

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
TARI CAMPAK SEBAGAI MEDIA
INTRODUKSI DAN PELESTARIAN BUDAYA
PADA ANAK SEKOLAH DI ERA 4.0**



PERANCANGAN

Oleh

Mukhlis Yulisaputra

NIM 1912638024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
TARI CAMPAK SEBAGAI MEDIA
INTRODUKSI DAN PELESTARIAN BUDAYA
PADA ANAK SEKOLAH DI ERA 4.0**



PERANCANGAN

Oleh

Mukhlis Yulisaputra

NIM 1912638024

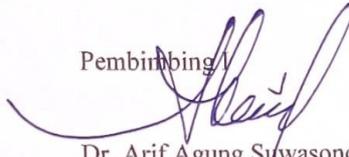
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan Berjudul:
PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D TARI CAMPAK SEBAGAI MEDIA
INTRODUKSI DAN PELESTARIAN BUDAYA PADA ANAK SEKOLAH DI ERA
4.0 diajukan oleh Mukhlis Yulisaputra, NIM 1912638024 Program Studi S-I Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim
Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Juni 2024 dinyatakan telah memenuhi syarat untuk
diterima.

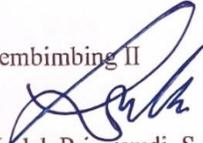
Pembimbing I



Dr. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

NIP/NIDN 19671116 199303 1 001 / 0016116701

Pembimbing II



Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN 19810615 201404 1 001 / 0015068106

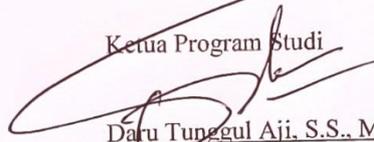
Cognate Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN 19720909 200812 1 001 / 0009097204

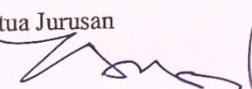
Ketua Program Studi



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP/NIDN 19870103 201504 1 002 / 0003018706

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP/NIDN 19770315 200212 1 005 / 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP/NIDN 19701019 199903 1 001 / 001907005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUKHLIS YULISAPUTRA

NIM : 1912638024

Fakultas : SENI RUPA

Jurusan : DESAIN

Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D TARI CAMPAK SEBAGAI MEDIA INTRODUKSI DAN PELESTARIAN BUDAYA PADA ANAK SEKOLAH DI ERA 4.0** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi manapun; cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 10 Juni 2024



Mukhlis Yulisaputra

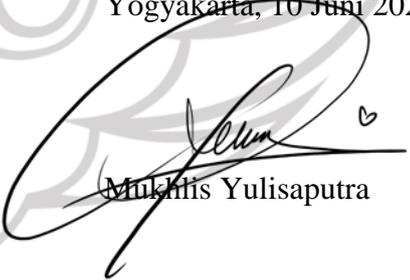
PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Mukhlis Yulisaputra
Tempat, Tanggal Lahir : Sungailiat, 29 Juli 2001
NIM : 1912638024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan Karya Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D TARI CAMPAK SEBAGAI MEDIA INTRODUKSI DAN PELESTARIAN BUDAYA PADA ANAK SEKOLAH DI ERA 4.0** saya berikan kepada pihak UPT Perpustakaan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan karya tersebut ke dalam internet sebagai pembelajaran dan kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 10 Juni 2024


Mukhlis Yulisaputra

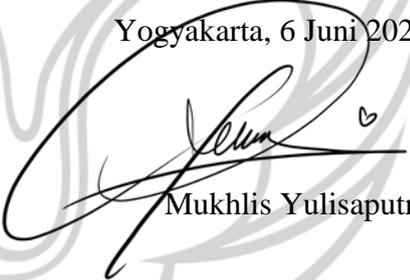
KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, atas kelancaran yang selalu Ia berikan sepanjang penyelesaian Tugas Akhir Perancangan ini dengan judul “Perancangan Film Pendek Animasi 2D Tari Campak Sebagai Media Pembelajaran dan Pelestarian Budaya Pada Anak Sekolah Menengah di Era 4.0 ”.

Eksistensi karya ilmiah akan terus berkembang dan menunjang kehidupan manusia di masa yang akan datang. Perancangan dari Tugas Akhir selalu menjadi salah satu penyelesaian suatu masalah yang dirampungkan oleh para penulis berpendidikan. Perancangan ini dituntaskan dengan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Mohon maaf atas kesalahan kata-kata dan kekurangan dalam penulisan laporan maupun perancangan karya Tugas Akhir ini, semoga kedepannya dapat bermanfaat bagi pembaca dan perancang Tugas Akhir selanjutnya.

Yogyakarta, 6 Juni 2023



Mukhlis Yulisaputra

ABSTRAK

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D TARI CAMPAK SEBAGAI MEDIA INTRODUKSI DAN PELESTARIAN BUDAYA PADA ANAK SEKOLAH DI ERA 4.0

