

PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK TRAILER ANIMASI ADVENTURE OF SEROK

STORYBOARD DESIGN FOR ANIMATED TRAILER ADVENTURE OF SEROK

Rahardian Abiyoso¹, Rully Sumarlin², Irfan Dwi Rahadianto³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

rahardianabiyoso@student.telkomuniversity.ac.id¹,

rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id², dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Desa Baros merupakan salah satu dari 75 desa wisata terbaik se-Indonesia yang terletak di Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Desa ini memiliki potensi alam dan kesenian tersendiri yang pada akhirnya dijadikan desa wisata sejak bulan Juni 2021 oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Wayang Serok adalah salah satu dari kesenian desa wisata tersebut yang memiliki keunikan tersendiri dari wayang wayang yang ada di Indonesia, tetapi terancam hilang atau punah. Maka dari itu, dibutuhkan upaya untuk melestarikan kesenian tersebut melalui media. Media yang akan digunakan adalah animasi untuk sebuah game, yang berfungsi untuk melestarikan wayang serok secara luas terhadap generasi muda melalui *media social*. Metode yang digunakan yaitu observasi secara langsung ke lapangan, melakukan wawancara dengan narasumber, dan studi literatur. Perancangan karya Tugas Akhir ini dibuat untuk membantu melestarikan kesenian wayang serok Baros Arjasari dan dapat dikenal oleh generasi muda.

Kata Kunci: Pengenalan, Wayang Serok, Animasi Game, dan *Storyboard*

ABSTRACT

Baros Village is one of the top 75 tourist villages in Indonesia, located in Arjasari Subdistrict, Bandung Regency, West Java. The village has unique natural and cultural potentials, which led to its designation as a tourist village in June 2021 by the Ministry of Tourism and Creative Economy. Wayang Serok, one of the village's traditional arts, stands out among other Indonesian puppetry traditions but is at risk of disappearing. Therefore, efforts are needed to preserve this art through media. Animation for a game is proposed as a means to widely preserve Wayang Serok among the younger generation through social media. The methods used include direct field observations, interviews with resource persons, and literature studies. This final project is designed to help preserve the Wayang Serok art of Baros Arjasari and make it known to the younger generation.

Keywords: Recognize, Wayang Serok, Game Animation, and Storyboard



1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2022, terdapat 486 budaya yang dicatat dan 166 budaya yang telah ditetapkan sebagai warisan budaya. Dari 166 budaya tersebut, terdapat 75 budaya yang dikategorikan menjadi warisan budaya takbenda. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2022, terdapat 486 budaya yang dicatat dan 166 budaya yang telah ditetapkan sebagai warisan budaya. Dari 166 budaya tersebut, terdapat 75 budaya yang dikategorikan menjadi warisan budaya takbenda. Menurut Sedyawati (2003) warisan budaya takbenda merupakan suatu budaya yang bersifat tidak dapat dipegang, dapat berlalu, dan bisa hilang seiring perkembangan zaman, seperti; Bahasa, tari, musik, serta berbagai perilaku lain yang bersifat terstruktur. Menurut Koentjaraningrat (1993) kebudayaan bersifat universal dan ditemukan di dalam kebudayaan semua bangsa, kebudayaan memiliki 7 unsur yaitu sistem Bahasa, sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi dan kesenian. Pada tahun 2020 lalu terdapat 8 warisan budaya yang ditetapkan oleh Kemdikbud, salah satu budaya tersebut adalah seni pertunjukan tradisional wayang.

Desa Wisata Baros Arjasari, yang berada di kabupaten Bandung, Jawa Barat yang baru saja ditetapkan sebagai salah satu dari 75 desa wisata oleh kemenparekraft pada 20 Mei 2023 ini memiliki beragam kesenian salah satunya adalah wayang serok, dipentaskan bersamaan dengan gamelan salendro terutama pada saat ditetapkannya desa Baros menjadi desa wisata membuat wayang tersebut terkenal dan mendapati banyak panggilan, meskipun wayang tersebut memiliki sebuah padepokan / komunitas dan masih ada hingga saat ini wayang tersebut masih tetap terancam punah, dikarenakan tidak adanya generasi muda yang ingin menjadi penerus, terdapat beberapa video dokumentasi pentas dari wayang serok pada halaman youtube sebagai media promosi. Dokumentasi video pertunjukan wayang serok yang berada di halaman youtube itu sendiri telah dilihat oleh ratusan orang melalui kanal youtube desa baros itu sendiri ataupun kanal youtube luar yang dimaksudkan untuk media promosi, meskipun demikian pada halaman youtube itu sendiri pencarian video yang berkaitan dengan wayang didominasi oleh wayang kulit dan wayang golek, dibandingkan wayang serok, serta beberapa video animasi bertemakan wayang juga.

