

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC
WAYANG UKUR KARYA KI SIGIT SUKASMAN



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Bayu Sanjaya

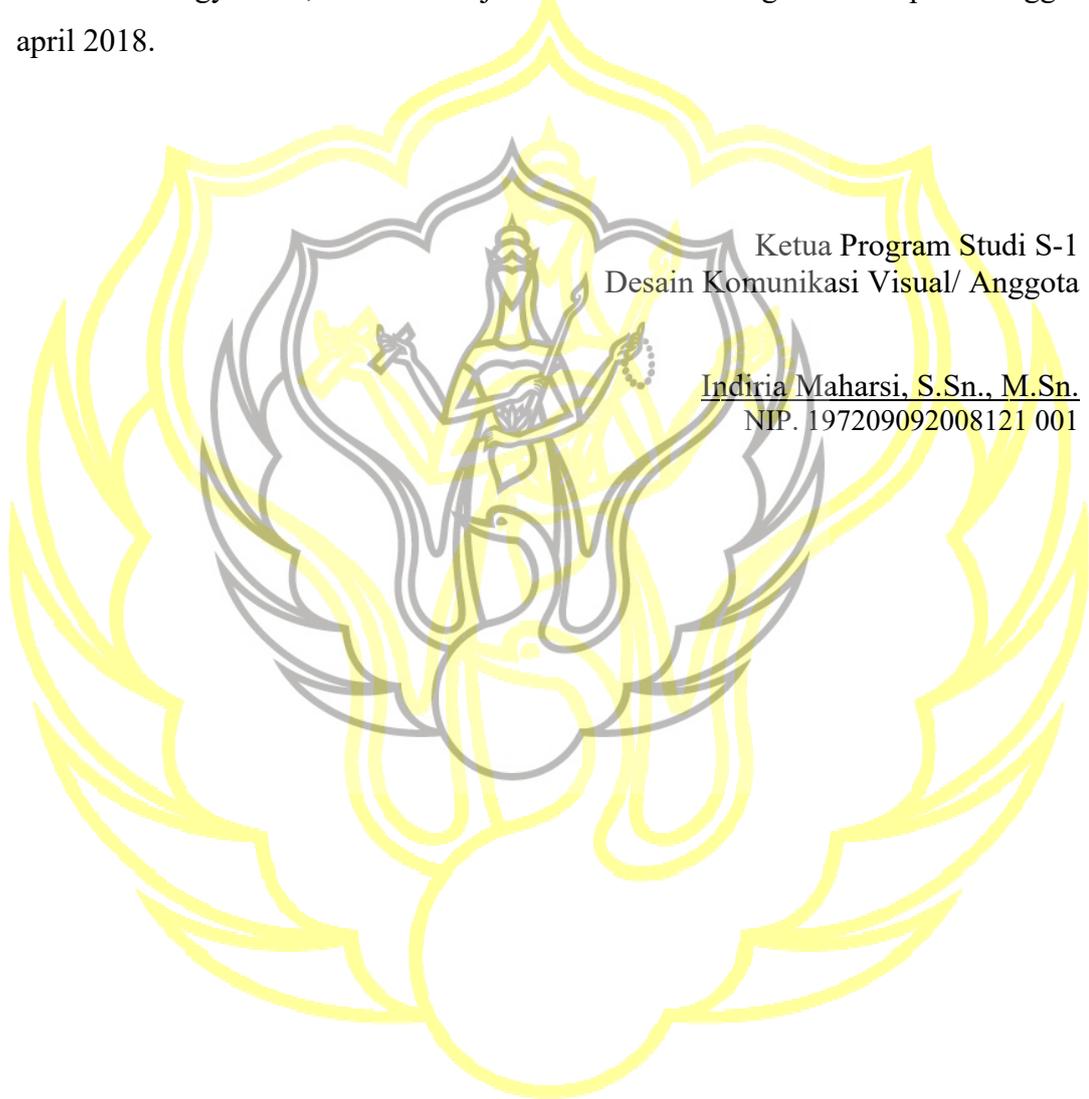
111 2154 024

JURNAL TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC WAYANG UKUR KARYA KI SIGIT SUKASMAN diajukan oleh Bayu Sanjaya 111 2154 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal april 2018.



Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual/ Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197209092008121 001

ABSTRAK

Perancangan Motion Graphic Wayang Ukur Karya Ki Sigit Sukasman Bayu Sanjaya

Wayang Ukur merupakan kategori wayang kreasi baru yang diciptakan oleh Ki Sigit Sukasman. Beliau melahirkan teori kesenirupaan baru dalam dunia pewayangan di Indonesia. Kecintaannya terhadap wayang kulit sangatlah besar dan ingin menampilkan wayang kulit dengan kreasi baru, maka munculah beberapa penemuan yang dilakukan Ki Sigit Sukasman dalam eksperimennya dan semua itu dilakukan untuk mendapat kesempurnaan bentuk dari *Wayang Ukur*. Usaha pembaharuan serta pengembangan yang beliau lakukan menambah kepustakaan dalam kepustakaan seni rupa. Dalam penulisan ini membahas tentang bagaimana merancang Motion graphic sebagai media informasi untuk memperkenalkan tahap mendasar dalam proses pembaharuan seni pakeliran yang dilakukan Ki Sigit Sukasman. Serta 3 tahap penting yang digunakan beliau sebagai dasar untuk mengembangkan bentuk-bentuk *Wayang Ukur*.

Dengan menerapkan teori Desain Komunikasi visual dalam merancang konsep *Motion graphic Wayang Ukur* ini, diharapkan audience mampu memahami tujuan perancangan secara baik. Serta dapat menggugah minat audience untuk turut serta mengapresiasi segala bentuk kesenian yang ada ditengah masyarakat, khususnya kesenian wayang.

Kata Kunci : *Motion graphic, Wayang Ukur, Ki Sigit Sukasman.*

ABSTRACT

Motion Graphic Puppet shadow Ukur

Created by Ki Sigit Sukasman

Bayu Sanjaya

Wayang Ukur (puppet shadow Ukur) is a new wayang creation category created by Ki Sigit Sukasman. He gave birth to a new theory of art in the world of wayang in Indonesia. His love for wayang kulit is very big and want to show wayang kulit with new creations, then some of the discovery made by Ki Sigit Sukasman in his experiments and all done to get perfection of form from Puppet Measure. His renewal and development efforts add to the library in the art literature. In this paper discusses about how to design Motion graphic as a medium of information to introduce the fundamental stage in the process of renewal of art of pakeliran by Ki Sigit Sukasman. As well as 3 important stages that he used as a basis for developing forms of Puppet shadow Ukur.

By applying Visual Communication Design theory in designing the concept of Motion graphic Puppet Shadow Ukur, the audience is expected to be able to understand the design objectives well. And can arouse the interest of the audience to participate in appreciating all forms of art that exist in the community, especially the art of wayang.

Keywords: Motion graphic, Wayang Ukur, Ki Sigit Sukasman.

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kebudayaan atau pun yang disebut peradaban mengandung pengertian yang luas meliputi pemahaman perasaan suatu bangsa yang kompleks, meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat (kebiasaan), dan pembawaan lainnya yang diperoleh dari anggota masyarakat (Soelaeman, 2010: 19). “Kebudayaan” dari kata Sanskerta *budhayah*, yaitu bentuk jamak dari *budhi* yang berarti “budi” atau “akal”. Kebudayaan dapat diartikan “hal-hal yang bersangkutan dengan akal”. Sedangkan kata “budaya” merupakan perkembangan majemuk dari “budi daya” yang berarti “daya dari budi” sehingga dibedakan antara “budaya” yang berarti “daya dari budi” yang berupa cipta, karsa dan rasa, dengan “kebudayaan” yang berarti hasil dari cipta, karsa dan rasa (Soelaeman, 2010: 22). Di dalam ranah kebudayaan itu sendiri, terdapat tiga dimensi wujud kebudayaan pokok, yaitu kompleks gagasan, kompleks aktivitas dan wujud sebagai benda. Seiring berkembangnya akal dan budi manusia dalam memahami kebudayaan, wujud-wujud pemahaman nilai serta bentuk aktivitas kebudayaan pun kini mengalami perkembangan yang begitu pesat. Salah satu wujud dari kebudayaan di Indonesia yang selalu mengalami perkembangan adalah ranah kesenian wayang.