Perancangan ini dibentuk berdasarkan fenomena kepopuleran tari Campak yang menjadi perhatian penulis khususnya bagi warisan budaya Bangka Belitung. Begitu banyak tari tradisional yang memang sedari awal memang dipersembahkan sebagai pemujaan, persembahan, dan perayaan yang setiap tarian pun memiliki ketentuan-ketentuan yang sudah melekat dan tidak dapat diubah esensinya. Makna-makna toleransi pada tari Campak pun luntur akibat hal tersebut membuat generasi-generasi muda harus ekstra sadar dan peka terhadap perubahan dan pelestarian budaya yang terjadi. Perancangan animasi 2D ini diharapkan dapat menjadi jembatan kepada para remaja untuk ikut andil dalam melestarikan nilai toleransi pada tari Campak sehingga keutuhan dari dalam tarian pun akan terjaga hingga ke masa depan. Metode perancangan ini menggunakan metode teknik 5W+1H yaitu menganalisis dan mengevaluasi data berdasarkan runtutan pertanyaan-pertanyaan dari Tarian Rakyat Campak yang hasil dari pertanyaannya akan disusun menjadi laporan yang kemudian dimasukkan ke dalam narasi animasi yang sesuai dengan yang ingin disampaikan ke target audiens. Perancangan animasi memiliki tujuan untuk memberikan rangkuman dan pemahaman kepada generasi muda mengenai pentingnya mempelajari sejarah dari sebuah warisan budayanya sebagai acuan dalam menjalani kehidupan dan pembentukan karakteristik masyarakat kebangsaan Indonesia. Penyajian dari tujuan kreatif perancangan animasi mengenai tarian Campak adalah untuk memberitahu target audiens mengenai makna tarian yang telah dipilih sebagai sorotan utama dengan makna yang ingin disampaikan dari tarian tersebut. Selain gerakan tari, pengemasan asal usul tarian yang dikaitkan dengan masalah anak sekarang yang relevan membuat target audiens merasa familiar dan dapat mengambil hikmah dari cerita yang disajikan.

Kata Kunci: Tari Campak, Pelestarian, Budaya, Animasi.

ABSTRACT

DESIGNING A 2D ANIMATED SHORT FILM OF CAMPAK DANCE AS A MEDIUM OF CULTURAL INTRODUCTION AND PRESERVATION FOR STUDENT IN THE 4.0 ERA

This design was formed based on the phenomenon of the popularity of the Campak dance which became the author's concern, especially for the cultural heritage of Bangka Belitung. There are so many traditional dances that were originally dedicated as worship, offerings, and celebrations that each dance has provisions that are inherent and cannot be changed in essence. The meanings of tolerance in the Campak dance have also faded due to this, making young generations extra aware and sensitive to the changes and cultural preservation that occur. This 2D animation design is expected to be a bridge for teenagers to take part in preserving the value of tolerance in Measles dance so that the integrity of the dance will be maintained into the future. This design method uses the 5W+1H technique method, which analyzes and evaluates data based on a sequence of questions from the Measles Folk Dance, the results of which will be compiled into a report which is then included in the animation narrative in accordance with what you want to convey to the target audience. The animation design aims to provide a summary and understanding to the younger generation about the importance of learning the history of a cultural heritage as a reference in living life and forming the characteristics of the Indonesian national community. The presentation of the creative purpose of designing an animation about Measles dance is to inform the target audience about the meaning of the dance that has been chosen as the main highlight with the meaning to be conveyed from the dance. In addition to the dance movements, the packaging of the origin of the dance associated with relevant current children's issues makes the target audience feel familiar and can take lessons from the story presented.

Keywords: Campak Dance, Preservation, Culture, Animation.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengerjaan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu rasa terima kasih yang sebesar-besarnya diucapkan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, M.Sn.
2. Dosen Pembimbing I, Dr. Arif Agung Suwasono, M.Sn., selaku pembimbing perancangan ini mulai dari perbaikan penulisan awal sampai dengan pematangan konsep pameran Tugas Akhir.
3. Dosen Pembimbing II, Kadek Primayudi, M.Sn., selaku pembimbing perancangan ini terutama dalam aspek penulisan karya ilmiah yang baik dan benar dan ide-ide cemerlang yang pada akhirnya digunakan sebagai bagian dari pembuatan perancangan Tugas Akhir.
4. Dosen Wali, Drs., Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., yang sudah bersabar dalam membimbing dari awal mulai kuliah sampai di titik ini.
5. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., yang telah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan persyaratan dari Tugas Akhir ini.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.F.A., selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual.
7. Kedua orang tua, Ayah, Sugito, dan Ibu, Suharni yang telah menunjang kebutuhan kuliah serta selalu mendoakan sejak awal dan yang telah menghidupi, membesarkan, menyayangi, mendidik sedari kecil hingga ke perguruan tinggi.
8. Saudara kandung, Edi Yunanto, Budi Yulianta, Putri Nur Hidayati yang senantiasa memberikan saran dan masukan serta dukungan hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhirnya dengan keadaan sadar, sehat dan berbahagia.

