

BAB III

ANALISIS DATA

3.1 Data dan Analisis Objek Penelitian

3.1.1 Studi Literatur

1) Purbasari Ayu Wangi atawa Lutung Kasarung Karya Ajip Rosidi

a) Deskripsi Lutung Kasarung

Anak bungsu dari tujuh putri Prabu Purbasari, Nyi mas Purbasari Ayu Wangi atau Purbasari, adalah raja dari Kerajaan Pasir Bahagia. Ketika raja memutuskan bahwa dia sudah cukup dan harus turun tahta, dia memberikan Purbasari Ayu Wangi, putri bungsunya, tahta. Adiknya iri dengan penunjukan ini. Terutama kakaknya, Nyi Mas Rarang Purba, yang bercita-cita untuk memerintah Kerajaan Pasir Bahagia dan Bahagia dengan ambisi besar.

b) Alur Cerita

kerajaan Pasir Batang Anu Girang yang diperintah oleh Prabu Tapa Agung. Di kerajaan tersebut, rakyatnya hidup makmur dan damai, tidak ada kejahatan yang terjadi di dalamnya karenanya. Sang raja sendiri terkenal sebagai raja yang alim, bijaksana, dan dia memerintah dengan baik sehingga kerajaan pun hidup makmur. Sampai-sampai orang dari seberang negeri pun yang tinggal dibawah kekuasaan lalim, hijrah ke negeri Pasir Batang Anu Girang karena sifat Prabu Tapa Agung yang terkenal baik itu.

Pada suatu ketika dia dianugrahi tujuh orang putri, dan semuanya perempuan diantaranya: Nyi Mas Purba Rarang, Nyi Mas Purba Endah, Nyi Mas Purba Dewata, Nyi Mas Purba Kencana, Nyi Mas Purba Manik, Nyi Mas Purba Leuwih, dan yang terakhir Nyi Mas Purba Sari Ayu Wangi. Karena semuanya anak perempuan, Prabu Tapa Agung pun risau terutama mengenai siapa yang akan mewarisi takhtanya. Dan pada akhirnya, dia memilih Purba Sari putri bungsunya dan tidak memilih kakak-kakaknya yang lebih tua. Dan Purba Sari mewarisi takhta ketika masih belia, usia yang seharusnya belum di anugraahkan tampuk kepemimpinan. Sang raja memilih Purba Sari karena, Purba Sari memiliki sesuatu yang tidak dimiliki kakak-kakaknya, yaitu kebijaksanaan dan kebaikan hati yang melampaui saudara-saudaranya. Namun pemilihan ini membuat iri saudara-saudaranya terutama Purba Rarang. Ia merasa keputusan ini tidak adil. Mengapa bukan dirinya yang dipilih, bukankah dia putri sulung?

Setelah diputuskan, maka Prabu Tapa Agung pun segera lengser dari jabatannya. Sementara tampuk kepemimpinan diserahkan kepada Purba Rarang sampai Purba Sari dewasa. Walaupun begitu, Purba Rarang masih tidak puas dengan keputusan ayahnya. Kemudian dia

berbuat jahat pada Purba Sari. Dia memberi keler nahun hingga seluruhnya tubuhnya hitam legam. Kemudian Purba Sari pun diasingkan di Gunung Cupu Mandala Ayu. Di sana ia harus hidup menderita. Namun Tuhan Mahaadil, Dia mengirimkan Guru Minda yang menyamar sebagai lutung kasarung lalu lutung kasarung selalu

menolong kesulitan yang dialami Purba Sari. Guru Minda sendiri adalah manusia kahyangan yang bermaksud mencari cintanya di Bumi. Dia adalah putra Sunan Ambu dengan perawakan sempurna. Dan bukan hanya itu Guru Minda di utus ke Bumi pun juga untuk, menyelesaikan kekacauan di Bumi. Dan ia pula mengajari penduduk melalui Purba Sari bagaimana membersihkan gigi yang baik, dan cara berladang yang baik.

Purba Sari selama hidup dipengasingan hidup sebatang kara kecuali para binatang yang menemaninya. Sampai suatu ketika dirinya dianugrahi seekor lutung. Hal itu membuatnya senang, karena dia mempunyai teman yang bisa membantunya. Dan lutung tersebut adalah Guru Minda yang sedang melaksanakan misinya dari kahyangan. Disaat Purba Sari mengalami kesulitan, sang lutung selalu membantunya. Dan karena bantuan lutung kasarung pula, tubuhnya kembali cantik seperti semula. Dan berkat kasih kahyangan, Purba Sari diberi anugrah yang luar biasa.

