



TUGAS AKHIR - DV 184801

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* 2D DONGENG
RARE ANGON SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN
DONGENG DAERAH BALI**

**NI LUH PUTU DISA PRACITA DEWI
NRP 0831154000050**

Dosen Pembimbing
Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT
NIP. 19810710 201012 1002

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual - Departemen Desain Produk Industri
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020



TUGAS AKHIR - DV184801

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* 2D DONGENG RARE ANGON
SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN DONGENG DAERAH BALI**

Ni Luh Putu Disa Pracita Dewi

NRP : 08311540000050

DOSEN PEMBIMBING

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT

NIP 19810710 201012 1002

**BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
2020**



TUGAS AKHIR - DV184801

**THE DESIGN OF RARE ANGON 2D MOTION GRAPHIC AS A
PRESERVATION OF THE BALINESE FOLKTALE**

Ni Luh Putu Disa Pracita Dewi

NRP : 08311540000050

COUNSELLOR

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT

NIP 19810710 201012 1002

**VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROGRAMME
INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN DEPARTEMENT
FACULTY OF CREATIVE DESIGN AND DIGITAL BUSINESS
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
2020**

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* 2D DONGENG RARE ANGON
SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN DONGENG DAERAH BALI

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

pada

Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

NI LUH PUTU DISA PRACITA DEWI

NRP. 08311540000050

Surabaya, 3 Februari 2020

Periode Wisuda 121 (Maret 2020)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Bambang Tristiyono, S.T., M.Si

NIP. 19700703 199702 1 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT

NIP. 19810710 201012 1002

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual – Departemen Desain Produk Industri, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Ni Luh Putu Disa Pracita Dewi**

NRP : **0831154000050**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* 2D DONGENG RARE ANGON SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN DONGENG DAERAH BALI”** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 31 Januari 2020



Ni Luh Putu Disa Pracita Dewi

0831154000050

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* 2D DONGENG RARE ANGON SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN DONGENG DAERAH BALI

Ni Luh Putu Disa Pracita Dewi
NRP 0831154000050
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
E-mail : disapracita97@gmail.com

ABSTRAK

Mendongeng merupakan salah satu cara untuk menanamkan unsur pekerti kepada pendengar, beberapa hal seperti kesibukan orang tua dan perkembangan teknologi, menyebabkan kebiasaan mendongeng mengalami penurunan. Menurut Made Taro, anak-anak lebih memilih menonton TV atau bermain *game* melalui *gadget*, anak-anak lebih mengenal cerita dan dongeng yang mereka lihat di televisi, yang sebagian besar berasal dari budaya luar negeri. Di sisi lain, banyak bentuk tradisi lisan serta kesusastraan daerah yang sudah beredar di masyarakat sejak lampau, dan perlu dilestarikan. Salah satunya adalah dongeng daerah Bali atau disebut dengan *Satua* Bali. Pentingnya dongeng daerah bagi anak adalah untuk memberikan penghayatan nilai moral dan budaya karena secara sosio-antropologi sesuai dengan kepribadian anak sebagai anggota masyarakat di suatu daerah atau kebudayaan tertentu. Masuknya budaya luar negeri akan berpengaruh pada karakter dan jati diri anak.

Dengan hadirnya fenomena tersebut, maka penulis merancang sebuah media digital *motion graphic* 2D sebagai upaya pelestarian dongeng daerah sekaligus unsur-unsur sosial budaya yang terkandung di dalamnya. Dongeng yang penulis angkat adalah dongeng Rare Angon. T tutur Rare Angon adalah sastra kuno yang telah beredar di masyarakat Bali sejak lama yang mengandung nilai-nilai spiritual dan filsafat kehidupan manusia. Pengumpulan data perancangan dilakukan melalui proses wawancara kepada tokoh pendongeng dan praktisi di bidang animasi. Kuesioner digunakan untuk menguji hasil rancangan terhadap target audiens, lalu dilengkapi dengan studi eksisting dan prototyping.

Pada perancangan ini, penulis melakukan eksplorasi gaya visual dengan memasukkan unsur-unsur budaya Bali pada elemen ilustrasi, seperti pakaian adat, lingkungan, dan kesenian, untuk mengangkat nilai budaya yang terkandung di dalam dongeng tersebut. Selain memasukkan pesan-pesan secara visual, penulis menggunakan gaya penceritaan lisan dengan narator sebagai pemandu cerita sehingga dapat menyampaikan pesan-pesan moral secara lisan kepada pendengar. Penulis berharap, *motion graphic* dongeng Rare Angon dengan gaya visual yang diadaptasi dari unsur budaya Bali, mampu menjadi daya tarik dan meningkatkan minat anak-anak untuk menonton dongeng daerah Bali serta melestarikan unsur budaya yang terkandung di dalam dongeng tersebut. Selain itu, dapat memacu lebih banyak lagi dongeng daerah Bali yang diangkat dalam bentuk digital *motion graphic* maupun perpaduan media lain yang lebih interaktif.

Kata kunci : Budaya, Dongeng, *Motion graphic*

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

THE DESIGN OF OF RARE ANGON 2D MOTION GRAPHIC AS A PRESERVETION OF THE BALINESE FOLKTALE

Ni Luh Putu Disa Pracita Dewi
NRP 0831154000050
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
E-mail : disapracita97@gmail.com

ABSTRACT

Storytelling is one way to instill an element of character to the listener, some things such as busy parents and technological developments, causing the habit of storytelling has decreased. According to Made Taro, children prefer watching TV or playing games through gadgets, children are more familiar with the stories and fairy tales they see on television, most of which come from foreign cultures. On the other hand, many forms of oral traditions and regional literature have been circulating in society since long ago, and need to be preserved. One of them is the Balinese folktale or called Satua Bali. The importance of local folktale for children is to provide an appreciation of moral and cultural values because socio-anthropologically is in accordance with the personality of the child as a member of the community in a particular area or culture. The entry of foreign culture will affect the character and identity of children.

With the presence of this phenomenon, the authors designed a 2D digital motion graphic media as an effort to preserve the Indonesian local folktale as well as the socio-cultural elements contained therein. The story to be design is Rare Angon. Rare Angon is an ancient literature that has been circulating in Balinese society for a long time which contains spiritual values and philosophies of human life. Design data collection is done through an interview process to storytellers and practitioners in the field of animation. Questionnaires are used to test the design of the target audience, then supplemented by existing studies and prototyping.

In this design, the author explores the visual style by incorporating elements of Balinese culture in the elements of illustration, such as traditional clothing, the environment, and art, to elevate the cultural values contained in the fable. In addition to inserting messages visually, the author uses the style of verbal telling with the narrator as a guide for the story so that it can convey moral messages verbally to the listener. The author hopes that Rare Angon's fairytale motion graphic with visual style adapted from elements of Balinese culture, can be an attraction and increase children's interest in watching fairytales in Bali and preserve cultural elements contained in these fables. In addition, it can stimulate even more fairytale areas of Bali that are raised in the form of digital motion graphics or other interactive media blends.

Key Words: Culture, Folktale, Motion graphic

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar.

Tugas Akhir ini selain berangkat dari fenomena dan masalah yang terjadi saat ini, juga berawal dari dari kegemaran penulis terhadap dongeng dan ilustrasi sejak kecil, serta memori indah dongeng sebelum tidur yang selalu dituturkan oleh kakek nenek penulis setiap malam.

Tugas Akhir ini tidak dapat selesai tanpa bantuan dari berbagi pihak, untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis, yang tidak berhenti memberikan dukungan moral maupun material.
2. Bapak Nugrahardi Ramadhani sebagai dosen pembimbing yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam mengerjakan Tugas Akhir ini hingga selesai. Bapak - bapak dosen penguji yang telah memberikan kritik dan masukan serta bapak-bapak dosen pembimbing pada mata kuliah DKV Konseptual.
3. Bapak I Made Taro tokoh pendongeng Bali sebagai narasumber yang banyak memberikan inspirasi dan informasi.
4. Sahabat terdekat penulis yang setia membantu dan mendukung sejak awal hingga akhir pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman dan pihak lain yang telah memberikan bantuan langsung maupun tidak langsung dalam pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu serta semesta yang seolah membukakan jalan kemudahan.

Demikian ucapan terimakasih yang penulis sampaikan, semoga hasil perancangan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kelestarian budaya dan dongeng daerah. Penulis sangat terbuka terhadap kritik maupun saran yang membangun.

Surabaya, 31 Januari 2020

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | vii |
| ABSTRAK | ix |
| KATA PENGANTAR | xiii |
| DAFTAR ISI | xv |
| DAFTAR GAMBAR | xvii |
| DAFTAR TABEL | xxi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 4 |
| 1.3 Batasan Masalah | 4 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.5 Tujuan | 5 |
| 1.6 Manfaat | 5 |
| 1.7 Ruang Lingkup | 6 |
| 1.7.1 Lingkup Luaran | 6 |
| 1.7.2 Lingkup Penelitian | 6 |
| 1.8 Organisasi Penulisan | 7 |
| BAB II. TINJAUAN PUSTAKA | 9 |
| 2.1 Studi Eksisting | 9 |
| 2.1.1 Dongeng Rusia “ <i>Knee- Deep Feet in Gold, Hands Up to the Elbows in Silver</i> ” | 9 |
| 2.1.2 Dongeng “ <i>The Immortal</i> ” | 11 |
| 2.1.3 Cerita “Dongeng Yahudi” | 12 |
| 2.1.4 Studi Referensi Gaya Visual | 14 |
| 2.2 Teori Penunjang | 21 |
| 2.2.1 Tinjauan Tentang Dongeng | 21 |
| 2.2.2 Tinjauan tentang Dongeng Daerah Bali | 24 |
| 2.2.3 Tinjauan tentang <i>Motion Graphic</i> | 24 |
| BAB III. METODE PENELITIAN | 31 |
| 3.1 Alur Perancangan | 31 |
| 3.2 Jenis Data dan Metode Pengumpulan Data | 32 |
| 3.2.1 Data Primer | 32 |

| | |
|---|------------|
| 3.1.2 Data Sekunder | 37 |
| 3.2 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)..... | 37 |
| 3.3 Konsep Desain..... | 38 |
| BAB IV . ANALISA DATA | 41 |
| 4.1 <i>In-Dept Interview 1</i> | 41 |
| 4.2 Kuesioner 1..... | 45 |
| 4.3 <i>Prototype 1</i> | 46 |
| 4.4 <i>In-Depth Interview 2</i> | 50 |
| 4.5 <i>Prototype 2</i> | 53 |
| 4.6 <i>In-Depth Interview 3</i> | 57 |
| 4.7 Kuesioner 2..... | 60 |
| 4.8 Kuesioner 3..... | 64 |
| BAB V KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN | 73 |
| 5.1 Diagram Penemuan <i>Big Idea</i> | 73 |
| 5.2 Konsep Desain..... | 74 |
| 5.2.1 Big Idea..... | 74 |
| 5.2.2 Unsur Intrinsik | 75 |
| 5.2.3 Teknik dan Gaya Visual..... | 76 |
| 5.2.4 Storytelling | 78 |
| 5.2.5 Desain Karakter | 79 |
| 5.2.6 Penggunaan Warna | 90 |
| 5.2.7 Environment..... | 92 |
| 5.2.8 Audio..... | 94 |
| 5.2.9 Storyline | 95 |
| 5.2.10 Storyboard..... | 97 |
| 5.3 Implementasi Desain | 98 |
| 5.3.1 Scene Preview | 103 |
| BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN | 107 |
| 6.1 Kesimpulan..... | 107 |
| 6.2 Saran | 108 |
| DAFTAR PUSTAKA | 111 |
| LAMPIRAN | 113 |
| BIODATA PENULIS | 129 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Screenshot video Dongeng “The Immortal” | 11 |
| Gambar 2. 2 Lukisan-lukisan karya I Ketut Madra | 15 |
| Gambar 2. 3 Lukisan corak Batuan karya Ida Bagus Made Widja..... | 15 |
| Gambar 2. 4 Lukisan- lukisan Young Artist karya I Ketut Tagen..... | 16 |
| Gambar 2. 5 Lukisan - lukisan Young Artist karya I Ketut Soki..... | 16 |
| Gambar 2. 6 Potret Raja-raja Bali Jaman Dahulu..... | 17 |
| Gambar 2. 7 Potret Masyarakat Bali Jaman Dahulu..... | 17 |
| Gambar 2. 8 Kesenian Drama Gong | 18 |
| Gambar 2. 9 Pakaian Adat Bali..... | 19 |
| Gambar 2. 10 Three-Act Story Structure | 26 |
| Gambar 2. 11 Rule of Thirds | 27 |
| | |
| Gambar 3. 1 Diagram Alur Perancangan | 31 |
| Gambar 3. 2 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) | 37 |
| | |
| Gambar 4. 1 Pengisian kuesioner oleh anak-anak SD Saraswati Tabanan | 45 |
| Gambar 4 2 Analisa data kuesioner 1 | 45 |
| Gambar 4 3 Referensi Gaya Ilustrasi Desain Karakter | 46 |
| Gambar 4 4 Sketsa desain karakter Rare Angon | 47 |
| Gambar 4 5 Sketsa desain karakter Raja..... | 47 |
| Gambar 4 6 Desain karakter Lubang Kuri..... | 48 |
| Gambar 4 7 Sketsa desain karakter Istri | 48 |
| Gambar 4 8 Sketsa desain karakter Ibu..... | 49 |
| Gambar 4 9 Sketsa desain karakter Jero Dukuh | 49 |
| Gambar 4 10 Desain karakter Rare Angon | 52 |
| Gambar 4. 11 Desain karakter Raja | 52 |
| Gambar 4. 12 Desain karakter Istri dan Lubang Kuri..... | 53 |
| Gambar 4. 13 Desain karakter Jero Dukuh dan Ibu..... | 53 |
| Gambar 4 14 Rancangan Gaya Ilustrasi Animasi Rare Angon..... | 54 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4 15 Rancangan Gaya Ilustrasi Animasi Rare Angon..... | 54 |
| Gambar 4 16 Prototype Storyboard dongeng Rare Angon | 56 |
| Gambar 4 17 Sinematik Storyboard dongeng Rare Angon | 57 |
| Gambar 4. 18 User testing di Pasraman Saraswati 1 Surabaya | 60 |
| Gambar 4. 19 Identitas responden kuesioner 2 | 61 |
| Gambar 4. 20 Pertanyaan no.1 Kuesioner 2..... | 61 |
| Gambar 4 21 Pertanyaan no.2 Kuesioner 2..... | 62 |
| Gambar 4. 22 Pertanyaan no.3 Kuesioner 2..... | 62 |
| Gambar 4. 23 Pertanyaan no.4 Kuesioner 2..... | 62 |
| Gambar 4. 24 Pertanyaan no.5 Kuesioner 2..... | 63 |
| Gambar 4 25 Pertanyaan no.6 Kuesioner 2..... | 63 |
| Gambar 4 26 Pertanyaan no.7 Kuesioner 2..... | 63 |
| Gambar 4. 27 Identitas Responden Kuesioner 3..... | 66 |
| Gambar 4. 28 Pertanyaan no.1 Kusioner 3 | 66 |
| Gambar 4. 29 Pertanyaan no.2 Kusioner 3 | 67 |
| Gambar 4. 30 Pertanyaan no.3 Kusioner 3 | 67 |
| Gambar 4. 31 Pertanyaan no.4 Kusioner 3 | 67 |
| Gambar 4 32 Pertanyaan no.5 Kusioner 3 | 68 |
| Gambar 4 33 Pertanyaan no.6 Kusioner 3 | 68 |
| Gambar 4 34 Pertanyaan no.7 Kusioner 3 | 68 |
| Gambar 4 35 Pertanyaan no.8 Kusioner 3 | 69 |
| Gambar 4 36 Pertanyaan no.9 Kusioner 3 | 69 |
| Gambar 4 37 Pertanyaan no.10 Kusioner 3 | 69 |
| Gambar 4 38 Pertanyaan no.11 Kusioner 3 | 70 |
| Gambar 4 39 Pertanyaan no.12 Kusioner 3 | 70 |
| Gambar 4 40 Pertanyaan no.13 Kusioner 3 | 70 |
| | |
| Gambar 5. 1 Diagram Penemuan Big Idea | 73 |
| Gambar 5. 2 Desain Karakter Dongeng Rare Angon..... | 79 |
| Gambar 5. 3 Desain Karakter Rare Angon | 81 |
| Gambar 5. 4 Desain Karakter Raja | 83 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 5. 5 Desain Karakter Istri | 85 |
| Gambar 5. 6 Desain Karakter Lubang Kuri | 87 |
| Gambar 5. 7 Desain Karakter Ibu | 88 |
| Gambar 5. 8 Desain Karakter Jero Duku | 90 |
| Gambar 5. 9 Tetradic Color | 90 |
| Gambar 5. 10 Palet Warna | 91 |
| Gambar 5. 11 Penerapan Palet Warna pada Ilustrasi | 91 |
| Gambar 5. 12 Referensi Visual Kehidupan Spiritual..... | 92 |
| Gambar 5. 13 Visualisasi Desain Kehidupan Spiritual..... | 92 |
| Gambar 5. 14 Referensi Visual Lingkungan Tempat Tinggal..... | 92 |
| Gambar 5. 15 Visualisasi Desain Lingkungan Tempat Tinggal | 92 |
| Gambar 5. 16 Referensi Visual Keseian | 93 |
| Gambar 5. 17 Visualisasi Desain Kesenian | 93 |
| Gambar 5. 18 Referensi Visual Pakaian Adat..... | 93 |
| Gambar 5. 19 Visualisasi Desain Pakaian Adat..... | 93 |
| Gambar 5. 20 Referensi Visual Budaya Pertanian..... | 94 |
| Gambar 5. 21 Visualisasi Desain Budaya Pertanian..... | 94 |
| Gambar 5. 22Storyboard Dongeng Rare Angon..... | 97 |
| Gambar 5. 23 Scene bermain bersama teman | 98 |
| Gambar 5. 24 Scene Bercerita pada Ibunya | 99 |
| Gambar 5. 25 Scene Rare Angon Menikah..... | 100 |
| Gambar 5. 26 Scene Rare Angon menemukan Lubang Kuri..... | 101 |
| Gambar 5. 27 Scene Rare Angon Menghadap Raja..... | 101 |
| Gambar 5. 28 Scene Rare Angon Menjadi Raja | 102 |
| Gambar 5. 29 Scene preview dongeng Rare Angon | 105 |

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Tinjauan Animasi Dongeng Rusia “Knee- Deep Feet in Gold, Hands Up to the Elbows in Silver” | 9 |
| Tabel 2. 2 Tinjauan Animasi Dongeng “The Immortal” | 12 |
| Tabel 2. 3 Tinjauan Cerita “Dongeng Yahudi” | 13 |
| Tabel 2. 4 Hal positif yang dapat diadaptasi dari lukisan | 17 |
| Tabel 2. 5 Elemen Pakaian Adat bali untuk Perempuan..... | 19 |
| Tabel 2. 6 Elemen Pakaian Adat bali untuk Laki-laki | 21 |
| | |
| Tabel 3. 1 Protokol In-Dept Interview 2 | 32 |
| Tabel 3. 2 Protokol In-Dept Interview 2 | 33 |
| Tabel 3. 3 Protokol In-Dept Interview 3 | 33 |
| Tabel 3. 4 Protokol Kuesioner 2 | 34 |
| Tabel 3. 5 Protokol Kuesioner 3 | 35 |
| | |
| Tabel 4. 1 Hasil In-Dept Interview 1 | 41 |
| Tabel 4. 2 Hasil In-Dept Interview 2 | 50 |
| Tabel 4. 3 Pembagian Babak Cerita Rare Angon | 55 |
| Tabel 4. 4 Hasil In-Depth Interview 3 | 57 |
| Tabel 4. 5 Tanggapan Pendongeng terhadap storyline. | 60 |
| | |
| Tabel 5. 1 Unsur Intrinsik Dongeng Rare Angon | 75 |
| Tabel 5. 2 Referensi Gaya Ilustrasi | 77 |
| Tabel 5. 3 Referensi Karakter Rare Angon..... | 80 |
| Tabel 5. 4 Referensi Karakter Raja..... | 82 |
| Tabel 5. 5 Referensi Karakter Istri..... | 84 |
| Tabel 5. 6 Referensi Karakter Lubang Kuri..... | 86 |
| Tabel 5. 7 Referensi Karakter Ibu..... | 88 |
| Tabel 5. 8 Referensi Karakter Jero Dukuh..... | 89 |
| Tabel 5. 9 Storyline Dongeng Rare Angon..... | 95 |
| Tabel 5. 10 Unsur budaya dan karakter Babak 1 | 98 |

| | |
|---|-----|
| Tabel 5. 11 Unsur budaya dan karakter Babak 2 | 99 |
| Tabel 5. 12 Unsur budaya dan karakter Babak 3 | 100 |
| Tabel 5. 13 Unsur budaya dan karakter Babak 4 | 101 |
| Tabel 5. 14 Unsur budaya dan karakter Babak 5 | 102 |
| Tabel 5. 15 Unsur budaya dan karakter Babak 6 | 103 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kebiasaan bercerita dari orang tua kepada anak dan cucunya mulai menghilang. Kesibukan orang tua serta hadirnya media digital menjadi penyebabnya. Tidak dapat dipungkiri, anak-anak lebih tertarik menonton TV atau bermain *game* dan internet melalui *gadget*. Dongeng-dongeng daerah yang mengandung *local genius* jarang diketahui anak jaman sekarang. Mereka lebih mengenal cerita dongeng dari luar negeri yang mengandung unsur budaya dari luar juga.

Tradisi mendongeng mampu menanamkan nilai moral, spiritual, etika, serta filsafat kepada anak-anak. Menurut Made Taro (2010) kebiasaan orang tua bercerita kepada anak dan cucu, mendukung perkembangan komunikasi, imajinasi dan kreativitas pada anak serta menjaga suasana serta hubungan akrab antar anggota keluarga. Selain itu dongeng daerah memberikan penghayatan nilai moral dan budaya serta membangun karakter dan jati diri anak karena secara sosio-antropologi sesuai dengan kepribadian anak sebagai bagian dari masyarakat di suatu daerah atau kebudayaan tertentu.

Melalui survey yang penulis lakukan kepada 50 siswa Sekolah Dasar di SD Saraswati Tabanan Bali, pada November 2018, sebanyak 70% anak-anak mengatakan tidak pernah dibacakan dongeng oleh orang tuanya. Sebanyak 94% anak-anak setuju bahwa mereka telah diijinkan dan suka bermain *tablet/smartphone*. Dongeng Putri Salju dan cerita Tom and Jerry adalah judul yang paling banyak disebutkan ketika anak-anak diberikan pertanyaan dongeng apa yang mereka ketahui. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran budaya tutur dongeng digantikan dengan media digital serta anak-anak perlu disuguhkan dongeng-dongeng daerah yang menggambarkan budaya daerahnya.

Dongeng Bali disebut dengan *Satua* Bali adalah salah satu produk kesenian tradisional Bali yang tersebar di masyarakat sejak lama secara turun – temurun serta biasanya bersifat anonim. *Satua* Bali mengandung nilai moral dan

pendidikan karakter yang sangat baik untuk pembentukan pribadi anak. Satua dapat menanamkan rasa penghargaan anak terhadap budaya dan kebiasaan masyarakat setempat.

Satua sebagai media pelestarian budaya dan pendidikan karakter, umumnya mengandung nilai-nilai kehidupan yang membangkitkan daya imajinasi sehingga dapat mengembangkan kreatifitas dan kecerdasan anak. Misalnya, nilai-nilai pendidikan dalam satua I Siap Selem yang memunculkan tokoh Ibu (Men Siap Selem) yang menuntun dan menghindarkan anak-anaknya dari bahaya. Selain itu dalam satua ini, anak-anak diharapkan juga senantiasa melatih kewaspadaan diri. Selanjutnya, nilai sosial (kesetaraan gender) termuat dalam satua Ni Tuung Kuning, yaitu saat suami Ni Pudak tidak menginginkan anak perempuan, tetapi lebih setuju dan kelahiran seorang putra. Kemudian, nilai agama yang termuat dalam satua I Lutung teken I Kakua diharapkan dapat menghindarkan orang lain dari perbuatan bohong dan tidak menepati janji kepada teman.

Satua sebagai warisan budaya diharapkan bersahabat dengan kemajuan teknologi. Inovasi-inovasi yang mengawinkan satua dengan era digital perlu dilakukan agar tidak hilang ditelan jaman. Melalui wawancara yang penulis lakukan dengan tokoh pendongeng I Made Taro pada November 2018, dijelaskan bahwa penyampaian dongeng secara digital tidak serta merta menghilangkan tradisi bertutur lisan yang telah ada. Media digital yang disukai anak-anak seperti animasi, justru mempermudah audiens untuk mengakses kembali cerita dongeng yang jarang diketahui. Media digital memungkinkan cerita ini diakses secara global, oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Penyampaian dongeng melalui media digital adalah metode agar dongeng tersebut tidak habis ditelan waktu.¹

Melihat fenomena dan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis merancang sebuah media digital *motion graphic* 2D dongeng

¹ Candrika, Yesi. (2019). *Tantangan Budaya Literasi di Era Digitalisasi : Peranan Dongeng Lokal dalam Memperkaya Literasi Nasional*. Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya ke-1, Tantangan dan Peluang Dunia Pendidikan di Era 4.0 - 13 Juli 2019, pp. 181-190

sebagai upaya pelestarian dongeng daerah Bali serta untuk memperkenalkan budaya daerah kepada anak-anak. Dalam perancangan ini penulis mengambil studi kasus dongeng Rare Angon. T tutur Rare Angon adalah sastra kuno yang telah beredar di masyarakat Bali sejak lama yang mengandung nilai-nilai filsafat kehidupan manusia. Dongeng Rare Angon berisi pesan moral, spiritual dan muatan sosial budaya yang dapat diteladani anak-anak. Nilai moral yang terkandung di dalamnya seperti kejujuran, kesetiaan, perdamaian dan perlawanan terhadap kesewenang-wenangan dan unsur sosial budaya masyarakat Bali yaitu, kehidupan pertanian, kesenian, kehidupan spiritual serta lingkungan adat. Dongeng Rare Angon mengisahkan seorang pemuda yang jujur, polos serta menuruti kehendak rajanya meskipun ia diperdaya. Menurut pendongeng I Made Taro, dongeng Rare Angon adalah dongeng yang sesuai untuk anak usia Sekolah Dasar hingga SMP, karena mengandung alur dan pesan moral yang sudah dapat diteladani dan diterima anak-anak hingga usia remaja.

