

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI 3D PUNAKAWAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAN MEDIA PROMOSI MUSEUM WAYANG KEKAYON



PERANCANGAN

Oleh:

Kartiko Bagaskoro

NIM 1510164124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANIMASI 3D PUNAKAWAN
SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAN MEDIA PROMOSI
MUSEUM WAYANG KEKAYON**



PERANCANGAN

KARTIKO BAGASKORO

1510164124

Tugas Akhir 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

2021

Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul:
**PERANCANGAN ANIMASI 3D PUNAKAWAN SEBAGAI MEDIA
EDUKASI DAN MEDIA PROMOSI MUSEUM WAYANG KEKAYON**
diajukan oleh KARTIKO BAGASKORO, 1510164124, 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 2 Juni 2021 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota


Indria Mawarsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/ NIDN 0009097204

Pembimbing II / Anggota


Andi Harvanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003/ NIDN 0025118007

Copons / Anggota


Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NIP 19660404 199203 1 002/ NIDN 0001046616

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota


Daru Tunegul Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain / Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kartiko Bagaskoro
NIM : 1510164124
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir berjudul: **PERANCANGAN ANIMASI 3D PUNAKAWAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAN MEDIA PROMOSI MUSEUM WAYANG KEKAYON** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 8 Mei 2021

Kartiko Bagaskoro

NIM 1510164124

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kartiko Bagaskoro
NIM : 1510164124
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul: PERANCANGAN ANIMASI 3D PUNAKAWAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAN MEDIA PROMOSI MUSEUM WAYANG KEKAYON. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikann secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlumeminta izin dari saya selaku penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sungguh sungguhnya dan semoga dapat digunakan semestinya.

Yogyakarta, Mei 2021

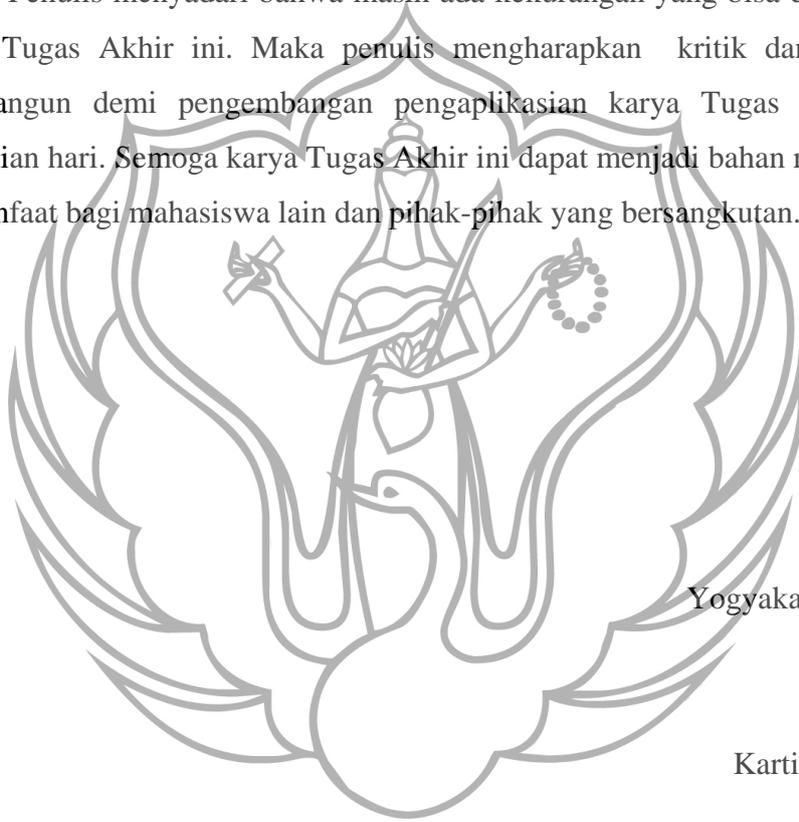
Kartiko Bagaskoro

NIM 1510164124

KATA PENGANTAR

Puja dan Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul Perancangan Animasi 3D Punakawan Sebagai Media Edukasi dan Promosi Museum Wayang Kekayon dengan baik sebagai syarat kelulusan Program Sarjana Fakultas Seni Rupa Jurusan Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia.

Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan yang bisa ditemui dalam karya Tugas Akhir ini. Maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi pengembangan pengaplikasian karya Tugas Akhir ini di kemudian hari. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat menjadi bahan referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa lain dan pihak-pihak yang bersangkutan.



Yogyakarta, Mei 2021

Kartiko Bagaskoro

UCAPAN TERIMAKASIH

Tugas Akhir ini tentu tidak akan terwujud tanpa peran serta dari berbagai pihak yang turut berperan dalam proses penelitian dan pengkaryanya, baik langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu penulis ucapkan terimakasih pada seluruh pihak yang membantu kelancaran Pelaksanaan Tugas Akhir ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih secara khusus kepada:

1. Prof, Dr.M Agus Burhan, M,Hum., Selaku Rektor ISI Yogyakarta
2. Dr. Timbul Raharjo M,Hum.,Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sa., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, SS., MA, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn., Selaku Pembimbing 1 Tugas Akhir yang bersedia meluangkan waktunya untuk memberi solusi saya dalam menghadapi kesulitan saat mengerjakan Tugas Akhir.
6. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., Selaku Pembimbing 2 Tugas Akhir yang memberi banyak masukan dalam penyelesaian Tugas Akhir.
7. Bapak Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn., selaku cognate sidang Tugas Akhir yang memberi banyak masukan dalam meningkatkan mutu Tugas Akhir perancangan ini.
8. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn., Selaku Dosen Wali yang senantiasa mengarahkan dan membimbing selama proses perkuliahan.
9. Bapak, Ibu, dan Adik yang selalu ada dan senantiasa memberi support setiap waktu.
10. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta sebagai tempat berkeluh kesah, saling support dan memberi masukan.
11. Semua Pihak yang membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

ABSTRAK
PERANCANGAN ANIMASI 3D PUNAKAWAN SEBAGAI MEDIA
EDUKASI DAN PROMOSI MUSEUM WAYANG KEKAYON

KartikoBagaskoro

1510164124

Beberapa tahun ini Museum Wayang Kekayon yang mana adalah salah satu museum dengan koleksi wayang terlengkap mulai tampak sepi. Hal ini menjadi salahsatu indikator bahwa saat ini masyarakat mulai meninggalkan kesenian wayang. Hal ini disebabkan oleh banyaknya hiburan lain yang lebih mudah di akses dan lebih mudah dipahami jika dibandingkan dengan menonton wayang ceritanya serius dan menggunakan bahasa jawa. Maka dari itu diperlukan media yang dapat membuat masyarakat terutama generasi muda untuk mengenal kesenian wayang.

Hasil dari perancangan ini adalah video animasi 3D berjudul “Ceritane Punakawan” yang menceritakan tentang Gareng, Petruk, dan Bagong yang akan berbincang membicarakan ciri-ciri dan kebiasaan para pandawa sehingga audiens mengenal karakter yang sedang dibicarakan secara sekilas untuk nantinya kembali diberi penjelasan oleh Semar di akhir video. Dengan mulai mengenal kembali karakter wayang, maka diharap dapat meningkatkan keinginan untuk mempelajari wayang lebih mendalam ditempat yang tepat yaitu Museum Wayang Kekayon.

Kata kunci: Punakawan, Wayang, Animasi 3D, Budaya, Edukasi

ABSTRACT

DESIGNING PUNAKAWAN 3D ANIMATION AS EDUCATION MEDIA AND PROMOTION MEDIA OF WAYANG KEKAYON MUSEUM

KartikoBagaskoro

1510164124

In the last few years, Wayang Kekayon Museum that is one of the museum with the most complete shadow puppet collection are starting to look empty of visitors. This situation is one of the indicator that people today are not interested anymore with shadow puppet. This things happen because many other entertainment that easier to get and easier to understand when compared to shadow puppet that have a serious stories, and use javanese language. Therefore it is necessary to make a media that can make people especially the younger generation to get to know about shadow puppet.

