. Legenda Ikan Dewa Cibulan telah menjadi ciri khas kota Kuningan yang disampaikan secara tradisional dan hanya diceritakan melalui budaya lisan, yang dikhawatirkan kedepannya legenda tersebut perlahan akan dilupakan dan terus berubah penyampaiannya sehingga tidak ada yang mengetahui sejarah aslinya. dipilahlah Motion Graphic sebagai upaya untuk menyediakan media baru bagi masyarakat agar kebudayaan ini tetap berjalan. Penelitian ini menggunakan metode analisis SWOT, Metode perancangan Villamil-Molina, dan Model komunikasi Lasswell.

**Kata kunci :** Legenda Ikan Dewa, Cerita rakyat, Motion Graphic, Budaya lokal

## ABSTRACT

*Folklore, or folktales, is a cultural heritage that is traditionally disseminated and passed down from generation to generation. The Legend of Fish Dewa Cibulan is one manifestation of the nation's culture that originates from folklore, which has developed in the city of Kuningan. The Legend of Fish Dewa Cibulan has become a distinctive feature of Kuningan city, conveyed through oral tradition, which raises concerns that over time, this legend might gradually be forgotten and its transmission could change, leading to a lack of awareness about its true history. Motion Graphics was chosen as an effort to provide a new medium for the community to ensure the continuity of this cultural heritage. This research employs the SWOT analysis method, the Villamil-Molina design method, and Lasswell's communication model."*

**Keywords:** The Legend of Fish Dewa, Folklore, Motion Graphic, Local Culture

## 1. PENDAHULUAN

Adanya cerita rakyat atau folklore merupakan sebuah kebudayaan manusia yang disebar dan diwariskan secara tradisional atau turun-temurun dari generasi ke generasi, baik disampaikan dalam bentuk lisan maupun isyarat. Fungsi dari folklore ini sendiri yaitu sebagai sistem proyeksi yang mencerminkan angan-angan masyarakat, sebagai pengesahan lembaga kebudayaan, alat pendidikan anak dan juga pemaksa serta pengawas agar norma-norma yang ada di masyarakat akan selalu dipatuhi oleh masyarakat itu sendiri.

Legenda Ikan Dewa Cibulan merupakan salah satu wujud kebudayaan bangsa yang berasal dari folklore atau cerita rakyat yang berkembang di kota Kuningan dan lokasi cerita rakyat tersebut sekarang sudah menjadi sebuah objek wisata alam yang bisa dikunjungi untuk rekreasi ataupun mempelajari cerita yang ada disana.

Cibulan merupakan salah satu objek wisata terkenal yang ada di Kabupaten Kuningan Jawa Barat. Selain terkenal Cibulan juga merupakan objek wisata tertua yang ada di daerah Kuningan yang diresmikan pada 27 Agustus 1939 oleh Bupati Kuningan saat itu, yaitu R.A.A. Mohamad Achmad.

Ikan Dewa yang ada di Cibulan memiliki nama asli Ikan Kancra Bodas (*Labeobarbus Dournesis*), atau yang lebih sering disebut sebagai Ikan Dewa oleh masyarakat setempat. Penyebutan Ikan Dewa ini disematkan bukan tanpa alasan, Mengutip dari Tribun Jabar, pemandu objek wisata Cibulan, Teguh Heryanto, mengatakan bahwa ikan itu memang dipercaya oleh masyarakat sekitar sebagai penjelmaan dari prajurit Prabu Siliwangi.

Legenda Ikan Dewa Cibulan telah menjadi ciri khas kota Kuningan yang disampaikan secara tradisional dan hanya diceritakan melalui budaya lisan, yang dikhawatirkan kedepannya legenda tersebut perlahan akan dilupakan dan terus berubah penyampaiannya sehingga tidak ada yang mengetahui sejarah aslinya.