Wayang adalah sebuah kata bahasa Indonesia (Jawa) asli yang berarti “bayang” atau bayang-bayang yang berasal dari kata yang dengan mendapat awalan wa menjadi kata wayang (Mulyono, 1989: 51). Sehingga kata “wayang”, “hamayang” pada waktu dulu berarti mempertunjukkan “bayangan”. Lambat laun menjadi pertunjukan bayang-bayang, kemudian menjadi seni pentas bayang-bayang atau wayang.. Seni pementasaan wayang saat ini mengalami proses pengembangan nilai yang begitu signifikan, khususnya di pulau Jawa.

Salah satu wujud usaha pengembangan kesenian wayang di pulau Jawa yang masih bertahan sampai saat ini ialah keberadaan *Wayang Ukur*.

Gagasan pembaharuan seni pakeliran lewat “*Wayang Ukur*” ini diperkenalkan oleh Ki Sukasman sejak tahun 80-an atas keresahannya terhadap semakin menipisnya anak muda yang menggemari pertunjukan wayang kulit (Ujar Yoyo Hadiwiyono). Sukasman menciptakan sebuah seni garda depan tanpa kehilangan roh tradisinya. Dengan daya ungkap melalui bahasa Indonesia. *Wayang Ukur* mencoba memberi tawaran sebuah seni pertunjukan bayang-bayang yang berwawasan global. Beliau melakukan eksperimen dengan menciptakan wayang kulit genre baru, dengan kaidah seni rupa dan teknik tata cahaya yang baru, ia menciptakan seni pertunjukan kontemporer wayang sebagai seni bayang-bayang dengan memadukan unsur-unsur seni tari, teater, gamelan, dan seni sastra yang tidak lagi tunduk pada konvensi tradisi. Perubahan yang dilakukan Ki Sigit Sukasman dibagi menjadi 3 tahap perubahan, yaitu: 1). Bentuk wayang, 2). Penyampaian lakon cerita dan durasi pertunjukan, 3) Teknis pertunjukan *Wayang Ukur*.

mengenai aspek pengembangan bentuk wayang yang dilakukan Ki Sigit Sukasman dikatakan beberapa pihak telah melanggar pakem bentuk baku dari wayang Purwa. Wacana kontroversial tersebut tercipta karena kurangnya sumber informasi yang spesifik menjelaskan tahap-tahap mendasar proses pengembangan yang dilakukan Ki Sigit Sukasman serta maksud dan tujuan beliau menciptakan *Wayang Ukur*.

Permasalahan terkait wacana kontroversial tersebut sekiranya dapat diminimalisir dengan membuat sebuah karya perancangan Desain Komunikasi Visual yang dikemas menjadi karya audio visual yaitu *Motion graphic* yang menjelaskan secara naratifusaha Ki Sigit Sukasman menciptakan proses perubahan yang dibagi menjadi 3 tahap pokok perubahan pada panggung pementasan *Wayang Ukur*. Pemilihan *Motion graphic* sebagai media utama dalam perancangan ini, dikarenakan keunggulan media *Motion graphic* mampu menyampikan 2 jenis informasi yang berbeda yaitu audio dan visual dalam waktu yang bersamaan. Sehingga konsep utama yang menjadi pokok permasalahan dalam perancangan ini lebih mudah dijangkau audiens.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang Motion graphic *Wayang Ukur* yang mampu menginformasikan 3 proses perubahan yang ada pada *Wayang Ukur*, serta menyajikan konsep perancangan yang informatif, komunikatif dan efisien ?

