

PERANCANGAN *DIGITAL COMPOSITING* UNTUK TRAILER ANIMASI ADVENTURE OF SEROK

DESIGNING DIGITAL COMPOSITING FOR THE "ADVENTURE OF SEROK" ANIMATION TRAILER

Farhan Abdullah¹, Rully Sumarlin², Irfan Dwi Rahadianto³

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

farduabd@student.telkomuniversity.ac.id¹

rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id²

dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari kekhawatiran akan meredupnya minat generasi muda terhadap kesenian tradisional, khususnya Wayang Serok, sebuah seni pertunjukan khas dari Desa Baros, Arjasari. Wayang Serok, yang diciptakan oleh Bapak Adang dari barang-barang bekas, menyimpan nilai-nilai moral dan budaya yang penting untuk dilestarikan. Namun, di tengah maraknya media digital dan teknologi modern, kesenian ini terancam dilupakan. Untuk mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini merancang digital compositing untuk animasi 2D berjudul "Adventure of Serok" sebagai media pengenalan yang lebih menarik bagi generasi muda. Dengan menggunakan teknik digital compositing, animasi ini diharapkan mampu menghidupkan kembali Wayang Serok dalam bentuk yang lebih relevan dan menarik, sehingga dapat memperkuat upaya pelestarian budaya lokal di era digital.

Kata kunci: wayang, wayang serok, kesenian tradisional, animasi 2d, digital compositing.

Abstract

This study arises from concerns about the declining interest of the younger generation in traditional arts, particularly Wayang Serok, a distinctive performance art from Baros Village, Arjasari. Wayang Serok, created by Bapak Adang from recycled materials, embodies important moral and cultural values that must be preserved. However, in the face of the increasing prevalence of digital media and modern technology, this art form is at risk of being forgotten. To address this challenge, the study designs digital compositing for a 2D animation titled "Adventure of Serok" as a more engaging medium for introducing Wayang Serok to the younger generation. By utilizing digital compositing techniques, this animation is expected to revitalize Wayang Serok in a form that is more relevant and appealing, thereby strengthening efforts to preserve local culture in the digital era.

Keywords: wayang, Wayang Serok, 2D animation, digital compositing

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Budaya berkembang sejalan dengan berlangsungnya kehidupan manusia dan Indonesia adalah salah satu negara yang mewarisi beragam kebudayaan dengan berbagai wujud salah satu bentuknya adalah kesenian. Setiap daerah di Indonesia memiliki kesenian khas budayanya masing-masing. Salah satu kesenian yang populer di Indonesia adalah kesenian wayang. Tertulis pada 2008 dan dicanangkan sejak tahun 2003 kesenian pertunjukan wayang telah diakui oleh UNESCO sebagai Intangible Cultural Heritage (Warisan Budaya Tak Benda). Wayang merupakan intangible cultural heritage dikarenakan yang diwariskan bukan wujud fisik dari wayang tersebut melainkan praktik budaya yang melekat pada kesenian wayang seperti tradisi pertunjukan, musik, dan warisan budaya lisan..

Wayang berkembang di berbagai daerah salah satunya di Kabupaten Bandung tepatnya berada di Desa Baros, Kecamatan Arjasari yang memiliki wayang khas tersendiri diberi nama Wayang Serok. Wayang serok merupakan produk kesenian pengembangan dari wayang golek yang pertama kali dibuat oleh Bapak Adang. Pertunjukan wayang serok dikenal melalui penampilan di acara-acara warga sekitar seperti khitan, pernikahan, dan syukuran. Wayang Serok adalah wujud kreativitas dari pengembangan wayang golek dengan memanfaatkan barang-barang bekas dan sampah sebagai bahan utama pembuatannya.

Serupa dengan jenis wayang lainnya Wayang Serok yang dibawakan Bapak Adang juga memiliki nilai utama pada penyampaian cerita yang berisikan pesan moral, spritual, dan identitas budaya. Namun wayang serok sedikit berbeda dengan wayang yang populer, Wayang Serok menggunakan cerita yang dibuat dari proses improvisasi sang dalang menyesuaikan dengan tempat dan acara yang sedang berlangsung sehingga pesan dan makna dari penceritaan tersebut akan lebih melekat kepada pendengarnya di acara tersebut. Diiringi dengan alat musik khas sunda wayang serok menjadi dikenal oleh masyarakat di sekitar Desa Baros.