Dengan perkembangan teknologi sekarang dirasa perlu untuk membuat sebuah media baru untuk mengenalkan cerita rakyat ini serta sejarah aslinya dan juga untuk menjaga kebudayaan yang sudah menjadi ciri khas kota Kuningan ini tetap dikenang dan tidak dilupakan, maka penulis memilih Motion Graphic sebagai upaya untuk menyediakan media baru bagi masyarakat agar kebudayaan ini tetap berjalan.

Dipilihnya motion graphic karena memiliki kekuatan untuk merekonstruksi ulang kejadian masa lalu secara deskriptif, dinamis dan atraktif. Selain itu, media ini dirasa paling cocok untuk menampilkan suatu hal yang dianggap kuno oleh kaum muda. Media ini juga berbasis internet yang dengan mudah disebar dan menyebar luas melebihi batas geografis. Serta pesan pada motion graphic dapat ditonton dimana saja dan kapan saja tidak terbatas waktu asal terhubung ke internet atau dapat disimpan dalam bentuk file video (mp4, flv dll) kedalam ponsel, laptop maupun perangkat digital lain (Umam, 2016).

## 2. METODOLOGI

### 2.1 Metode Penelitian

a. Studi Literatur, Menurut Danial dan Warsiah (2009:80), Studi Literatur adalah merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian.

b. Dokumentasi, Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan. dokumentasi juga diartikan sebagai pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain).

c. Wawancara, Lexy J Moleong menyatakan bahwa wawancara adalah percakapan dengan maksud-maksud tertentu. Pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (face to face) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian.

### 2.2 Metode Pengumpulan Data

- Analisis 5w+1H Unsur kalimat 5W1H merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi, mengembangkan cerita, atau memecahkan masalah dengan mudah. Jika dijabarkan, rumus ini memiliki unsur yang disebut dengan what, who, when, where, why, dan how.

- Analisis SWOT Analisa SWOT adalah singkatan yang berasal dari empat elemen dalam metode analisis ini, yakni Strength yang berarti kekuatan, Weakness yang berarti kelemahan, Opportunities yang berarti kesempatan, dan Threats yang berarti ancaman

### 2.3 Metode Perancangan

#### Metode Villamil-Molina

Villamil-Molina (1997) mengatakan bahwa pengembangan multimedia akan berhasil baik dengan membutuhkan perencanaan yang teliti, penguasaan teknologi multimedia yang baik, serta penguasaan manajemen produksi yang baik juga.

Metode pengembangan Villamil-Molina (1997) terdiri dari lima tahapan yaitu development, pre-production, production, post-production, dan delivery. Tahapan tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

#### a. Development

Pada tahap ini dilakukanlah pengembangan ide cerita dan konsep sesuai dengan topik yang dibahas , dan akan dibuat dalam motion graphic.

#### b. Preproduction

Tahapan ini merupakan tahap awal perancangan motion graphic. Tahapan ini terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu pembuatan jadwal kerja, perancangan karakter, perancangan properti, penentuan warna, penentuan typography, dan pembuatan storyboard.

c. Production

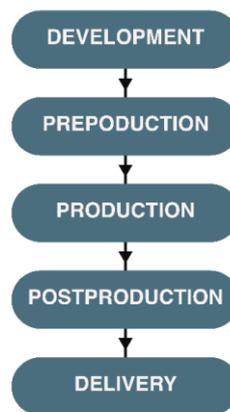
Dalam tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menggabungkan beberapa desain objek, pengembangan grafis, pengembangan animasi, pemilihan musik, sehingga menjadi satu produk motion graphic yang siap diuji.

d. Postproduction

Pada tahap postproduction dilakukanlah pengujian untuk mengetest apakah hasil motion graphic tersebut layak untuk dilanjutkan pada tahap berikutnya.

e. Delivery

Setelah dilakukan pengujian lalu dilakukanlah proses publikasi yang bisa dilakukan melalui youtube, instagram dan media digital lainnya.



