
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “*THE LEGEND OF TUAN TAPA AND THE TWO DRAGONS*” SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN CERITA RAKYAT INDONESIA

Hatta Zuhri Ramadhan¹⁾* & Muhammad Rusdi Tanjung²⁾

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain Universitas Potensi Utama, Indonesia

*Corresponding Email: hatazuhrir@gmail.com

Ringkasan - Cerita rakyat Indonesia adalah bagian yang penting dari warisan suatu budaya, namun sayangnya, di era globalisasi yang dimana budaya populer asing lebih mendominasi, banyak dari cerita – cerita ini yang mulai terlupakan. Salah satunya ialah Legenda Tapaktuan yang berasal dari Aceh Selatan, yang menceritakan pertarungan antara seorang pertapa raksasa dan dua naga. Untuk melestarikan cerita ini, penulis mengadaptasi cerita tersebut dalam bentuk film animasi 2D yang berjudul *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*. Film dikemas dalam bahasa Inggris agar bisa menjangkau audiens yang lebih luas serta menggunakan visual yang dapat menarik generasi muda. Film ini diciptakan agar bisa memperkenalkan kembali legenda Tapaktuan dalam media yang lebih menarik dan mudah diakses, dan diharapkan cerita legenda tersebut dapat tetap bertahan di tengah arus globalisasi.

Kata Kunci : Cerita Rakyat, Legenda Tapaktuan, Film Animasi 2D.

Summary - Indonesian folktales are an important part of a culture’s heritage, but unfortunately, in this era of globalization where foreign popular culture dominates, many of these stories are beginning to be forgotten. One such tale is the Legend of Tapaktuan from South Aceh, which tells of a battle between a giant hermit and two dragons. To preserve this story, the author adapted it into a 2D animated film titled “The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons”. The film is presented in English to reach a wider audience and features visuals designed to appeal to younger generations. This film was created to reintroduce the Tapaktuan legend through a more engaging and accessible medium, and it is hoped that the story will endure amidst the tide of globalization.

Keywords : Folktale, The Legend of Tapaktuan, 2D Animated Film.

PENDAHULUAN

Indonesia mempunyai banyak kekayaan budaya yang tercemin dalam ribuan cerita rakyat yang tersebar dari Sabang hingga Merauke. Cerita – cerita ini bukan hanya sekedar hiburan, namun juga merupakan bagian yang sangat penting dari identitas budaya suatu daerah. Namun sayangnya, perkembangan zaman modern dan dominasi budaya populer dapat menyebabkan cerita – cerita ini berpotensi punah seiring berjalannya waktu. Hal ini juga diperparah dengan kurangnya media yang menarik dan juga mudah diakses untuk memperkenalkan kembali cerita – cerita tersebut kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa pelestarian cerita rakyat harus dilakukan secara aktif melalui berbagai metode,

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 236-252

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

termasuk digitalisasi dan pengembangan media baru untuk menjangkau generasi muda (Endraswara, 2013).

Indonesia juga masih memiliki potensi yang besar untuk lebih memperkenalkan cerita rakyatnya dengan audiens global, mengingat kesuksesan negara – negara lain dalam mempromosikan budaya mereka secara lebih luas. Seperti Jepang, yang berhasil menggunakan anime untuk mempromosikan mitologi dan legenda mereka, seperti dalam Spirited Away. Contoh lainnya ialah Disney dan Pixar, yang dimana mereka secara konsisten terus mengadaptasi cerita – cerita dan legenda mereka, contohnya Frozen yang terinspirasi dari dongeng The Snow Queen. Tanpa pendekatan seperti ini, cerita legenda lokal beresiko semakin tenggelam di era globalisasi.

Penggunaan animasi memungkinkan penceritaan ulang kisah-kisah klasik secara kontemporer dan menarik yang berkontribusi pada pelestarian kisah-kisah tersebut untuk generasi mendatang (Thompson & Lickson, 2017). Dalam sebuah studi tentang efektivitas penceritaan animasi dalam pelestarian warisan budaya, para peneliti menemukan bahwa adaptasi animasi dari cerita tradisional lebih efektif dibandingkan dengan penceritaan lisan tradisional dalam menarik perhatian dan minat audiens muda. (Murray & Martin, 2016).