Dalam perancangan ini penulis menggunakan teknik *motion graphic* yaitu teknik untuk menggerakkan *still images* sehingga objek terlihat tidak membosankan, namun dinamis dan menarik. Teknik *motion graphic* dapat mempercepat dan mempermudah pemahaman isi cerita dengan pengaturan durasi, urutan cerita dan visualisasi yang tidak terbatas. Penulis menyampaikan unsur sosial budaya Bali yang terkandung dalam cerita Rare Angon melalui elemen ilustrasi dan gaya visual. Elemen sosial budaya tersebut diantaranya pakaian adat, masyarakat pertanian, lingkungan tempat tinggal, kesenian dan kehidupan spiritual. Studi referensi gaya visual penulis lakukan terhadap lukisan-lukisan Ubud, pakaian adat Bali dan kesenian daerah Bali sehingga menghasilkan konsep visual *naif*, *etnik* dan *dekoratif* yang menjadi ciri khas dari *motion graphic* dongeng Rare Angon.

Penulis berharap, *motion graphic* dongeng Rare Angon dengan gaya visual yang diadaptasi dari unsur budaya Bali, mampu menjadi daya Tarik dan meningkatkan minat anak-anak untuk menonton dongeng daerah Bali serta melestarikan unsur budaya yang terkandung di dalam dongeng tersebut. Selain

itu, dapat memacu lebih banyak lagi dongeng daerah Bali yang diangkat dalam bentuk digital *motion graphic* maupun media digital yang lebih interaktif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena-fenomena yang telah penulis ungkapkan, maka ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Budaya mendongeng dari orang tua kepada anak dan cucunya mulai menghilang. Hal ini telah digantikan dengan berkembangnya media digital sehingga anak lebih tertarik menonton TV, bermain game dan internet melalui *gadget*.
2. Tingginya angka penggunaan *gadget* pada anak, sehingga besar kemungkinan anak mengakses hal-hal negative atau terpapar terlalu banyak informasi sehingga memicu terjadinya pergesaeran nilai moral dan budaya. Di satu sisi, dongeng daerah mengandung nilai moral dan budaya yang dapat memperkuat jati diri anak-anak.
3. Masih sedikit judul dongeng daerah Bali yang mengikuti perkembangan teknologi dan diangkat serta disebarluaskan melalui media digital, sehingga usang dan kurang dikenal oleh masyarakat.
4. Dongeng daerah Bali bersaing dengan tontonan dan cerita-cerita dongeng dari luar negeri. Di sisi lain, masih sedikit media yang mampu dan mau mengangkat dongeng daerah Bali secara menarik sehingga semakin terabaikan.

1.3 Batasan Masalah

Melihat cakupan permasalahan yang luas, maka penulis menetapkan batasan masalah agar sesuai dengan bidang keilmuan penulis. Adapun batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

- 1 Dongeng yang diangkat dalam perancangan ini adalah dongeng Rare Angon menggunakan media *motion graphic* 2D.
- 2 Target audiens pada perancangan ini adalah anak-anak usia Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion graphic* 2D dongeng Rare Angon yang mengandung muatan budaya masyarakat Bali kepada anak-anak Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan

Perancangan ini merupakan upaya untuk melestarikan dongeng daerah Bali atau Satua Bali serta unsur budaya di dalamnya, melalui media digital *motion graphic* 2D dalam studi kasus ini adalah dongeng Rare Angon.

1.6 Manfaat

Perancangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya melalui pendekatan yang sesuai dengan bidang keilmuan penulis. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Anak
 - Memicu ketertarikan anak pada cerita dongeng daerah Bali yang dikemas secara menarik.
 - Menyediakan konten digital positif yang dapat diakses oleh anak-anak.
 - Memperkenalkan nilai-nilai sosial dan budaya masyarakat Bali pada anak-anak.
 - Menanamkan nilai moral dan pengembangan karakter pada anak.
2. Manfaat bagi Kelestarian Dongeng Daerah Bali
 - Melestarikan keberadaan dongeng daerah Bali dan unsur budaya didalamnya.
 - Memperkenalkan dongeng Rare Angon sebagai dongeng daerah Bali.
 - Meningkatkan peluang bagi dongeng daerah Bali untuk dinikmati dan disebarluskan secara global, oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun.
3. Manfaat bagi Orang Tua
 - Sebagai alat pendidikan karakter anak (pedagogi).
 - Memacu bangkitnya budaya mendongeng bagi orang tua kepada anak dan cucunya.

- Sebagai media pendukung bagi orang tua untuk bercerita pada anak dan cucunya.

1.7 Ruang Lingkup

1.7.1 Lingkup Luaran

Output yang dihasilkan dari perancangan ini berupa *motion graphic* 2D Dongeng Rare Angon, sehingga dapat dinikmati melalui media digital serta dapat didistribusikan melalui internet.

1.7.2 Lingkup Penelitian

- 1 Studi Literatur
 - Studi literatur mengenai dongeng dan manfaatnya untuk anak-anak.
 - Studi mengenai *motion graphic*.
- 2 Studi Eksisting
 - Analisa terhadap animasi 2D dongeng yang telah ada sebelumnya berdasarkan gaya visual, sinematografi dan gaya penceritaan.
 - Analisa terhadap unsur-unsur budaya Bali yang terdapat pada dongeng Rare Angon.
- 3 Wawancara
 - Wawancara kepada tokoh pendongeng dan praktisi di bidang animasi mengenai dongeng daerah Bali, dan teknik dalam merancang animasi.
 - Wawancara mendalam (*in-depth interview*) mengenai hasil prototyping yang telah dilakukan.
- 4 Kuesioner
 - Menggali wawasan terhadap target audiens sesuai dengan tujuan perancangan.
- 5 Prototyping
 - Melakukan rancangan desain awal (storyline, storyboard, desain karakter dan gaya ilustrasi) untuk didiskusikan bersama para ahli dan praktisi sehingga mendapatkan konsep desain yang utuh.

1.8 Organisasi Penulisan

Bab 1 Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang fenomena dan masalah mengenai dongeng yang mendasari perancangan *motion graphic* 2D dongeng Rare Angon. Identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup dan organisasi penulisan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Berisi studi eksisting/ referensi terhadap animasi *motion graphic* 2D cerita dongeng yang sesuai dengan luaran dari perancangan ini. Tinjauan pustaka yang merupakan susunan teori yang dijadikan acuan dalam perancangan.

Bab 3 Metode Penelitian

Metode penelitian berisi tentang metode perancangan, yaitu studi literatur, studi eksisting, wawancara, kuesioner dan *prototyping*.

Bab 4 Analisa Data

Membahas tentang hasil riset yang telah dilakukan penulis dan analisa terhadap data yang didapatkan.

Bab 5 Konsep dan Implementasi Desain

Berisi penentuan konsep desain/*big idea*, kriteria desain yang merupakan pengembangan dari konsep desain dan proses desain serta implementasi desain sebagai hasil dari perancangan.

Bab 6 Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran penulis mengenai hasil perancangan yang berguna untuk pengembangan dan perbaikan atas segala kekurangan pada hasil perancangan.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB II

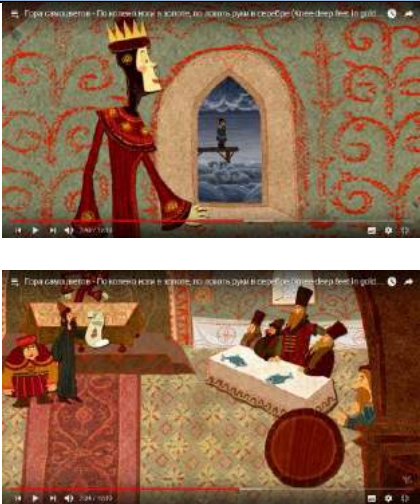
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Eksisting

2.1.1 Dongeng Rusia “Knee- Deep Feet in Gold, Hands Up to the Elbows in Silver”

Dongeng Rusia yang berjudul “Knee- Deep Feet in Gold, Hands Up to the Elbows in Silver” diunggah oleh akun Youtube *Гора самоцветов (Mountain of Gems)*. Dongeng ini bercerita tentang ibu tiri Ratu yang jahat ingin menikahkan anak tirinya - Tsar Muda, tetapi Tsar Muda memilih menikah karena cinta kepada putri Tsar Laut. Ibu tiri Ratu mencoba untuk menghancurkan persatuan yang bahagia ini, tetapi cinta dan kesetiaan dapat mengatasi kejahatan.


Tabel 2. 1 Tinjauan Animasi Dongeng Rusia “Knee- Deep Feet in Gold, Hands Up to the Elbows in Silver”
(Sumber : Penulis, 2019)

| Jenis Video | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Animasi, <i>motion graphic</i> - 2D CGI dengan gaya visual berbasis digital coloring | |
| Gaya Visual | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Mempermainkan tekstur pada pewarnaan serta hadirnya elemen dekoratif pada <i>environment</i> yang diadaptasi dari motif-motif khas Rusia, memberikan identitas visual yang khas pada gaya ilustrasi. |  |

Tabel 2.1 Tinjauan Animasi Dongeng Rusia “Knee- Deep Feet in Gold, Hands Up to the Elbows in Silver”

| | |
|---|---|
| |  |
| <p>- Gambar memiliki dimensi seperti lukisan dan selalu menggunakan <i>shot angle</i>; <i>eye level</i> dengan berbagai <i>shot composition</i> seperti close up, long shot dan lainnya, memberi kesan sederhana namun tidak mengurangi daya tarik cerita karena didukung oleh ilustrasi yang detail.</p> |   |
| <p>- Gaya visual diadaptasi dari gambaran realita sehari-hari yang khas dari budaya masyarakat Rusia jaman kerajaan dahulu (medieval) seperti cara berpakaian, lingkungan dan kehidupan sosial.</p> |   |
| <p>- Elemen pada <i>Environment</i> sangat sesuai dengan latar belakang sosial dan budaya cerita tersebut berasal, yaitu jaman kerajaan medieval di</p> |  |

Tabel 2.1 Tinjauan Animasi Dongeng Rusia “Knee- Deep Feet in Gold, Hands Up to the Elbows in Silver”

| | |
|---|--|
| <p>Rusia sehingga terdapat gambaran seperti kastil, istana dan prajurti berbaju zirah.</p> |  |
| <p>Hal positif yang dapat diterapkan</p> | |
| <p>- Gaya visual yang mengadaptasi unsur-unsur sosial budaya dengan hadirnya elemen dekoratif pada <i>environment</i> serta permainan tekstur pada pewarnaan.</p> | |

2.1.2 Dongeng “The Immortal”

Dongeng yang berjudul “The Immortal” diunggah oleh akun Youtube *Гора самоцветов (Mountain of Gems)*. Animasi ini mengisahkan seorang lelaki bernama Nemurum dan petualangannya mencari kehidupan yang abadi.



Gambar 2. 1 Screenshot video Dongeng “The Immortal”
 Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=6dnYvT3IVow>




Tabel 2. 2 Tinjauan Animasi Dongeng “The Immortal”
(Sumber : Penulis, 2019)

| Jenis Video | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Animasi, <i>Motion Graphic</i> - <i>2D CGI</i> dengan gaya visual berbasis digital coloring | |
| Storytelling | |
| Tema | Petualangan |
| Alur | <ul style="list-style-type: none"> - Dongeng ini menggunakan alur maju, jalan cerita cukup panjang terdiri dari 7 babak, dengan latar kisah yang berganti-ganti sesuai dengan babak yang berlangsung. - Menggunakan <i>Three-Act Structure</i> dengan durasi selama 12 menit, dan dapat dibagi menjadi 7 fase yaitu : <ul style="list-style-type: none"> • Tahap pengenalan karakter (<i>Problem</i>) <ul style="list-style-type: none"> Babak 1 : Persahabatan Nemurum dan Nisan Babak 2 : Perpisahan Nemurum dan Ibunya Babak 3 : Perjalanan panjang Nemurum mencari keabadian Babak 4 : Nemurum menemukan keabadian semu • Tahap menuju solusi (<i>Attempt to Solve it</i>) <ul style="list-style-type: none"> Babak 5 : Perjalanan pulang Nemurum Babak 6 : Nemurum kembali di kotanya • Tahap pemecahan masalah (<i>Resolution</i>) <ul style="list-style-type: none"> Babak 7 : Nemurum menemukan makna keabadian |
| Hal positif yang dapat diterapkan | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Pembagian babak cerita yang baik, sebab setiap babak memiliki satu topik yang jelas sehingga tidak membingungkan. | |



2.1.3 Cerita “Dongeng Yahudi”

Animasi yang berjudul “Dongeng Yahudi” diunggah oleh akun Youtube *Topa самоземое (Mountain of Gems)*. Merupakan dua kisah dari cerita rakyat Ibrani disatukan oleh tema umum - prasejarah pembangunan Yerusalem.

Tabel 2. 3 Tinjauan Cerita “Dongeng Yahudi”
(Sumber : Penulis, 2019)

| Jenis Video | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Animasi, <i>Motion Graphic</i>. - <i>2D CGI</i> dengan gaya visual berbasis <i>digital coloring</i>. | |
| <i>Shot Composition</i> | |
| <p>Animasi ini selalu menggunakan <i>shot angle; eye level</i> (normal) dengan berbagai <i>shot composition</i>, serta mengikuti aturan <i>Rule of Thirds</i>. Animasi ini tidak menggunakan <i>shot angle</i> lain yang lebih bervariasi seperti <i>high angle, low angle</i> dan lainnya sehingga terlihat sederhana dari segi pengambilan gambar. Berikut adalah beberapa jenis <i>shot composition</i> yang digunakan.</p> | |
| <p>CU (Close Up) Shot yang menampilkan dari batas bahu sampai atas kepala.</p> |  |
| <p>MCU (Medium Close Up) Shot yang menampilkan sebatas dada sampai atas kepala.</p> |  |
| <p>MS (Medium Shot) Shot yang menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala.</p> |  |

Tabel 2.3 Tinjauan Cerita “Dongeng Yahudi”

| | |
|---|--|
| <p>TS (Total Shot) Shot yang menampilkan keseluruhan obyek.</p> |  |
| <p>Long Shot, shot yang menunjukkan latar tempat secara luas.</p> |  |
| <p>Transisi</p> | |
| <p>Animasi ini mengkombinasikan beberapa jenis transisi yang membuat shot lebih dinamis seperti <i>Dissolve</i>, <i>Cut to cut</i> dan <i>Fading</i>.</p> | |
| <p>Hal positif yang dapat diterapkan</p> | |
| <p>Elemen sinematografi yang terdiri dari <i>shot composition</i>, <i>rule of thirds</i> serta cara penerapan transisi.</p> | |

2.1.4 Studi Referensi Gaya Visual

A. Seni Lukis

Bali memiliki kekayaan seni yang beragam, tidak hanya seni tari atau musik namun juga seni rupa. Kekayaan seni rupa tersebut tergambar dalam pahatan, arsitektural, motif serta lukisan. Seni lukis di Bali telah berkembang dan memiliki gaya visual yang khas meskipun terdiri dari berbagai macam aliran. Lukisan-lukisan Bali umumnya menggambarkan tradisi, keindahan alam serta kehidupan masyarakat, sehingga seni lukis Bali dapat menjadi identitas atau seni visual khas masyarakat Bali.



Gambar 2. 2 Lukisan-lukisan karya I Ketut Madra
 Sumber : <https://ketutmadra.com>

1. Lukisan Batuan



Gambar 2. 3 Lukisan corak Batuan karya Ida Bagus Made Widja
 Sumber : <https://www.mutualart.com>

Seni lukis corak batuan merupakan perkembangan seni lukis tradisional Bali (gaya klasik pewayangan) dengan sentuhan modernisasi. Corak lukisan ini berkembang di daerah Batuan, Gianyar, Bali. Ciri-ciri lukisan Batuan yaitu :

- Memiliki komposisi penuh dan padat.
- Menggunakan perspektif burung terbang.
- Objek digambarkan secara naif dan dekoratif.
- Menggambarkan kegiatan sehari-hari masyarakat Bali seperti kegiatan seni, pertanian, maupun upacara adat. Selain itu juga mengangkat tema religius dan mitologi seperti Mahabarata dan dewa-dewa.

2. Lukisan Young Artist Panestanan



Gambar 2. 4 Lukisan- lukisan Young Artist karya I Ketut Tagen
Sumber : <http://galeri-nasional.or.id>



Gambar 2. 5 Lukisan - lukisan Young Artist karya I Ketut Soki
Sumber : <https://gramho.com>

Karya lukis Young Artist muncul dipelopori oleh Arie Smith, seorang pelukis asal Belgia, melalui pengaruhnya pada gaya lukis anak-anak di desa Panestanan Ubud. Ciri-ciri lukisan Young Artist adalah sebagai berikut :

- Penggunaan warna-warna cerah.
- Menggunakan prespektif mata burung (*aerial perspective*) yang memungkinkan berbagai objek terlihat dalam dataran bidang yang luas.
- Objek digambarkan secara naif dan dekoratif.
- Objek lukisan adalah alam sekitar dan kehidupan sehari-hari masyarakat Bali.

Tabel 2. 4 Hal positif yang dapat diadaptasi dari lukisan
(Sumber : Penulis, 2019)

| Hal positif yang dapat diadaptasi dari lukisan. |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Proporsi dan anatomi manusia maupun binatang digambarkan secara naif yaitu sederhana dan dekoratif.- Penggunaan warna dengan saturasi yang rendah dan tone atau penambahan warna abu-abu yang membuat kesan klasik seperti pada lukisan Young Artist.- Kesan tradisional didapat dari adaptasi elemen-elemen dekoratif dari lukisan-lukisan ubud yang diterapkan pada <i>environment</i> seperti bentuk awan, pepohonan, motif dan lain-lain. |

B. Kebudayaan Lokal

1. Bali Jaman Dahulu



Gambar 2. 6 Potret Raja-raja Bali Jaman Dahulu
Sumber : commons.wikimedia.org



Gambar 2. 7 Potret Masyarakat Bali Jaman Dahulu
Sumber : commons.wikimedia.org

Gambar di atas merupakan foto suasana Bali jaman dahulu yang terdiri dari jaman kerajaan. Terlihat masyarakat Bali memang telah memiliki adat yang khas, mulai dari gaya berpakaian, kesenian, kehidupan spiritual hingga pertanian. Jaman dahulu Raja memimpin suatu wilayah di Bali, kemudian raja memiliki pendamping atau pelayan. Semua lakon pada jaman kerajaan dapat dilihat pada kesenian Drama Gong yang sering dipentaskan pada masa kini.



Gambar 2. 8 Kesenian Drama Gong
Sumber : <https://baliindonesiabudaya.wordpress.com>

Drama Gong adalah sebuah bentuk seni pertunjukan yang memadukan unsur-unsur teater modern dengan unsur-unsur kesenian tradisional Bali. Drama Gong memadukan akting, tarian, gamelan dan tata busana dalam pertunjukan. Para pemeran penting dalam Drama Gong terdiri dari Raja, Permaisuri, Dayang-dayang, Patih hingga dua pasang punakawan, hal ini tentu diadaptasi dari kasta dan lakon pada jaman kerajaan dahulu.

2. Pakaian Adat





Gambar 2. 9 Pakaian Adat Bali
 Sumber : [instagram.com/happysalma](https://www.instagram.com/happysalma)
[instagram.com/nyoman_suarya](https://www.instagram.com/nyoman_suarya)

Pakaian adat Bali terdiri dari beberapa jenis sesuai dengan peruntukan, seperti pakaian adat ke Pura, pakaian adat Madya serta pakaian adat untuk upacara besar dan pertunjukan seni. Seiring dengan perkembangan jaman, pakaian adat juga mengalami perkembangan dan modifikasi sehingga menjadi semakin menarik. Namun, pakaian adat Bali secara umum tetap memiliki elemen-elemen yang menjadi pakem dan ciri khas, diantaranya :

a. Untuk Perempuan

Tabel 2. 5 Elemen Pakaian Adat bali untuk Perempuan
 (Sumber : Penulis, 2019)






| No | Elemen | Deskripsi |
|----|---|--|
| 1 |  | Kebaya ; merupakan pakaian adat perempuan sebagai simbol keanggunan dan kecantikan. |
| 2 |  | Kamen ; berfungsi untuk menutupi tubuh bagian bawah. Kamen dilingkarkan dari arah kiri ke kanan. Kamen merupakan simbol kesaktian. |

Tabel 2. 5 Elemen Pakaian Adat bali untuk Perempuan

| | | |
|---|---|--|
| 3 |  | <p>Bulang Pasang ; merupakan selendang panjang yang dililitkan di pinggang dan berfungsi menutupi bagian perut. Bulang Pasang memiliki makna penjaga rahim dan pelindung dari hal yang buruk bagi perempuan.</p> |
| 4 |  | <p>Senteng ; senteng/selendang/cerik dililitkan di pinggang dan tidak tertutupi oleh pakaian. Senteng adalah lambang kesaktian yang mencegah perempuan melanggar ajaran dharma.</p> |
| 5 |  | <p>Sanggul ; adalah ikatan rambut, yang terdiri dari Pusung Gonjer dikenakan oleh perempuan yang belum menikah, Pusung Tagel dikenakan oleh perempuan yang sudah menikah dan Pusung Podgala atau Pusung Kekupu yang dikenakan oleh janda.</p> |
| 6 |  | <p>Bunga ; adalah lambang kecantikan perempuan Bali, juga berfungsi sebagai hiasan di kepala. Bunga yang umum digunakan seperti cempaka putih, cempaka kuning dan bunga kamboja.</p> |
| 7 |  | <p>Selain yang telah disebutkan di atas, terdapat pakain lain yang juga biasanya digunakan oleh perempuan Bali pada saat acara tertentu, yaitu :</p> <p>Lelunakan; merupakan sehelai selendang untuk membalut rambut.</p> <p>Badong; merupakan hiasan penari atau pengantin di Bali yang dikenakan pada leher.</p> |

b. Untuk Laki-laki

Tabel 2. 6 Elemen Pakaian Adat bali untuk Laki-laki
(Sumber : Penulis, 2019)

| No | Elemen | Deskripsi |
|----|---|---|
| 1 |  | Udeng ; adalah ikat kepala yang memiliki simpul di tengah dan merupakan simbol pemikiran. |
| 2 |  | Baju Safari/kemeja; adalah pakaian adat laki-laki sebagai simbol kewibawaan dan sopan santun. |
| 3 |  | Kamen ; digunakan untuk menutupi tubuh bagian bawah. Kamen dililit dari kiri ke kanan sebagai simbol dharma. Ujung kamen harus menyentuh tanah sebagai penghormatan terhadap ibu pertiwi. |
| 4 |  | Sapat atau Kampuh ; sapat digunakan untuk menutupi bagian pinggang, biasanya digunakan setelah kamen. |
| 5 |  | Umpal ; adalah selendang yang diikat di pinggang dengan simpul di kanan. Digunakan di luar sapat dan kamen. |

2.2 Teori Penunjang

2.2.1 Tinjauan Tentang Dongeng

A. Pengertian Dongeng

Menurut James Dananjaya (2009) dongeng ialah termasuk cerita rakyat lisan yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh empunya cerita. Dongeng juga tidak terikat oleh tempat maupun waktu, karena dongeng diceritakan terutama untuk menghibur. Menurut KBBI dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh).

Menurut Made Taro dongeng dapat dinikmati oleh siapa saja dengan usia yang tidak terbatas. Biasanya pendongeng memilih cerita dengan nilai moral dan alur yang sesuai untuk target pendengarnya

B. Manfaat Dongeng untuk Anak

1. Membangun Karakter Anak

Masa anak-anak adalah masa keemasan, sehingga menjadi momentum atau periode yang paling tepat untuk membentuk dan membangun karakternya. Karakter adalah watak atau sifat-sifat baik, seperti keimanan, keberanian, integritas, daya tahan, kesabaran, dan lain sebagainya. Masing-masing sifat dasar dari karakter tersebut dapat diturunkan ke dalam sifat-sifat yang lebih praktis dan operasional, seperti tanggung jawab, etos kerja keras, kebaikan, kejujuran, kebenaran, berpikir positif, disiplin, motivasi, dan lain sebagainya. Salah satu upaya untuk membangun karakter anak adalah dengan menggunakan cerita rakyat. Alasannya, secara psikologis cerita sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Adapun dipilihnya cerita rakyat karena secara sosio-antropologi cerita ini sesuai dengan kepribadian anak sebagai anggota masyarakat di suatu daerah atau kebudayaan tertentu.²

Menurut Hasbari (2017) dongeng memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu:

1. Mengajarkan budi pekerti.

Cerita dongeng memberikan teladan yang baik bagi anak karena mengandung ajaran budi pekerti.

2. Membiasakan budaya membaca

² Subiyantoro.2012.*Membangun Karakter Bangsa Melalui Cerita Rakyat Nusantara*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. IX, No. 1. Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Salah satu cara memperkenalkan budaya membaca pada anak adalah dengan mendongeng sebelum tidur. Kebanyakan anak-anak gemar membaca dikarenakan telah terbiasa sejak kecil.