Gambar 1. Metode Villamil-Molina.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Analisis SWOT

##### Strengths

- Mengetahui sejarah dari cerita rakyat dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan baru mengenai cerita rakyat yang sering didengar.
- Peralihan media dari budaya tutur ke visual dalam menyampaikan cerita rakyat Legenda Ikan Dewa Cibulan sangatlah membantu untuk terus melestarikan kebudayaan lokal.
- Motion graphic adalah media yang fresh untuk menyampaikan cerita serta sejarah asli Legenda Ikan Dewa Cibulan.

#### Weaknesses

- Anak-anak muda sekarang memiliki minat yang rendah untuk mendengarkan budaya tutur atau lisan sehingga dikhawatirkan mereka akan melupakan cerita rakyat ini beserta sejarahnya apabila tidak ada pembaruan media.
- Banyaknya sumber cerita yang berasal dari sumber yang berbeda beda sehingga terjadi distraksi informasi mengenai kebenaran cerita Legenda Ikan Dewa Cibulan.

#### Opportunities

- Karena minimnya media informasi mengenai sejarah dari cerita rakyat Legenda Ikan Dewa Cibulan maka pembuatan motion graphic ini bisa menjadi media baru yang akan memadai untuk pelestarian sejarah dan budaya lokal cerita rakyat.
- Dengan visualisasi yang menarik akan mendatangkan minat generasi muda untuk ikut mengenal dan melestarikan budaya lokal ini

#### Threats

- Generasi muda yang akan datang perlahan akan melupakan tentang budaya lokal cerita rakyat Legenda Ikan Dewa Cibulan apabila dibiarkan begitu saja.
- Terjadinya distorsi sejarah karena sumber yang berbeda beda sehingga memungkinkan hilangnya keaslian dari cerita tersebut.

### 3.2 Problem Statement

Kurangnya pembaruan media untuk menyampaikan cerita rakyat serta sejarah asli dari asal usul ikan dewa ini yang dikhawatirkan cerita yang asli akan semakin terlupakan karena terjadinya distorsi informasi yang ada sekarang.

### 3.3 Problem Solution

Diperlukannya media baru sebagai bentuk pengalihan media dari budaya tutur ke budaya visual, untuk mencegah hilangnya pengetahuan budaya lokal tentang keaslian cerita rakyat Legenda Ikan Dewa Cibulan di masyarakat.

### 3.4 Segmentasi Target

**Demografis** : Jenis kelamin Laki-Laki dan Perempuan berusia 15 – 25 tahun (remaja/dewasa awal).

**Geografis** : Masyarakat Kabupaten Kuningan dan sekitarnya.

**Psikografis** : Menyukai informasi tentang budaya lokal, ingin menambah wawasan sejarah, menyukai animasi/motion grafis sebagai media penyampaian informasi.

**Teknografis** : Pengguna media sosial yang selalu up to date, Menghabiskan waktu luang untuk menonton tontonan internet (Youtube, Tiktok).

### 3.5 What to Say

“Mari kenali budaya lokal, Bersama lestarikan sejarah”

### 3.6 How to Say

Membuat motion graphic yang berisi tentang penjelasan secara umum tentang cerita rakyat/folklore->Mitos/cerita rakyat Legenda Ikan Dewa Cibulan-> Sejarah asli dari asal usul Ikan Dewa Cibulan-> Penutup berisikan nilai moral yang didapat dari kedua sumber tersebut. bertujuan untuk tidak menyalahkan mitos yang beredar dengan sejarah asli yang ada namun untuk menengahi antara kedua sumber data yang ada.

### 3.7 Tone Manner

**Classic**, Memberikan kesan atau tone yang menampilkan unsur-unsur masa lampau karena alur dari penceritaan legenda ikan dewa ini mempunyai timeline masa lampau / zaman dulu.

**Minimalist**, Style yang digunakan dalam pembuatan motion graphic adalah menggunakan Flat Illustration yang memiliki kesan sederhana dan tidak terlalu detail.

**Simple**, Penyampaian informasi dalam pembuatan motion graphic ini memiliki kesan simple untuk memudahkan target audience dapat memahami makna dari cerita yang disampaikan.

