

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PENDEKATAN GENRE *HISTORICAL FANTASY* PADA FILM  
ANIMASI “LAMPAU” SEBAGAI MEDIA EDUKASI WISATA ALAM  
GOA JATIJAJAR**



Disusun oleh

**Ruth Sevani Pratikno**

NIM: 2000296033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

2025

**PENDEKATAN GENRE *HISTORICAL FANTASY* PADA FILM  
ANIMASI “LAMPAU” SEBAGAI MEDIA EDUKASI WISATA ALAM  
GOA JATIJAJAR**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Terapan  
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh  
**Ruth Sevani Pratikno**  
NIM: 2000296033

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

2025

**HALAMAN PENGESAHAN**

Laporan Tugas Akhir berjudul:

**PENERAPAN GENRE *HISTORICAL FANTASY* SEBAGAI PADA FILM ANIMASI "LAMPAU" SEBAGAI MEDIA EDUKASI WISATA ALAM GOA JATIJAJAR**

Disusun oleh:  
**Ruth Sevani Pratikno**  
2000296033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ..... 06 JAN 2025 .....

Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0018047206


Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0023078811

Penguji Ahli / Anggota Penguji


  
**Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.**  
NIDN. 0515018501

Koordinator Program Studi Animasi

  
**Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,  
Dekan FSNR  
  
**Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.**  
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi

  
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**  
NIP. 19801016 200501 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN  
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Ruth Sevani Pratikno**  
No. Induk Mahasiswa : **2000296033**  
Judul Tugas Akhir : **PENDEKATAN GENRE *HISTORICAL FANTASY* PADA  
FILM ANIMASI “LAMPAU” SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI WISATA ALAM GOA JATIJAJAR**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 24 Januari 2025  
Yang menyatakan,



Ruth Sevani Pratikno  
NIM. 2000296033

**HALAMAN PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **RUTH SEVANI PRATIKNO**  
No. Induk Mahasiswa : **2000296033**  
Program Studi : **D-4 ANIMASI**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENDEKATAN GENRE *HISTORICAL FANTASY* PADA FILM ANIMASI  
“LAMPAU” SEBAGAI MEDIA EDUKASI WISATA ALAM GOA  
JATIJAJAR**

Bersama perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 24 Januari 2025  
Yang menyatakan,



Ruth Sevani Pratikno  
NIM 2000296033

## HALAMAN PERSEMBAHAN



Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua,  
Bapak Eko Pratikno dan Ibu Rusmiyah.



## KATA PENGANTAR

Syalom, Salam Sejahtera

Puji Tuhan, senantiasa kami ucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, dan sampai saat ini masih diberikan berkat dan kasih karunia sehingga penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan perkuliahan dan karya Tugas Akhir dengan judul “Pendekatan Genre *Historical Fantasy* pada Film Animasi “Lampau” sebagai Media Edukasi Wisata Alam Goa Jatijajar ”.

Penulisan laporan dan penciptaan karya ini sebagai salah satu syarat kelulusan dari Program Studi Sarjana Terapan Animasi pada Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Melalui perkuliahan dan karya Tugas Akhir, mahasiswa dapat meningkatkan wawasan di bidang studi yang dipelajari serta mengasah kemampuan dan juga kreativitas secara disiplin ilmu. Penulisan ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan YME yang telah memberikan kasih,berkat, serta kesehatan, sehingga Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Kedua orang tua, Bapak Eko Pratikno dan Ibu Rusmiyah.
3. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
6. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Prodi Sarjana Terapan Animasi, dan Dosen Penguji Ahli Tugas Akhir.
7. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
8. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
9. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali.

10. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Semua tim produksi yang terlibat dalam Film Animasi “Lampau”.
12. Keluarga Besar, Terutama paman saya Bapak Krisno Prastowo dan Adik saya Daniel Jalu Pratikno.
13. Teman-teman seperjuangan Prodi Animasi Angkatan 2020, sahabat dan seluruh warga Fakultas Seni Media Rekam.
14. Semua pihak yang tidak bisa disebut satu-persatu yang telah mendukung serta membantu pembuatan karya ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa penulisan dan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Penulis berharap penulisan ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dan menginspirasi bagi penulis maupun pembaca. Terima Kasih.