3. Mengembangkan imajinasi

Jalan cerita dalam dongeng pada umumnya tidak masuk akal. Meskipun demikian, cerita-cerita seperti itulah yang meningkatkan daya imajinasi anak. Umumnya anak yang memiliki imajinasi tinggi akan merasa selalu ingin tahu sehingga akan lebih cepat berkembang.

Selain itu beberapa manfaat dongeng lainnya adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan keterampilan berbahasa

Mendengarkan dongeng merupakan salah satu stimulasi dini yang bisa digunakan untuk merangsang keterampilan berbahasa pada anak.

2. Membangun kecerdasan emosional

Anak-anak akan belajar tentang nilai-nilai moral dalam kehidupan. Anak-anak kecil sulit untuk belajar tentang berbagai hal yang abstrak, seperti kebaikan pada sesama. Tetapi dengan dongeng, anak akan terbantu dalam memahami nilai-nilai emosional pada sesama.

C. Unsur Instrinsik Dongeng

Dongeng biasanya mengandung lima unsur intrinsik yaitu :

1. Tema, adalah ide pokok dari cerita atau gagasan untuk membangun suatu cerita yang utuh.
2. Alur, merupakan jalan cerita yang diurutkan berdasarkan sebab-akibat atau berdasarkan urutan waktu.
3. Penokohan, merupakan pemberian watak dan sifat pada setiap karakter dalam cerita.
4. Latar, merupakan unsur pembentuk cerita yang menunjukkan suasana, dimana, dan kapan rangkaian-rangkaian cerita itu terjadi.
5. Amanat, merupakan pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca lewat cerita yang dibuatnya.

2.2.2 Tinjauan tentang Dongeng Daerah Bali

Dongeng lokal Bali dikenal dengan istilah *satua*. Kata *satua* dalam kamus Bahasa Bali berarti cerita atau dapat merujuk pada kata *sato* yang berarti binatang, segala jenis binatang. *Satua* adalah karya pengarang yang tersebar dari mulut ke mulut di masyarakat Bali secara anonim. *Satua* Bali adalah cerita rakyat yang digunakan sebagai pelestarian seni dan budaya, penyampaian nilai moral dan pendidikan karakter orang Bali.

Salah satu tema dongeng lokal (*satua*) yang begitu populer tersebar di Bali yaitu *Satua Tantri*. Dalam khazanah cerita nusantara, cerita tantri (*Tantri Kamandaka*) merupakan salah satu yang terkenal sebagai cerita fable. Selain itu *satua-satua* Bali juga banyak yang berjenis cerita biasa, anekdot maupun dongeng barumus. Keberadaan *satua* Bali yang beredar di masyarakat sangat banyak jumlahnya dan belum dilakukan pendataan secara pasti.

2.2.3 Tinjauan tentang *Motion Graphic*

A. Pengertian *Motion graphic*

Motion graphic adalah teknik untuk menggerakkan *still images* sehingga objek terlihat tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik. Terdapat dua metode dalam teknik ini, yaitu dengan menggerakkan gambar, atau menggabungkan sequen gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. *Motion graphic* adalah elemen yang penting untuk membuat penonton tidak merasa bosan.³

B. Tahap Produksi *Motion Graphic*

Dalam membuat karya animasi, *motion graphic*, ataupun film, baik film serial TV, film pendek, ataupun film animasi, dilakukan melalui 3 tahap produksi, yaitu:

³ https://www.academia.edu/8601077/Motion_Graphic

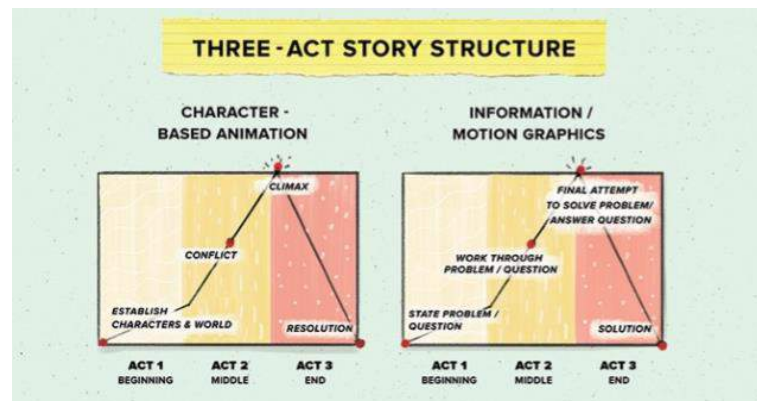
1. Pra Produksi (menyusun konsep, storyline, desain karakter, desain environment, storyboard, animatic storyboard dan menyusun musik serta dialog)
2. Produksi (proses menggerakkan aset, rendering, editing, penambahan sound effect, musik dan dialog)
3. Pasca produksi (menyatukan seluruh komponen hasil produksi, sinkronisasi keseluruhan, finishing dan distribusi).

C. Storytelling

Menurut Blazer (2016) terdapat 3 tahap dalam struktur penceritaan linear yang disebut dengan istilah *Three-Act Structure*.

1. Three-Act Structure

- a. Tahap perkenalkan karakter dan permasalahan (*Problem*).
Pada tahap ini dilakukan pengenalan karakter, menetapkan apa yang mereka inginkan, dan juga memperkenalkan masalah yang menghalangi tujuan mereka.
- b. Tahap Menuju solusi (*Attempt to solve it*).
Pada tahap ini karakter sepenuhnya berkomitmen untuk memecahkan masalah mereka dan muncul melawan segala macam penghalang jalan yang membuat penyelesaiannya tampak semakin tidak mungkin.
- c. Tahap Pemecahan masalah (*Resolution*).
Tahap ini adalah akhir dari cerita, sesuai dengan pesan apa yang ingin disampaikan dalam cerita.



Gambar 2. 10 Three-Act Story Structure
(Sumber : Blazer, 2016)

D. Storyline

Storyline adalah naskah cerita dalam bentuk teks. Storyline mengandung dialog dan urutan elemen-elemen cerita secara rinci.

E. Storyboarding

Storyboard adalah gambar berilustrasi, seperti buku komik, tentang bagaimana produser atau sutradara membayangkan versi akhir yang diedit dari produksi akan terlihat (Simon, 2007).

Menurut Blazer (2016) terdapat 2 tahap penting dalam menghasilkan sebuah *storyboard* yaitu.

1. Thumbnailing

Thumbnail adalah sketsa kasar pertama dari storyboard. Thumbnail membantu untuk menyusun urutan dan memberikan kesempatan untuk menetapkan aspek-aspek penting seperti skala, transisi dan *framing*.

2. Storyboarding

Penggambaran aksi dan emosi dari cerita dengan lebih jelas dan detail. Menuliskan dialog atau catatan penjelasan pada ruang di bawah setiap *frame*. Storyboard berguna untuk memahami apa yang terjadi di setiap bingkai dan mengikuti keseluruhan cerita.

Detail yang perlu pertimbangan dalam proses pembuatan *storyboard* yang efektif diantaranya.

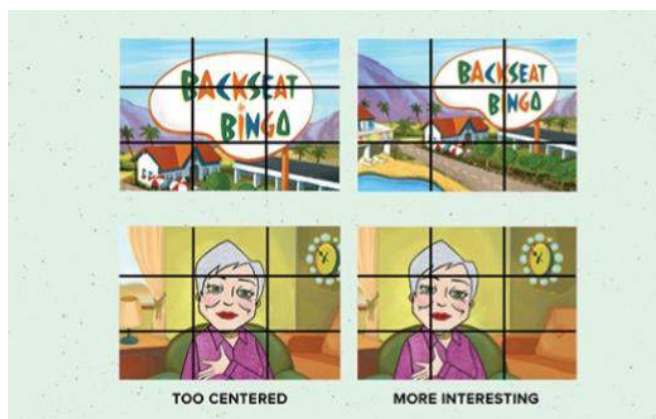
1. Shot Composition

Komposisi pengambilan gambar memberi kekuatan untuk mengungkapkan informasi bagi audiens. Berikut adalah *shot composition* :

- CU (Close Up) Shot yang menampilkan dari batas bahu sampai atas kepala.
- MCU (Medium Close Up) Shot yang menampilkan sebatas dada sampai atas kepala.
- MS (Medium Shot) Shot yang menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala.
- TS (Total Shot) Shot yang menampilkan keseluruhan obyek.

2. Framing

Framing adalah bidikan "sinematografi," tentang bagaimana melatakan objek pada bidang yang tersedia. *Rule of Thirds* adalah aturan yang mudah diikuti untuk menjaga agar framing tetap dinamis.



Gambar 2. 11Rule of Thirds
(Sumber : Blazer, 2016)

3. Staging

Staging adalah hierarki visual dan konseptual atau urutan penempatan objek dan karakter dalam satu frame yang sama untuk memperkuat keseluruhan cerita.

F. Audio

1. *Sound Effects*

Menambahkan efek suara akan memperkuat adegan atau cerita. Efek suara bisa ditambahkan sesuai dengan objek atau kegiatan yang dilakukan tokoh.

2. Musik

Musik dapat menentukan tenor emosional cerita, mengatur ritme untuk adegan, dan memandu audiens.

3. Dialog

Dialog digunakan untuk mengatur suasana adegan. Misalnya dalam momen yang menegangkan, orang cenderung berbicara dengan kalimat yang lebih pendek dan terpotong.

4. Narasi / *VoiceOver*

Voice-over adalah teknik produksi di mana suara tidak tampak di layar (non-diegetik) – digunakan dalam radio, produksi televisi, pembuatan film, teater, atau presentasi lainnya. *Voice-over* dibaca dari naskah dan dapat diucapkan oleh seseorang yang muncul di tempat lain dalam produksi atau dengan bakat suara spesialis. Hal ini biasanya direkam dan ditempatkan di atas sebuah film atau video dan biasa digunakan dalam dokumenter atau berita untuk menjelaskan informasi.

G. Environment

Animasi memungkinkan kreator untuk menciptakan dunia tanpa batas. Menurut Blazer (2016) dalam menciptakan dunia animasi yang menarik, konsisten, dan dapat dipercaya maka metode yang dilakukan adalah menetapkan waktu dan tempat, menentukan hukum fisik, sosial, dan visual yang ada di sana. “Hukum” ini akan memberikan landasan yang konsisten dalam berkreasi.

H. Teknik dan Gaya Visual

Menurut Liz Blazer dalam bukunya yang berjudul *Animated Storytelling*, teknik digital dalam pengerjaan animasi dan *motion*

graphic disebut 2D CGI yaitu animasi dibuat dengan lingkungan datar atau menggunakan perangkat software ilustrasi 2D. Dapat diciptakan secara keseluruhan menggunakan program, atau dikombinasikan dengan elemen tradisional seperti *scanning*, *coloring*, *layout* atau gambar yang langsung dapat dimasukkan dalam program.

I. Desain Karakter

Beberapa hal dibawah ini harus diperhatikan ketika mendesain karakter.

1. Bentuk karakter keren atau lucu (*Cool vs Cute*) disesuaikan dengan konsep animasinya.
2. Ciri-ciri Fisik yang “Lebay”. Desain karakter animasi yang terlalu datar biasanya kurang menjadi daya tarik.
3. Ekspresi Wajah yang luar biasa.
4. Properti dan aksesoris yang unik.
5. Memiliki kesamaan dengan masyarakat, misalnya sifat, mimpi atau tujuan tertentu, atau suatu kesukaan dan ketidaksukaan tertentu yang realistis.
6. Memiliki *background* cerita sendiri.

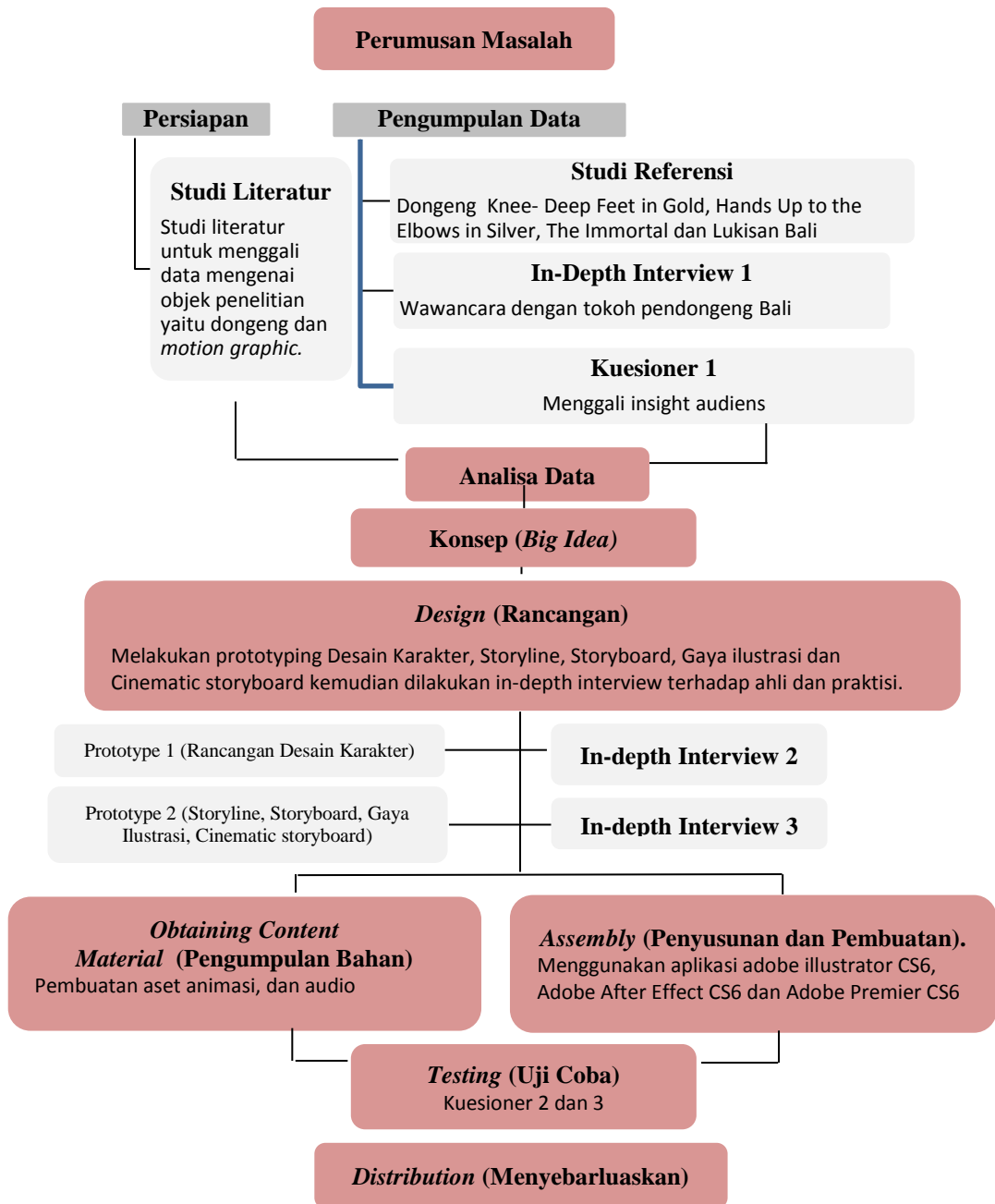
(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Alur Perancangan

Perancangan *Motion Graphic* 2D Dongeng Rare Angon



Gambar 3. 1 Diagram Alur Perancangan
(Sumber : Penulis, 2019)

3.2 Jenis Data dan Metode Pengumpulan Data

3.2.1 Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumber yang bersangkutan. Data primer bersifat asli dan baru. Jenis data primer yang digunakan dalam perancangan ini, antara lain:

1. Wawancara Mendalam (*In-Depth Interview*)

Wawancara adalah proses memperoleh data melalui narasumber. Sedangkan teknik wawancara mendalam (*In-Depth Interview*) merupakan teknik dimana peneliti dan responden harus bertatap muka langsung (*face to face*). Peneliti mengharapkan informasi mendalam dari responden mengenai suatu masalah yang ditelitinya, yang tidak dapat terungkap melalui penggunaan teknik kuesioner. Dengan kata lain wawancara mendalam menggunakan pertanyaan terbuka, yaitu melibatkan diskusi terarah diantara peneliti dan responden menyangkut masalah yang diteliti.

Pada peneitian ini, wawancara dilakukan kepada tokoh pendongeng Bali I Made Taro, Komunitas Katur Nusantara dan Hompimpa Animation Studio.

Tabel 3. 1 Protokol In-Dept Interview 2
(Sumber : Penulis, 2019)

| | |
|-------------------------|---|
| Narasumber | I Made Taro. Tokoh pendongeng Bali, budayawan, guru, penulis buku, lagu anak, permainan anak dan dongeng anak. |
| Tujuan Wawancara | <ul style="list-style-type: none">- Menggali wawasan tentang dongeng secara umum.- Perkembangan dongeng daerah serta manfaatnya bagi anak-anak.- Menemukan referensi naskah cerita Rare Angon.- Menggali lebih dalam unsur intrinsik dongeng Rare Angon, makna dan kesesuaian dengan tujuan perancangan. |

Tabel 3. 2 Protokol In-Dept Interview 2
(Sumber : Penulis, 2019)

| | |
|-------------------------|---|
| Narasumber | Komunitas Katur Nusantara. Komunitas ilustrator dan animator Bali yang mengangkat cerita rakyat/dongeng nusantara melalui media digital. |
| Tujuan Wawancara | <ul style="list-style-type: none"> - Menggali wawasan tentang pengaruh distribusi dongeng daerah melalui media digital, terhadap minat audiens. - Mendapatkan masukan terhadap ide/konsep dan rancangan awal desain karakter. - Bagaimana merancang karakter dan animasi bertema dongeng daerah. |

Tabel 3. 3 Protokol In-Dept Interview 3
(Sumber : Penulis, 2019)

| | |
|-------------------------|---|
| Narasumber | HOMPIMPA Animatio Studio Studio Animasi di Surabaya. |
| Tujuan Wawancara | <ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan masukan terhadap prototype : storyline, storyboard, gaya ilustrasi, desain karakter, kesesuaian terhadap cerita ataupun tujuan dan target audiens. - Teknik perancangan animasi. |

2. Prototyping

Dalam proses Design Thinking, kita mengenal lima tahapan yang saling berkesinambungan dan salah satunya adalah Prototype. Prototype adalah tahapan yang ditujukan untuk mentransformasi sifat-sifat abstrak dari sebuah ide menjadi lebih berwujud. Tahapan ini tidak hanya berupa proses visualisasi ide tetapi juga proses pembangunan ide. Proses prototyping yang digunakan di dalam Design Thinking adalah *low-fidelity* atau *Rapid Prototyping*. Proses ini menekankan kepada proses pembuatan yang cepat, mudah, murah dan basic.

Aturannya hanya satu: prototype tidak harus dibuat sebegas mungkin tetapi digunakan agar ide tersebut lebih dapat dimengerti.⁴

Dalam perancangan ini prototyping dilakukan untuk mendapatkan masukan dari ahli dan praktisi mengenai *storyline*, *storyboard* dan desain karakter melalui metode *In-Depth Interview*, sehingga hasil perancangan dapat sesuai dengan tujuan. Pengujian prototype dilakukan dengan tokoh pendongeng I Made Taro dan praktisi di bidang animasi.

3. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu daftar pertanyaan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh responden yang ingin diselidiki. Kuesioner bertujuan untuk menggali wawasan terhadap target audiens serta menguji hasil perancangan terhadap target audiens.

Tabel 3. 4 Protokol Kuesioner 2
(Sumber : Penulis, 2019)

| | |
|--------------------------|--|
| Responden | Siswa-siswi Sekolah Dasar |
| Tujuan Kuesioner | Menguji hasil perancangan terhadap target audiens |
| Daftar Pertanyaan | <p>Bagian 1 (Pemahaman terhadap cerita)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapakah Tokoh yang kamu kagumi dari cerita Rare Angon? (Raja, Rare Angon, Lubangkuri, Jero Dukuh, Istri, Ibu) [<i>pilih lebih dari 1</i>] 2. Menurutmu kenapa sang Raja disengat tawon raksasa? (akibat perbuatan buruknya, karena mengganggu tawon, akibat diserang Rare Angon) 3. Menurutmu kenapa Rare Angon dipilih menjadi raja yang baru? (karena sifat yang baik daripada raja sebelumnya, karena ia kuat, karena menemukan Lubang Kuri) |

⁴ Raema, Ghea. 2017. *Pentingnya Prototyping dalam Proses Design Thinking*. Diakses pada 10 April 2019. Labtekindie. <https://labtekindie.com/pentingnya-prototyping-dalam-proses-design-thinking/>

| | |
|--|---|
| | <p>Bagian 2 (Ketertarikan pada media dan hasil perancangan)</p> <p>4. Apakah gambar tokoh dongeng Rare Angon sudah bagus? (Bagus, Kurang bagus, Tidak bagus)</p> <p>5. Apakah kamu senang dengan dongeng Rare Angon yang kamu tonton? (Senang, Tidak senang)</p> <p>6. Jika senang, apa yang paling kamu suka dari dongeng Rare Angon yang kamu tonton? (ceritanya bagus, gambar yang bagus, suka semuanya, lainnya..)</p> <p>7. Jika tidak, kenapa kamu tidak suka? (ceritanya tidak bagus, gambarnya tidak bagus, memang tidak suka dongeng, lainya..)</p> <p>8. Setelah menonton dongeng Rare Angon, apakah kamu ingin menonton dongen lainnya dengan gambar seperti ini? (ya, tidak)</p> <p>9. Cerita dongeng apa saja yang ingin kamu tonton selanjutnya?</p> |
|--|---|

Tabel 3. 5 Protokol Kuesioner 3
(Sumber : Penulis, 2019)

| | |
|--------------------------|---|
| Responden | Umum |
| Tujuan Kuesioner | Mendapat tanggapan mengenai hasil perancangan. |
| Daftar Pertanyaan | <p>1. Apakah gaya gambar/ilustrasi memiliki karakteristik yang khas/unik?</p> <p>2. Menurut anda seberapa sesuai gaya gambar/ilustrasi dongeng Rare Angon untuk target audiens (anak-anak Sekolah Dasar) ?</p> <p>3. Seberapa baik unsur budaya Bali yang diadaptasi pada elemen visual/ilustrasi sudah dapat</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>tersampaikan? (pakaian adat, lingkungan tempat tinggal, budaya pertanian, kehidupan spiritual, kesenian)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Apakah desain karakter sudah bagus? 5. Seberapa baik pengisi suara/narator dalam menyampaikan cerita? 6. Apakah cara bercerita (storytelling) pada motion graphic dongeng Rare Angon sudah sesuai untuk target audiens (anak-anak Sekolah Dasar) ? 7. Bagaimana tempo motion graphic dongeng Rare Angon? 8. Bagaimana durasi motion graphic dongeng Rare Angon secara keseluruhan ? 9. Menurut anda apakah penyampaian nilai moral pada dongeng ini sudah bisa ditangkap oleh anak-anak ? 10. Apakah teknik motion graphic seperti pada dongeng Rare Angon efektif dalam menyampaikan dongeng untuk anak-anak Sekolah Dasar? 11. Bagaimana konsep gerakan/motion yang ditampilkan pada karakter/elemen visual? 12. Apakah penyampaian dongeng melalui teknik motion graphic seperti ini menarik untuk dikembangkan pada dongeng-dongeng Bali atau dongeng daerah lainnya? 13. Secara keseluruhan berapa rating yang anda berikan pada motion graphic dongeng Rare Angon ini? 14. Apakah anda memiliki saran untuk motion graphic dongeng Rare Angon? |
|--|---|

3.1.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Jenis data primer yang digunakan dalam perancangan ini, antara lain:

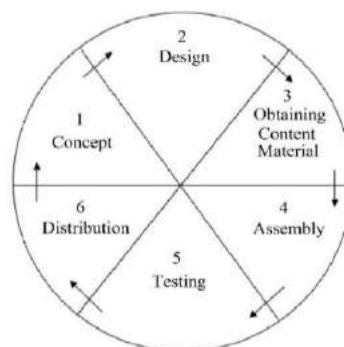
1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan penggalian data melalui sumber-sumber tertulis yang sudah ada sebelumnya. Metode ini bertujuan untuk mendalami objek penelitian yaitu dongeng dan *motion graphic*.

2. Studi Eksisting

Studi eksisting bertujuan untuk menganalisa produk sejenis yang telah ada sebelumnya. Dalam penelitian ini, studi eksisting akan dilakukan pada animasi 2D dongeng yang berjudul “Knee- Deep Feet in Gold, Hands Up to the Elbows in Silver”, “The Immortal” dan Dongeng Yahudi. Studi referensi gaya visual dilakukan pada gaya lukisan Bali dan kebudayaan Bali. Dalam penelitian ini studi referensi dilakukan untuk mempelajari gaya visual, teknik penceritaan dan sinematografi.

3.2 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)



Gambar 3. 2 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)
(Sumber : www.researchgate.net)

Proses perancangan yang penulis lakukan mengikuti metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari 6 tahap yaitu :

1. *Concept* (Konsep). Merumuskan ide dasar/*big idea* dari perancangan motion graphic dongeng Rare Angon.
2. *Design* (Desain/Rancangan). Tahap ini adalah tahap pengembangan rancangan awal/prototyping atau disebut tahap pra produksi. Pada tahap ini harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan. Penulis melakukan rancangan terhadap storyline, storyboard, sinematik storyboard, desain karakter dan gaya ilustrasi kemudian dilakukan *In- dept interview* dengan ahli dan praktisi.
3. *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Bahan). Merupakan proses produksi seperti pembuatan aset ilustrasi, merekan narasi dan melakukan komposisi terhadap musik latar.
4. *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan). Merupakan tahap pasca produksi atau merangkai dan menyusun aset-aset yang telah dikerjakan menjadi hasil rancangan yang utuh serta proses finishing.
5. *Testing* (Uji Coba). Pada tahap ini, dilakukan uji coba hasil perancangan terhadap target audiens yaitu siswa Sekolah Dasar dan masyarakat untuk mendapatkan tanggapan maupun masukan yang berfungsi untuk tahap perbaikan.
6. *Distribution* (Menyebarkan). Tahap penyebaran hasil perancangan kepada pengguna melalui media internet serta bekerjasama dengan sekolah-sekolah.