Mendengar hal itu, Purba Rarang malah semakin geram. Dia pun membuat berbagai muslihat untuk melenyapkan Purba Sari dari muka bumi. Namun berbagai cara tidak berhasil membuat Purba Sari mati. Karena bantuan lutung kasarung melalui kahyangan, Purba Sari dengan mudah melewati berbagai kekejaman kakaknya.

Sampai suatu ketika, Purba Sari disuruh menghadap kerajaan. Bersama lutung kasarung, di istana dia malah disuruh bertaruh dengan Purba Rarang. Dan setiap pertaruhan dimenangkan Purba Sari. Namun

saking liciknya, Purba Rarang mengajak bertaruh siapakah kakasih yang paling tampan yang dimiliki keduanya. Seketika Purba Sari terdiam karena dirinya tidak mempunyai kekasih kecuali lutung yang selalu menemaninya. Berbeda dengan Purba Rarang yang memiliki Inderajaya yang terkenal tampan.

Maka Purba Sari dinyatakan kalah, hingga dia harus menjalani hukuman penggal. Namun beruntung, lutung kasarung menyelamatkannya untuk kesekian kalinya. Dan ia berubah kembali ke wujud aslinya Guru Minda. Sontak semua terkaget dan terkesima melihat ketampanannya. Kemudian dia sempat bertarung dengan Inderajaya, dan Guru Minda pun menang tanpa susah payah.

Purba Rarang pun saat itu tak bisa berbuat apa-apa lagi Inderajaya dkalahkan Guru Minda. Lalu Purba Sari pun mengambil kembali hak takhtanya. Dan Purba Rarang beserta adik- adiknya dihukum tidak terlalu berat. Kecuali Purba Leuwih yang mendapat pengampunan setelah diketahui bahwa Purba Leuwih bersimpati pada Purba Sari.

Pada akhirnya Purba Sari menikah dengan Guru Minda, dan memerintah kerajaan bersama.

3.1.2 Jurnal

Judul : Generasi Muda lupakan Cerita Rakyat

Sumber : Ayo Bandung

Editor : Andreas Fatubun

Tahun Terbit : 1 Februari 2017

Cerita Rakyat saat ini cenderung dilupakan oleh generasi muda pada saat ini yang tergantikan oleh kebudayaan modern di era globalisasi. Ani Rostiyati dari Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Jawa Barat menegaskan telah terjadi pergeseran budaya yang berpihak pada generasi muda yang lebih paham tentang video game dan internet. Namun, mereka tidak mengetahui legenda setempat. (31-1-2017).

Generasi muda sekarang dianggap lebih menyukai budaya asing, seperti budaya Korea. Kecintaan mereka pada budaya asing membuat mereka melupakan budaya mereka sendiri, seperti para musisi Korea yang lebih terkenal. Cerita rakyat asli Indonesia, di sisi lain, mempromosikan nilai-nilai budaya dan sarat dengan pelajaran moral.

Judul : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Bahastra

Penulis : Tanita Liasna

Volume : Vol.3, No. 2

Tahun Terbit : Maret 2019

Kejujuran, nilai-nilai sejati, tanggung jawab, kemandirian moral, keberanian moral, pemikiran realistis, dan pemikiran kritis adalah tujuh pola pembagian pekerjaan. Lutung Kasarung yang dipuja dan kisah-kisah top lainnya dari nusantara, menurut penelitian penulis di majalah tersebut, mengandung 50 prinsip moral. Tersirat dalam situasi ini bahwa standar moral dapat digunakan sebagai tolok ukur untuk menilai apakah sikap dan tindakan manusia itu positif atau tidak.

Legenda keramat Lutung Kasarung dan cerita unggulan nusantara lainnya merupakan kumpulan legenda yang relevan untuk dijadikan bahan pembelajaran karena cerita dalam legenda memiliki banyak nilai moral yang dapat menambah

wawasan baru. Moral generasi muda sedang menurun, maka obatnya adalah mengajarkan kembali prinsip-prinsip moral dengan meminta mereka untuk menelaah pelajaran moral yang terdapat dalam sebuah legenda atau cerita rakyat. Legenda akhirnya menjadi bagian dari cerita rakyat, yang memiliki berbagai cita-cita yang perlu ditanamkan kembali di benak generasi muda..