Meskipun wayang serok mulai dikenal di sekitar wilayah Desa Baros terdapat sebuah permasalahan dari kesenian wayang serok yaitu, tidak adanya minat generasi muda terhadap keberlanjutan kesenian tersebut hal ini tampak dari belum adanya penerus ataupun pengembangan dari kesenian wayang ini, anak muda lebih tertarik bermain smartphone dibanding melestarikan kesenian wayang (Adang, 2023). Minimnya minat generasi muda dikhawatirkan secara perlahan dapat meredupkan upaya pengembangan dan keberlanjutan kesenian wayang.

Bertolak belakang dengan produk kesenian tradisional, dewasa ini animasi dan model permainan seluler sedang ramai diminati oleh generasi muda hal ini menjadi sebuah permasalahan sekaligus peluang dalam

menghadapi penurunan minat terhadap kesenian lokal. Pembuatan animasi dapat menjadi upaya dari permasalahan tersebut sekaligus mendukung perekonomian kreatif yang berkelanjutan. Selain itu menurut Nur Idzni Fakhriah, animasi dapat menjadi media informasi atau pengenalan yang menarik. Melalui media digital tersebut, pesan tentang kesenian lokal wayang serok dapat dikemas dengan lebih menarik untuk generasi muda. Sama seperti dengan budaya populer Jepang banyak mengangkat referensi dari kebudayaan tradisional seperti Samurai yang diadaptasi ke bentuk robot *mecha* yang masih populer hingga saat ini (Iswanto, 2022). Belum adanya media animasi yang mengangkat tentang wayang serok hingga saat ini membuat peneliti terdorong untuk membuat perancangan animasi 2 dimensi (2D) yang mengangkat kesenian Wayang Serok dengan judul “*Adventure of Serok*”.

Dalam *pipeline* pembuatan animasi 2D terdapat fase pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada perancangan ini penulis melakukan *digital compositing* yang berada di tahapan pasca produksi. Digital compositing adalah proses menggabungkan berbagai elemen visual, seperti gambar animasi 2D atau 3D, foto, ilustrasi, dan karya seni grafis, menjadi satu gambar atau adegan yang utuh menggunakan perangkat lunak dan teknologi komputer sehingga dapat menghasilkan visual yang lebih kompleks dan realistis (Wright, 2010).

Proses *compositing* berperan dalam menguatkan pesan dan suasana yang ada dalam shot animasi melalui elemen visual seperti pencahayaan, pengaturan warna, gerakan objek dan kamera, serta tambahan efek visual yang mengikuti kebutuhan cerita yang telah dibuat sebelumnya. *Compositing* dalam pembuatan animasi ini sendiri didasarkan pada data penelitian penulis melalui proses wawancara dan observasi sehingga hasil akhir yang ditampilkan dapat sesuai dengan tujuan pembuatan animasi tentang Wayang Serok.

2. Landasan Teori

2.1 Teori Objek

2.1.1 Kebudayaan

Kebudayaan didefinisikan sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam konteks kehidupan masyarakat yang didapatkan melalui proses belajar. Berberapa unsur kebudayaan diantaranya bahasa, pengetahuan, organisasi sosial, alat dan teknologi, ekonomi, religi, dan kesenian. (Koentjaraningrat, 1990).

2.1.1 Kesenian

Kesenian merupakan bentuk ekspresi estetik yang dilakukan untuk merefleksikan keberadaan manusia sebagai makhluk bermoral dan berakal. Pemenuhan kebutuhan estetik dilakukan melalui kebudayaan dan kesenian adalah bagian yang tak terpisahkan. Fungsi kesenian dalam kehidupan sejalan dengan kebudayaan yang ada dapat berbentuk sistem simbolik yang diberi makna dan berfungsi sebagai cara untuk berkomunikasi, melestarikan, dan menghubungkan

pengetahuan. (Rohidi, 2000).

2.1.2 Wayang Serok

Wayang di Indonesia adalah hasil kreasi seni berwujud boneka yang menggambarkan berbagai tokoh dalam kisah tertentu. Kesenian wayang cukup berakar di Jawa, Sunda, Bali, dan Madura. Bahkan membuat wayang pun bermacam-macam, tergantung perkembangan zaman serta visi kreatornya (Santosa, 2023).

