

ABSTRAK

PERANCANGAN PROMOSI WISATA DIENG DENGAN BUDAYA RUWATAN ANAK GIMBAL MELALUI FILM ANIMASI 2D

Oleh
Cindy Sonia Natalia
NRP. 1464109

Indonesia memiliki banyak wisata berupa alam, budaya, sejarah dan lainnya. Tetapi banyak yang tidak tahu dan belum pernah berkunjung ke wisata tersebut. Banyak masyarakat terutama kalangan anak muda yang senang melakukan perjalanan wisata, tapi anak muda kurang mengetahui tentang wisata tersebut karena terbatasnya informasi yang didapat. Padahal memiliki peluang yang besar untuk dipromosikan agar dapat mengembangkan potensi wisata yang ada.

Maka dari itu wisata yang dipilih oleh penulis terdapat di kawasan Dieng, Jawa Tengah yang akan dikenalkan dengan budaya ruwatan rambut anak gimbal. Melalui ruwatan tersebut terdapat informasi mengenai alam, budaya dan sejarah di kawasan Dieng. Selain itu, terdapat nilai edukasi tentang makna dari ruwatan tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi ke kawasan Dieng, berupa dokumentasi wisata di kawasan Dieng. Setelah itu mengambil data di Disparbud Wonosobo, Disparbud Banjarnegara, dan Pokdarwis, serta mewawancarai pemangku adat dan bagian kebudayaan Disparbud Wonosobo. Selain itu data didapatkan melalui kuisioner yang disebarakan media sosial yang diisi oleh 191 orang.

Metode yang digunakan untuk promosi wisata Dieng adalah dengan membuat film animasi menggunakan ilustrasi dua dimensi yang dibuat dengan *digital painting*, menggunakan teknik *frame by frame* dan *motion*, disertai dengan narasi, *background music* dan *sound effect* untuk mendukung film animasi. Melalui film animasi promosi Dieng tentang ruwatan anak gimbal ini, diharapkan anak muda ingin mengetahui dan berkunjung ke Dieng.

Kata kunci : Animasi, Budaya , Dieng, Rambut Gimbal , Wisata.

ABSTRACT

**THE DESIGNING OF DIENG TOURISM PROMOTION
WITH PURIFICATION OF DREADLOCKED CHILDREN
THROUGH 2D ANIMATED MOVIE**

By

Cindy Sonia Natalia
NRP. 1464109

Indonesia is home to numerous natural, cultural, historical, and other tourist attractions. But many are not aware and have never been to those places of interest. Many people, especially the youth, love to travel, but the young people are less aware of those places due to the lack of information. When in fact, those places have great tourism potential.

Therefore, the author chose the tourism in Dieng area, Central Java, which will be introduced through the purification of dreadlocked children. Through the ruwatan, one can find information on nature, culture, and history of the Dieng area. In addition, there is an educational value in the purpose of purification. Data was collected by doing an observation and documentation in Dieng area. Moreover, the data was also collected from Disparbud Wonosobo, Disparbud Banjarnegara, and Pokwardis. The author also interviewed the pemangku adat (bearer of custom), and the division of culture of Disparbud Wonosobo, and conducted a questionnaire distributed via social media platforms, filled out by 191 people.

The method used to promote Dieng tourism is by creating an animated movie using two-dimensional illustrations made with digital painting, using frame by frame and motion techniques, completed with a narration, background music and sound effects to support the animated movie. Through the promotional animated movie about ruwatan anak gimbal (purification of dreadlocked children), it is expected that young people will want to know and visit Dieng.

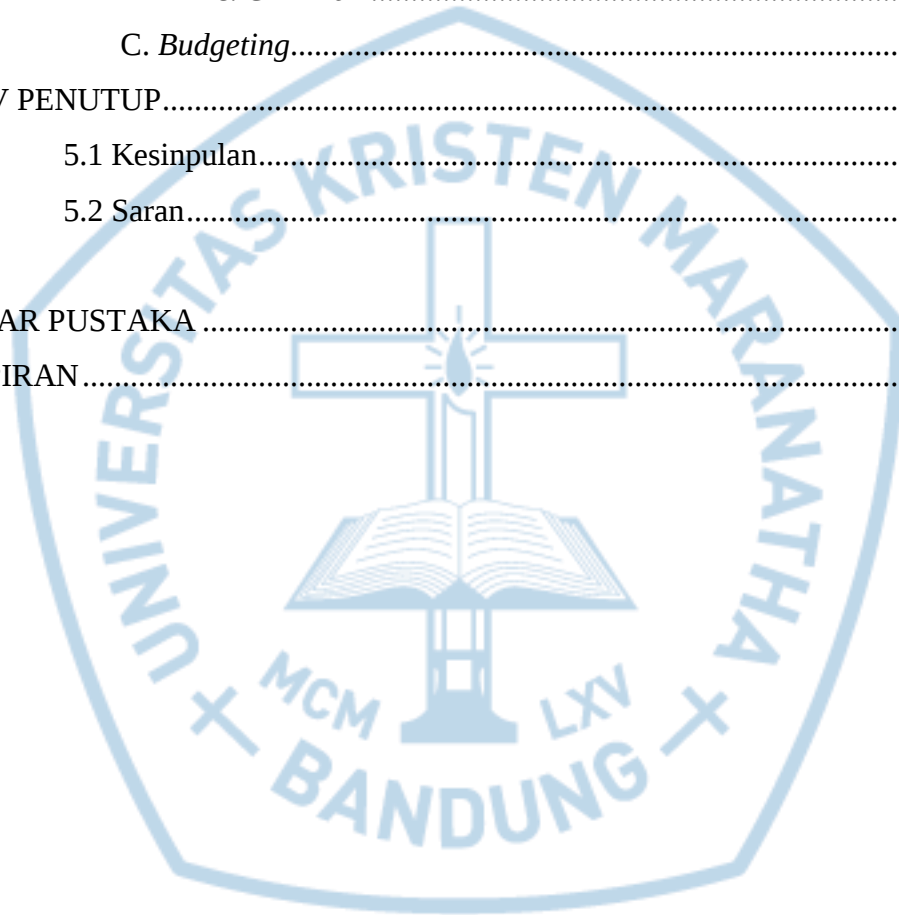
Keywords: animation, culture, Dieng, dreadlocks, tourism