Judul : Jurnal Soshum Insentif, Nilai Didaktis Folklor Lutung Kasarung

Penulis : Edi Sukmara & Idan Setiari

Volume : Vol.2, No. 1

Tahun Terbit : April 2019

Menurut penelitian penulis dalam jurnal tersebut, cerita rakyat Lutung Kasarung mengandung nilai atau unsur didaktis, seperti nilai pengembangan kepribadian berupa pesan moral, seperti nilai cinta kasih yang artinya mengandung pesan moral untuk selalu cinta semua orang, pesan moral untuk mencegah kita dari sifat angkuh, kejam, dan egois seperti yang digambarkan oleh tokoh Purbararang dan Indrajaya, dan yang terakhir adalah toleransi, yaitu nilai yang mengedepankan toleransi terhadap sesama. jahat. Pelajaran moral lain dari lutung Kasarung adalah bahwa kita harus selalu menghormati sudut pandang orang lain dan berusaha bersama untuk membela pendapat kita sendiri ketika terjadi perselisihan.

Unsur-Unsur didaktis yang terdapat didalam folklor Lutung Kasarung pembinaan kepribadian yang berisikan pesan pesan moral cinta kasih sayang, fakir, toleransi dan semangat untuk tidak bersikap angkuh, kemudian nilai kemanusiaan dan kemasyarakatan yang berupa saling gotong royong atau tolong menolong, seta patuh atau taat dan musyawarah.

Judul : Struktur Cerita dan Nilai Pendidikan Cerita Rakyat

Penulis : Eprini Endah Sari, Andayani & Budhi Setiawan

Volume : Vol.6, No. 1

Tahun Terbit : April 2018

Menurut penelitian yang dimuat dalam jurnal tersebut, cerita rakyat di era modern sudah mulai hilang di tengah masyarakat akibat perkembangan teknologi yang terus berkembang, menyebabkan minat membaca buku cerita rakyat mulai berkurang. Akibatnya, anak-anak jarang mengenal, mengapresiasi, atau membaca cerita rakyat dari daerahnya karena pengaruh teknologi. Legenda gombang, raden kamandaka (Lutung Kasarung), dan Babad Kebumen hanyalah beberapa contoh cerita rakyat yang harus dilestarikan di Kebumen. Dongeng-dongeng ini dapat mendidik generasi muda karena menawarkan pelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Judul : Jurnal Komunikasi Profetik (Membangun Film Animasi Cerita rakyat indonesia)

Penulis : Heri Setyawan

Volume : Vol.6, No. 1

Tahun Terbit : April 2013

Menurut penelitian dari jurnal tersebut, folklor dapat diturunkan dari karya-karya yang mengubah cerita lisan atau literasi menjadi cerita bergambar (visual). Selain itu, manfaatnya dapat mencakup pelestarian nilai-nilai budaya dan peningkatan sentimen patriotik, serta peluang bagi industri kreatif dan pengajaran toleransi, kemandirian, dan tanggung jawab. Jika kedua aspek ini dipadukan ke dalam gagasan mendasar untuk membuat sebuah film animasi, film animasi cerita

rakyat Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan, dan keindahan alam negara juga memiliki potensi yang sangat besar untuk diapresiasi keindahannya. Penduduk pada umumnya lebih mengenal cerita-cerita dari negara lain yang sehari-hari mungkin terdengar di televisi, radio, dan media lainnya, dan apresiasi terhadap cerita rakyat nasional cukup rendah. Tergantung pada media yang dipilih, ada banyak teknik untuk membuat film animasi. Sebuah media bisa datar atau berdimensi; memproduksi film animasi pada permukaan datar disebut sebagai 2D, sedangkan memproduksi film animasi yang menggunakan konsep dimensi disebut sebagai 3D.