Cerita rakyat dapat didefinisikan sebagai kesusasteraan dari rakyat yang penyebarannya pada umumnya melalui tutur kata atau lisan (Syaputra, 2020). Salah satu cabang dari cerita rakyat adalah cerita legenda yang mempunyai ciri – ciri yang sangat mirip dengan mite, yang dianggap pernah terjadi namun tidak dianggap suci. Salah satu kekayaan cerita legenda Indonesia ialah legenda Tapaktuan yang berasal dari kota Tapaktuan, Aceh Selatan, yang dimana cerita ini bukan hanya berkaitan dengan asal usul nama kota tersebut, namun juga menggambarkan nilai – nilai masyarakat dan hubungan manusia dengan alam serta makhluk mitologi naga dalam budaya Aceh (Qutni, 2002).

Sesuai uraian tersebut, penciptaan film animasi 2D The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons ini bertujuan untuk melestarikan dan juga memperkenalkan salah satu cerita legenda Indonesia kepada generasi muda dan juga audiens global. Dengan



menggunakan media animasi, cerita tersebut dapat disajikan dengan visual yang menarik dan juga mudah diakses, agar tidak tenggelam di era globalisasi.

KAJIAN TEORI

1. Studi Literatur

- a. Buku *Legenda Tapaktuan: Kisah Naga Memelihara Bayi Raja* (Darul Qutni Ch.)

Buku yang berisikan keseluruhan legenda Tapaktuan, yang menceritakan asal usul kota Tapaktuan. Buku ini menjadi dasar dan juga referensi dalam pengembangan ide cerita dalam film.

- b. Buku *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking* (Kit Laybourne)

Buku yang berisikan panduan yang komprehensif tentang proses penciptaan film animasi. Buku ini menjadi referensi dalam fundamental dan teknik animasi yang akan digunakan, serta penciptaan *storyboard*.

- c. Buku *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (Syd Field)

Buku yang berisikan panduan penulisan *screenplay*. Buku ini menjadi referensi dalam merancang cerita yang kuat dan terstruktur.

- d. Buku *Cinematography: Theory and Practice* (Blain Brown)

Buku yang berisikan panduan teori dan praktik sinematografi dalam pembuatan sebuah film. Buku ini menjadi referensi dalam merancang sinematografi untuk *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*, seperti komposisi dan penggunaan warna.

- e. Buku *Desain Layout* (Anggi Anggarini)

Buku yang berisikan dasar-dasar desain tata letak (*layout*) yang diterapkan dalam berbagai jenis media. buku ini menjadi referensi dalam mendesain layout untuk poster *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*

- f. Buku *Teori Warna: Pengenalan Dan Penerapan Warna Dalam Dunia Fashion* (Ahmad Yahya Kahfi)



Buku yang berisikan prinsip-prinsip dasar teori warna. Buku ini menjadi referensi dalam memilih warna *dalam The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*.

- g. Jurnal Perancangan Desain Karakter Animasi 2D Dengan Judul "Brandan Bumi Hangus" Berlatar Tahun 1947 (Rachmad Zulfikar & Rinanda Purba)

Jurnal yang membahas proses perancangan desain karakter animasi 2D dalam film Brandan Bumi Hangus. Buku ini menjadi referensi dalam menciptakan karakter yang secara visual mencerminkan latar belakang budaya dan lingkungan cerita.

- h. Artikel *Film editing 101: A guide for beginners* (Mina Son)

Artikel yang membahas dasar - dasar editing film, artikel ini menjadi referensi dalam menyusun dan menyunting *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*.

- i. Artikel *What Makes a Great Movie Logo?* (Laura Keung)

Artikel yang membahas cara membuat sebuah logo film menjadi ikonik dan efektif. Artikel ini menjadi referensi dalam merancang logo untuk *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*.

- j. Artikel *An Intro to Painting with CLIP STUDIO PAINT* (Pamela Park)

Artikel yang membahas teknik dasar dalam penggunaan software *Clip Studio Paint*. Artikel ini menjadi referensi dalam mempelajari fitur-fitur dasar *Clip Studio Paint* untuk keperluan produksi film.