Yogyakarta, 24 Januari 2025



**Ruth Sevani Pratikno**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
ABSTRAK .....	ix
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	2
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	4
<b>II. EKSPLORASI .....</b>	<b>5</b>
A. Ide Karya .....	6
B. Tinjauan Karya .....	7
C. Landasan Teori .....	11
D. Metode Penelitian .....	14
<b>III. DESAIN KARYA .....</b>	<b>16</b>
A. Khalayak Sasaran .....	17
B. Desain Produksi .....	18
1. Logline .....	18
2. Premis .....	18
3. Sinopsis .....	19
4. Identitas Film .....	20
5. Konsep Kreatif .....	21
6. Jadwal Produksi .....	58
C. Indikator Capaian .....	59
D. Purwarupa .....	60
<b>IV. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>67</b>
A. Perwujudan .....	68
B. Pembahasan .....	75
<b>V. PENUTUP .....</b>	<b>93</b>
A. Kesimpulan dan Saran .....	93
KEPUSTAKAAN .....	95
BIODATA PENULIS .....	96
TIM PRODUKSI .....	97

## ABSTRAK

Goa Jatijajar merupakan sebuah wisata Gua Alam yang memiliki keindahan alam dan kisah legenda maupun sejarah di dalamnya. Namun adanya pandemic covid-19 pada tahun 2020 lalu, wisata ini ditutup sehingga mengalami penurunan pengunjung. Sebab itu perlu tindakan untuk memperkenalkan kembali wisata alam tersebut kepada orang-orang. Berdasarkan kriteria tersebut, film animasi “Lampau” dipilih sebagai media untuk memperkenalkan kembali Goa Jatijajar. Film ini dirancang bergenre *Historical Fantasy* yang menggabungkan Sejarah dengan unsur fantasi. Untuk mendapatkan konsep *Historical Fantasy* perlu adanya sebuah unsur elemen visual yang mendukung fantasi di dalam filmnya dengan perancangan properti. Landasan teori yang digunakan adalah teori Historical Fantasy oleh Edward James & Farah Mendlesohn dan penulisan cerita *Historical Fantasy* oleh Amanda Glaze. Perancangan menggunakan metode Computational Thinking yang menjadi tahapan untuk mendasari proses perancangan. Tujuan penelitian ini difokuskan untuk mengetahui bagaimana penerapan genre *Historical Fantasy* digunakan untuk mendukung sebuah cerita sejarah Goa Jatijajar yang dipadukan dengan unsur fantasi untuk menghasilkan karya film Animasi yang dapat menjadi media pengenalan Wisata Alam Goa Jatijajar.

**Kata kunci:** goa jatijajar, historical fantasy, sejarah, elemen fantasi

## ABSTRACT

Goa Jatijajar is a Natural Cave tourism that has natural beauty and legends and history stories in it. However, due to the covid-19 pandemic in 2020, this tour was closed so that there was a decrease in visitors. Therefore, action is needed to reintroduce the natural tourism to the people. Based on these criteria, the animated film "Lampau" was chosen as a medium to reintroduce Goa Jatijajar. This film is designed in the *Historical Fantasy genre* which combines History with fantasy elements. To get the concept of *Historical Fantasy* it is necessary to have an element of visual elements that support the fantasy in the film with the design of the property. The theoretical basis used is the theory of Historical Fantasy by Edward James & Farah Mendlesohn and the writing of the story *Historical Fantasy* by Amanda Glaze. The design uses the Computational Thinking method which is the stage to underlie the design process. The purpose of this research is focused on finding out how the application of the *Historical Fantasy* genre is used to support a historical story of Goa Jatijajar combined with fantasy elements to produce Animation film works that can be a medium for introducing Goa Jatijajar Nature Tourism.

