

**PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK ANIMASI 2D
MENGENAI WAYANG SEROK SEBAGAI UPAYA
ADAPTASI MEDIA**

**DESIGNING *STORYBOARD* FOR 2D ANIMATION
ABOUT WAYANG SEROK AS AN EFFORT
TO ADAPT CULTURE**

Abdurrahman Wafi¹, Zaini Ramdhan², Yayat Sudaryat³

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

**abdurrahmanwafi@student.telkomuniversity.ac.id¹, zainir@telkomuniversity.ac.id²,
yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id³**

ABSTRAK

Wayang merupakan salah satu pertunjukkan seni yang berkembang sejak 1500 SM. Pada awalnya, pertunjukkan wayang diperuntukkan sebagai media pemanggil arwah leluhur. Hingga pada abad ke 10, wayang digunakan sebagai penyampai hiburan dan dakwah hingga saat ini. Dari sekian banyak jenis wayang, terdapat wayang yang menggunakan barang-barang bekas yaitu Wayang Serok. Saat ini, Wayang Serok memiliki masalah dimana tidak terdapat penerus serta kesenian Wayang Serok mengalami kepunahan. Hal ini dibenarkan oleh Abah Adang selaku pencipta Wayang Serok, dimana Wayang Serok tidak dikenal oleh masyarakat sehingga terancam punah. Oleh karena itu, untuk memperkenalkan kembali kesenian Wayang Serok, penulis merancang *storyboard* animasi 2D dengan cerita yang mengadaptasi sejarah kesenian Wayang Serok. Penulis menggunakan metode penelitian *mix method*, dengan cara pengumpulan data observasi, wawancara, studi pustaka, serta penyebaran kuesioner terkait topik yang diteliti. Kemudian data dianalisis secara konten untuk mendapatkan konsep sebagai acuan dalam membuat perancangan *storyboard* untuk memperkenalkan kembali kesenian Wayang Serok, agar masyarakat mengetahui dan berminat untuk membuat serta memainkan kesenian Wayang Serok.

Kata kunci: Adaptasi, *Storyboard*, Wayang Serok.

ABSTRACT

Wayang is one of the art exhibitions that has developed since 1500 BC. Initially, the philanthropic exhibition was intended as a medium for calling the spirits of the ancestors.

Until the 10th century, the sculptures were used as entertainment and glorification to this day. Of all the kinds of images, there are images that use used items such as Serok images. Currently, the Serok Wayang has a problem where there is no successor and the serok wayang art is extinct. It is justified by Abah Adang as the creator of Wayang Serok, where Wayang serok is unknown to society and is threatened with extinction. Therefore, in order to reintroduce the art of Wayang Serok, the author designed a 2D animated storyboard with stories that adapt the history of the art. The author used the research mix method, by means of the collection of observation data, interviews, library studies, as well as the dissemination of questionnaires related to the subject studied. Then the data is analyzed in terms of content to obtain the concept as a reference in creating storyboard design to reintroduce the art of the Serok Wayang, so that the community knows and is interested in creating and playing the Art of Serok.

Keywords: *Adaptation, Storyboard, Wayang Serok*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Wayang adalah kesenian Indonesia yang telah berkembang sejak sebelum abad ke-10. Sebagai seni tradisonal, wayang tetap eksis dan dapat mengikuti perkembangan zaman dalam masa ke masa. Wayang mampu bertahan dan menjadi kesenian yang masih favorit masyarakat dengan berbagai inovasi dan eksperimen yang dilakukan oleh para seniman wayang (Rohman, 2018). Wayang ditetapkan oleh UNESCO sebagai karya yang mengagumkan di bidang cerita narasi yang indah dan berharga pada 7 November 2003 dengan gelar Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity.

Salah satu inovasi dalam kesenian wayang berupa terciptanya wayang serok yang digagas oleh Ki Adang dari Desa Baros, Arjasari, Kab. Bandung. Berawal dari mata pencahariannya sebagai pencari barang rongsok, Ki Adang memiliki ide untuk mengubah barang-barang rongsok menjadi sebuah wayang yang memiliki nilai seni. Ki Adang menciptakan wayang golek yang tidak seperti biasanya, ia mengganti ukiran kepala kayu dengan serokan, cangkir, batok kelapa dan berbagai jenis barang-barang rongsok yang ia dapat. Nama wayang serok terinspirasi dari serokan yang merupakan bahan pertama untuk pembuatan wayang-wayang tersebut.

Wayang serok yang kini berusia 10 tahun tidak memiliki peminat. Hal ini dikarenakan Ki Adang sebagai pencipta tidak memiliki penerus dalam memainkan dan membuat wayang serok. Kurangnya literasi masyarakat serta jumlah pementasan membuat

wayang serok tidak begitu dikenal oleh masyarakat. Dokumentasi dalam pagelaran yang minim serta belum adanya jurnal yang membahas secara spesifik juga berpengaruh terhadap ketertarikan pada wayang serok tersebut.

