

## **TUGAS AKHIR**

### **VISUALISASI CERITA RAKYAT LUTUNG KASARUNG KARYA AJIP ROSIDI DALAM ANIMASI 2D**

**Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Desain**



Disusun Oleh :

**IRSYAD FATHONI ARDIANSYAH**

**186010004**

**FAKULTAS ILMU SENI DAN SASTRA  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG  
2022**



Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Ilmu Seni Dan Sastra  
Universitas Pasundan

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan (dan menjamin) bahwa karya/penulisan skripsi/TA ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah skripsi/TA.

Semua **elemen karya, kutipan tulisan dan/atau pemikiran orang lain** yang digunakan di dalam penyusunan skripsi/TA, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak (termasuk dari buku, artikel jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain, dan lainnya), telah direferensikan dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Skripsi/TA ini **belum pernah** diajukan pada pendidikan program sarjana di perguruan tinggi lain, dan **tindak plagiarisme** akan dikenakan sanksi seperti yang tercantum dalam Peraturan Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pasundan.

Bandung, / /2022

Penulis



NIM 1P6010009

IRSYAD FATHON . . A

**LEMBAR PENGESAHAN**

**VISUALISASI CERITA RAKYAT LUTUNG KASARUNG  
KARYA AJIP ROSIDI DALAM ANIMASI 2D**

**Disetujui**

**Pembimbing I**

**Konsultan**

**Dr. H. Wawan Setiawan, M.Sn  
NIPY.151.103.48**

**Purmaningrum Maeni, M.Ds  
NIPY.151.105.98**

**Diketahui**

**Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual**

**Dekan  
Fakultas Ilmu Seni dan Sastra**

**Dr. Fadhly Abdillah, S.Sn, M.Ds  
NIPY.151.108.77**

**Dr. Hj. Senny S. Alwasilah, SS, M.Pd  
NIPY.151.102.322**

## HALAMAN PENGESAHAN

Pengkaryaannya ini diajukan oleh :

Nama : Irsyad Fathoni Ardiansyah  
NIM : 186010004  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra  
Judul Pengkaryaan : Visualisasi Cerita Rakyat Lutung Kasarung Karya  
Ajip Rosidi Dalam Animasi 2D

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Pembimbing I : Dr. H. Wawan Setiawan,. M.Sn \_\_\_\_\_  
Konsultan : Purmaningrum Maeni,. M.Ds \_\_\_\_\_

### DEWAN PENGUJI

1. Dr. H. Wawan Setiawan,. M.Sn \_\_\_\_\_
2. Fadhly Abdillah, M.Ds \_\_\_\_\_
3. Firli Herdiana,. S.Sn \_\_\_\_\_
4. Drs. H. Agus Setiawan,. M.Sn \_\_\_\_\_

### READER

1. Fadhly Abdillah, M.Ds \_\_\_\_\_

**Ditetapkan di : Bandung**

**Tanggal : 16 Agustus 2022**

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Tuhan YME atas segala rahmat dan karunia-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan pengayaan Tugas Akhir ini yang berjudul “Visualisasi cerita rakyat lutung kasarung karya Ajip Rosidi dalam animasi 2D”. Laporan pengayaan Tugas Akhir ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan.

Dalam penulisan Laporan Pengayaan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tentu tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari banyak pihak yang sangat berarti. Oleh karena itu saya sebagai penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dan kontribusi terhadap laporan ini diantaranya :

1. Bapak Dr. H. Wawan Setiawan,. M.Sn., selaku dosen pembimbing 1 yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan penulis arahan dan masukan dalam setiap proses bimbingan sehingga Pengayaan ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Purmaningrum Maeni,. M.Ds., selaku dosen Konsultan yang telah banyak membantu memberikan masukan dan meluangkan sebagian waktunya kepada penulis sehingga pengayaan ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Fadhly Abdillah, M.Ds., selaku Ketua Jurusan Program Studi Desain Komunikasi Visual UNPAS.
4. Bapak Fadhly Abdillah, M.Ds., Bapak Tata Kartasudjana, M.Ds., dan Ibu Purmanigrum Maeni, S.Sn., M.Ds., selaku Koordinator Tugas Akhir.
5. Bapak Fadhly Abdillah, M.Ds.,selaku *reader* dalam Laporan Pengayaan Tugas Akhir ini.
6. Seluruh jajaran pengajar/dosen UNPAS yang telah membantu dan memberikan masukan-masukan sebagai referensi dalam proses pengayaan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, dalam Penulisan Laporan ini tentulah terdapat banyak kekurangan. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari para Dosen Penguji dan Pembaca agar laporan Pengayaan Tugas Akhir ini layak.