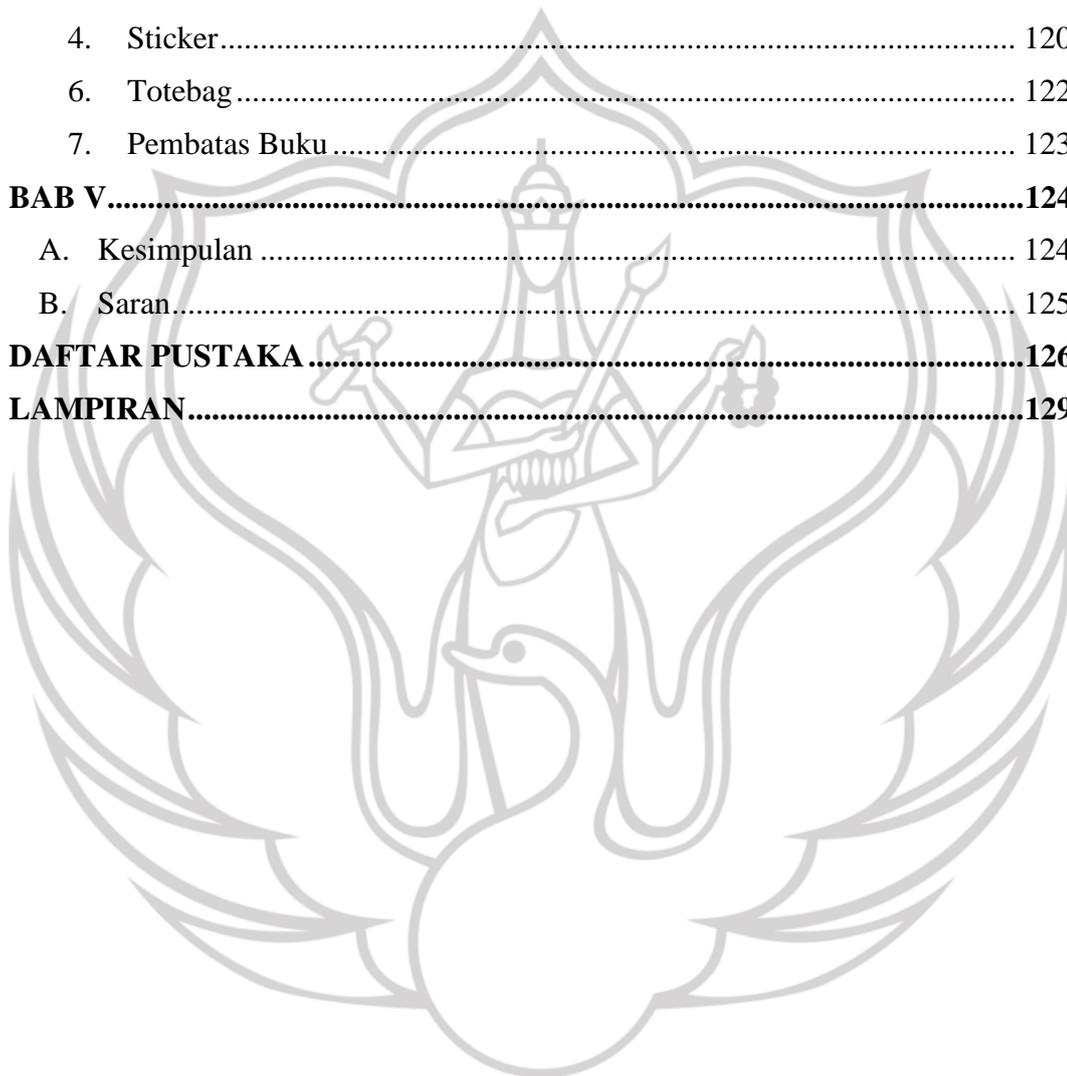
9. Keluarga Besar penulis yang selalu memberikan dukungan atas kelancaran dan kebutuhan bagi penulis.
10. Sahabat-sahabat terkasih, Raihan Maulana, Gilang Rizaldy yang mau membagi waktunya setiap saat.
11. Sahabat-sahabat terbaik, Fatih Farhan, Daniella Grace Riana, Meicyana Wa Ode, Mutiara Adi Pharamytha Saiful Bahri, Clara Anindita Hassari, Maela Suwantitri, yang selalu menemani dikala suka dan duka.
12. Teman-teman Randatapak DKV ISI Yogyakarta angkatan 2019 yang sudah melalui kuliah bersama.
13. Kost Harjuna, yang menjadi tempat berlindung.
14. BABYMONSTER, motivator sekaligus seniman berbakat yang penulis cintai sebagai hiburan selama proses pengerjaan perancangan Tugas Akhir.
15. Pihak-pihak berpengaruh yang belum sempat disebutkan satu-persatu dalam ucapan terima kasih ini, penulis berterima kasih atas semua yang telah disediakan sehingga Perancangan Tugas Akhir ini selesai.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN	iii
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batas Lingkup Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan	5
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan	6
H. Metode Analisis Data.....	7
I. Skematika Perancangan	8
BAB II	9
A. Identifikasi Data	9
1. Seni Budaya Bangka Belitung.....	9
2. Sejarah Tarian Campak	14
3. Objek Budaya Tari Campak.....	17
B. Landasan Teori.....	19
1. Seni dan Budaya	19
2. Masa Globalisasi	20
3. Ilustrasi	21
4. Psikologi.....	23
5. Komposisi.....	24

6. Film Animasi	26
7. Jenis Animasi	31
8. Proses Produksi Animasi.....	34
C. Tinjauan Tari	36
1. Tari Campak	36
2. Tinjauan Visual	38
D. Data Visual.....	41
E. Analisis Data	42
F. Kesimpulan Analisis Data.....	45
BAB III.....	46
A. Konsep Kreatif	46
B. Tujuan Kreatif	49
C. Strategi Kreatif	50
D. Konsep Media	50
E. Strategi Media	51
F. Gaya Visual.....	53
G. Penokohan	54
H. Pelataran	57
I. Plot Cerita	59
J. Sinopsis	60
K. <i>Storyline</i>	60
L. Naskah.....	62
BAB IV	72
A. Pra Produksi	72
1. Desain Karakter	72
2. Desain Lingkungan.....	74
3. Tipografi.....	78
4. Warna	79
5. Storyboard	80
B. Produksi	109
1. Sketsa Final	109
2. Pewarnaan	111
3. Animasi	112
C. Pasca Produksi	115

1. Voice Over	115
2. Publikasi	115
D. Finalisasi	117
E. Media Pendukung	119
1. Trailer	119
2. Video Tutorial	119
3. Poster	120
4. Sticker.....	120
6. Totebag.....	122
7. Pembatas Buku.....	123
BAB V.....	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA.....	126
LAMPIRAN.....	129