Berdasarkan fenomena diatas sangat penting untuk mengenalkan nilai-nilai kesenian wayang serok Baros Arjasari. Hal yang ingin disampaikan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satu upaya pengembangan nilai-nilai kesenian wayang Serok ialah melalui pembuatan trailer animasi yang dapat mendukung perekonomian industri kreatif lokal yang berkelanjutan, dan dapat dikenal lebih banyak oleh generasi muda. Animasi tersebut merupakan sebuah trailer pendek yang ditayangkan di halaman youtube. Penggunaan youtube sangat populer dikalangan para remaja yang merupakan target audience penulis sehingga menjadi media yang tepat untuk mengenalkan nilai-nilai kesenian wayang serok ini.

2. Landasan Teori

2.1 Budaya

Budaya berasal dari dua bahasa yaitu sansekerta dan Inggris. Dalam bahasa sansekerta budaya atau buddhayah yang memiliki arti bentuk jamak dari kata buddhi berarti budi atau akal, sedangkan dalam bahasa Inggris dikenal dengan kata *culture* berasal dari bahasa latin yaitu *colere* yang berarti mengolah atau mengerjakan. Menurut Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi (Soerjono Soekanto, 1969) kebudayaan adalah hasil karya, cipta, dan rasa dari masyarakat yang hasilnya dapat digunakan untuk keperluan manusia bersama alam dan dapat diabadikan untuk keperluan masyarakat.

2.1.1 Kesenian

Menurut Soedarso (1990) segala macam keindahan yang diciptakan oleh manusia. Seni sendiri menyatu dalam kehidupan manusia, baik itu bagi diri sendiri maupun bermasyarakat. Menurut Sumardjo (2000) seni merupakan ungkapan perasaan yang dituangkan dalam media yang dapat dilihat, didengar, atau didengar dan dilihat. Dengan kata lain, seni ialah isi jiwa seniman terdiri dari perasaan dan intuisinya, pikiran dan gagasannya. Menurut Bastomi (1988) kesenian tradisional terbagi menjadi dua jenis, yaitu kesenian rakyat dan kesenian kraton atau klasik.

2.1.2 Wayang

Wayang berasal dari bahasa Jawa, yang berarti bayangan atau cerminan dari sifat yang dimiliki manusia seperti murka, serakah, pelit, bijak dan lain sebagainya. Secara umum wayang dapat diartikan sebagai boneka untuk meniru orang. Menurut Rahadianto (2023), pertunjukan wayang merupakan sisa-sisa kuno dalam upacara keagamaan masyarakat jawa kuno yang masih menganut kepercayaan kepada arwah

leluhur. Menurut Sagio dan Samsugi (1991), wayang adalah gambar atau tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kayu dan sebagainya untuk mempertunjukkan sesuatu lakon atau cerita.

2.1.3 Wayang Golek

Wayang golek adalah wayang yang terbuat dari kayu yang dibentuk menjadi sebuah boneka. Wayang golek sendiri tidak bisa dipisahkan dari wayang kulit karena merupakan perkembangan dari wayang kulit, perbedaannya adalah wayang kulit biasa dipertunjukkan pada malam hari, sedangkan wayang golek pada siang hari.

2.1.4 Wayang Serok

Wayang serok adalah wayang ciptaan dalang Adang Sutandar Supaya yang tinggal di desa Baros Arjasari, Bandung, Jawa Barat. Wayang tersebut berbentuk 3d atau berbentuk boneka seperti wayang golek pada umumnya, perbedaannya adalah wayang serok ini terbuat dari sampah-sampah rumah tangga yang sulit terurai seperti teko, serok / saringan, gayung, cangkir, dan lain sebagainya, pernak pernik dan pakaiannya pun juga serupa, dan perbedaan lainnya ialah wayang serok ini tidak memiliki aturan dalam bercerita karena cerita yang dibawakannya benar benar hasil kreasi sang dalangnya sendiri berbeda dengan wayang golek pada umumnya yang hanya menceritakan pewayangan seperti mahabarata, Ramayana dan cerita cepot saja sedangkan wayang serok menceritakan sebuah peristiwa yang ada di tempat pentas / pertunjukannya itu sendiri seperti desa yang sedang mengalami musim panen, musim hujan, pernikahan, khitanan / sunat dan lain sebagainya.

