

JURNAL TUGAS AKHIR

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



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
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.

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1
Desain Komunikasi Visual



Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

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 tampak sepi pengunjung. Hal ini menjadi salah satu 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 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

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Wayang adalah kesenian tradisional Indonesia yang 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.

Walaupun 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 karna tidak lagi ada yang melanjutkan atau sekedar tahu tentang ilmu pewayangan.

Museum Wayang Kekayon adalah salah satu museum di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan koleksi wayangnya yang sangat lengkap dan membuka ruang bagi siapapun untuk mengenal 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.

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. 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 salah satu 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.

2. Rumusan Masalah

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

3. Tujuan Perancangan

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

4. 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.

5. 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 membantu 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.

6. 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, referensi visual yang dapat memperkuat perancangan.

7. 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.

B. PEMBAHASAN

1. Wayang

Wayang merupakan kesenian daerah yang sangat istimewa, bahkan kesenian wayang telah diresmikan sebagai warisan budaya tingkat dunia

oleh UNESCO. Namun sayang jarang ada generasi muda saat ini yang peduli atau bahkan sekedar menyukai kesenian wayang.

Hasil observasi di Kelurahan Kadipaten terhadap sample warga yang masuk kedalam kategori target audiens, diketahui bahwa hanya 14% anak yang menyukai pertunjukan wayang, 38% cenderung tidak menyukai pertunjukan wayang, sedangkan 42% sisanya bersikap biasa terhadap pertunjukan wayang. Hasil ini menunjukkan bahwa saat ini hanya sedikit generasi muda yang memiliki ketertarikan pada Pertunjukan Wayang Kulit.

Ananti Denova (2013) melakukan observasi di SD N Kebaron 1, Surabaya. Dan setelah dilakukan observasi dengan membagikan kuisioner tentang ketertarikan terhadap wayang, ternyata 86% murid kurang tertarik pada pewayangan, sehingga yang diajarkan oleh guru pun tidak dapat dipahami dengan baik oleh murid-murid di SD N Kebaron 1, Surabaya ini.

“Adanya kelompok bukan pendukung dan acuh tak acuh tersebut, bukan disebabkan karena mereka tidak mau mengakui eksistensinya kesenian tradisi yang berupa wayang tersebut, tetapi karena memang tidak ada komunikasi dan informasi yang memadai. Kurangnya komunikasi dan informasi berakibat orang akan kehilangan tempat berpijak, kalau tidak boleh dikatakan salah mengerti” tutur Sri Mulyono (1982:256).

2. Museum Wayang Kekayon

Museum yang berada di Jalan Wonosari Yogyakarta ini adalah salah satu museum dengan koleksi wayangnya yang terlengkap. Namun kumpulan koleksi tersebut tidak berguna jika tidak ada pengunjung yang datang untuk mempelajari koleksinya. Pengunjung adalah sumber daya manusia yang paling penting bagi museum, tanpa pengunjung museum tidak memiliki alasan untuk dipertahankan selain menjadi gudang (Kreps, 2008:39).

Selama ini hampir semua museum di Indonesia tidak pernah melakukan pemasaran sama sekali. Hal ini perlu dipahami karena

umumnya pengelola museum masih terpengaruh paradigma bahwa museum wajib dikunjungi, jadi tidak penting untuk melakukan pemasaran museum. Namun saat ini situasinya telah berubah, para ahli museologi dan buku-buku teks banyak yang membahas tentang pentingnya pemasaran museum (Tanudirjo, 2008:26).

3. Animasi 3D

Animasi merupakan rangkaian dari beberapa gambar yang disusun secara berurutan sehingga dapat membentuk sebuah ilusi gerak. Namun jika dilihat dari segi bahasa, *animate* berasal dari bahasa latin *animare* yang berarti “*to make alive or to fill with breath*” (Wright, 2005: 1).

Saat ini animasi 3D menjadi trend yang sedang digemari oleh banyak kalangan. Hal ini dapat dilihat dari rating tinggi yang dicapai oleh film animasi 3D garapan disney yang rilis pada tahun 2019 yaitu Frozen II dan How to Train Your Dragon: The Hidden World. Pada situs Rottentomatoes, Frozen II mendapatkan nilai kepuasan 95% dari 48.804 audiens yang memberi pendapat terhadap film bertema fantasi ini. Sedangkan How to Train Your Dragon: The Hidden World mendapatkan rating kepuasan 85% dari 56.327 audiens di situs Rottentomatoes.