### 3.8 Referensi Visual/Moodboard

Setelah menentukan tone dan manner untuk perancangan ini lalu dicarilah referensi visual atau moodboard untuk membantu dalam pembuatannya.

MOODBOARD : Classic, Minimalist, Simple



Gambar 2. Moodboard.

### 3.9 Warna

Dipilihnya beberapa warna berdasarkan tone manner yang telah ditentukan yaitu classic, minimalist dan simple.



Gambar 3. Warna.

### 3.10 Font

Dalam perancangan motion graphic diperlukan typeface dalam bentuk teks yang akan membantu visual untuk menyampaikan informasi lebih detail. Dipilihnya font Javatages dan Kayak dalam perancangan motion graphic untuk digunakan sebagai title dan bagian isi.



Gambar 4. Font *JAVATAGES FONT*.



Gambar 5. Font *KAYAK FONT*.

### 3.11 Hasil Karya

#### Storyline

Cerita rakyat adalah suatu cerita atau legenda yang berkembang di kalangan masyarakat tertentu dan biasanya diceritakan secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Cerita rakyat sering kali menceritakan peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari atau dalam sejarah suatu masyarakat, dan sering kali disesuaikan dengan kepercayaan dan nilai-nilai budaya yang dianut oleh masyarakat tersebut. Contohnya, cerita rakyat mengenai asal usul suatu tempat atau makhluk mitos dapat mencerminkan pandangan masyarakat tentang alam, kehidupan, dan manusia.

Salah satu contoh cerita rakyat yang menceritakan asal usul suatu mitos adalah cerita LEGENDA IKAN DEWA CIBULAN. Lokasi dari cerita rakyat ini berada di kabupaten Kuningan dan sekarang sudah menjadi sebuah objek wisata alam yang bisa dikunjungi untuk rekreasi ataupun mempelajari cerita yang ada disana.

Diceritakan bahwa pada kerajaan Pajajaran yang dipimpin oleh Prabu Siliwangi memiliki sistem pemerintahan yang adil dan bijaksana sehingga membuat rakyat sejahtera dan kerajaan yang makmur. Sehingga para prajurit dan penduduk yang ada pada kerajaan tersebut tunduk dan hormat kepada sang Prabu. Walaupun sudah memerintah dengan adil, ada saja prajurit yang tidak suka dan puas terhadap kepemimpinan sang prabu.

Konon pada saat Prabu Siliwangi sedang melakukan perjalanan bersama rombongan prajurit ke wilayah timur atau lebih tepatnya berada disekitaran Gunung Ciremai, ditengah perjalanan rombongan Prabu Siliwangi beristirahat untuk melepas lelah dan melihat daerah kekuasaan beserta para warganya. Lalu sang prabu memerintahkan sebagian para prajuritnya untuk menjaga tempat kemah beserta barang bawaannya lalu sebagian lainnya ikut bersama Prabu Siliwangi untuk meninjau langsung pemukiman penduduk.

Setelah meninjau pemukiman Prabu Siliwangi kembali ke kemah namun tidak melihat para prajurit yang diperintahkan untuk menjaga kemah dan barang bawaan, mereka malah beristirahat di tepi sungai dan lalai untuk menjalankan tugasnya. Prabu Siliwangi murka dan mengutuk para prajurit yang membangkang tersebut menjadi ikan.

Namun, cerita rakyat ini hanyalah sebuah mitos yang beredar di masyarakat hingga saat ini. Sejarah yang benar dari asal usul ikan ini adalah sebuah pemberian dari kerajaan kalimantan kepada prabu siliwangi dengan bukti banyaknya juga ikan ini disana yaitu ikan kancra bodas.

Prabu siliwangi atau juga dengan nama raden pemanah rasa adalah seorang penyiar islam dan hafidz quran. Tidak mungkin dan mustahil rasanya seorang penghafal al quran dan asmaul husna memberikan kutukan atau mengutuk pengikutnya.

