

Upaya Pelestarian Kesenian Kuda Renggong Desa Cikurubuk Sumedang Jawa Barat Melalui Pengembangan Hand Drawing

Ferdiansyah Ali¹, Yahya Dewanto², Aditya Darmawan³ Budiman⁴

^{1,2,3,4} Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti

*Correspondence author: ferdiansyah.ali@trisaktimultimedia.ac.id, Jakarta, Indonesia

Abstrak. Kesenian Kuda Renggong adalah seni yang berasal dari Desa Cikurubuk Sumedang, Jawa Barat yang menampilkan satu sampai empat ekor kuda mengikuti irama musik, seiring berjalannya waktu kesenian kuda renggong hilang termakan zaman karena orang-orang desa cikurubuk lebih suka meniru budaya luar, hanya segelintir orang yang mengerti akan seni pertunjukan kuda renggong bahkan masih banyak yang salah dalam mengartikannya terlebih dari anak-anak dan remaja. Metodologi yang digunakan penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tujuan perancangan ini adalah upaya pengenalan kesenian kuda renggong cocok untuk mengenalkan kembali kesenian yang hampir terlupakan ini guna mengedukasi kembali masyarakat desa cikurubuk dan umum untuk terus melestarikan kesenian kuda renggong dengan media animasi hand drawing berkonsep draw my life sebagai media informasi secara menarik dan variatif dengan menggunakan audio visual yang dibuat bercerita. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan hand drawing terbukti efektif dalam upaya pelestarian kesenian Kuda Renggong di Desa Cikurubuk, Kabupaten Sumedang. Pemanfaatan hand drawing dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Kuda Renggong.

Kata kunci: Hand Drawing, Kuda Renggong, Pelestarian Kesenian, Desa Cikurubuk

Abstract. *The art of Kuda Renggong is an art originating from the village of Cikurubuk Sumedang, West Java which features one to four horses following the rhythm of music, over time the art of renggong horses is lost to time because the people of Cikurubuk village prefer to imitate outside culture, only a handful of people who understand the art of performing renggong horses and even many are still wrong in interpreting it, especially from children and adolescents. The methodology used in this research is descriptive qualitative using the ADDIE model approach (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The purpose of this design is an effort to introduce the art of renggong horses suitable for reintroducing this almost forgotten art in order to re-educate the people of cikurubuk village and the public to continue to preserve the art of renggong horses with hand drawing animation media with the concept of drawing my life as an attractive and varied information media using audio visuals made storytelling. The results of this study indicate that the development of hand drawings has proven effective in efforts to preserve the art of Kuda Renggong in Cikurubuk Village, Sumedang Regency. The utilization of hand drawings can increase the understanding and appreciation of the community, especially the younger generation, of the cultural values contained in Kuda Renggong.*

Keywords: Hand Drawing, Renggong Horse, Arts Preservation, Desa Cikurubuk

A. Pendahuluan

Kesenian Kuda Renggong, yang berasal dari Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat, Indonesia, merupakan salah satu warisan budaya yang telah menjadi ciri khas dan identitas masyarakat setempat selama bertahun-tahun, dengan sejarah perkembangannya yang kaya akan nilai-nilai luhur dan filosofi kehidupan. Sebagai bentuk seni pertunjukan tradisional, Kuda Renggong tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga mengandung makna dan pesan yang mendalam bagi komunitas lokal yang melestarikannya (Suryawati, 2017). Berbagai upaya telah dilakukan oleh berbagai pihak, termasuk masyarakat, pemerintah, dan pemangku kepentingan lainnya, untuk menjaga keberlangsungan Kuda Renggong agar dapat terus diwariskan kepada generasi mendatang (Ma'unah et al, 2020., Naldi et al, 2023., Agatha et al, 2022).

Desa Cikurubuk di Kabupaten Sumedang merupakan salah satu daerah yang masih mempertahankan tradisi Kuda Renggong (Agatha et al, 2022). Masyarakat Desa Cikurubuk telah lama menunjukkan antusias mereka dalam melestarikan kesenian ini, baik melalui pementasan yang sering dilakukan maupun berbagai inisiatif lain yang bertujuan untuk mempertahankan dan memperkuat identitas budaya lokal (Agatha et al, 2022). Upaya-upaya pelestarian telah banyak dilakukan, seperti pembentukan komunitas seni, pelatihan, dan pengembangan produk-produk kreatif berbasis Kuda Renggong (Kurnia, 2015., Agatha et al, 2022).

Pentingnya upaya pelestarian dilakukan ditengah gempuran budaya asing dan kemajuan teknologi yang dapat mengancam keberadaan kesenian tradisional. Sebagai bagian dari warisan budaya, Kuda Renggong membutuhkan perhatian dan dukungan dari berbagai pihak agar dapat terus eksis dan dikenal secara luas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan Kuda Renggong adalah dengan memanfaatkan media *hand drawing*, yang dapat digunakan untuk menciptakan berbagai produk kreatif dan inovatif berbasis kesenian tersebut (Chasanah, 2017., Kurnia, 2015., Ma'unah et al, 2020).

Penerapan *hand drawing* dalam pelestarian Kuda Renggong di Desa Cikurubuk, Sumedang, dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk mempertahankan warisan budaya lokal. Teknik *hand drawing* dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai produk seperti ilustrasi, motif batik, maupun desain kemasan yang mengangkat unsur-unsur khas Kuda Renggong. Dengan memanfaatkan *hand drawing*, kreativitas masyarakat dapat terus dipacu dan identitas budaya Kuda Renggong dapat dilestarikan sekaligus diperkenalkan kepada publik yang lebih luas (Agatha et al, 2022). Teknik *hand drawing* dapat menjadi sarana yang efektif untuk melestarikan dan mempromosikan kesenian Kuda Renggong kepada masyarakat, terutama generasi muda (Firdhausa et al, 2023). Melalui *hand drawing*, keindahan, nilai, dan filosofi Kuda Renggong dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar atau ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, *hand drawing* juga dapat diaplikasikan pada berbagai media, seperti *merchandise*, buku, atau media digital, sehingga dapat meningkatkan eksposur dan apresiasi terhadap kesenian Kuda Renggong di kalangan masyarakat luas.

Pengembangan *hand drawing* sebagai upaya pelestarian Kuda Renggong telah memberikan dampak yang sangat positif bagi masyarakat Desa Cikurubuk, antara lain peningkatan pemahaman dan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya lokal (Nurhidayat et al., 2023), serta berkembangnya industri kreatif berbasis kearifan lokal yang dapat meningkatkan perekonomian masyarakat (Kurnia, 2015., Ma'unah et al, 2020., Agatha et al, 2022., Nurhidayat et al, 2023). Dengan penerapan *hand drawing* sebagai media pelestarian, diharapkan kesenian Kuda Renggong dapat terus terjaga dan dinikmati oleh generasi mendatang, sehingga identitas budaya Jawa Barat, khususnya Kabupaten Sumedang, dapat terus diwariskan dan berkembang secara berkelanjutan (Firdhausa et al, 2023., Aisyah & Dartono, 2022., Kurnia, 2015).

Hand drawing menjadi sangat penting dalam upaya pelestarian Kuda Renggong karena dapat menjadi jembatan antara tradisi lama dengan perkembangan teknologi dan gaya hidup modern, sehingga kesenian tradisional ini tetap relevan dan dapat terus diminati oleh masyarakat, khususnya generasi muda (Ma'unah et al, 2020., Firdhausa et al, 2023., Aisyah & Dartono, 2022). Kedekatan generasi masa kini dengan *hand drawing* sebagai media kreatif yang populer membuka peluang besar bagi pelestarian Kuda Renggong di masa mendatang. (Wahyuningsih & Kustiarini, 2018., Meranti & Soeteja, 2021., Rosyada & Tamamudin, 2020., Firdhausa et al, 2023).