**Keywords:** goa jatijajar, historical fantasy, history, fantasy elements



The Art of

# LAMPAU

Artbook By Ruth Sevani Pratikno

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta







# **Pendekatan Genre *Historical Fantasy* pada Film Animasi "Lampau" sebagai Media Edukasi Wisata Alam Goa Jatijajar**

**Ruth Sevani Pratikno  
NIM : 2000296033**

**Pembimbing I**

**Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.  
NIP : 19720418 199802 1 00 1**

**Pembimbing II**

**Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.  
NIP : 19880723 201903 2 00 9**







# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Goa Jatijajar merupakan sebuah wisata Goa Alam yang terletak di Desa Jatijajar, Kecamatan Ayah, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. Goa yang mengandung bebatuan kapur ini memiliki potensi seperti keindahan alam, kisah legenda maupun sejarah di dalamnya. Tempat wisata ini dahulu ramai didatangi oleh pengunjung dari berbagai daerah, namun adanya pandemic covid-19 semenjak tahun 2020 lalu, wisata Goa Jatijajar ditutup sehingga mengalami penurunan pengunjung. Karena adanya pandemic covid-19, kebijakan pemerintah Kabupaten Kebumen harus menutup seluruh obyek wisata sehingga secara otomatis berimbas pada penurunan pendapatan dari sektor pariwisata (windriani, 2021). Meskipun saat ini pandemi telah usai tetapi jumlah pengunjung yang datang tidak lagi sebanyak dahulu. Oleh sebab itu perlu adanya tindakan untuk memperkenalkan kembali wisata alam tersebut kepada orang-orang.

Ada berbagai macam cara untuk memperkenalkan Goa Jatijajar, penyampaian melalui media populer dapat menjadi media baru yang menyampaikan Goa Jatijajar melalui cara yang menghibur. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengangkat Goa Jatijajar sebagai sebuah film animasi. Menggunakan film animasi sebagai media pengenalan Goa Jatijajar merupakan salah satu cara yang tepat untuk menyampaikan topik ini. Penikmat bidang animasi sudah cukup banyak di Indonesia (Indah Kurnia Dewi et al., 2022). Dengan banyaknya orang yang menyukai film animasi, sehingga film animasi “Lampau” dipilih sebagai media untuk memperkenalkan kembali Goa Jatijajar.

Film animasi “Lampau” akan mengangkat cerita sejarah penemuan dari Goa Jatijajar. Pengambilan cerita sejarah ini, di samping menjadi topik untuk memperkenalkan Goa Jatijajar tetapi juga sebagai edukasi kepada penonton. Mengambil topik sejarah bukanlah suatu hal yang digemari banyak orang, bahkan sejarah yang memiliki banyak nilai sebagai ilmu pengetahuan justru sering dikesampingkan (Eka Lesmana et al., 2023). Oleh sebab itu film animasi “Lampau” dirancang dengan pendekatan elemen visual dari genre *Historical Fantasy* yang menggabungkan antara sejarah ditemukannya Goa Jatijajar dengan unsur fantasi ke dalam ceritanya. Dengan demikian menggunakan pendekatan genre *Historical Fantasy* dalam pembuatan film animasi ini diharapkan menjadi salah satu cara media untuk mengenalkan Goa Jatijajar sekaligus membangun ketertarikan banyak orang untuk menonton.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

01

Goa Jatijajar merupakan wisata alam yang mempunyai potensi namun masih belum dikenal oleh banyak orang.

02

Menggunakan film Animasi yang belum pernah digunakan sebagai media pengenalan wisata Goa Jatijajar.

03

Penerapan Genre *Historical Fantasy* kedalam cerita Sejarah dari Goa Jatijajar agar tertarik untuk menonton sejarah.

Berdasarkan poin-poin di atas dapat disimpulkan menjadi sebuah pertanyaan yaitu:

Bagaimana melakukan pendekatan Genre *Historical Fantasy* pada film animasi “Lampau” sebagai media edukasi wisata alam Goa Jatijajar?



## C. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

Menciptakan film animasi “Lampau” yang menerapkan genre Historical Fantasy sebagai sarana edukasi kepada Masyarakat tentang objek wisata alam Goa Jatijajar.

### 2. Manfaat

#### a. Manfaat Bagi Objek Wisata

- 1) Menjadi media pengenalan sekaligus media promosi Goa Jatijajar sehingga diharapkan semakin dikenal luas oleh banyak orang.

#### b. Manfaat Bagi Masyarakat

- 1) Mendapatkan konten hiburan yang berkualitas dan mengandung unsur wisata lokal Indonesia.
- 2) Mendapatkan edukasi terkait sejarah Goa Jatijajar.

#### c. Manfaat Bagi Peneliti

- 1) Mendapatkan pengalaman dan wawasan dalam memimpin suatu produksi film animasi.
- 2) Mendapatkan wawasan tentang permasalahan yang terjadi pada saat produksi sehingga dapat merancang solusi berdasarkan perkara yang dimiliki.
- 3) Mendapatkan kesempatan untuk mendukung kemajuan objek wisata lokal.