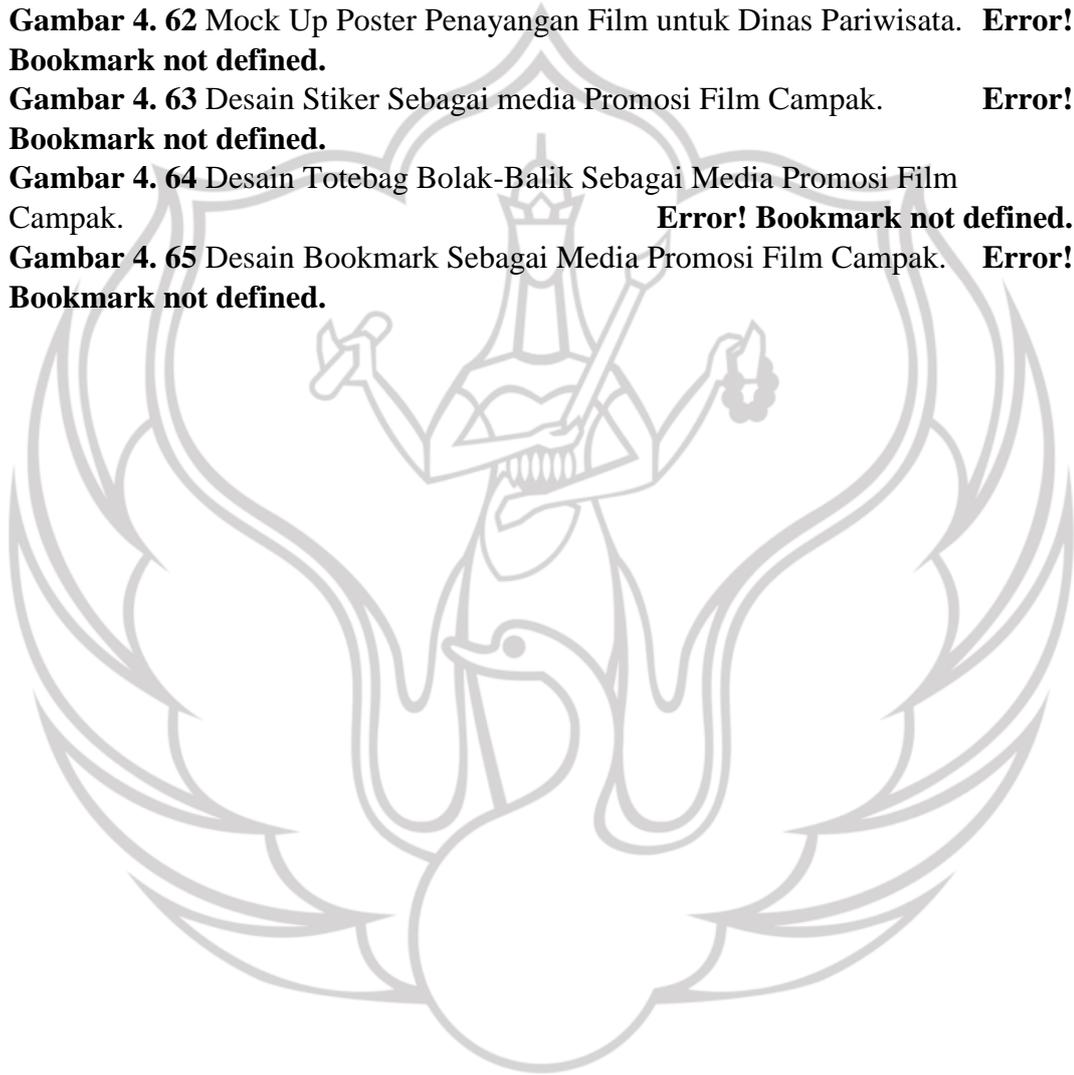


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Kepulauan Bangka Belitung. Error! Bookmark not defined.	
Gambar 2. 2 Tari Campak Bangka Belitung.	13
Gambar 2. 3 Kebudayaan Masyarakat Melayu.	16
Gambar 2. 4 Kebudayaan Masyarakat Tionghoa.	16
Gambar 2. 5 Ilustrasi Tari Campak	19
Gambar 2. 6 Tari Campak Massal.	21
Gambar 2. 7 Tari Campak Laut Berpasangan.	23
Gambar 2. 8 Proses Animasi frame by frame.	40
Gambar 2. 9 Proses Pembuatan In Between.	40
Gambar 2. 10 Model Awal Pembuatan Animasi 3D.	41
Gambar 2. 11 Animasi Astroboy 3D.	41
Gambar 2. 12 Proses Pembuatan Motion.	42
Gambar 2. 13 Proses Pembuatan Motion.	42
Gambar 2. 14 Tari Campak pada Masa Lampau.	49
Gambar 2. 15 Poster Animasi Doraemon.	50
Gambar 2. 16 Penampilan Tari Campak.	51
Gambar 2. 17 Penari Tari Campak Remaja.	51
Gambar 2. 18 Tanaman Sahang/Lada. Error! Bookmark not defined.	
Gambar 2. 19 Perkebunan di Kepulauan Bangka Belitung. Error! Bookmark not defined.	
Gambar 3. 1 Font FOT Pearl Std. Error! Bookmark not defined.	
Gambar 3. 2 Animasi Ponyo, 2008.	66
Gambar 3. 3 Animasi The Tale of Princess Kaguya, 2013.	67
Gambar 3. 4 Referensi Karakter Nia.	68
Gambar 3. 5 Referensi Karakter Hasan.	69
Gambar 3. 6 Referensi Karakter Clara.	70
Gambar 3. 7 Ilustrasi Ladang di Kepulauan Bangka.	71
Gambar 3. 8 Pondok Istirahat Para Petani Ladang.	72
Gambar 4. 1 Desain Sketsa Nia.	88
Gambar 4. 2 Desain Final Nia.	88
Gambar 4. 3 Desain Final Nia Pentas.	89
Gambar 4. 4 Desain Final Hasan.	89
Gambar 4. 5 Desain Final Hasan Pentas.	90
Gambar 4. 6 Desain Final Clara.	90
Gambar 4. 7 Desain Background Pentas.	91
Gambar 4. 8 Desain Background Meja Rias.	91
Gambar 4. 9 Desain Background Kamar Nia.	92
Gambar 4. 10 Desain Background Pondok.	92
Gambar 4. 11 Desain Background Ladang Senja.	93
Gambar 4. 12 Desain Background Ladang Sahang/Lada.	93

