

## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN SERIAN FILM ANIMASI PENDEK SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KISAH WAYANG UNTUK REMAJA**

**Oleh**

**Titus Himawan**

**1064140**

Kisah wayang adalah kebudayaan Indonesia yang sangat berharga, kebudayaan ini berkembang di pulau Jawa dan beberapa kisah wayang adalah kisah asli dari Indonesia. Namun tingkat pengetahuan remaja terhadap kisah wayang di Indonesia tergolong sangat rendah. Berdasarkan hasil kuesioner pada target audience remaja berusia 12-18 tahun di Bandung, Indonesia, terdapat 2 dari 10 orang yang mengenali kisah wayang asli Indonesia. Hal ini dilatar belakangi karena kurangnya media informasi, dan banyaknya cerita asing dari luar Indonesia yang mudah diakses oleh remaja. Hal ini sangat disayangkan karena beberapa kisah wayang adalah kebudayaan asli Indonesia, dan kisah-kisah ini memiliki cerita dengan ajaran moral yang baik dan tidak kalah dengan cerita asing.

Berdasarkan permasalahan diatas, media informasi berbentuk serian animasi pendek dirancang dengan tujuan untuk memperkenalkan kisah wayang kepada remaja dan menambah ketertarikan remaja terhadap kisah wayang. Serian animasi dengan judul utama, "Kisah Wayang" akan menyampaikan kisah-kisah dunia perwayangan terutama kisah wayang asli Indonesia, salah satunya adalah kisah Dewa Ruci dan kisah Arjuna Wiwaha.

Kisah wayang akan disampaikan melalui media utama yaitu serian film animasi pendek, yang didukung dengan *teaser* seri film animasi dan *end-credit teaser* untuk meng-informasikan *audience* tentang seri film selanjutnya, disertai juga perancangan poster, sosial media, *website*, dan *gimmick*. Film animasi pendek dirancang dengan gaya visual baru, dan mendapat perubahan beberapa plot cerita dengan menambahkan unsur humor ke dalamnya agar diminati oleh remaja dan menimbulkan rasa ingin tahu dan respek terhadap kisah wayang.

Kata kunci: animasi, kisah wayang, arjuna, arjuna wiwaha, bima, dewa ruci

## ***ABSTRACT***

### ***SHORT ANIMATION SERIES DESIGN TO INTRODUCE WAYANG STORIES FOR TEENAGER***

*Submitted by*

**Titus Himawan**

**1064140**

*Wayang (Indonesian traditional puppet show) stories are one of Indonesian very valuable culture which developed in Java and some of the stories are Indonesian native stories. However, the level of teenagers' knowledge of the stories of Indonesian wayang is low. Based on the results of questionnaires to a target audience of 12-18 year-old adolescents in Bandung, Indonesia, there are 2 out of 10 people who recognize the native Indonesian wayang stories. This is as a result of lack of information about the stories and also the easy access to many foreign stories for teenagers. This is unfortunate since some of the stories are native Indonesian culture and have good moral teaching which is not inferior to the foreign stories.*

*Based on the above issues, an informational medium in the form of short animations are designed with the aim to introduce the story of the puppet to teenagers and to increase the interest of the young people to wayang stories. This animation series with the main title "Wayang Story" will convey the stories of world puppetry mainly native Indonesian wayang stories, one of which is the story and the story of Dewa Ruci and Arjuna Wiwaha.*

*Wayang stories will be delivered through the main media which is a short animated film, which is supported by the teaser series of animated films and end-credit teaser to inform the audience about the next movie series, accompanied also designing posters, social media, website, and a gimmick. A short animated film is designed with a new visual style, and it has some plot changes by adding humor into it to make it attractive to teenagers and raises curiosity and respect for the wayang stories.*

*Key words: animation, wayang, kisah wayang, arjuna wihaha, dewa ruci*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup .....	2
1.2.1 Permasalahan .....	2
1.2.2 Ruang Lingkup .....	2
1.3 Tujuan Perancangan .....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data .....	3
1.5 Skema Perancangan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
2.1 Animasi.....	5
2.1.1 Definisi Animasi .....	5
2.1.2 Jenis Animasi .....	5
2.1.3 Prinsip Animasi .....	6
2.2 Penggambaran Tokoh Karakter dalam Karya Fiksi .....	7
2.3 <i>Computer Generated Imagery</i> .....	8
2.3.1 Definisi <i>Computer Generated Imagery</i> .....	8
2.3.2 <i>CG Animation Pipeline</i> .....	9