2.3 Media

Medium merupakan bahasa latin yang memiliki makna media. Secara harfiah media memiliki arti perantara, perantara yang dimaksud adalah adanya perantara antara sumber informasi atau pesan dan adanya penerima informasi atau pesan. Menurut Purnamawati dan Eldarni (2001) yaitu media segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

2.3.1 Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa yunani kuno, yaitu *animo* memiliki arti Hasrat, keinginan atau minat. sedangkan dalam bahasa latin, yaitu *animare*, yang memiliki arti menghidupkan atau memberi nafas. Menurut Sumarlin (2022) dalam jurnalnya

menyebutkan animasi 2D salah satu media yang memiliki potensi karena mengandung cerita yang menarik dapat membuat informasi sampai kepada target audiens. Sedangkan menurut Soenyoto (2017), pada dasarnya suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Ia terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Sedangkan teknologi sendiri sebagai perangkat yang dapat merekam seni animasi tersebut.

2.3.2 Trailer

Menurut Hovarth dan Gyenge (2018), Promosi film berkembang dari masa ke masa, Dimana awalnya promosi film hanya sebatas menggunakan poster, namun seiring berkembangnya teknologi film dan animasi mulai dibutuhkan sebagai salah satu metode promosi. Berikut beberapa jenis trailer seperti *teaser trailer*, *standard trailer*, dan *creative trailers*.

1. *Teaser Film*

Jenis trailer yang berdurasi 30-90 detik, dengan tujuan untuk memancing rasa penasaran audiens tanpa harus menunjukkan detail film yang ada.

2. *Standard Trailers*

Jenis trailer yang memiliki durasi lebih panjang sekitar 2-3 menit, biasanya menjelaskan cerita utama dan karakter pada film tersebut.

3. *Creative Trailers*

Jenis trailer yang biasanya tidak menggunakan isi film sebagai bahan untuk promosi, tetapi dibuat khusus dan berbeda dengan film yang akan ditayangkan.

2.4 Storyboard

Menurut Hart, J. (2008), *Storyboard* merupakan alat pra visualisasi pertama yang termasuk dalam tahapan pra produksi awal merancang sebuah animasi, perancangan ini dilakukan dengan cara membuat sketsa kasar secara berurutan sesuai dengan naskah. Menurut Selby, A (2013) bahwa *storyboard* merupakan sebuah media yang digunakan untuk menggambarkan sebuah narasi, memperkenalkan karakter, mengatur peletakan atau memposisikan suatu objek dalam sebuah adegan, menentukan dialog dan aksi, mengatur arah kamera, sudut pandang pengambilan, dan menentukan suara yang diperlukan.

2.5 Naskah dan Pembabakan

Menurut Wright (2005) animasi dimulai dengan sebuah naskah atau sebuah ide dalam bentuk outline. Menurut Selby (2013) sebuah naskah adalah dokumen yang merinci

keseluruhan cerita dalam bentuk tulisan yang dipecah menjadi bagian kecil berurutan yang disebut adegan. Setiap adegan tersebut menguraikan tindakan, nama tokoh, music, narasi, atau efek yang bertujuan untuk mendukung penceritaan (Selby, 2013).

2.6 Metode Perancangan

2.6.1 Mixed Methods

Menurut Creswell & Plano Clark. (2015) dilakukan secara gabungan dengan tujuan memberikan pemahaman lebih baik tentang permasalahan dan pertanyaan penelitian daripada jika dilakukan secara terpisah atau sendiri-sendiri, sedangkan menurut Sugiyono (2014) bahwa metode penelitian kombinasi merupakan suatu metode penelitian yang menggabungkan atau mengkombinasikan antara metode kuantitatif dengan kualitatif untuk digunakan bersama-sama dalam suatu penelitian, sehingga data yang diperoleh lebih komprehensif, valid, reliabel, dan obyektif.

2.6.2 Pendekatan Studi Kasus

Menurut Creswell. (2014) Studi kasus merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai prosedur pengumpulan data dalam waktu yang telah ditentukan.

