

ABSTRAK

**PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK UNTUK MEMPROMOSIKAN
GUA PAWON PADA MASYARAKAT DEWASA MUDA**

Disusun oleh:

Joshua Chrisitan Hermanto

1664045

Negara Indonesia memiliki banyak keindahan alam yang dapat ditemui dari berbagai pulau, salah satunya Jawa Barat. Dan terkadang keindahannya tersebut memiliki nilai sejarah yang tinggi dan menjadi salah satu lokasi yang berpotensi menjadi tempat wisata yang bersejarah, salah satunya adalah Gua Pawon. Adanya penemuan tersebut telah menjadi bukti penting adanya eksistensi manusia purba asal Bandung dan merupakan lokasi sangat penting bagi arkeolog. Selain itu juga Gua Pawon merupakan arsip sejarah yang bernilai sangat tinggi yang tersimpan di perpustakaan alam. Kawasan *karst* terpilih sebagai cagar alam geologi karena nilai-nilai ilmiah yang dimilikinya. Namun sayangnya Gua Pawon tidak memiliki pengunjung yang banyak, atau terbilang mencukupi karena banyak masyarakat yang tidak mengetahui adanya lokasi tersebut atau tidak mencoba mengunjunginya walaupun mengetahui lokasinya. Gua Pawon sebenarnya sudah dikutip banyak oleh media, akan tetapi jumlah pengunjungnya tidak memiliki banyak perubahan, dan sejak pandemik Covid-19 masuk ke Indonesia, jumlah pengunjung tersebut berkurang drastis.

Di sisi lain, teknologi semakin berkembang pesat dan penggunaan *smartphone* semakin banyak pada masyarakat, terutama pada dewasa muda yang memakai *smartphone* untuk menonton *youtube* dan sosial media. Untuk itu, penulis mencoba dengan pendekatan film animasi pendek yang berkaitan pada Gua Pawon untuk mempromosikan dengan cara unik. Visual yang dipakai pada film animasi tersebut diambil berdasarkan sejarah dan riset yang dilakukan oleh penulis, serta dibuat secara menarik dan dari visual warna secara keseluruhan mendekati warna alam yang ada pada Gua Pawon agar mirip dengan lokasi tersebut. Dengan film animasi pendek tersebut, diharapkan dapat menarik perhatian dewasa muda untuk mencoba mengunjungi Gua Pawon yang merupakan tempat wisata bersejarah di Jawa Barat.

Kata kunci: animasi, masyarakat, sejarah, *smartphone*, wisata.

ABSTRACT
SHORT FILM ANIMATION AS TO ADVERTISE PAWON CAVE TO YOUNG
ADULT CIVILIAN

Submitted by:

Joshua Chrisitan Hermanto

1664045

Indonesia Country has a lot of beautiful nature that can be found in many islands, one of them is West Java. And sometimes those beauties can have a rich history and can be consider one of the historical tourism potentials in Indonesia, one of them is Pawon Cave. The discovery has made a proof of prehistoric human's existence from Bandung and a very crucial place for archaeologist. Pawon Cave also be considered a rich nature archive that can be found in nature library. The karst location is chosen to be as nature preserve geology because of the knowledge value that it contains. But sadly, Pawon Cave doesn't have a lot of visitors, or cannot be considered enough as most of civilian don't know the place exist or try to visit it, even though they've known the location. It's a fact that Pawon Cave have been highlighted many times by media, but it doesn't have any improvements on increasing visitors count, and ever since Covid-19 pandemic struck in Indonesia, visitor counts steadily decrease fast.

On the other side, technology has improved way faster and smartphone usage in increasing indefinitely on civilians, especially on young adult who've been using smartphone for watching youtube and social media. For that, writers try with short film animation approach that's related to Pawon Cave with main purposes for advertising with unique approach. The visual approach for the short animation is taken based from the fact that has been discovered and not misleading, while created with interesting aspect and color visual approach in general close to nature color that appeared on the Pawon Cave in order to achieve close visual with the real place. With the short animation film, it's hoped to be an attention to young adults to try to visits Pawon Cave that's known for historical tourism place in West Java.

Keywords: animation, civilians, history, tourism, smartphone



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan	5
BAB II : LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Gua Pawon	6
2.1.1 Wilayah Situs Gua Pawon.....	7
2.1.2 Penelitian Gua Pawon	9
2.1.3 Kaitan Gua Pawon degan Legenda Sangkuriang	11
2.2 Teori Kepariwisataaan	13
2.2.1 Wisatawan (<i>Tourist</i>)	14
2.2.2 <i>Film-Induced Tourism</i>	16
2.3 Teori Cerpen.....	18
2.3.1 Unsur Intrinsik Cerpen	19
2.4 Teori Film Animasi	25
2.4.1 Jenis Film Animasi	26