- k. Artikel *A Comprehensive CapCut Tutorial for Beginners* (CapCut)

Artikel yang membahas teknik dasar penggunaan software *CapCut*. Artikel ini menjadi referensi dalam mempelajari fitur-fitur dasar *CapCut* untuk keperluan produksi film

2. Tinjauan Karya

- a. *Look Back*



Film yang mengisahkan dua remaja perempuan, Fujino dan Kyomoto, yang memiliki minat mendalam terhadap seni menggambar *manga*. Film ini menjadi referensi dalam pengembangan *artstyle* dalam *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*.

b. *Puss In Boots: The Last Wish*

Film yang mengikuti tokoh utama, Puss, yang setelah menghabiskan delapan dari sembilan nyawanya, berjuang menghadapi ketakutannya terhadap kematian. Film ini menjadi referensi dalam pengembangan *animation style* dalam *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*.

c. *Spirited Away*

Film yang mengikuti kisah Chihiro, seorang gadis berusia 10 tahun yang tanpa sengaja memasuki dunia roh saat berpindah rumah bersama orang tuanya.. Film ini menjadi referensi dalam pengembangan animasi naga dalam *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*.

d. *Summer Ghost*

Film yang mengikuti tiga remaja, Tomoya, Aoi, dan Ryo, yang bertemu untuk memanggil “hantu musim panas”. Film ini menjadi referensi dalam pengembangan visual dan pewarnaan dalam *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*.

e. *Your Name*

Film yang mengisahkan dua remaja, Mitsuha dan Taki, yang secara misterius saling bertukar tubuh meskipun tinggal di tempat yang berbeda. Film ini menjadi referensi dalam pengembangan sinematografi dalam *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*.

METODE PENELITIAN

1. Pengumpulan Data

Tahap ini mencakup pengumpulan data primer dan sekunder, identifikasi tema



dan fokus cerita yang akan diangkat dari legenda Tapaktuan.

a. Data Primer

Penulis melakukan analisa terhadap setiap adegan dengan mencari gambaran suasana pada narasi yang diceritakan. Pendekatan ini melibatkan observasi lokasi kota Tapaktuan dan mengamati pemandangan alam disekitar kota Tapaktuan. Data yang dihasilkan berupa kumpulan foto suasana kota Tapaktuan, area wisata jejak kaki Tuan Tapa, serta melakukan wawancara dengan pemandu wisata yang berada di area wisata jejak kaki Tuan Tapa tersebut.

b. Data Sekunder

Penulis mengambil referensi yang bersumber pada buku yang berjudul Legenda Tapaktuan: Kisah Naga Memelihara Bayi Raja. Dalam buku ini, diceritakan seorang pertapa bernama Tuan Tapa yang sedang bertapa ketika dua naga dari negeri Cina datang dan menemukan seorang bayi hanyut di tengah laut. Kedua naga pun merawat bayi tersebut hingga tumbuh dewasa. Namun, ketika orang tua kandung seorang raja dan ratu, mengetahui keberadaannya dan ingin mengambil kembali anak mereka, kedua naga menolak. Penolakan itu menghasilkan pertarungan antara Tuan Tapa dan kedua naga. Pada akhirnya, Tuan Tapa berhasil mengalahkan mereka, dan sang putri kembali ke pelukan orang tuanya. Meski demikian, keluarga tersebut tidak kembali ke kerajaan asal mereka, melainkan memilih untuk menetap di wilayah yang sekarang dikenal sebagai Kabupaten Aceh Selatan. Tempat inilah yang dipercaya sebagai awal mula terbentuknya kota Tapaktuan. Versi legenda Tapaktuan dalam buku ini akan menjadi dasar cerita dalam film animasi yang akan dibuat.

Penulis juga melakukan survei mengenai minat global terhadap animasi dan cerita rakyat Indonesia melalui *Google Form*, yang disebarakan melalui sosial media, dan berhasil mengumpulkan 65 responden dari berbagai negara. Berdasarkan hasil survei, lima negara dengan jumlah responden terbanyak adalah Amerika Serikat, Indonesia, Hong Kong, Lithuania, dan Filipina. Mayoritas responden berasal dari rentang usia 14

hingga 27 tahun, menunjukkan bahwa minat terhadap cerita rakyat Indonesia dan animasi cukup tinggi di kalangan generasi muda dari berbagai latar belakang budaya.