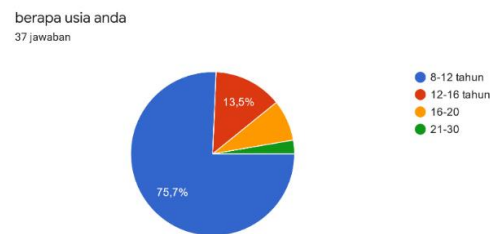
3.1.3 Hasil Observasi Lutung Jawa

Penulis Mengamati perilaku dan karakteristik terhadap lutung jawa yang diamati di kebun binatang bandung atau bandung zoological garden, dalam klasifikasinya bahwa lutung berasal dari jawa barat yang menyukai makanan buah-buahan dan sayur-sayuran serta berada di famili colobidae dan ordo primata. Lutung jawa merupakan salah satu jenis primata endemik yang sudah termasuk langka dan menjadi satwa yang dilindungi, berdasarkan karakteristiknya lutung jawa adalah jenis hewan yang diurnal atau aktif di siang hari, Panjang tubuh lutung jawa hanya sekitar 55 cm dan beratnya kurang lebih enam ekor. Bulu lutung jawa berwarna hitam, dan lutung betina memiliki bulu keperakan di sekitar alat kelamin. Lutung jawa muda memiliki bulu berwarna oranye. Lutung Jawa memiliki ekor yang luar biasa panjang yang biasanya lebih panjang dari ukuran tubuhnya. kesehariannya lutung jawa biasanya berkelompok yang terdiri dari satu atau dua ekor jantan dan selebihnya beberapa ekor betina, lutung betina hanya melahirkan satu anak dalam masa kehamilan, beberapa induk betina saling

membantu dalam mengasuh anaknya namun seringkali agresif terhadap unduk dari kelompok lain.

3.1.4 Koesioner

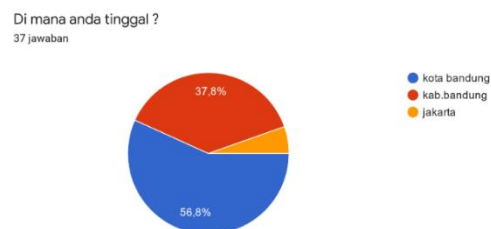
Sampel responden diberikan kuesioner untuk diisi guna mengumpulkan data. Anak-anak antara usia 8 dan 12 membuat demografi target utama untuk jajak pendapat ini.. kuesioner ini untuk mengetahui bagaimana pola kegemaran dan kebiasaan target terhadap tontonan cerita rakyat.



Gambar. 3.1 Kuesioner 1

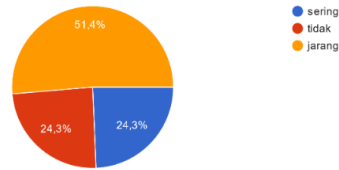


Gambar. 3.1 Kuesioner 2



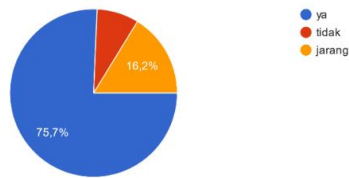
Gambar. 3.1 Kuesioner 3

apakah keseharian anda sering mendengarkan/membaca/menonton dongeng cerita rakyat lokal?
37 jawaban



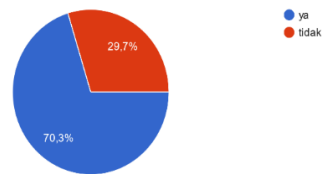
Gambar. 3.1 Kuesioner 4

ketika sedang bosan apakah anda akan menonton?
37 jawaban



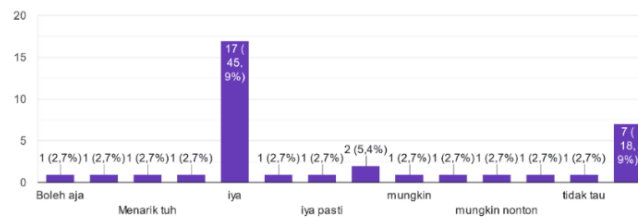
Gambar. 3.1 Kuesioner 5

apakah anda mengetahui cerita rakyat lutung kasarung
37 jawaban



Gambar. 3.1 Kuesioner 6

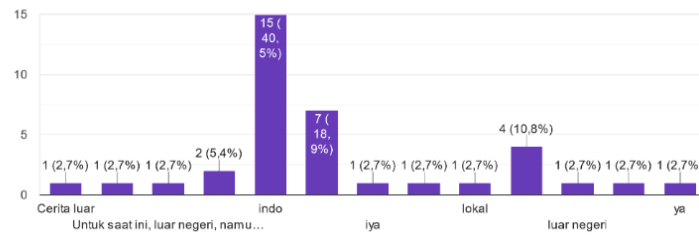
bagaimana jika cerita rakyat lutung kasarung dijadikan tontonan video animasi, apakah anda akan menonton dan menyukainya?
37 jawaban



Gambar. 3.1 Kuesioner 7

lebih menyukai tontonan cerita dari luar negeri atau cerita rakyat dari indonesia?