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan.....	4
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 5
2.1 Teori Animasi.....	5
A. Definisi Animasi	5
B. Prinsip Animasi	5
C. Jenis Animasi.....	7
2.2 Teori Cerita	7
A. Tokoh dan Karakter.....	7
B. Alur Cerita	8
2.3 Teori Promosi.....	9
A. Definisi Promosi.....	9
2.4 Teori Wisata.....	10
A. Definisi Wisata.....	10
B. Definisi Budaya	10

BAB III DATA DAN RUMUSAN MASALAH	11
3.1 Mandatory	11
A. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banjarnegara.....	11
B. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Wonosobo	13
C. Pokdarwis Dieng Pandawa	15
3.2 Observasi	17
A. Dataran Tinggi Dieng.....	17
B. Ruwatan anak gimbali Dieng	20
3.3 Wawancara	23
3.4 Hasil Kuisioner	25
3.5 Tinjauan Terhadap Karya Sejenis	33
A. Aplikasi Cerita Anak Kawah Sikidang	33
B. Komik 7 Wonders.....	35
3.6 Analisis STP	38
3.7 Analisis SWOT	38
A. Analisis SWOT Animasi.....	38
B. Analisis SWOT Dieng.....	39
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	41
4.1 Konsep Komunikasi	41
4.2 Konsep Kreatif	42
A. Visual	42
B. Warna	42
C. <i>Typhography</i>	43
4.3 Konsep Media	43
A. Film Animasi	43
B. Media Pendukung.....	44
4.3 Konsep Media	43
A. Film Animasi	43
a. logo	45

b. <i>Storyboard</i>	45
c. Desain Karakter	57
d. Desain Background	64
e. <i>Screenshoot</i> animasi	75
B. Media Pendukung.....	82
a. Poster Digital	82
b. Sosial Media	84
c. <i>Gimmick</i>	88
C. <i>Budgeting</i>	90
BAB V PENUTUP.....	91
5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	4
Gambar 3.1	Logo Banjarnegara	11
Gambar 3.2	Logo Wonosobo	13
Gambar 3.3	Logo Pokdarwis Dieng Pandawa	15
Gambar 3.4	Denah Letak Dataran Tinggi Dieng	17
Gambar 3.5	Dataran Tinggi Dieng di pagi hari	17
Gambar 3.6	Bukit Sikunir	18
Gambar 3.7	Candi Arjuna	18
Gambar 3.8	Telaga Warna	19
Gambar 3.9	Alfarizi anak gimbal Dieng	20
Gambar 3.10	Proses Pemotongan Rambut Anak Gimbal	22
Gambar 3.11	Hasil Kuisioner Mengenai Jenis Kelamin Responden	25
Gambar 3.12	Hasil Kuisioner Mengenai Usia	25
Gambar 3.13	Hasil Kuisioner uang jajan/penghasilan selama sebulan	26
Gambar 3.14	Hasil Kuisioner Tempat Tinggal	26
Gambar 3.15	Hasil Kuisioner Senang Melakukan Wisata di Dalam Negeri	27
Gambar 3.16	Hasil Kuisioner Mengenai biaya yang dikeluarkan untuk melakukan perjalanan wisata di dalam negeri	27
Gambar 3.17	Hasil Kuisioner Mengetahui dataran Tinggi Dieng	28
Gambar 3.18	Hasil Kuisioner Pernah Berkunjung ke Dieng	28
Gambar 3.19	Hasil Kuisioner Mengetahui Anak Gimbal Dieng	29
Gambar 3.20	Hasil Kuisioner Mengetahui anak gimbal Dieng merupakan titisan dari Kyai Kolodete	29
Gambar 3.21	Hasil Mengetahui rambut anak gimbal Dieng tidak boleh dipotong secara sembarangan dan harus melalui ritual ruwatan	30
Gambar 3.22	Hasil Mengetahui Proses Ruwatan Anak Gimbal yang Diketahui	30
Gambar 3.23	Hasil Kuisioner Suka Menonton Film Animasi	31
Gambar 3.24	Hasil Kuisioner Jenis animasi yang disukai	31