Berdasarkan fenomena tersebut, permasalahan ini dapat dikatakan urgen untuk dilakukan proses adaptasi budaya agar catatan informasi terkait wayang serok dikenal oleh masyarakat. Maka dari itu, penulis melakukan perancangan karya dengan media animasi 2D yang bertujuan untuk mengenalkan kembali informasi mengenai wayang serok kepada khalayak umum. Dari observasi pendahuluan yang dilakukan penulis, terdapat 3 rekaman yang memuat informasi mengenai pagelaran wayang serok yang diupload di media youtube. Video wayang yang tayang di youtube yaitu, *WAYANG SEROK PENTAS PERDANA (Dalang Abah Adang) Desa Wisata Baros*, *WAYANG SEROK SATU-SATUNYA DI INDONESIA (Dalang Abah Adang) episode main sore*, *PENTAS PERDANA WAYANG SEROK (Abah Adang) sayembara bronjong kawat*. Namun, dari ketiga video tersebut semuanya hanya ditonton kurang dari 1000 kali. Dengan adanya perancangan animasi diharapkan dapat menarik minat masyarakat khususnya remaja dalam mengenali wayang serok kembali.

Dalam perancangan animasi 2D mengenai wayang serok, penulis berperan sebagai *storyboard artist* dimana penulis merancang sebuah naskah yang berkaitan dengan wayang serok menjadi kumpulan gambar yang disusun secara teratur. *Storyboard* sendiri merupakan tahapan pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D, dimana setelah naskah cerita selesai dibuat maka divisualisasikan menjadi *storyboard*. *Storyboard* terdiri dari 3 tahapan berupa *thumbnail*, *rough pass*, dan *clean up*. Tujuan perancangan *storyboard* mengenai wayang serok ini adalah agar informasi wayang serok dapat diadaptasi serta dikenal oleh khalayak umum.

2. Landasan Teori

2.1 Seni Pertunjukan

Soedarsono dalam Jaeni (2014) menyatakan bahwa fungsi utama seni pertunjukan ialah sebagai sarana ritual dalam sebuah tradisi keagamaan, kemudian seni pertunjukan juga merupakan media hiburan pribadi bagi individu, dan sebagai presentasi estetis dalam nilai-nilai berkehidupan antar manusia.

2.2 Kesenian Wayang

Awalin (2018), menyatakan secara sejarah penelusuran wayang sudah ada sejak

1500 SM, diindikasikan wayang tersebut difungsikan sebagai medium untuk mendapatkan arwah para leluhur. Menurut Poespaningrat dalam Awalina (2018), masyarakat di zaman tersebut melakukan ritual penyembahan kepada arwah leluhur atau kepercayaan kepada hyang, selanjutnya dinamakan pagelaran wayang. Hyang sendiri, menurut Priyanto et.al (2012) ialah bergerak berkali-kali. Menurut Awalina (2018), wayang sebagai media berfungsi dalam menyampaikan pesan, informasi serta pelajaran. Isma'un et.al (1989) membagi fungsi wayang dalam masyarakat menjadi 4 media, yaitu upacara ritual, media pendidikan, media edukasi, hiburan. J.Kats dalam Isma'un et.al (1989) mengemukakan pendapatnya mengenai jenis-jenis wayang berupa wayang purwa, wayang madya, wayang gedog, wayang klitik, hingga wayang dupara.

2.3 Pertunjukkan Boneka

Currell (1999) menyatakan bahwa pertunjukkan boneka merupakan warisan turun-temurun yang sangat panjang, penemu pertunjukkan ini masih belum dapat diketahui, namun pada 4000 tahun yang lalu terdapat praktik pertunjukkan boneka di India, Sehingga kemungkinan besar pertunjukkan boneka sudah ada sebelum aktor manusia.

Pertunjukkan boneka terjadi akibat ketertarikan manusia terhadap sebuah benda mati yang dapat digerakkan secara dramatis, dan melihat seakan-akan boneka tersebut hidup, serta kebebasan sebuah manusia dalam menggerakkan boneka membuat banyak seniman-seniman tertarik untuk mempelajarinya.

2.4 Adaptasi

Menurut Gozali dan Ramdhan (2019) adaptasi dalam sebuah sastra merupakan kegiatan mengadaptasi kembali sebuah karya seni seperti novel, cerita pendek, atau puisi kedalam media lain, bisa berupa karya film, permainan panggung, atau permainan video. Linda Hutcheon (2006) menyatakan bahwa adaptasi dapat dilihat dari tiga sudut pandang berbeda namun saling terkait.

1. Pengertian Adaptasi

Adaptasi merupakan proses transposisi yaitu mengubah sebuah cerita secara keseluruhan namun tetap menggunakan garis besar yang sama pada sebuah karya atau karya tertentu. Seperti menceritakan sebuah kisah yang sama namun dari sudut pandang berbeda atau mengubah cerita nyata menjadi fiksi namun tetap berkaitan dengan cerita asli.

2. Penerapan Adaptasi

Dalam penerapan adaptasi, akan selalu melibatkan sebuah reinterpretasi atau penafsiran ulang serta rekreasi yaitu pembuatan ulang. Dua hal tersebut dapat dilihat sebagai perbuatan meniru dengan cara yang salah atau menyelamatkan sebuah karya. Hal

ini tergantung dengan perspektif yang melihatnya.