3.3 Konsep Desain

Terdapat beberapa langkah untuk menentukan konsep atau *Big Idea* dalam sebuah cerita animasi. Menurut Liz Blazer (2016) dalam bukunya yang berjudul *Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation and Motion Graphic*, langkah-langkah tersebut yaitu :

1. Menyusun Creative Brief

Creative Brief dapat ditentukan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

- *What must it be?* yaitu jenis dan bentuk animasi yang akan dirancang (film pendek, PSA, *advertisement*, *movie trailer* dll)
- *Who is it for?* yaitu target audiens yang dituju.
- *How long it must be?* yaitu durasi animasi.
- *What is your objective with the piece?* yaitu tujuan khusus dibuatnya animasi tersebut.
- *When is it due ?* yaitu kapan batas waktu karya tersebut harus diselesaikan.

2. Menemukan Big Idea

Dalam menemukan *Big Idea* atau konsep dapat dilakukan dengan menentukan *tagline*.

Langkah dalam menentukan *tagline* :

a. Menentukan *Tone*

Tone (nada) adalah gambaran suasana dari keseluruhan karya animasi. Yaitu, bagaimana *creator* ingin orang lain menggambarkan karyanya. Misalnya menakutkan, lucu, dramatis, informative, aneh, melankolis, keterlaluhan, urban atau keras.

b. Menentukan Plot

Plot adalah jalan cerita/alur cerita. Dalam hal ini disusun sederhana dan maksimal 2 kalimat.

c. Menentukan Tema.

Tema adalah pesan mendalam dari cerita yang mungkin tidak direncanakan.

d. Menemukan Tagline

Menentukan *tagline* adalah dengan menggabungkan ketiga konsep yaitu *tone*, plot dan tema menjadi susunan kalimat.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB IV

ANALISA DATA

4.1 *In-Dept Interview 1*

Berikut merupakan hasil wawancara mendalam yang penulis lakukan dengan narasumber pendongeng Bali, I Made Taro.

Tabel 4. 1 Hasil In-Dept Interview 1
(Sumber : Penulis, 2019)

| Wawancara dengan Tokoh Pendongeng I Made Taro | |
|---|---|
|  | |
| Narasumber | I Made Taro |
| Profil Narasumber | I Made Taro merupakan tokoh pendongeng asal Bali, beliau telah lama berkecukupan di dunia dongeng, lagu daerah dan permainan anak tradisional. Karya-karya beliau telah banyak diterbitkan dalam bentuk buku. Beliau juga mendapatkan banyak penghargaan nasional berkat karya, jasa dan prestasi beliau di dunia dongeng. Beliau pernah mendongeng hingga ke luar negeri dan masih aktif mendongeng hingga sekarang. |
| Tujuan | - Menggali wawasan tentang dongeng secara umum. |

Tabel 4. 1 Hasil In-Dept Interview 1

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Perkembangan dongeng daerah serta manfaatnya bagi anak-anak. - Menemukan referensi naskah cerita Rare Angon. - Menggali lebih dalam unsur intrinsik dongeng Rare Angon, makna dan kesesuaian dengan tujuan perancangan. |
| Waktu | 18.00 – 21.00 WITA |
| Tanggal | 19 November 2018 |
| Tempat | Kediaman Bapak I Made Taro |
| Interviewer | Ni Luh Putu Disa Pracita Dewi |
| Alat Pendukung | Buku Catatan, Alat perekam dan Handphone |
| Hasil In-Dept Interview 1 | |
| Perkembangan dongeng dan pentingnya dongeng daerah untuk anak. | <ul style="list-style-type: none"> - Tema dongeng pada umumnya adalah tentang sebab-akibat atau hukum Karma. Dongeng bisa dinikmati oleh kalangan yang tidak terbatas, hal ini bisa dibedakan dari jenis cerita dan pesan yang ingin disampaikan, begitu pula cara penyampaiannya. - Pentingnya dongeng daerah bagi anak-anak adalah untuk mengenal sejarah, tradisi dan budaya serta membentuk jati diri anak sebagai bagian dari masyarakat tertentu. - Dongeng luar negeri terutama dongeng barat memiliki latar seperti istana kastil dan pangeran berkuda, sehingga kurang sesuai dengan budaya masyarakat Indonesia. Kita lebih banyak mengenal budaya pertanian dan gotong royong. - Saat ini tradisi bertutur dongeng oleh orang tua kepada anaknya semakin dilupakan, fenomena ini wajar terjadi seiring perkembangan jaman. |

Tabel 4. 1 Hasil In-Dept Interview 1

| | |
|----------------------------|---|
| | <p>- Media digital tidak akan merubah nilai yang terkandung dalam sebuah dongeng, asalkan inti dari dongeng tersebut tidak diubah secara drastis. Keberadaan media digital adalah cara agar dongeng daerah tidak luntur ditelan jaman.</p> |
| Tema dongeng Rare Angon | <p>- Tema petualangan dan cinta, dongeng Rare Angon mengisahkan hubungan antara seorang pemuda dengan Ibunya, Istrinya dan seorang Raja.</p> |
| Audiens dongeng Rare Angon | <p>Dongeng Rare Angon cocok untuk anak-anak SD (kelas 4, 5 dan 6) hingga SMP. Alur cerita yang panjang dan mengandung nilai serta pesan moral yang banyak sudah bisa dipahami oleh anak yang mulai beranjak remaja dan biasanya mengandung unsur percintaan.</p> |
| Alur Cerita | <p>- Alur cerita Rare Angon yaitu : bertemu dengan raja - berpisah dengan ibunya dan diberi bekal (simbolis ibu merestui) - menikah dengan anak jero dukuh - diberi bekal oleh jero dukuh – mencari Lubangkuri - menghadapi raja - terjadi konflik dan datangnya bantuan dari istrinya.</p> <p>- Konflik cerita Rare Angon adalah ketika bertemu dengan Sang Raja. Sebetulnya cerita ini mengangkat kisah penguasa yang tidak mau disaingi.</p> |
| Karakter/Penokohan | <p>- Tokoh raja lalim, tidak mengurus rakyat dan mengutamakan kekuasaan sedangkan tokoh Rare Angon adalah polos, setia dan hormat.</p> |

Tabel 4. 1 Hasil In-Dept Interview 1

| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Dalam versi cerita lainnya karakter Rare Angon menjadi tidak baik karena memiliki dua istri, sehingga diubah dan disesuaikan oleh Pak Taro. Menurut Pak Taro ada beberapa hal yang membuat dongeng itu tidak masuk akal, sehingga penulis dongeng bertugas meluruskan makna, jangan sampai karakter utama dongeng jatuh dan tidak sesuai nilai moral. - Jero Dukuh berwatak sabar dan tenang, dengan visualisasi rambut agak panjang, memakai kerucut, bisa seperti pemangku (pendeta). Dukuh artinya pendeta, tokoh spiritual atau sulinggih yang tinggal di pedalaman. |
| Latar | <ul style="list-style-type: none"> - Bali jaman dulu/saat jaman kerajaan. - Latar cerita dan karakter dongeng Rare Angon berdasarkan latar budaya dan kehidupan social masyarakat Bali. - Tokoh Rare Angon tinggal di wilayah pedesaan, khususnya lingkungan masyarakat pertanian. |
| Amanat/Nilai moral | <p>Nilai moral yang terkandung dalam dongeng adalah kebaikan akan selalu mengalahkan keburukan, sikap-sikap positif seperti kejujuran, ketaqwaan, kesetiaan, perdamaian, kecintaan terhadap lingkungan dan pantang menyerah serta pentingnya restu dari orang tedekat.</p> |
| Saran terhadap perancangan animasi/ <i>motion graphic</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Untuk cerita dongeng Bali khususnya Rare Angon, bisa mencari referensi dari penokohan dalam kesenian Drama Gong Bali. |

4.2 Kuesioner 1

Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengali *insight* target audiens, yaitu anak-anak usia Sekolah Dasar. Responden adalah siswa-siswi SD Saraswati Tabanan sebanyak 50 orang. Pengambilan data kuesioner dilakukan pada 19 November 2018.



Gambar 4. 1 Pengisian kuesioner oleh anak-anak SD Saraswati Tabanan



Gambar 4 2 Analisa data kuesioner 1

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa tradisi bertutur dongeng oleh orang tua kepada anak semakin jarang dilakukan. Anak-anak mendengar dongeng melalui media lain seperti buku dan tontonan.

Rata-rata anak jaman sekarang sudah pernah bermain *smartphone*. Ini juga menjadi indikasi bahwa orang tua telah memberikan akses dan kesempatan pada anak-anak mereka untuk menggunakan *smartphone*. Anak-anak juga suka

membuka aplikasi Youtube, ini berarti anak-anak sudah mulai bebas menentukan tontonan mereka selain dari media televisi yang ada di rumah.

Berdasarkan data hasil kuesioner disimpulkan bahwa dongeng-dongeng daerah mungkin akan tergerus jika tidak mengikuti perkembangan teknologi dan diangkat melalui media digital. Mengingat tradisi tutur dongeng oleh orang tua kepada anaknya sudah sangat berkurang. Selain itu arus globalisasi terus menerpa anak-anak sehingga rawan melupakan budayanya sendiri.

4.3 Prototype 1

Penulis membuat sketsa alternatif desain karakter dari tokoh-tokoh penting yang terdapat dalam cerita Rare Angon. Sketsa tersebut kemudian ditunjukkan kepada narasumber untuk diberikan masukan.

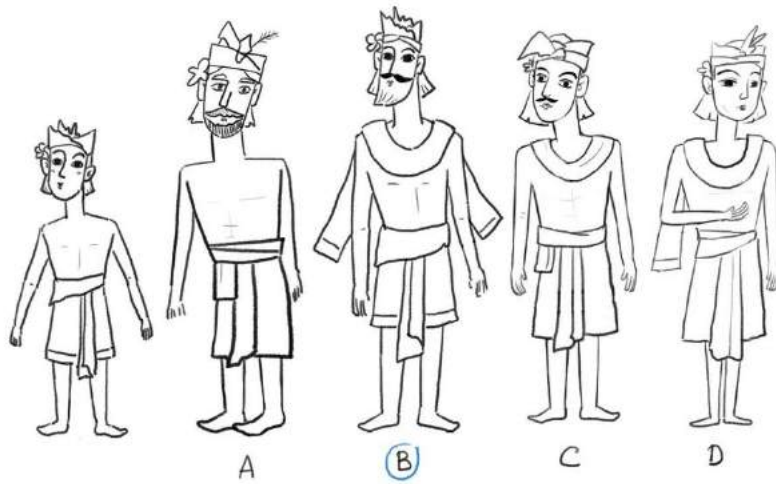
1. Referensi



Gambar 4 3 Referensi Gaya Ilustrasi Desain Karakter

2. Rare Angon

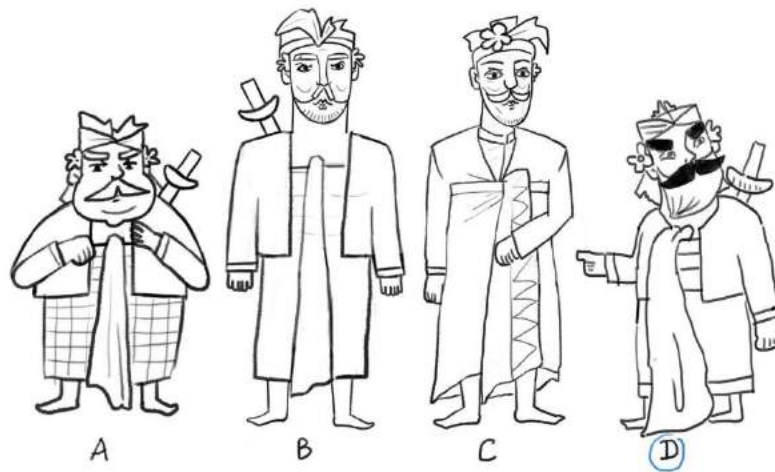
Rare Angon adalah seroang penggembala, yang setia dan jujur, dia berasal dari keluarga petani dan pintar menggambar. Dia berusia 12 tahun, sedangkan Rare Angon ketika dewasa berusia sekitar 22 tahun. Rare Angon menjadi tokoh idola dalam cerita ini.



Gambar 4 4 Sketsa desain karakter Rare Angon

3. Raja

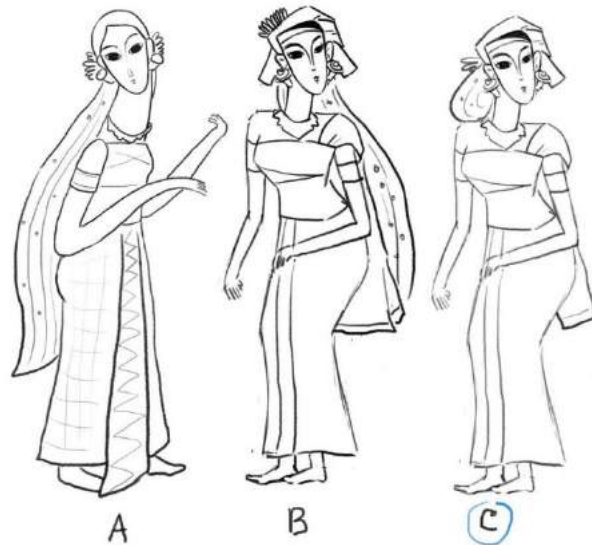
Raja adalah pria paruh baya, galak, licik, sewenang-wenang dan keras kepala yang kemudian digambarkan dengan perawakan gempal dan pendek sebagai kontras dari sikap buruknya.



Gambar 4 5 Sketsa desain karakter Raja

4. Lubang Kuri

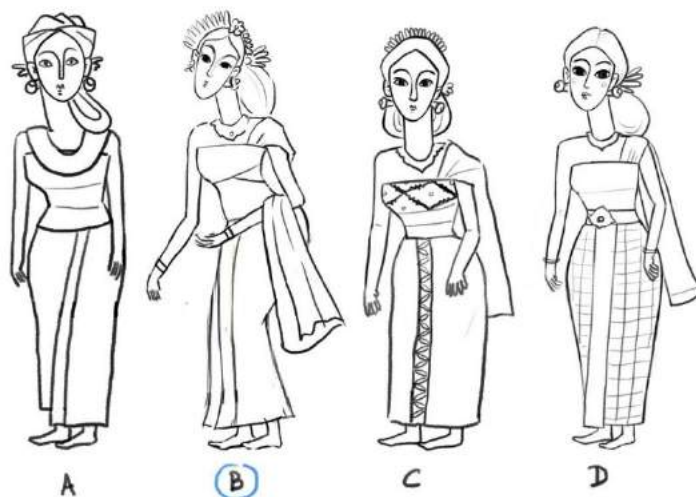
Luang Kuri adalah wanita dewasa yang cantik, anggun dan misterius.



Gambar 4 6 Desain karakter Lubang Kuri

5. Istri Rare Angon

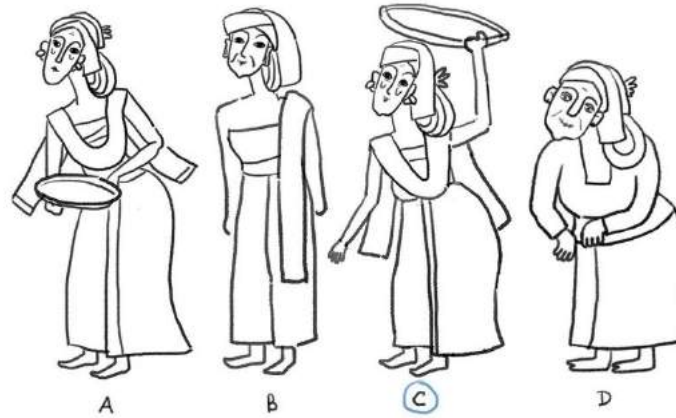
Istri adalah anak dari Jero Dukuh, karakter Istri adalah cantik, baik hati, rela berkorban dan setia.



Gambar 4 7 Sketsa desain karakter Istri

6. Ibu

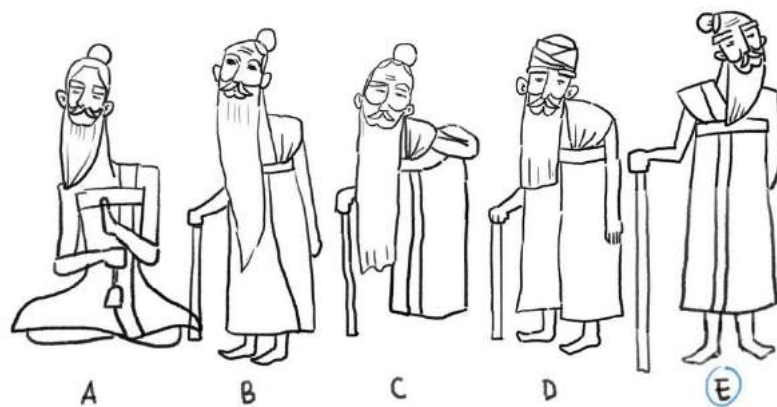
Ibu adalah wanita paruh baya, ibu rumah tangga yang baik hati, dan sayang pada anaknya.



Gambar 4 8 Sketsa desain karakter Ibu

7. Jero Dukuh

Jero Dukuh adalah pria tua, tokoh agama/orang suci dan pertapa yang bijaksana, ia tinggal di dalam hutan bersama putrinya.



Gambar 4 9 Sketsa desain karakter Jero Dukuh

4.4 In-Depth Interview 2

Berikut merupakan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan komunitas Katur Nusantara sebagai narasumber di bidang animasi.

Tabel 4. 2 Hasil In-Dept Interview 2
(Sumber : Penulis, 2019)

| Wawancara dengan Komunitas Katur Nusantara | |
|---|--|
|  | |
| Narasumber | Ary Wicahyana (Founder Komunitas Katur Nusantara) |
| Profil Narasumber | Katur Nusantara adalah sebuah komunitas pencinta cerita bergambar dan karya tutur nusantara yang bermarkas di Bali. Komunitas ini berada dibawah naungan Ary Wicahyana, yang juga <i>founder</i> Tantraz Comic Bali, Sangut Delem Chanel dan Tantraz Animation. Karya komunitas Katur Nusantara berupa cerita bergambar dan animasi yang disebarluaskan melalui media Instagram dan Youtube. |
| Tujuan | <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana merancang karakter dan animasi/<i>motion graphic</i> bertema dongeng daerah. - Mendapatkan masukan tentang ide/konsep desain awal <i>motion graphic</i> dongeng Rare Angon. |
| Waktu | 16.00 – 18.00 WITA |
| Tanggal | 22 November 2018 |
| Tempat | Kedai Kopi Bhineka Muda |

Tabel 4.2 Hasil In-Dept Interview 2

| | |
|--|---|
| Interviewer | Ni Luh Putu Disa Pracita Dewi |
| Alat Pendukung | Buku catatan dan Handphone |
| Hasil In-Dept Interview 2 | |
| Media digital terhadap kelestarian dongeng daerah. | <ul style="list-style-type: none"> - Media digital efektif sebagai media pelestarian dongeng daerah. Semakin banyak konten animasi dongeng yang tersedia, maka semakin banyak pilihan untuk dinikmati. |
| Membuat animasi dongeng. | <ul style="list-style-type: none"> - Hal yang harus diperhatikan ketika membuat animasi dongeng yaitu durasi dan sudut pandang penceritaan. - Durasi sangat penting karena target audiens anak-anak memiliki masa fokus yang terbatas. - Sudut pandang yang tidak biasa dapat membuat cerita terkesan berbeda dan lebih menarik. - Ciri khas yang bisa ditonjolkan adalah desain karakter/penokohan dan elemen visual. - Cerita yang kolot dimodifikasi dan diberikan sentuhan perkembangan jaman. |
| Tanggapan terhadap konsep desain awal. | <ul style="list-style-type: none"> - Gaya visual mengadaptasi dari elemen dekoratif dalam lukisan Bali dan cerita pewayangan bisa menjadi ciri khas, dan pembeda bahwa itu adalah dongeng daerah Bali. - Visualisasi karakter dibuat berwarna cerah karena lebih menarik bagi anak-anak. - Bentuk karakter dibuat yang lebay dan tidak harus mendekati realita/proporsional. - Pewarnaan dan detail karakter tidak harus rumit, bisa sangat sederhana dan yang terpenting memiliki |

personaliti yang telah kita tentukan dan sesuai dengan jalan ceritanya.

Desain yang terpilih



Gambar 4 10 Desain karakter Rare Angon



Gambar 4. 11 Desain karakter Raja



Gambar 4. 12 Desain karakter Istri dan Lubang Kuri



Gambar 4. 13 Desain karakter Jero Dukuh dan Ibu

4.5 *Prototype 2*

Penulis melakukan prototyping storyline, storyboard, sinematik storyboard, gaya ilustrasi dan desain karakter, kemudian dilakukan *In-Depth Interview* bersama ahli dan praktisi di bidang animasi.

1. Gaya Ilustrasi



Gambar 4 14 Rancangan Gaya Ilustrasi Animasi Rare Angon



Gambar 4 15 Rancangan Gaya Ilustrasi Animasi Rare Angon

2. Storyline

Penulis menggunakan referensi naskah cerita Rare Angon berdasarkan versi narasumber I Made Taro. Penulis menyimpulkan bahwa cerita Rare Aggon dapat dibagi menjadi 6 babak yang menunjukkan alur dan pematangan konflik yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Pembagian Babak Cerita Rare Angon

| Rare Angon |
|---|
| <p>Babak 1 - Rare Angon Si Pengembala Babak ini adalah pengenalan tokoh Rare Angon dan kehidupan sehari-harinya sebagai pengembala kerbau. Lalu pengenalan konflik, yaitu Rare Angon bertemu dengan Raja dan diperintahkan untuk mencari Lubangkuri.</p> |
| <p>Babak 2 – Tekad Rare Angon Babak ini mengisahkan tentang dilema Rare Angon menghadapi perintah Raja dan peran sosok ibu sebagai pendamping, hingga timbul tekad Rare Angon untuk pergi mengembara mencari Lubangkuri.</p> |
| <p>Babak 3 – Rare Angon dan Istrinya Tekad Rare Angon membuahkan titik cerah, ia akhirnya bertemu dengan Jero Dukuh dan menikahi putri Jero Dukuh. Babak ini mengisahkan hubungan antara Rare Angon dan Istrinya hingga berhasil mendapatkan manik ajaib dari mertuanya yaitu Jero Dukuh. Pertemuan ini rupanya titik cerah dalam menemukan Lubangkuri.</p> |
| <p>Babak 4 – Rare Angon Menemukan Lubangkuri Rare Angon berbekal manik pemberian Jero Dukuh berpetualang mencari Lubangkuri hingga akhirnya menemukannya di puncak gunung. Sebelum mencapai persembunyian Lubangkuri, Rare Angon harus melawan harimau, ular dan raksasa penjaga gunung. Kemudian setelah turun gunung, raksasa tersebut bangun lagi, namun berhasil dikalahkan oleh manik-manik sakti tersebut.</p> |
| <p>Babak 5 – Rare Angon Menghadap Raja Rare Angon akhirnya menghadap raja dengan membawa Lubangkuri. Namun kisahnya berlanjut, karena raja merasa heran dan takut pada Rare Angon sehingga timbul niat buruk raja untuk mencelakai Rare Angon. Raja memerintahkan Rare Angon untuk membawa harimau bahkan naga ke istananya, namun Rare Angon selalu berhasil.</p> |
| <p>Babak 6 – Rare Angon Mengalahkan Kekuasaan Raja Terakhir kali raja memerintah Rare Angon untuk membawa tawon lengkap dengan sarangnya. Namun Rare Angon tetap berhasil, tapi kali ini tawon-tawon tersebut berterbangan dan menyengat seisi istana termasuk Raja. Sehingga Raja jatuh sakit dan meninggal akibat racun dari tawon tersebut. Lalu atas persetujuan rakyat Rare Angon diangkat menjadi raja baru, dan akhirnya memerintah dengan jujur dan baik.</p> |



Gambar 4 17 Sinematik Storyboard dongeng Rare Angon

Penulis kemudian melakukan *In-Depth Interview* berdasarkan prototyping untuk mendapatkan *feedback* dari narasumber.

4.6 *In-Depth Interview 3*

Berikut merupakan *feedback* dari narasumber terhadap hasil prototyping.