Gambar 4. 13 Desain Sketsa Awal Tipografi Judul.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 14 Desain Final Tipografi Judul.	94
Gambar 4. 15 Palet Warna Animasi Campak.	95
Gambar 4. 16 Storyboard Halaman 1.	96
Gambar 4. 17 Storyboard Halaman 2.	97
Gambar 4. 18 Storyboard Halaman 3.	98
Gambar 4. 19 Storyboard Halaman 4.	99
Gambar 4. 20 Storyboard Halaman 5.	100
Gambar 4. 21 Storyboard Halaman 6.	101
Gambar 4. 22 Storyboard Halaman 7.	102
Gambar 4. 23 Storyboard Halaman 8.	103
Gambar 4. 24 Storyboard Halaman 9.	104
Gambar 4. 25 Storyboard Halaman 10.	105
Gambar 4. 26 Storyboard Halaman 11.	106
Gambar 4. 27 Storyboard Halaman 12.	107
Gambar 4. 28 Storyboard Halaman 13.	108
Gambar 4. 29 Storyboard Halaman 14.	109
Gambar 4. 30 Storyboard Halaman 15.	110
Gambar 4. 31 Storyboard Halaman 16.	111
Gambar 4. 32 Storyboard Halaman 17.	112
Gambar 4. 33 Storyboard Halaman 18.	113
Gambar 4. 34 Storyboard Halaman 19.	114
Gambar 4. 35 Storyboard Halaman 20.	115
Gambar 4. 36 Storyboard Halaman 21.	116
Gambar 4. 37 Storyboard Halaman 22.	117
Gambar 4. 38 Storyboard Halaman 23.	118
Gambar 4. 39 Storyboard Halaman 24.	119
Gambar 4. 40 Storyboard Halaman 25.	120
Gambar 4. 41 Storyboard Halaman 26.	121
Gambar 4. 42 Storyboard Halaman 27.	122
Gambar 4. 43 Storyboard Halaman 28.	123
Gambar 4. 44 Storyboard Halaman 29.	124
Gambar 4. 45 Storyboard Halaman 30.	125
Gambar 4. 46 Proses Produksi Animasi Lineart.	126
Gambar 4. 47 Proses Produksi Animasi Lineart 1.	126
Gambar 4. 48 Proses Produksi Animasi Lineart 2.	127
Gambar 4. 49 Proses Produksi Animasi Coloring.	127
Gambar 4. 50 Proses Produksi Animasi Coloring 1.	128
Gambar 4. 51 Proses Produksi Animasi Coloring 2.	128
Gambar 4. 52 Proses Penataletakkan Objek.	129
Gambar 4. 53 Proses Pengaturan Kamera Animasi.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 54 Proses Pengaturan Komposisi Animasi.	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 55 Publikasi Sebagai Media Promosi Animasi Campak di Media Sosial.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 56 Cuplikan Film Animasi Campak 1.	133
Gambar 4. 57 Cuplikan Film Animasi Campak 2.	133
Gambar 4. 58 Cuplikan Film Animasi Campak 3.	134
Gambar 4. 59 Cuplikan Film Animasi Campak 4.	134
Gambar 4. 60 Cuplikan Trailer Promosi Animasi Campak.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 61 Mock Up Video Reels Instagram.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 62 Mock Up Poster Penayangan Film untuk Dinas Pariwisata.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 63 Desain Stiker Sebagai media Promosi Film Campak.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 64 Desain Totebag Bolak-Balik Sebagai Media Promosi Film Campak.	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 65 Desain Bookmark Sebagai Media Promosi Film Campak.	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. 1** Lembar Konsultasi Perancangan. **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 1. 2 Dokumentasi Observasi di Sungailiat. **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 1. 3 Dokumentasi Proses Pengerjaan Perancangan di Pecel Pincuk. **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 1. 4 Dokumentasi Proses Pengerjaan Perancangan di Kopi Nuri. **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 1. 5 Dokumentasi Pameran Tugas Akhir Bangka Squad. **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 1. 6 Pameran Tugas Akhir. **Error! Bookmark not defined.**



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang memiliki ragam budaya di setiap daerahnya atau multikultural. Keberagaman tersebut mudah dikenali dengan menanamkan identitas yang jelas dan berbeda. Faktor yang mendorong adanya multikultural dan indikasinya terhadap identitas budaya adalah latar belakang sejarah. Dalam sensus penduduk di Indonesia pada tahun 2010 terdaftar 1.331 kategori suku. Adat istiadat dalam setiap daerah umumnya memiliki karakteristik kebudayaan yang mirip dikarenakan latar belakang dan demografi dari kebudayaan tersebut berdekatan dan berkaitan. Perlunya menanamkan identitas budaya membuat kemiripan dari masing-masing daerah dapat dikategorikan sehingga Indonesia memiliki beragam kebudayaan.