2. Analisis Data

Data yang telah diperoleh dari subjek penelitian diolah menggunakan metode 5W+1H yang meliputi pertanyaan berikut.

Tabel 1. Pertanyaan 5W+1H

5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i>	Apa film animasi yang dibuat?	Film yang dibuat adalah sebuah film animasi pendek 2D berjudul <i>The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons</i> , yang mengangkat cerita rakyat Tapaktuan dari Aceh.
<i>Why</i>	Mengapa film animasi ini dibuat?	Film merupakan bentuk kontribusi dalam melestarikan cerita rakyat Indonesia, khususnya legenda Tapaktuan dari Aceh. Film ini juga bertujuan untuk memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya dan kearifan lokal kepada generasi muda, baik lokal maupun global, melalui media visual yang menarik dan mudah diakses yaitu animasi.
<i>Who</i>	Siapakah target audiens yang dituju oleh film animasi ini?	Target audiens dari film ini adalah masyarakat lokal dan global, khususnya mereka yang

		memiliki minat terhadap karya seni, mulai dari usia 6 tahun ke atas. Baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa yang dapat mengenal nilai-nilai budaya melalui cerita rakyat sekaligus menikmati film sebagai hiburan.
<i>Where</i>	Dimana lokasi dalam animasi ini berada?	Lokasi dalam film animasi ini berada di daerah pesisir Tapaktuan, Aceh Selatan. Cerita berlatar di lingkungan alami seperti pantai, tebing, hutan, laut, dan pegunungan, yang terinspirasi dari keindahan alam Tapaktuan.
<i>When</i>	Kapan cerita dalam film ini berlangsung?	Cerita dalam film ini berlangsung pada masa lampau yang tidak disebutkan secara pasti, namun berlatar di zaman legenda dan mitos. Suasana, pakaian, dan lingkungan dalam film menggambarkan era kuno.
<i>How</i>	Bagaimana proses penciptaan film animasi ini?	Film animasi melewati tiga tahapan utama yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Proses penciptaan film animasi ini dimulai dari riset dan penulisan naskah,

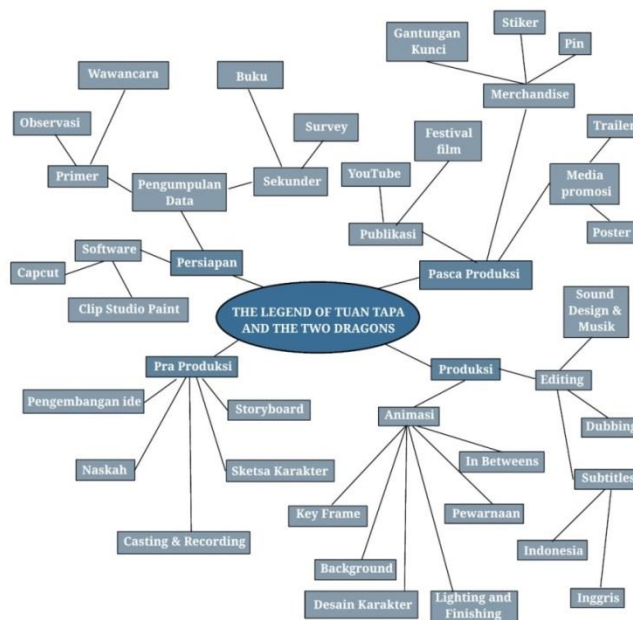
		<p>dilanjutkan dengan desain karakter, <i>storyboard</i>, dan animasi 2D. Setelah itu, dilakukan pewarnaan, penggabungan <i>background</i>, serta <i>editing audio</i> yang mencakup <i>dubbing</i>, musik, dan <i>subtitle</i>.</p>
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(Sumber Tabel : Hatta Zuhri Ramadhan, 2025)

3. Ide Kreatif

Pada tahap ini, penulis memberikan solusi kreatif dengan merancang *mind mapping* dan menentukan target audiens.

a. Mind Mapping



Gambar 1. *Mind Mapping* Proyek Animasi *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*
 (Sumber : Hatta Zuhri Ramadhan, 2025)

Penulis melakukan *Mind Mapping*, yaitu metode berfikir yang dilakukan untuk

mendapatkan ide-ide, kemudian akan diolah dalam penciptaan animasi *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*.

b. Penentuan Target Audiens

Penulis menentukan target audiens yang dituju, yaitu masyarakat umum, nasional dan internasional, serta masyarakat yang memiliki ketertarikan terhadap karya seni yang berusia 6 tahun keatas, dikarenakan di umur tersebut mereka memiliki kemampuan memahami cerita, terbuka terhadap edukasi budaya dan apresiasi seni.