Tabel 4. 4 Hasil In-Depth Interview 3
(Sumber : Penulis, 2019)

| In-Depth Interview 3 | |
|-----------------------------|---|
| Narasumber | Risma Suherja (pendiri HOMPIMPA Animation Studio) Wahyu (storyboard artist di HOMPIMPA Animation Studio) |
| Waktu | Selasa. 2 April 2019 (16.00 – 19.00) |
| Tempat | HOMPIMPA Animation Studio |
| Tujuan Wawancara | - Mendapatkan masukan tentang storyline dan storyboard - Mendapatkan masukan tentang desain karakter dan gaya ilustrasi - Teknik perancangan animasi. |
| Hasil Wawancara | |

Tabel 4. 4 Hasil In-Dept Interview 3

| | |
|-------------------------|--|
| <p>Stotyline</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Cerita dibuat linier, jangan sampai informasinya terlalu panjang dan bertele-tele karena akan sulit dinikmati oleh anak-anak. - “Once upon a time” atau premis cerita bisa dibuat jelas dari awal (batasan masalah). Diawali dengan premis yang jelas, menceritakan karakter dan permasalahan serta bagaimana permasalahan itu akan dipecahkan. - Cerita dibuat sebab-akibat “<i>this</i>” because of “<i>that</i>” sehingga setiap peristiwa saling berkaitan. - Cerita bisa dibuat tidak sama persis dengan dongeng aslinya, namun dimodifikasi agar sesuai dengan audiens masa kini. Perubahan beberapa bagian tidak akan merusak cerita utuh Rare Angon. - “<i>Everyday</i>” perjalanan Rare Aggon digali lagi, bagaimana <i>habbit</i> orang dalam perjalanan jauh, misalnya dia bertemu sesuatu, kehausan, kehujanan dan hingga akhirnya (<i>until one day...</i>) - Untuk menambah daya Tarik cerita, bisa ditambahkan modifikasi misalnya : <ul style="list-style-type: none"> o Pertemuan Rare Angon dan Jero Dukuh dibuat lebih dramatis, karena Jero Dukuh adalah kunci pada perjalanan Rare Angon selanjutnya. o Anak Jero Dukuh dibuat sakti dan hebat, sehingga bisa menemani Rare Angon selama petualangan, atau anak Jero Dukuh bisa menjadi alasan kenapa Rare Angon diijinkan tinggal di rumah Jero Dukuh. o Anak Jero Dukuh dibuat akrab atau menggoda, sehingga masuk akal ketika mereka menikah. Atau mereka justru tidak menikah melainkan hanya sangat dekat dan biarkan hubungan mereka dinilai oleh audiens agar sesuai dengan kondisi remaja masa kini. |
|-------------------------|--|

Tabel 4. 4 Hasil In-Dept Interview 3

| | |
|--------------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Mengatasi durasi yang panjang dan alur yang rumit, cerita bisa dibagi menjadi part I dan part II. Cerita pertama diakhiri ketika Lubang Kuri ditemukan, sehingga tidak bolak-balik. |
| Storyboard | <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat aturan dalam pembuatan storyboard yang harus diperhatikan, seperti screen direction, posisi karakter (basic rules), type shot, camera composition, komposisi, aturan 180, line of action dan lainnya. - Dalam beberapa panel, posisi karakter utama masih belum konsisten, ada yang di kiri dan kanan. - Arah pulang dan pergi harus sama dan konsisten. Jika tokoh datang dari arah kiri, maka perginya ke arah kanan. Bisa juga dibayangkan denah tempatnya. - Direction pada storyboard diperjelas lagi, misalnya tambahkan tanda panah atau jika ada yang bermain musik maka ditambahkan tanda musik, agar pembaca mengerti. Jika kamera zoom ditambahkan juga tandanya. - Beberapa adegan perlu ditambahkan lagi panel yang detail dan gambar untuk transisinya seperti apa. - Jika karakter melakukan dialog, dibuat close up agar lebih jelas dan focus. - Perbanyak mainkan transisi. - Perbanyak melihat referensi film atau animasi yang bagus. - Segera rekam narasi cerita, agar mudah dalam menentukan akurasi durasi. |
| Karakter & Gaya Ilustrasi | <ul style="list-style-type: none"> - Sudah sesuai dengan kriteria yang disukai oleh anak-anak. - Perbanyak melihat referesi warna-warna. |

Tabel 4. 5 Tanggapan Pendongeng terhadap storyline.
(Sumber : Penulis, 2019)

| Taggapan Pendongeng Terhadap Storyline | |
|---|--|
| Narasumber | I Made Taro |
| Waktu | 13 Maret 2019 |
| Tempat | (Melalui e-mail) |
| Tujuan Wawancara | Mendapatkan masukan tentang storyline yang telah dikembangkan. |
| Tanggapan Narasumber | |
| <p>Rare Angon berasal dari kata <i>rare</i> artinya anak kecil, <i>angon</i> artinya penggembala. Jadi tidak baik kalau awal cerita dimulai sesudah dewasa.</p> <p>Cerita Rare Angon yang ditulis narasumber adalah versi Bali, utuh 95%. Bagian yang dirubah adalah Rare Angon tidak menikahi Lubang Kuri, sebab tindakan itu melemahkan karakter Rare Angon sebagai lawan kesewenang-wenangan.</p> <p>Membuat karya baru berdasarkan sumber yang ada sudah cukup kuat, tinggal diolah, disesuaikan tebal karya.</p> | |

4.7 Kuesioner 2

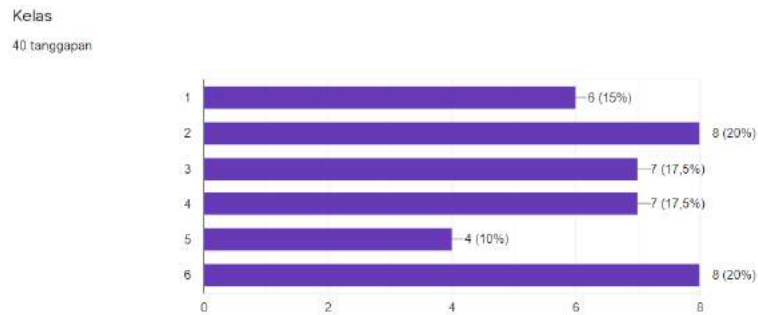
Kuesioner ini bertujuan untuk menguji hasil perancangan (*user testing*) terhadap target audiens yaitu anak-anak Sekolah Dasar. Responden kuesioner adalah 40 orang siswa Sekolah Dasar di Pasraman Saraswati 1 Surabaya yang dilaksanakan pada 26 Januari 2019.



Gambar 4. 18 *User testing* di Pasraman Saraswati 1 Surabaya

Berikut merupakan hasil analisa kuesioner.

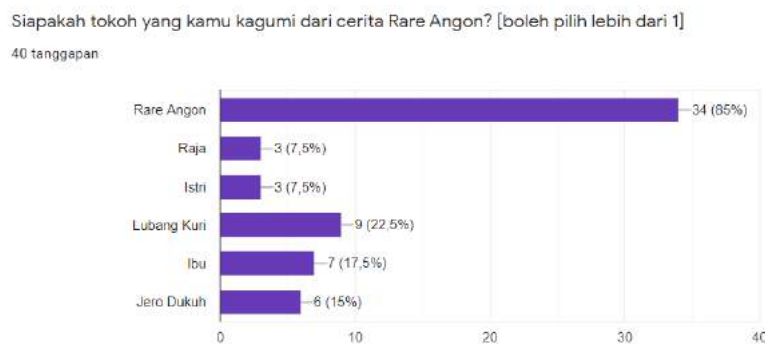
1. Identitas responden.



Gambar 4. 19 Identitas responden kuesioner 2

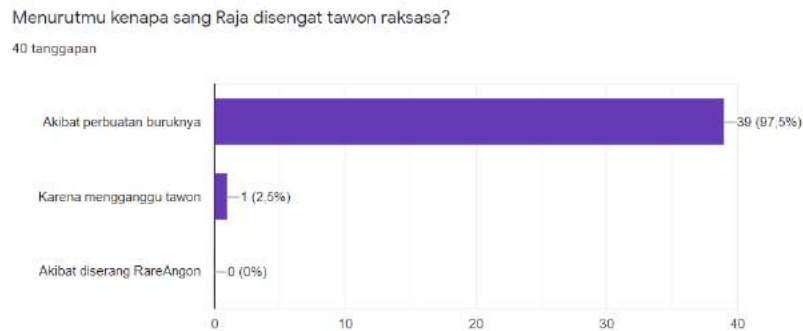
Responden adalah siswa Sekolah Dasar di Pasraman Saraswati 1 Surabaya berjumlah 40 orang, terdiri dari siswa kelas 1 hingga kelas 6 SD.

2. Pemahaman isi cerita.



Gambar 4. 20 Pertanyaan no.1 Kuesioner 2

Rare Angon adalah tokoh yang paling banyak dikagumi oleh responden, kemudian Lubang Kuri, Ibu dan Jero Dukuh. Hal ini menunjukkan Rare Angon sebagai tokoh utama protagonis berhasil menjadi tokoh idola anak-anak. Selain itu tokoh Lubang Kuri, Ibu dan Jero Dukuh adalah tokoh yang baik, sehingga anak-anak paham peran dan karakter dalam dongeng Rare Angon.



Gambar 4.21 Pertanyaan no.2 Kuesioner 2

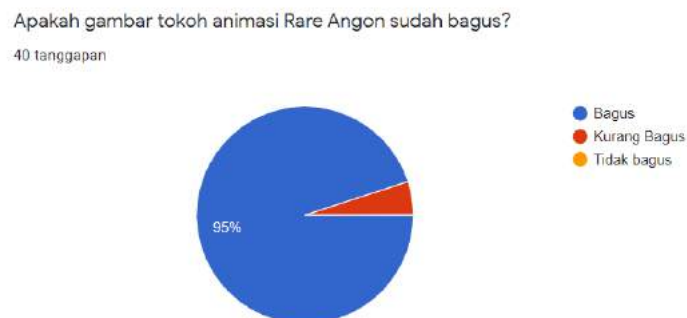
Anak-anak paham bahwa Raja disengat tawon raksasa akibat perbuatan buruk yang dilakukannya.



Gambar 4.22 Pertanyaan no.3 Kuesioner 2

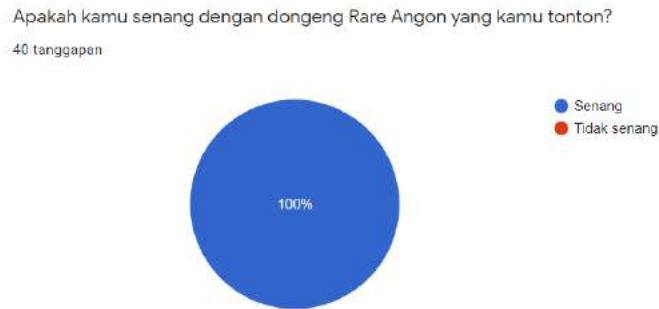
Sebanyak 65% anak-anak paham bahwa Rare Angon dipilih menjadi Raja karena sifat yang lebih baik daripada Raja yang sebelumnya.

3. Tanggapan responden terhadap hasil perancangan



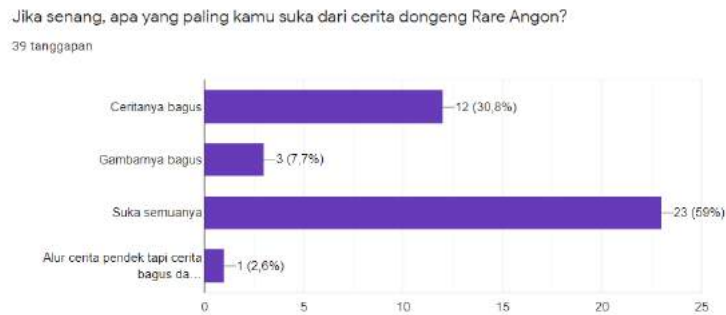
Gambar 4.23 Pertanyaan no.4 Kuesioner 2

Sebanyak 95% anak setuju bahwa gambar tokoh dongeng Rare Angon sudah bagus.



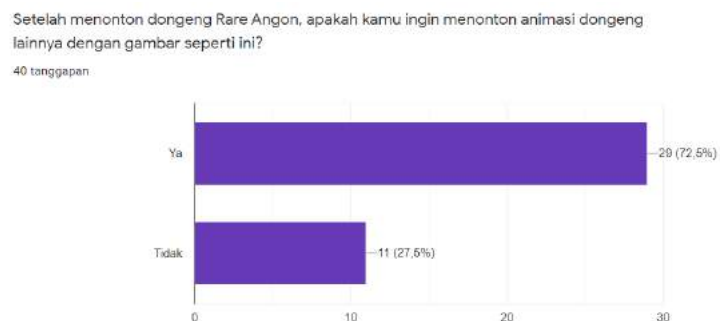
Gambar 4. 24 Pertanyaan no.5 Kuesioner 2

Seluruh anak-anak setuju bahwa mereka senang dengan *motion graphic* dongeng Rare Angon.



Gambar 4 25 Pertanyaan no.6 Kuesioner 2

Sebanyak 59% anak-anak menyukai semua hal dari dongeng Rare Angon, diikuti oleh cerita yang bagus (30,8%) dan gambar yang bagus (7.7%).



Gambar 4 26 Pertanyaan no.7 Kuesioner 2

Sebanyak 72,5 % anak-anak ingin menonton animasi dongeng lain dengan gambar seperti dongeng Rare Angon, sedangkan 27,5 % (11 orang) tidak ingin menonton lagi.

Berdasarkan hasil kuesioner diatas penulis menyimpulkan bahwa :

- Anak-anak sudah dapat memahami jalan cerita dan penokohan dari *motion graphic* dongeng Rare Angon.
- Anak-anak menunjukkan tanggapan positif terhadap hasil perancangan karena seluruh anak menyatakan suka terhadap dongeng Rare Angon yang ditonton.
- Anak-anak menyukai cerita Rare Angon dan gambar karakter dalam cerita Rare Angon.
- Sebagian besar anak ingin menonton lagi *motion graphic* dongeng dengan gaya gambar serupa.
- Sebanyak 11 orang (25.5%) anak tidak tertarik menonton animasi dongeng lain dengan gambar seperti dongeng Rare Angon. Penulis menemukan bahwa 7 orang beralasan karena memang tidak suka cerita dongeng, 1 orang tidak suka dengan dongeng Rare Angon dan 3 orang lainnya tidak memberikan alasan.

4.8 Kuesioner 3

Kuesioner ini bertujuan untuk mendapatkan tanggapan masyarakat umum mengenai hasil perancangan. Kuesioner dilakukan secara online pada 26 hingga 27 Januari 2019 dengan jumlah responden sebanyak 25 orang.

Penulis melakukan perhitungan data dengan menggunakan skala Likert.

Total skor = T x Pn

T = total jumlah responden yang memilih

Pn = Pilihan angka skor Likert

Lalu semua hasil dijumlahkan, hingga menghasilkan **total skor**.

Interpretasi Skor Perhitungan

Agar mendapatkan hasil interpretasi, terlebih dahulu harus diketahui skor tertinggi (X) dan skor terendah (Y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut:

Y = skor tertinggi likert x jumlah responden

$$Y = 5 \times 25 = 125$$

X = skor terendah likert x jumlah responden

$$X = 1 \times 25 = 25$$

Rumus Index % = Total Skor / Y x 100

Sebelum menyelesaikannya kita juga harus mengetahui interval (rentang jarak) dan interpretasi persen agar mengetahui penilaian dengan metode mencari Interval skor persen (I).

Rumus Interval

$$I = 100 / \text{Jumlah Skor (Likert)}$$

$$\text{Maka} = 100 / 5 = 20$$

$$\text{Hasil (I)} = 20$$

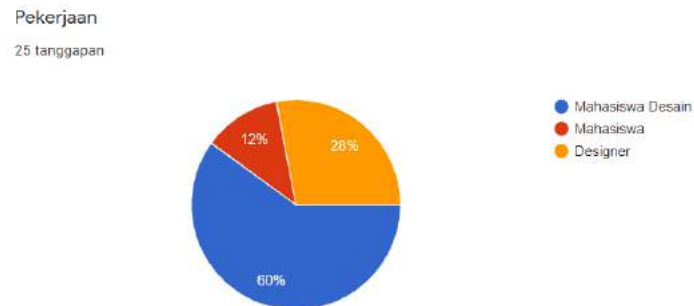
(Ini adalah intervalnya jarak dari terendah 0 % hingga tertinggi 100%)

Berikut kriteria interpretasi skor berdasarkan interval:

- Angka 0% – 19,99% = Sangat (tidak setuju/buruk/kurang sekali)
- Angka 20% – 39,99% = Tidak (Baik/suka/setuju)
- Angka 40% – 59,99% = Cukup
- Angka 60% – 79,99% = Baik/suka/setuju
- Angka 80% – 100% = Sangat (/Baik/Suka/setuju)

Pada analisa hasil kuesioner berikutnya penulis akan menggunakan cara perhitungan seperti di atas dan menentukan hasil penilaian setiap pertanyaan berdasarkan interpretasi indeks skor.

1. Identitas Responden



Gambar 4. 27 Identitas Responden Kuesioner 3

Responden adalah Mahasiswa desain, desainer dan mahasiswa umum. Kategori responden penulis pilih agar mampu memberikan penilaian secara lebih baik dari segi teknik diandingkan masyarakat awam.

2. Penilaian terhadap hasil perancangan

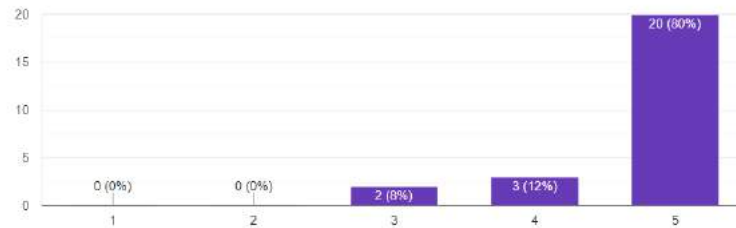


Gambar 4. 28 Pertanyaan no.1 Kusioner 3

Pertanyaan no.1 memiliki total skor 118, dan indeks 94,4 % sehingga berada dalam kategori **Sangat baik**. Responden sangat setuju jika gaya ilustrasi pada dongeng sudah sangat khas/unik.

Menurut anda seberapa sesuai gaya gambar/ilustrasi dongeng Rare Angon untuk target audiens (anak-anak Sekolah Dasar) ?

25 tanggapan

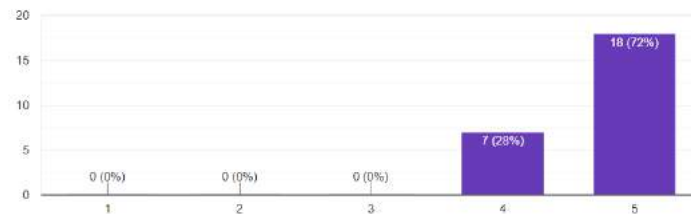


Gambar 4. 29 Pertanyaan no.2 Kusioner 3

Pertanyaan no.2 memiliki total skor 118, dan indeks 94,4 % sehingga berada dalam kategori **Sangat sesuai**.

Seberapa baik unsur budaya Bali yang diadaptasi pada elemen visual/ilustrasi sudah dapat tersampaikan? (pakaian adat, lingkungan tempat tinggal, budaya pertanian, kehidupan spiritual, kesenian)

25 tanggapan

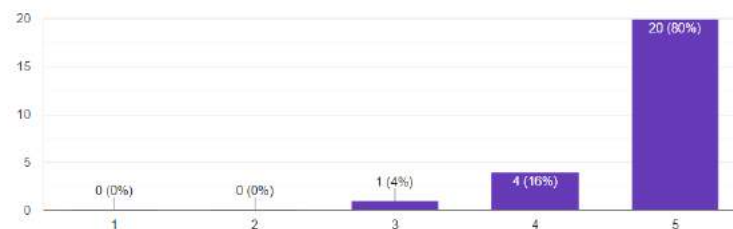


Gambar 4. 30 Pertanyaan no.3 Kusioner 3

Pertanyaan no.3 memiliki total skor 118, dan indeks 94,4 % sehingga berada dalam kategori **Sangat baik**

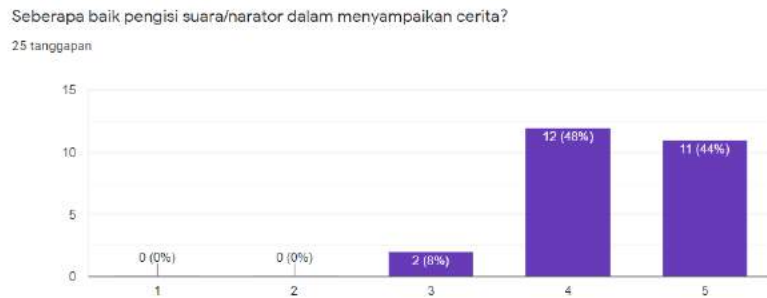
Apakah desain karakter sudah bagus?

25 tanggapan



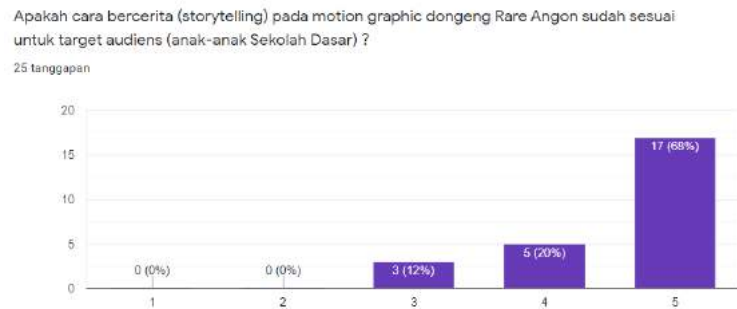
Gambar 4. 31 Pertanyaan no.4 Kusioner 3

Pertanyaan no.4 memiliki total skor 119, dan indeks 95,2 % sehingga berada dalam kategori **Sangat baik**



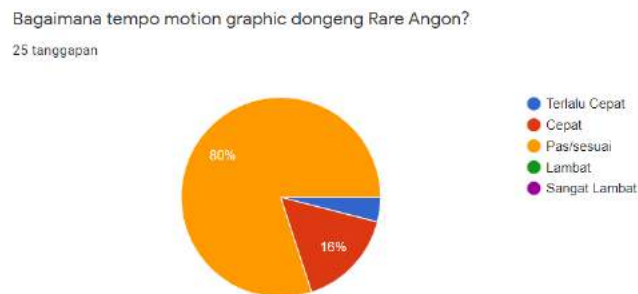
Gambar 4 32 Pertanyaan no.5 Kusioner 3

Pertanyaan no.5 memiliki total skor 109, dan indeks 87.2 % sehingga berada dalam kategori **Sangat baik**



Gambar 4 33 Pertanyaan no.6 Kusioner 3

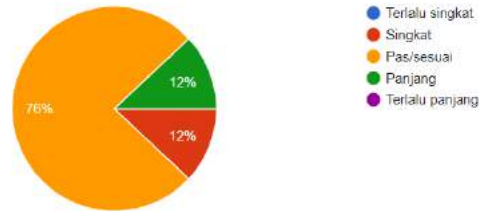
Pertanyaan no.6 memiliki total skor 114, dan indeks 91,2 % sehingga berada dalam kategori **Sangat baik**



Gambar 4 34 Pertanyaan no.7 Kusioner 3

Pertanyaan no.7 sebanyak 80% responden setuju bahwa tempo pada motion graphic sudah pas atau sesuai, namun 20% masih merasakan tempo terlalu cepat.

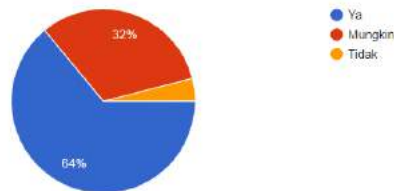
Bagaimana durasi motion graphic dongeng Rare Angon secara keseluruhan ?
25 tanggapan



Gambar 4 35 Pertanyaan no.8 Kusioner 3

Pertanyaan no.8 sebanyak 76% responden merasa durasi dongeng sudah pas dan sesuai, namun sejumlah 12% responden yang merasa durasi singkat dan bahkan 12% sisanya merasa durasinya panjang.

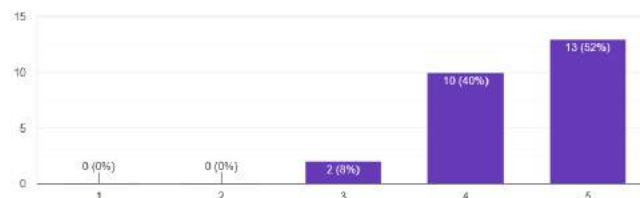
Menurut anda apakah penyampaian nilai moral pada dongeng ini sudah bisa ditangkap oleh anak-anak ?
25 tanggapan



Gambar 4 36 Pertanyaan no.9 Kusioner 3

Pertanyaan no.9 sebagian besar responden yaitu 64% setuju bahwa nilai moral pada dongeng sudah bisa ditangkap anak-anak, namun 32% responden masih meragukan.

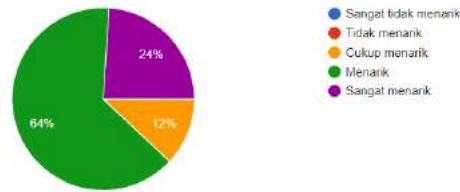
Apakah teknik motion graphic seperti pada dongeng Rare Angon efektif dalam menyampaikan dongeng untuk anak-anak Sekolah Dasar?
25 tanggapan



Gambar 4 37 Pertanyaan no.10 Kusioner 3

Pertanyaan no.10 memiliki total skor 111, dan indeks 88,8 % sehingga berada dalam kategori **Sangat baik**.

Bagaimana konsep gerakan/motion yang ditampilkan pada karakter/elemen visual?
25 tanggapan



Gambar 4 38 Pertanyaan no.11 Kusioner 3

Pertanyaan no.11 sebanyak 64% responden menilai gerakan yang ditampilkan pada karakter/elemen visual tergolong **Baik**.

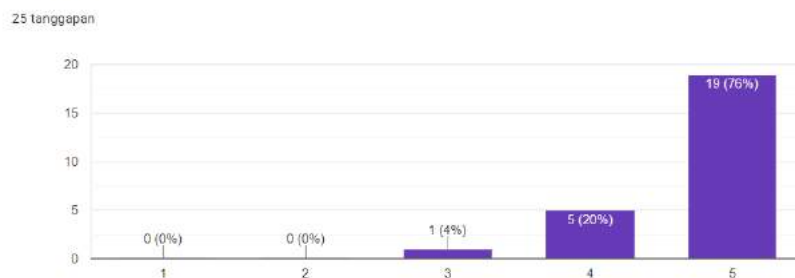
Apakah penyampaian dongeng melalui teknik motion graphic seperti ini menarik untuk dikembangkan pada dongeng-dongeng Bali atau dongeng daerah lainnya?
25 tanggapan



Gambar 4 39 Pertanyaan no.12 Kusioner 3

Pertanyaan no.12 Sebanyak 56% responden setuju bahwa teknik motion graphic seperti ini sangat menarik untuk dikembangkan pada dongeng-dongeng daerah lainnya.