3.Pembuatan Adaptasi

Adaptasi tidak bisa berdiri sendiri, bahwa adaptasi merupakan intertekstualitas atau dipengaruhi oleh referensi karya lain. Pembuatan adaptasi didasari oleh karya yang pernah ditulis sebelumnya.

2.5 Animasi 2D

Menurut Purnasiwi et.al (2013: 55) Animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Satu frame terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Menurut Jaya et.al (2020: 223) Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi yang memiliki keunggulan berupa efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya dan kebebasan artistik untuk mengembangkan karakter dan dunia yang memenuhi kebutuhan proyek. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau “*frame*”, yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar.

Menurut Nahda (2022) animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak- anak hingga dewasa.

12 Prinsip dasar animasi diperkenalkan oleh animator Disney yaitu Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam bukunya yang berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981). 12 prinsip animasi yang digunakan pada storyboard berupa *Anticipation, staging, Timing, Solid Drawing, Appeal, Exaggregation, Secondary Action, Arcs, Slow In and Slow Out, Squash and Strecth, Straight Ahead Action and Pose to Pose, Follow Through and Overlapping Action.*

Menurut Anggara et.al (2020: 14-18) Animasi 2D dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi dilalui dengan proses menentukan ide cerita, membuat perencanaan, membuat naskah (script), membuat desain visual, serta membuat *storyboard*. Tahap produksi meliputi persiapan bidang kerja, modelling karakter, rigging karakter, perekaman dubbing, proses animasi, serta render animasi. Sedangkan tahap pasca produksi meliputi proses compositing, editing, test render dan renderfinal.

2.6 Storyboard

Menurut Hart (2008) storyboard merupakan alat perancangan pra-produksi untuk memperlihatkan pre visualisasi sebuah karya melalui gambar *frame-by-frame* serta *shot-*

by-shot secara berurutan yang diadaptasi dari sebuah naskah agar mendapatkan gambaran yang jelas untuk kebutuhan produksi.

Menurut Husni et.al (2023) *Storyboard* sendiri adalah kumpulan gambar yang disusun secara teratur dan terstruktur untuk memvisualisasikan cerita atau naskah yang sudah dibuat. *Storyboard* termasuk ke dalam tahapan pra produksi dalam pembuatan animasi 2D, yaitu setelah naskah cerita selesai dibuat lalu naskah divisualisasikan menjadi *storyboard*.

Dhimas (2013) menyatakan bahwa *storyboard* merupakan gambar sketsa yang dibuat pada panel-panel berbentuk segi empat, yang disusun berurutan dan saling berkelanjutan membentuk sebuah alur cerita sesuai naskah.

2.6.1 Jenis Storyboard

Andreas Dhimas dalam bukunya yang berjudul Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren (2013) mengelompokkan storyboard kedalam 3 jenis yaitu

1. Thumbnail Storyboard

Thumbnail merupakan gambar *storyboard* berupa panel sketsa yang masih sangat sederhana, didalam thumbnail terdapat nomor urut sebagai indeks dan juga pergerakan kamera atau karakter yang ditandai dengan simbol anak panah.

2. Rough Storyboard

Dalam fase rough storyboard, gambar masih berupa rancangan kasar, namun sudah lebih halus dibandingkan dengan thumbnail. Karena masih sketsa kasar, biasanya rough storyboard dibuat dalam waktu yang singkat, namun sudah memberikan informasi yang jelas. *Rough storyboard* biasanya disertai dengan penambahan shot dan contoh dialog.

3. Clean-Up Storyboard

Clean up storyboard merupakan *storyboard* yang sudah jadi. Gambar yang dimuat dalam *storyboard* ini sudah rapih dan detail, terdapat penambahan keterangan waktu, suara, gerak, dialog, efek visual dan lain-lain.

2.6.2 Camera Shot type

Paez dan Jew (2013) menuturkan bahwa *shot type* mengacu kepada sudut kamera dan jarak lokasi kamera terhadap subjek cerita. *Shot type* berpengaruh terhadap emosi dalam setiap adegan. *Shot type* menurut Paez dan Jew (2013) terdiri dari *extreme wide shot*, *wide shot*, *full shot*, *cowboy shot*, *medium shot*, *close up shot*, *choker shot*, *extreme close up*, *over the shoulder shot*, *point of view shot*, serta *reaction shot*.

2.6.3 *Camera Angle*

Dhimas (2013) menyatakan bahwa angle atau sudut kamera merupakan sudut dimana kamera mengambil gambar suatu objek atau benda, pemandangan, maupun adegan. Sudut-sudut tertentu akan menghasilkan *shot* yang menarik dan perspektif yang unik sehingga akan menciptakan kesan tertentu dalam sebuah adegan.

2.6.4 *Camera Movement*

Ghertner (2010) menyebutkan *camera movement* yang ada di *storyboard* ditandai dengan simbol anak panah. *Camera movement* membuat sebuah adegan menjadi lebih menarik dan hidup.

