

## **ABSTRAK**

# **PERANCANGAN ANIMASI WAYANG GOLEK 2D SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN HASIL KEBUDAYAAN DI KOTA BANDUNG**

**Oleh**

**Oki Priyadi Rustana**

**NRP 1464072**

Kesenian Wayang Golek semakin ditinggalkan, karena Wayang Golek kalah pamor dengan jenis hiburan modern seperti film animasi, drama Jepang, drama Korea, dan film Hollywood. Berdasarkan hasil observasi dan kuisioner, Wayang Golek kalah pamor karena pengemasan film impor dinilai jauh lebih menarik. Padepokan Giri Harja merupakan satu-satunya pelestari kesenian Wayang Golek di kota Bandung.

Tujuan dari perancangan adalah untuk menjadikan kesenian Wayang Golek lebih diminati oleh masyarakat di kota Bandung. Animasi 2D dipilih sebagai media untuk melestarikan kesenian Wayang Golek. Dalam teori psikologi, animasi berpengaruh terhadap ketertarikan kognitif.

Hiburan dengan pengemasan yang menarik, akan menimbulkan ketertarikan terhadap penonton yang menyaksikannya. Ketertarikan seseorang dalam bidang yang diminatinya, akan membuat orang tersebut mendalami dan belajar lebih untuk bidang tersebut tanpa adanya paksaan

Kata kunci: Wayang Golek, Film Animasi, Animasi 2D

## ***ABSTRACT***

### ***DESIGN OF WAYANG GOLEK 2D ANIMATION AS CULTURAL PRESERVATION MEDIA IN BANDUNG***

***Submitted by***

**Oki Priyadi Rustana**

**NRP 1464072**

*The art of Wayang Golek has increasingly left, because Wayang Golek was not as famous as imported entertainment such as animation, Japanese Drama, Korean Drama, and Hollywood movie. Based on the observation and questionnaire, Wayang Golek was not famous enough because the packaging of imported entertainment was more interesting. Padepokan Giri Harja was known in Bandung as the only Wayang Golek art preservation.*

*This design has the purpose to make Wayang Golek more interesting for the people in Bandung. 2D Animation was chosen as the media to preserving the art of Wayang Golek. In the theory of psychology, animation has an impact to people's cognitive interest.*

*An entertainment with appealing packaging, will create an interest to the viewer who watched it. People's interest in the field which he/she interested in it, will make them fathom and learn more about it without any coercion.*

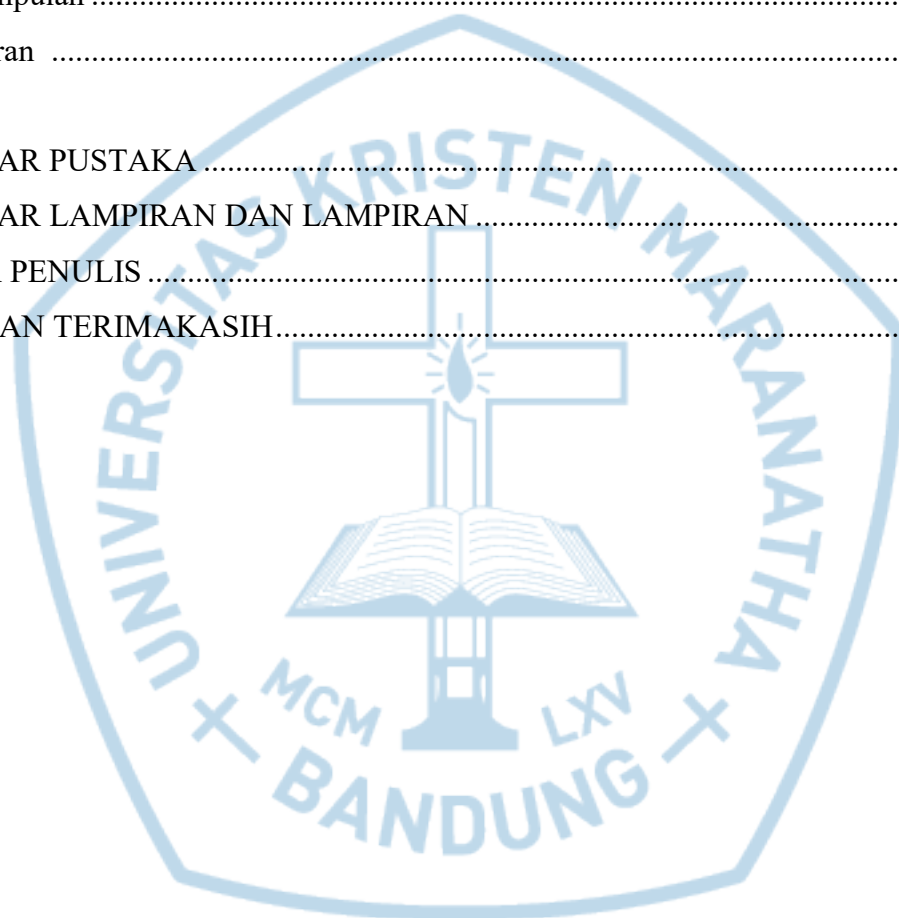
*Keyword: Wayang Golek, Animation Movie, 2D Animation*

## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	vi
ABSTRAK BAHASA INGGRIS .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup Permasalahan.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	2
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Pengertian Seni Pewayangan dan Wayang Golek .....	4
2.1.1 Pengertian Seni Pewayangan .....	4
2.1.2 Wayang Golek .....	4
2.2 Animasi .....	5
2.2.1 Pengertian Animasi.....	5
2.2.2 Pengaruh Animasi Dalam Ilmu Psikologi.....	5
2.2.2.1 Ketertarikan Emosional dan Ketertarikan Kognitif.....	6
2.2.3 Jenis Animasi .....	7
2.2.4 Prinsip Animasi.....	7
2.3 Perancangan Karakter, Storyboarding, dan Concept Art.....	14

2.3.1 Perancangan Karakter .....	14
2.3.2 Storyboarding.....	14
2.3.2 Concept Art.....	15
2.3.2 Storytelling.....	16
BAB III DATA DAN ANALISIS PERMASALAHAN.....	18
3.1 Data dan Fakta.....	18
3.1.1 Pasantren Giri Harja.....	18
3.1.2 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.....	19
3.1.3 Fenomena Mengenai Wayang Golek di Kota Bandung.....	20
3.1.3.1 Observasi .....	20
3.1.3.2 Wawancara .....	22
3.1.3.3 Kuisisioner .....	23
3.2 Tinjauan Karya Sejenis .....	33
3.3 Analisa Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	34
3.4 SWOT .....	35
3.5 STP.....	36
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	37
4.1 Konsep Komunikasi .....	37
4.2 Konsep Kreatif .....	38
4.2.1 Konsep Verbal .....	38
4.2.2 Konsep Visual.....	38
4.2.3 Tipografi .....	41
4.2.3.1 Font Assistant .....	41
4.2.3.2 Font Sundanese Unicode .....	41
4.2.3.2 Font Timeless .....	42
4.3 Konsep Media .....	42
4.4 Hasil Karya.....	44
4.4.1 Judul Animasi .....	44
4.4.2 Logo .....	44
4.4.3 Karakter Pada Golek .....	45

4.4.4 Jalan Cerita.....	53
4.4.5 <i>Storyboard</i> .....	53
4.4.6 <i>Fan-Page</i> .....	57
4.4.6.1 <i>Posting Timeline</i> .....	62
4.5 Perhitungan Biaya Promosi Animasi Golek .....	63
BAB V PENUTUP.....	64
5.1 Simpulan .....	64
5.2 Saran .....	64
DAFTAR PUSTAKA .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN DAN LAMPIRAN .....	xvii
DATA PENULIS .....	xviii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	xix



## DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Analisis Terhadap Wayang Golek Karya Demi Dasmana.....	34
TABEL 4.1 Hasil Studi Penggayaan Gambar.....	40
TABEL 4.2 Perhitungan Biaya Promosi Animasi .....	63



## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 Wayang Golek .....	4
GAMBAR 2.2 <i>Squash And Stretch</i> .....	7
GAMBAR 2.3 <i>Staging</i> .....	8
GAMBAR 2.4 <i>Straight Ahead Action And Pose To Pose Animation</i> .....	8
GAMBAR 2.5 <i>Follow Through And Overlapping Action</i> .....	9
GAMBAR 2.6 <i>Slow-Out And Slow-In</i> .....	10
GAMBAR 2.7 <i>Arcs</i> .....	10
GAMBAR 2.8 <i>Secondary Action</i> .....	11
GAMBAR 2.9 <i>Timing</i> .....	11
GAMBAR 2.10 <i>Exaggeration</i> .....	12
GAMBAR 2.11 <i>Solid Drawing</i> .....	12
GAMBAR 2.12 <i>Appeal</i> .....	13
GAMBAR 2.13 Perancangan Karakter.....	14
GAMBAR 2.14 <i>Storyboard</i> .....	14
GAMBAR 2.15 <i>Concept Art</i> .....	15
GAMBAR 3.1 Padepokan Giri Harja .....	18
GAMBAR 3.2 Logo Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung.....	19
GAMBAR 3.3 Logo Pagelaran Wayang Kulit TVRI.....	21
GAMBAR 3.4 Responden Kuisisioner <i>Section 1</i> Pertanyaan Ke-1 .....	24
GAMBAR 3.5 Responden Kuisisioner <i>Section 1</i> Pertanyaan Ke-2 .....	24
GAMBAR 3.6 Responden Kuisisioner <i>Section 1</i> Pertanyaan Ke-3 .....	25
GAMBAR 3.7 Responden Kuisisioner <i>Section 1</i> Pertanyaan Ke-4 .....	25
GAMBAR 3.8 Responden Kuisisioner <i>Section 2</i> Pertanyaan Ke-1 .....	26
GAMBAR 3.9 Responden Kuisisioner <i>Section 2</i> Pertanyaan Ke-2 .....	27
GAMBAR 3.10 Responden Kuisisioner <i>Section 2</i> Pertanyaan Ke-3 .....	27
GAMBAR 3.11 Responden Kuisisioner <i>Section 3</i> Pertanyaan Ke-1 .....	28
GAMBAR 3.12 Responden Kuisisioner <i>Section 3</i> Pertanyaan Ke-2 .....	29
GAMBAR 3.13 Responden Kuisisioner <i>Section 3</i> Pertanyaan Ke-3 .....	29
GAMBAR 3.14 Responden Kuisisioner <i>Section 3</i> Pertanyaan Ke-4 .....	30

GAMBAR 3.15 Responden Kuisisioner <i>Section 3</i> Pertanyaan Ke-5 .....	30
GAMBAR 3.16 Responden Kuisisioner <i>Section 3</i> Pertanyaan Ke-6 .....	31
GAMBAR 3.17 Responden Kuisisioner <i>Section 3</i> Pertanyaan Ke-7 .....	31
GAMBAR 3.18 Animasi Wayang Golek .....	33
GAMBAR 4.1 Gaya Gambar <i>Anime</i> .....	39
GAMBAR 4.2 Gaya Gambar <i>Comics</i> .....	39
GAMBAR 4.3 Gaya Gambar Animasi Wayang Golek .....	40
GAMBAR 4.4 <i>Font Assistant</i> .....	41
GAMBAR 4.5 <i>Font Sundanese Unicode</i> .....	41
GAMBAR 4.6 <i>Font Timeless</i> .....	42
GAMBAR 4.7 Logo Golek.....	44
GAMBAR 4.8 Kian Parta .....	45
GAMBAR 4.9 Dyah Pitaloka .....	46
GAMBAR 4.10 Cepot.....	47
GAMBAR 4.11 Dawala .....	48
GAMBAR 4.12 Arjuna .....	49
GAMBAR 4.13 Bima .....	50
GAMBAR 4.14 Kuku Bima.....	50
GAMBAR 4.15 Rahwana .....	51
GAMBAR 4.16 Kalong .....	52
GAMBAR 4.17 Pengenalan Suasana, Lingkungan, Dan Karakter.....	53
GAMBAR 4.18 Pengenalan Konflik .....	53
GAMBAR 4.19 Masuk Kedalam Konflik .....	54
GAMBAR 4.20 Suasana Dalam Konflik.....	54
GAMBAR 4.21 Notifikasi .....	54
GAMBAR 4.22 Pengenalan Awal Terjadinya Konflik .....	55
GAMBAR 4.23 Pengenalan Lokasi Dan Peristiwa .....	55
GAMBAR 4.24 Drama Dan <i>Callback</i> Konflik.....	55
GAMBAR 4.25 Motivasi.....	56
GAMBAR 4.26 Konflik Dan Aksi .....	56
GAMBAR 4.27 <i>Credit</i> .....	56
GAMBAR 4.28 Ilustrasi Dasar <i>Fan-Page Cover</i> .....	57



GAMBAR 4.29 Tampilan <i>Desktop</i> Golek Facebook <i>Fan-Page</i> .....	58
GAMBAR 4.30 Tampilan <i>Mobile</i> Golek Facebook <i>Fan-Page</i> .....	59
GAMBAR 4.31 Tampilan Golek Twitter <i>Fan-Page</i> .....	60
GAMBAR 4.32 Fitur <i>Share</i> Instagram .....	60
GAMBAR 4.33 <i>Fan-Page</i> Instagram .....	61
GAMBAR 4.34 Info Animasi Golek Dan Informasi Wayang Golek Di Instagram ..	62



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I Jalan Cerita

LAMPIRAN II *Trailer Storyboard*

LAMPIRAN III *Storyboard* Episode 1

LAMPIRAN IV *Timeline* Golek

LAMPIRAN V Sketsa