Hand drawing memungkinkan representasi visual yang kaya akan makna dan nilai-nilai budaya Kuda Renggong sehingga dapat menarik minat dan apresiasi masyarakat, terutama generasi muda, yang memegang peranan penting dalam menjaga kelestarian warisan budaya. Melalui *hand drawing* penyebaran keindahan yang rumit, nilai-nilai, dan dasar-dasar filosofis Kuda Renggong, membuatnya lebih mudah diakses dan menarik bagi penonton kontemporer. Pendekatan ini dapat membantu memastikan warisan yang lestari dan apresiasi yang berkelanjutan terhadap kekayaan budaya ini di wilayah Jawa Barat, khususnya Kabupaten Sumedang.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif yaitu mendeskripsikan fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan terkait pelestarian kesenian Kuda Renggong melalui pengembangan *hand drawing*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di lapangan, wawancara mendalam dengan berbagai narasumber yang terlibat dalam upaya pelestarian Kuda Renggong, serta kajian dokumentasi berupa foto, video, dan literatur yang relevan. Dalam perancangannya menggunakan pendekatan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap analisis, dilakukan secara kualitatif, dengan mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan (Ma'unah et al, 2020., Mariaty et al, 2022., Wulandari & Hapsari, 2018., Pattiselanno & Mentansan, 2010). Reduksi data dilakukan dengan memfokuskan pada aspek-aspek penting yang sesuai dengan tujuan penelitian dan mengesampingkan informasi yang kurang relevan. Penyajian data dilakukan dengan mengkombinasikan narasi, tabel, dan visualisasi (seperti gambar atau diagram) yang dapat membantu memperjelas dan memperkaya hasil penelitian. Dalam menarik kesimpulan, peneliti mempertimbangkan temuan-temuan penting yang muncul dari hasil analisis data dan memverifikasi keakuratan informasi dengan sumber-sumber yang tersedia (Dewi, 2022., Pattiselanno & Mentansan, 2010).

Tahap desain meliputi perancangan konsep dan *storyboard* produk *hand drawing*. Tahap pengembangan fokus pada pembuatan produk *hand drawing* berupa video, ilustrasi, dan *merchandise* kemasan yang mengangkat unsur-unsur Kuda Renggong. Pada tahap implementasi, tim peneliti melibatkan masyarakat Desa Cikurubuk dalam uji coba produk *hand drawing* yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap untuk menilai efektivitas dan kebermanfaatan produk *hand drawing* dalam upaya pelestarian Kuda Renggong.

B. Hasil dan Pembahasan

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini dibahas dua hal pokok, yaitu rancang bangun media video animasi dan validitas media video animasi. Pada rancang bangun video animasi digunakan lima tahapan model pengembangan ADDIE. Tahapan Awal adalah tahapan analisis, dimana memerlukan pendekatan yang lebih spesifik, memperhitungkan aspek budaya dan konteks lokal. Berikut adalah langkah-langkah analisis yang dilakukan:

1) Analisis Kebutuhan (*Needs Analysis*)

- **Tujuan Video:** video ini bertujuan untuk dokumentasi budaya, promosi wisata, dan edukasi tentang kesenian Kuda Renggong.
- **Audiens Target:** audiens yang akan menonton video ini adalah para generasi muda yang berusia 12-20 tahun.
- **Pesan Utama:** pesan atau informasi utama yang ingin disampaikan mengenai Kuda Renggong meliputi sejarah, filosofi budaya, dan kelengkapan kesenian Kuda Renggong.

2) Analisis Sumber Daya (*Resource Analysis*)

- **Alat dan Bahan:** Identifikasi alat yang diperlukan untuk membuat video *hand drawing*, seperti perangkat lunak animasi, tablet grafis, dan alat menggambar lainnya.
- **Keterampilan Tim:** Evaluasi keterampilan tim dalam membuat *hand drawing* serta pengetahuan tentang Kuda Renggong. Mungkin diperlukan ahli seni atau penari Kuda Renggong sebagai referensi.
- **Anggaran:** Buat estimasi biaya untuk pembuatan video, termasuk biaya untuk alat, perangkat lunak, tenaga kerja, dan sumber daya tambahan (misalnya, riset lapangan).

3) Analisis Konteks (*Context Analysis*)

- **Konteks Budaya:** Mempelajari dan memahami konteks budaya Kuda Renggong. Ini meliputi sejarah, simbolisme, dan peran Kuda Renggong dalam masyarakat Cikurubuk.
- **Konteks Teknis:** memastikan video sesuai dengan platform yang akan digunakan. Format file dan resolusi yang sesuai video bisa diakses dengan mudah oleh audiens target.
- **Konteks Penyampaian:** cara penyampaian informasi dalam video menggunakan narasi, teks, atau kombinasi keduanya

4) Analisis Isi (*Content Analysis*)

- **Pengumpulan Materi:** mengumpulkan informasi yang relevan tentang Kuda Renggong meliputi gambar, video referensi, wawancara dengan praktisi atau ahli, dan dokumentasi budaya.
- **Struktur Konten:** membuat *outline* atau *storyboard* untuk video. Perancangan video menggambarkan aspek-aspek utama Kuda Renggong, seperti tarian, alat musik, kostum, dan elemen ritual.
- **Kreativitas Visual:** elemen visual *hand drawing* yang digunakan untuk merepresentasikan berbagai aspek Kuda Renggong dengan akurat dan menarik.

5) Analisis Waktu dan Jadwal (*Time and Schedule Analysis*)

- **Jadwal Produksi:** timeline produksi, mulai dari riset dan pengumpulan materi, hingga pembuatan dan finalisasi video.
- **Tenggat Waktu:** tenggat waktu untuk setiap tahap produksi untuk memastikan video selesai tepat waktu. Tim memiliki jadwal yang jelas dan realistis.

6) Analisis Keterlibatan Stakeholder (*Stakeholder Analysis*)

- **Kolaborasi Lokal:** melibatkan masyarakat atau pelaku seni Kuda Renggong dari Desa Cikurubuk dalam pembuatan video untuk mendapatkan perspektif dan validasi budaya.
- **Persetujuan dan Izin:** memastikan untuk mendapatkan izin dan persetujuan yang diperlukan dari pihak berwenang atau komunitas terkait jika diperlukan, terutama jika melibatkan elemen budaya yang sensitif.

Tahapan desain dalam model ADDIE adalah langkah penting untuk merencanakan dan menyusun bagaimana materi akan dikembangkan. Dalam konteks pembuatan video *hand drawing* tentang kesenian Kuda Renggong dari Desa Cikurubuk, Sumedang, Jawa Barat, tahapan desain akan melibatkan perencanaan detail tentang konten, elemen visual, dan cara penyampaian informasi. Berikut adalah tahapan desain yang dapat diikuti:

1) Desain Tujuan dan Sasaran (*Objectives and Goals Design*)

- **Menentukan Tujuan Video:** menetapkan tujuan spesifik yang ingin dicapai dengan video. Video ini bertujuan untuk mendidik tentang sejarah Kuda Renggong dan memperkenalkan kesenian ini kepada audiens.
- **Menyusun Sasaran Video:** membuat sasaran yang jelas dan terukur. Sasaran adalah "Audiens dapat memahami makna budaya Kuda" dan "Audiens dapat mengenali elemen utama dalam pertunjukan Kuda Renggong."

2) Desain Konten (*Content Design*)

- **Outline Konten:** *outline* untuk video yang mencakup semua elemen penting yang akan disertakan. Ini mencakup sejarah Kuda Renggong, detail tentang alat musik dan kostum.
- **Storyboard:** *storyboard* menggambarkan urutan visual dan narasi, setiap bagian dari konten akan diilustrasikan melalui *hand drawing*, dan setiap *scene* bagaimana elemen-elemen akan dihubungkan.
- **Script:** *script* narasi atau teks yang akan digunakan dalam video dibuat informatif dan mudah dipahami, serta sesuai dengan gaya *hand drawing* yang akan digunakan.