Bandung, 16 Agustus 2022



Irsyad Fathoni Ardiansyah

## UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan YME atas segala rahmat dan karunia-NYA yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penulis serta segala karunia dan kemudahan-Nya. Sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan pengayaan Tugas Akhir ini, Oleh karena itu saya sebagai penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dan kontribusi terhadap laporan ini diantaranya :

1. Ibu dan Bapak tercinta, yang senantiasa mendukungu dengan kasih sayang dan doa nya setiap hari sehingga tugas akhir ini terselesaikan.
2. Kakak dan adik tersayang yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama ini.
3. Kepada teman seperjuangan Muhammad Ilman Akbar, Ghifari Novtriadi, Arya wirahaditya dan Ricki arjuna, yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan proses pengayaan Tugas Akhir ini.
4. Selururuh Staff dan Perpustakaan Ajip Rosidi, yang telah memincamkan buku-buku sebagai pedoman literasi tugas akhir ini.
5. Kebun binatang bandung yang telah memfasilitasi untuk mengobservasi terhadap lutung jawa.
6. Untuk teman-teman Angkatan 2018 desain komunikasi visual universitas pasundan yang telah memberikan canda tawa selama 4 tahun ini.

Akhir kata, ucapan terima kasih atas kebaikan dan dukungan, serta doa yang selalu dipanjatkan, semoga diberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang terlibat dalam laporan pengayaan Tugas Akhir.

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Irsyad Fathoni Ardiansyah

NPM : 186010004

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Departemen : Universitas Pasundan

Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Visualisasi Cerita Rakyat Lutung Kasarung Karya Ajip Rosidi  
Dalam Animasi 2D**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Bandung

Pada tanggal, 16 Agustus 2022

Yang menyatakan



(Irsyad Fathoni Ardiansyah)



## **ABSTRAK**

### **VISUALISASI CERITA RAKYAT LUTUNG KASARUNG KARYA AJIP ROSIDI DALAM ANIMASI 2D**

Irsyad Fathoni Ardiansyah  
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Cerita rakyat pada era modern ini perlahan mulai hilang dan dilupakan terutama pada generasi muda saat ini, cerita rakyat merupakan cerita yang mengenai masa lampau yang mengandung kultur dan budaya, cerita rakyat merupakan cerita tradisional dari suatu daerah yang diwarisi dari generasi ke generasi sehingga cerita rakyat menjadi suatu cerita yang melegenda, dalam cerita rakyat memiliki banyak nilai-nilai seperti penokohan maupun ceritanya, cerita rakyat sudah menjadi budaya yang penting yang memiliki nilai-nilai moral dan pendidikan didalamnya, namun berdasarkan Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung (BPNB) Ani Rostiyanti menuturkan bahwa generasi muda saat ini cenderung melupakan cerita rakyat dengan adanya pergeseran budaya. dalam pengumpulan data dalam penelitian ini mengutamakan studi literasi berdasarkan buku karya ajip rosidi yang berjudul purbasari ayu wangi atawa lutung kasarung sebagai acuan untuk divisualisasikan menjadi media visual animasi yang menjadi wadah untuk melestarikan kembali cerita rakyat lutung kasarung sebagai media pendidikan alternatif dengan memberikan nilai-nilai moral yang terkandung. Berdasarkan balai pelestarian dan nilai budaya (BPNB) Ani rostiyanti menuturkan bahwa generasi muda saat ini cenderung melupakan cerita rakyat dengan adanya pergeseran budaya terhadap generasi muda sekarang. Oleh karena itu perlu adanya media edukatif untuk melestarikan kembali serta memberikan nilai nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat maka sebagai acuan ialah menggunakan buku yang berjudul Purbasari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung karya Ajip Rosidi menjadi objek utama untuk dijadikan sebagai visualisasi animasi cerita rakyat lutung kasarung, dalam perancangannya ini memusatkan kepada media animasi sebagai media utama sebagai visualisasi cerita rakyat lutung kasarung, dengan perancangan media animasi kali ini diharapkan menjadi wadah untuk melestarikan kembali cerita rakyat khususnya lutung kasarung serta sebagai media pendidikan alternatif dengan memberikan nilai-nilai moral yang terkandung didalamnya.