Dalam perancangan ini, genre animasi yang digunakan adalah genre kartun TV untuk anak-anak. Kebanyakan kartun untuk anak-anak ini dapat dimasukkan ke kategori komedi. Selain itu dalam kartun untuk anak, kebanyakan informasi disampaikan secara gamblang melalui visual. Biasanya animasi ini mengandung banyak aksi dan guynon yang terlihat secara visual. Bahkan ada banyak animasi anak-anak yang pada akhirnya tidak menggunakan dialog sama sekali (Wright, 2005: 287)

4. Komunikasi

a. Teori SUCCES

Teori ini merupakan teori yang dikemukakan Heath bersaudara dalam bukunya yang berjudul “Made to Stick”, mereka menuliskan hasil penelitian mereka tentang bagaimana sebuah ide bisa lebih diingat daripada ide-ide yang lain. Di buku tersebut, mereka menyimpulkan bahwa sebuah ide akan lebih diingat jika bisa

dimasukkan ke beberapa kategori yaitu Simplicity, Unexpected, Concreteness, Credibility, Emotion, dan Stories

b. Komedi

Komedi merupakan salah satu cara komunikasi yang dapat menyampaikan sebuah pesan yang berat terasa lebih ringan. Selain itu komedi juga termasuk dalam kategori unexpected dalam teori SUCCES, sehingga dapat menambah faktor yang membuat penyampaian pesan ke target audiens dapat berhasil.

c. Brand Placement

Menurut Belch dan Belch (2003 : 450), product placement adalah cara yang biasa digunakan untuk mempromosikan produk atau jasa dengan cara memunculkan produk asli atau iklan produk sebagai bagian dari film atau acara TV. Menurut Alain d'Astous dan Nathalie Seguin (1998: 898) Brand atau product placement dapat diklasifikasikan menjadi 3 jenis yaitu Implisit, Eksplisit yang Terintegrasi, dan Brand / Product Placement Eksplisit yang Tidak Terintegrasi.

5. Kesimpulan

Saat ini banyak faktor yang membuat generasi muda Indonesia kurang tertarik pada kesenian wayang, apa lagi untuk mengunjungi museum secara langsung. Kurangnya komunikasi dan informasi tentang dunia pewayangan membuat munculnya golongan di masyarakat yang tidak tahu sama sekali tentang wayang dan Museum Wayang Kekayon, bahkan adanya golongan yang tau tetapi tidak peduli akan eksistensi wayang dan Museum Wayang Kekayon.

Maka dari itu perlu adanya media baru yang tidak terlalu terikat dengan pakem pewayangan, namun tetap dapat mengkomunikasikan dan menginformasikan tentang Museum Wayang Kekayon dan potensi ilmu pewayangan yang bisa didapat di Museum Wayang Kekayon dengan baik dan menyenangkan. Sehingga dapat mengedukasi serta memunculkan ketertarikan masyarakat terutama generasi muda pada pewayangan, serta menginformasikan pada masyarakat bahwa ada

Museum Wayang Kekayon yang siap mengedukasi masyarakat dan generasi muda Indonesia untuk mempelajari dunia pewayangan.

C. KONSEP PERANCANGAN

1. Strategi Komunikasi

- a. Dialog dalam animasi ini menggunakan Bahasa Indonesia agar dapat dipahami dan dimengerti oleh target audiens untuk memenuhi kriteria *Concreteness*.
- b. Menyampaikan informasi dengan pendekatan komedi agar informasi yang berat terasa lebih ringan, serta memanfaatkan unsur *Unexpected* pada komedi agar pesan lebih mudah diingat oleh target audiens.

2. Strategi Kreatif

Menggunakan animasi 3D sebagai media yang digemari generasi muda sebagai pengantar agar dapat menyerap informasi dengan lebih mudah dan lebih menyenangkan.

Menceritakan Punakawan dan Arjuna dengan pendekatan komedi yang ringan mengacu pada teori SUCCES yaitu *Unexpected* dan *Concreteness*.