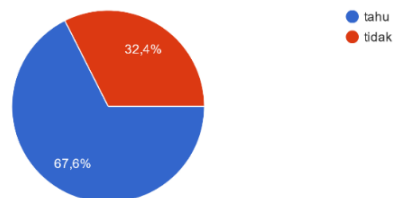
37 jawaban



Gambar. 3.1 Kuesioner 8

apakah kalian tahu bahwa cerita rakyat selain dari hiburan, mengandung nilai pendidikan dan moral?

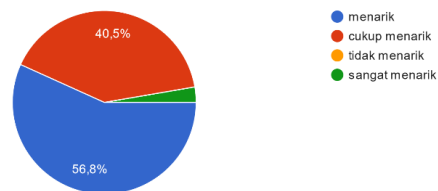
37 jawaban



Gambar. 3.1 Kuesioner 9

bagaimana tanggapan anda jika cerita rakyat dijadikan video hiburan dan edukasi, sebagai melestarikan kembali budaya lokal

37 jawaban



Gambar. 3.1 Kuesioner 10

Bedasarkan hasil Kuesioner yang didapatkan bahwa rata-rata menyukai cerita rakyat khususnya lutung kasarung yang berasal dari daerahnya, selain itu rata-rata menyukai jika cerita rakyat lutung kasarung dijadikan sebuah hiburan dan edukasi alternatif dengan menggunakan video animasi dikarenakan responden menggemari menonton Ketika sedang bosan atau sedang mengisi waktu luang.

3.1.5 Dokumentasi

Dokumentasi pengamatan perilaku dan karakteristik hewan lutung jawa yang dilakukan di kebun binatang bandung :



Gambar. 3.1 Dokumentasi

3.2 Data dan Analisis

3.2.1. Permasalahan dan Cerita Lutung Kasarung

Cerita rakyat atau legenda adalah kisah sejarah yang mewujudkan budaya dan sejarah suatu negara tertentu. Dalam masyarakat tertentu, cerita rakyat biasanya diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Folklor tidak hanya memuat cerita-cerita yang menghibur tetapi juga pelajaran tentang moral, emosi, bahasa, agama, sosial budaya, dan aspek-aspek eksistensi lainnya. Setiap negara memiliki cerita rakyatnya sendiri, dan dengan mempelajari kisah-kisah ini, seseorang dapat belajar banyak tentang budaya lokal dan praktik tradisional.

Dalam budaya Sunda, pantun dan babad adalah hal yang biasa. Masyarakat Sunda memiliki budaya lisan yang memuat cerita-cerita yang disebut pantun. Setiap foto dari cerita telah diturunkan dari generasi ke generasi. Hanya pada saat-saat tertentu yang dipuja dan penting, seperti ngaruat, ngaguar, nazar, dan lain-lain, juru pantun membacakan cerita pantun tersebut. Penerjemah pantun harus

terlebih dahulu ngarajah, atau melantunkan mantra, untuk meminta izin kepada hiang atau karuhun sebelum mulai bercerita (leluhur).

Hanya sebagian kecil orang yang berani menceritakan beberapa cerita pantun karena dipuja oleh para penafsir pantun. Puisi Lutung Kasarung, Mundinglaya di Kusumah, Ciung Wanara, dan Nyai Pohaci Sanghiang Sri adalah beberapa contoh puisi yang dianggap sakral. Tidak lazim seorang juru bahasa berani menceritakan Lutung Kasarung karena merupakan dongeng tersuci dari keempat dongeng tersebut. Sejarah Lutung Kasarung tercatat oleh seorang mantri bernama Argasasmita di gudang kopi Kawunglarang di lingkungan Majalengka..

Narasi Lutung Kasarung menggambarkan konflik antara Purbararang dan adiknya, Purbasari, atas tahta kekuasaan yang telah diserahkan kepada Purbasari oleh ayah mereka, tetapi itu diberikan kepada Purbararang karena Purbasari belum cukup dewasa. Sayangnya, Purbararang tidak setuju dengan pilihan ayahnya, dan untuk menguasai kerajaan sepenuhnya, ia berencana untuk membuang Purbasari ke hutan. Seorang pemecah masalah yang selalu sabar dan tunduk kepada Tuhan, Purbasari akhirnya bertemu dengan Lutung Kasarung.