2.2 Teori Media

2.2.1 Trailer

Promosi film berkembang dari masa ke masa, pada awalnya promosi film hanya sebatas menggunakan poster, namun seiring berkembangnya teknologi trailer pada film dan animasi mulai dibutuhkan sebagai salah satu metode promosi. (Ádám Horváth, 2018). Terdapat beberapa jenis *movie trailer* seperti *teaser trailers*, *standard trailers*, dan *creative trailers*.

- a. *Teaser Trailer*, merupakan jenis trailer yang hanya berdurasi 30-90 detik, bertujuan untuk memancing rasa penasaran audiens tanpa harus menunjukkan detail film yang ada. (Baski dalam Horvath & Gyenge, 2018).
- b. *Standard Trailers*, memiliki durasi yang lebih panjang sekitar 2-3 menit, biasanya menjelaskan cerita utama dan karakter pada film tersebut (Dornaletche dalam Horvath & Gyenge, 2018).
- c. *Creative Trailers*, jenis trailer ini biasanya tidak menggunakan isi film sebagai bahan untuk promosi, melainkan dibuat khusus dan berbeda dengan film yang akan ditayangkan (Bokor dalam Horvath & Gyenge, 2018).

2.2.2 Animasi 2d

Animasi melibatkan proses menghasilkan efek gerakan atau perubahan selama jangka waktu tertentu, mencakup perubahan warna atau bentuk dari satu objek ke objek lainnya. Ilusi gerakan ini tercipta melalui serangkaian gambar yang diatur secara berurutan, sehingga tampak bergerak saat ditampilkan (Winder, 2014). Selain itu menurut Aidia, Sumarlin, & Lionardi (2023) animasi merupakan rangkaian gambar yang diambil satu per satu dengan kamera untuk menciptakan animasi dari adegan statis. Selain itu dijelaskan bahwa animasi menyajikan kisah atau ide melalui gabungan gambar dan suara yang menjadi bentuk audio-visual menarik, yang berfungsi untuk menghibur, memberikan informasi, mendidik, dan menginspirasi. (Mella, Afif, & Sumarlin, 2023).

2.2.3 Digital Compositing

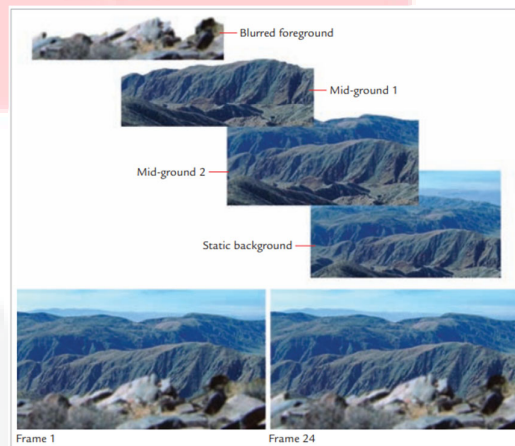
Digital compositing adalah proses menggabungkan berbagai elemen visual, seperti gambar animasi 2D atau 3D, gambar film live-action, foto, ilustrasi, dan karya seni grafis, menjadi satu gambar atau adegan yang utuh menggunakan perangkat lunak dan teknologi komputer. Teknik ini memungkinkan pencampuran yang dari berbagai media yang berbeda sehingga dapat menghasilkan efek visual

yang kompleks dan realistis. (Wright, 2024)

Selain itu kesuksesan digital compositing tidak bergantung pada efek atau node tertentu. Melainkan berhasilnya digital compositing dilihat dari apakah suatu adegan jadi terlihat nyata atau menarik. Jika compositing dilakukan untuk pembuatan animasi maka tujuan utamanya adalah membuat elemen-elemen pada animasi tersebut menarik secara visual sekaligus cocok dengan cerita dunia dalam animasi tersebut (Lanier, 2010). Eran Dinur (2017) juga menambahkan bahwa compositing adalah langkah terakhir yang sangat penting di mana "tampilan terakhir" dari adegan tersebut disesuaikan, diasah, dan diselesaikan.

Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan di dalam proses *digital compositing* diantaranya: *multiplane compositing*, *effect simulation*, *depth of field*, *3D compositing*, *focus matching*, *optical flow*, *noise*, dan *grain*.

1. *Multiplane Compositing*



Gambar 2 1 *Multiplane compositing*
Sumber: Lee Lanier – *Professional Digital Compositing*.
page 359

Multiplanning adalah teknik memisahkan bagian background, mid-ground, dan foreground melalui layers kemudian diposisikan dan digerakan berdasarkan jarak. Lapisan foreground sedikit di-blur dan di-animasikan bergerak dari kiri ke kanan. Lapisan mid-ground di-animasikan bergerak lebih lambat dalam arah yang sama. Lapisan background dibiarkan statis.

2. *Optical Flow* dan *Time Warping*

Dalam proses *digital compositing*, terdapat sebuah istilah umum untuk melakukan penyesuaian gerakan footage shot dengan membuat shot tersebut lebih cepat ataupun lambat disebut dengan *Time Warping* di dalamnya terdapat berbagai pendekatan teknik salah satunya *optical flow* yaitu, frame yang dihasilkan dari pola pergerakan relatif benda benda yang tampak sehingga pergerakan suatu shot dapat mensintesis lebih banyak frame yang berguna dalam memperlambat gerakan (Lanier, 2010).

3. *Noise* dan *Grain*

Menurut Wright dalam *Digital Compositing for Film and Video*, secara teknis *noise* dan *grain* merupakan artefak – cacat yang ada pada shot video, tampak seperti butiran halus yang berada di keseluruhan gambar, pengaturan noise dan grain ini berfungsi untuk menyamakan elemen visual yang berbeda-beda menjadi seolah diambil dari tempat dan kamera yang sama, memberikan kesan realistis dan menyatu.

4. *Depth of Field*

Teknik *Depth of Field* mampu memberikan kesan kedalaman melalui pengaturan fokus dan bukaan pada lensa, teknik ini bisa sangat efektif dalam memberikan fokus misal memusatkan pada objek, maka latar belakang akan diberikan efek blur dan sebaliknya (White, 2009)

2.3 Metodologi

2.3.1 Kualitatif

Metode penelitian yang dilakukan dengan kondisi atau suasana alami, kemudian melakukan analisis dari data yang dikumpulkan. Penelitian ini lebih menekankan kepada pemaknaan dibandingkan generalisasi. (Sugiyono, 2017).

- a. Observasi, merupakan metode pengumpulan data yang mengharuskan peneliti untuk mengamati hal-hal yang terkait dengan ruang, peristiwa, tempat, benda, pelaku, kegiatan, dan perasaan. Dalam melakukan pengamatan peneliti terlibat secara pasif dalam kegiatan yang dilakukan subjek penelitian. . (Ghony, M, & Fauzan, 2014)
- b. Wawancara, merupakan metode yang digunakan untuk memahami persepsi, perasaan, dan pengetahuan subjek yang diteliti. Wawancara dilakukan umumnya berdasarkan 2 alasan, yaitu data yang akan digali tidak dapat diketahui dari mengamati subjek melainkan ada pada diri subjek tersebut. Kedua, hal yang akan ditanyakan pada responden bersifat lintas waktu seperti hal-hal dimasa lampau, kini, ataupun masa mendatang (Ghony, M, & Fauzan, 2014).

2.4 Teori Khalayak Sasar

2.2.1 Remaja

Masa remaja merupakan fase transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa hingga memasuki usia 18 tahun, pada fase ini terjadi perubahan fisik yang drastis ditandai dengan pertumbuhan fisik secara keseluruhan dan

kematangan seksual (Lally & Valentine-French, 2023). Ini juga merupakan masa perubahan kognitif ketika remaja mulai mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan baru dan memikirkan konsep-konsep abstrak seperti cinta, ketakutan, dan kebebasan. Menurut Sigelman dalam *Life-Span Human Development*, masa remaja merupakan waktu dimana manusia mulai dapat berpikir secara formal menggunakan hipotesis-deduktif yang berguna dalam penyelesaian masalah pada saat inilah kemampuan kognitif manusia berkembang. Biasanya berkembangnya kemampuan berpikir ini dimulai ketika berumur sebelas atau dua belas tahun. Ia juga menjelaskan bahwa kemampuan kognitif usia remaja lebih baik daripada anak-anak usia 7-10 tahun, dan seiring bertambahnya usia terdapat peningkatan kapasitas otak dalam memproses informasi dan ingatan.