Menggunakan bahasa Indonesia untuk menambah nilai *Concreteness* dari animasi ini agar mudah dipahami masyarakat luas, bukan terbatas yang bisa berbahasa Jawa saja.

Menggunakan gaya visual karakter yang di sederhanakan, mengacu pada teori SUCCES yaitu *Simplicity*.

Melakukan brand placement secara eksplisit salah satunya dengan memberikan *watermark* logo Museum Wayang Kekayon pada animasi dengan ukuran yang masih bisa dilihat namun tidak mengganggu penonton dalam menyaksikan animasi ini, untuk mengekspos Museum.

Museum Wayang Kekayon sendiri juga merupakan sumber yang dapat dipercaya untuk belajar tentang wayang sehingga dengan adanya brand placement yang membuat audiens tau bahwa informasi yang

ditonton berasal dari Museum Wayang Kekayon, maka dapat menambah nilai *Credibility* dari animasi ini.

3. Strategi Media

Animasi 3D Punakawan ini disebarakan melalui media sosial seperti *instagram*, *facebook* dan *youtube* milik Museum Wayang Kekayon agar dapat dengan mudah diakses dan dibagikan oleh masyarakat luas, sehingga pesan dapat tersampaikan ke banyak orang.

4. Gaya Visual

Gaya visual yang akan digunakan pada animasi ini bentuk karakter yang disederhanakan seperti karikatur, hanya menonjolkan ciri ciri utama. Hal ini dimaksudkan untuk membuat karakter lebih mudah diingat dan ciri-ciri utama karakter dapat tergambarkan. Juga latar belakang yang menjadi background tidak terlalu detail sehingga tidak mengganggu fokus dari penonton dalam menonton animasi ini.

5. Judul

Dikarenakan animasi ini berisi tentang para Punakawan yang sedang bercerita tentang tokoh wayang lainnya yaitu Arjuna, dan juga bukan tidak mungkin jika dimasa depan akan ada lanjutan dari animasi ini yang menceritakan tentang koleksi Museum Wayang Kekayon yang lain. Maka animasi ini akan cocok jika diberi judul *Ceritane Punakawan* yang berarti cerita dari para Punakawan.

6. Audio

Dalam animasi ini terdapa beberapa musik dengan unsur gamelan untuk memunculkan suasana Jawa. Selain itu juga diperlukan musik yang dapat memunculkan suasana yang lucu untuk menambah atmosfer yang dapat membangun suasana lucu dan santai dalam animasi. Serta diperlukan beberapa efek suara yang menggambarkan suasana pedesaan didekat hutan untuk membangun suasana malam.

7. Story Line

Story line pada animasi ini menggunakan alur campuran yaitu maju menceritakan punakawan yang bercerita tentang Bagong bertemu Arjuna, lalu mundur dimana Bagong menceritakan kejadian masa lalu saat

Arjuna sedang bertapa yang mengacu pada lakon *Ciptoningmintaraga* yang bercerita tentang Arjuna saat sedang berdoa kepada para Dewa untuk diberi kemenangan dalam perang Baratayuda.

Alur ini dapat dibagi secara lebih detail untuk memudahkan penyampaian isi cerita yaitu, Pembukaan - Bagong sombong - Bagong bertemu Arjuna - Bagong meminta tolong - Arjuna datang - Gubug meledak - Penjelasan Semar - Credits