Anak-anak seharusnya belajar banyak sifat baik dari cerita rakyat Lutung Kasarung untuk mengembangkan pikiran dan moral mereka sebagai pemimpin masa depan negara. Anak-anak harus mencontoh karakter Purbasari, yang selalu pengertian dan jujur tetapi selalu berjuang dalam menghadapi kesulitan yang terus datang menghampirinya. Film pertama di Indonesia, Lutung Kasarung, diproduksi di Bandung pada tahun 1926 oleh tim Belanda Heuveldrop dan Kruger dengan judul kerja "Loetoeng Kasaroeng." RTA Sunarya, seorang Bupati Ciamis tahun 1947, juga pernah menampilkan Lutung Kasarung sebagai lakon. Anak-anak saat

ini kurang mengenal cerita Lutung Kasarung karena minimnya liputan media tentang kehidupannya. Intisari cerita Lutung Kasarung yang sarat dengan nilai-nilai semangat ini terabaikan dan dilupakan begitu saja oleh anak-anak karena mereka lebih mengenalnya berkat buku-buku pelajaran sekolah yang memuat cerita-cerita yang sangat singkat. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media kreatif yaitu dengan memproduksi 2D yang informatif dan menarik bagi anak-anak, agar anak tidak hanya mengenal dongeng Lutung Kasarung tetapi juga memahami moralnya.

3.2.2. Analisis Target Audience

a) Demografis

- Usia : 8 - 14 tahun
- Jenis Kelamin : Perempuan dan laki-laki
- Status Keluarga : Berkeluarga
- Pendidikan : SD - SMP
- Tingkat Ekonomi : Menengah atas

b) Geografis

- Kota/Kab Bandung

c) Psikografis

Target audience berdasarkan psikografis adalah anak-anak yang secara umum menggemari menonton baik film maupun animasi, serta orang tua yang peduli terhadap Pendidikan anak sejak dini dengan cerita rakyat.

3.2.3. Consumer Journey

1. Nama : starlyn
 Usia : 14
 Kelas : 8
 Alamat : bandung

Tabel 3.2 *Consumer Journey 1*

Waktu	Kegiatan	<i>Touch Point</i>	<i>Point of Contact</i>
06.00 – 09.00	Bangun tidur makan	Kamar Ruang makan	Hp, Kasur, kotak makan
09.00 – 11.00	Sekolah	Sekolah	Buku, alat tulis
11.00 – 13.00	mandi	Kamar bermandi	Air, sabun
13.00 – 15.00	nonton	Ruang tv	remote
15.00 – 16.30	istirahat	Kamar	Hp, novel
16.30 – 18.00	les	Kamar	laptop
18.00 – 21.00	Main game	Kamar	Laptop, mouse
21.00 – 24.00	tidur	Kamar	Bantal, selimut

2. Nama : Rakha Athallah Syahputra
 Usia : 12
 Kelas : 7
 Alamat : haju ung

Tabel 3.2 *Consumer Journey 2*

Waktu	Kegiatan	Touch Point	Point of Contact
06.00 – 09.00	Bangun Tidur, Sholat Subuh	Kamar Tidur	Jam dinding, Hp, kasur, bantal, sajadah sarung
09.00 – 11.00	Sarapan	Ruang Makan	Sendok, Piring, Gelas
11.00 – 13.00	Mandi, Bermain Game/Menonton Anime	Kamar Mandi, Ruang Main	Gayung, Sabun, Handuk, Air, Laptop
13.00 – 15.00	Solat Dzuhur, Tidur Siang	Kamar Tidur	Sajadah, Sarung, Kasur, Guling, Selimut, Bantal
15.00 – 16.30	Sholat Ashar	Kamar Tidur	Sajadah, Sarung
16.30 – 18.00	Menonton Anime/Game	Ruang Main	Laptop
18.00 – 21.00	Sholat Magrib, Solat Isya, Kerja	Kamar Tidur, Ruang Main	Sajadah, Sarung, Laptop
21.00 – 24.00	Solat Dzuhur, Tidur Siang	Kamar Tidur	Sajadah, Sarung, Kasur, Guling, Selimut, Bantal