Jensen menyatakan dalam *The Teenage Brain* bahwa usia remaja merupakan fase paling mudah dipengaruhi, pengalaman yang didapat saat masa remaja mampu mempengaruhi pilihan mereka ketika sudah dewasa. terutama dalam menebalkan *corpus callosum*, yang meningkatkan kemampuan penyerapan informasi. Kemudian Martha Lally dalam *Life-Span Development* mengatakan bahwa saat remaja ukuran otak tidak bertambah besar namun hubungan jaringan antar saraf bertambah dan semakin kuat. Hal tersebut yang membuat remaja mengalami peningkatan dalam proses berpikir dan pemrosesan informasi yang jauh lebih baik, bagian otak *corpus callosum*, yang menghubungkan kedua belahan otak mengalami peningkatan ketebalan yang mampu memperkuat hubungan antara area otak. Selain itu, koneksi pada bagian hippocampus dan lobus frontal juga semakin menguat sehingga memungkinkan pengalaman dan ingatan yang lebih terhubung dalam proses pengambilan keputusan remaja.

Pada usia 13-18 tahun, remaja memiliki aspek perkembangan intelektual, sosial, dan afektif yang berkembang sangat pesat. Oleh karena itu, pemberian informasi pada usia remaja dianggap lebih efektif daripada kelompok rentang umur yang lainnya. Remaja memiliki karakteristik sebagai individu yang memiliki rasa ingin tahu yang kuat, memiliki jiwa sosial dan ingin menemukan jati dirinya yang unik (Dwi, Rahmansyah, & Rahadianto, 2021).. Pernyataan tersebut mendasari pemilihan rentang usia remaja untuk dikenalkan tentang budaya wayang serok.

Berdasarkan survei yang dilakukan pada anak dan remaja pada rentang usia 8–18 tahun yg dilakukan oleh Rideout, Roberts, & Foehr. Menunjukkan bahwa rentang usia ini menghabiskan waktu rata-rata 6,5 jam per hari di depan media kemudian menonton TV dan bermain game menjadi cara bagi rentang usia remaja akhir untuk mengatasi tekanan di sekolah dan sosial. (Fakhriah, 2021) mengatakan bahwa salah satu cara untuk

meningkatkan minat dalam mengenal sesuatu adalah dengan memadukan antara informasi yang ingin dikenalkan dengan kegiatan yang disukai seperti menonton media yang menarik, misalnya animasi. (Sovia, Suharti, & Daryono, 2019) juga mengatakan bahwa untuk melakukan promosi dan pengenalan informasi kepada remaja, media animasi atau gambar bergerak lebih efektif dibandingkan penyampaian tanpa media gambar bergerak.

3. Data Dan Analisis

3.1 Metode Perancangan

Dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme digunakan atau interpretif, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. (Sugiono, 2017). Kemudian pengolahan data dilakukan dengan metode analisis visual

3.2 Data Dan Analisis Objek

3.2.1 Data Khalayak Sasar

A. Demografi

a. Target Primer

Usia : 13 – 16 Tahun
Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama
Kelas Sosial : Kelas Ekonomi Menengah
Pekerjaan : Siswa

b. Target Sekunder

Usia : 17 – 25 Tahun
Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
Pendidikan : Minimal SMA
Pekerjaan : Berekonomi standar (karyawan)
Kelas Sosial : Klasifikasi ekonomi

B. Geografi

Negara : Indonesia
Kota/Kab : Bandung
Wilayah : Desa Baros, Kecamatan Arjasari
Suhu : ± 21 - 30°C
Cuaca : Wilayah tropis

C. Psikografi

Kepribadian : Memiliki rasa penasar yang tinggi, memiliki ketertarikan terhadap seni dan pertunjukan.

Perilaku : Gemar menggunakan smartphone, menyukai tontonan berupa animasi dan mengakses youtube serta social media seperti instagram

3.2.2 DATA HASIL OBSERVASI

a. Observasi Wayang Serok



Gambar 3. 1 Adang Sutandar dan Wayang Serok.