Salah satu daerah di Indonesia yang memiliki beberapa etnis di kepulauannya adalah kepulauan Bangka Belitung. Identitas budaya di Bangka Belitung sejak dahulu dikenal karena toleransi yang sangat kuat terjalin. Hal ini karena di Kepulauan Bangka Belitung memiliki banyak sekali suku dan budaya seperti Melayu, Tionghoa bahkan suku-suku pedalaman. Terjadinya akulturasi membuat kebudayaan di Bangka Belitung berkembang dan menjadi beragam.

Salah satu peninggalan seni yang lahir dari masyarakat dan hingga kini masih terjaga kelestariannya yaitu tarian bernama Tari Campak. Tari yang mengangkat nilai toleransi dan suasana sehari-hari di daerah Bangka Belitung. Latar belakang dari Tari Campak dipersembahkan anak-anak muda pada masa itu untuk merayakan hasil panen dan suasana keceriaan masyarakat Bangka. Identitas budaya semacam ini perlu diwariskan kepada generasi-generasi muda sebagai tongkat estafet budaya agar seni budaya daerah tidak termakan oleh zaman. Oleh karena itu peran antar generasi sangat dibutuhkan dalam mempertahankan nilai-nilai kebudayaan yang tertanam dalam suatu warisan budaya supaya moral dan toleransi anak bangsa tidak luntur bahkan hilang begitu saja.

Tarian Campak adalah salah satu tarian rakyat daerah dari Bangka Belitung. Tari Campak berkembang pada saat zaman penjajahan Portugis di Bangka Belitung. Hal ini dapat terlihat dari gaya dan ragam pada tarian ini menggunakan iringan akordeon dan pakaian pada penari perempuan yang juga begitu kental dengan gaya Eropa. Tarian Campak awalnya ditampilkan pada acara-acara tertentu seperti pada saat masa panen padi atau orang-orang yang baru saja balik dari kebunnya.

Seiring bergantinya tahun, budaya Campak mulai terlupakan karena kurangnya partisipasi dari para Bujang dan Dayang (remaja putra dan remaja putri) di setiap daerah dalam melestarikan budaya tersebut. Akibatnya anak-anak generasi muda banyak yang tidak mengerti dan bahkan tidak tahu praktik budaya tari Campak. Dikutip dari situs Pesona Indonesia (<https://www.pesonaindo.com>), tari Campak dijelaskan memiliki karakteristik yang unik dibandingkan ragam tarian di Indonesia karena selain penari berlenggak-lenggok, melompat (*bedincak*), di tengah-tengah tarian akan diselingi oleh saling berbalas pantun. Isi pantun bisa berupa kejenakaan, menggoda atau memikat lawan, bahkan petuah untuk menghibur penonton. Hal unik lainnya terdapat pada pakaian penari perempuan yang gayanya diadaptasi dari gaun Eropa pada masa *Victorian*. Saat ini tari Campak sudah jarang ditampilkan kecuali sedang ada pentas seni atau pernikahan adat Bangka.

Seni dan budaya merupakan unsur yang saling berkesinambungan dengan kehidupan manusia. Seni budaya Indonesia di era industri 4.0 berkembang secara perlahan sebagai identitas yang tetap terus dilestarikan eksistensinya sebagai warisan turun-temurun. Identitas budaya setiap daerah di Indonesia memiliki karakteristiknya masing-masing seperti di daerah barat Indonesia budayanya cenderung kental dengan keagamaan sedangkan di daerah timur Indonesia yang masih mengedepankan adat istiadat antar suku. Salah satu budaya daerah yang masih eksis adalah tari rakyat yang juga mempresentasikan daerah tersebut. Dalam seni tari yang terkandung di dalamnya juga mewakili adat, budaya bahkan peristiwa yang terjadi di daerah tersebut sehingga melahirkan tarian sebagai simboliknya.

Meskipun demikian, tarian rakyat dewasa ini telah tergeser oleh tarian-tarian kontemporer modern bahkan mengadaptasi tari kreasi tradisional bahkan tari *hip-hop*. Banyak anak muda yang lebih melirik dan tertarik dengan tarian dari luar negeri dibandingkan daerahnya sendiri. Tarian tradisional yang berbeda gayanya dengan tarian modern justru masih dapat dinikmati karena pada tarian tradisional lekuk tubuh dan gerakan penari masih terlihat dengan jelas dan tidak terburu-buru. Karakteristik, keanggunan, dan ketegasan yang ditampilkan memberikan perasaan yang dalam dengan makna yang terkandung. Dengan munculnya istilah tarian rakyat yang secara turun-temurun diwariskan secara tidak langsung dan begitu dekat dengan masyarakatnya membuat tarian ini memiliki perbedaan dan ciri khasnya masing-masing mengenai adat istiadat dari suatu daerah tersebut.

Perancangan ini bertujuan untuk kembali mengenalkan budaya daerah khususnya tarian yang esensinya juga dapat dijadikan sebagai warisan Indonesia. Di era sekarang generasi-generasi muda lebih memilih hal yang menurutnya memiliki kualifikasi dan bergengsi yang menyebabkan lunturnya nilai-nilai kebudayaan dari karakteristik anak-anak di Indonesia khususnya pada anak remaja Bangka Belitung karena kurang mengenali identitas di daerahnya sendiri melalui seni tari yang justru merupakan bagian dari diri masyarakat Bangka Belitung. Dengan perancangan ini diharapkan dapat lebih mengetahui dan mencintai seni rakyat tradisional agar dapat menjadi aset berharga di suatu daerah sebagai daya tarik wisatawan asing yang sedang berkunjung ke Kepulauan Bangka Belitung sebagai identitas budaya tanah air bersifat tradisional.