4. Metode Penciptaan

Karya melewati 3 tahapan penciptaan, yaitu Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

a. Pra-Produksi

Pra-Produksi adalah tahap perencanaan awal sebelum animasi mulai dibuat. Tahap ini meliputi:

1. Pengembangan Ide Cerita

Cerita dalam film animasi *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons* dikembangkan dari cerita dalam buku *Legenda Tapaktuan: Kisah Naga Memelihara Bayi Raja*. Penulis memodifikasi alur dan elemen dalam cerita agar lebih sesuai untuk medium animasi tanpa menghilangkan nilai-nilai dari legenda aslinya.

2. Penulisan Naskah

Dalam tahap ini, penulis menyusun alur cerita dan dialog berdasarkan interpretasi serta penyederhanaan dari kisah legenda tersebut, dengan penyesuaian terhadap format film pendek animasi berdurasi sekitar 10 - 15 menit.

3. Sketsa Karakter

Sketsa karakter dalam proyek *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons* dikembangkan berdasarkan tokoh-tokoh yang muncul dalam cerita legenda Tapaktuan.



Gambar 2. Sketsa Karakter *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*
(Sumber : Hatta Zuhri Ramadhan, 2025)

4. Pembuatan *Storyboard*

Dalam tahap ini, penulis menyusun *storyboard* sebagai visualisasi awal dari setiap adegan yang akan dianimasikan, yang bertujuan untuk menggambarkan alur cerita secara visual.

5. *Casting* dan Pengisian Suara

Casting berperan penting dalam menghidupkan karakter melalui suara yang sesuai dengan kepribadian dan emosi karakter dalam cerita. Bahasa yang digunakan untuk pengisian suara adalah bahasa Inggris.

b. Produksi

Produksi adalah tahap pengembangan animasi secara keseluruhan. Tahap ini meliputi:

1. Desain Karakter

Desain karakter dikembangkan dari sketsa yang telah dibuat sebelumnya..

Proses ini melibatkan penyesuaian bentuk, warna, dan elemen lainnya untuk menghasilkan karakter secara utuh.



Gambar 3. Desain Karakter *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*
 (Sumber : Hatta Zuhri Ramadhan, 2025)

2. Pembuatan Animasi

Proses pada pembuatan animasi meliputi pembuatan *key frames*, *in-between frames*, pewarnaan, penggabungan *background*, hingga *lighting* dan *finishing*.

3. Editing

Setelah animasi selesai, adegan – adegan kemudian digabungkan. Proses ini juga meliputi penggabungan *dubbing*, penggabungan *sound effect* dan musik, hingga *subtitles*.

c. Pasca Produksi

Film kemudian di *render* dalam kualitas 4K (3840 x 2160 *pixels*) dengan format MP4, sehingga siap untuk ditayangkan di berbagai platform maupun ditampilkan dalam

pameran dan festival film. Penulis juga mempersiapkan berbagai media pendukung seperti logo judul, *poster*, *trailer*, serta *Art Book*. Penulis juga merancang *merchandise* berupa gantungan kunci, stiker, mug, dan baju sebagai bagian promosi film.

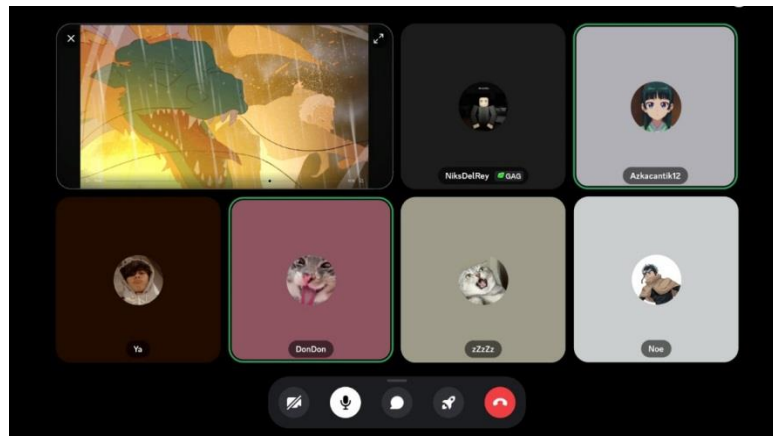
HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 4. Film *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*
(Sumber : Hatta Zuhri Ramadhan, 2025)

