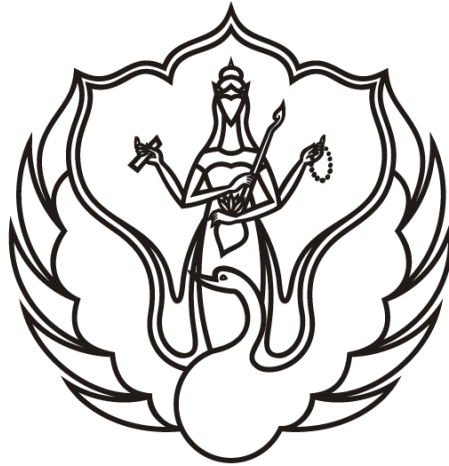


**PERANCANGAN ANIMATED STORYBOARD
SERIAL ANIMASI KELUARGA
“RUMAHKU”**



PERANCANGAN

Oktaviana Supriyani

1410099124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

YOGYAKARTA

2020

**PERANCANGAN ANIMATED STORYBOARD
SERIAL ANIMASI KELUARGA
“RUMAHKU”**



PERANCANGAN

Oktaviana Supriyani

1410099124

Tugas Ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2020

Tugas Akhir Perancangan:

PERANCANGAN ANIMATED STORYBOARD SERIAL ANIMASI KELUARGA “RUMAHKU”, diajukan oleh Oktaviana Supriyani, NIM 1410099124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir Pada tanggal 8 Juni 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.

NIP. 19671116 199393 1 001 /NIDN 0016116701

Pembimbing II/ Anggota


Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810405 200604 1 004 /NIDN 0012048103

Cognate Anggota


Aditya Utama, Sos., M.Sn.

NIP. 19840909 201404 1 001 /NIDN 0009098410

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual


Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001 /NIDN 0009097204

Ketua Jurusan Desain


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

NIP 19770315 200212 1 005 /NIDN 0015037702

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des

NIP 19590802 2 198803 2 002 /NIDN 0002085909

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan dengan judul ‘PERANCANGAN ANIMATED STORYBOARD SERIAL ANIMASI KELUARGA “RUMAHKU”’ ini dengan baik. Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan ini guna memenuhi syarat menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (S1) program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis berharap, dengan terselesaikannya tugas akhir ini, rancangan penulis dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang karya animasi. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan penulisan laporan tugas akhir perancangan selanjutnya.

Yogyakarta, 20 Januari 2020

Oktaviana Supriyani

UCAPAN TERIMAKASIH

Pengerjaan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu selama masa perkuliahan berlangsung hingga proses Tugas Akhir. Ucapan terimakasih ini saya sampaikan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, H. Hum.,
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta Ibu Dr. Dra. Suastiwi, M. Des.,
3. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA.,
4. Ketua Program Studi Desain Visual Bapak Indiria Maharsi, M. Sn.,
5. Sekertaris Program Studi Desain Visual
6. Bapak Kadek Primayudi, M. Sn. dan Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn. atas banyak masukan serta saran.
7. Pembimbing I Bapak Drs. Arif Agung Suwasono, M. Sn., dan Pembimbing II Bapak Terra Bajrhaghosa, S. Sn, M. Sn., yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran sehingga pengerjaan skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Ibu Pertiwi, Ayah, Bu Yunik dan Pak Nizar yang selalu ada dan tidak pernah lelah memberikan dukungannya dalam berbagai bentuk.
9. Minyak, Michin, alm. Kuro& Kare, alm. Sunny dan semua taman-tanamanku tercinta sebagai sumber kekuatan dan keberanian.
10. BID'S Club: Stephanie Azkiyyah, Angelique Octialini, Deborah Harianto dan Elisabeth Nurjannah atas bantuan dan segala-galanya.
11. Mamanya Sena-kun, Supi'in, Mba Itun, Kak Selvi, Uri Eomoni Zaroh Swastika, Kak Ncis, Kwon JiYong, Im DongGeon penghilang penat, kawan sambat dan nasehat serta pengingat untuk istirahat.
12. Pak Nir atas bantuan yang amat luar biasa, Pak Maryoto yang baik hati dan teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang sudah memberikan banyak dukungan.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam tugas akhir saya,

Nama : Oktaviana S

NIM : 1410099124

yang berjudul **PERANCANGAN ANIMATED STORYBOARD SERIAL ANIMASI KELUARGA “RUMAHKU”**, adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa aksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 20 Januari 2020