2.6.5 *Perspektif*

Hart (2008) berpendapat bahwa perspektif merupakan seni visual 2 dimensi yang dapat terlihat menjadi 3 dimensi. Perspektif diciptakan dari titik hilang berupa satu atau dua titik pada garis horizon yang berguna untuk garis bantu dalam sebuah visual. Paez dan Jew (2013) membagi perspektif menjadi perspektif 1 titik hilang, perspektif dua titik hilang, dan perspektif tiga titik hilang.

2.6.6 *Komposisi*

Komposisi menurut Prasetyo (2021) adalah menempatkan berbagai elemen visual ke dalam sebuah karya seni sebagai pembeda dari subyek, dan memperlihatkan kenyamanan dan ketepatan posisi pada sebuah bahasa visual yang ingin disampaikan kepada audiens.

1. *Rule Of Third*

Paez dan Jew (2013) menyatakan bahwa rule of thirds merupakan panduan agar visualisasi terhindar dari komposisi yang simetris, Rule of thirds dapat dibuat dengan membuat garis menjadi 3 bagian dalam sebuah frame secara vertical dan horizontal serta presisi.

2. *Kontras*

Menurut Paez dan Jew (2013) contrast dapat didefinisikan sebagai perbedaan atau persamaan antar sebuah objek. Dengan adanya contrast, dapat membantu menentukan titik focus serta menciptakan kedalaman dalam sebuah objek.

3. *Depth Of Field*

Foreground, middle ground, & background digunakan agar memberikan kesan ruang pada sebuah storyboard. *Foreground* ditempatkan pada bagian depan sebuah karya, *middle ground* ditempatkan pada bagian tengah antara *foreground*

dan *background* sebuah karya, dan *background* ditempatkan pada akhir sebuah karya. Penempatan ini bertujuan agar *storyboard artist* mengetahui bagian-bagian dalam proses pewarnaan sebuah gambar, serta penempatan objek-objek *storyboard*.

4. *Lighting*

Lighting sangat berperan penting dalam sebuah animasi, agar sebuah scene dapat terlihat jelas oleh audiens. Selain itu, dengan adanya *lighting* dapat menggambarkan suasana maupun mood yang sedang dibangun dalam sebuah adegan. Visual penggambaran menunjukkan peran *lighting* dalam visualisasi ekspresi karakter.

2.7 Teori Target Audience

Menurut Notoatmodjo dalam Marliani (2016) menjelaskan bahwa masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologik, psikologik, serta perubahan sosial. Dalam kalangan masyarakat, umumnya dimulai dari rentang usia 10-13 tahun. Seorang remaja sering menunjukkan tanda-tanda seperti kegelisahan, berkeinginan besar terhadap hal baru, mengkhayal, berkeinginan menjelajah alam sekitar, pertentangan, serta menyenangi aktivitas kelompok. Di Indonesia, anak dengan rentang usia 11 tahun merupakan anak yang duduk di kelas 5 SD. Dalam memahami aspek kognitif, menurut Marliani (2016) seorang anak dengan rentang usia 11 tahun, telah memahami konsep serta mampu menganalisis secara konkret maupun abstrak.

2.8 Teori Tambahan

2.8.1 Narasi Cerita

Menurut Tillman (2011) dalam pembuatan sebuah desain karakter yang baik maka diperlukan beberapa prinsip dasar seperti archetypes, story, original, shapes, reference, and aesthetic.

2.8.2 Narasi Cerita

Keraf (2010) menyatakan bahwa suatu karangan cerita yang menyajikan serangkaian peristiwa kejadian. Kemudian, Widjono (2007) menjelaskan bahwa teks narasi adalah uraian yang menceritakan serangkaian tindakan, kejadian dan keadaan dengan cara berurutan dari awal sampai akhir sehingga terlihat rangkaian hubungan satu sama lain.

2.8.3 Struktur Cerita

1. *Act*

Cerita dibagi menjadi tiga babak, babak pertama merupakan *set-up* yaitu

mengidentifikasi karakter serta masalah, bagian kedua adalah proses atau jalan masalah cerita terjadi, dan terakhir babak ketiga yaitu penyelesaian dari masalah cerita. (Paez dan Jew, 2013).

2. *Sequence*

Sequence adalah kumpulan adegan yang berkaitan erat membentuk rangkaian cerita yang utuh, umumnya untuk menyampaikan inti dari adegan cerita tersebut. (Paez dan Jew, 2013).

3. *Scenes*

Scenes adalah kumpulan dari shot, didalam scenes terdapat karakter, lokasi, waktu, atau tema dari sebuah cerita. (Paez dan Jew, 2013).

4. *Shots*

Shots merupakan pengaturan kamera yang terdapat didalam sebuah sinema. *Shots* merupakan sesuatu yang unik dalam film (walaupun komik juga dapat dikatakan memiliki *shots*), dimana sebuah novel, drama, atau skenario dapat memiliki cerita, babak, urutan, adegan, dan irama, namun hanya film yang dapat memiliki *shot*. (Paez dan Jew, 2013).