Seluruh keunikan pada tarian Campak merupakan warisan budaya yang tidak boleh ditinggalkan begitu saja. Dengan membawa nilai-nilai keutuhan dari makna tari Campak diharapkan melalui media yang dipilih yakni animasi dapat sedikit merangkum keindahan dari keberagaman dan bentuk dari tari Campak.

Media yang dipilih untuk memperkenalkan tarian rakyat kepada anak muda adalah film animasi dengan gaya 2D (dua dimensi). Pemilihan media animasi begitu efektif untuk menarik minat audiens yang sedang berusia 12 tahun ke atas bahkan hingga usia dewasa. Dari banyaknya gaya animasi perancangan akhirnya memilih animasi 2D yang memiliki beberapa keunggulan terkait subjek

perancangan. Perancangan dengan animasi 2D dapat menstimulasi nilai seni terhadap penggambaran ilustrasi dengan goresan tangan langsung. Keunggulan lain dari animasi 2D adalah visualnya yang sederhana dan cenderung simbolik berbeda dengan animasi 3D yang masih berfokus pada proporsi suatu objek. Narasi yang akan divisualisasikan pada penggambaran animasi 2D pun akan menstimulasi imajinasi audiens lebih luas untuk menyaksikan suasana yang terjadi di daerah Bangka secara umum.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang informasi visual tentang rangkuman makna tarian Campak rakyat khas Bangka Belitung dalam bentuk animasi 2D yang dapat mengedukasi sekaligus menarik perhatian pelajar di sekolah menengah sebagai warisan budaya yang perlu dilestarikan?

C. Tujuan Perancangan

Merancang film pendek animasi 2D yang mampu menginterpretasikan tarian Campak khas Bangka Belitung sebagai bentuk upaya pelestarian tari rakyat sehingga generasi muda dapat membendaharakan kebudayaannya sekaligus mengedukasi dirinya sebagai individu yang berkarakter dan beradab istiadat sehingga dapat mewarisi budaya rakyat tarian Campak dari Bangka Belitung.

D. Batas Lingkup Perancangan

Penelitian dan pengumpulan data terbatas pada lokasi yang memiliki potensi mengenai kebudayaan terutama pada tarian rakyat dari Bangka Belitung, oleh sebab itu tempat yang disasar antara lain institusi, pariwisata dan budaya, dan sanggar tari di Bangka Belitung juga asrama Bangka yang ada di Yogyakarta. Objek perancangan yang dicari dari tempat tersebut adalah sejarah dan asal usul tari Campak dan bagaimana melestarikannya.

Perancangan ini didasari oleh karakteristik dan kebudayaan tradisional. Sebagai perancangan animasi di dalamnya ditayangkan nilai-nilai sosial yang

berkaitan dengan pementasan tarian rakyat seperti akulturasi dan toleransi sekaligus mengenalkan tarian Campak melalui narasi yang menarik bagi anak remaja. Tujuan utama dari perancangan ini tidak lebih untuk menginterpretasikan tarian Campak agar tetap dilestarikan oleh generasi-generasi baru sepenuhnya. Untuk itu perancangan ini ditujukan kepada generasi yang dekat dengan anak-anak usia 12-19 tahun dan anak usia 12-19 tahun itu sendiri.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Diharapkan menambah pengetahuan dan wawasan baru dalam melestarikan dan memberi edukasi terkait ilmu seni budaya melalui animasi 2D mengenai storytelling dan storyboard yang kemudian dikemas ke dalam informasi visual berupa film animasi.

2. Bagi Institusi

Menambah sumber referensi serta bacaan dalam bidang DKV dan tari khususnya bidang animasi dan sebagai komunitas di dalam institusi dapat menjadi arsip yang dapat digunakan sebagai tinjauan budaya khususnya kesenian tradisional.

3. Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat menambah wawasan serta acuan yang dapat melestarikan dan memperkenalkan budaya tari Campak kepada masyarakat dan dapat menjadi arsip warisan tak benda tarian rakyat di Bangka Belitung.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah istilah atau definisi dari konteks yang tertulis dalam sebuah perancangan. Dalam perancangan ini konteks tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Animasi

Animasi merupakan sekumpulan gambar sekuensial yang disusun berurutan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Gambar yang disusun kemudian menciptakan efek gerakan atau perubahan dari objek yang ingin digerakkan sehingga berkesan hidup sesuai dengan durasi yang telah ditentukan (Bustaman, 2001). Perkembangan animasi yang awalnya merupakan gambar tangan kini telah berkembang menjadi sebuah teknologi visual.

2. Tarian Rakyat

Tarian rakyat merupakan tarian yang hidup dan berkembang di masyarakat lokal dan dilestarikan secara turun temurun sesuai dengan perkembangan zaman. Gerakan tarian rakyat cenderung berulang-ulang atau variasi gerakan yang digunakan sangat minim. Tarian rakyat pada dasarnya ditujukan sebagai sarana hiburan bagi masyarakat dan akan terus berkembang.

3. Tari Campak

Tari campak merupakan tarian tradisional yang masuk ke dalam kategori tarian rakyat yang populer di daerah kepulauan Bangka Belitung. Tari Campak sering dijumpai pada beberapa acara seperti pesta pernikahan, penyambutan, perayaan, dan sebagainya. Tarian campak pada dasarnya merupakan hiburan yang ditujukan sebagai rasa syukur dari hasil panen kebun. Tari campak dipentaskan oleh remaja berpasangan serta diiringi musik instrument akordeon.

