LAPORAN TUGAS AKHIR

Pengenalan Wayang Golek Menggunakan Animasi 2D

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Diploma III pada
Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan Desain

NAMA: Shinta Dewi Sucipto

NIM: 18810142

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
KONSENTRASI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2022

LAPORAN TUGAS AKHIR

Pengenalan Wayang Golek Menggunakan Animasi 2D

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Diploma III pada
Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan Desain

NAMA: Shinta Dewi Sucipto

NIM: 18810142

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
KONSENTRASI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	:	**PENGENALAN WAYANG GOLEK MENGGUNAKAN ANIMASI 2D**
Penulis	:	Shinta Dewi Sucipto
NIM	:	18810142
Program Studi	:	Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan	:	Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada hari kamis, tanggal 6 Oktober 2022,

Disahkan Oleh:

Ketua Penguji

Dwi Mandasari Rahayu, MM
NIP.198801052019032012

Anggota 1

Prilly Fitria Aziz, S.Kom, M.Kom
NIP.199104192019032015

Anggota 2

Sari Setyaning Tyas, M.Ti
NIP.198703092014042001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis

Deddy Stevano H Tobing, DIP ING,
NIP.198010312014141001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	:	**PENGENALAN WAYANG GOLEK MENGGUNAKAN ANIMASI 2D**
Penulis	:	Shinta Dewi Sucipto
NIM	:	18810142
Program Studi	:	Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan	:	Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 30 September 2022

Pembimbing I	Pembimbing II
Sari Setyaning Tyas, M.Ti	**Jati Raharjo, M.Sn**
NIP.198703092014042001	NIP.19810720201012002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia

Herly Nurahmi, S.Si, M.Kom
NIP.198602052019032009

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Shinta Dewi Sucipto
NIM	:	18810142
Program Studi	:	Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan	:	Desain Grafis
Tahun Akademik	:	2020/2021

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : **Pengenalan Wayang Golek Menggunakan Animasi 2D** adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 14 September 2022

Penulis,

Shinta Dewi Sucipto

NIM 18810142

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Shinta Dewi Sucipto
NIM	:	18810142
Program Studi	:	Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan	:	Desain Grafis
Tahun Akademik	:	2021/2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right)*** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PENGENALAN WAYANG GOLEK MENGGUNAKAN ANIMASI 2D** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 14 September 2022
Penulis,

Shinta Dewi Sucipto
NIM 18810142

ABSTRAK

Nowadays, wayang golek shows are rarely seen, so it is feared that children in the future will not be able to enjoy and understand the value of wayang golek culture. Like wayang kulit, wayang golek performances are set against the backdrop of the Ramayana and Mahabharata stories. Therefore, information media about wayang golek culture is needed which aims to preserve Indonesian culture and introduce culture to future generations. This introduction to wayang golek is built using the Research And Development (R&D) method and the planning uses 2D animation as a result of his work, which with this method can produce a product or work, and can test its effectiveness. The result is, through the design of 2D animation, it is hoped that children and the public are interested in getting to know wayang golek, getting to know the characters in wayang golek, knowing the benefits or uses of wayang golek in everyday life, and being able to understand the values contained in wayang golek culture.

Keywords: Wayang Golek, Research and Development, Culture, Children, West Java, 2D Animation

Pertunjukan wayang golek saat ini sudah mulai jarang terlihat sehingga dikhawatirkan anak-anak dimasa yang akan datang tidak dapat menikmati serta memahami nilai dari kebudayaan wayang golek. Seperti wayang kulit, pementasan wayang golek berlatarkan belakang cerita Ramayana dan Mahabharata. Karena itu dibutuhkan media informasi tentang kebudayaan wayang golek yang bertujuan untuk melestarikan kebudayaan Indonesia dan mengenalkan budaya kepada generasi penerus. Pengenalan wayang golek ini dibangun dengan menggunakan metode Research And Development (R&D) serta perencanaannya menggunakan Animasi 2D sebagai hasil karyanya, dimana dengan metode tersebut dapat menghasilkan suatu produk atau karya, dan dapat menguji keefektifannya. Hasilnya adalah, melalui perancangan animasi 2D diharapkan anak-anak hingga masyarakat tertarik untuk mengenal wayang golek, mengenal tokoh-tokoh dalam wayang golek, mengetahui manfaat atau kegunaan wayang golek dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat memahami nilai yang terkandung dalam kebudayaan wayang golek.