2.7 Segmentasi Pasar

2.7.1 Remaja

Menurut Hurlock (1980) mengatakan remaja dibagi menjadi 3, remaja awal (Early adolescence) yang berusia 11-13 tahun, remaja madya (Middle Adolescence) berusia 14 – 16 tahun, dan remaja akhir (Late Adolescence) berusia 17 – 20 tahun. Menurut survey yang dilakukan Rideout, Roberts, & Foehr, dalam Life Span Development, 2.200 anak dan remaja dalam rentang umur 8-18 tahun sangat dekat dengan media, dengan rata-rata penggunaan 6,5 jam perhari. Menurut Afif. (2021) Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan.

3. Data dan Analisis Data

3.1 Data Hasil Observasi



Sumber: Observasi Lapangan

Hasil observasi di Desa Baros menunjukkan bahwa Wayang Serok masih dipentaskan secara rutin, meskipun dengan skala yang lebih kecil dibandingkan masa kejayaannya. Pementasan Wayang Serok dilakukan dalam rangka acara-acara adat, seperti pernikahan atau upacara keagamaan, namun jarang dilihat oleh generasi muda yang cenderung lebih tertarik pada hiburan modern. Wayang Serok memiliki karakteristik unik, terutama dari segi bentuk wayangnya yang terbuat dari kayu ringan dengan detail ukiran yang halus. Setiap tokoh dalam Wayang Serok memiliki atribut dan warna yang khas, yang tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga menyiratkan sifat dan peran tokoh dalam cerita. Misalnya, tokoh pahlawan biasanya digambarkan dengan warna-warna cerah dan atribut yang megah, sementara tokoh antagonis sering kali digambarkan dengan warna gelap dan wajah yang menyeramkan. Observasi juga menunjukkan bahwa meskipun Wayang Serok memiliki nilai budaya yang tinggi, masyarakat setempat mengakui bahwa minat terhadap wayang ini mulai menurun, terutama di kalangan anak muda. Hal ini menjadi salah satu alasan utama untuk mengembangkan media baru seperti animasi untuk menghidupkan kembali minat terhadap Wayang Serok.

3.2 Data Hasil Khalayak Sasar

Dari data kuesioner yang telah didapat diatas dapat disimpulkan bahwa target audiens dengan rentang umur 13 – 25 tahun kurang mengetahui informasi tentang desa Baros, dan animasi bertemakan wayang, lebih cenderung mengenal wayang kulit dan golek daripada wayang serok.

Menurut Triastuti (2017), anak dan remaja paling terlibat dengan empat media social salah satunya adalah Youtube. Media social tersebut memiliki fitur yang memungkinkan untuk mengawasi (watching), meninggalkan komentar, membagi informasi (posting foto, lagu, film), mengkonsumsi konten, berkomunikasi (fitur chat inbox), media social tersebut juga memberi wadah untuk berpartisipasi dalam komunitas yang sesuai minat, memiliki

platform mobile, dan pastinya memiliki fungsi hiburan. Hal diatas sangat sesuai dengan aktivitas atau kebutuhan remaja yaitu menyatakan eksistensi diri, mendekatkan diri dengan follower dan friends melalui aktivitas memberi komentar atau chatting, mencari informasi terkini karena kaingintahuan mereka yang tinggi, menggunakan media social sebagai sarana hiburan. Pada dasarnya youtube menyediakan jasa tontonan atau hiburan berupa lagu, klip, dan film tetapi sekarang youtube menjadi sarana untuk mencari tutorial, live streaming dan sarana Pendidikan untuk menambah ilmu atau keterampilan.

3.3 Data Hasil Wawancara

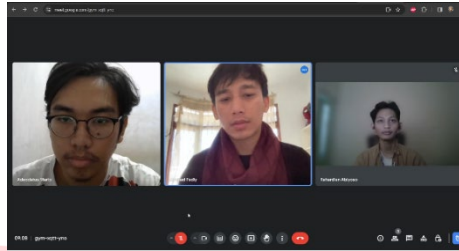
3.3.1 Wawancara Dalang Wayang Serok



Sumber: Wawancara Lapangan

Hasil dari wawancara dengan kepala desa serta dalang wayang serok adalah pada tahun 2019 kepala desa ingin mengangkat desa baros menjadi desa mandiri / wisata, karena melihat desa baros sendiri memiliki potensi tersebut dimulai dari adanya para peternak adu domba, pentasnya sendiri berjalan setiap 4 minggu sekali yang dapat menaikkan penghasilan para peternak domba baros arjasari, memiliki padepokan wayang terutama wayang serok Abah Adang yang telah terkenal dan pentas dimana mana karena keunikan wayang yang terbuat dari sampah rumah tangga yang didaur ulang seperti kardus, kain pakaian, kayu, bambu, dan lain sebagai. Dengan kurang lebih berjumlah 8 wayang yaitu Gatot Kaca sebagai wayang utama, Rahwana sebagai musuh dari Gatot kaca, srikandi, buta, man, si cepot dan adiknya dawala, dengan bantuan alat musik gamelan sunda yang berisi kendang, kecapi, gong, sinden yang juga merupakan pegiat kebudayaan sunda di desa Baros Arjasari itu sendiri.