1.3 TUJUAN

Memberikan informasi yang diharapkan mampu meningkatkan rasa kepedulian generasi muda serta masyarakat umum, untuk ikut serta menjadi bagian dalam menjaga dan merawat nilai-nilai yang terkandung pada kesenian wayang di Indonesia.

1.4 BATASAN MASALAH

Hal penting yang disampaikan pada karya perancangan ini ialah, merancang *Motion graphic* yang mampu menyampaikan kepada target audiens mengenai inti permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini.

1.5 MANFAAT PERANCANGAN

A. Manfaat bagi Audiens

Meningkatkan rasa kepedulian terhadap segala wujud kesenian wayang yang ada dimasyarakat, khususnya pagelaran kesenian *Wayang Ukur*.

B. Manfaat bagi Institusi (DKV)

Menambah sumber literature perancangan mengenai topik yang berkaitan dengan kesenian wayang..

C. Manfaat bagi Masyarakat Luas

Masyarakat akan mendapat tambahan pengetahuan mengenai pentingnya digital video, terutama dalam periklanan, dan bisnis.

D. Manfaat Bagi Penulis

Meningkatkan rasa ingin tahu yang selanjutnya dijadikan bekal dasar untuk mempelajari lebih jauh persoalan yang berkaitan dengan kesenian wayang. .

1.6 METODE PERANCANGAN

A. Data Awal

Data awal perancangan ini berupa bunga rampai mengenai pembahasan mendasar maupun mendalam terkait objek perancangan ini yaitu *Wayang Ukur*. Dari hasil penelusuran tersebut, diperoleh data visual dan verbal yang dijadikan dasar pengetahuan untuk mencari data yang dibutuhkan dalam perancangan ini. Maka selanjutnya dilakukan observasi dengan mengunjungi lokasi objek perancangan yaitu Pondok Seni *Wayang Ukur* yang beralamat di Jl. Taman Siswa, Wirogunan, Mergangsan Kidul Mg II/1308, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55162 Yogyakarta. Di Pondok Kesenian *Wayang Ukur* ini, penulis memperoleh data mengenai bentuk-bentuk karakter tokoh *Wayang Ukur* dan karya relief *Wayang Ukur* hasil kreasi Ki Sigit Sukasman, serta perlengkapan pagelaran *Wayang Ukur* lainnya. Selain di Pondok Seni *Wayang Ukur*, data penting mengenai jejak pengabdian Ki Sigit Sukasman berupa arsip digital (foto, video dan karya tulisan Ki Sigit Sukasman) diperoleh penulis di Blass Group yang beralamat Jl. Batikan No.86, Pandeyan, Umbulharjo, Kota Yogyakarta.

B. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada perancangan ini adalah melalui hasil dari referensi dan hasil diskusi dari narasumber dan media internet.

C. Instrumen/ Alat Pengumpul Data

Alat pengumpulan data menggunakan berbagai alat yang dapat mendukung untuk mendokumentasikan data baik verbal maupun visual yakni :

1. Alat Tulis

2. Kamera Digital
3. Audio Recorder
4. Komputer/ laptop

D. Metode Analisis

Dalam perancangan ini menggunakan metode analisis 5W + 1H, yang itu adalah:

1. *What*(Apa objek yang diangkat dalam perancangan ini?)

Wayang Ukur sebagai salah satu seni pengembangan wayang yang diciptakan Ki Sigit Sukasman.

2. *Who* (Siapa target audiensnya?)

Target audiens Perancangan Motion graphic *Wayang Ukur* karya Ki Sigit Sukasman ini ditentukan berdasarkan peraturan Etika Pariwisata Indonesia.

3. *Why* (Kapan permasalahan ini terjadi?)

Permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini terjadi pada tahun 2009 sampai 2018. Karena setelah wafatnya Ki Sigit Sukasman, aktifitas apresiasi kesenian di pondok seni *Wayang Ukur* tidak lagi seintens dulu.