Kata Kunci: ***Wayang Golek, Research and Development, Kebudayaan, Anak-anak, Jawa Barat, Animasi 2D***

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Karya Tugas Akhir ini yang berjudul "**Pengenalan Wayang Golek Menggunakan Animasi 2D**" dengan usaha yang baik. Laporan Karya Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan Program Diploma III (D3) yang ditempuh oleh penulis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta (PoliMedia).

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, khususnya kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga tercinta, yang telah memberi dukungan kepada penulis baik dalam bentuk materil maupun dukungan moril.
3. Dr. Tipri Rose Kartika, SE, MM selaku Direktur Utama Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Deddy Stevano H Tobing, DIP ING selaku Kepala Jurusan Desain.
5. Ibu Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Desain Konsentrasi Multimedia.
6. Ibu Sari Setyaning Tyas, S.Kom., M.Ti., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan mengenai karya selama proses pembuatan Tugas Akhir kepada penulis.
7. Bapak Jati Raharjo, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan mengenai penulisan selama proses pembuatan Tugas Akhir kepada penulis.
8. Dosen dan staff terkait Politeknik Negeri Media Kreatif yang tidak dapat penulis sebutkan satu – persatu.
9. Dengan keterbatasan pengalaman, pengetahuan, maupun, pustaka yang ditinjau, penulis, menyadari bahwa, Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran sangan penulis butuhkan dan diharapkan penulis demi kesempurnaan laporan ini di kemudian hari.

Jakarta, 03 Agustus 2022

Shinta Dewi Sucipto
NIM 18810142

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH..... v
ABSTRAK..... vi
PRAKATA.....vii
DAFTAR ISI..... viii
DAFTAR TABEL.....ix
DAFTAR GAMBAR..... x
DAFTAR LAMPIRAN.....xi
BAB 1 PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang.....1
B. Identifikasi Masalah.....2
C. Batasan Masalah..... 3
D. Rumusan Masalah.....3
E. Tujuan Penulisan.....3
F. Manfaat Penulisan.....3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 4

A. Wayang Golek..... 4
B. Ramayana..... 5
C. Nilai Moral..... 6
D. Animasi 2D..... 7
E. Anak-anak..... 10
F. Adobe After Effect.....10
G. Metode Research and Development..... 11

BAB III METODE PELAKSANAAN..... 12

A. Data/Objek Penulisan.....12
B. Teknik Pengumpulan Data.....12
C. Ruang Lingkup.....13
D. Langkah Kerja.....13

BAB IV PEMBAHASAN..... 15

E. Kebutuhan Komponen Penunjang Animasi 2D.....15
F. Perakitan.....26
G. Kebutuhan Produksi..... 29
H. Pengujian Animasi..... 30

BAB V PENUTUP.....39

A. Kesimpulan.....39
B. Saran.....39

DAFTAR PUSTAKA.....40

LAMPIRAN.....42

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Suara 1.....24
Tabel 4.2 Tabel Suara 2.....25
Tabel 4.3 Uji Fungsi.....31
Tabel 4.4.2 Uji Kompatibilitas 1.....32
Tabel 4.4.2 Uji Kompatibilitas 2.....33
Tabel 4.4 Hasil Uji Kebergunaan.....38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Research and Development..... 11

Gambar 4.1 Background Utama..... 16

Gambar 4.2 Latar Belakang Ayodhya..... 16

Gambar 4.3 Latar Belakang Alengka..... 17

Gambar 4.4 Latar Belakang Hutan..... 17

Gambar 4.5 Latar Belakang Pertapaan Para Resi..... 18

Gambar 4.6 Latar Belakang Mithila..... 18

Gambar 4.7 Cepot 2D..... 19

Gambar 4.8 Dawala 2D..... 19

Gambar 4.9 Dewi Shinta 2D..... 20

Gambar 4.10 Hanoman 2D..... 20

Gambar 4.11 Jatayu 2D..... 20

Gambar 4.12 Lesmana 2D..... 21

Gambar 4.13 Rama 2D..... 21

Gambar 4.14 Rahwana 2D..... 21

Gambar 4.15 Resi Wiswamitra 2D..... 22

Gambar 4.16 Dewi Shinta..... 22

Gambar 4.17 Rama..... 23

Gambar 4.18 Lesmana..... 23

Gambar 4.19 Jatayu..... 23

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis.....42
Salinan Lembar Pembimbingan TA.....43
Storyboard.....45
Naskah Dialog Karakter.....49
Observasi Animasi 2D Pengenalan Wayang Golek.....51
Hasil Kuisioner Pengetahuan Wayang Golek.....52
Pengujian Animasi 2D Pengenalan Wayang Golek.....54