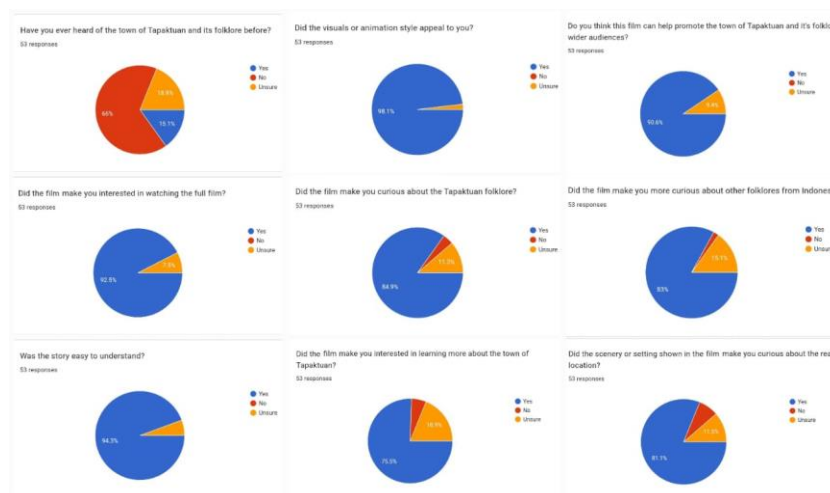
Film animasi 2D “*The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*” berdurasi 15 menit 35 detik. Animasi pada film dibuat menggunakan *Clip Studio Paint*, dan diedit menggunakan *CapCut*. Film ini disajikan dengan *dubbing* berbahasa Inggris, untuk menjangkau audiens yang lebih luas, dan juga dilengkapi *subtitle* dalam dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Film di *render* dalam kualitas 4K (3840 x 2160 *pixels*) dengan format MP4.

Penulis menggunakan kuesioner untuk mendapatkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Kuesioner diberikan kepada para responden yang telah menonton film secara keseluruhan, baik melalui penayangan langsung maupun secara daring melalui aplikasi *Discord*. Kuesioner berhasil memperoleh 53 responden dari berbagai negara, dengan rentang usia antara 13 hingga 28 tahun, yang terdiri dari pelajar, mahasiswa, hingga peminat animasi.



Gambar 5. Penayangan Daring *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*
 (Sumber : Hatta Zuhri Ramadhan, 2025)

Berikut adalah hasil dari kuesioner yang telah dibagikan:



Gambar 6. Data Kuesioner *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*
 (Sumber : Hatta Zuhri Ramadhan, 2025)

- *“Have you ever heard of the town of Tapaktuan and its folklore before?”*
 Dari 53 responden, 8 orang (15.1%) menyatakan *“Yes”*, 35 orang (66%) menyatakan *“No”*, dan 10 orang (18.9%) menyatakan *“Unsure”*.
- *“Did you enjoy the film overall?”*
 Dari 53 responden, 49 orang (92.5%) menyatakan *“Yes”*, dan 4 orang (7.5%) menyatakan *“Unsure”*.
- *“Was the story easy to understand?”*

Dari 53 responden, 50 orang (94.3%) menyatakan "Yes", dan 3 orang (5.7%) menyatakan "Unsure".

- *"Did the visuals or animation style appeal to you?"*

Dari 53 responden, 52 orang (98.1%) menyatakan "Yes", dan 1 orang (1.9%) menyatakan "Unsure".

- *"Did the visuals or animation style appeal to you?"*

Dari 53 responden, 52 orang (98.1%) menyatakan "Yes", dan 1 orang (1.9%) menyatakan "Unsure".

- *"Did the film make you interested in learning more about the town of Tapaktuan?"*

Dari 53 responden, 40 orang (75.5%) menyatakan "Yes", 3 orang (5.6%) menyatakan "No", dan 10 orang (18.9%) menyatakan "Unsure".