3) Desain Visual dan Grafis (*Visual and Graphic Design*)

- **Gaya Visual:** ilustrasi *hand drawing* yang digunakan adalah ilustrasi komik. Gaya ini sesuai dengan budaya Kuda Renggong dan audiens yang ditargetkan.
- **Elemen Visual:** elemen visual yang digambar, adalah tarian, kostum, alat musik, dan latar belakang. Visual ini agar terlihat menarik agar cerita yang dibawakan bersifat menghibur tetapi tetap mengedukasi secara mendetail serta menggambarkan kegiatan yang diceritakan.
- **Kombinasi Warna dan Tipografi:** Konsep warna yang digunakan adalah krem dan coklat muda sebagai *background* agar menciptakan visual masa lalu atau jaman dulu yang erat dengan kebudayaan, kemudian untuk warna dari tipografi memakai warna hitam agar terlihat seperti tulisan tangan yang di tulis di atas kertas menggunakan pensil, sementara untuk karakter menggunakan warna-warna terang seperti merah, oranye, dan kuning.

4) Desain Narasi dan Audio (*Narrative and Audio Design*)

- **Narasi:** narasi disampaikan dengan menggunakan *voice-over*, teks, dan kombinasi keduanya. Keberadaan narasi mendukung visual dan menyampaikan informasi dengan jelas.
- **Musik dan Efek Suara:** musik dan efek suara yang digunakan dalam video adalah musik tradisional dan suara latar yang sesuai dengan budaya Kuda Renggong yang dapat menambah kedalaman dan keaslian video.

5) Desain Interaksi dan Engagement (*Interaction and Engagement Design*)

- **Elemen Interaktif:** mempertimbangkan apakah video akan memiliki elemen interaktif, seperti kuis atau pertanyaan, untuk meningkatkan keterlibatan audiens.

- **Tata Letak dan Navigasi:** video digunakan dalam platform interaktif atau aplikasi, desain tata letak dan navigasi yang memudahkan audiens untuk mengakses dan berinteraksi dengan konten.

Dengan tahapan desain yang terperinci ini, akan memiliki rencana yang jelas dan terstruktur untuk membuat video *hand drawing* tentang kesenian Kuda Renggong yang informatif, menarik, dan sesuai dengan konteks budaya. Setelah tahapan desain selesai, dapat melanjutkan ke tahapan pengembangan, implementasi, dan evaluasi dalam model ADDIE.

Tahapan Pengembangan (*Development*) dalam model ADDIE adalah saat mulai merealisasikan desain yang telah direncanakan ke dalam produk yang konkret. Dalam konteks pembuatan video *hand drawing* tentang kesenian Kuda Renggong dari Desa Cikurubuk, Sumedang, tahapan ini melibatkan pembuatan dan pengolahan konten yang telah didesain. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diikuti:

1) Persiapan dan Pengaturan (*Preparation and Setup*)

- **Pengaturan Alat dan Perangkat:** memastikan semua alat dan perangkat lunak yang diperlukan untuk membuat video *hand drawing* sudah siap. Ini termasuk perangkat grafis, perangkat lunak animasi, dan alat rekaman suara.
- **Pengumpulan Sumber Daya:** mengumpulkan semua materi yang diperlukan, seperti referensi visual tentang Kuda Renggong, script, dan musik atau efek suara yang telah dipilih.

2) Pembuatan Visual (*Visual Creation*)

- **Menggambar Hand Drawing:** menggambar elemen visual sesuai dengan *storyboard* dan desain yang telah disiapkan. Gambar-gambar ini haruslah akurat dan representatif dari elemen budaya Kuda Renggong.
- **Gambar Utama:** gambar utama seperti tarian, kostum, dan alat musik dengan detail yang jelas.
- **Gambar Pendukung:** Gambar elemen pendukung seperti latar belakang, aksesoris, dan animasi tambahan.
- **Animasi:** video melibatkan animasi, animasikan gambar-gambar yang telah dibuat sesuai dengan *storyboard*. Ini termasuk membuat transisi, gerakan, dan efek yang diperlukan untuk menciptakan alur cerita yang dinamis.

3) Pengembangan Narasi dan Audio (*Narrative and Audio Development*)

- **Rekaman Narasi:** Rekam narasi atau *voice-over* sesuai dengan *script* yang telah disiapkan. Kualitas audio jelas dan sesuai dengan nada yang diinginkan.
- **Musik dan Efek Suara:** musik latar dan efek suara yang telah dipilih, sesuaikan volume dan *timing* efek suara agar selaras dengan visual dan narasi.
- **Integrasi Audio:** menggabungkan audio dengan video *hand drawing*, memastikan bahwa audio menyatu dengan visual dan meningkatkan pengalaman menonton.

4) Pengembangan dan Penyusunan (*Development and Assembly*)

- **Penggabungan Visual dan Audio:** menggabungkan elemen visual dan audio ke dalam perangkat lunak editing video. Semua elemen berada pada posisi yang benar dan sinkron dengan baik.
- **Penyusunan Timeline:** mengatur elemen-elemen video sesuai dengan *storyboard*. Kemudian membuat urutan yang logis dan alur yang mengalir dengan baik.
- **Penambahan Efek:** menambahkan efek visual atau transisi yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik video.

5) Uji Coba dan Revisi (*Testing and Revisions*)

- **Review Internal:** menonton video secara menyeluruh untuk memastikan bahwa semua elemen berfungsi dengan baik dan sesuai dengan desain yang diinginkan. Kemudian memeriksa kesalahan atau kekurangan dalam visual, audio, atau transisi.
- **Uji Coba dengan Audiens Target:** menampilkan video kepada kelompok kecil audiens target untuk mendapatkan umpan balik. Kemudian menanyakan tentang pemahaman, keterlibatan, dan kualitas keseluruhan video.
- **Revisi:** Melakukan revisi berdasarkan umpan balik yang diterima. Selanjutnya memperbaiki elemen visual atau audio yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas video.

6) Finalisasi (*Finalization*)

- **Pengolahan Akhir:** Setelah revisi, dilakukan pengolahan akhir untuk memastikan kualitas video terbaik, termasuk mengoptimalkan resolusi, format file, dan memastikan bahwa semua elemen telah diperiksa.
- **Penyimpanan dan Distribusi:** menyimpan video dalam format yang sesuai dan siap untuk distribusi. Kemudian memastikan file video siap untuk diunggah ke platform yang akan digunakan, yaitu Instagram, TikTok, dan Youtube.

Dengan tahapan *development* yang sistematis ini, Anda akan dapat mengubah desain video *hand drawing* tentang Kuda Renggong menjadi produk akhir yang siap ditampilkan kepada audiens. Setelah video selesai, Anda bisa melanjutkan ke tahap Implementasi dan Evaluasi dalam model ADDIE untuk memastikan video mencapai tujuan yang diinginkan dan diterima dengan baik oleh audiens target.

Tahapan Implementasi dalam model ADDIE adalah saat meluncurkan video *hand drawing* ke audiens target dan memastikan bahwa video tersebut diakses dan digunakan sebagaimana mestinya. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diambil untuk tahapan implementasi dalam pembuatan video tentang kesenian Kuda Renggong dari Desa Cikurubuk, Sumedang, Jawa Barat:

1) Persiapan Peluncuran (*Preparation for Launch*)

- **Platform Distribusi:** memilih platform di mana video akan dipublikasikan dan diakses oleh audiens target, yaitu berupa Instagram, tiktok, dan website, atau Learning Management System (LMS).
- **Format dan Kualitas:** Pastikan video telah disimpan dalam format yang sesuai dengan platform distribusi dan memenuhi standar kualitas teknis (resolusi, ukuran file, format).

2) Distribusi dan Publikasi (*Distribution and Publication*)

- **Unggah Video:** mengunggah video ke platform yang telah dipilih. Kemudian memastikan semua pengaturan privasi, deskripsi, dan metadata telah diisi dengan benar.
- **Promosi:** melakukan promosi video untuk meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas. Kemudian menggunakan saluran komunikasi seperti media sosial, email, atau kolaborasi dengan komunitas lokal untuk menyebarkan video.

3) Pengelolaan Akses dan Keterlibatan (*Access and Engagement Management*)

- **Monitoring:** memantau performa video setelah dipublikasikan. Perhatikan statistik seperti jumlah penonton, waktu tonton, dan tingkat interaksi.
- **Interaksi Audiens:** responsif terhadap komentar dan pertanyaan dari audiens. Ini membantu membangun hubungan dengan penonton dan memberikan umpan balik yang berharga.

