

ABSTRAK

PERANCANGAN FILM ANIMASI CERITA RAKYAT RAWA PENING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Oleh

Valiana Sandra Wijaya

NRP 1264085

Indonesia memiliki banyak sekali cerita rakyat, tetapi sangat disayangkan anak-anak usia sekolah dasar sebagai penerus bangsa mulai melupakan cerita rakyat. Anak – anak sekolah dasar lebih mengidolakan dongeng dari luar Indonesia padahal cerita rakyat Indonesia tidak kalah dengan cerita asing. Banyak unsur budaya dan nilai moral yang terkandung di dalam cerita rakyat baik untuk diketahui oleh anak-anak sejak dini.

Cerita rakyat Indonesia yang dipilih adalah Rawa Pening, yang berasal dari Kabupaten Semarang. Cerita ini mengandung pesan moral itu baik untuk dijadikan contoh bagi anak-anak. Selain itu masyarakat dari segala umur, terutama anak – anak sekolah dasar masih banyak yang belum mengetahui makna isi cerita rakyat tersebut. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat menarik minat anak-anak yaitu berupa film animasi.

Cerita rakyat Rawa Pening akan disampaikan melalui media utama yaitu film animasi dengan menggunakan ilustrasi 2D dengan metode *digital painting*, disertai *voice over*, narator, *sound effects*, dan *background musics* untuk mendukung video. Melalui video tersebut diharapkan anak-anak sekolah dasar dapat menyadari pesan moral. Selain itu, di harapkan agar mereka menjadi cinta dan lebih tertarik akan cerita rakyat Indonesia.

Kata kunci: *anak-anak, animasi, cerita rakyat, Indonesia, Rawa Pening*

ABSTRACT

RAWA PENING FOLKLORE ANIMATION FILM FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

Valiana Sandra Wijaya

NRP 1264085

Indonesia has plenty of folklore, but it is unfortunate that elementary school students as the inheritors of the nation begin to forget folklores. Elementary school students prefer to admire fairy tales from countries other than Indonesia although Indonesian folklore is not inferior to foreign folklore. A lot of cultural elements and moral values included in folklores are good be known by children at an early age.

Indonesian folklore that is chosen entitled Rawa Pening, originated from Semarang regency. This story include moral message that is good to be an example for children. Furthermore, the majority of people from all range of age, especially elementary school students still do not understand the content that the folklore provide. Therefore, it requires a medium that generates children's interest which is in the form of animation film.

Rawa Pening folklore will be delivered through main media of animation film using 2D illustration with digital painting method, along with voice over, narrator, sound effects, and background music to support the video. It is expected that through the video, elementary school students will acknowledge the moral message. More importantly, it is expected that they will love and be much more interested over Indonesian folklore.

Keywords: *animation, children, folklore, Indonesia, Rawa Pening*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II : LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Animasi	5
2.1.1 Definisi Animasi	5
2.1.2 Prinsip Animasi.....	5
2.2 <i>Motion Graphic</i>	7
2.2.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	7
2.2.2 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	7
2.2.3 Cakupan <i>Motion Graphic</i>	8
2.2.4 <i>Motion Graphic Design</i>	8

2.3	Ilustrasi	9
2.2.1	Definisi Ilustrasi	9
2.4	Cerita Rakyat.....	9
2.5	Psikologi Perkembangan Anak	10
2.5.1	Perkembangan Fisik, Kognitif, Psikologi Anak Masa Sekolah 6-12 tahun	11
2.5.2	Hubungan Aspek Perkembangan Siswa dengan Pembelajaran	12
2.6	Teori Bahasa Rupa	15
2.7	Teori Desain Komunikasi Visual	16
2.7.1	Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual	17
2.7.2	Ruang Lingkup Desain Komunikasi Visual	18
2.7.3	Fungsi Desain Komunikasi Visual	19
2.8	Teori Warna	20
2.9	Tipografi	22
2.10	SWOT	22
2.10.1	Pengertian Analisis SWOT.....	22
2.11	STP	23
2.11.1	<i>Segmentation</i>	24
2.11.2	<i>Targeting</i>	24
2.11.3	<i>Positioning</i>	24

BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	23
3.1 <i>Mandatory</i>	23
3.1.1 Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kabupaten Semarang	23
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.2.1 Pedoman Observasi	25
3.2.2 Dokumentasi.....	26
3.2.3 Wawancara	28
3.3 Tinjauan Karya Sejenis	29
3.4 Analisi SWOT dan STP berdasarkan Data dan Fakta.....	31
3.4.1 SWOT	31
3.4.2 Analisi SWOT Media	32
3.4.3 STP	33
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	34
4.1 Konsep Komunikasi	34
4.2 Konsep Kreatif	35
4.2.1 Visual	35
4.2.2 Warna	35
4.2.3 Typography	36
4.3 Konsep Media	37