## Desain Karakter

Dalam perancangan motion graphic Legenda Ikan Dewa Cibulan memiliki beberapa karakter atau tokoh yang berperan dalam cerita maupun sejarah asli Legenda Ikan Dewa Cibulan. Dibuatlah desain karakter atau tokoh dengan menggunakan style yang sesuai dengan tone manner serta sesuai dengan target audiensnya.



Gambar 6-7. Desain karakter Prabu Siliwangi, Raden Pamanah Rasa, Prajurit .



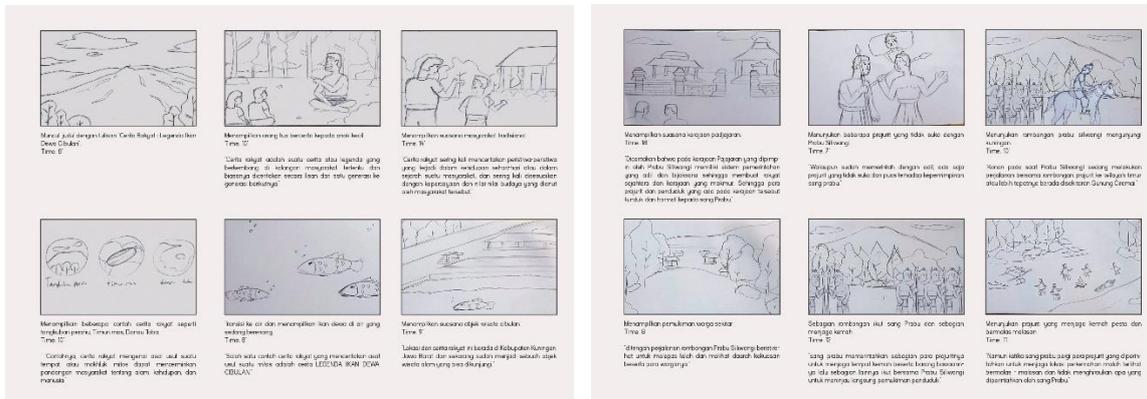
Gambar 8-9. Desain karakter Kuncen, Karakter tambahan.

## Storyboard

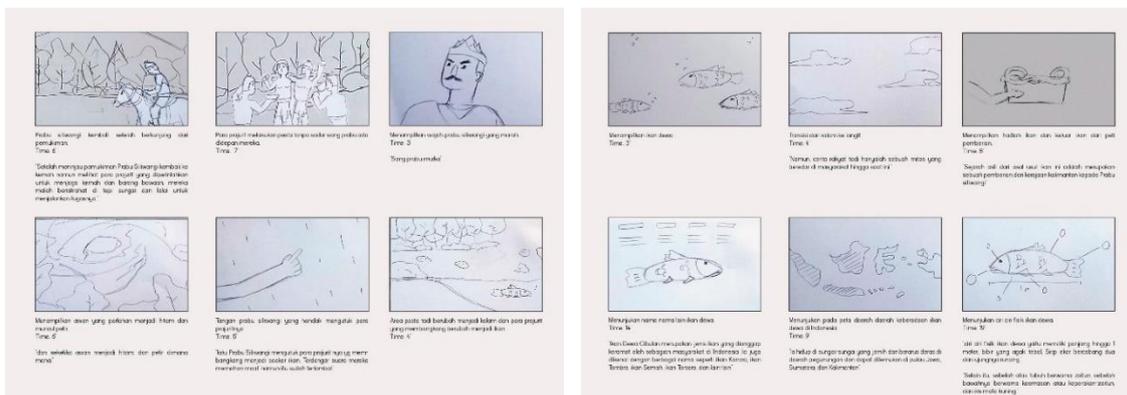
Dalam pembuatan karya audio visual diperlukan pembuatan storyboard. Adanya storyboard mempermudah seseorang dalam menyampaikan ide atau gagasan ceritanya, sehingga orang lain bisa memahami inti gagasan cerita yang diinginkan.