4. *Where* (Dimanakah para audiens dapat mengakses video Motion graphic *Wayang Ukur* karya Ki Sigit Sukasman?)

Motion graphic ini memiliki dua media publikasi yaitu online dan offline

5. *Why* (Mengapa Motion graphic *Wayang Ukur* penting untuk dirancangan?)

Karena berkurangnya minat generasi muda khususnya yang berdomisili dikota Yogyakarta terhadap keberadaan *Wayang Ukur*.

6. *How* (Bagaimana menyajikan Perancangan Motion graphic karya Ki Sigit Sukasman?)

Penyajian Motion graphic ini berupa file berupa video yang bisa diakses dan diunduh melalui youtube.

PEMBAHASAN

2.1 Konsep Komunikasi

A. Tujuan Komunikasi

Karya Perancangan *Motion graphic* *Wayang Ukurkarya* Ki Sigit Sukasman memiliki tujuan komunikasi ialah dapat memberikan informasi, hiburan, serta edukasi berbeda melalui media *Motion graphic* yang diharapkan mampu menarik target audience sebagai penggemar *Motion graphic* yang mengangkat tema seni-budaya lokal, serta dapat memberikan inspirasi kepada target audience ataupun khalayak umum dari segi konten dan konteks di dalam karya ini.

B. Strategi Komunikasi

Agar komunikasi yang dibangun dapat tersampaikan kepada *target audience* maka strategi komunikasi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan tiga jenis karakter pesan yaitu:

a. Pesan Verbal

Pesan verbal merupakan komunikasi yang dilakukan secara lisan antara dua orang atau lebih dengan menggunakan simbol yang disebut dengan bahasa. Dalam perancangan *Motion graphic* *Wayang Ukurini*, pesan verbal disampaikan melalui 2 jenis yaitu menggunakan teks dan *voice over*, penggunaan teks difungsikan untuk memperjelas informasi di setiap pembagian scene berdasarkan *storyboard*. Sedangkan *voice over* dalam perancangan *Motion graphic* ini difungsikan untuk menyampaikan alur sinopsis. Penggunaan 2 jenis pesan verbal ini dengan tujuan agar informasi mudah dijangkau audience.

b. Pesan Nonverbal

Pesan nonverbal merupakan komunikasi tanpa menggunakan kata-kata pada penyampainya. Pesan nonverbal disajikan dalam format *audio* (musik ilustrasi) sebagai media pendukung untuk membangun kesan suasana yang relevan terhadap pesan visual yang dirancang.

c. Pesan Visual

Pesan visual merupakan rangkaian pesan yang disampaikan melalui sebuah penggambaran yang hanya terbaca oleh indra penglihatan, seperti dalam perancangan ini salah satu aspek yang termasuk dalam pesan visual adalah Ilustrasi berupa desain karakter, gestur karakter, *background*, *environment*, dan elemen visual pendukung berupa logo, icon, serta efek pencahayaan sebagai elemen pendukung.

2.2 Konsep Media

1. Target *Audience*

Target audiens dalam perancangan ini ditentukan berdasarkan peraturan yang ditegaskan KPI (Komisi Penyiaran Indonesia), peraturan tersebut digunakan sebagai tolak ukur kode etik dalam menyajikan informasi kepada masyarakat (target audiens) dengan mengutamakan informasi yang mengandung nilai-nilai yang bermanfaat. Jenis informasi yang disajikan dapat berupa media cetak, elektronik dan media digital berbasis *offline* dan *online*. Kode etik penyiaran dalam perancangan ini merujuk pada ketentuan KPI sebagaimana disebutkan pada pasal 36 ayat 1 UU Penyiaran bahwa Isi siaran wajib mengandung informasi, pendidikan, hiburan, dan manfaat untuk pembentukan intelektualitas, watak, moral, kemajuan, kekuatan bangsa, menjaga persatuan dan kesatuan, serta mengamalkan nilai-nilai agama dan budaya Indonesia. Berdasarkan ketentuan tersebut, maka target audiens dalam perancangan ini dibagi menjadi 2 sasaran, yaitu:

a. Sasaran primer

1) Demografis

Secara demografis, target *audience* dari perancangan *Motion graphic* ini adalah laki-laki dan perempuan usia 17-27 tahun dengan status pendidikan pelajar sampai mahasiswa.