5. *Beats*

Beats adalah kumpulan tindakan yang menggambarkan satu pemikiran. *Beats* adalah unit tindakan terkecil dalam cerita visual. (Paez dan Jew, 2013).

2.8.4 Warna

Hendratman (2013) menyatakan bahwa pewarnaan pada target pasar masa transisi usia 11 hingga 20 tahun, menggunakan warna-warna cerah/hue yang masih menonjol serta berani, namun tidak seperti warna pelangi.

3. Data dan Analisis Objek

3.1. Data dan Analisis Objek

Dalam pembuatan storyboard, penulis melakukan pengumpulan data secara mix method. Penulis melakukan serangkaian observasi, wawancara, studi pustaka, serta mengolah data hasil penyebaran kuesioner yang nantinya dapat mendukung proses perancangan storyboard.

3.2. Data Observasi

Penulis melaksanakan kunjungan ke Desa Baros kecamatan Arjasari, Bandung, untuk mengambil data penelitian. Kunjungan perdana untuk kegiatan observasi dilaksanakan pada tanggal 13 September 2023 pukul 9 pagi. Penulis datang ke kantor Desa

Baros dan bertemu perangkat desa untuk mengkonfirmasi serta perizinan penelitian, dilanjut dengan perjalanan menuju perkebunan milik salah satu narasumber penelitian.

1. Observasi Desa Wisata Baros

Dalam website resmi Desa Baros, Desa Baros merupakan salah satu desa wisata yang berada di Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat, dengan luas daerah mencakup 4,2 . Memiliki visi Berkarya bersama membangun desa, dengan cipta karsa warga, dilandasi iman dan takwa kepada tuhan yang maha Kuasa. Desa Baros memiliki jumlah penduduk 12.508 penduduk, jumlah penduduk laki-laki sebanyak 6.423 serta perempuan sebanyak 6085 penduduk. Desa Baros memiliki berbagai wisata dan kesenian lokal, salah satu bentuk kesenian tersebut ialah wayang serok.

2. Observasi Pegiat Seni

Kunjungan kedua dilaksanakan pada tanggal 21 September 2023 pukul 8 pagi. Pada observasi ini, penulis ingin mengetahui kegiatan sehari-hari dari warga baros terutama yang memiliki pekerjaan pegiat seni sunda di Desa Baros. Penulis bertemu dengan pegiat seni sunda saat sedang memanen wortel dikebun. Setelah selesai memanen, beliau kembali ke gubuk peristirahatan dan bersiap-siap untuk kembali pulang kerumahnya. Observasi selanjutnya dilakukan pada tanggal 24 September 2023 pada pukul 4 sore. Peneliti bertemu kembali dengan pegiat seni sunda di gubuk peristirahatannya, beliau baru saja pulang dari kebunnya dan ingin mandi dikarenakan setelah maghrib akan ada latihan silat di padepokan Gilang Pananjung miliknya. Silat dilaksanakan setelah maghrib hingga pukul 9 malam, pak Ade sebagai peniup terompet dalam iringan latihan silat. Setelah selesai, beliau kembali pulang kerumahnya.

3. Observasi Pencipta Wayang Serok

Pada tanggal 4 Oktober 2023 pukul 9 pagi, penulis bertemu dengan Abah Adang pencipta sekaligus dalang wayang serok di teras rumahnya. Rumah Abah Adang berukuran kecil 3x3 m dan bisa terisi 6 orang manusia dewasa saat duduk di sofa yang telah disediakan. Rumah tersebut memiliki 2 daun pintu serta 2 jendela disamping pintu, teras tersebut juga terdapat tanaman serta lukisan pada dindingnya. Pemandangan teras tersebut adalah dinding rumah tetangga yang menyebabkan kesan sempit. Kunjungan terakhir dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2023 pukul 9 pagi. Seperti pada tanggal 4 Oktober, peneliti kembali bertemu dengan Abah Adang pencipta wayang serok di teras rumahnya. Kali ini,

Abah Adang memainkan gestur-gestur serta gerakan pada wayang serok.

3.3. Data Wawancara

Penulis melakukan wawancara bersama 2 narasumber yang saling berkaitan mengenai pembuatan wayang. Disatu sisi, penulis mewawancarai pelaku pengrajin seni dan pembuat wayang golek pak Ade terompet serta disisi lain Abah Adang selaku pencipta sekaligus pembuat wayang serok. Keduanya memberikan informasi mengenai perwayangan yang ada di Desa Baros. Dari wawancara yang didapat, Wayang Serok merupakan wayang asli dari Desa Baros. Abah Adang menggunakan barang bekas dari peralatan dapur untuk membuat wayang serok, seperti serokan, centong, tutup termos, hingga cangkir. Pagelaran wayang serok sendiri, sama seperti wayang golek pada umumnya terdapat musik pengiring dan berlakon tentang kehidupan sehari-hari. Namun ada beberapa cerita perwayangan yang tidak boleh dimainkan oleh wayang serok. Saat ini, wayang serok masih belum memiliki penerus, kurangnya minat masyarakat dan faktor keterbatasan ekonomi menjadi hambatan dalam memperkenalkan wayang serok ke khalayak umum

3.4. Data Wayang Serok

1. Bentuk Kepala

Bentuk kepala wayang serok sebagian besar berbentuk lingkaran dengan bervolume tabung. Adapula yang berbentuk pipih dan tipis dikarenakan menggunakan serokan serta sendok nasi.