Secara keseluruhan berapa rating yang anda berikan pada motion graphic dongeng Rare Angon ini?
25 tanggapan



Gambar 4 40 Pertanyaan no.13 Kusioner 3

Pertanyaan no.13 memiliki total skor 118, dan indeks 94,4 % sehingga berada dalam kategori **Sangat baik**

Berdasarkan analisa pada hasil kuesioner, penulis menyimpulkan bahwa :

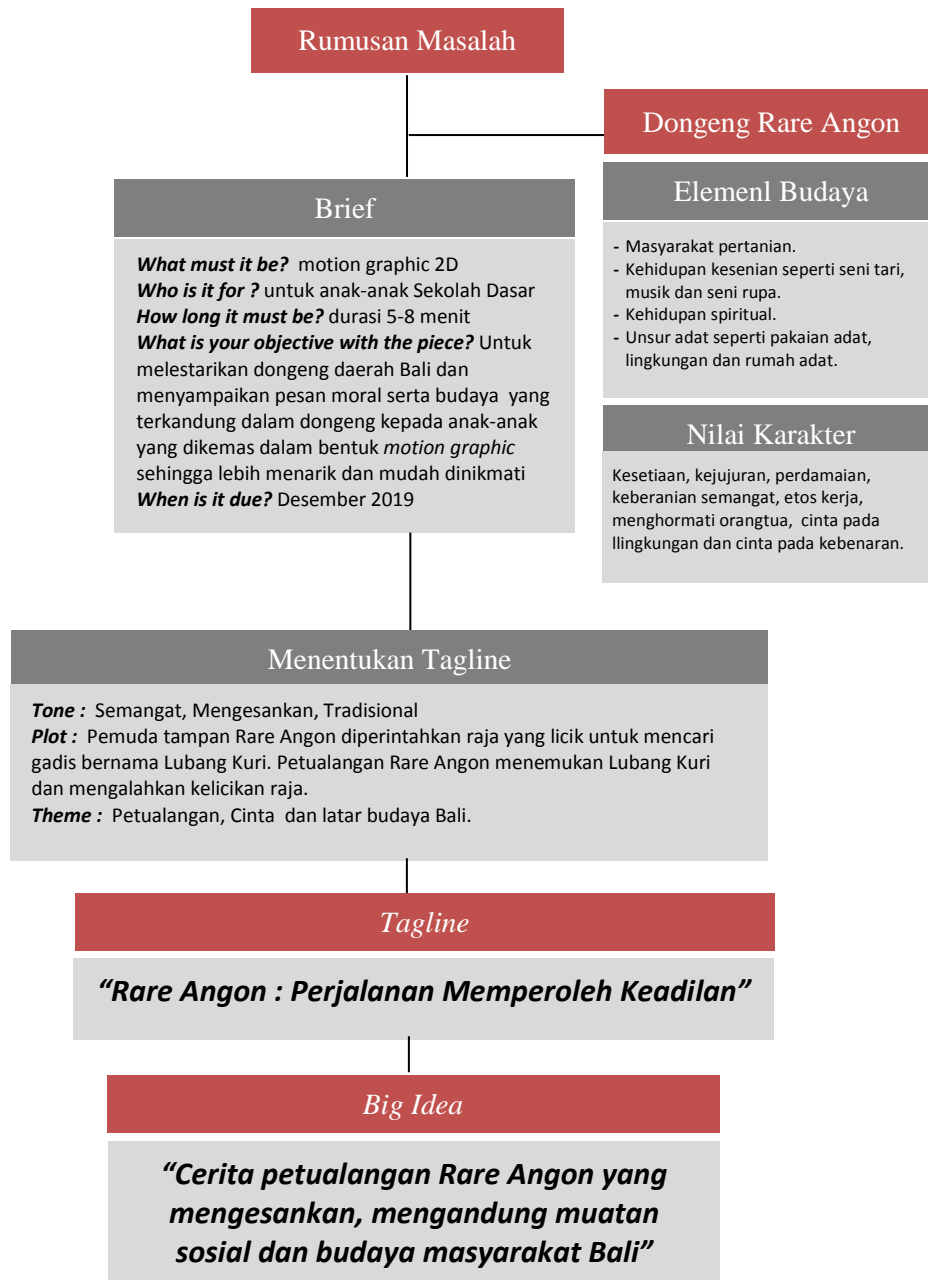
- Secara umum responden memberikan rating **sangat baik** pada hasil perancangan.
- Penulis mendapatkan saran seperti memperkaya efek suara/scoring agar lebih menghidupkan suasana.
- Selain itu pengisi suara/narrator masih perlu ditingkatkan agar mampu membawakan cerita secara lebih ekspresif dan mampu menghidupkan suasana.
- Durasi perlu dipertimbangkan agar pesan-pesan dalam dongeng bisa disampaikan dengan lebih baik lagi.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB V

KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Diagram Penemuan *Big Idea*



Gambar 5. 1 Diagram Penemuan Big Idea
(Sumber : Penulis, 2018)

5.2 Konsep Desain

Berikut adalah penjabaran dari konsep desain dalam perancangan *motion graphic* 2D dongeng Rare Angon.

5.2.1 Big Idea

Big Idea pada perancangan *motion graphic* 2D dongeng Rare Angon adalah “*Cerita petualangan Rare Angon yang mengesankan, mengandung muatan sosial dan budaya masyarakat Bali*”. Unsur-unsur sosial budaya tampak pada cerita dan disampaikan secara visual melalui elemen ilustrasi. Penulis telah menyimpulkan beberapa aspek budaya Bali yang terdapat dalam dongeng Rare Angon yang dapat digambarkan dalam elemen ilustrasi, diantaranya :

1. Kehidupan spiritual

Masyarakat asli pulau Bali mayoritas adalah pemeluk agama Hindu. Sehingga banyak adat dan kebiasaan yang bersumber dari ajaran Hindu seperti cara sembahyang dan tempat ibadah. Terdapat orang suci seperti pendeta serta pertapa.

2. Lingkungan tempat tinggal

Tempat tinggal orang Bali umumnya menggunakan candi bentar sebagai pintu masuk. Masing-masing rumah juga memiliki *sanggah* atau tempat sembahyang. Jaman dahulu tembok-tembok rumah masih disusun dan dihiasi jerami kering.

3. Kesenian

Unsur kesenian terdiri dari seni rupa (motif, elemen dekoratif, lukisan), seni tari dan gamelan.

4. Pakaian adat

Unsur pakaian adat Bali yang khas adalah *kamen* (kain), selempang serta hiasan rambut bagi laki-laki maupun perempuan. Kain poleng (hitam dan putih) juga sangat khas sebagai lambang *rwa bhineda* (baik dan buruk).

5. Budaya pertanian

Banyak sawah-sawah di Bali yang menggunakan sistem terasering. Jaman dahulu, proses pembuatan beras masih menggunakan alat

penumbuk padi (*alu* dan *lesung*), padi-padi yang baru dipanen juga diikat menjadi beberapa ikatan besar (*sigih*) dan disimpan di dalam lumbung padi, serta masih banyak dijumpai anak-anak penggembala.

5.2.2 Unsur Intrinsik

Tabel 5. 1 Unsur Intrinsik Dongeng Rare Angon
(Sumber : Penulis, 2019)

| Unsur Intrinsik | |
|--------------------|--|
| Tema & Alur cerita | <ul style="list-style-type: none"> - Tema : petualangan - Dongeng ini merupakan dongeng Rakyat Bali yang mengisahkan seorang anak kecil penggembala bernama Rare Angon. Ia ditugaskan oleh Raja yang sewenang-wenang untuk mencari gadis bernama Lubang Kuri. Gadis itu adalah hasil karya gambar dari Rare Angon dan hanyalah hayalan semata. Namun Rare Angon diancam akan dibunuh oleh Raja jika tidak berhasil menemukan Lubang Kuri, sehingga Rare Angon nekat pergi meninggalkan desa, mencari gadis itu. Dalam perjalanan dia bertemu dengan seorang pertapa dan menetap di kediaman pertapa itu, lalu menikahi anaknya. Hari berikutnya Rare Angon berpetualang dan berhasil menemukan Lubang Kuri lalu mengalahkan Raja yang sewenang-wenang. - Alur maju, dibagi menjadi 6 babak. |
| Karakter/penokohan | <ul style="list-style-type: none"> - Tokoh antagonis (Raja) berusaha mencelakakan tokoh protagonist (Rare Angon) - Rare Angon : laki-laki yang berani, pintar, setia dan jujur. |

Tabel 5. 1 Unsur Intrinsik Dongeng Rare Angon



| | |
|----------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Raja : pria paruh baya yang galak, licik, sewenang-wenang dan keras kepala. - Ibu : wanita paruh baya, ibu rumah tangga yang baik hati, dan penyayang. - Istri : baik hati, rela berkorban dan setia. - Jero Dukuh : orang suci, pertapa yang bijaksana yang tinggal di hutan. - Luang Kuri : wanita dewasa yang cantik dan misterius. |
| Latar | <ul style="list-style-type: none"> - Latar diadaptasi dari suasana Bali jaman dahulu pada jaman kerajaan, seperti rumah adat, gaya berpakaian dan kehidupan masyarakat pertanian. |
| Amanat & Nilai Moral | <ul style="list-style-type: none"> - Kerja keras, kejujuran, perdamaian dan perlawanan terhadap kesewenang-wenangan. - Kesetiaan dan cinta mengalahkan ketidakadilan. - Segala perbuatan jahat akan mendapatkan imbalan. |

5.2.3 Teknik dan Gaya Visual

Teknik yang digunakan adalah 2D CGI ; animasi dibuat dengan lingkungan datar atau menggunakan perangkat software ilustrasi 2D. Sedangkan gaya visual yang digunakan adalah 2D digital coloring dengan skala warna solid. Dibuat dari program photoshop. Resolusi 1920 X 1080 pixels HDTV.

Gaya Ilustrasi : Rare Angon adalah cerita dongeng yang bersifat imajinatif. Cerita ini berasal dari daerah Bali sehingga sangat menarik apabila mengadopsi kesenian lokal/ budaya visual yang sudah ada ke dalam elemen ilustrasi.

Tabel 5. 2 Referensi Gaya Ilustrasi
(Sumber : Penulis, 2019)

| Referensi | |
|--|---|
| <p>Lukisan</p>  | |
| <p>Ilustrasi</p>  | |
| Konsep Ilustrasi | |
| <p>Hal yang diadaptasi</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Proporsi dan anatomi manusia maupun binatang digambarkan secara naif yaitu sederhana dan dekoratif. - Penggunaan warna dengan saturasi yang rendah dan tone atau penambahan warna abu-abu yang membuat kesan klasik seperti pada lukisan Young Artist. - Kesan tradisional didapat dari adaptasi elemen-elemen dekoratif dari lukisan-lukisan ubud yang diterapkan pada <i>environment</i> seperti bentuk awan, pepohonan, motif dan lain-lain. |
| <p>Kywords</p> | <p>Dekoratif, Etnik, Klasik, Naif</p> |

Gaya Ilustrasi



Gambar 5.2 Gaya Ilustrasi Dongeng Rare Angon

5.2.4 Storytelling

Struktur penceritaan yang digunakan adalah *Three-Act Structure*.

- d. Tahap pengenalan karakter dan permasalahan (*Problem*).

Dimulai dari pengenalan tokoh Rare Angon hingga bertemu dengan sosok Raja yang memerintahnya dengan sewenang-wenang untuk mencari gadis dalam lukisan bernama Lubangkuri. Lalu pengenalan sosok Ibu dan keadaan keluarga Rare Angon. (Babak 1 dan 2)

- e. Tahap Menuju solusi (*Attempt to solve it*).

Akhirnya Rare Angon memutuskan untuk pergi mencari Lubangkuri. Dalam perjalanan Rare Angon bertemu dengan Jero Dukuh dan menikahi anaknya. Rare Angon mendapat manik yang membantunya melewati tantangan sehingga berhasil menjemput Lubangkuri. Rare Angon menyerahkan Lubangkuri kepada raja, namun raja tidak puas dan memerintahkan Rare Angon untuk mencari benda-benda aneh lainnya, namun Rare Angon tetap berhasil. (Babak 3, 4 dan 5)

f. Tahap Pemecahan masalah (*Resolution*).

Perintah dan kesewenang-wenangan Raja telah melewati batas, hingga akhirnya ia terkena karma dari perbuatannya sendiri. Raja kemudian meninggal dan Rare Angon diangkat menjadi Raja baru. (Babak 6)

5.2.5 Desain Karakter

Berikut merupakan tokoh-tokoh yang terdapat dalam dongeng Rare Angon.



Gambar 5. 2 Desain Karakter Dongeng Rare Angon

A. Rare Angon

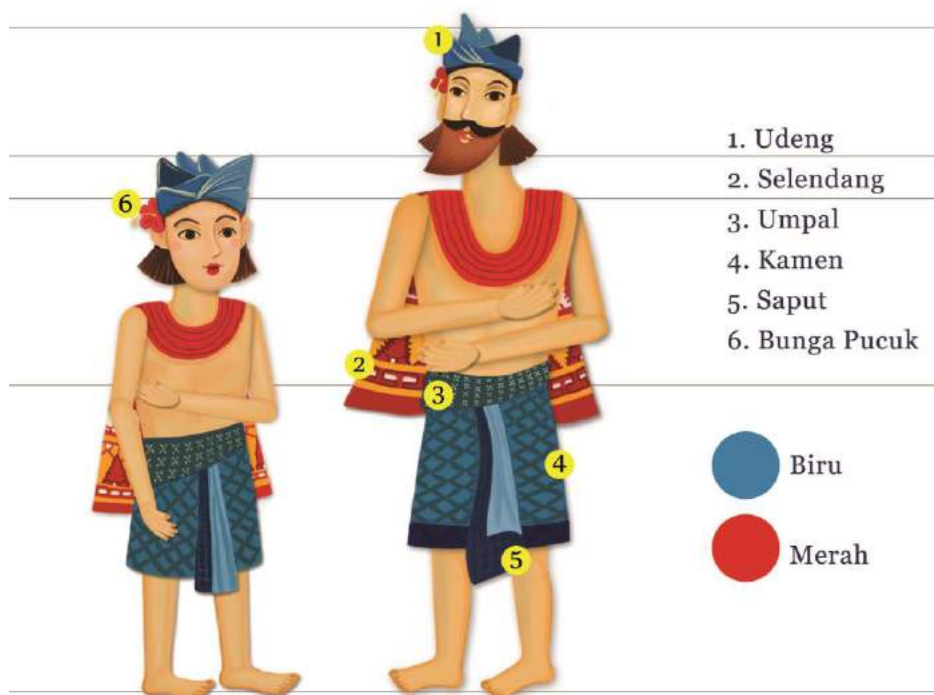
Kata Rare Angon berasal dari kata *Rare* yang artinya anak dan *Angon* artinya pengembala. Ketika masih muda kegiatan Rare Angon setiap hari adalah mengembala kerbau-kerbau yang ia miliki. Rare Angon adalah tokoh yang bersifat patuh, jujur, berani dan setia. Ia berasal dari sebuah desa di pulau Bali yang dipimpin oleh seorang Raja yang sewenang-wenang. Rare Angon tinggal dengan Ibunya yang sudah tua, dan merupakan golongan masyarakat petani biasa. Tokoh Rare Angon ketika masih kecil digambarkan berusia 12, sedangkan ketika dewasa digambarkan berusia 22 tahun karena telah cukup usia untuk menikah.

Tabel 5. 3 Referensi Karakter Rare Angon
(Sumber : Penulis, 2019)

| Referensi | |
|---|--|
|  | <p>Rare Angon adalah penggembala dan berasal dari golongan masyarakat petani biasa, sehingga gaya berpakaianya sederhana dan tidak serumit seorang Raja. Gambar di samping merupakan foto yang menggambarkan pemuda Bali jaman dahulu.</p> <p>Karakteristik tersebut yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan selendang yang dikalungkan di leher - Bertelanjang dada/tidak menggunakan baju - Menggunakan kamen dengan panjang selutut, karena memiliki banyak aktivitas sehingga mempermudah gerak. |
|  | <p>Rare Angon adalah pemuda yang berani dengan identitas seperti :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan udeng/ikat kepala sebagai simbol isi pemikiran. - Menyelipkan bunga di telinga (bunga berwarna cerah sebagai simbol keberanian). |
|  | <p>Gambar di samping adalah foto yang menggambarkan raja Bali jaman dahulu.</p> <p>Karakteristik yang dimiliki Rare Angon yaitu : Berambut panjang, berkumis dan berjenggot sebagai lambang kedewasaan dan memancarkan karisma.</p> |

Warna yang dipilih untuk menggambarkan karakter Rare Angon adalah merah dan biru sebagai lambang keberanian dan sikap setia serta kejujuran.

Visualisasi




Gambar 5. 3 Desain Karakter Rare Angon

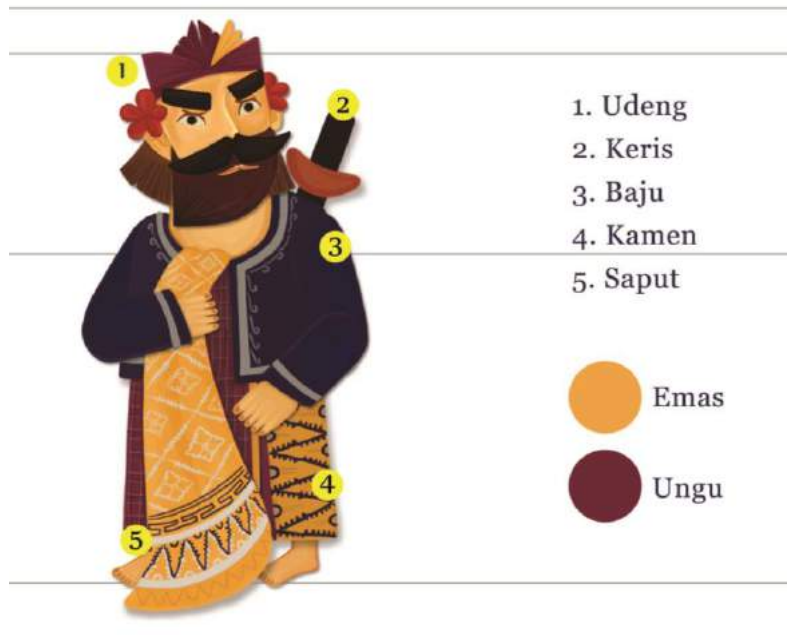
B. Raja

Raja adalah tokoh yang bersifat antagonis. Raja memimpin sebuah wilayah yang terdiri dari desa-desa di Bali. Raja senang berburu di hutan. Karakter Raja memiliki sifat yang keras, galak, licik dan sewenang-wenang untuk mewujudkan keinginannya.

Tabel 5. 4 Referensi Karakter Raja
(Sumber : Penulis, 2019)

| Referensi | |
|---|--|
|  | <p>Gambar di samping adalah tokoh Patih Agung dalam kesenian Drama Gong Bali. Tokoh ini sesuai untuk menggambarkan karakter Raja karena :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raja adalah pria berusia paruh baya. - Memiliki sikap bengis dan galak yang terkesan melalui alis, kumis, rambut dan jenggot yang tebal. - Badan yang gempal sehingga terkesan mendominasi dan melambangkan wibawa. - Berasal dari kasta ksatria, sehingga membawa keris/senjata yang diselipkan di punggung. |
|  | <p>Gambar disamping adalah foto yang menggambarkan pakaian Raja Bali. Elemen pakaian yang dikenakan yaitu :</p> <p>Udeng, Baju safari, Kamen dan Saput panjang dan lebih mewah dari pakaian yang dikenakan Rare Angon</p> |
| <p>Raja digambarkan memiliki tubuh yang pendek meskipun dia berkuasa, sebagai bentuk kontras dari sifat kesewenang-wenangan yang ia miliki.</p> <p>Warna yang digunakan untuk karakter Raja adalah emas dan ungu sebagai lambang kekuasaan dan keagungan.</p> | |

Visualisasi



Gambar 5. 4 Desain Karakter Raja

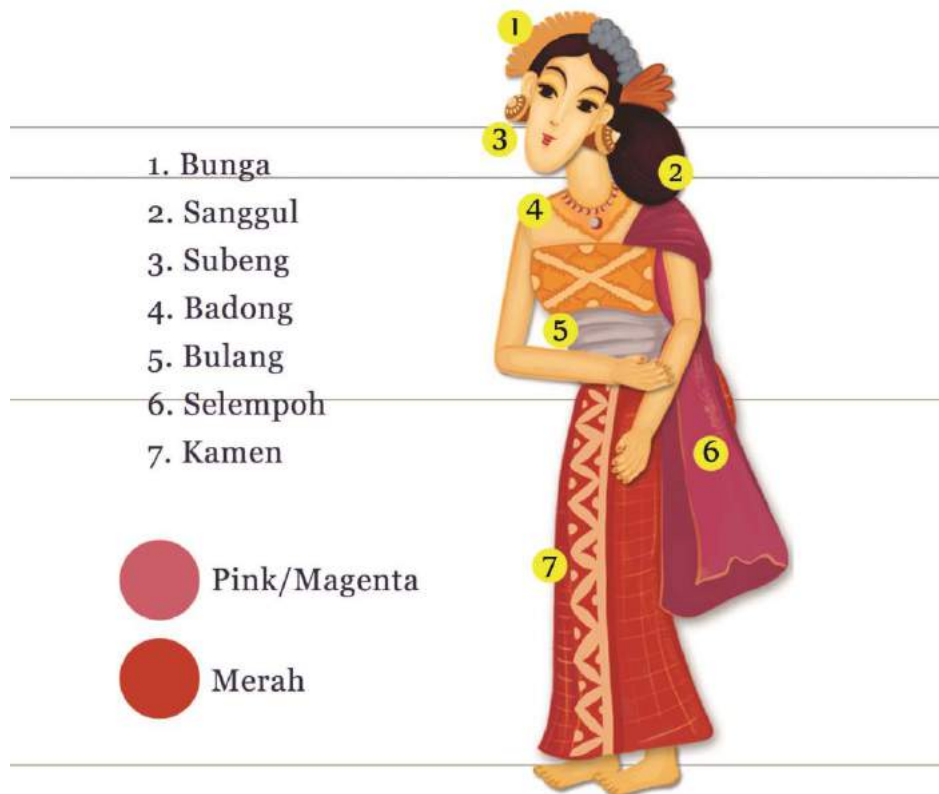
C. Istri Rare Angon

Istri Rare Angon adalah tokoh protagonist, dan karakter penolong dalam kisah Rare Angon. Istri merupakan anak dari seorang pertapa/tokoh spiritual bernama Jero Dukuh. Mereka tinggal di sebuah pondok di hutan yang jauh dari desa. Istri memiliki usia yang sepadan dengan Rare Angon.

Tabel 5. 5 Referensi Karakter Istri
 (Sumber : Penulis, 2019)

| Referensi | |
|--|--|
|  | <p>Gambar di samping adalah tokoh Permaisuri dalam Drama Gong Bali. Karakter Istri Rare Angon sesuai dengan ciri yang dimiliki Permaisuri yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sebagai peran istri yang baik dan cantik. - Memiliki penampilan yang sopan, rapi serta elegan karena lahir dari golongan Brahmana. |
|  | <p>Foto disamping adalah foto rias adat Bali modifikasi.</p> <p>Karakteristik pakaian yang digunakan oleh Istri Rare Angon seperti foto disamping, yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hiasan bunga di kepala. - Rambut diikat (pusung tagel) - Menggunakan subeng (anting) - Menggunakan kamen yang panjang semampai |
|  | <p>Karakteristik lainnya yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan selendang yang menutupi bahu - Menggunakan bulang dan badong (hiasan leher) |
| <p>Warna yang dipilih untuk Istri adalah pink/magenta dan merah bata, untuk menggambarkan kelembutan hati dan cinta.</p> | |

Visualisasi



Gambar 5. 5 Desain Karakter Istri

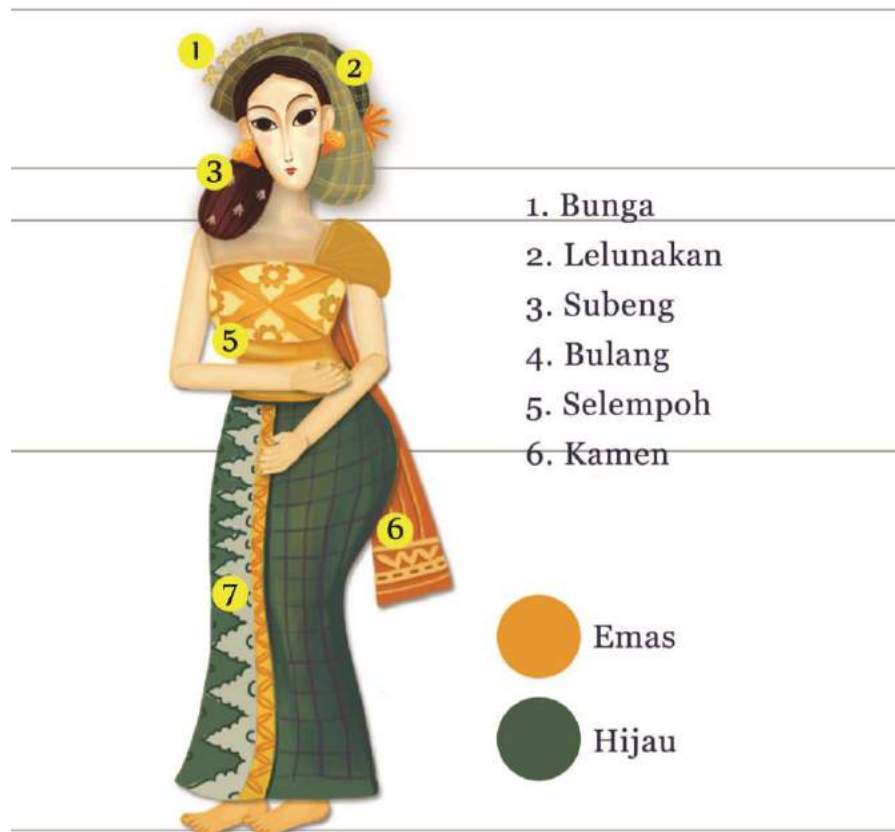
D. Lubang Kuri

Lubang Kuri adalah seorang wanita dewasa yang sangat cantik. Keberadaannya sangat misterius karena Ia tercipta dari kemalangan nasib Rare Angon. Lubang Kuri tinggal jauh di Gunung di Timur Laut.