4) Pelatihan dan Dukungan (*Training and Support*)

- **Panduan Penggunaan:** Jika video digunakan dalam konteks pendidikan atau pelatihan, maka disediakan panduan atau materi pendukung untuk membantu audiens memahami dan memanfaatkan video dengan efektif.
- **Dukungan Teknis:** memastikan ada dukungan teknis yang tersedia jika ada masalah terkait dengan akses atau pemutaran video.

5) Kumpulkan Umpan Balik (*Feedback Collection*)

- **Survey dan Evaluasi:** menggunakan survei atau metode evaluasi untuk mengumpulkan umpan balik dari audiens tentang kualitas video, relevansi konten, dan efektivitas penyampaian informasi.
- **Analisis Data:** meninjau umpan balik dan data yang dikumpulkan untuk menilai bagaimana video diterima dan apakah mencapai tujuan yang diinginkan.

6) Perbaiki dan Penyesuaian (*Refinement and Adjustment*)

- **Tindak Lanjut:** Berdasarkan umpan balik dan data yang dikumpulkan, selanjutnya melakukan perbaikan jika diperlukan. Ini termasuk membuat versi revisi dari video atau menambahkan materi tambahan untuk memperjelas informasi.
- **Pembaruan Konten:** Jika relevansi atau akurasi konten berubah seiring waktu, maka dilakukan pembaruan untuk memastikan video tetap relevan dan bermanfaat.

7) Dokumentasi dan Laporan (*Documentation and Reporting*)

- **Dokumentasi:** mencatat semua proses implementasi dan umpan balik yang diperoleh. Kemudian mendokumentasikan setiap perubahan atau penyesuaian yang dilakukan.
- **Laporan:** membuat laporan akhir yang merangkum hasil implementasi, performa video, dan rekomendasi untuk proyek di masa depan.

Dengan tahapan implementasi yang terencana dan terorganisir ini, Anda dapat memastikan bahwa video *hand drawing* tentang kesenian Kuda Renggong dapat diakses oleh audiens target dan mencapai dampak yang diinginkan. Setelah tahapan implementasi selesai, Anda dapat melanjutkan ke tahapan Evaluasi dalam model ADDIE untuk menilai efektivitas video secara menyeluruh.

Tahapan Evaluasi dalam model ADDIE adalah langkah penting untuk menilai efektivitas dan kualitas video *hand drawing* yang telah dibuat. Dalam konteks pembuatan video tentang kesenian Kuda Renggong dari Desa Cikurubuk, Sumedang, tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa video mencapai tujuan yang diinginkan, memenuhi kebutuhan audiens, dan memberikan dampak yang diharapkan. Berikut adalah langkah-langkah evaluasi yang dapat diikuti:

1) Evaluasi Formatif (*Formative Evaluation*)

- **Uji Coba Pra-Peluncuran:** Sebelum meluncurkan video secara resmi, dilakukan uji coba dengan kelompok kecil audiens target atau pemangku kepentingan untuk mendapatkan umpan balik awal. Ini dapat membantu mengidentifikasi masalah atau area yang perlu diperbaiki sebelum video dirilis secara luas.
- **Kumpulkan Umpan Balik:** menanyakan kepada peserta uji coba tentang kualitas video, keterbacaan informasi, relevansi konten, dan daya tarik visual. Kemudian menggunakan umpan balik ini untuk melakukan perbaikan akhir sebelum peluncuran resmi.

2) Evaluasi Formatif Selama Implementasi (*Formative Evaluation During Implementation*)

- **Pantau Kinerja:** Selama fase implementasi, terus pantau bagaimana video diterima oleh audiens. Sambil memperhatikan metrik seperti jumlah tayangan, waktu tonton, dan tingkat interaksi.
- **Tanggapi Umpan Balik:** Jika ada umpan balik dari audiens setelah peluncuran, maka menanggapi secara responsif dan melakukan perbaikan atau penyesuaian jika diperlukan.

3) Evaluasi Sumatif (*Summative Evaluation*)

- **Penilaian Dampak:** Setelah video dirilis, lakukan evaluasi untuk menilai apakah video mencapai tujuan yang ditetapkan. Ini termasuk:
 - (a) Ketercapaian Tujuan: Apakah video berhasil menyampaikan informasi tentang Kuda Renggong dengan cara yang jelas dan efektif?
 - (b) Kepuasan Audiens: Apakah audiens puas dengan video tersebut? Gunakan survei atau wawancara untuk mengukur tingkat kepuasan.
 - (c) Pemahaman dan Pengetahuan: Evaluasi apakah video meningkatkan pemahaman dan pengetahuan audiens tentang kesenian Kuda Renggong.
- **Analisis Data:** meninjau data yang dikumpulkan, termasuk statistik platform (seperti jumlah tayangan, rasio klik-tayang, dan durasi tonton) serta umpan balik audiens. Selanjutnya mengidentifikasi tren, kekuatan, dan area yang perlu diperbaiki.

4) Evaluasi Konten (*Content Evaluation*)

- **Kualitas Konten:** meninjau kualitas konten untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan akurat, relevan, dan disajikan dengan cara yang menarik.
- **Akurasi Budaya:** melakukan verifikasi apakah representasi Kuda Renggong dalam video akurat dan sensitif terhadap konteks budaya. Kemudian mempertimbangkan untuk mendapatkan masukan dari ahli budaya atau komunitas lokal.

5) Evaluasi Teknis (*Technical Evaluation*)

- **Kualitas Teknis:** memeriksa kualitas teknis video, termasuk resolusi, suara, dan kompatibilitas dengan berbagai perangkat dan platform. Kemudian memastikan tidak ada masalah teknis yang mempengaruhi pengalaman menonton.
- **Pengalaman Pengguna:** meninjau pengalaman pengguna dalam mengakses dan menonton video. Kemudian memastikan bahwa video dapat diputar tanpa masalah teknis dan bahwa navigasi (jika ada) mudah digunakan.

6) Rekomendasi dan Perbaikan (*Recommendations and Improvements*)

- **Rekomendasi:** membuat rekomendasi berdasarkan hasil evaluasi. Kemudian mengidentifikasi perbaikan atau penyesuaian yang dapat dilakukan untuk meningkatkan video atau proyek serupa di masa depan.
- **Dokumentasi:** mendokumentasikan hasil evaluasi, termasuk temuan, rekomendasi, dan rencana tindak lanjut. Ini akan berguna untuk perbaikan dan referensi di masa mendatang.

7) Laporan Evaluasi (*Evaluation Reporting*)

- **Laporan:** membuat laporan akhir yang merangkum hasil evaluasi, termasuk analisis data, umpan balik audiens, dan rekomendasi perbaikan, kemudian menyertakan evaluasi dampak video terhadap tujuan yang telah ditetapkan.

Dengan mengikuti tahapan evaluasi yang komprehensif ini, akan dapat memastikan bahwa video *hand drawing* tentang kesenian Kuda Renggong tidak hanya

memenuhi standar kualitas tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan memberikan dampak positif bagi audiens.

Hasil

1) Pembuatan Aset Digital

a) Karakter

Pembuatan aset karakter pada perancangan ini dibuat untuk menunjang karya visual ini agar terlihat menarik agar cerita yang dibawakan bersifat menghibur tetapi tetap mengedukasi secara mendetail serta menggambarkan kegiatan yang diceritakan. Karakter dibuat berdasarkan *tracing hand drawing* dengan desain yang sederhana dengan jenis ilustrasi menggunakan ilustrasi komik. Ada beberapa ilustrasi karakter yang ditampilkan pada video ini diantaranya adalah karakter perempuan yang selaku narator membawa buku berambut pendek menggambarkan sebagai seorang ahli yang akan menjabarkan tentang informasi kesenian kuda renggong secara lengkap, kemudian karakter laki-laki berambut keriting selaku menjadi Sipan yaitu orang dibalik lahirnya kesenian kuda renggong di desa Cikurubuk, lalu ada karakter laki-laki memakai topi dan baju hitam untuk menggambarkan sesepuh pemimpin kuda renggong yang akan memulai hazat pada saat pementasan kemudian karakter-karakter kuda yang menjadi bentuk visual kuda renggong.