2. Bentuk Tangan

Tangan wayang serok berbentuk tangan yang terbuat dari ukiran kayu serta terdapat kayu yang dibentuk persegi panjang sebagai tangan. Lengan-lengannya berbentuk tabuh pipih panjang menggunakan kayu ataupun selang yang dikaitkan dengan tali sebagai sendi penyambung antar lengan agar dapat digerakkan.

3. Bentuk Kaki

Wayang serok tidak memiliki kaki, namun menggunakan kayu berbentuk tabung memanjang sekaligus sebagai rangka wayang serok. Kayu tersebut dipegang dengan tangan agar wayang serok dapat berdiri.

4. Kostum

Menggunakan bahan-bahan seperti kain perca, baju bayi, serta bahan-bahan bekas lainnya yang diubah menyerupai kostum dalam tokoh-tokoh wayang pada umumnya. Dengan warna yang mencolok serta kontras, seperti gatot kaca yang menggunakan kostum berwarna putih dan memiliki aksesoris berwarna emas.

5. Personalitas

Dalam wayang serok terdapat tokoh antagonis maupun protagonis, seperti wayang pada umumnya.

6. Gender

Wayang serok memiliki gender pria dan wanita, pada wanita ditandai dengan memiliki fisik seperti wanita pada umumnya, memiliki rambut panjang serta menggunakan kostum bermodelkan daster ataupun kebaya panjang. Pada pria menggunakan baju serta tidak memiliki rambut panjang.

3.5. Data Khalayak Sasar

Berdasarkan segmentasi, target audiens yang menjadi khalayak sasaran dalam perancangan ini merupakan remaja awal berupa laki-laki dan perempuan dalam rentang usia 10 hingga 13 tahun. Kemudian dari hasil data kuesioner yang telah disebar, penulis mendapati hampir semua responden pernah menonton pertunjukkan wayang, namun masih ada yang belum mengetahui tentang adanya wayang serok. Cerita yang disukai oleh kebanyakan responden adalah cerita yang memiliki alur petualangan, kemudian disusul oleh alur cerita yang lucu. Kemudian, penulis juga mendapati gaya penggambaran yang disukai oleh para target audiens, yaitu terdapat pada kartun seperti Shinchan.

3.6. Analisa Karya Sejenis

Tabel 1 Analisis Karya Sejenis

Sumber: Dokumen Pribadi

Barakamon	Wayang Joko	Shin-Chan
		

Setelah melakukan analisis karya sejenis, didapatlah data referensi untuk diaplikasikan dalam perancangan karya *storyboard*. Data analisis karya sejenis, dapat penulis jadikan referensi serta gambaran dalam proses pembuatan *storyboard* adaptasi Wayang Serok.

3.7. Hasil Analisa Akhir

Proses Observasi memberikan gambaran kepada penulis mengenai keseharian dalam wayang serok, bentuk wayang serok, bagaimana proses pembuatan wayang serok,

hingga cara memainkan wayang serok. Dari hasil wawancara, dapat mempertegas proses observasi serta mengetahui bahwa wayang serok sendiri tidak memiliki peminat sama sekali, hal ini sesuai dengan dengan tema penulis mengenai adaptasi *storyboard* terhadap Wayang Serok. Pada khalayak sasar, penulis dapat mengetahui gaya gambar dan cerita yang disukai oleh khalayak sasar. Data analisis karya sejenis, dapat penulis jadikan referensi serta gambaran dalam proses pembuatan *storyboard* adaptasi Wayang Serok. Mulai dari tipe *shot* pada animasi, tahapan cerita, hingga lapisan *environment* pada sebuah *frame* animasi.

4. Konsep dan Perancangan

4.1. Konsep Perancangan

Konsep perancangan di gagas oleh penulis terhadap objek penelitian mengenai ide, pesan, media, serta perancangan visual, dari konsep tersebut direalisasikan ke dalam media yang dituju berupa *storyboard* animasi 2D. Konsep ide perancangan bersumber dari data-data yang diperoleh penulis dari proses studi pustaka, observasi, wawancara, hingga penyebaran kuesioner terhadap khalayak sasar. Data-data tersebut menjadi acuan penulis dalam pembuatan *storyboard* animasi 2D mengenai wayang serok sebagai upaya adaptasi budaya.

4.1.1. Konsep Pesan

Konsep perancangan di gagas oleh penulis terhadap objek penelitian mengenai ide, pesan, media, serta perancangan visual, dari konsep tersebut direalisasikan ke dalam media yang dituju berupa *storyboard* animasi 2D. Konsep ide perancangan bersumber dari data-data yang diperoleh penulis dari proses studi pustaka, observasi, wawancara, hingga penyebaran kuesioner terhadap khalayak sasar. Data-data tersebut menjadi acuan penulis dalam pembuatan *storyboard* animasi 2D mengenai wayang serok sebagai upaya adaptasi budaya.