2.4.2 Prinsip Dasar Animasi.....	26
2.4.3 Teknik Animasi	28
BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	30
3.1 Data dan Fakta.....	30
3.1.1 Perusahaan/Lembaga Terkait	30
3.1.2 Situasi Tempat Wisata Gua Pawon	32
3.1.3 Tinjauan Terhadap Proyek/Persoalan Sejenis	54
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	56
3.2.1 Analisis STP	56
3.2.2 Analisis SWOT.....	57
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH.....	58
4.1 Konsep Komunikasi	58
4.2 Konsep Kreatif	59
4.2.1 Visual.....	59
4.2.2 Warna	59
4.2.3 Tipografi.....	60
4.2.4 Film Animasi Pendek.....	60
4.3 Konsep Media	61
4.3.1 Media Utama.....	61
4.3.2 Media Promosi	61
4.4 Hasil Karya.....	62
4.4.1 Logo.....	62
4.4.2 <i>Storyboard</i>	63
4.4.3 Desain Karakter	65
4.4.4 Desain Lingkungan dan Pemandangan	69
4.4.5 Desain Promosi.....	71
4.4.6 Desain Promosi Sosial Media.....	73
4.5 <i>Budgeting</i>	74
4.5.1 <i>Budgeting</i> Film Animasi Pendek.....	74
4.5.2 <i>Budgeting</i> Promosi	74

BAB V : KESIMPULAN	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	5
Gambar 2.1 Rekonstruksi Pembentukan Gua	8
Gambar 3.1 Logo Disbudpar Kota Bandung.....	30
Gambar 3.2 Logo Infinite Studio	31
Gambar 3.3 Diagram Kuisisioner I No.1	36
Gambar 3.4 Diagram Kuisisioner I No.2.....	36
Gambar 3.5 Diagram Kuisisioner I No.3.....	37
Gambar 3.6 Diagram Kuisisioner I No.5.....	38
Gambar 3.7 Diagram Kuisisioner I No.6.....	38
Gambar 3.8 Diagram Kuisisioner I No.7.....	39
Gambar 3.9 Diagram Kuisisioner I No.8.....	39
Gambar 3.10 Diagram Kuisisioner I No.9.....	40
Gambar 3.11 Diagram Kuisisioner I No.11.....	41
Gambar 3.12 Diagram Kuisisioner I No.12.....	41
Gambar 3.13 Diagram Kuisisioner I No.13.....	42
Gambar 3.14 Diagram Kuisisioner I No.14.....	42
Gambar 3.15 Diagram Kuisisioner I No.15.....	43
Gambar 3.16 Diagram Kuisisioner I No.16.....	43
Gambar 3.17 Diagram Kuisisioner I No.17.....	44
Gambar 3.18 Diagram Kuisisioner I No.18.....	45
Gambar 3.19 Diagram Kuisisioner I No.19.....	45
Gambar 3.20 Diagram Kuisisioner II No.1.....	46
Gambar 3.21 Diagram Kuisisioner II No.2.....	46
Gambar 3.22 Diagram Kuisisioner II No.3.....	47
Gambar 3.23 Diagram Kuisisioner II No.4.....	47
Gambar 3.24 Diagram Kuisisioner II No.5.....	48
Gambar 3.25 Diagram Kuisisioner II No.6.....	48

Gambar 3.26 Diagram Kuisisioner II No.9.....	50
Gambar 3.27 Diagram Kuisisioner II No.10.....	50
Gambar 3.28 Diagram Kuisisioner II No.11.....	51
Gambar 3.29 The Little Duck	54
Gambar 3.30 Finding Nemo.....	55
Gambar 4.1 Contoh Warna Palet	59
Gambar 4.2 Tipografi.....	60
Gambar 4.3 Logo Pawon Man	62
Gambar 4.4 Storyboard Pawon Man.....	63
Gambar 4.5 Desain Karakter Utama.....	65
Gambar 4.6 Karakter Utama Dalam 3D.....	65
Gambar 4.7 Sketsa Karakter Pawon Man	66
Gambar 4.8 Karakter Model 3D Pawon Man	66
Gambar 4.9 Sketsa Karakter Sri.....	67
Gambar 4.10 Karakter Model 3D Sri.....	67
Gambar 4.11 Sketsa Karakter Amar	68
Gambar 4.12 Karakter Model 3D Amar	68
Gambar 4.13 Sketsa Pemandangan Gua Pawon	69
Gambar 4.14 Pemandangan 3D Gua Pawon.....	70
Gambar 4.15 Poster Promosi Pawon Man	71
Gambar 4.16 <i>Booth</i> Promosi Pawon Man.....	72
Gambar 4.17 <i>Banner</i> Promosi Pawon Man.....	72
Gambar 4.18 Promosi Sosial Media Pawon Man	73

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel <i>Budgeting</i> Pawon Man.....	74
Tabel 4.2 Tabel <i>Budgeting</i> Promosi Pawon Man.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil Wawancara dengan Suhendar dan Hendi	80
LAMPIRAN B.1 Pertanyaan Kuisisioner pada Masyarakat pada Ketertarikan Berwisata	81
LAMPIRAN B.2 Pertanyaan Kuisisioner pada Dewasa Muda Tentang Ketertarikan atau Menonton Film Animasi	90
LAMPIRAN C <i>Storyboard</i> Film Animasi Pendek Pawon Man	95