3. Nama : Isabel Ariadne Julinka
 Usia : 12
 Kelas : 7
 Alamat : bandung

Tabel 3.2 *Consumer Journey 3*

Waktu	Kegiatan	<i>Touch Point</i>	<i>Point of Contact</i>
06.00 – 09.00	Sekolah	Sekolah	Buku
09.00 – 11.00	Sekolah	Sekolah	Buku
11.00 – 13.00	Sekolah	Sekolah	Buku
13.00 – 15.00	Online School	Rumah	HP Buku laptop
15.00 – 16.30	Main game	Rumah	Laptop
16.30 – 18.00	Main game	Rumah	Laptop
18.00 – 21.00	Menonton Netflix/anime/ animasi	Rumah	Laptop
21.00 – 24.00	Menonton Netflix/anime/ animasi	Rumah	Laptop

4. Nama : Inayah Kayla
 Usia : 16
 Kelas : 11
 Alamat : moi

Tabel 3.2 *Consumer Journey 4*

Waktu	Kegiatan	<i>Touch Point</i>	<i>Point of Contact</i>
06.00 – 09.00	belajar	sekolah	buku
09.00 – 11.00	belajar	sekolah	buku
11.00 – 13.00	belajar	sekolah	buku
13.00 – 15.00	menjaga	rumah sakit	hp
15.00 – 16.30	menjaga	rumah sakit	hp
16.30 – 18.00	menjaga	rumah sakit	hp
18.00 – 21.00	Menonton film/animasi	rumah	laptop hp
21.00 – 24.00	main game	rumah	laptop hp

Simpulan dari consumer journey merupakan anak cenderung melakukan aktifitasnya daring, aktifitas kesehariannya selain dari sekolah anak anak lebih menggemari yang berhubungan dengan gadget, selain itu anak lebih menggemari menonton animasi dan bermain game saat mengisi waktu luangnya.

3.2.4. Preferensi Visual

Preferensi visual pada tahap ini ialah berdasarkan data yang sudah diperoleh dan maka visual yang digunakan dengan tampilan untuk anak usia 8 hingga – 14 tahun, menggunakan pakaian adat Jawa barat, serta memiliki model karakter Jawa barat, untuk selanjutnya akan dibahas di bab 4 pada tahap studi karakter.



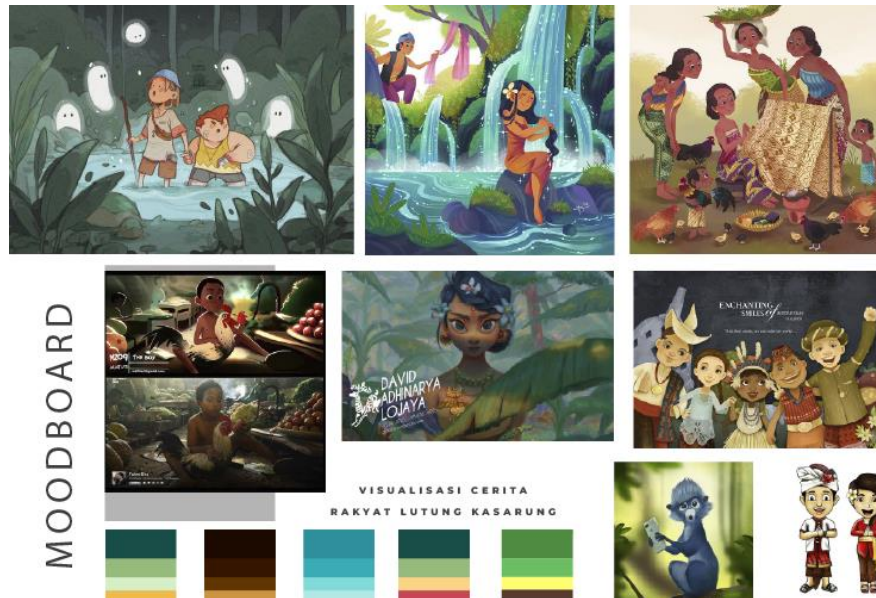
Gambar. 3.2 Preferensi Visual gaya ilustrasi



Gambar. 3.2 Preferensi Visual Model

3.2.5. Moodboard

Moodboard pada tahap ini merupakan serangkaian referensi visual sebagai acuan pada tahap perancangan yang berdasarkan data yang sudah diperoleh dan maka visual yang digunakan ialah.



Gambar. 3.2 *Moodboard*

3.3 Analisis Permasalahan

3.3.1 Analisis 5W+1H

- *What*

Permasalahan apa yang dibahas?

Cerita rakyat saat ini perlahan cenderung mulai dilupakan khususnya kepada anak-anak. Anak saat ini lebih mengetahui budaya modern seperti halnya internet dan teknologi dari pada budaya cerita rakyat dari daerahnya serta lebih mengetahui budaya luar.