4.1.2. Konsep Media

Penulis berperan sebagai *storyboard* artist dan bekerja secara individu dalam perancangan karya. Dengan menggunakan kaidah-kaidah serta teori perancangan *storyboard*, maka penulis bertugas untuk menginterpretasikan sebuah naskah cerita ke dalam visual gambar yang ditampilkan secara beruntun sesuai dengan adegan dalam naskah cerita. Kemudian adegan-adegan tersebut atau *frame* disusun secara beruntun sehingga menampilkan ilusi gerakan dan dimainkan bersama audio menjadi *animatic storyboard*

untuk kegunaan final pengkaryaan.

4.1.3. Konsep Kreatif

Penulis merancang konsep kreatif dimulai dari pencarian ide hingga pembuatan naskah kisah wayang serok. Setelah ide dan naskah, masuk ke tahap pembuatan *storyboard* secara bertahap dimulai dari *thumbnail*, *rough pass*, dan *clean up storyboard* disertakan dengan pembuatan *animatic/story reel*.

4.1.4. Konsep Visual

Konsep visual menggunakan gaya penggambaran kartun dengan menyesuaikan rupa karakter berdasarkan referensi manusia asli. Pada *environment* menyesuaikan dengan bentuk asli sebagai rujukan, hal ini didasari oleh pilihan dari target audiens yang menyukai gambar kartun dan keperluan karya yang sesuai dengan referensi.

4.2. Produksi *Storyboard*

4.2.1. Perancangan Cerita

Tahapan pertama yaitu pembuatan naskah cerita, Cerita dibuat berdasarkan adaptasi dari manusia asli yaitu Abah Adang dan Wayang Serok. Selanjutnya, narasi cerita diubah menjadi *script* untuk perancangan visual.

4.2.2. Perancangan Visual

Tahap konsep visual dimulai dengan penulis membuat 2 karakter sesuai dengan narasi cerita yang telah dibuat, yaitu Jajang dan kakeknya, kemudian dilanjut dengan menggambar sebuah Wayang Serok mengikuti referensi pada struktur asli wayang tersebut. Pada perancangan karakter ini, penulis mengambil referensi terhadap animasi Crayon Shin-Chan sesuai dengan gaya visual yang banyak dipilih oleh koresponden terhadap gaya gambar yang disukai.

Tabel 2 Konsep Visual Karakter
 Sumber: Dokumen Pribadi

Jajang	Kakek	Wayang Serok
		

4.2.3. Thumbnail Storyboard



Gambar 1 Thumbnail Storyboard

Sumber: Dokumen Pribadi

Pada proses pembuatan *thumbnail*, penulis membuat gambar-gambar sketsa kasar tanpa mementingkan detail pada suatu adegan dalam sebuah skrip naskah, *thumbnail* sebagai acuan penulis dalam memproyeksikan ide-ide utama dalam sebuah adegan yang akan divisualisasikan.

4.2.4. Rough Storyboard

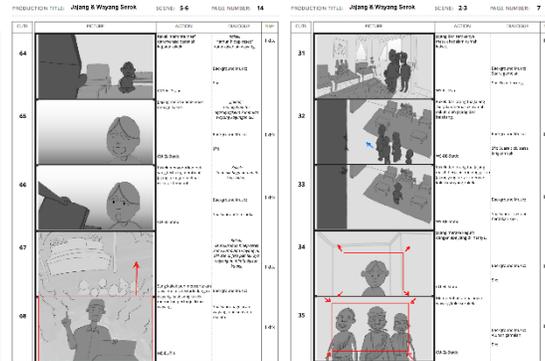


Gambar 2 Rough Storyboard

Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah tahapan thumbnail, penulis mulai membuat *rough storyboard*, setiap hasil gambar akan disusun secara runtut mengikuti naskah cerita serta penulis juga menggambarkan aset visual secara lebih detail dalam penyusunan *storyboard* ini.

4.2.5. Clean-Up Storyboard



Gambar 2 Clean-Up Storyboard

Sumber: Dokumen Pribadi

Pada tahap ini, *contour line* yang masih kasar dirapihkan sebelum diberi value hitam putih. Setelah dirapihkan serta telah diberi *value* hitam putih, langkah selanjutnya memberi detail berupa dialog, durasi, *action*, hingga *shot camera*, agar terlihat rapih.

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

Kesenian Wayang Serok merupakan salah satu kesenian asli dari Desa Baros, Jawa Barat. Saat ini, Wayang Serok ciptaan Abah Adang kini nasibnya memprihatinkan, tidak banyak orang mengetahui dan mengenal kesenian Wayang Serok membuat wayang tersebut tidak memiliki penerus. Abah Adang menyatakan bahwa Wayang Serok akan mengalami

kepunahan. Oleh karena itu, Penulis merancang *storyboard* animasi 2D mengenai Wayang Serok agar dapat dikenal kembali oleh khalayak umum.