3.3.2 Wawancara Ahli Bidang Animasi



Sumber: Wawancara via *Online*

Untuk hasil wawancara dari ahli storyboard adalah pentingnya storyboard dalam sebuah animasi, storyboard sendiri merupakan gerbang awal dari script menjadi media visual, baik animasi, trailer, komik, dan cerita bergambar. Hal tersebut membuat tim dan kreatornya untuk melihat secara cepat bagaimana jadinya animasi tersebut. Storyboard seharusnya dapat meningkatkan atau mempertajam cerita yang ingin disampaikan, hal tersebut menjadi penting karena storyboard adalah bentukan visual pertama yang akan dilihat oleh klien atau penonton. Selain unsur estetika dan komposisi, *continuity* antara panel-panel dalam storyboard sangat penting karena menjaga konsistensi posisi karakter dan menghindari kebingungan. Dalam storyboard emosi serta ekspresi karakter harus ditampilkan jelas melalui gambaran visual, karena memungkinkan penonton untuk merasakan apa yang sedang dialami karakter. Penggambaran tema wayang dalam sebuah storyboard juga memerlukan kemampuan gambar yang mempuni, meskipun tidak harus detail tetapi harus menggambarkan karakteristik utama dari tokoh tersebut.

3.4 Analisis Karya Sejenis

Karya film animasi serta trailer yang dipilih oleh penulis diatas yaitu Kung Fu Panda 3, Ousama Ranking, dan Trailer game Cult of The Lamb dimana akan dianalisis oleh penulis serta hasil dari analisis tersebut akan dijadikan referensi oleh penulis dalam pembuatan storyboard “Adventure of Serok”.

Pada karya animasi film Kung Fu Panda 3, penulis menganalisis *type of shot* dimana akan digunakan sebagai referensi pengambilan camera shot yang diperlukan pada storyboard “Adventure of Serok” seperti *extreme close up*, *long shot*, *medium shot*, hal tersebut diperlukan untuk membuat shot yang ada pada karya Kung Fu Panda 3 menjadi menarik dan hidup. Pada karya animasi kedua Ousama Ranking, penulis menganalisa *camera movement*-nya, dimana penulis mendapatkan *camera movement* pan, zoom, dan follow. Pada karya ketiga trailer game Cult of The Lamb, penulis menganalisis pembabakan

cerita yang digunakan dalam karya tersebut, dimana terdapat 3 babak yaitu pengenalan beberapa karakter dan latar tempat, munculnya masalah dan musuh, dan klimaks dari masalah tersebut yang dibuat menggantung.

4.1 Konsep Perancangan

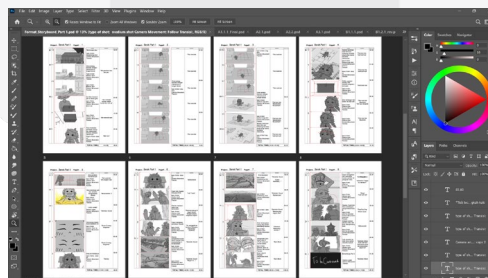
4.1.1 Konsep Pesan

Perancangan *storyboard* dan *animatic storyboard* dalam trailer animasi “Adventure of Serok” dirancang berdasarkan data dan analisis data yang telah penulis peroleh selama penelitian mengenai fenomena tidak ada generasi penerus kebudayaan wayang serok Baros Arjasari. Pesan yang terdapat pada trailer animasi wayang serok yaitu pengenalan nilai-nilai kebudayaan wayang serok yang disajikan dalam sebuah bentuk visual dari cerita bergenre petualangan, fantasi, komedi dan aksi sehingga remaja di daerah Jawa Barat terutama Bandung dapat mengenal kebudayaan tersebut.