Storyboard sering juga disebut papan cerita. Storyboard berfungsi untuk menggambarkan alur cerita, mulai dari awal hingga akhir. Selain itu, storyboard juga berfungsi untuk merencanakan proses pengambilan gambar agar lebih terstruktur. Storyboard berfungsi sebagai pedoman, mulai dari proses produksi hingga proses pengeditan, sehingga prosesnya lebih mudah dan hasilnya sesuai.

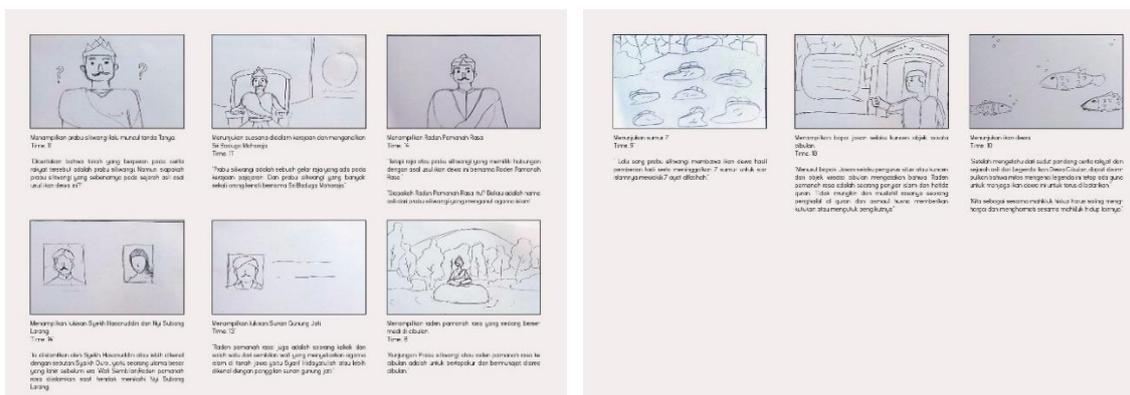
Berikut adalah storyboard dari perancangan motion graphic Cerita Rakyat : Legenda Ikan Dewa Cibulan



Gambar 10-11. Storyboard scene 1-12.



Gambar 12-13. Storyboard scene 13-24.



Gambar 12-13. Storyboard scene 25-33.

## Hasil Motion Graphic

Setelah pembuatan storyboard selesai dilanjutkan dengan pembuatan asset digital yang lalu akan di animasikan menjadi sebuah karya audio visual motion graphic. Pada tahapan ini pengisian suara dan juga proses finishing dilakukan untuk menghasilkan sebuah karya audio visual yang sesuai dengan storyline serta storyboard.

Berikut adalah potongan beberapa shot hasil animasi akhir dari perancangan ini.



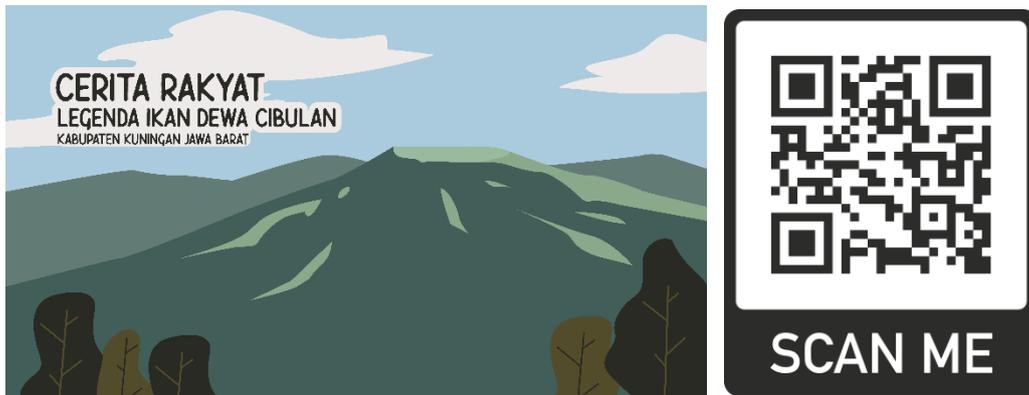
Gambar 14-19. Potongan shot dari animasi motion graphic.