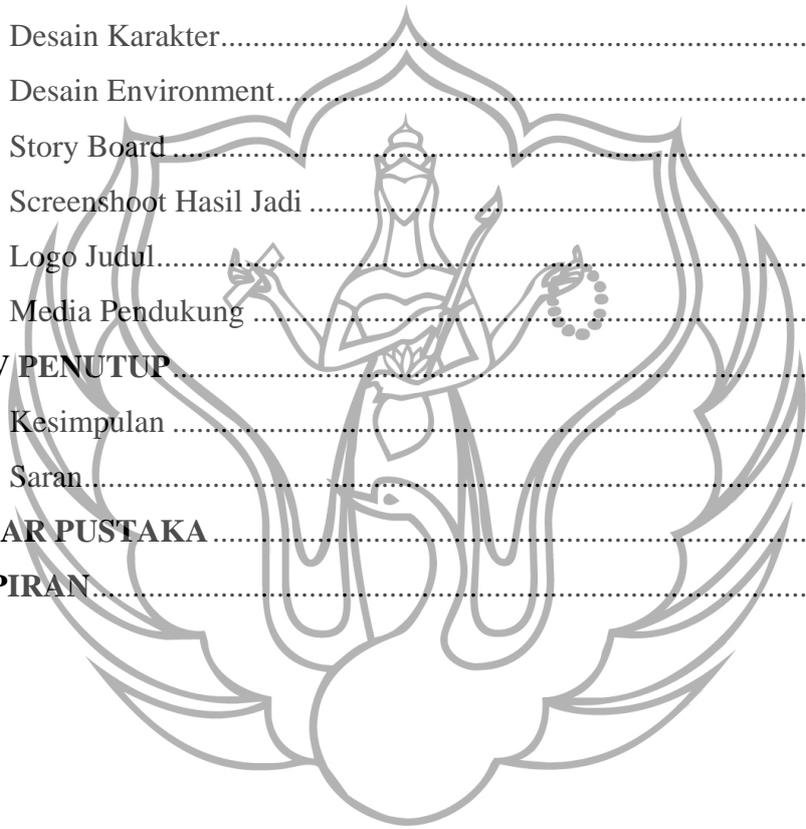
The result of this design are 3D animation video entitled “Ceritane Punakawan” which tells about Gareng, Petruk, and Bagong that will have a talk about the Pandawa’s characteristic and habits so the audiens will know a little about the character to be explained more clearly by semar in the end of the video. By getting to know again with the pupet character, it is expected to raise the will of the younger generation to learn more about puppet in the propper place, that is the Museum of Wayang Kekayon

Keywords: Punakawan, Puppet, 3D Animation, Culture, Education

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan.....	6
H. Metode Analisis Data.....	7
I. Sistematika Perancangan.....	8
J. Skematika Perancangan.....	9
BAB 2 IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	10
A. Identifikasi Data.....	10
B. Tinjauan Pustaka.....	22
C. Landasan Teori.....	27
D. Analisis Data.....	38
E. Kesimpulan	40
BAB 3 KONSEP PERANCANGAN	44
A. Konsep Komunikasi.....	41
B. Konsep Kreatif.....	41

C. Konsep Media	43
D. Format	44
E. Gaya Visual.....	45
F. Durasi	46
G. Judul	47
H. Audio.....	47
I. Story Line.....	47
J. Script	49
BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN VISUALISASI	52
A. Desain Karakter.....	52
B. Desain Environment.....	62
C. Story Board	70
D. Screenshoot Hasil Jadi	79
E. Logo Judul.....	88
F. Media Pendukung	90
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	98



DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Ilustrasi Semar oleh Sagio.....	52
Gb. 2. Ilustrasi Semar oleh Warisan Punakawan.....	52
Gb.3. Sketsa Semar oleh Kartiko Bagaskoro.....	53
Gb. 4. Final Desain Semar oleh Kartiko Bagaskoro.....	53
Gb. 5. Ilustrasi Anak-anak Semar oleh Sagio.....	54
Gb. 6. Ilustrasi Gareng oleh Warisan Punakawan.....	54
Gb. 7. Sketsa Gareng oleh Kartiko Bagaskoro.....	55
Gb. 8. Final Desain Gareng oleh Kartiko Bagaskoro.....	55
Gb. 9. Ilustrasi Anak-anak Semar oleh Sagio.....	56
Gb. 10. Ilustrasi Petruk oleh Warisan Punakawan.....	56
Gb.11. Sketsa Petruk oleh Kartiko Bagaskoro.....	57
Gb.12. Desain Final Petruk oleh Kartiko Bagaskoro.....	57
Gb.13. Ilustrasi Anak-anak Semar oleh Sagio.....	58
Gb.14. Ilustrasi Bagong oleh Warisan Punakawan.....	58
Gb.15. Sketsa Bagong oleh Kartiko Bagaskoro.....	59
Gb.16. Final Desain Bagong oleh Kartiko Bagaskoro.....	59
Gb. 17. Ilustrasi Arjuna dan Pasopati oleh Sagio.....	60
Gb.18. Sketsa Arjuna oleh Kartiko Bagaskoro.....	60
Gb.19. Final Desain Arjuna oleh Kartiko Bagaskoro.....	61
Gb.20. Data Visual Gubug Ronda.....	62
Gb.21. Sketsa Gubug oleh Kartiko Bagaskoro.....	63
Gb.22. Final Desain Gubug oleh Kartiko Bagaskoro.....	63
Gb.23. Data Visual Pasar.....	64
Gb.24. Sketsa Pasar oleh Kartiko Bagaskoro.....	65
Gb.25. Final Desain Pasar oleh Kartiko Bagaskoro.....	65
Gb. 26. Data Visual Rumah Pedesaan.....	66
Gb.27. Sketsa Rumah Bagong oleh Kartiko Bagaskoro.....	67
Gb. 28. Final Desain oleh Kartiko Bagaskoro.....	67
Gb.29. Data Visual Jalan di Hutan.....	68
Gb.30. Sketsa Jalan di Hutan.....	69

Gb.31. Final Desain Jalan di Hutan	69
Gb. 32. Font Henny Penny	88
Gb.33. Eksplorasi Logo Judul oleh Kartiko Bagaskoro.....	88
Gb.34. Opsi Warna Logo oleh Kartiko Bagaskoro	88
Gb.35. Final Desain Logo oleh Kartiko Bagaskoro.....	89
Gb.36. Poster Pameran Tugas Akhir oleh Kartiko Bagaskoro.....	90
Gb.37. Desain Kaos Ceritane Punakawan.....	91
Gb. 38. Desain Pin Ceritane Punakawan	91
Gb. 39. Desain Tote Bag Ceritane Punakawan	92
Gb. 40. Desain Stiker Ceritane Punakawan	92



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki beragam kesenian tradisional dari berbagai macam budaya di tiap kotanya. Salah satu dari budaya Indonesia yang paling ikonik adalah wayang kulit dari Daerah Istimewa Yogyakarta. Selain itu wayang kulit telah ditetapkan sebagai warisan budaya tingkat dunia atau secara resmi disebut a *Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity* oleh UNESCO (United Nation of Education, Scientific, and Cultural Organization) pada 7 November 2003.

Sunarto (2019: 73) mengatakan bahwa, “Sumber cerita untuk wayang kulit purwa di Indonesia ber sumber pada serat Mahabarata dan Ramayana yang berasal dari India, yang telah disalin ke dalam bahasa Jawa Kuno”. Namun pada akhirnya banyak terjadi perkembangan pada *lakon* atau cerita dan bentuk wayang di Indonesia yang terjadi akibat adaptasi budaya tiap daerah yang berbeda-beda. Salah satu modifikasi wayang yang terjadi di Indonesia adalah adanya Punakawan atau juga sering disebut sebagai Panakawan.

Punakawan terdiri dari 4 karakter yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Mereka adalah pengasuh dari 5 pandawa dalam cerita Mahabarata versi Indonesia. Biasanya dalam cerita di pementasan Wayang Kulit, Punakawan muncul disaat *gara-gara*, yang mana adalah bagian cerita yang paling banyak mengandung unsur humor dalam pementasan Wayang. Tujuan dari *gara-gara* sendiri adalah membangkitkan lagi gairah audiens yang mulai mengantuk dalam menyaksikan pertunjukan wayang.