4.1.2 Konsep Kreatif

Penulis mendapatkan ide dan konsep cerita animasi trailer wayang serok berdasarkan hasil dari data yang telah didapatkan selama penelitian. Perancangan *storyboard* trailer animasi terinspirasi dari animasi Kung Fu Panda 3, Ranking of Kings, dan Trailer Cult of The Lamb. Dimana dalam ketiga animasi tersebut terdapat *type of shot*, *camera movement*, dan pembabakan cerita yang sangat bagus. Sehingga terciptalah cerita mengenai seorang anak kecil bernama Gina yang berpetualang bersama Cepot dan Dawala mengumpulkan kekuatan untuk mengalahkan Rahwana dan mengembalikan kedamaian pada dunia serok. Cerita tersebut dibagi menjadi tiga babak.

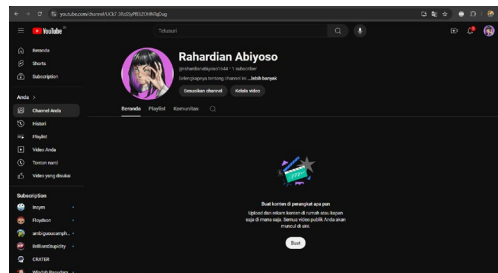
4.1.3 Konsep Media



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis membuat storyboard menggunakan *software Adobe Photoshop*, sedangkan *software* yang digunakan penulis untuk membuat *animatic storyboard* adalah *Adobe Premiere*.

4.1.4 Konsep Visual



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Alur cerita terinspirasi dari trailer animasi *Cult of The Lamb* dimana animasi tersebut membahas sebuah petualangan dan aksi yang bercerita tentang *The Lamb* yang berusaha untuk mengalahkan 4 musuh yang mencoba menguasai dunia, sedangkan animasi “*Adventure of Serok*” bercerita tentang Gina yang menghentikan *Rahwana* untuk menguasai dunia *Serok*. Visual dari trailer animasi “*Adventure of Serok*” terinspirasi dari animasi *Ousama Ranking* dimana visual dari animasi tersebut menyajikan *environment* yang sangat indah dimana disukai oleh remaja dan usia lainnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, dapat disimpulkan Wayang *Serok* merupakan kebudayaan khas desa *Baros Arjasari* yang sempat terkenal pada tahun 2023, namun sejak tahun tersebut hingga saat ini kepopuleran desa baros serta nilai-nilai kebudayaan Wayang *Serok* kian turun sehingga wayang serok mengalami kurangnya dikenal oleh masyarakat sekitar terutama daerah Jawa Barat. Kurangnya nilai-nilai Wayang *Serok* dikenal oleh masyarakat terutama para remaja mengakibatkan kurangnya informasi mengenai kebudayaan ini. Saat ini masih sedikit media informasi berbentuk video serta gambar mengenai kebudayaan Wayang *Serok* terutama yang mengenalkan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, tetapi media audio visual berbentuk animasi 2D yang mengenalkan nilai-nilai kebudayaan Wayang *Serok* dengan judul “*Adventure of Serok*” karena dapat dianggap tepat untuk media mengenalkan nilai-nilai kebudayaan Wayang *Serok* kepada masyarakat khususnya remaja berhasil dilakukan.

Proses pembuatan *storyboard* dimulai dari pembuatan *thumbnail*, *rough storyboard*, dan *clean up storyboard*. Setelah semua *shot* dibuat kemudian disatukan menjadi *animatic storyboard* yang nantinya akan digunakan sebagai acuan durasi dan pergerakan kamera pada setiap adegan saat proses produksi trailer animasi 2D “*Adventure of Serok*”. Perancangan *storyboard* bertujuan dalam membantu mengenalkan nilai-nilai kebudayaan

Wayang Serok dalam bentuk cerita dan visual yang menarik agar audiens tertarik untuk mengenal atau mengetahui nilai-nilai kebudayaan Wayang Serok. Perancang berharap dengan animasi 2D “Adventure of Serok” ini remaja akan mengenal kebudayaan Wayang Serok dan menyadari bahwa menjaga dan melestarikan kebudayaan Indonesia sehingga dapat terus ada untuk generasi berikutnya.