4.3.1	<i>Video Motion Graphic</i>	37
4.3.2	Media Pendukung	37
4.4	Hasil Karya.....	38
4.4.1	Logo.....	38
4.4.2	<i>Storyboard</i>	38
4.4.3	Desain Karakter	43
4.4.4	<i>Assets</i>	52
4.4.5	Desain <i>Background</i>	53
4.4.6	<i>Video Motion Graphic</i>	57
4.4.7	Media Pendukung	61
4.4.8	<i>Budgeting</i>	69
BAB V : PENUTUP		70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....		41
Lampiran.....		41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2	Peta Lokasi Rawa Pening.....	25
Gambar 3.3	Ruang Pamer Ikan Bukit Cinta Rawa Pening	26
Gambar 3.4	Pintu Masuk ke ruang Pamer Ikan Bukit Cinta Rawa Pening.....	26
Gambar 3.5	Patung ukiran yang mewakili cerita rakyat Rawa Pening.....	27
Gambar 3.6	Rawa Pening dihiasi dengan perahu-perahu	27
Gambar 3.7	Kerajinan enceng gondok yang dijual di lokasi	28
Gambar 3.8	Cuplikan video cerita rakyat Rawa Pening	29
Gambar 3.9	Cuplikan video cerita rakyat Rawa Pening	29
Gambar 3.10	Cuplikan video cerita rakyat Rawa Pening	30
Gambar 3.11	Cuplikan video cerita rakyat Rawa Pening	30
Gambar 4.1	Gaya Visual	35
Gambar 4.2	SLOPPY DRAGON.....	36
Gambar 4.3	Qlassik.....	36
Gambar 4.4	Cartoon Toy.....	36
Gambar 4.5	Logo	38
Gambar 4.6	Sketsa <i>Storyboard</i>	39
Gambar 4.7	Sketsa <i>Storyboard</i>	40
Gambar 4.8	Sketsa <i>Storyboard</i>	41
Gambar 4.9	Sketsa <i>Storyboard</i>	42
Gambar 4.10	Sketsa Karakter Baru Klinting	43
Gambar 4.11	Sketsa Karakter Anak Jelmaan Baru Klinting.....	44
Gambar 4.12	Sketsa Karakter Endang Sawitri.....	44

Gambar 4.13	Sketsa Karakter Ki Hajar Salokantara.....	45
Gambar 4.14	Sketsa Karakter Nenek	45
Gambar 4.15	Karakter Utama	46
Gambar 4.16	Karakter Pendukung.....	46
Gambar 4.17	Model Karakter Baru Klinting	47
Gambar 4.18	Model Karakter Anak Jelmaan Baru Klinting.....	48
Gambar 4.19	Model Karakter Endang Sawitri.....	49
Gambar 4.20	Contoh Batik Parang	49
Gambar 4.21	Model Karakter Ki Hajar Salokantara.....	50
Gambar 4.22	Model Karakter Nenek	51
Gambar 4.23	Contoh Batik Parang	51
Gambar 4.24	Ilustrasi <i>Assets</i>	52
Gambar 4.25	Ilustrasi <i>Assets</i>	53
Gambar 4.26	Ilustrasi Latar Hutan.....	54
Gambar 4.27	Ilustrasi Latar Desa.....	54
Gambar 4.28	Ilustrasi Latar Interior Goa.....	55
Gambar 4.29	Ilustrasi Latar Eksterior Goa	55
Gambar 4.30	Ilustrasi Latar Gunung Telomoyo	55
Gambar 4.31	Ilustrasi Latar Interior Gubuk.....	56
Gambar 4.32	Ilustrasi	57
Gambar 4.33	Ilustrasi	58
Gambar 4.34	<i>Screenshot Scene</i>	59
Gambar 4.35	<i>Screenshot Scene</i>	59

Gambar 4.36	<i>Screenshot Scene</i>	60
Gambar 4.37	<i>Screenshot Scene</i>	60
Gambar 4.38	Ilustrasi <i>Photo Booth</i>	61
Gambar 4.39	<i>Photo Booth Mockup</i>	62
Gambar 4.40	Ilustrasi <i>Instagram Ads</i>	63
Gambar 4.41	<i>Instagram Ads Mockup</i>	64
Gambar 4.42	Animasi singkat <i>Instagram Ads</i>	65
Gambar 4.43	<i>Mockup Animasi singkat Instagram Ads</i>	65
Gambar 4.44	Tampilan <i>Newsfeed Facebook</i>	66
Gambar 4.45	Ilustrasi <i>Facebook Ads</i>	66
Gambar 4.46	<i>Facebook Ads Mockup</i>	67
Gambar 4.47	<i>Youtube Channel Mockup</i>	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Teknik Pengumpulan Data	24
-----------	-------------------------------------	----