- *"Do you think this film can help promote the town of Tapaktuan and it's folklore to wider audiences?"*

Dari 53 responden, 48 orang (90.6%) menyatakan "Yes", dan 5 orang (9.4%) menyatakan "Unsure".

- *"Did the film make you more curious about other folklores from Indonesia?"*

Dari 53 responden, 44 orang (83%) menyatakan "Yes", 1 orang (1.9%) menyatakan "No", dan 8 orang (15.1%) menyatakan "Unsure".

- *"Did the scenery or setting shown in the film make you curious about the real location?"*

Dari 53 responden, 43 orang (81.1%) menyatakan "Yes", 4 orang (7.6%) menyatakan "No", dan 6 orang (11.3%) menyatakan "Unsure".

Berdasarkan hasil survey yang disebarkan kepada responden yang telah menonton film animasi *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*, dapat disimpulkan bahwa film ini mendapat tanggapan yang positif dari mayoritas penonton. Hasil kuesioner ini menunjukkan bahwa film animasi berbasis cerita rakyat lokal dapat diterima secara baik oleh penonton dari berbagai latar belakang.

SIMPULAN

Film animasi 2D *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons* berhasil memperkenalkan ulang cerita legenda Tapaktuan dan juga mempertahankan nilai –



nilai dan pesan moralnya melalui media visual yang lebih modern dan menarik kepada generasi muda, dan juga dapat mudah diakses. Animasi dipilih sebagai medium karena banyak digemari masyarakat dan juga efektif untuk memperkenalkan cerita – cerita tersebut, dan bahasa Inggris yang digunakan juga berhasil memperluas jangkauan audiens secara global. Hasil kuesioner dari responden yang berasal dari berbagai negara menunjukkan bahwa animasi yang mengangkat cerita rakyat Indonesia memiliki potensi besar untuk diterima secara global. Diharapkan karya tidak hanya merupakan bentuk pelestarian cerita rakyat secara seni visual, namun juga untuk mendorong para seniman kreatif lainnya untuk juga ikut mengangkat warisan – warisan budaya Indonesia melalui pendekatan yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarini, A. (2021). *Desain layout*. PNJ Press.
- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and practice*. Routledge Taylor and Francis Group.
- CapCut. (2025). A comprehensive CapCut tutorial for beginners. (<https://www.capcut.com/resource/capcut-tutorial-for-beginners>)
- Endraswara, S. (2013). Menulis cerita rakyat sebagai bentuk perhatian pelestarian budaya Indonesia dalam sastra. *SAGA Journal*.
- Field, S. (2005). *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Dell Publishing.
- Kahfi, A. Y. (2021). *Teori Warna: Pengenalan dan penerapan warna dalam dunia fashion*. AnyFlip.
- Keung, L. (2024). What makes a great movie logo? *Tuts+ Design*. (<https://design.tutsplus.com/articles/what-makes-a-great-movie-logo--cms-108188>)
- Laybourne, K. (1979). *The animation book: A complete guide to animated filmmaking*. New York: Crown Publishers.
- Murray, J., & Martin, L. (2016). Crafting cultural heritage: The role of animation in cultural heritage making. *International Journal of Heritage Studies*, 22(9), 701–714.
- Park, M. (2019). An intro to painting with CLIP STUDIO PAINT. (<https://community.wacom.com/en-au/the-basics-of-clip-studio-paint/>)
- Qutni, D. (2002). *Legenda Tapaktuan: Kisah naga memelihara bayi raja*. Mitra Gama Widya.
- Son, M. (2023). *Film editing 101: A guide for beginners*. Descript.



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 236-252

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

(<https://www.descript.com/blog/article/film-editing>)

Syaputra, E., & Dewi, D. E. C. (2020). Tradisi lisan sebagai bahan pengembangan materi ajar pendidikan IPS di SMP: Sebuah telaah literatur. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 5(1), 51–62.

Thompson, L. M., & Lickson, M. (2017). The use of animation in cultural heritage tourism. *Journal of Destination Marketing & Management*, 6(4), 305–314.

Zulfikar, R., & Purba, R. (2023). *Jurnal Perancangan Desain Karakter Animasi 2D Dengan Judul "Brandan Bumi Hangus" Berlatar Tahun 1947*