Penulis,

Oktaviana Supriyani

NIM. 1410099124

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV dengan ini saya,

Nama : Oktaviana S

NIM : 1410099124

memberikan tugas akhir perancangan ulang yang berjudul **PERANCANGAN ANIMATED STORYBOARD SERIAL ANIMASI KELUARGA “RUMAHKU**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas dan mempublikasikannya di internet untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa aksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 20 Januari 2020

Penulis,

Oktaviana Supriyani

NIM. 1410099124

ABSTRAK

PERANCANGAN ANIMATED STORYBOARD SERIAL ANIMASI KELUARGA “RUMAHKU”

Oleh: Oktaviana Supriyani

Dalam aspek-aspek Desain Komunikasi Visual, *prototype* film semacam ini berkaitan dengan pembuatan-pembuatan karya berbaur sinematografi animasi. *Prototype* film ini sangat menjanjikan bagi mahasiswa DKV sebagai portofolio sinematografi jangka panjang. Untuk membuat *prototype* film animasi ini, memang membutuhkan cerita, dalam hal ini mengambil tema keluarga. Tema keluarga dalam perancangan ini erat kaitannya dengan edukasi komunikasi di dalam keluarga. Perancangan berjangka panjang berbentuk serial ini, memiliki kontinuitas sebagai penyampai informasi edukatif yang menghibur.

Prototype film dalam animasi atau biasa disebut dengan *animated storyboard* sangat membantu dalam produksi film. Menjadikan konsep dan ide terlihat mantap dan solid, karena unsur-unsur dari masing-masing elemen dapat terlihat secara keseluruhan. Jika pertimbangan dan evaluasi mengenai konsep dan ide sudah matang, maka jalannya tahap produksi akan semakin mudah. Dalam perancangan serial animasi ini tahap kedua setelah Praproduksi sudah dapat dilakukan.

Kata Kunci : Animasi, Storyboard, Praproduksi, Keluarga.

ABSTRACT

PERANCANGAN ANIMATED STORYBOARD SERIAL ANIMASI KELUARGA “RUMAHKU”

Written by: Oktaviana Supriyani

In aspects of Visual Communication Design, film prototypes of this kind are related to works that create cinematographic things. The film prototype is very promising for DKV students as a long-term cinematographic portfolio. To make a prototype of this animated film, it does need a story, in this case it takes a family theme. The family theme in this design is closely related to communication education in the family. Long-term design in the form of a serial, has continuity as an entertaining educational information delivery.

Prototype films in animation or commonly referred to as Animated storyboards are very petrified in film production. Making concepts and ideas look solid and solid, because the elements of each element can be seen as a whole. If the consideration and evaluation of concepts and ideas are ripe, then the course of the production phase will be easier. In designing this animated series the second stage after Pre-production can already be done.

Keywords : Animation, Storyboard, Praproduction, Family

Proposal penelitian:

**PERANCANGAN ANIMATED STORYBOARD SERIAL ANIMASI
KELUARGA “RUMAHKU”**

Diajukan oleh Oktaviana Supriyani, NIM 1410099124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir.

Pembimbing I

Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.
NIP. 19671116 199393 1 001 /NIDN 0016116701

Pembimbing II

Terra Bajraghosa, S.Sn.,M.Sn.
NIP. 19810405 200604 1 004 /NIDN 0012048103

Mengetahui

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual

Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Indiria Maharsi, S.Sn.,M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001 /NIDN 0009097204

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Perancangan	2
D. BatasanMasalah.....	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Penelitian.....	4
G. Skematika Perancangan	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	9
A. Literatur.....	9
1. Pengertian Animasi dan Sejarahnya.....	9
2. Jenis-jenis Animasi	16
a. Animasi 2D	16
b. Animasi 3D	17
c. Stop Motion.....	18
3. Tahap-tahap Produksi Animasi	19
a. Pra-produksi	19
b. Produksi.....	19
c. Pasca produksi	20
4. <i>Prototype</i> Film	20
5. Konsep Pengertian Parenting	20
a. Kekeluargaan.....	20

b. Psikologi Anak	21
c. Pendidikan Anak	24
6. Referensi Animasi	25
a. Serial Chibi Maruko-Chan	25
b. Serial Animasi Grafity Falls	27
B. IDENTIFIKASI DATA	29
1. Perkembangan Serial Animasi di Televisi Indonesia.....	29
2. Fenomena Hiburan di Indonesia	30
C. ANALISA	31
D. KESIMPULAN ANALISA	32
BAB III KONSEP PERANCANGAN	33
A. Tujuan Perancangan	33
B. Konsep Perancangan	33
C. Konsep Media	33
1. Tujuan Media	33
2. Strategi Media	34
a. Paduan Media	34
1) Media Pendukung Utama	34
2) Media Promosi	34
a) Instagram	34
3. Program Media.....	35
D. Konsep Kreatif	35
1. Tujuan Kreatif	35
2. Strategi Kreatif	35
a. Target Audience	36
1) Geografis	36
2) Demografis	36
3) Isi Pesan.....	36
a) Jenis Film	36
b) Tema.....	36
c) Sinopsis	36
d) Script	36