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Diperoleh melalui hasil observasi dari wawancara ke pihak museum budaya, sanggar ataupun institusi yang memiliki aset kebudayaan rakyat nusantara.

b. Data Sekunder

Data-data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dari literatur kepustakaan berupa buku, jurnal atau tesis, juga artikel dan media yang dimuat ke internet.

2. Instrumen Pengumpulan Data

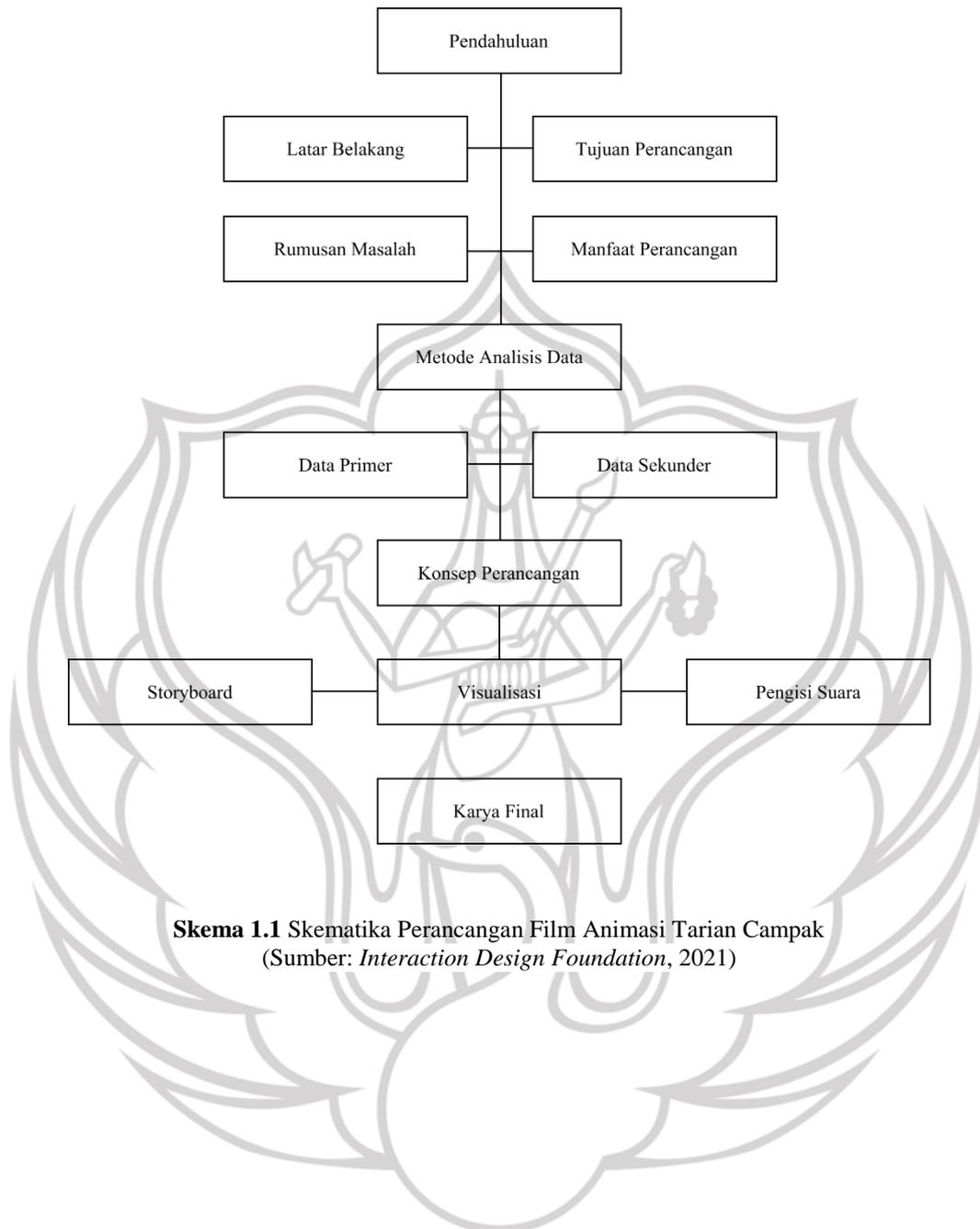
- a. Observasi dilakukan menggunakan data literatur yang berisikan kajian visual dan sejarah tari yang kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk digital.
- b. Studi visual dikemas secara naratif dan beralur menggunakan kamera sebagai dokumentasi.
- c. Wawancara untuk riset lanjutan kepada target audiens dan narasumber melalui kuisioner dan angket.

H. Metode Analisis Data

Animasi bertemakan kultur dan budaya menggunakan analisis data 5W+1H yang diterapkan ke dalam analisis serta perancangan Tari rakyat. Teknik 5W+1H yaitu menganalisis dan mengevaluasi data berdasarkan runtutan pertanyaan-pertanyaan dari Tari Rakyat Campak yang hasil dari pertanyaannya akan disusun menjadi laporan yang kemudian dimasukkan ke dalam narasi animasi yang sesuai dengan yang ingin disampaikan ke target audiens.

- a. *What* Apa yang membuat tari Campak begitu populer?
- b. *Why* Mengapa tari Campak yang populer jarang dipentaskan kembali?
- c. *Who* Siapa yang berperan dalam melestarikan tari Campak?
- d. *Where* Dimana biasanya tari Campak diselenggarakan?
- e. *When* Kapan tari Campak dapat disaksikan oleh banyak orang?
- f. *How* Bagaimana menarik perhatian audiens agar tertarik dengan latar belakang tari Campak?

I. Skematika Perancangan



Skema 1.1 Skematika Perancangan Film Animasi Tarian Campak
(Sumber: *Interaction Design Foundation*, 2021)