5.2 Saran

Pada perancangan *storyboard* ini dengan hasil akhir berbentuk trailer animasi 2D “Adventure of Serok” memiliki tujuan terbatas yaitu sebagai media mengenalkan kebudayaan Wayang Serok kepada remaja. Untuk peneliti selanjutnya yang tertarik dengan topik sama ataupun merancang trailer animasi diharapkan untuk dapat lebih menggali informasi yang lebih dalam mengenai objek yang kalian pilih, mendiskusikan segala kesulitan selama penelitian atau perancangan bersama rekan tim lainnya, saling terbuka sesama anggota tim, membantu anggota lain Ketika sedang senggang atau kosong karena akan mempercepat pengerjaan, selalu bimbingan dengan dosen pembimbing dan hasil akhir dapat berupa media lain agar audiens lebih mengenal lagi warisan kebudayaan terutama kebudayaan khas desa Baros Arjasari ini dijaga dan dilestarikan kepada seluruh Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bowen dan Thompson. (2013). *Grammar of The Edit*. London: Focal Press.
- Byrne, M. T. (1999). *Animation The Art of Layout and Storyboarding*. Irlandia: Speciality Print and Design.
- Bastomi, Suwaji. (1988). *Apresiasi Kesenian Tradisional*. IKIP Semarang Press.
- Cantrell dan Yates. (2012). *Modeling the Environment: Techniques and Tools for the 3D Illustration of Dynamic Landscapes*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Chaer, Abdul. *Morfologi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, W John. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods*. Sage Publications, Inc.
- Dhimas, Andreas. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- Field, Syd. (2007). *Screenplay The Foundations of Screenwriting*. Inggris: Random House Publishing Group.
- Ghertner, Ed. (2010). *Layout and Composition for Animation*. Routledge: Focal Press.
- Ginting, Rahmanita. (2021). *Etika Komunikasi dalam Media Sosial: Saring Sebelum Sharing*. Cirebon: Insania.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu Group.
- Hart, John Patrick. (2008). *The Art of The Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Oxford: Focal Press.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Gramedia.
- Koentjaraningrat. (1993). *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Paez dan Jew. (2013). *Professional Storyboarding: Rules of Thumb*. London: Focal Press.
- Purnamawati dan Eldarni. (2001). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Cv. Rajawali.

- Ramadhan dan Budiman. (2016). *Representasi Budaya Lokal (Sub Culture) dan Eksistensi Jati Diri Dalam Animasi "Pada Suatu Ketika"*. Kalatanda (Jurnal Desain Grafis dan Media Kreatif), Vol. 01 No. 01 Juli 2018.
- Sagio dan Samsugi. (1991). *Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta: Morfologi, Tatahan, Sunggingan dan Teknik Pembuatannya*. Jakarta: Haji Mas Agung.
- Salmun, M.A. (1986). *Padalangan, Proyek Penerbitan Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah*. Departemen Pendidikan dan kebudayaan.
- Santrock, John W. (2012). *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup (Edisi ketigabelas jilid I)*. Bandung: Penerbit Erlangga.
- Sedyawati, Edi. (2003). *Warisan Budaya Takbenda*. Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya, Lembaga Penelitian, Universitas Indonesia.
- Selby, Andrew. (2013). *Animation*. Inggris: Laurence King Publishing.
- Soedarso. (1990). *Metode Penyusunan Karya Musik*. ISI Press Solo.
- Soemardjo. (2000). *Filsafat Seni*. Institut Teknologi Bandung.
- Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Soerjono, Soekanto. (2013). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Somantri, Barnas. (1989). *Menyimak Perkembangan Wayang Golek di Jawa Barat*. Jakarta: Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia.
- Sugiyono. (2018) *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D*. Alfabeta.
- Triastuti, E. (2017), *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*. Pusat Kajian Komunikasi, Fisip Universitas, PUSAKOM.
- Wright, Jean Ann. (2013). *Animation Writing and Development*. Inggris: Taylor and Francis.
- White, Tony. (2009). *How to Make Animated Films*. London: Focal Press.
- Afif, R. T. (2021). *Animasi 2D Motion Graphic "Zeta dan Dimas" sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini*. Nirmana, 21(1), 29-37.