Berdasarkan pencarian data, baik secara mandiri dan bantuan narasumber serta respon dari data kuesioner, hal-hal yang membuat Wayang Serok tidak begitu dikenal yaitu minimnya informasi serta dokumentasi mempengaruhi ketertarikan pada Wayang Serok tersebut. Penulis merancang *storyboard* animasi 2D Jajang dan Wayang Serok bertujuan sebagai media untuk memperkenalkan kembali kesenian Wayang Serok kepada khalayak sasaran yang berfokus pada usia 10 hingga 13 tahun.

Perancangan *storyboard* animasi 2D Jajang dan Wayang Serok mengadaptasi Abah Adang dan Wayang Serok, serta karakter fiktif bernama Jajang untuk mengenalkan kembali Wayang Serok. Pada proses perancangan, penulis menggunakan kaidah-kaidah dalam pembuatan *storyboard*.

Dari ide perancangan, penulis merangkai naskah cerita untuk memenuhi kebutuhan adaptasi Abah Adang dan Wayang Serok, setelah kebutuhan naskah cerita terpenuhi, penulis kemudian merancang visual *storyboard* animasi 2D Jajang dan Wayang Serok. Penulis melakukan studi visual dalam merancang karakter, kemudian merancang sketsa *thumbnail* untuk mengetahui elemen-elemen pada *storyboard* seperti pergerakan kamera serta pengambilan gambar. Selanjutnya masuk kedalam tahap *rough*, dan terakhir *clean up storyboard* yang sudah diberi *value*. Tahap finalisasi dicapai saat perancangan *animatic* yang telah ditambahkan audio.

5.2. Saran

Wayang serok merupakan kesenian asli dan autentik dari Desa Baros, Jawa Barat. Kesenian ini memiliki sifat kesederhanaan dalam pertunjukannya, namun karena kurangnya informasi membuat kesenian ini tidak diketahui hingga terlupakan, penulis juga baru mengetahui adanya kesenian wayang serok ketika mengunjungi Desa Baros. Semoga untuk peneliti selanjutnya yang mengangkat topik mengenai Wayang Serok dapat mencari informasi lebih mendalam mengenai Wayang Serok atau melanjutkan proses pengkaryaan terhadap Wayang Serok.

Bagi penulis, dengan adanya penelitian ini dapat lebih memahami dan mempraktikkan kaidah ilmiah yang sesuai dalam pembuatan *storyboard* animasi 2D serta mengetahui informasi mengenai kesenian Wayang Serok. Tidak lupa, dengan perancangan ini dapat memperkenalkan kembali kesenian Wayang Serok kepada target audiens.

Daftar Pustaka

- Andlini, Dinda, Yulinda, Chotimah, & Merliyana. (2022). METODE PENELITIAN KUALITATIF STUDI PUSTAKA. *EDUMASPUL*.
- Anggara, Santosa, & Udayana. (2020). Proses Pembuatan Film Animasi 2D “Pedanda Baka”. *SEGARA WIDYA*.
- Currell, D. (1999). *Puppets and Puppet Theatre*. Marlborough: The Crowood Press LTD.
- Dhimas, A. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Ghertner, E. (2010). *Layout and Composition*. Taylor and Francis Group.
- Ghozali, & Ramdhan. (2019). PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI 2D HANOMAN BERDASARKAN ADAPTASI BUKU HANOMAN SI BURUK RUPA BERJIWA MULIA. *e- Proceeding of Art & Design*.
- Hart, J. (2008). *The Art of the Storyboard*. Taylor and Francis Group.
- Hendratman, H. (2013). *Teori dan Penerapan Warna yang Harmonis*. EXOTIC.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Taylor and Francis Group.
- Indonesia, K. P. (n.d.). *Hasil Survei Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak*. Indonesia: 2020.
- I'smaun, & Martono. (1989). *Peranan Koleksi Wayang Dalam Kehidupan Masyarakat*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jaeni. (2014). *Kajian Seni Pertunjukan dalam Perspektif Komunikasi Seni*. Bogor: IPB Press.
- Jaya, Darmawiguna, & Kesiman. (2020). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI . *KARMAPATI*.
- Karsadi. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marliani, R. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Pustaka Setia.
- Paez, S., & Jew, A. (2013). *Professional storyboarding Rules of thumb*. Taylor and Francis.
- Prasetyo, E. M. (2021). KAJIAN KOMPOSISI VISUAL PADA FILM SERIAL NETFLIX . *Jurnal Titik Imaji*.
- Priyanto, & Darmoko. (2012). *Buku Ajar MPK Seni Wayang*. Jakarta: PPKPT UI.
- Purnasiwi, & Kurniawan. (2013). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “KERUSAKAN LINGKUNGAN” . *Jurnal Ilmiah DASI*, 55.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Waltham: Focal Press.

Widjono. (2007). *Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Grasindo.

Husni, A. M., Lionardi, A., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D MENGENALKAN NILAI-NILAI DALAM PROSES TRADISI NGALIWET TRADISIONAL SUNDA. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).

Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.