Sumber: Dokumentasi Pribadi 2023.

Nama Kesenian : Wayang Serok

Lokasi : Rumah dalang Abah Adang, Baros, Kec. Arjasari

Tanggal : 28 September 2023

Waktu : 15.17 WIB

Wayang Serok karya Abah Adang adalah salah satu dari beragam kesenian dan budaya yang terdapat di Desa Baros. Berdasarkan pengamatan penulis, Wayang Serok pada dasarnya memiliki bentuk yang tampak sama dengan wayang golek, namun perbedaannya terdapat pada bahan-bahan yang digunakan pada wayang tersebut. Wayang Serok sendiri dapat dilihat secara langsung dibuat dengan menggunakan barang bekas seperti sendok sayur, gayung, cangkir kaleng, kain bekas, dan lain lain. Selain itu gunungan wayang yang digunakan juga berupa kipas sate. Serupa dengan wayang pada umumnya, wayang serok juga menggunakan *debog* (batang pohon pisang) sebagai tempat untuk menacapkan wayang-wayang yang dimainkan. *Debog* ditutupi dengan sebuah *banner* bertuliskan Wayang Serok Kahuripan, Dalang Abah Adang.

b. Observasi Perkebunan

Pengamatan kedua dilakukan pada 27 september 2023 pukul 6.30 WIB. Suasana perkebunan cerah langit tampak biru bersih tanpa awan dengan sedikit kabut yang mengaburkan pandangan. Angin berhembus terasa sedikit dingin matahari cerah menyeimbangkan rasa dingin yang dibawa angin, masih terasa sejuk. Suhu udara berada pada 22°celcius (C). Suara burung terdengar tipis-tipis mengisi keheningan. Lebah lalu lalang disekitar kebun dan kupu-kupu juga terbang mengitari beberapa tanaman saja seperti di dekat bibit kopi dan cabai merah. Posisi kebun ini cukup sulit di capai motor karena hanya ada satu jalan melalui timur perkebunan tidak ada akses

ke jalan bawah. Terdengar suara mesin motor di bagian bawah perkebunan lalu lalang dan suara mesin air yang menyemprot air dengan memutar. Di kebun ini tampak ada 3 petani yang mengelola ladang bawang didekat saung nyuwaka. 3 petani itu mengerjakan hal berbeda.

Bagian kebun yang tidak ditanami sayuran ditumbuhi oleh rumput dan taman liar yang tinggi rata ratanya dibawah lutut, tampak beberapa bekas daun bawang dan sampah dedaunan dihampir seluruh area kebun. Tanaman yg ditanam antara lain: bawang, jambu biji, kopi, cabai, jagung, bunga, dan alpukat. Di bagian tengah perkebunan terdapat sebuah saung (rumah kecil) terbuat dari kayu dan beratapkan genteng tanah liat. Bagian depan saung dipenuhi barang-barang kebutuhan pemilik kebun dan petani seperti alat alat berkebun, jaket pakaian, termos, panci dan kayu bakar. Di sekeliling saung ditanami berbagai tumbuhan bunga seperti mawar kemudian di depan saung terdapat sebuah kolam kecil berukuran sekitar 3x4 meter berisikan ikan nila dan mas serta terdapat tanaman teratai putih dan teratai merah. Ladang tidak semuanya terpakai sebagian ada yg tidak karena tertutup batuan yang cukup besar berkisar 50-100cm ± sebagian lagi ladang di arah timur tampak kosong sudah di panen beberapa hari lalu. Kondisi lanskap gunung sangar tampak hijau sedikit kekuningan warna identik dengan gunung-gunung yang memiliki sedikit pohon diarea puncaknya seperti merbabu. dibagian bawah sedikit terlihat susunan tanaman pinus.