D. HASIL PERANCANGAN DAN VISUALISASI

A. Desain Karakter

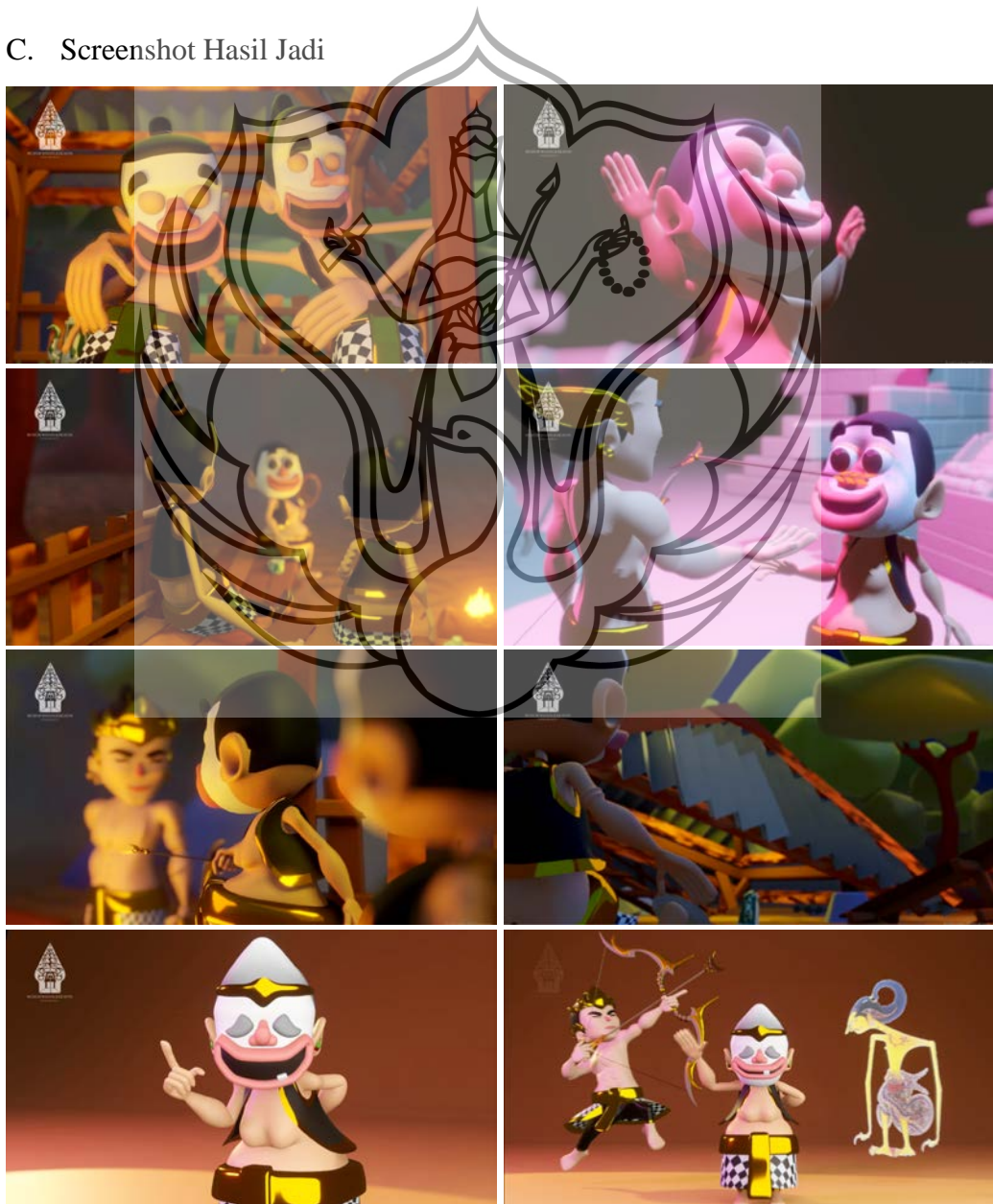




B. Desain Environment



C. Screenshot Hasil Jadi



PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam proses pengumpulan data dari berbagai sumber, ditemui kesimpulan bahwa memang saat ini sebagian besar generasi muda di Indonesia lebih tertarik pada budaya asing yang masuk ke Indonesia dibandingkan wayang yang merupakan budaya asli yang dimiliki Indonesia. Banyak faktor yang menyebabkan hal ini terjadi, mulai dari fenomena sekularisasi yang terjadi di seluruh dunia, dan juga memang kurangnya informasi dan komunikasi tentang wayang kepada masyarakat awam.

Di tengah perkembangan jaman yang sangat pesat ini dan dengan kondisi minat generasi muda terhadap wayang yang rendah, terlebih lagi dengan adanya hiburan-hiburan lain yang dapat diakses dengan mudah dan cepat, maka diperlukan media yang dapat memperkenalkan wayang dengan cara yang lebih efisien dan digemari generasi muda saat ini. Salah satu cara yaitu dengan media animasi 3D.