Tabel 5. 6 Referensi Karakter Lubang Kuri
(Sumber : Penulis, 2019)

| Referensi | |
|---|---|
|  | <p>Gambar di samping adalah foto wanita menggunakan pakaian adat Bali klasik modifikasi. Karakteristik yang sesuai dengan Lubang Kuri adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memakai subeng (anting), bunga di kepala dan badong (hiasan leher) - Memakai selendang menutupi bahu - Memakai bulang dan kamen. |
|  | <p>Lubang Kuri juga menggunakan Lelunakan di atas kepalanya yang berfungsi untuk mengikat rambut.</p> |
| <p>Warna untuk karakter Lubang Kuri adalah emas dan hijau untuk menggambarkan ketenangan dan misterius.</p> | |

Visualisasi




Gambar 5. 6 Desain Karakter Lubang Kuri

E. Ibu Rara Angon

Ibu rare Angon adalah wanita paruh baya dan bekerja sebagai petani. Rare Angon adalah putra satu-satunya, sehingga sangat disayangi.

Tabel 5. 7 Referensi Karakter Ibu
 (Sumber : Penulis, 2019)

| Referensi | |
|---|---|
|  | <p>Gambar di samping adalah tokoh Dadong Rerod, salah satu karakter dalam seni pertunjukan Bali. Secara visual Dadong Rerod adalah penggambaran wanita tua jaman dahulu di Bali. Adaptasi untuk karakter Ibu adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agak bungkuk dan pendek. - Menggunakan Tengkuluk (penutup kepala). - Menggunakan Cerik (selendang) yang melingkar di leher. - Menggunakan kamen. |
| <p>Warna yang dipilih untuk karakter Ibu adalah coklat dan hijau untuk menggambarkan kehangatan dan usia tua.</p> | |

Visualisasi

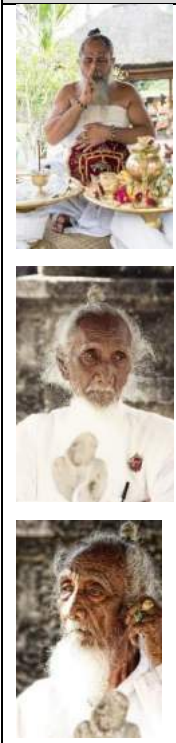


Gambar 5. 7 Desain Karakter Ibu

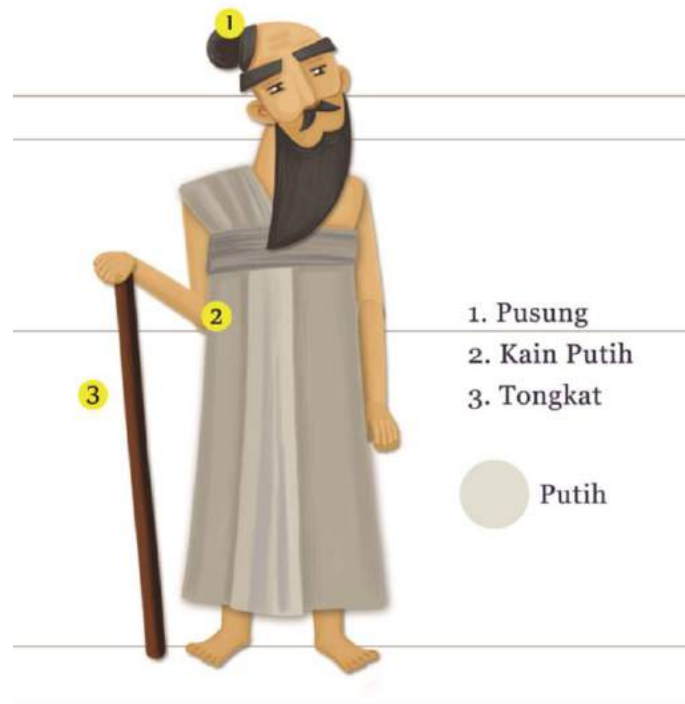
F. Jero Dukuh

Jero Dukuh adalah pertapa tua atau orang suci yang bijaksana dan sakti, ia tinggal menyepi di hutan hanya bersama seorang putrinya. Jero Dukuh ialah mertua Rare Angon, tokoh penolong yang memberikan petunjuk dan manik sakti kepada Rare Angon agar bisa menemukan Lubang Kuri.

Tabel 5. 8 Referensi Karakter Jero Dukuh
(Sumber : Penulis, 2019)

| Referensi | |
|--|--|
|  | <p>Gambar di samping adalah foto Pedanda (pendeta) Hindu Bali. Jero Dukuh juga merupakan orang suci yang memiliki ciri-ciri sesuai dengan gambar :</p> <ul style="list-style-type: none">- Memiliki rambut yang diikat di atas kepala (kerucut).- Jenggot dan kumis yang panjang dan uban.- Menggunakan pakaian yang serba putih sebagai lambang kesucian diri.- Jero Dukuh juga membawa tongkat (teteken). |
| Warna yang dipilih untuk tokoh Jero Dukuh adalah Putih sebagai lambang kesucian. | |

Visualisasi



Gambar 5. 8 Desain Karakter Jero Dukuh

5.2.6 Penggunaan Warna

Palet warna dipilih berdasarkan warna-warna yang melambangkan alam, budaya, dan harmoni. Warna yang digunakan adalah warna yang tergolong Tetradic/Komplementer-Ganda yaitu pasangan dua warna komplementer.



Gambar 5. 9 Tetradic Color
Sumber : www.canva.com

Untuk menciptakan keselarasan warna yang diinginkan maka warna-warna tersebut disesuaikan dengan mengatur saturasi, *value*, maupun *tone*. Untuk mendapatkan palet warna tertentu, digunakan referensi dari foto-foto.



Gambar 5. 10 Palet Warna



Gambar 5. 11 Penerapan Palet Warna pada Ilustrasi

5.2.7 Environment

Berikut merupakan elemen lingkungan dan budaya Bali yang diadaptasi ke dalam cerita Rare Angon.

1. Kehidupan spiritual



Gambar 5. 12 Referensi Visual Kehidupan Spiritual

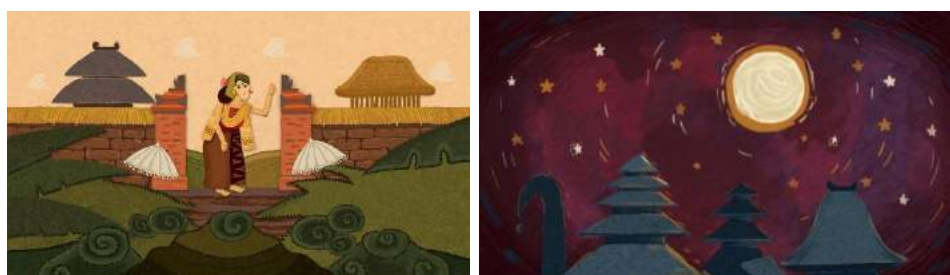


Gambar 5. 13 Visualisasi Desain Kehidupan Spiritual

2. Lingkungan tempat tinggal



Gambar 5. 14 Referensi Visual Lingkungan Tempat Tinggal



Gambar 5. 15 Visualisasi Desain Lingkungan Tempat Tinggal

3. Kesenian



Gambar 5. 16 Referensi Visual Kesenian



Gambar 5. 17 Visualisasi Desain Kesenian

4. Pakaian adat



Gambar 5. 18 Referensi Visual Pakaian Adat



Gambar 5. 19 Visualisasi Desain Pakaian Adat

5. Budaya pertanian



Gambar 5. 20 Referensi Visual Budaya Pertanian



Gambar 5. 21 Visualisasi Desain Budaya Pertanian

5.2.8 Audio

1. Musik

Menggunakan latar musik sesuai dengan emosi dan alur cerita. Menggunakan selipan music yang bernuansa etnik daerah bali, seperti gamelan.

2. Narasi/Voice over

Menggunakan narasi dengan sedikit dialog, namun tetap mengajak audiens untuk berfikir dan ingin tahu jalan cerita selanjutnya. Gaya bahasa yang disukai anak adalah bahasa menghibur dan disampaikan dengan kata-kata konkret sesuai dunia anak-anak, mudah dimengerti/kalimatnya sederhana, tetapi efektif.

3. Dialog

Menggunakan sedikit dialog antar tokoh dan lebih banyak menggunakan narasi. Dialog menggunakan pengisi suara yang sama dengan narasi cerita (narator).

4. Sound Effect

Sound effect untuk mendukung aktivitas atau peristiwa di dalam cerita dan menegaskan gerak tokoh.

5.2.9 Storyline

Tabel 5. 9 Storyline Dongeng Rare Angon
(Sumber : Penulis, 2019)

| Storyline |
|--|
| <p>Babak 1 - Rare Angon Si Pengembala</p> <ol style="list-style-type: none">1. Alkisah di sebuah desa di Pulau Bali. Ada seorang anak laki-laki bernama Rare Angon.2. Pekerjaannya setiap hari adalah menggembala kerbau.3. Sambil menggembala, ia bermain bersama teman-temannya.4. Jika sudah lelah menggembala, mereka akan melukis bersama.5. Pada suatu hari, Rare Angon melukis seorang gadis.6. Gadis itu amat cantik dan senyumnya sangat menawan. Rare Angon memberinya nama, Lubangkuri.7. Dari kejauhan terdengar suara langkah kuda, rupanya sang Raja baru selesai berburu.8. Raja merasa takjub melihat lukisan Rare Angon.9. “Hai anak muda, siapa yang menggambar gadis ini?”10. Pengembala anak-anak semua menunjuk Rare Angon.11. “Dimana kah kau pernah melihat gadis cantik ini?” Tanya Raja.12. “Ampun tuanku” rare angon menjawab dengan hormat. “hamba tidak pernah melihat gadis itu. Gadis yang hamba gambar itu hanya angan-angan saja”.13. “Ah tidak mungkin , kalau tidak kenal kenapa kau bisa memberinya nama Lubangkuri? Pokoknya kau harus mencari gadis itu! Lalu menyerahkannya ke istana! Kalau tidak, kau akan dihukum mati!” <p>Babak 2 - Tekad Rare Angon</p> <ol style="list-style-type: none">1. Rare Angon amat sedih mendengar ancaman raja. Ia menangis tersedu-sedu.2. Rare Angon lalu pulang dan bercerita pada ibunya. “Oh Ibu, aku tidak mungkin menemukan Lubangkuri”.3. “Anakku yang malang, kenapa semua ini menimpamu” Ibu Rare Angon sangat bersedih.4. “Apa yang harus aku lakukan ibu?”5. “Berhentilah menangis anakku” “Disaat seperti ini, Berdoalah pada Tuhan, agar kau diberikan keselamatan”.6. Malam itu Rare Angon bermimpi mendapat petunjuk Dewa. “Jangan bersedih Rare Angon! Pergilah ke timur laut. Suatu saat kau akan bertemu dengan gadis bernama Lubangkuri”.7. Keesokan harinya Rare Angon berangkat menuju arah timur laut. Tekadnya bulat harus menemukan Lubangkuri. ibunya merestui dan memberinya bekal yang cukup selama dalam perjalanan. |

8. "Sampai jumpa ibu" (suara rare berpamitan dari jauh).

Babak 3 - Rare Angon Bertemu Jero Dukuh

1. Hari demi hari dilewati Rare Angon. Betapa jauhnya perjalanan itu dan betapa lamanya waktu yang ditempuh.
2. Gunung, lembah dan hutan rimba berhasil dilaluinya. Akhirnya, ia sampai di sebuah pondok yang sederhana.
3. Rupanya itu adalah pondok seorang pertapa. "Siapakah kamu wahai pemuda, terlunta-lunta sampai di pondokku?"
4. "Nama hamba Rare Angon, Tuanku. Hamba kesini membuang-buang langkah, tidak tahu untuk apa dan hendak kemana".
5. Jero Dukuh merasa iba lalu mengizinkan Rare Angon tinggal di rumahnya.
6. Kebetulan jero dukuh mempunyai seorang anak perempuan sehingga mereka berdua dapat belajar bersama-sama.
7. Demikianlah mereka berdua semakin akrab. Membantu Jero Dukuh dan belajar bersama. Setelah beranjak dewasa mereka berdua saling jatuh cinta. Lalu menikah.
8. Hari demi hari telah terlewati. Kehidupan mereka sangat berbahagia.
9. Hingga pada suatu sore, Rare angon menghadap kepada mertuanya, Jero Dukuh. "Jero Dukuh maafkan hamba jika hamba menyimpan rahasia ini cukup lama. Sebetulnya hamba diperintahkan raja untu membawa seorang gadis bernama Lubangkuri ke istana. Kalau tidak berhasil, hamba akan dihukum mati"

Babak 4 - Rare Angon Menemukan Lubangkuri

1. Rare Angon berangkat meninggalkan istri dan mertuanya. Ia sangat percaya diri, setelah diberi manik-manik oleh jero dukuh.
2. "Ourrrr ourrr" (Ketika ia menginjakkan kaki di pangkal gunung) Rare Angon di hadang beberapa ekor harimau. (Harimau-harimau itu mengaum dan siap menyergap).
3. Untunglah ia sangat ingat akan manik-manik yang diberikan mertuanya. (Dilemparkannya sebiji. Aneh, harimau yang garang itu lemah seketika dan tertidur) "Fyuuhttt"
4. Rare Angon akhirnya menemukan persembunyian Lubangkuri. Ia heran setelah melihat kecantikan gadis itu, tak ada bedanya dengan gambar yang dilukisnya. Rare angon menjelaskan tentang maksudnya menjemput

Babak 5 - Rare Angon Menghadap Raja

1. Keesokan harinya Rare Angon pulang ke desanya. (bersama Istrinya dan Lubangkuri)
2. Rare Angon disambut dengan suka ria oleh ibu dan teman-temannya, terlebih lagi, ia berhasil kembali dengan selamat.
3. Raja dan keluarga istana heran melihat rare angon masih tetap hidup. Lebih-lebih Karena ia mempersembahkan Lubangkuri.
4. "Jangan-jangan Rare Angon itu orang sakti" Hanya orang sakti yang berhasil menemukan Lubnagkuri (penasehat raja berbisik).
5. "Kalau orang sakti ini dibiarkan hidup niscaya kedudukanku akan berbahaya. Karena itu Rare Angon harus disingkirkan" (sambil berjalan).
6. "Rare angon, kesetiaanmu tidak diragukan, tetapi aku ingin memberimu tugas lagi. Sejak dulu aku selalu ingin melihat harimau, pergilah ke hutan, tangkaplah harimau hidup-hidup dan bawalah ke istana untukku"

7. Peristiwa yang menakutkan itu memaksa raja untuk berfikir keras (bersama pembantunya ia mencari akal untuk membinasakan rare angon, mondar-mandir).
8. Raja takut jika rakyat mengagumi Rare Angon dan menggantikan kedudukannya sebagai seorang Raja.

Babak 6 - Rare Angon Mengalahkan Kekuasaan Raja

1. Rare Angon kembali bersedih. “Sekaranglah ajalku”
2. Jangan khawatir kakanda, aku masih memiliki manik astagina
3. “Hai manik astagina, ciptakanlah sebuah sarang tawon raksasa lengkap dengan penghuninya”.
4. (Ngunggggg) Rare Angon mempersembahkannya kepada raja. “Silahkan baginda”
5. (Ngunggggg) Tawon-tawon itu terbang lalu mengejar dan menyengat Raja. “Ahhhhhggg” (Raja mengaduh kesakitan).
6. “Tolong” Seluruh tubuh raja membengkak. Raja demam tingi dan tidak sadarkan diri. Keesokan harinya sang raja pun meninggal.
7. Atas persetujuan rakyat, Rare ANgon kemudian daingkat menjadi raja. Istrinya menjadi permaisuri dan Lubang Kuri membantu jalannya pemerintahan. Rakyat amat senang diperintah oleh raja yang tidak sewenang-wenang.

5.2.10 Storyboard

Berikut adalah cuplikan storyboard Rare Angon, storyboard lengkap telah penulis sertakan pada lampiran.

| Durasi | Storyboard | Informasi | 4" | Storyboard | Deskripsi |
|--------------------------------------|------------|--|----------------------------------|------------|---|
| SCENE 1 3" | | Judul: Judul dan kredit Tempat diiringi musik pembuka | | | Deskripsi: Pekerjaannya setiap hari adalah menggendala kambing. |
| (situsus desa) 3" | | Deskripsi: Akihsal di sebuah desa di Pulau Bali. | SCENE 3 (bermain musik) 3" | | Deskripsi: Sambil menggendala, ia bermain bermain lompat-lompatnya |
| SCENE 2 (Si penggendala) 4" | | Deskripsi: Ada seorang anak laki-laki bernama Rare Angon. (Lalu zoom out) | (Bermain musik) 2" | | Visual & Action Tangan mengambil mukul alat musik dengan cepat. |

Gambar 5. 22Storyboard Dongeng Rare Angon

5.3 Implementasi Desain

Berikut adalah pembahasan babak cerita dalam dongeng Rare Angon berdasarkan nilai karakter dan nilai budaya yang diadaptasi pada masing-masing babak.

A. Babak 1 – Rare Angon Si Pengembala

Babak ini adalah pengenalan tokoh Rare Angon dan kehidupan sehari-harinya sebagai pengembala kerbau. Lalu pengenalan konflik, yaitu Rare Angon bertemu dengan Raja dan diperintahkan untuk mencari Lubang Kuri. Pesan yang disampaikan pada babak ini adalah tentang persahabatan dan kesetiaan.



Gambar 5. 23 Scene bermain bersama teman

Tabel 5. 10 Unsur budaya dan karakter Babak 1

| | |
|------------------------------|---|
| Scene Bermain bersama teman. | Pada scene ini Rare Angon sedang bermain dan bergembira bersama teman-temannya. Mereka bermain musik dan menari serta bermain bersama hewan peliharaan. |
| Nilai karakter | Nilai persahabatan terlihat dari kebersamaan Rare Angon dengan banyak teman-temannya. |
| Unsur budaya | Unsur seni tari dan musik disampaikan melalui visualisasi penari Bali dan anak yang membawa gamelan Bali (kempul dan kendang). |

B. Babak 2 – Tekad Rare Angon

Babak ini mengisahkan tentang dilema Rare Angon menghadapi perintah Raja dan peran sosok ibu sebagai pendamping, hingga timbul tekad Rare Angon untuk pergi mengembara mencari Lubang Kuri. Pesan yang disampaikan pada babak ini adalah tentang tekad dan sikap hormat pada orang tua.



Gambar 5. 24 Scene Bercerita pada Ibunya

Tabel 5. 11 Unsur budaya dan karakter Babak 2

| | |
|---------------------------------------|---|
| Scene Bercerita pada Ibunya. | Pada scene ini Rare Angon sedang bercerita pada ibunya, dia mengadu tentang perintah Raja kepada dirinya. |
| Nilai karakter yang ingin disampaikan | Menyayangi orang tua terlihat ketika Rare Angon mengadu pada Ibunya, dan memeluk Ibunya, serta Ibunya memberikan nasihat pada Rare Angon untuk segera sembahyang. |
| Unsur budaya yang ingin disampaikan | Rumah adat dan kehidupan spiritual melalui visualisasi alat-alat sembahyang dan tiang-tiang (adegan) yang khas dari rumah adat Bali. |

C. Babak 3 – Rare Angon dan Istrinya

Tekad Rare Angon membuahkan titik cerah, ia akhirnya bertemu dengan Jero Dukuh dan menikahi putri Jero Dukuh. Babak ini mengisahkan hubungan antara Rare Angon dan Istrinya hingga berhasil mendapatkan manik ajaib dari mertuanya yaitu Jero Dukuh. Pertemuan ini rupanya titik cerah dalam menemukan Lubangkuri.



Gambar 5. 25 Scene Rare Angon Menikah

Tabel 5. 12 Unsur budaya dan karakter Babak 3

| | |
|---------------------------|--|
| Scene Rare Angon menikah. | Pada scene ini Rare Angon akhirnya menikah dengan istrinya. |
| Nilai karakter | Nilai kasih sayang, melalui rasa cinta dan kebersamaan Rare Angon dan Istrinya. |
| Unsur budaya | Pakaian Adat dan adat pernikahan masyarakat Bali, melalui visualisasi pakaian adat yang dikenakan Rare Angon serta dekorasi pelaminan yang menggunakan janur dan kain prada. |

D. Babak 4 – Rare Angon menemukan Lubang Kuri

Rare Angon berbekal manik pemberian Jero Dukuh berpetualang mencari Lubangkuri hingga akhirnya menemukannya di puncak gunung. Sebelum mencapai persembunyian Lubangkuri, Rare Angon harus melawan harimau, ular dan raksasa penjaga gunung.



Gambar 5. 26 Scene Rare Angon menemukan Lubang Kuri

Tabel 5. 13 Unsur budaya dan karakter Babak 4

| | |
|--|--|
| Scene Rare Angon menemukan Lubang Kuri | Pada scene ini Rare Angon akhirnya menemukan persembunyian Lubang Kuri. |
| Nilai karakter | Berani dan pantang menyerah terlihat dari perjuangan Rare Angon menghadapi rintangan sebelum akhirnya menemukan Lubang Kuri. |

E. Babak 5 – Rare Angon Menghadap Raja

Rare Angon akhirnya menghadap raja dengan membawa Lubangkuri. Namun kisahnya berlanjut, karena raja merasa heran dan takut pada Rare Angon sehingga timbul niat buruk raja untuk mencelakai Rare Angon. Raja memerintahkan Rare Angon untuk membawa harimau bahkan naga ke istananya, namun Rare Angon selalu berhasil.



Gambar 5. 27 Scene Rare Angon Menghadap Raja

Tabel 5. 14 Unsur budaya dan karakter Babak 5

| | |
|--|--|
| Scene Raja memerintah Rare Angon dengan sewenang-wenang. | Pada scene ini Raja memerintahkan Rare Angon untuk membawa hewan-hewan buas ke istana. |
| Nilai karakter | Sikap adil dan tidak sewenang-wenang sebagai seorang pemimpin, namun pada dongeng ini, sang Raja justru memiliki sikap yang sewenang-wenang dan tidak pantas ditiru. |

F. Babak 6 – Rare Angon Mengalahkan Kekuasaan Raja

Terakhir kali raja memerintah Rare Angon untuk membawa tawon lengkap dengan sarangnya. Namun Rare Angon tetap berhasil, tapi kali ini tawon-tawon tersebut berterbangan dan menyengat seisi istana termasuk Raja. Sehingga Raja jatuh sakit dan meninggal akibat racun dari tawon tersebut. Lalu atas persetujuan rakyat Rare Angon diangkat menjadi raja baru, dan akhirnya memerintah dengan jujur dan baik.



Gambar 5. 28 Scene Rare Angon Menjadi Raja

Tabel 5. 15 Unsur budaya dan karakter Babak 6

| | |
|------------------------------------|--|
| Scene Rare Angon menjadi raja baru | Pada scene ini Rare Angon dipilih menjadi raja yang baru menggantikan Raja yang sewenang-wenang, istrinya sebagai permaisuri dan Lubang Kuri membantu jalannya pemerintahan. |
| Nilai karakter | Nilai kesetiaan dan kejujuran, tergambar pada sikap Rare Angon dalam menghadapi Raja yang memerintahnya dengan sewenang-wenang. Rare Angon tidak pernah ingkar dan selalu berusaha untuk memenuhi perintah Raja yang dihormatinya. |

5.3.1 Scene Preview

Berikut merupakan cuplikan adegan dari *motion graphic* dongeng Rare Angon.

