

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* yang mudah diingat oleh target

2. S



m
m
y:
C
C
bi

gemari generasi
si dengan lebih
dekatan komedi
Unexpected dan
menambah nilai
nasyarakat luas,
nakan, 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

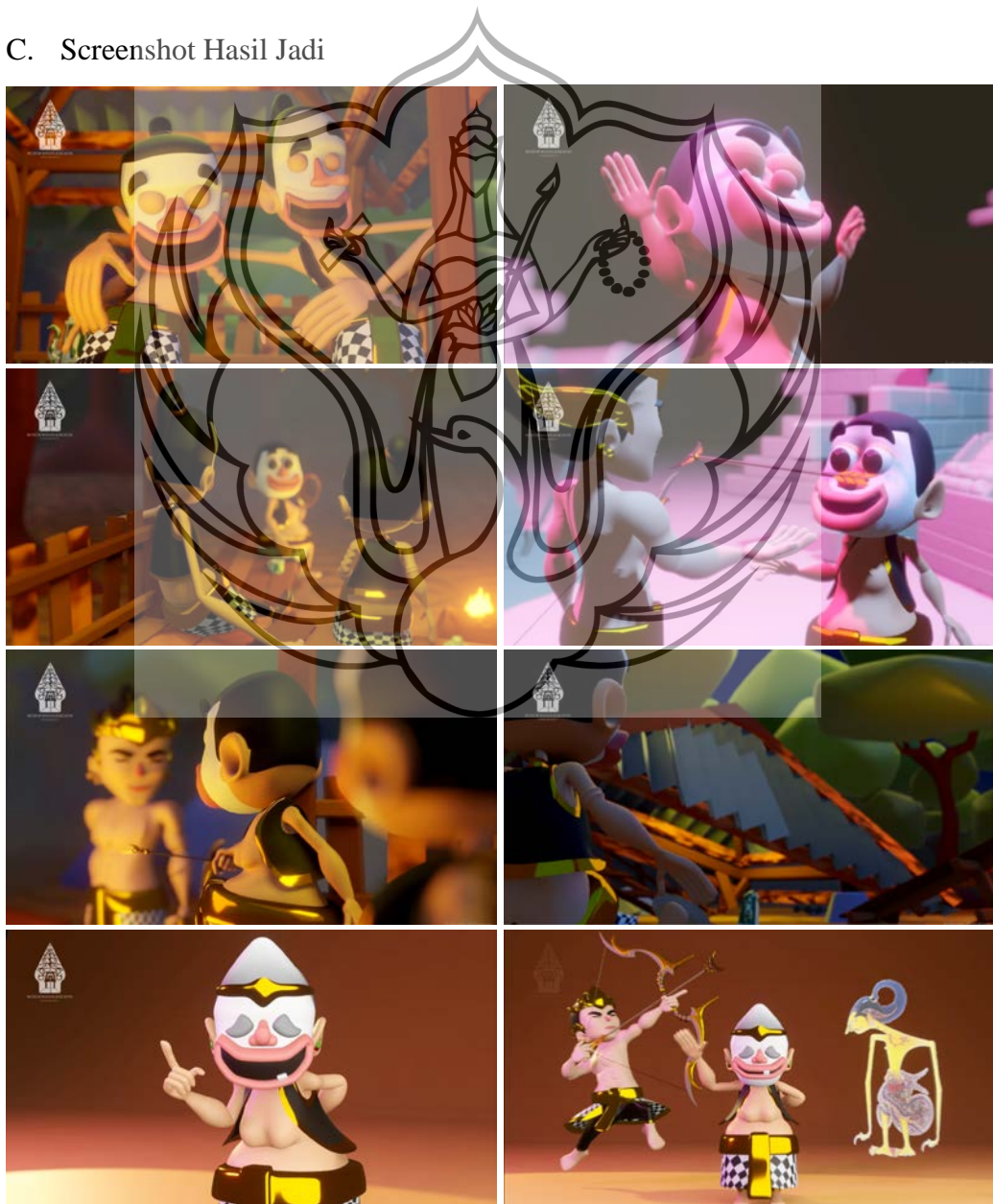




B. Desain Environment



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