- *Who*

Siapa target yang terlibat?

Anak-anak usia 8 hingga 12 tahun, serta peran orang tua peduli terhadap Pendidikan sejak dini.

- *Where*

Dimana Permasalahan ini terjadi?

Kota Bandung

- *When*

Kapan permasalahan ini terjadi?

Saat ini cerita rakyat cenderung dilupakan, sehingga perlu adanya peningkatan dalam melestarikan budaya local cerita rakyat

- *Why*

Mengapa permasalahan ini?

Seharusnya cerita rakyat menjadi budaya lokal yang dapat terus di lestarian dari generasi ke generasi sehingga dapat terus melekat dengan budayanya sendiri, serta dapat menambah kualitas generasi dengan memberikan nilai Pendidikan dan nilai moral yang terkandung didalam cerita rakyat.

- *How*

Bagaimana mengatasi permasalahan ini?

Dengan memberikan tontonan video animasi cerita rakyat lutung kasarung sebagai alternatif solusi kepada anak-anak saat ini yang lebih menggemari menonton. Serta secara tersirat memberikan nilai Pendidikan dan nilai moral yang terkandung didalam cerita rakyat tersebut.

3.3.2 Analisis SWOT

Berikut analisis Swot kepada target *audience*:

- ***Strength***

Anak-anak menjadi target *audience* yang potensial untuk membangun pondasi nilai Pendidikan dan moralitas serta melestarikan budaya lokal cerita rakyat sejak dini, sehingga dengan begitu cerita rakyat dapat populer kembali pada anak-anak.

- ***Weakness***

Kurangnya kesadaran terhadap pentingnya melestarikan budaya local cerita rakyat yang dapat memberikan nilai-nilai penting yang dapat ditanamkan kepada anak sejak dini.

- ***Opportunity***

perkembangan teknologi dan internet, serta perkembangan generasi modern yang menggemari menonton baik film maupun animasi, cerita rakyat memiliki potensial untuk memperkenalkan dan melestarikan Kembali dalam bentuk video animasi.

- ***Threats***

Faktor animasi-animasi populer buatan luar negeri menjadi hambatan untuk memperkenalkan dan melestarikan terhadap animasi lokal cerita rakyat.

3.3.3 What To Say

What to say terdiri dari:

1. *Noun* atau Kata benda digunakan untuk merujuk pada benda, orang, hewan, tempat, ide, atau konsep. Beberapa macam kata benda adalah kata benda kolektif, *countable*, *uncountable/mass*, *common*, *proper*, *concrete*, *abstract*, dan *proper nouns*..
2. *Pronoun* atau Kata ganti adalah kata yang berfungsi sebagai pengganti kata benda. Kata ganti pribadi, demonstratif, interogatif, tidak tentu, posesif, timbal balik, relatif, refleksif, dan intensif adalah di antara delapan kategori kata ganti.
3. *Verb* adalah kata kerja yang menunjukkan suatu kegiatan atau keadaan. Kata kerja tindakan dan kata kerja penghubung adalah dua kategori di mana kata kerja dapat dibagi.
4. *Adjective* atau Kata sifat adalah kata yang menjadi ciri suatu objek, seperti kata benda atau kata ganti..
5. *Adverb* kata keterangan, fungsi *adverb* adalah memberikan rincian tentang kata kerja, kata sifat, atau kata keterangan yang dimaksud. Selain itu, kata keterangan dapat dibagi menjadi banyak kategori, termasuk cara, derajat, frekuensi, tempat, dan waktu.
6. Peran proposisi dalam sebuah kalimat adalah untuk menunjukkan hubungan antara kata benda dan kata lain.
7. Konjungsi digunakan untuk menghubungkan kalimat dengan dua kata, frasa, atau klausa. Ada tiga jenis konjungsi: koordinatif, subordinatif, dan korelatif.

8. Kata-kata seperti ini biasanya digunakan untuk menyampaikan perasaan.

Berdasarkan informasi dan analisis yang telah diberikan, yang ingin saya sampaikan adalah bahwa animasi cerita rakyat Lutung Kasarung tidak kalah dengan animasi dari dongeng atau cerita asing, dan bahwa cerita rakyat Lutung Kasarung juga dapat memberikan hiburan juga. sebagai nilai moral dan pendidikan dalam cerita.