Gambar 1 Karakter Pria, Wanita, dan Sesepeuh

b) Tipografi

Tipografi yang dipakai dalam perancangan animasi *hand draw* kuda renggong dalam upaya pengenalan kesenian desa Cikurubuk, Sumedang ini menggunakan font sans serif yaitu Comic Strip dan Comic Helvetic untuk menambahkan kesan tulisan tangan seperti ilustrasi. Tipografi ini dapat digolongkan ke dalam jenis tulisan tangan santai yang hurufnya tidak tersambung, sesuai dengan namanya yaitu "comic" tipografi ini cocok digunakan dalam konten materi yang bertemakan komik atau gambar yang bercerita, oleh sebab itu tipografi ini dimaksudkan untuk digunakan dalam materi informal dan materi untuk yang berkesan ceria cocok untuk anak-anak dan remaja.

c) Warna

Warna diperlukan pada karya visual karena memiliki fungsi utama yaitu sebagai penarik audiens dan memberikan isyarat komunikasi yang bersifat nyata. Konsep warna yang digunakan adalah krem dan coklat muda sebagai *background* agar menciptakan visual masa lalu atau jaman dulu yang erat dengan kebudayaan, kemudian untuk warna dari tipografi memakai warna hitam agar terlihat seperti tulisan tangan yang di tulis di

atas kertas menggunakan pensil, sementara untuk karakter menggunakan warna-warna terang seperti merah, oranye, dan kuning.

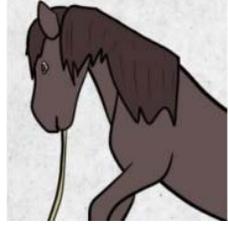
MARI MENGENAL KUDA RENGONG

Menampilkan satu sampai empat ekor kuda yang menari mengikuti irama musik

Gambar 2 Karakter Pria, Wanita, dan Sesepeuh

Tabel 1 Filosofi Penggunaan Warna

WARNA	HEX	KETERANGAN	MAKNA	PENERAPAN
	de5251	Digunakan untuk karakter perempuan dan atribut kuda renggong, juga memiliki arti dari kuda renggong itu sendiri berarti berani dan kuat	Warna merah identik dengan keberanian, semangat, dan penuh gairah.	 
	Ffb413	Digunakan untuk karakter perempuan dan laki-laki, dan memiliki makna ceria juga memberikan inspirasi.	Warna oranye memiliki makna cerah, bahagia, dan membangkitkan semangat	

WARNA	HEX	KETERANGAN	MAKNA	PENERAPAN
	7a5942	Digunakan untuk warna kulit kuda renggong dan memiliki makna sebagai warna kesenian lokal Indonesia	Secara umum warna coklat melambangkan makna kesederhanaan, kenyamanan, dan kehangatan.	 
	3a3a3a	Digunakan untuk warna font atau teks, digunakan agar terkesan menjadi seperti tulisan tangan dan pakaian sesepuh pemimpin kuda Renggong	Warna hitam memiliki makna kebijaksanaan, keanggunan, dan otoritas.	  

Sumber: Dokumen Penulis

2) Bentuk Pengembangan *Hand Drawing*

Bentuk pengembangan *hand drawing* ini adalah video animasi dengan konsep *draw my life* yang disajikan memiliki tiga unsur informasi cerita bergambar di dalamnya.

a) "Mari Mengetahui Sejarah Kuda Renggong".

Konten ini dibuat untuk memperkenalkan kepada khalayak mengenai sejarah kesenian kuda renggong sehingga mereka dapat mengetahui lebih lanjut tentang kebudayaan ini. Konten dibuat bergerak menggunakan motion dan audio yang bercerita dengan menggambarkan narator seorang perempuan dan tampilan-tampilan *video draw my life* yang memperlihatkan foto-foto tentang sejarah kuda renggong itu sendiri, dibawakan secara suana yang menarik dan informatif.

b) "Mari Mengetahui Seni Pertunjukkan Kuda Renggong".

Konten ini dibuat untuk memperkenalkan kesenian kuda renggong lebih tepatnya mengenai seni pertunjukannya kepada khalayak masyarakat tentang pada saat pertunjukan kuda renggong berlangsung. Konten dibuat bergerak menggunakan motion dan audio yang bercerita juga menampilkan tampilan pertunjukan kuda renggong.

c) “Mari Mengenal Properti-properti Kuda Renggong”.

Konten ini berisikan properti apa saja yang digunakan pada kuda renggong dan sesepuh pada saat pementasan, konten dibuat bergerak menggunakan *motion* dan audio yang bercerita agar terlihat menarik dan informatif, hal ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai kuda renggong secara detail.

3) *Script Video Animasi Hand Drawing*

Dalam pembuatan video alangkah baiknya perlu menyusun *script* agar video terlihat rapih dan mudah dibuat dalam software pengolah video, *script* juga artinya sebagai komponen penentu arah dalam sebuah pembuatan video, skrip juga dapat diartikan sebagai daftar rangkaian atau alur peristiwa suatu karya.

a) Sejarah Kuda Renggong

Halo teman-teman sudah tahu belum apa itu kuda renggong? Kuda renggong adalah suatu kesenian masyarakat sunda loh.. biasanya kesenian ini menampilkan satu sampai empat ekor kuda yang dapat menari mengikuti irama musik, keren banget kan?

Nah Kuda renggong sendiri biasanya dipakai untuk hazat teman-teman! Seperti tokoh masyarakat, sampai sunatan.. ya betul yang punya hazat akan naik ke atas kuda renggong tersebut. Hihhi.

Kuda renggong dahulu tidak disebut demikian loh, dahulu kuda renggong disebut dengan Kuda Igel, karena bisa ngigel yang artinya (menari). Konon katanya, kuda renggong berasal dari Desa Cikurubuk, Kecamatan Buah Dua, Kabupaten Sumedang. Waktu itu ada anak laki-laki bernama Sipan mempunyai 2 kuda renggong yang bernama Cengek dan Dengkek, si Sipan ini suka mengamati tingkah laku kudanya yang bisa menari, dan pada akhirnya ia pun menyimpulkan bahwa kuda bisa ia latih dengan gerakan gerakan yang diiginkan.

Selanjutnya iapun melatih kedua kuda tersebut, sampai pada akhirnya kudanya terbiasa dengan ajaran yang diberikan si Sipan ini.. menarik ya teman-teman sejarah Kuda Renggong ini.

b) Seni Pertunjukkan Kuda Renggong

Halo teman-teman, kita akan membahas Seni Pertunjukan Kuda Renggong. Pertunjukan Kuda Renggong biasanya itu diawali dengan kata-kata sambutan oleh panitia hajat, setelah itu barulah anak yang akan disunat atau tokoh masyarakat diarak keliling kampung teman-teman.. seru sekali yaa!

Dalam tariannya kuda renggong punya arti loh, seperti tarian “Perkelahian”, kuda berdiri dengan 2 kaki lalu pemimpin ada di depan kuda tersebut, Kemudian tarian “Numpak” dimana pemimpin naik ke atas kuda sambil menari, dan tarian “Torolong”, kuda berdiri dengan 2 kaki lalu bergoyang dengan tempo cepat. Jadi kuda renggong itu tidak asal menari kawan.

Sedangkan lagu-lagu yang dipakai untuk mengiringi tarian biasanya dari kesenian jaipong, gondang, solempang, dan lain sebagainya. Kalau pertunjukannya sendiri sih dilakukan sambil mengelilingi kampung loh..

c) Properti-properti Kuda Renggong”.