e) Pendekatan	55
f) Gaya	55
3. Program Kreatif.....	55
a. Animasi.....	55
1) Judul Animasi.....	55
2) Karakter	55
a) Opi.....	55
b) Hera	55
c) Ibu Tiwi	56
d) Ayah	56
e) Wowo	56
f) Maya.....	56
g) Marlin	57
h) Anton.....	57
i) Nia	57
j) Sam.....	57
k) Boy	57
3) Atmosfir.....	58
4) Tone Warna	60
5) Referensi Animasi	60
b. Youtube	63
c. Instagram	63
BAB IV PERANCANGAN.....	64
A. Desain Karakter.....	64
1. Sketsa	64
2. Final	66
3. Perbandingan Ukuran Karakter/ <i>Size Comparison</i>	69
B. Desain Environment.....	70
1. Eksterior	70
2. Interior.....	71
C. Tipografi.....	72
D. Storyboard.....	73

E. Media dan Pendukung.....	86
1. Screenshot	86
2. Cover DVD	88
3. Instagram.....	89
4. Youtube	91
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1. Ornamen dinding di Mesir 2000SM	10
GAMBAR 2. 2. Referensi film	25
GAMBAR 2. 3. Referensi film	26
GAMBAR 2. 4. Referensi film	27
GAMBAR 2. 5. Referensi film	28
GAMBAR 2. 6. Referensi film	28
GAMBAR 3. 1. Referensi atmosfir background.....	58
GAMBAR 3. 2. Referensi atmosfir background.....	59
GAMBAR 3. 3. Referensi atmosfir background.....	59
GAMBAR 3. 4. Referensi atmosfir background.....	59
GAMBAR 3.5. Tone warna	66
GAMBAR 3.6. Referensi animasi	60
GAMBAR 3.7. Referensi animasi	60
GAMBAR 3.8. Referensi animasi	61
GAMBAR 3.9. Referensi animasi	61
GAMBAR 3. 10. Konsep art film	61
GAMBAR 3. 11. Referensi establishment.....	62
GAMBAR 3. 12. Referensi establishment.....	62
GAMBAR 4. 1. Sketsa awal	64
GAMBAR 4. 2. Sketsa awal teman-teman Opi.	64
GAMBAR 4. 3. Sketsa final keluarga Opi.....	65
GAMBAR 4. 4. Sketsa ekspresi wajah karakter Opi dan Hera	65
GAMBAR 4. 5. Sketsa ekspresi Ayah dan Ibu.....	65
GAMBAR 4. 6. Sketsa bada Wowo.....	66
GAMBAR 4. 7. Palet warna karakter Opi	66
GAMBAR 4. 8. Palet warna karakter Hera	67
GAMBAR 4. 9. Palet warna karakter Ibu	67
GAMBAR 4. 10. Palet warna karakter Ayah.....	68
GAMBAR 4. 11. Palet warna karakter Wowo.....	68
GAMBAR 4. 12. Warna karakter teman-teman.....	69

GAMBAR 4. 13. Perbandingan ukuran karakter	69
GAMBAR 4. 14. Rerumputan halaman	70
GAMBAR 4. 15 . Teras rumah	70
GAMBAR 4. 16. Pintu depan	71
GAMBAR 4. 17. Kamar tidur.....	71
GAMBAR 4. 18. Lantai	71
GAMBAR 4. 19. Tembok kamar mandi	72
GAMBAR 4. 20. Tipografi alternatif.....	72
GAMBAR 4. 21. Tipografi final.....	72
GAMBAR 4. 00. Storyboard manual.....	73
GAMBAR. 4.00. Screenshot.....	86
GAMBAR 4. 22. Packaging DVD.....	88
GAMBAR 4. 23. DVD	88
GAMBAR 4. 25. GIF dan poster instagram	89
GAMBAR 4. 26. Laman instagram	89
GAMBAR 4. 27. Unggahan story instagram	90
GAMBAR 4. 28. Poster instagram	90
GAMBAR 4. 29. Laman youtube	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belakangan perkembangan animasi di dunia saat ini sangat pesat. Semua film-film ini menyajikan suguhan cerita dan tampilan visual yang sangat mengesankan. Namun di balik itu, proses pembuatannya membutuhkan waktu yang sangat panjang. Di dalam animasi terbagi menjadi 3 rangkaian tahap produksi, yang pertama adalah praproduksi, produksi dan pasca-produksi. Dari tiga tahap ini bagian praproduksi merupakan tahap yang penting dalam membuat sebuah film animasi. Berisikan perancangan ide sampai konsep tetap yang akan diwujudkan dalam bentuk film animasi. Praproduksi merupakan tahap paling awal sebelum produksi di mulai. Perencanaan yang matang dari proses praproduksi ini berguna untuk memudahkan proses berikutnya.