Gambar 3.25	Aplikasi cerita anak Kawah Sikidang	33
Gambar 3.26	Screenshoot aplikasi cerita anak Kawah Sikidang.....	34
Gambar 3.27	Komik <i>digital 7 wonders</i>	35
Gambar 3.28	Komik <i>digital 7 wonders 2</i>	36
Gambar 4.1	Palet Warna	42
Gambar 4.2	<i>Font After Night</i>	43
Gambar 4.3	<i>Font Londrina</i>	43
Gambar 4.4	<i>Font Scurlock</i>	43
Gambar 4.5	Logo Rizha Si Anak Gimbai	45
Gambar 4.6	Sketsa <i>Storyboard 1</i>	46
Gambar 4.7	Sketsa <i>Storyboard 2</i>	47
Gambar 4.8	Sketsa <i>Storyboard 3</i>	48
Gambar 4.9	Sketsa <i>Storyboard 4</i>	49
Gambar 4.10	Sketsa <i>Storyboard 5</i>	50
Gambar 4.11	Sketsa <i>Storyboard 6</i>	51
Gambar 4.12	Sketsa <i>Storyboard 7</i>	52
Gambar 4.13	Sketsa <i>Storyboard 8</i>	53
Gambar 4.14	Sketsa <i>Storyboard 9</i>	54
Gambar 4.15	Sketsa <i>Storyboard 10</i>	55
Gambar 4.16	Sketsa <i>Storyboard 11</i>	56
Gambar 4.17	Sketsa Karakter 1	57
Gambar 4.18	Sketsa Karakter 2	57
Gambar 4.19	Karakter.....	58
Gambar 4.20	Karakter Rhiza	59
Gambar 4.21	Karakter Rhiza dengan Baju Surjan	60
Gambar 4.22	Batik Carica.....	60
Gambar 4.23	Rambut Rhiza.....	61
Gambar 4.24	Rizha kecil.....	61
Gambar 4.25	Mbah Sumanto (Pemangku Adat)	62
Gambar 4.26	Kyai Kolo Dete	62
Gambar 4.27	Papa dan Mama Rizha.....	63
Gambar 4.28	Domba	63

Gambar 4.29	Bukit Sikunir depan.....	64
Gambar 4.30	Bukit Sikunir Belakang.....	65
Gambar 4.31	Interior Rumah Pemangku Adat 1.....	65
Gambar 4.32	Interior Rumah Pemangku Adat 2.....	66
Gambar 4.33	Eksterior Rumah Pemangku Adat.....	66
Gambar 4.34	Interior Rumah di Kota 1	67
Gambar 4.35	Interior Rumah di Kota 2	67
Gambar 4.36	Interior Rumah di Kota 3	68
Gambar 4.37	Eksterior Rumah di Kota.....	68
Gambar 4.38	Sawah	69
Gambar 4.39	Luar Rumah Pemangku Adat.....	69
Gambar 4.40	Jalanan di Dieng.....	70
Gambar 4.41	Monas.....	70
Gambar 4.42	Candi Tampak.....	71
Gambar 4.43	Candi Arjuna	71
Gambar 4.44	Pendopo Candi Arjuna	72
Gambar 4.45	Telaga Warna 1	72
Gambar 4.46	Telaga Warna 2	73
Gambar 4.47	Bawah Air	74
Gambar 4.48	<i>Screenshoot</i> 1	75
Gambar 4.49	<i>Screenshoot</i> 2	76
Gambar 4.50	<i>Screenshoot</i> 3.....	77
Gambar 4.51	<i>Screenshoot</i> 4	78
Gambar 4.52	<i>Screenshoot</i> 5	79
Gambar 4.53	<i>Screenshoot</i> 6	80
Gambar 4.54	<i>Screenshoot</i> 7	81
Gambar 4.55	Poster 1.....	82
Gambar 4.56	Poster 2.....	82
Gambar 4.57	Poster 3.....	83
Gambar 4.58	Poster 4.....	83
Gambar 4.59	<i>Instagram Ads</i> 1	84
Gambar 4.60	<i>Instagram Ads</i> 2	84

Gambar 4.61	<i>Iklan Facebook</i>	85
Gambar 4.62	<i>Sticker</i>	86
Gambar 4.63	<i>Sticker Line</i>	86
Gambar 4.64	<i>Youtube</i>	87
Gambar 4.65	<i>Gimmick Kaos</i>	88
Gambar 4.66	<i>Gimmick Hoodie</i>	88
Gambar 4.67	<i>Kuis Rizha si Anak Gimbal</i>	89



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel perbandingan karya sejenis.....	37
Tabel 4.1	<i>Budgeting</i>	90