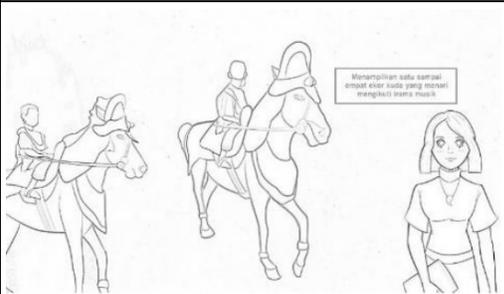
Sekarang kita akan membahas tentang properti-properti yang digunakan pada saat pentas nih teman-teman, yang pertama dan yang pasti adalah kuda dong, tetapi harus yang sudah terlatih, kemudian Seser (pembalut kepala kuda), lalu Aanggawendi (pijakan kaki penunggang), Eles (tali kemudi kuda), Kadali (besi yang dipakai di mulut kuda untuk mengikat kendali), Sebrak (lapisan bawah punggung kuda agar kuda tidak terluka), dan Andong (sabuk pengaman bagian bawah kuda),

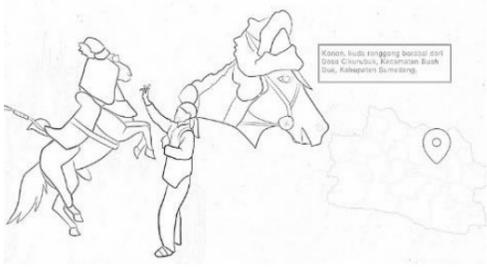
selain property kuda renggongnya, ada pula property untuk musiknya antara lain kendang, suling, gong, dan ketrek untuk mengiringi musik ketika kuda menari. Yang terakhir busana untuk pemimpin, busananya engga sembarangan loh teman-teman, nah busananya itu terdiri dari celana pangsi berwarna hitam, dan tutup kepala iket loher.

4) Storyboard

a) Mari Mengenal Kuda Renggong Episode 1: Sejarah

Tabel 1 Storyboard Video Animasi “Mari Mengenal Kuda Renggong”, Episode 1: Sejarah

SCENE	SKETSA	ADEGAN	KETERANGAN
1		Pembukaan pada animasi episode pertama tentang sejarah kuda renggong yang ditulis dalam buku	Ilustrasi dibuat dengan menggunakan buku yang bertuliskan Mari Mengenal Kuda Renggong Episode 1 Sejarah dengan Teknik <i>hand drawing</i> guna memperjelas audien mengenai judul dari episode ini.
2		Berganti scene ke pembahasan singkat kuda renggong	Scene ini berisikan ilustrasi <i>hand drawing</i> pengenalan singkat mengenai kuda renggong dengan visual ada anak yang sedang menaiki kuda saat kesenian berlangsung sebagai bentuk penggambaran pentas, dan karakter narator yang seolah sedang menjelaskan.
3		Berganti scene dengan menampilkan foto dan teks pembahasan singkat kuda renggong	Lalu di scene ini isinya adalah ilustrasi kuda renggong yang sedang pentas dari mulai anak sunatan hingga toko masyarakat yang di arak keliling kampung.

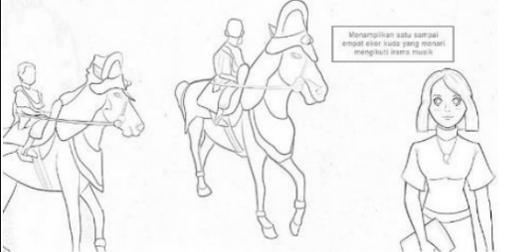
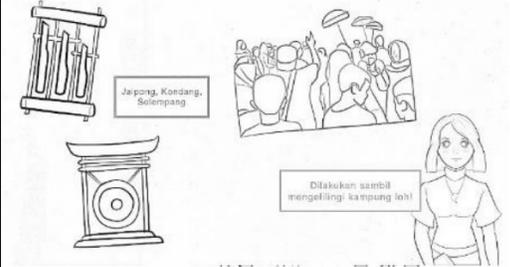
4		<p><i>Scene</i> berganti ke pembahasan asal-usul kuda renggong terlahir</p>	<p><i>Scene</i> ini berisikan ilustrasi <i>hand drawing</i> kuda renggong yang dapat menari mengikuti irama musik dan letak desa Cikurubuk di peta Jawa Barat yang menunjukkan tempat terlahirnya kuda renggong.</p>
5		<p>Diceritakan Sipan yang melatih kudanya hingga dikenal sebagai kuda renggong</p>	<p>Pada <i>scene</i> ini dilejaskan visual dari ilustrasi yang menggambarkan asal usul kuda renggong yaitu ada anak lelaki bernama Sipan dahulu melatih kudanya hingga mahir menari yang pada akhirnya menjadi kesenian kuda renggong</p>
6		<p>Berganti ke <i>scene</i> penutup</p>	<p><i>Scene</i> penutup, ilustrasi narator menjelaskan dengan dialog dengan teks menarik sejarah kuda renggong ini.</p>

Sumber: Dokumen Penulis

b) Mari Mengenal Kuda Renggong Episode 2: Seni Pertunjukkan

Tabel 2 Storyboard Video Animasi “Mari Mengenal Kuda Renggong”, Episode 2: Seni Pertunjukkan

SCENE	SKETSA	ADEGAN	KETERANGAN
1		<p>Pembukaan pada animasi episode pertama tentang seni pertunjukkan kuda renggong yang ditulis dalam buku</p>	<p>Ilustrasi dibuat dengan menggunakan buku yang bertuliskan Mari Mengenal Kuda Renggong Episode 1 Seni Pertunjukkan dengan Teknik <i>hand drawing</i></p>

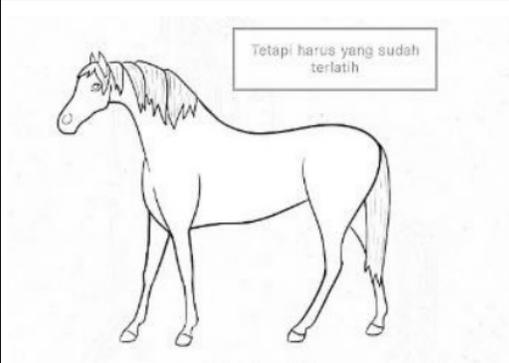
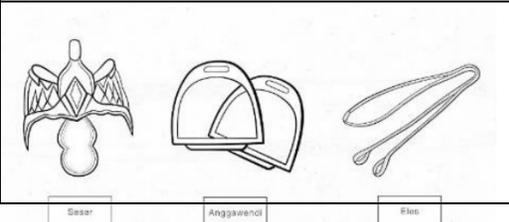
			<p>guna memperjelas audien mengenai judul dari episode ini.</p>
<p>2</p>		<p>Berganti <i>scene</i> ke pembahasan tentang seni pertunjukkan kuda renggong</p>	<p>Pada scene ini ditampilkan ilustrasi penggambaran pertunjukan kuda renggong yaitu adanya pemimpin kuda yang melakukan sambutan lalu anak atau tokoh masyarakat di arak keliling kampung sambil menaiki kuda</p>
<p>3</p>		<p>Pada scene ini membahas tentang gerakan kuda renggong saat menari</p>	<p>Scene ini menjelaskan bahwa kuda renggong memiliki arti dalam tariannya seperti tarian perkelahian, numpak, dan torolong yang diilustrasikan dengan teknik hand drawing dan tambahan balon teks untuk memperjelas keterangan gambar.</p>
<p>4</p>		<p><i>Scene</i> membahas tentang kuda renggong pada saat pementasan berlangsung</p>	<p>Pada scene ini membahas tentang kuda renggong pada saat pementasan dari mulai lagu yang dibawakan hingga visualisasi arak-arakan di kampung yang ramai menggunakan teknik hand drawing dan tambahan balon teks untuk</p>

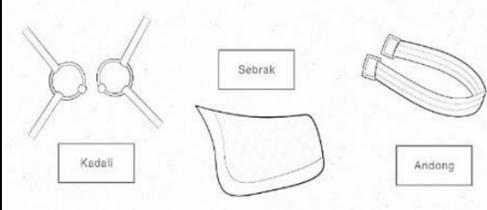
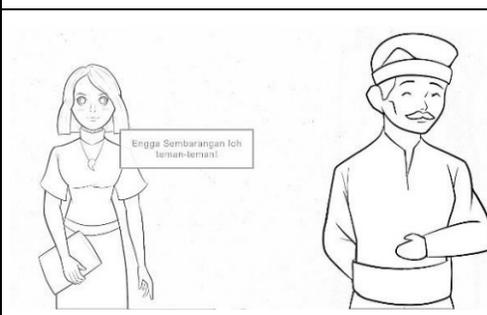
			memperjelas keterangan gambar
--	--	--	-------------------------------