Kata Kunci : Cerita Rakyat, Lutung Kasarung, Animasi

## **ABSTRACT**

### **VISUALIZATION OF LUTUNG KASARUNG FOLKTALES AJIP ROSIDI'S WORK IN 2D ANIMATION**

*Irsyad Fathoni Ardiansyah  
Visual Communication Design Department*

*Folklore in the modern era is slowly starting to disappear and be forgotten, especially in today's young generation, folklore is a story about the past that contains culture and culture, folklore is a traditional story from an area that is inherited from generation to generation so that folklore becomes a legendary story, in folklore has many values such as characterizations and stories, folklore has become an important culture that has moral and educational values in it, but based on the Bandung Cultural Values Preservation Center (BPNB) Ani Rostiyanti said that this generation Today's youth tend to forget folklore with the shift in culture. In collecting data, this research prioritizes literacy studies based on Ajip Rosidi's book entitled Pursusari Ayu Wangi or Lutung Kasarung as a reference to be visualized as an animated visual media which is a place to preserve the folklore of Lutung Kasarung as an alternative educational medium by providing moral values. contained. Based on the Center for Conservation and Cultural Values (BPNB), Ani Rostiyanti said that today's young generation tends to forget folklore with the cultural shift towards the current younger generation. Therefore, there is a need for educative media to preserve and provide moral values contained in folklore, so as a reference is to use a book entitled Purbasari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung by Ajip Rosidi as the main object to be used as an animation visualization of the Lutung Kasarung folklore. In this design, it focuses on animation media as the main media as a visualization of the folklore of the Lutung Kasarung, with the design of this animated media, it is expected to be a place to preserve folklore, especially the Lutung Kasarung, and as an alternative educational media by providing the moral values contained therein.*

*Keywords: Folklore, Lutung Kasarung, Animation*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	4
1.3. Rumusan Masalah .....	5
1.4. Batasan Masalah.....	5
1.5. Manfaat Perancangan .....	6
1.6. Skema Perancangan.....	6
1.7. Metode Perancangan .....	7
1.7.1. Metoda Pengumpulan Data.....	7
1.7.2. Tahapan Perancangan.....	8
1.8. Sistematika Penulisan.....	10

### **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1. Teori Animasi dan Cerita Rakyat.....	11
2.1.1. Konsep Dasar Animasi 2D.....	11
2.1.2. <i>Storyline</i> .....	20
2.1.3. <i>Storyboard</i> .....	20
2.1.4. Desain Karakter.....	21
2.1.5. Ilustrasi.....	21
2.1.6. Desain <i>Environment Background</i> .....	22
2.1.7. Cerita Rakyat.....	22

2.2. Teori Desain Komunikasi Visual dan Media .....	25
2.2.1 Warna .....	25
2.2.2 Media.....	26

### **BAB III ANALISIS DATA**

3.1 Data dan Analisis Objek Penelitian.....	27
3.1.1 Studi Literatur.....	27
3.1.2 Jurnal .....	30
3.1.3 Hasil Observasi Lutung Jawa .....	35
3.1.4 Koesioner.....	35
3.1.5 Dokumentasi.....	38
3.2 Data dan Analisis .....	39
3.2.1 Permasalahan dan Cerita Lutung Kasarung .....	39
3.2.2 Analisis Target <i>Audience</i> .....	40
3.2.3 Consumer Journey .....	41
3.2.4 Preferensi Visual .....	45
3.2.5 <i>Moodboard</i> .....	46
3.3 Analisis Permasalahan.....	46
3.3.1 Analisis 5W+1H.....	46
3.3.2 Analisis SWOT .....	48
3.3.3 What To Say.....	49

### **BAB IV PERANCANGAN**

4.1 Konsep Komunikasi .....	51
4.1.1 Tujuan Komunikasi .....	51
4.1.2 Strategi Komunikasi .....	52
4.2 Konsep Media .....	53
4.2.1. Tujuan Media.....	53
4.2.2. Strategi Media .....	54
4.2.3. Jadwal Media.....	54
4.3 Konsep Kreatif .....	54
4.3.1. Konsep Verbal.....	54
4.3.2 Konsep Visual .....	55
4.4 Studi Visual.....	56
4.4.1 Studi Karakter .....	56
4.4.3 Studi Visual Flora dan Fauna.....	64
4.4.4 Studi Visual Perdesaan dan Kerajaan .....	65
4.4.5 Studi Visual Type Face .....	66
4.5 Sinopsis .....	66
4.6 <i>Storyline</i> dan <i>Storyboard</i> .....	67
4.7 Visualisasi .....	72
4.5.3 Desain Karakter.....	72
4.5.4 Media Sosial.....	76
4.5.4 Desain X-Banner.....	79
4.5.5 Stillomatic .....	80