00.00 - 00.13



00.14 - 00.22



00.23 - 00.27



00.28 - 00.29



00.29 - 00.33



00.34 - 00.41



00.42 - 00.55



00.56 - 00.58



00.58 - 01.06



01.07 - 01.09



01.10 - 01.12



01.13 - 01.15



01.16 - 01.24



01.24 - 01.30



01.31 - 01.38



01.40 - 01.45



01.46 - 01.57



01.58 - 02.04



02.05 - 02.10



02.10 - 02.20



02.11 - 02.29



02.30 - 02.33



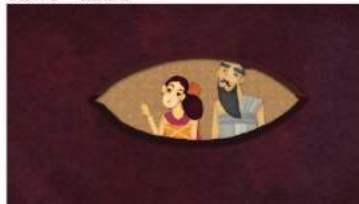
02.34 - 02.37



02.38 - 02.50



02.10 - 02.55



02.56 - 03.19



03.20 - 03.26





Gambar 5. 29 Scene preview dongeng Rare Angon

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari “PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* 2D DONGENG RARE ANGON SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN DONGENG DAERAH BALI” adalah sebagai berikut :

1. *Motion graphic* merupakan animasi terbatas yang bisa membawa pesan-pesan seperti pada dongeng Rare Angon.
2. Dongeng rare angon dibagi menjadi 6 babak, babak pertama menceritakan tentang latar belakang tokoh Rare Angon serta awal kemunculan konflik dengan Raja. Babak kedua bercerita tentang tekad Rare Angon untuk menemukan Lubang Kuri. Babak ketiga menceritakan tentang perjalanan Rare Angon serta kisah yang terjadi selama proses perjalanannya. Babak keempat mengisahkan Rare Angon yang akhirnya menemukan Lubang Kuri. Babak kelima dan keenam mengisahkan Rare Angon menghadap Raja dan menggeser kekuasaan Raja serta merupakan akhir dari kisah petualangan Rare Angon. Enam babak tersebut menggunakan alur maju agar mudah dimengerti oleh target audiens.
3. Pada perancangan ini terdiri dari 6 karakter penting, karakter antagonis terdiri dari sang Raja, karakter protagonis terdiri dari Rare Angon, Ibu, Istri, Jero Dukuh dan Lubang Kuri.
4. Dalam merancang gaya ilustrasi yang khas dari dongeng Rare Angon diperlukan studi referensi terhadap unsur-unsur budaya Bali seperti kesenian, pakaian adat, lingkungan tempat tinggal, kehidupan spiritual dan budaya pertanian. Selain itu juga perlu memahami latar cerita yaitu pada jaman kerajaan Bali kuno.
5. Mengangkat sebuah tradisi tutur dongeng menjadi tontonan yang menarik untuk anak-anak perlu memperhatikan beberapa hal yaitu gaya visual yang menarik, durasi agar anak tidak cepat bosan, tempo dalam bercerita,

narator atau pengisi suara yang bisa menghidupkan suasana, serta penyesuaian cerita terhadap kondisi target audiens agar cerita tersebut tetap dapat membawa pesan moral yang positif. Pengarang bertugas untuk menyesuaikan pesan dan meluruskan jalan cerita agar bisa menjadi media dalam pendidikan karakter yang baik untuk audiens.

6. Melalui *user testing* yang penulis lakukan ditemukan bahwa anak-anak menyukai cerita Rare Angon dan gambar karakter dalam cerita Rare Angon. Sebagian besar anak ingin menonton lagi *motion graphic* dongeng dengan gaya gambar serupa. Anak-anak sudah dapat memahami jalan cerita dan penokohan dari *motion graphic* dongeng Rare Angon. Anak-anak menunjukkan tanggapan positif terhadap hasil perancangan karena seluruh anak menyatakan suka terhadap dongeng Rare Angon yang ditonton.
7. Melalui kuesioner kepada responden masyarakat umum menunjukkan bahwa hasil perancangan *motion graphic* dongeng Rare Angon secara keseluruhan sudah baik. Media digital dengan teknik *motion graphic* seperti pada *motion graphic* dongeng Rare Angon sangat menarik untuk dikembangkan lebih lanjut pada dongeng-dongeng daerah Bali lainnya dan dongeng daerah di Indonesia karena memiliki ciri khas visual yang unik.
8. Selain dongeng Rare Angon, masih banyak dongeng-dongeng Bali yang bisa dikembangkan melalui media digital mengingat banyaknya judul dongeng yang sudah mulai usang dan perlu dipopulerkan, sebagai upaya pengenalan budaya dan bentuk pelestarian karya tutur.

6.2 Saran

Saran yang ingin penulis sampaikan setelah melakukan perancangan ini adalah

1. Digitalisasi terhadap dongeng-dongeng daerah Bali perlu dilakukan secara berkelanjutan. Tidak hanya menggunakan media *motion graphic* tetapi diharapkan hadirnya media-media lainnya yang lebih interaktif

seperti *mobile game* dan AR (*Augmented Reality*) untuk melengkapi media *motion graphic* tersebut. Pada dasarnya anak-anak sangat suka bermain, sehingga akan lebih mudah untuk menarik perhatian mereka.

2. Sebelum merancang sebuah dongeng menjadi tontonan sebaiknya melakukan riset terlebih dahulu tentang bagaimana seorang penutur asli (pendongeng) dalam menyampaikan cerita, sehingga akan memahami lebih baik teknik-teknik dalam mendongeng. Hal ini agar adaptasi tradisi tutur kedalam media digital menjadi lebih baik lagi.
3. Saran terhadap hasil perancangan yang penulis dapatkan yaitu untuk memperhatikan efek suara/scoring agar lebih menghidupkan suasana. Selain itu pengisi suara/narrator masih perlu ditingkatkan agar mampu membawakan cerita secara lebih ekspresif dan mampu menghidupkan suasana. Durasi perlu dipertimbangkan agar pesan-pesan dalam dongeng bisa disampaikan dengan lebih baik lagi.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA





- Anonim. (2009). *Made Taro*. Diakses pada 25 November 2018 dari <http://penyairbali.blogspot.com/2014/09/made-taro.html>
- Anonim. (2016). *Made Taro, Mendongeng untuk 25 Tahun Mendatang*. Diakses pada 27 November 2018, dari <https://wartakan.wordpress.com/2016/07/07/made-taro-mendongeng-untuk-25-tahun-mendatang/>
- Anonim. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter Jadi Pintu Masuk Pembinaan Pendidikan Nasional*. Diakses pada 15 Desember 2019, dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/07/penguatan-pendidikan-karakter-jadi-pintu-masuk-pembinaan-pendidikan-nasional>
- Anonim. *Lukisan : Upacara (I Ketut Tagen- 1965)*. Diakses pada 12 Oktober 2019, dari http://galeri-nasional.or.id/collections/996-upacara_
- Anonim. *Proses Produksi Animasi*. Diakses pada 5 Desember 2018, dari http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/PROSES_PRODUKSI_ANIMASI.pdf
- Anonim.(2012). *Manfaat Dongeng untuk Anak*. Diakses pada 25 November 2018, dari <https://sains.kompas.com/read/2012/05/15/14183692/manfaat.dongeng.untuk.anak>
- Anonim..(2013).*Pengertian Dongeng dan Jenis, Dongeng*. Diakses pada 27 November 2018, dari.<http://pengertianahli.id/2013/12/pengertian-dongeng-dan-jenis-dongeng.html#>
- Anonim..*Pentingnya Pendidikan Karakter untuk Kemajuan Bangsa*. Diakses pada 12 Desember 2019, dari <http://www.prestasi-iiief.org/index.php/id/feature/88-pentingnya-pendidikan-karakter-untuk-kemajuan-bangsa>
- Blazer, Liz. (2016). *Animated Storytelling* (buku digital)
- Candrika, Yesi. (2019).*Tantangan Budaya Literasi di Era Digitalisasi : Peranan Dongeng Lokal dalam Memperkaya Literasi Nasional*. Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya ke-1, Tantangan dan Peluang Dunia Pendidikan di Era 4.0 - 13 Juli 2019, pp. 181-190.
- Dananjaya, James. (1991). *Folklor Indonesia ; Ilmu gossip, dongeng dan lain-lain*. Jakarta : Pustaka Utama Grafiti
- Prabawa, Angga. *Motion Graphic*. Diakses pada 8 Desember 2018, dari https://www.academia.edu/8601077/Motion_Graphic



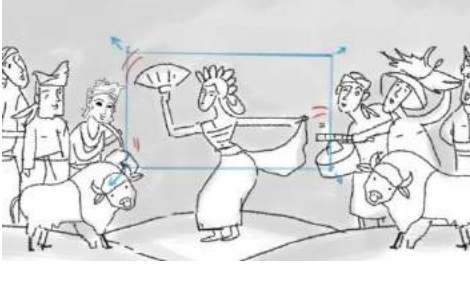
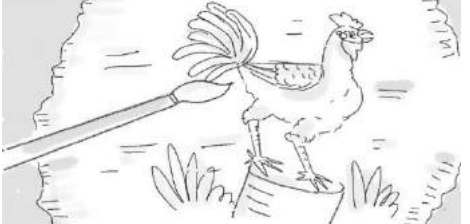


- Raema, Ghea. (2017). *Pentingnya Prototyping dalam Proses Design Thinking*. Diakses pada 10 April 2019, dari <https://labtekindie.com/pentingnya-prototyping-dalam-proses-design-thinking/>
- Sa, Lorca Locassa. (2018). *Prototyping dalam Desain Thinking : Cepat Gagal, Sering Gagal*. Diakses pada 10 April 2019, dari <https://webdesign.tutsplus.com/id/articles/prototype-stage-4-in-design-thinking--cms-31569>
- Subiyantoro. (2012). *Membangun Karakter Bangsa Melalui Cerita Rakyat Nusantara*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. IX, No. 1. Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Sujatmiko, Guguh. (2013). *Density Dalam Inspirasi Corak Batuan*. . Diakses pada 4 Oktober 2019, dari https://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/99/Density-dalam-Inspirasi-Corak-Batuan.html
- Sutresna, Ida Bagus dkk. (2012). *Cerita Asing yang Digeari Anak SD: Sebuah Kajian Unsur Instrinsik*. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora.
- Taro, Made. (2010). *Rare Angon*. Bandung : Graha Bandung Kencana
- Yogi Wulandari, Primatia (2016). Anak Asuhan Gadget. <https://www.liputan6.com/health/read/2460330/anak-asuhan-gadget>, (diakses pada 5 Desember 2018).







LAMPIRAN







Storyboard dongeng Rare Angon

BABAK 1 - RARE ANGON SI PENGEMBALA

| Durasi | Storyboard | Informasi |
|----------------------------------|---|---|
| SCENE 1 8" |  | <p>Judul Judul dan kredit Tampil diiringi musik pembuka</p> |
| (suasana desa) 8" |  | <p>Narration Alkisah di sebuah desa di Pulau Bali</p> |
| SCENE 2 (Si pengembala) 4" |  | <p>Narration Ada seorang anak laki-laki bernama Rare Angon. (Lalu zoom out)</p> |
| 4" |  | <p>Narration Pekerjaannya setiap hari adalah menggembala kerbau.</p> |





| | | |
|--|---|---|
| <p>SCENE 3 (bermain rumput) 3”</p> |  | <p>Narration Sambil mengembala, ia bermain bersama teman-temannya</p> |
| <p>(Bermain musik) 2”</p> |  | <p>Visual & Action Tangan memukul mukul alat music dengan cepat.</p> |
| <p>(Menari) 3”</p> |  | <p>Visual & Action Tampak Rare Angon dan teman2 nya bergembira. Ada penari di tengah2 mereka. Penari lincah ke kiri dan kanan.</p> |
| <p>SCENE 4 (Melukis bersama) 2”</p> |  | <p>Narration Jika sudah lelah bermain, mereka akan menggambar bersama.</p> |
| <p>4”</p> |  | <p>Narration Rare Angon paling suka menggambar wayang dan orang.</p> |
| <p>SCENE 5 4”</p> |  | <p>Narration (Transisi hari) Pada suatu hari, Rare Angon melukis seorang gadis.</p> |







| | | |
|------------------------|---|--|
| 2" |  | <p>Narration</p> <p>Gadis itu amat cantik dan senyumnya sangat menawan.</p> |
| 2" |  | <p>Visual & Action (cut)</p> <p>Rare Angon, terlihat melirik ke kiri dan kanan</p> |
| 3" |  | <p>Narration</p> <p>Rare Angon memberinya nama, Lubangkuri.</p> |
| (memandang lukisan) 3" |  | <p>Visual & Action</p> <p>Terlihat lukisan dikelilingi teman2nya yang terdengar gembira. Namun perlahan asap debu masuk diiringi suara riuh kaki kuda</p> |
| 1" |  | <p>Narration (Transisi suasana)</p> <p>Rupanya sang Raja baru selesai berburu.</p> |
| (Raja datang) 1" |  | <p>Narration</p> <p>Raja merasa takjub melihat lukisan Rare Angon.</p> |

| | | |
|---------------------------|---|--|
| <p>(Raja bertanya) 3”</p> |  | <p>Dialog “Hai anak-anak, siapa yang meggambar gadis ini?”</p> |
| <p>2”</p> |  | <p>Visual & Action Pengembala menunjuk ke Rare Angon. Rare Angon ada di tengah2 mereka, muncul dari balik gabah.</p> |
| <p>5”</p> |  | <p>Dialog “Anak muda, dimanakah kau pernah melihat gadis cantik ini?”</p> |
| <p>9”</p> |  | <p>Dialog “ Ampun tuanku, hamba tidak pernah melihat gadis itu. Gadis yang hamba gambar itu hanya angan-angan saja”.</p> |
| <p>7”</p> |  | <p>Dialog “Ah tidak mungkin kalau tidak kenal kenapa kau bisa memberinya nama Lubagkuri?”</p> |
| <p>7”</p> |  | <p>Dialog “Pokoknya kau harus mencari gadis itu! Lalu menyerahkannya ke istana! Kalau tidak, kau akan dihukum mati!”</p> |

| | | |
|----|---|---|
| 4" |  | Visual & Action Debu dengan cepat memenuhi layar. |
|----|---|---|




BABAK 2 - TEKAD RARE ANGON






| No | Storyboard | Information |
|----------------------|---|---|
| SCENE 1 3" |  | Narration Bulan berganti purnama. Rare Angon tidak bisa melupakan perintah Raja. |
| 3" |  | Narration Akhirnya ia bercerta pada Ibunya. |
| 4" |  | Dialog "Oh Ibu, aku tidak mungkin menemukan Lubang Kuri. |
| 4" |  | Dialog "anakku yang malang, "Berhentilah menangis Anakku" |




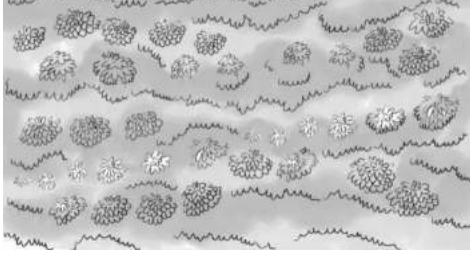
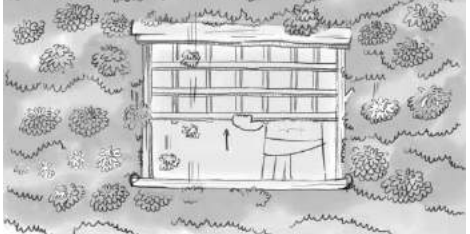
| | | |
|---------------------------------------|---|---|
| 4" |  | <p>Dialog "Disaat seperti ini, berdoalah pada Tuhan, agar kau diberikan petunjuk"</p> |
| SCENE 2 3" |  | <p>Visual & Action (cut) Ibunya menyalakan dupa.</p> |
| SCENE 3 3" |  | <p>Visual & Action Rare angon mengangkat tangan sikap sembahyang.</p> |
| Durasi : 5" |  | <p>Narration Malam itu Rare Angon bermimpi. "Jangan bersedih Rare Angon! Pergilah ke timur laut"</p> |
| SCENE 4 4" |  | <p>Dialog "Kau akan bertemu dengan gadis bernama Lubangkuri".</p> |
| (rare berpamitan dengan ibunya) 5" |  | <p>Narration (Transisi hari) Keesokan harinya Rare Angon memutuskan berangkat ke arah timur laut.</p> |






| | | |
|----|---|---|
| 2" |  | <p>Narasi Tekadnya bulat harus menemukan Lubangkuri.</p> |
| 4" |  | <p>Dialog "Sampai jumpa Ibu!" "Semoga kau berhasil nak".</p> |

BABAK 3 - RARE ANGON BERTEMU ISTRI DAN MERTUANYA

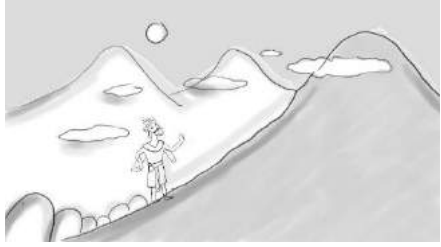




| No | Storyboard | Informasi |
|-----------------------|---|--|
| <p>SCENE 1 4"</p> |  | <p>Narration Hari demi hari dilewati Rare Angon. Betapa jauhnya perjalanan itu dan betapa lamanya waktu yang ditempuh. Gunung, lembah dan hutan rimba berhasil dilalui Rare angon.</p> |
| 3" |  | <p>Dialog Tiba-tiba "haahh"</p> |
| |  | <p>Visual & Action - Daun2 berterbangan</p> |




| | | |
|-----------------------|---|---|
| <p>SCENE 2</p> |  | <p>Narration "dimana aku"</p> <p>Visual & Action - Rare pelan membuka mata, dan terlihat dua siluet.</p> |
| |  | <p>Narration Beruntunglah Rare Angon tiba di pondok Jero Dukuh.</p> <p>"Siapakah kamu anak muda, terlunta-lunta sampai di pondok ku?"</p> |
| |  | <p>Dialog "Nama hamba Rare Angon, Tuanku. Hamba sampai disini membuang-buang langkah, tidak tahu untuk apa dan hendak kemana".</p> |
| |  | <p>Narration Jero Dukuh merasa iba melihat kondisi Rare Angon.</p> |
| |  | <p>Narration Ia lalu diijinkan tinggal dan menjadi anak didik Jero Dukuh.</p> <p>- Transisi.</p> |

| | | |
|------------------------------|---|---|
| <p>SCENE 3 3"</p> |  | <p>Narration Waktu terus berlalu, Rare Angon kini menjadi murid kesayangan Jero Dukuh.</p> |
| <p>SCENE 4 3"</p> |  | <p>Narration Semakin beranjak dewasa, Rare Angon pun terlihat semakin akrab dengan putri Jero Dukuh</p> |
| <p>SCENE 5 4"</p> |  | <p>Narration Hingga akhirnya mereka menikah. Dan hidup bahagia selamanya ~</p> <p>Visual & Action Rare dan putri tampak bahagia. saling mengaitkan tangan.</p> |
| <p>SCENE 6 3"</p> |  | <p>Narration Tapi tunggu! Kisah Rare Angon tidak berakhir disini.</p> <p>Visual & Action (Transisi) Bunga dan daun memenuhi layar.</p> |
| <p>3"</p> |  | <p>Narration Rare Angon masih memiliki janji kepada Raja untuk menemukan Lubang Kuri.</p> |



| | | |
|---------------|---|---|
| 3" |  | <p>Narration</p> <p>Rare Angon juga sangat rindu pada ibunya dan kampung halamannya.</p> |
| SCENE 7 3" |  | <p>Narration</p> <p>Ia menceritakan keinginannya kepada Jero Dukuh.</p> <p>Rare Angon meminta restu dan petunjuk untuk bisa menemukan Lubang Kuri.</p> |
| SCENE 8 3" |  | <p>Narration</p> <p>Keesokan harinya Rare Angon siap melanjutkan perjalanan, meninggalkan istri dan mertuanya.</p> |
| |  | <p>Visual & Action</p> <p>Jero Dukuh menghampiri dan memberi bekal.</p> |
| |  | <p>Narration</p> <p>Jero Dukuh memberinya bekal manik2 ajaib sebagai perlindungan.</p> <p>Visual & Action</p> <p>Menyerahkan kantong</p> |






BABAK 4 - RARE ANGON MENEMUKAN LUBAGKURI

| NO | Narasi | Informasi |
|----------------------|---|---|
| SCENE 1 3" |  | Narration Matahari terbit dan tenggelam. Rare angon, terus berjalan ke arah puncak gunung di Timur Laut. |
| SCENE 2 3" |  | Narration Ketika menginjakkan kaki di pangkal gunung, Rare Angon dihadapang oleh harimau besar, ular besar dan dua orang raksasa. |
| SCENE 3 3" |  | Narration Dengan cepat Rare Angon melemparkan manik ajaib ke arah makhluk2 itu. "Rasakan ini" |
| 3" |  | Narration Seketika, ketiga makhluk buas itu berhasil dikalahkan. |
| SCENE 4 3" |  | Narration Tak lama kemudin, Rare Angon menemukan persembunyian Lubangkuri |

| | | |
|----|--|--|
| 3" |  | <p>Narration</p> <p>Ia heran setelah melihat kecantikan gadis itu, tak ada bedanya dengan gambar yang dilukisnya.</p> |
| 3" |  | <p>Narration</p> <p>Rare angon lalu menjelaskan maksudnya dan meminta Lubang Kuri untuk ikut menghadap sang Raja.</p> |
| |  | |




BABAK 5 - RARE ANGON MENGHADAP RAJA

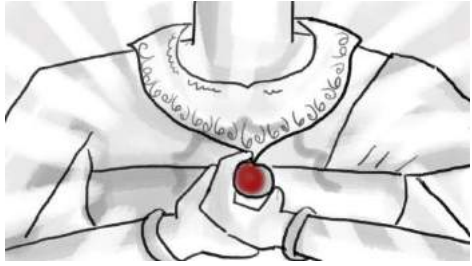




| No | Narasi | Visual & Action |
|---------|---|---|
| SCENE 1 |  | <p>Narration</p> <p>Setelah perjalanan yang panjang dan menegangkan, Rare Angon akhirnya pulang ke desanya.</p> |
| |  | <p>Narration</p> <p>Raja merasa KEDUDUKANNYA terancam dengan kehebatan Rare Angon. Ia lalu merencanakan tipu daya untuk menjabaknya.</p> <p>"Rare Angon harus disingkirkan"</p> |


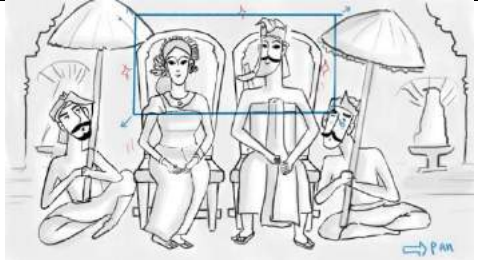

| | | |
|-----------------------|---|--|
| |  | <p>Narration</p> <p>Raja memerintahkan Rare Angon membawa naga dan harimau hidup-hidup ke dalam istana.</p> |
| |  | <p>Dialog</p> <p>Rare Angon menceritakan kejadian itu pada keluarganya.</p> <p>“Jangan khawatir kakanda, aku masih memiliki manik-manik pemberian ayahku”</p> |
| |  | <p>Dialog</p> <p>“Hai manik astagina, ciptakanlah naga dan harimau”</p> |
| <p>SCENE 5</p> |  | <p>Narration</p> <p>Tentu saja Raja merasa ketakutan. HEWAN2 itu terlalu besar dan berbahaya.</p> |
| |  | <p>Narration</p> <p>Raja berfikir keras. Ia harus menemukan cara lain untuk membunuh Rare Angon.</p> |

| | | |
|--|---|--|
| |  | <p>Narration</p> <p>Sengatan tawon raksasa sepertinya bisa membinasakan Rare Angon.</p> |
|--|---|--|

BABAK 6 - RARE ANGMON MERUNTUHKAN KEKUASAAN RAJA

| No | Narasi | Informasi |
|---------|---|--|
| SCENE 1 |  | <p>Narration</p> <p>Rare Angon merasakan kebencian raja kepada dirinya.</p> <p>Ia sangat bersedih.</p> <p>.</p> |
| |  | <p>Narration</p> <p>Manik2 yang ia miliki pun sudah habis.</p> |
| |  | <p>Dialog</p> <p>Beruntunglah istri Rare Angon masih memiliki manik ajaib itu.</p> |

| | | |
|--|---|--|
| |  | <p>Narration MEREKA BERHASIL MENCIPTAKAN SARANG TAWON RAKSASA.</p> |
| |  | <p>Dialog "Rare Angon! apa yang telah kau lakukan?" Raja terlihat sangat marah.</p> |
| |  | <p>Narration NAMUN TIBA2, TAWON2 RAKSASA ITU BETERBANGAN DAN MENYERANG SELURUH PENGHUNI ISTANA</p> |
| |  | <p>Narration Bahkan sang Raja tidak dapat menyelamatkan diri. Raja terkena demam tinggi dan tidak sadarkan diri. "Arrrggghhh"</p> |
| |  | <p>Narration Atas persetujuan rakyat, Rare Angon akhirnya diangkat menjadi raja.</p> |

| | | |
|-----------------------|--|---|
| <p>SCENE 5</p> |  | <p>Narration Istrinya sebagai permaisuri. Dan Lubangkuri membantu jalannya pemerintahan.</p> |
| |  | <p>Narration Rakyat sangat senang diperintah oleh Raja yang setia dan tidak sewenang-wenang.</p> |
| |  | <p>Narration Begitulah kisah Rare Angon berakhir dengan bahagia.</p> |

BIODATA PENULIS



Ni Luh Putu Disa Pracita Dewi atau yang dikenal dengan Disa, lahir di Kabupaten Tabanan - Bali pada tanggal 2 April 1997 dan merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Pendidikan formal diawali dengan bersekolah di TK Sartika Nyitdah, pendidikan dasar di SD 2 Nyitdah, sekolah menengah di SMP Negeri 2 Kediri, sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Tabanan dan pada 2015 menempuh pendidikan tinggi di Departemen Desain Produk Industri ITS – Bidang Studi Desain Komunikasi Visual. Penulis menjadi mahasiswa program sarjana (S-1) di ITS melalui jalur SNMPTN pada tahun 2015.

Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan di Departemen Desain Produk Industri – Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, penulis mengambil topik Tugas Akhir tentang dongeng dan motion graphic. Selama masa studi di ITS, penulis aktif dalam berbagai kegiatan kemahasiswaan dan kepanitiaan di kampus maupun kegiatan sosial di luar kampus. Penulis pernah berpartisipasi dalam kepanitiaan IDE ART 2017 dan tergabung dalam Himpunan Mahasiswa IDE pada 2016. Penulis merupakan anggota aktif di Swayanaka Surabaya hingga 2019. Penulis juga bagian dari Badan Eksekutif Mahasiswa FADP ITS pada 2019. Selain itu penulis pernah menjadi finalis dalam ajang IndonesiaNEXT oleh Telkomsel pada 2017.

Instagram : Disa Pracita

E-mail : disapracita97@gmail.com