Sumber: Dokumen Penulis

c) Mari Mengenal Kuda Renggong Episode 3: Properti

Tabel 3 Storyboard Video Animasi "Mari Mengenal Kuda Renggong", Episode 3: Properti

SCENE	SKETSA	ADEGAN	KETERANGAN
1		Pembukaan pada animasi episode pertama tentang properti kuda renggong yang ditulis dalam buku	Ilustrasi dibuat dengan menggunakan buku yang bertuliskan Mari Mengenal Kuda Renggong Episode 1 Properti dengan Teknik <i>hand drawing</i> guna memperjelas audien mengenai judul dari episode ini.
2		<i>Scene</i> berganti ke narasi singkat perempuan membawa buku	<i>Scene</i> berganti ke ilustrasi narator yang menjelaskan tentang properti yang digunakan kuda renggong pada saat pentas berlangsung dengan teknik <i>hand drawing</i>
3		<i>Scene</i> berganti menampilkan seekor kuda yang digunakan untuk menjadi kuda renggong	Pada <i>scene</i> ini ditampilkan ilustrasi <i>hand drawing</i> kuda yang dapat menjadi kuda renggong tetapi harus yang sudah terlatih beserta balon teks untuk membantu memperjelas dialog
4		Pada <i>scene</i> ini ditampilkan foto-foto properti yang digunakan pada kuda	<i>Scene</i> ini berisikan ilustrasi itampilkan ilustrasi berupa beberapa properti kuda renggong yang

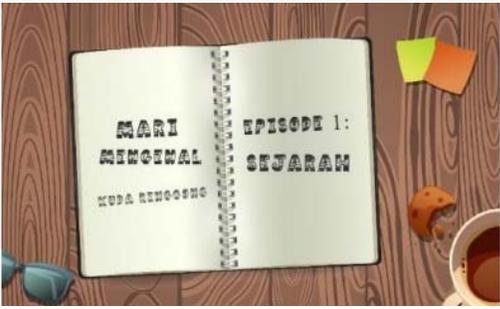
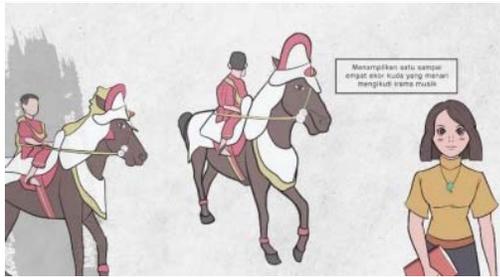
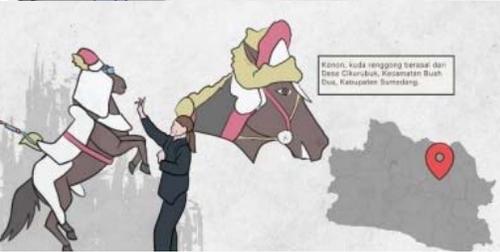
			meliputi seser, anggawendi, dan eles.
5		Pada scene ini ditampilkan properti yang digunakan pada kuda renggong	Scene di sini ditampilkan ilustrasi berupa beberapa properti kuda renggong yang meliputi kadali, sebrak, dan andong
6		Scene berganti ke narasi singkat perempuan yang membawa buku	Scene berganti ke ilustrasi narator yang menjelaskan selain properti kuda renggong, ada pula properti untuk musiknya
7		Scene menampilkan alat musik yang dipakai pada kesenian kuda renggong	Scene menampilkan ilustrasi manusia yang memegang alat musik pementasan kuda renggong untuk memberikan pesan ke pada audien tentang properti alat musik
8		Scene menampilkan narator dan pemimpin kesenian	Pada scene ini terdapat ilustrasi narator yang sedang menjelaskan properti atau kostum dari pemimpin kuda renggong yang memakai baju pangsi hitam juga ikat loher dengan Teknik <i>hand drawing</i>

Sumber: Dokumen Penulis

5) Video Animasi

a) Mari Mengenal Kuda Renggong Episode 1: Sejarah

Tabel 4 Video Animasi "Mari Mengenal Kuda Renggong", Episode 1: Sejarah

SCENE	VIDEO	ADEGAN	WAKTU
1		"Mari mengenal kuda renggong episode 1 sejarah"	00:00-00:07
2		"Halo teman-teman sudah tau belum apa itu kuda renggong? Kuda renggong adalah kesenian masyarakat sunda loh, biasanya kesenian ini menampilkan satu sampai empat ekor kuda yang menari mengikuti irama musik"	00:07-00:20
3		"Nah biasanya kuda renggong dipakai untuk hazat, seperti tokoh masyarakat, hingga khitanan.. ya betul yang punya hazat naik ke atas kuda"	00:20-00:36
4		"Kuda renggong dahulu tidak disebut demikian loh, dahulu kuda renggong disebut dengan Kuda Igel, karena bisa ngigel yang artinya (menari). Konon katanya, kuda renggong berasal dari Desa Cikurubuk, Kecamatan Buah Dua, Kabupaten Sumedang"	00:36-00:55

<p>5</p>		<p>“Waktu itu ada anak laki-laki bernama Sipan mempunyai 2 kuda renggong yang bernama Cengek dan Dengkek, si Sipan ini suka mengamati tingkah laku kudanya yang bisa menari, dan pada akhirnya ia pun menyimpulkan bahwa kuda bisa ia latih dengan gerakan-gerakan yang diinginkan. Selanjutnya iapun melatih kedua kuda tersebut, sampai pada akhirnya kudanya terbiasa dengan ajaran yang diberikan si Sipan ini..”</p>	<p>00:56-01:24</p>
<p>6</p>		<p>“Menarik ya teman-teman sejarah Kuda Renggong ini.”</p>	<p>01:24-01:30</p>

Sumber: Dokumen Penulis

b) Mari Mengenal Kuda Renggong Episode 2: Seni Pertunjukkan

Tabel 5 Video Animasi “Mari Mengenal Kuda Renggong”, Episode 2: Seni Pertunjukkan

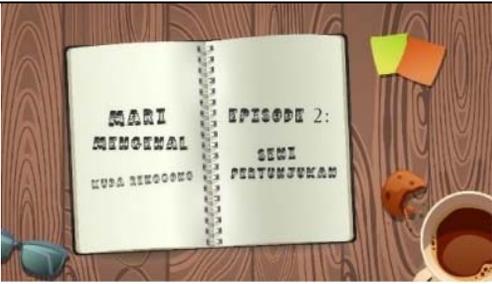
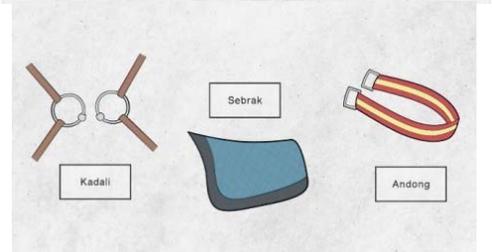
SCENE	SKETSA	ADEGAN	KETERANGAN
<p>1</p>		<p>“Mari mengenal kuda renggong episode 2 seni pertunjukan”</p>	<p>00:00-00:10</p>
<p>2</p>		<p>“Pertunjukan Kuda Renggong biasanya itu diawali dengan kata-kata sambutan oleh panitia hajat, setelah itu</p>	<p>00:10-00:29</p>