Sunarto (2013: 5) mengatakan bahwa “punakawan adalah teman (pamong) yang cerdas, dapat dipercaya, mempunyai pandangan yang luas serta pengamatan yang tajam dan cermat. Punakawan memiliki tugas untuk membimbing dan mengarahkan pandawa para kesatria putra Pandu dalam kehidupan sehari-hari mereka agar tidak melenceng dari jalan kebaikan. Hal ini membuat punakawan dirasa paling cocok untuk dijadikan karakter utama untuk mengedukasi dan pengenalan kesenian wayang. Bukan hanya karna sifat dasar

punakawan yang patut dijadikan pembelajaran, namun punakawan juga memiliki karakter yang mirip dengan karakter masyarakat Indonesia. Salah satu contohnya adalah sifat dari Bagong yang ceplas ceplos dalam membela kebenaran.

Di mata dunia internasional wayang telah diakui sebagai salah satu warisan budaya dunia dan juga dianggap memiliki nilai seni yang tinggi. Namun sangat disayangkan masyarakat Indonesia, terutama dari generasi muda seakan kurang memperhatikan dan kurang tertarik pada kesenian wayang. Kemajuan teknologi saat ini seharusnya bisa membuat orang menonton wayang yang tadinya hanya bisa di saksikan saat pementasan yang dilakukan dari malam sampai dini hari saja, menjadi bisa ditonton setiap saat dan dari manapun.

Namun jika dibandingkan dengan film kartun ataupun acara TV lainnya, pertunjukan kesenian wayang yang di upload di internet tidak pernah mendapatkan audiens ataupun penonton yang tinggi. Hal ini menunjukkan sedikitnya minat masyarakat terhadap kesenian wayang. Jika keadaan ini terus berlanjut, bukan tidak mungkin jika kesenian wayang suatu saat akan punah karena tidak lagi ada yang melanjutkan atau sekedar tahu tentang ilmu pewayangan.

Museum Wayang Kekayon adalah salah satu museum di Daerah Istimewa Yogyakarta yang berusaha menjaga kesenian wayang agar tetap lestari. Di dalam museum ini terdapat banyak sekali koleksi wayang mulai dari Wayang Purwa, Wayang Madya, Wayang Gedhog, Wayang Klithik, Diponegara, dan masih banyak koleksi lainnya. Dengan koleksi wayang yang cukup lengkap mulai dari wayang tradisional hingga modern, maka museum ini bisa menjadi tempat pembelajaran untuk generasi muda yang tadinya tidak mengenal wayang, bisa belajar untuk mengenal dunia pewayangan. Namun hal ini tidak lagi penting jika tidak ada lagi kesadaran dalam diri masyarakat untuk melestarikan budaya dan kesenian wayang.

Walaupun museum ini memiliki koleksi yang sangat beragam, namun jika generasi muda tidak memiliki ketertarikan apalagi niat untuk melestarikan kesenian wayang suatu saat kesenian ini bisa saja punah. Bukan tidak mungkin

bahwa pelaku kesenian wayang akan habis dan kesenian wayang punah perlahan. Menurut Sri Mulyono (1982:257) alasan bahwa pemuda kini sudah tidak tertarik pada hal-hal yang bersifat mental spiritual, adalah gejala umum akibat sekularisasi di seluruh dunia.

Maka dari itu diperlukan adanya media yang dapat memunculkan ketertarikan generasi muda terhadap kesenian wayang. Hal ini juga dipengaruhi oleh sedikitnya sumber ilmu tentang kesenian wayang yang dapat kita temukan saat ini. Bahkan jika ada media pengajaran tentang kesenian wayang, biasanya menggunakan media yang jarang diminati oleh kalangan generasi muda seperti misalnya melalui buku tebal tanpa gambar. Bukan hanya itu, tapi saat ini dengan adanya media baru seperti *youtube* dapat mempengaruhi semakin menurunnya minat baca. Hingga akhirnya saat ini kecenderungan dari masyarakat Indonesia adalah lebih suka menonton daripada harus membaca.

Animasi 3D adalah salah satu media yang digemari oleh kalangan anak-anak hingga remaja. Bisa kita lihat dari suksesnya film-film animasi seperti *Frozen*, *Spiderman: Into the Spider Verse*, *Boboi Boy*, *Upin-Ipin*, *Larva* dan masih banyak lagi. Hal ini lah yang bisa dimanfaatkan untuk membuat masyarakat kembali tertarik dengan wayang. Bukan tanpa alasan animasi 3D digunakan sebagai media pengajaran untuk anak-anak dan remaja, namun karena animasi 3D dapat memunculkan informasi visual yang lebih detail daripada animasi 2D sehingga *audience* dapat lebih mengerti dengan lebih detail tentang hal apa yang akan disampaikan jika mendapatkan penjelasan menggunakan media animasi 3D.