2) Geografis

Secara geografis target audience ditujukan oleh semua khalayak umum yang mampu dengan mudah mengakses hasil perancangan ini melalui media social.

3) Psikografis

Ditinjau dari segi psikografis, perancangan *Motion graphic Wayang Ukurini* ditujukan kepada remaja yang memiliki minat untuk mengapresiasi segala bentuk kesenian yang ada ditengah kehidupan masyarakat.

4) Behaviouristis

Target *audience* dari segi behaviouristis dalam perancangan *Motion graphic* ini adalah masyarakat umum yang memiliki ketertarikan melakukan aktifitas kesenian seperti mengapresiasi segala bentuk aktifitas kesenian dilingkungan masyarakat maupun akademis.

b. Sasaran Skunder

Sasaran sekunder dari perancangan *Motion graphic Wayang Ukurkarya Ki Sigit Sukasmanini* adalah para pendatang atau wisatawan dari luar kota Yogyakarta usia remaja kuliah yang bisa mengambil nilai positif di dalam karya ini sehingga keberadaan serta wujud nyata usaha dan kecintaan Ki Sigit Sukasman terhadap dunia pewayangan dapat dikenal secara luas.

2.3 Strategi Media

Strategi media adalah suatu metodologi yang digunakan untuk mencapai tujuan dari media itu. Maka maksud dari strategi media ini adalah bagaimana cara mencapai target *audience* dari tujuan media yang direncanakan. Strategi yang dilakukan adalah dengan menempatkan video promosi ini pada media sosial seperti *youtube*, dan *instagram*. Penempatan video promosi ini akan menggunakan *youtube* sebagai media utamanya.

2.4 Tujuan dan Strategi Kreatif

A. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan digital video ini adalah :

1. Sebagai media informasi yang memngedukasi karena dengan unsur *motion* dan visual didalamnya, lebih memiliki ketertarikan penonton dibanding media yang *still* atau *non motion*.
2. Penyebaran dan publikasi media *Motion graphic* lebih mudah karena berupa *file* yang bisa diupload kedalam situs-situs *website* yang mendukung *output video* seperti *youtube*, *vimeo*, *dailymotion*, *facebook* serta media sosial lainnya.
3. Hasil akhir *output* karya ialah berupa *file*, lebih efisien. Tidak dibanding media lainnya seperti media cetak yang mudah rusak, sobek, maupun basah.

B. Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan dalam upaya merepresentasikan tujuan kreatif dalam *Motion graphic* ini, dibagi menjadi dua jenis penyampaian, yaitu :

1. Tema

Tema dalam perancangan *Motion graphic* ini adalah sejarah dan kesenian, diangkat dari perjalanan Ki Sigit Sukasman seorang seniman yang berasal dari kota Yogyakarta dengan kegigihan prinsipnya, beliau memilih mengabdikan hidupnya untuk dapat menciptakan wayang kreasi baru yang diberi nama *Wayang Ukur*, hingga akhirnya Ki Sigit Sukasman menemukan teori baru dalam ranah kesenirupaian wayang, teori tersebut digunakan beliau dalam proses pembuatan wayang kreasinya. Pengabdian beliau dengan maksud dan tujuan mampu membangkitkan semangat kepedulian generasi muda terhadap eksistensi dunia pewayangan di Indonesia serta tidak jarang beliau dalam pertunjukan *Wayang Ukur* selalu mendengungkan penting cinta kasih antara sesama. Dengan memilih tema tersebut, memungkinkan para audience untuk lebih menikmati *Motion graphic* dengan karakter visual yang berbeda.