		<p>barulah anak yang akan disunat atau tokoh masyarakat diarak keliling kampung teman-teman.. seru sekali yaa!”</p>	
3		<p>“Dalam tariannya kuda renggong punya arti loh, seperti tarian “Perkelahian”, kuda berdiri dengan 2 kaki lalu pemimpin ada di depan kuda tersebut, Kemudian tarian “Numpak” dimana pemimpin naik ke atas kuda sambil menari, dan tarian “Torolong” , kuda berdiri dengan 2 kaki lalu bergoyang dengan tempo cepat. Jadi kuda renggong itu tidak asal menari kawan”</p>	00:29-00:52
4		<p>“Sedangkan lagu-lagu yang dipakai untuk mengiringi tarian biasanya dari kesenian jaipong, gondang, solempang, dan lain sebagainya. Kalau pertunjukannya sendiri sih dilakukan sambil mengelilingi kampung loh”</p>	00:52-01:10

Sumber: Dokumen Penulis

c) Mari Mengenal Kuda Renggong Episode 3: Properti

Tabel 6 Video Animasi “Mari Mengenal Kuda Renggong”, Episode 3: Properti

SCENE	SKETSA	ADEGAN	KETERANGAN
1		"Mari mengenal kuda rengong episode 3 properti"	00:00-00:09
2		"Sekarang kita akan membahas tentang properti-properti yang digunakan pada saat pentas"	00:09-00:17
3		"yang pertama dan yang pasti adalah kuda dong, tetapi harus yang sudah terlatih"	00:17-00:24
4		"kemudian Seser (pembalut kepala kuda), lalu Anggawendi (pijakan kaki penunggang), Eles (tali kemudi kuda)"	00:24-00:41
5		"Kadali (besi yang dipakai di mulut kuda untuk mengikat kendali), Sebrak (lapisan bawah punggung kuda agar kuda tidak terluka), dan Andong (sabuk pengaman bagian bawah kuda)"	00:41-00:57

6		“Selain properti kuda renggongnya, ada pula properti untuk musiknya”	00:57-01:04
7		“antara lain kendang, suling, gong, dan ketcrek untuk mengiringi musik ketika kuda menari”	01:04-01:14
8		“Yang terakhir busana untuk pemimpin, busananya engga sembarangan loh teman-teman, nah busananya itu terdiri dari celana pangsi berwarna hitam, dan tutup kepala iket loher”	01:14-01:20

Sumber: Dokumen Penulis

C. SIMPULAN

Simpulan dari karya tugas akhir tentang Perancangan *hand drawing*. Pengenalan Kesenian Kuda Renggong di desa Cikurubuk Sumedang ini adalah tercetusnya video animasi *draw my life* sebagai solusi untuk mengenalkan kembali kesenian yang hampir terlupakan dengan target di desa Cikurubuk Sumedang terlebih anak-anak dan remaja akan pentingnya melestarikan kebudayaan dalam bentuk berbentuk video animasi *hand drawing*. Bentuk tiga video serial yang masing-masing memiliki materi mengenai kuda renggong dari mulai Sejarah Kuda Renggong, Seni Pertunjukan Kuda Renggong, dan Properti Kuda Renggong, yang tujuannya untuk masyarakat desa Cikurubuk dan secara nasional dapat melihatnya secara berulang serta dapat diakses kapanpun.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan *hand drawing* terbukti efektif dalam upaya pelestarian kesenian Kuda Renggong di Desa Cikurubuk, Kabupaten Sumedang. Pemanfaatan *hand drawing* dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Kuda Renggong. Lebih jauh lagi, pengembangan produk *hand drawing* seperti ilustrasi, motif batik, dan desain kemasan dapat mendorong tumbuhnya industri kreatif berbasis kearifan lokal yang dapat meningkatkan perekonomian masyarakat.

D. DAFTAR PUSTAKA

Penulisan daftar pustaka menggunakan format American Psychological Association (APA) edisi 7. [Arial, 1 kolom, 12pt, justify]. [Arial, 1 kolom, 12pt, justify]. [Arial, 1 kolom, 12pt, justify]. [Arial, 1 kolom, 12pt, justify].

- Agatha, M., Ramadhan, A., Thian, A., & Kadiyono, A L. (2022, December 5). Preservation Of Art Culture As A Form Of Enhancing The Identity Of The Cireundeu Community As A Sunda Indigenous Ethnic Group. *State University of Medan*, 6(2), 261-261. <https://doi.org/10.24114/gondang.v6i2.33051>
- Aisyah, A., & Dartono, F A. (2022, December 1). Studi Kasus Serat Eceng Gondok Pada Produk Kerajinan Di Industri Kreatif Bengok Craft. *Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta*, 19(2), 176-198. <https://doi.org/10.33153/ornamen.v19i2.4593>
- Chasanah, N. (2017, April 12). EKSISTENSI GAMBANG SEMARANG DAN PERLINDUNGAN HUKUMNYA MENURUT UNDANG-UNDANG HAK CIPTA. *Diponegoro University*, 4(2), 61-61. <https://doi.org/10.14710/lr.v4i2.698>
- Dewi, S L. (2022, December 26). Koordinasi Program Perlindungan Anak Pada Masa Pandemi Di Kabupaten Garut, 16(02), 46-57. <https://doi.org/10.52434/jp.v16i01.127>
- Firdhaua, N., Sunaryo, A., & Sabaria, R. (2023, June 10). The Creative Process of Dance in Genye Art in Purwakarta District. *State University of Medan*, 7(1), 81-81. <https://doi.org/10.24114/gondang.v7i1.44613>
- Kurnia, L. (2015, July 1). "Seren Taun" between hegemony and culture industry Reading a Sundanese Ritual of Harvest in Cigugur, West Java. *University of Indonesia*, 15(2), 300-300. <https://doi.org/10.17510/wacana.v15i2.405>
- Ma'unah, S., Ulfa, S., & Adi, E P. (2020, June 1). Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Seni Musik Hadrah Al-Banjari. *State University of Malang*, 7(1), 42-48. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p042>
- Mariaty, M., Misyanto, M., Afitah, I., & Purnama, A. (2022, April 6). Pelatihan Pembuatan Batik Ramah Lingkungan Dengan Pewarna Alami (Ecoprint). 1(1), 27-31. <https://doi.org/10.55264/cdb.v1i1.10>
- Meranti, W A N., & Soeteja, Z S. (2021, January 1). The Training of the Typical Purwakarta Batik Design Creation in Improving Culture Existence. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.032>
- Naldi, H., Syafrina, Y., Nengsi, D P., & Erniwati, E. (2023, April 30). TARI TOGA DARI NAGARI SIGUNTUR DHARMASRAYA: EKSISTENSI DAN PELESTARIAN 1990–2022. , 13(1), 35-28. <https://doi.org/10.17510/paradigma.v13i1.1086>
- Nurhidayat, N., Zubair, M., Sawaludin, S., & Yuliatin, Y. (2023, April 28). Tradisi "Rebo Bontong" Dalam Membentuk Civic Culture Masyarakat Sasak Desa Pringgabaya Kecamatan Pringgabaya Kabupaten Lombok Timur. 8(1b), 752-761. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1228>
- Pattiselanno, F., & Mentansan, G. (2010, December 1). KEARIFAN TRADISIONAL SUKU MAYBRAT DALAM PERBURUAN SATWA SEBAGAI PENUNJANG PELESTARIAN SATWA. *University of Indonesia*, 14(2), 75-75. <https://doi.org/10.7454/mssh.v14i2.664>
- Rosyada, M., & Tamamudin, T. (2020, November 30). Pengembangan Ekonomi Kreatif Batik Tulis Kota Pekalongan Sebagai Upaya Pelestarian Budaya dan Peningkatan Pendapatan Masyarakat. 1(2), 41-50. <https://doi.org/10.31102/darmabakti.2020.1.2.41-50>
- Suryawati, I A G. (2017, October 2). MEMAKNAI TARI BARIS SUMBU DI PURA DESA SEMANIK, DESA PELAGA, PETANG, KABUPATEN BADUNG. 17(2), 48-53. <https://doi.org/10.32795/ds.v17i02.88>

- Wahyuningsih, A N., & Kustiarini, K. (2018, October 27). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BERBASIS OUTDOOR LEARNING BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. 1(2), 84-100. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1446>
- Wulandari, A., & Hapsari, T P R N. (2018, December 11). Pop-Up Legenda Sindoro Sumbing Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Literasi Siswa. 2(2), 130-130. <https://doi.org/10.31002/transformatika.v2i2.929>