Hal ini akan menimbulkan ketertarikan tersendiri bagi kalangan anak-anak dan remaja sehingga pesan-pesan yang disampaikan akan lebih melekat pada diri mereka. Munir (2012: 320) mengatakan bahwa salahsatu keuntungan penggunaan animasi dalam multimedia adalah dapat digunakan untuk mempermudah pesan yang sulit, atau untuk menjangkau pasar khusus, misalnya anak-anak. Sehingga bisa dikatakan animasi 3D menjadi media yang tepat untuk memperkenalkan wayang kepada generasi muda Indonesia dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimanakah merancang Animasi 3D dengan karakter Punakawan yang komunikatif dan menarik untuk promosi Museum Wayang Kekayon?

C. Tujuan Perancangan

Memperkenalkan tokoh wayang yang dimiliki Museum Wayang Kekayon dan mengajak masyarakat untuk mengunjungi Museum Wayang Kekayon.

D. Batasan Masalah

Karakter punakawan yang menjadi karakter utama dalam perancangan ini hanya karakter punakawan golongan kanan versi Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta.

Karakter wayang yang diperkenalkan dalam animasi ini hanya Raden Arjuna saja, namun tidak menutup kemungkinan jika di masa depan akan dibuat juga lanjutan animasi ini yang memperkenalkan tokoh wayang lainnya yang juga menjadi koleksi museum wayang kekayon.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

Perancangan Animasi 3D Punakawan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi proses kreatif perancangan komunikasi visual dalam hal edukasi dan promosi menggunakan media animasi 3D, yang dapat diterima dan melekat dibenak target audiens.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Akademisi

Tugas akhir perancangan ini diharapkan bisa menjadi salah satu acuan atau pertimbangan bagi perancang ataupun pengkaji di masa depan dalam hal penelitian maupun perancangan yang berhubungan dengan Animasi 3D, Punakawan, maupun Museum Wayang Kekayon.

b. Bagi Museum Wayang Kekayon

Perancangan ini dapat menjadi salah satu media promosi dan edukasi museum pada masyarakat luas tentang koleksi yang dimiliki Museum

Wayang Kekayon. Serta menjadi media yang memperkenalkan serta mengajak masyarakat untuk mengunjungi Museum Wayang Kekayon.

c. Bagi Komunitas

Perancangan ini diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai media pengantar untuk memunculkan ketertarikan masyarakat awam kepada wayang demi melestarikan kesenian wayang.

d. Bagi Pemerintah

Perancangan ini diharapkan dapat membatu usaha pemerintah dalam memperkenalkan, dan melestarikan budaya Wayang Kulit pada masyarakat umum.

e. Bagi Media

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi media dalam menyampaikan sebuah pesan pada masyarakat umum, terutama generasi muda Indonesia yang menjadi target audiens perancangan ini.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional memuat definisi atau istilah-istilah yang digunakan oleh peneliti dalam aktivitas penelitian, agar pembaca dapat memahami konteks dari istilah yang digunakan. Definisioperasional secara umum merujuk pada definisi yang dihasilkan oleh pakar maupun peneliti terdahulu yang nantinya akan digunakan dalam penelitian ini

1. Perancangan, berasal dari kata rancang yang berarti membuat atau memproses suatu hal.
2. Animasi, adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga membentuk suatu ilusi gerakan.
3. 3D atau 3 Dimensi, adalah istilah bagi benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi, atau terlihat memiliki *volume*.
4. Animasi 3D, adalah sekumpulan gambar yang terlihat memiliki panjang, lebar, dan juga tinggi yang di olah sedemikian rupa sehingga menciptakan ilusi benda bervolume yang bergerak.