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 <i>Consumer Journey 1</i> .....	41
Tabel 3.2 <i>Consumer Journey 2</i> .....	42
Tabel 3.2 <i>Consumer Journey 3</i> .....	43
Tabel 3.2 <i>Consumer Journey 4</i> .....	44
Tabel 4.2 Konsep Media .....	52
Tabel 4.2 Strategi Media .....	54
Tabel 4.2 Jadwal Media .....	54
Tabel 4.6 Storyboard .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.6 Skema Perancangan.....	6
Gambar 1.7 Tahapan Perancangan.....	9
Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i> .....	13
Gambar 2.1 <i>Anticipation</i> .....	13
Gambar 2.1 <i>Staging</i> .....	14
Gambar 2.1 <i>Straight ahead action and pose to pose</i> .....	14
Gambar 2.1 <i>Follow through and overlapping action</i> .....	15
Gambar 2.1 <i>Ease in, Ease out</i> .....	15
Gambar 2.1 <i>Arcs</i> .....	16
Gambar 2.1 <i>Secondary action</i> .....	17
Gambar 2.1 <i>Timing</i> .....	18
Gambar 2.1 <i>Exaggeration</i> .....	18
Gambar 2.1 <i>Solid drawing</i> .....	18
Gambar 2.1 <i>Appeal</i> .....	19
Gambar 3.1 Kuesioner 1 .....	35
Gambar 3.1 Kuesioner 2 .....	35
Gambar 3.1 Kuesioner 3 .....	35
Gambar 3.1 Kuesioner 4 .....	36
Gambar 3.1 Kuesioner 5 .....	36
Gambar 3.1 Kuesioner 6 .....	36
Gambar 3.1 Kuesioner 7 .....	36
Gambar 3.1 Kuesioner 8 .....	37
Gambar 3.1 Kuesioner 9 .....	37
Gambar 3.1 Kuesioner 10 .....	37
Gambar 3.1 Dokumentasi .....	38
Gambar 3.1 Preferensi Visual Gaya Ilustrasi .....	45
Gambar 3.1 Preferensi Visual Model.....	45
Gambar 3.2 Moodboard .....	46
Gambar 4.4 Purbasari.....	57
Gambar 4.4 Model Purbasari .....	57
Gambar 4.4 Pakaian Guruminda .....	58
Gambar 4.4 Model Guruminda .....	58
Gambar 4.4 Pakaian Purbararang.....	59
Gambar 4.4 Model Purbararang .....	59
Gambar 4.4 Pakaian Prabu Tapa Agung .....	60
Gambar 4.4 Model Prabu Tapa Agung .....	60
Gambar 4.4 Pakaian Inderajaya .....	61
Gambar 4.4 Model Inderajaya.....	61
Gambar 4.4 Hutan Jawa Barat 1 .....	64
Gambar 4.4 Hutan Jawa Barat 2 .....	65
Gambar 4.4 Perdesaan Jawa Barat .....	65
Gambar 4.7 Desain Karakter 1 .....	72
Gambar 4.7 Desain Karakter 2.....	73
Gambar 4.7 Desain Purbasari.....	73
Gambar 4.7 Desain Purbararang .....	74

Gambar 4.7 Desain Guruminda.....	74
Gambar 4.7 Desain Lutung Kasarung.....	75
Gambar 4.7 Desain Inderajaya.....	75
Gambar 4.7 Desain Prabu Tapa Agung.....	76
Gambar 4.7 Desain Instagram.....	76
Gambar 4.7 Mockup Instagram.....	77
Gambar 4.7 Desain Thumbnail.....	77
Gambar 4.7 Mockup Thumbnail.....	78
Gambar 4.7 Desain X-Banner.....	79
Gambar 4.7 <i>Stillomatic</i> .....	80



## **DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN 1 : BIODATA PENULIS

LAMPIRAN 2 : DOKUMENTASI OBSERVASI

LAMPIRAN 3 : SKETSA DESAIN KARAKTER