2. Persuasi

Perancangan *Motion graphic Wayang Ukur* ini menggunakan pesan persuasi yang disampaikan melalui gambar ilustrasi serta elemen visual lainnya yang dapat mendukung tema dan topik perancangan. Persuasi dalam gambar ilustrasi lebih cenderung pada penekanan visual dalam menentukan gestur tokoh, dengan tujuan agar adanya komunikasi yang selaras antara *voice over* dengan gambar ilustrasi yang disajikan.

3. Media Sosial

Motion graphic sebagai media informasi berbasis digital, memiliki keunggulan dalam mendistribusikan video digital. Keunggulan tersebut didukung oleh peran media sosial sebagai media *online* yang efektif dan efisien menyebar luaskan informasi. Media sosial yang digunakan yaitu *Facebook Fan Page*, *Instagram* dan *Youtube*.

2.6 Media Utama



Gambar1. *Motion Graphic Wayang Ukur*
(sumber :Bayu Sanjaya)

A. Sinopsis Media Utama

Wayang Ukur pertama kali diciptakan oleh Ki Sigit Sukasman, *Wayang Ukur* merupakan perpaduan antara wayang Kulit Purwa dengan wayang Kulit lainnya yang menggabungkan perpaduan antara seni musik dan seni teater. Gagasan pembaharuan seni pakeliran lewat “*Wayang Ukur*” ini diperkenalkan oleh Ki Sigit Sukasman sejak tahun 80-an, sedangangkan bentuk usaha dalam mencari keistimewaan pada wayang kreasinya mulai beliau lakoni pada tahun 1960-an, sebagai bentuk Keresahan Ki Sigit Sukasman terhadap menipisnya minat generasi muda yang menggemari pertunjukan wayang kulit. Dengan penyampaian lakon cerita melalui Bahasa Indonesia, *Wayang Ukur* mencoba memberi tawaran sebuah seni pertunjukan bayang-bayang yang berwawasan global. Proses penciptaan beliau dalam melakukan eksperimen *Wayang Ukur* di bagi ke dalam 3 tahap perubahan, yaitu: 1. Proses Penciptaan bentuk *Wayang Ukur*, 2. Durasi Pertunjukan *Wayang Ukur*, 3. Teknis pertunjukan *Wayang Ukur*. Setiap tahap perubahan tidak terlepas dari kaidah seni rupa pembentukan wayang yang beliau temukan.

2.7 Media Pendukung

A. T-shirt

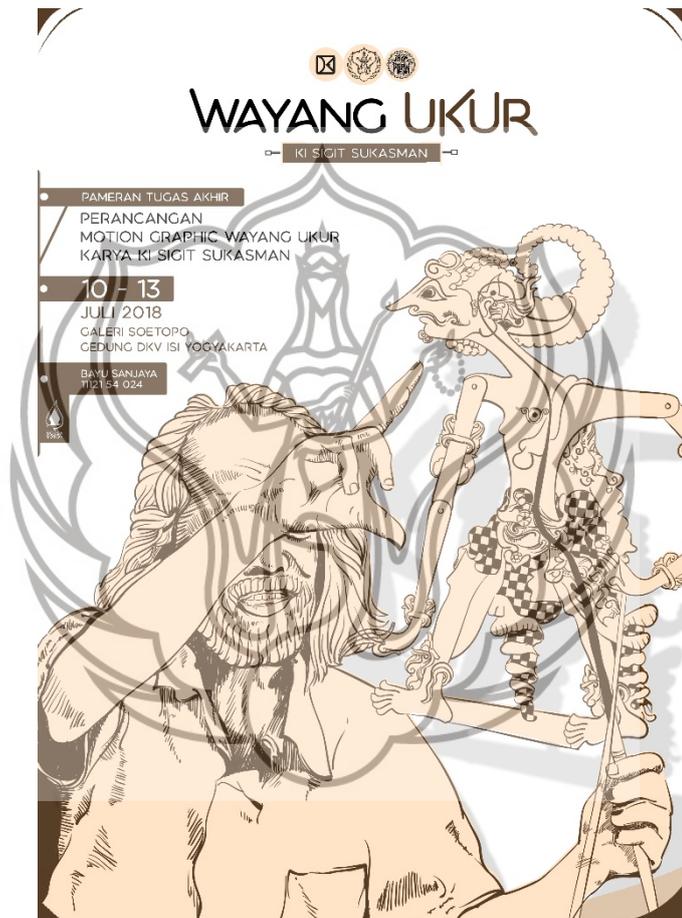


B. Mug



Gambar 3. Final Desain *Mug Wayang Ukur*
(Sumber : Bayu Sanjaya)