5. Sebagai media edukasi, dalam perancangan ini yang dimaksud “sebagai media edukasi” yaitu menjadi media yang dapat mengenalkan karakter yang ada dalam kesenian wayang kulit gaya yogyakarta dan juga memberikan contoh perilaku dan nilai-nilai luhur dalam kesenian wayang kulit pada audiens.
6. Sebagai media promosi, yang dimaksud adalah dengan adanya animasi ini diharapkan minat dan keingin tahuan masyarakat pada kesenian wayang meningkat sehingga juga akan berpengaruh pada ketertarikan untuk mempelajari dunia pewayangan dengan lebih lanjut sehingga memungkinkan untuk bertambahnya minat berkunjung ke tempat belajar pewayangan lebih lanjut, salah satunya adalah museum wayang kekayon yang menyediakan tempat untuk mempelajari dan mengenal wayang secara lebih dekat.
7. Museum wayang kekayon, adalah salah satu museum di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan koleksi wayang yang terbilang komplit dan memiliki misi untuk melestarikan wayang dan menjadi tempat pembelajaran.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

Data lapangan yang didapat melalui observasi langsung untuk mendapatkan data tentang Museum Wayang Kekayon. Juga data yang didapat dari buku-buku dan literatur yang memiliki hubungan dengan media animasi, teori komunikasi, dan kesenian wayang terutama punakawan.

b. Data Sekunder

Data dari sumber online, seperti misalnya blog-blog, ataupun komunitas media sosial, dan sumber online lainnya yang berhubungan dengan kesenian wayang terutama punakawan.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data diperoleh yaitu dengan metode studi pustaka, literature, maupun observasi lapangan untuk

mengumpulkan data yang diperlukan dalam perancangan animasi 3D, reverensi visual yang dapat memperkuat perancangan.

H. Metode Analisis Data

Metode analisa yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis 5w1h. Dengan metode ini diharapkan dapat menggali informasi lebih dalam, jelas, dan tepat.

1. What: Apa isi dari animasi ini?

Animasi ini berisi pengenalan karakter wayang yang dimiliki Museum Wayang Kekayon sebagai koleksi, serta ajakan untuk mengunjungi Museum Wayang Kekayon

2. Who: Siapa target *audience* animasi 3D ini?

Anak-anak usia 6 tahun sampai dengan remaja usia 15 tahun.

3. Where: Dimana animasi ini bisa disaksikan masyarakat?

Di museum wayang kekayon, Instagram, Youtube, dan beberapa *platform* digital lainnya.

4. When: Kapan animasi 3D ini akan dirancang?

Perancangan animasi ini akan dilakukan mulai September 2020.

When: Kapan animasi 3D ini akan di publikasikan?

Publikasi animasi ini akan dilakukan pada Juni 2021.

5. Why: Mengapa animasi 3D ini dibuat?

Karna minimnya peminat kesenian wayang dan juga belum banyak media edukasi ataupun pengenalan tentang kesenian wayang yang menarik dan mudah dipahami. Serta untuk menjadi daya tarik baru yang dimiliki Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.

6. How: Bagaimana cara mengerjakan perancangan ini?

Diawali dengan pengumpulan data tentang kesenian wayang dari berbagai sumber, selanjutnya mencari kesimpulan cara yang paling baik dan benar untuk memperkenalkan punakawan dan beberapa karakter wayang lainnya untuk selanjutnya divisualisasikan melalui media animasi 3D sehingga dapat menjadi media yang menarik untuk generasi muda mengenal kembali kesenian wayang, lalu diposisikan sedemikian rupa agar dapat

juga menjadi daya tarik tersendiri yang dapat mempengaruhi naiknya jumlah pengunjung ke Museum Wayang Kekayon

I. Sistematika Perancangan

Berikut adalah sistematika penulisan tugas akhir perancangan animasi 3D punakawan sebagai media edukasi dan media promosi museum wayang kekayon:

1. Bab pertama adalah bab pendahuluan yang berisikan beberapa uraian yang terdiri dari beberapa sub bagian yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, dan metode perancangan.
2. Bab kedua berisikan tentang identifikasi dan analisis data yang berisikan beberapa sub bagian yaitu pengumpulan data, pengolahan data, penetapan objek perancangan, dan kajian teoritis yang berhubungan dengan proses perancangan.
3. Bab ketiga adalah konsep perancangan yang menjadi dasar pemikiran dan perancangan komunikasi visual berupa konsep media dan konsep kreatif.
4. Bab keempat merupakan visualisasi dari hasil perancangan yang terdiri dari layout perancangan, dan final desain sebagai eksekusi dari data dan konsep perancangan animasi 3D punakawan.

J. Skematik Perancangan