Perancangan animasi 3D ini bertujuan untuk menjadi media yang dapat menjadi jembatan untuk memperkenalkan karakter wayang kulit koleksi Museum Wayang Kekayon yaitu Punakawan dan Arjuna, sekaligus mengajak target audiens untuk mengunjungi Museum Wayang Kekayon. Hal ini diperlukan karena generasi muda saat ini mulai kehilangan minatnya untuk sekedar menonton pertunjukan wayang apa lagi minat untuk mempelajari wayang di Museum.

Hal yang membedakan perancangan ini dengan perancangan sebelum-sebelumnya yaitu, dalam perancangan ini cerita yang digunakan tidak diambil secara langsung dari lakon cerita yang sudah ada, namun membuat cerita baru dengan pendekatan komedi yang dapat memperkenalkan karakter Arjuna baik secara implisit maupun eksplisit. Animasi ini pun juga menggunakan pendekatan komedi yang akan membuat informasi yang ingin disampaikan terasa lebih ringan dan tidak membosankan.

Beberapa kendala yang ditemukan dalam proses perancangan ini yaitu kesiapan alat yang kurang optimal untuk proses animasi, sehingga memerlukan waktu lebih dalam menyelesaikan perancangan ini. Serta

kendala kurang pahaman pada aplikasi yang menyebabkan beberapa kali harus menonton video penjelasan tentang aplikasi yang cukup memakan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Blech, G.E dan M.A. Blech. 2004. Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communication Perspective. New York: The McGraw Hill Heath, Chip dan Dan Heath. *Made to Stick: Why Some Ideas Survive and Others Die*. New York: Random House, 2007

Kaplan, Steve. *The Hidden Tools of Comedy: The Serious Way of Being Funny*. United States of America: Michael Wise Production, 2013

McGowan, Todd. *Only a Joke Can Save Us*. Northwestern: Northwestern University Press, 2017

Mulyono, Sri. Wayang Asal-usul dan Masa depannya. Gunung Agung: Jakarta, 1978

Munir. MULTIMEDIA Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2012

Sunarto, dan Mas Wedana Perwitaguna/Sagio. Wayang Kulit Gaya Yogyakarta Bentuk dan Ceritanya. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan DIY, 2019

White, Tony. *How to Make Animated Films*. Oxford: Elsevier Inc, 2009

Wright, Jean Ann. *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. Oxford: Elsevier Inc, 2005

Jurnal

Aziz, Zuhdan. Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. Vol.7
No.1, April 2019

Denova, Ananti. Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan
Bagi Murid Sekolah Dasar. Vol.2 No.2, 2013

Kreps, Cristina. *Appropriate Museology in Theory and Practice. Museum
Management and Curatorship*. Vol.23. No.1:pp.23-41, 2008

Fakhriza, M Hilman. Perancangan Animasi Edukasi Bahasa Inggris Tingkat
Dasar. Vol.15 No.1, Januari 2018

Fathurohman, Irfai. Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk
Memacu Keaksaraan Multibahasa pada Siswa Sekolah Dasar. DOI:
10.24176/re.v5i1.430, Desember 2015

Ramadhana, Avisenna E. dkk. Kajian Daya Tarik Visual Pada Karakter Pokemon.
Institut Teknologi Bandung. Vol.5 No.2, 2013

Sunarto. Punakawan Wayang Kulit Purwa: Asal-usul dan Konsep Perwujudannya.
Institut Seni Indonesia. Vol. 22, No. 3, 2012

Tanudirjo, Daud Aris. Menuju Kebangkitan Permuseuman Indonesia Reposisi
Museum di Indonesia. Peringatan 100 Tahun Kebangkitan Nasional.
Jakarta, 2008

Website

https://www.rottentomatoes.com/m/frozen_ii (diakses penulis pada tanggal 25
Oktober 2020, jam 22.16 WIB)

https://www.rottentomatoes.com/m/how_to_train_your_dragon_the_hidden_world
(diakses penulis pada tanggal 25 Oktober, jam 22.18 WIB)

Dika, Raditya. "Raditya Dika-Theory of Comedy | BukaTalks" Youtube, diunggah oleh Bukalapak, 13 Juni. 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=aHn1HJ4SDPQ>. diakses penulis pada 2 November, jam 20.15 WIB

Nas."Why We Need Another Trump" Youtube, diunggah oleh Nas Daily, 4 Juli. 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=GUzjYXVrPvM>. diakses penulis pada 3 November 2020, jam 23.02 WIB