2.4 Struktur Naratif .....	10
2.5 Perkembangan Psikologi Remaja .....	12
2.6 Segmentasi Pasar .....	14
2.6.1 <i>Targeting</i> .....	15
2.6.2 <i>Positioning</i> .....	15
<b>BAB III TUJUAN PERANCANGAN.....</b>	<b>17</b>
3.1 Perusahaan / Lembaga Terkait .....	17
3.1.1 Musem Wayang.....	17
3.1.2 Gerakan Sejuta Data Budaya.....	19
3.1.3 Indonesia Kaya .....	21
3.2 Kisah Wayang .....	36
3.2.1 Kisah Dewa Ruci.....	22
3.2.2 Kisah Arjuna Wiwaha .....	24
3.2.3 Kisah Gatotkaca Winisuda .....	26
3.3 Data Kuesioner .....	28
3.4 Tinjauan terhadap Proyek / Persoalan Sejenis.....	34
3.4.1 Film Animasi Kisah Wayang, Lakon Bisma .....	34
3.4.2 Film Animasi Asal Mula Kota Cianjur .....	35
3.4.3 Film Animasi Cerita Rakyat, Mat Jenin .....	35
<b>BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....</b>	<b>40</b>
4.1 Konsep Komunikasi .....	40
4.2 Konsep Kreatif.....	40
4.3 Konsep Media.....	42
4.4 Hasil Karya .....	43
4.4.1 Logo.....	44
4.4.2 Storyboard .....	46
4.4.3 Desain Karakter .....	51
4.4.4 Desain <i>Environment</i> .....	58
4.4.5 Animasi.....	61

4.4.6 Media Pendukung .....	62
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>66</b>
5.1 Simpulan.....	66
5.2 Saran .....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
BIODATA PENULIS.....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema perancangan .....	4
Gambar 3.1	Logo Museum Wayang Indonesia .....	17
Gambar 3.2	Logo Gerakan Sejuta Data Budaya .....	18
Gambar 3.3	Logo Indonesia Kaya .....	21
Gambar 3.4	Diagram hasil survei pada remaja 12-18 tahun .....	28
Gambar 3.5	Diagram hasil survei pada remaja 12-18 tahun .....	29
Gambar 3.6	Diagram hasil survei pada remaja 12-18 tahun .....	29
Gambar 3.7	Diagram hasil survei pada remaja 12-18 tahun .....	30
Gambar 3.8	Diagram hasil survei pada remaja 12-18 tahun .....	30
Gambar 3.9	Diagram hasil survei pada remaja 12-18 tahun .....	31
Gambar 3.10	Diagram hasil survei pada remaja 12-18 tahun .....	32
Gambar 3.11	Diagram hasil survei pada remaja 12-18 tahun .....	32
Gambar 3.12	Diagram hasil survei pada remaja 12-18 tahun .....	33
Gambar 3.13	Diagram hasil survei pada remaja 12-18 tahun .....	33
Gambar 3.14	<i>Screenshot</i> film animasi kisah wayang, Lakon Bisma .....	34
Gambar 3.15	<i>Screenshot</i> film animasi cerita rakyat, Asal Mula Kota Cianjur ....	35
Gambar 3.16	<i>Screenshot</i> film animasi cerita rakyat, Mat Jenin .....	36
Gambar 4.1	<i>Typeface</i> Drakonheart Leiend .....	41
Gambar 4.2	Logo Kisah Wayang .....	44
Gambar 4.3	Logo Dewa Ruci & Arjuna Wiwaha .....	44
Gambar 4.4	<i>Storyboard</i> Kisah Dewa Ruci .....	46
Gambar 4.5	Sketsa konsep karakter kisah Dewa Ruci .....	53
Gambar 4.6	Model tokoh karakter Bima .....	54
Gambar 4.7	Model tokoh karakter Durna .....	55
Gambar 4.8	Model tokoh karakter Rukmuka & Rukmala .....	56
Gambar 4.9	Model tokoh karakter Anantaboga .....	57
Gambar 4.10	Siluet model tokoh karakter Nemburnawa .....	58
Gambar 4.11	Ilustrasi <i>environment</i> Hutan .....	59
Gambar 4.12	Ilustrasi <i>environment</i> Gunung Tjandramuka .....	59

Gambar 4.13	Ilustrasi <i>environment</i> Interior Istana .....	60
Gambar 4.14	Ilustrasi <i>environment</i> Eksterior Istana .....	60
Gambar 4.15	Ilustrasi <i>environment</i> Singranga Land .....	60
Gambar 4.16	Ilustrasi <i>environment</i> Gua Singranga .....	61
Gambar 4.17	<i>Screenshot scene</i> Introduksi .....	61
Gambar 4.18	<i>Screenshot scene</i> Arc pertama .....	62
Gambar 4.19	<i>Screenshot scene</i> Arc kedua .....	62
Gambar 4.20	Poster Dewa Ruci .....	63
Gambar 4.21	Desain <i>merchandise</i> .....	64
Gambar 4.22	<i>Display</i> sosial media Facebook dan Instagram .....	63