B. Poster



Gambar 4. Poster Pameran
(sumber :Bayu Sanjaya)

Poster merupakan media cetak yang difungsikan sebagai media pendukung. *Poster* memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan visual secara efektif. Dalam pengaplikasiannya, *poster* ditempatkan berdampingan dengan ruang publik dan mudah disebar. Konsep desain

yang dijadikan poin penting pada media ini, berupa pesan persuasi yang mengkomunikasikan keterkaitan antara Ki Sigit Sukasman terhadap keberadaan *Wayang Ukur*.

KESIMPULAN

Penciptaan karya perancangan "*Motion Graphic Wayang Ukur* karya Ki Sigit Sukasman" merupakan sebuah hasil riset singkat penulis, yang nantinya diharapkan dapat menjadi media edukatif bagi khalayak umum khususnya para generasi muda yang berdomisili di kota Yogyakarta. Dan dapat pula dijadikan salah satu sumber pustaka bagi mahasiswa yang memiliki minat mempelajari hal-hal mendasar tentang keistimewaan yang terdapat pada setiap proses tahap-tahap pengembangan yang terdapat pada *Wayang Ukur*. Dalam kesadaran, perancangan karya ini hanyalah ringkasan singkat dari perjalanan panjang Ki Sigit Sukasman selama lebih kurang 50 tahun mengabdikan dirinya demi memenuhi kecintaannya terhadap wayang.

Perancangan "*Motion Graphic Wayang Ukur* karya Ki Sigit Sukasman" merupakan salah satu usaha untuk memperkenalkan *Wayang Ukur* kepada generasi muda yang berdomisili di Yogyakarta. Perancangan ini disusun secara terarah dan menyeluruh didukung dengan konsep kreatif yang lebih menuju *target audience* secara langsung tanpa mengabaikan faktor komunikasinya. Pemilihan warna, ilustrasi, tipografi, maupun penyusunan copy mengacu pada tema utama dan disajikan secara menarik dan komunikatif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Tinarbuko, Sumbo, *Desain Komunikasi Visual: Penanda Zaman Masyarakat Global* (Yogyakarta: CAPS, 2015), pp. 144
- Soelaeman, Munandar, *Ilmu Budaya Dasar* (Bandung: Refika Aditama, 2010), pp. 19
- Mulyono, Sri, *Wayang: Asal-usul, Filsafat dan Masa depannya* (Jakarta: PT.Gunung Agung, 1978), pp. 9
- Paramita, Pradnya, *Ringkasan Sejarah Wayang* (Jakarta: Paramita Pradnya, 1981), pp. 53
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi, *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain* (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), pp. 6
- Mertosedono, Amir, *Wayang: Asal-usul, Jenis dan Cirinya* (Semarang: Dahara Prize, 1986), pp. 7
- Haryanto, S, *Pratiwimba Adiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang* (Jakarta: Djambatan, 1988), pp. 14
- Guritno, Pandam, *Wayang: Kebudayaan Indonesia dan Pancasila* (Jakarta:

UI-Press, 1988), pp. 14

Tautan

https://www.academia.edu/8601077/Motion_Graphic (diakses pada tanggal 25 Juni 2018).

<https://journal.kopertis6.or.id/index.php/eks/article/download/49/69> (diakses pada tanggal 2 Juni 2018).

<http://animasidasardv204b.wordpress.com/toegas/12-prinsip-animasi>(diakses pada tanggal 25 juni 2018).