Tahapan final dari praproduksi bentuknya *animated storyboard*. *Animated storyboard* dalam animasi bisa dikatakan sebagai sebuah *prototype* film yang menginformasikan naskah dialog, gambaran visual, pergerakan kamera, audio hingga durasi dalam bentuk video. Namun *animated storyboard* ini masih jarang diketahui oleh orang-orang, terutama yang baru mengenal dan ingin mendalami animasi.

Untuk membuat *prototype* film animasi tersebut, dibutuhkan sebuah cerita, yang dalam hal ini mengambil tema tentang keluarga. Alasannya di kota-kota besar yang sangat sibuk orang-orang sulit mendapatkan waktu yang berkualitas bersama keluarga. Waktu liburan menjadi satu-satunya kesempatan untuk menciptakan kebersamaan antar anggota keluarga. Padahal kebersamaan di dalam sebuah keluarga sangat menentukan kualitas kebahagiaan mereka. Komunikasi yang baik membawa pemahaman yang baik pula bagi masing-masing anggota keluarga. Idealnya sebagai satu keluarga, orang tua dapat membiasakan untuk melakukan kegiatan sederhana bersama setiap hari terutama untuk kepentingan anak-anaknya.

Dalam penelitiannya, Tenriola Idris menyatakan bahwa faktor penghambat komunikasi antara orang tua dan anak adalah kesibukan beraktivitas, perasaan tidak senang, takut dan canggung yang dirasakan oleh anak, serta emosi orang tua yang kurang terkontrol sehingga tidak terjalin kebersamaan keluarga. Kurangnya

perhatian pada masing-masing anggota keluarga juga menimbulkan rasa kesepian dan memicu sikap-sikap pemberontakan sebagai ajang unjuk diri dalam mencari simpati terutama pada anak-anak.

Beberapa dampak negatifnya belakangan ini sering terjadi tindakan-tindakan kurang terpuji oleh murid-murid sekolah yang bersikap tidak sopan terhadap guru hingga videonya sempat viral beredar di media-media pemberitaan. Ada pula kemunculan selebriti media sosial yang biasa disebut *selebgram*, namun di bawah umur yang tampak sangat amatir dalam membawa konten-konten yang ia sampaikan kepada teman-teman pengikutnya.

Maka dari itu pendampingan orang tua sangat diperlukan terhadap anak supaya lebih terarah melewati jaman berbasis teknologi. Berkaitan dengan hal tersebut menurut Sam Gregory “Penting untuk diingat bahwa teknologi bukanlah sebuah alat yang negatif maupun positif. Apa yang anda lakukan dengan teknologilah yang diperhitungkan”. Orang tua tidak harus membatasi apalagi mengekang kreativitas anak, namun orang tua wajib menanamkan kebijakan-kebijakan pada anaknya supaya mereka mengerti hal apa saja yang pantas dan tidak pantas dilakukan dengan internet. Kapan saat internet dibutuhkan dan kapan saat untuk berhenti memainkannya.

Atas permasalahan di atas dan kesempatan untuk mengenalkan *animated storyboard* pada masyarakat Indonesia, Perancangan Animated Storyboard Serial Animasi Keluarga “RUMAHKU” merupakan sebuah pilihan yang tepat untuk mengedukasi bagaimana proses awal mengerjakan karya animasi.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *animated storyboard* untuk film serial animasi keluarga “RUMAHKU”?

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian, pembahasan harus terfokus pada masalah yang akan diteliti, oleh sebab itu penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. *Animated storyboard* dirancang sebagai kelengkapan konsep dan proses final dari tahap praproduksi, menggunakan media Youtube.

2. *Animated storyboard* ini berdurasi sekitar 6 menit, dimana final perancangan ini adalah *prototype* film serial episode pertama.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk memberi pemahaman proses pembuatan animasi pada tahap pertama yaitu praproduksi. Menjabarkan bahwa dalam proses final praproduksi gambaran keseluruhan film sudah dapat dicerna sebagai *prototype* film yang disebut dengan *animated storyboard*.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Peneliti

Memperdalam kemampuan untuk mematangkan konsep awal hingga menjadi sebuah *prototype* film.