- Anwar, I. M. D., Juniarta, I. G. N., & Suindrayasa, I. M. (2022). *Perbandingan Efektivitas Penggunaan Video Animasi dengan Video Demonstrasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Bantuan Hidup Dasar Remaja*. *Jurnal Keperawatan*, 14(2), 55–66.
- Fiandra, Yosa. (2020). *Teknik Fotografi Flatlay Sebagai Bentuk Strategi Marketing Online Instagram*. Bandung: Telkom University.
- Herminingsih. & Saguni. (2022). *Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa*. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0, 1*, 79-84.
- Horvath. & Gyenge. (2018). *Movie Trailer Types And Their Effects On Consumer Expectations*. *IJBMI*.
- Nicoleta, CiacuGrasu. (2008). *The impact of new media on society*. *Behavioral an social Sciences. Conference proceeding 4. CNCSIS listening B+*. 121-130.
- Rahadianto, Irfan Dwi. (2023). *Adaptasi Wayang Kulit Sasak Melalui Perancangan Desain Karakter*. Bandung: Telkom University.
- Sumarlin, Rully. (2022). *Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D Fenomena Burnout Pada Mahasiswa DKV Telkom University*. Bandung: Telkom University.
- Widhagdha, F Miftah & Ediyono, Suryo. (2022). *Indonesian Journal of Social Responsibility Review. Case Study Approach in Community Empowerment Research in Indonesia*.
- Antara News. (2023). *Desa Baros Arjasarri jadi salah satu desa wisata terbaik se-Indonesia*. <https://www.antaranews.com/berita/3547587/desa-baros-arjasari-jadi-salah-satu-desa-wisata-terbaik-se-indonesia>
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Pengertian Dan Domain Warisan Budaya Takbenda*, Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Warisan Budaya Takbenda Indonesia menuju ICH UNESCO*, Jakarta: Depdikbud.
- Ensiklopedia Dunia. *Wayang Golek*. https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Wayang_golek
- Jendela, Kemendikbud. (2023). *Wayang: Aset Budaya Nasional Sebagai Refleksi Kehidupan dengan Kandungan Nilai-nilai Falsafah Timur*.

<https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/kebudayaan/detail/wayang-aset-budaya-nasional-sebagai-refleksi-kehidupan-dengan-kandungan-nilai-nilai-falsafah-timur>

K, Amira. *Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-jenis.*

<https://www.gramedia.com/literasi/media/>

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Wayang,*

<https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=76>

Krisnano, Donna. (2010). *Museum Wayang Kulit di Yogyakarta.* Depok: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Lemay, Brian. *Storyboarding Basics.*

<https://www.brianlemay.com/Pages/animationschool/storyboarding/storyboarding%20basics.html>

Mahlil, Arziqi. *14 Tipe Shot Dalam Pengambilan Gambar Film.*

<https://acehdocumentary.com/berita/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>

Pangesti, Rika. (2022). *Mengenal Istilah Storyboard dan Manfaatnya, Kamu Perlu Simak Ya!.*

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5918020/mengenal-istilah-storyboard-dan-manfaatnya-kamu-perlu-simak-ya#:~:text=Orang%20yang%20membuat%20storyboard%20disebut,cerita%20sesuai%20skenario%20yang%20digunakan>

Pemerintah Desa baros dan Diskominfo Kab Bandung. (2020). *Visi dan Misi Desa Baros.*

<http://www.baros.desa.id/>

Rahma, Farah Aulia. (2023). *Perancangan Background Animasi 2D.* Bandung: Telkom University.

Sistem Informasi Desa Baros. (2023). <https://www.baros.desa.id/first>

Syujana, Murfid Agil. (2023). *Perancangan Storyboard untuk Animasi 2D Mengenai Joki Pacu Jawi Asal Kabupaten Tanah Datar.* Bandung: Telkom University.

Trileva, Muthi Aghnia. (2021). *Penyutradaraan Pada Film Web Series Mengenai Kehidupan Penyandang Obsessive Compulsive Disorder (OCD).* Bandung: Telkom University.

Umam. *Pengertian Budaya: Ciri-ciri, Fungsi, Unsur, dan Contohnya.*

<https://www.gramedia.com/literasi/budaya/>

Wahyudi, Muhamad Regi. (2014). *Pusat Kesenian Wayang Golek di Bandung*. Bandung: UNIKOM.

Videomaker. (2020). *Storyboarding: Methods, techniques, and lingo*.
<https://www.videomaker.com/article/f2/15415-how-to-make-a-storyboard-storyboard-lingo-techniques/>

Wood, Damien Stuart. (2022). *Camera Angles for Storyboard Artist*.
<https://storyboardart.org/storyboard-tutorials/camera-angles-for-storyboard-artists/>

Wood, Damien Stuart. (2022). *Composition Rules for Storyboards*.
<https://storyboardart.org/storyboard-tutorials/composition-for-storyboards/>