## Thumbnail Youtube

Hasil akhir dari perancangan ini ditayangkan pada media audio visual yang ada di internet yaitu Youtube. Hal ini dilakukan agar hasil dari perancangan ini mudah di akses dan tidak mudah hilang.

Berikut adalah tampilan Thumbnail dan juga kode QR yang mana langsung menuju kepada link video youtube perancangan Motion Graphic Cerita Rakyat : Legenda Ikan Dewa Cibulan.

### Trailer



Gambar 20-21. Thumbnail youtube trailer dan kode QR link video youtube.

### Full Animasi



Gambar 22-23. Thumbnail youtube full animasi dan kode QR link video youtube.

## 4. KESIMPULAN

Dari hasil perancangan ini dapat disimpulkan bahwa pembaruan media sangat dibutuhkan untuk pengenalan kembali cerita rakyat Legenda Ikan Dewa Cibulan yang mana sebelumnya cerita tersebut hanya disampaikan melalui lisan dan dikhawatirkan akan hilang begitu saja apabila tidak dilakukan pembaruan media.

Pembaruan media lisan menjadi media visual Motion Graphic ini juga dilakukan untuk menjaga kebudayaan yang sudah menjadi ciri khas kota Kuningan ini tetap dikenang dan tidak dilupakan. Dipilihnya motion graphic karena memiliki kekuatan untuk menrekonstruksi ulang kejadian masa lalu secara deskriptif, dinamis dan atraktif. Selain itu, media ini dirasa paling cocok untuk menampilkan suatu hal yang dianggap kuno oleh kaum muda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Yulius, Y. (2018). Melihat lebih dekat ikan dewa di cibulan kuningan dipercaya penjelmaan prajurit prabu siliwangi. Diambil dari : <https://jabar.tribunnews.com/2018/12/18/melihat-lebih-dekat-ikan-dewa-di-cibulan-kuningan-dipercaya-penjelmaan-prajurit-prabu-siliwangi>.
- Badzlin, F. M. (2020). PERANCANGAN ANIMASI LEGENDA IKAN DEWA CIBULAN KUNINGAN JAWA BARAT.
- Umam, N. C. (2016). PENGENALAN BATIK GEMAWANG KHAS KABUPATEN SEMARANG PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.
- Kulon Progo, Kompas.com. (2009). Budaya Tutar Harus Diimbangi Budaya Tulis. Diambil dari : <https://properti.kompas.com/read/2009/05/25/16565713/~Oase~Cakrawala>.
- Populix. (2022). Wawancara Adalah: Pengertian, Jenis, Fungsi, Tahap, dan Tips. Diambil dari : <https://info.populix.co/articles/wawancara-adalah/> .
- Pahlephi, R. (2022). Dokumentasi Adalah: Mengenal Fungsi, Kegiatan, dan Jenisnya. Diambil dari : <https://www.detik.com/bali/berita/d-6409573/dokumentasi-adalah-mengenal-fungsi-kegiatan-dan-jenisnya> .
- Salmaa. (2021). Studi Literatur: Pengertian, Ciri-Ciri, dan Teknik Pengumpulan Datanya. Diambil dari : <https://penerbitdeepublish.com/studi-literatur/> .
- Ghani, J. (2022). Pengertian 5W 1H, Begini Penjelasan Lengkapnya. Diambil dari : <https://www.idntimes.com/life/education/zihan-berliana-ram-ghani/pengertian-5w-1h?page=all> .
- Riadi, M. (2022) Analisis SWOT (Pengertian, Tujuan, Aspek, Kuadran dan Matriks). Diambil dari : <https://www.kajianpustaka.com/2020/09/analisis-SWOT.html?m=1>.
- Villamil, J. and L. Molina. (1997). Multimedia: Production, Planning, and Delivery. Que Education & Training.
- Danandjaja, J. (1994). Folklor Indonesia ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain, Jakarta: Grafiti Press.