2. Bagi Lembaga

Sebagai tambahan materi dalam praproduksi untuk perancangan animasi, juga menambah peluang pergerakan industri animasi di dalam akademik sehingga memotivasi pergerakan industri animasi yang lain.

3. Bagi Masyarakat

Mendekatkan masyarakat pada karya animasi sebagai salah satu media seni penyampai pesan dengan menjabarkan proses-proses awal pengerjaan karya animasi.

F. Metode Penelitian

1. Metode Kualitatif

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah kualitatif karena penelitian ini mengedepankan pada proses dan hasil analisis.

2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan serial Animasi “RUMAHKU” untuk hiburan keluarga khas Indonesia adalah metode 5W1H.

a. What

Apa pentingnya membuat *animated storyboard* dalam serial animasi keluarga “RUMAHKU”?

b. Who

Siapa *target audience* dalam perancangan *animated storyboard* serial animasi keluarga “RUMAHKU”?

c. Where

Dimana *animated storyboard* serial animasi keluarga “RUMAHKU” ditayangkan?

d. When

Kapan *animated storyboard* serial animasi keluarga “RUMAHKU” ditayangkan?

e. Why

Mengapa perancangan *animated storyboard* memilih serial animasi keluarga “RUMAHKU”?

f. How

Bagaimana cara mencapai final praproduksi perancangan *animated storyboard* serial animasi keluarga “RUMAHKU”?

3. Pendekatan Deskriptif

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan deskriptif karena mengusung tema cerita yang menggambarkan kejadian demi kejadian dalam potongan-potongan kisah kehidupan seseorang, sehingga suasana dan penokohan dapat tergambar dengan baik.

4. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian 6 (enam) bulan, Februari – Juli 2018 tempat penelitian dilakukan di Blitar sesuai dengan setting cerita.

5. Populasi dan Sampel

a. Populasi penelitian adalah masyarakat Kota Blitar sebagai Kota Patria tempat dimana presiden pertama Indonesia dilahirkan bisa menjadi inspirasi penokohan dan pelajaran hidup. Sebagai kota yang penuh dengan nilai historis besar perannya dalam mengingatkan serta menginspirasi masyarakat

Indonesia berubah menjadi individu-individu yang lebih produktif untuk bangsanya sendiri. Didukung pula oleh letak strategis sebagai “kota gradasi” yang terletak diantara perkotaan dan pedesaan, sehingga mempermudah pengamatan gaya hidup kedua lingkup tersebut. Dari segi pariwisata, keindahan alam seperti telaga hingga gunung vulkanik aktif, ada pula beberapa tradisi peninggalan nenek moyang yang masih lestari, sehingga sangat cukup dalam membuat setting latar cerita.

- b. Pengambilan sampel menggunakan Sistem Terukur atau *Purposive Sampling* dimana pengambilan sampel dilakukan dengan pertimbangan yang sangat cermat seperti membuat kriteria tertentu sebelumnya, guna mendapatkan bahan yang tepat sebagai kesatuan alur cerita pengalaman yang runtut.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan survey, wawancara, dokumentasi, observasi dan literasi. Teknik-teknik ini dipilih agar meminimalisir adanya data-data yang tidak relevan serta mempermudah proses perancangan.

a. Wawancara

Proses menggali data dengan narasumber secara langsung di tempat sesuai pedoman wawancara.

b. Observasi

Mengamati langsung di lapangan guna menemukan fokus tahap selanjutnya dalam memadatkan data yang diperlukan sehingga mencapai pemahaman objek yang diteliti.

c. Kepustakaan

- 1) Sumber Acuan Khusus, misalnya: jurnal, buletin, penelitian disertasi, tesis, skripsi.
- 2) Sumber Acuan Umum, berupa kepustakaan yang berwujud buku, ensiklopedia, e-book dan sejenisnya.
- 3) Sumber lain yang memuat hasil-hasil penelitian. Penggunaan sumber pustaka atau daftar pustaka dipilih secara selektif, artinya tidak semua bahan pustaka dijadikan landasan dalam penelitian.

d. Dokumentasi

Metode dokumenter adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial untuk menelusuri data baik

secara historis. Mencari data mengenai hal atau variabel yang terkait langsung dengan objek penelitian, melalui berbagai macam arsip catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, agenda dan sebagainya.

G. Skematika Perancangan