c. Observasi Sungai Citalutug

Pengamatan dilakukan pada 22 September 2023 sore hari pukul 16.30 WIB dengan suhu lingkungan 27°C. Observasi diawali dengan memasuki parkir wisata sungai yang sekilas tidak tampak seperti tempat wisata hanya rumah rumah warga pada umumnya tidak ada dekorasi khusus, kemudian kami diarahkan untuk berjalan menuju sungai. Jalan menuju sungai cukup sempit hanya muat satu motor dan itupun sulit jika menggunakan motor karena posisi jalan naik turun. Jalan tersebut terbuat dari beton semen, terdapat penunjuk arah berupa plang kecil seukuran a4 dengan tanda panah merah. Area menuju tempat wisata dikunci menggunakan rantai dan gembok dengan pagar yang terbuat dari bambu kuning setinggi perut orang dewasa. Setelah memasuki pintu tersebut jalan dari sawah menuju area sungai terbuat dari susunan kayu di kiri dan kanan adalah sawah. Pada pengamatan saat itu tanaman padi belum terlalu tinggi berwarna hijau, di bagian kanan dari pintu masuk tampak pemandangan sawah, pohon-pohon, dan gunung sangar. Dibagian kiri ada sawah yang bertingkat menurun dan tampak rumah-rumah warga. ada beberapa dekorasi berupa tempat duduk kayu dengan penutup dengan hiasan tulisan. Ketika sampai di lokasi utama wisata sungai, saya mendapati sungai tersebut sedang dalam keadaan kering, air sungai hanya menggenang diantara tumpukan batu, tidak mengalir kebawah. Posisi sungai ini miring ke bawah, bagian atasnya mengarah ke pegunungan, sungai citalutug tersusun dengan banyak batu, mulai dari ukuran besar hingga seukuran krikil. Dinding sungai ditumbuhi rumput berwarna hijau kekuningan tumbuh diatas/diantara batuan sungai. Beberapa pinggiran sungai ditanami dengan Adas Hutan.

Beberapa bagian karena kering tidak tampak seperti sungai lebih seperti tumpukan batuan biasa.

3.2.3 Data Hasil Wawancara

1. Wawancara Ahli Wayang Serok

Hasil dari wawancara dengan pembuat Wayang Serok yaitu Abah Adang, penulis mendapatkan kesimpulan tentang wayang serok dan nilai-nilai di dalamnya antara lain sebagai berikut:

a. Sejarah Wayang Serok

Wayang Serok dibuat karena ketertarikan Adang sejak kecil terhadap seni wayang, sang istri mengungkapkan bahwa Adang suka bermain wayang-wayangan, hingga pada suatu hari ketika beliau sedang mengumpulkan barang-barang bekas, ia mendapatkan ide untuk mengubah barang bekas tersebut menjadi wayang. Dengan dorongan dari teman-temannya yang juga memiliki minat di kesenian, Adang mulai berkolaborasi dengan pelaku musik tradisional dalam pementasan Wayang Serok. Kemudian saat desa Baros Arjasari masuk nominasi desa wisata, nama wayang serok pun di perkenalkan sebagai kesenian daerah khas desa Baros. Meskipun sudah mulai dikenal, hingga saat ini belum ada yang tertarik untuk melanjutkan ataupun mengembangkan wayang serok.

b. Penokohan Wayang Serok

Karakter dalam wayang serok disebut sesuai dengan bahan bekas yang dipakai seperti Serok, Gayung. Namun tetap merujuk pada tokoh wayang yang sudah ada sebelumnya seperti Gatot Kaca, Cepot, Rahwana. Dalam konteks mempermudah mengenali karakter wayang tersebut bisa juga disebut dengan karakter aslinya dengan penyebutan seperti “Serok Gatot Kaca”.

c. Cerita dan Nilai Moral

Adang membagi karakter wayang buatannya menjadi 2 kategori yaitu tokoh baik (protagonis) dan tokoh jahat/lawan (antagonis). Tokoh yang dikategorikan baik juga merujuk pada wayang yang sudah ada seperti Serok (Gatotkaca), Saringan (Dawala), Cepot. Begitupula dengan tokoh antagonis seperti Buta (butho/rakhsasa), dan Rahwana.

Masing-masing karakter menjalankan perannya dalam cerita, umumnya cerita berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mengungkap tema “pilembureun” atau kehidupan di desa. Cerita dapat berisi sindiran ataupun nasehat terhadap warga desa yang disesuaikan dengan kapan pertunjukan tersebut diadakan.

Beberapa nilai moral yang ditampilkan seperti hidup rukun, menjaga serta membela nilai kebenaran, gotong royong dan kerja keras, serta melindungi yang lemah.

d. Teknik Bercerita

Penceritaan Wayang Serok mirip dengan wayang lain pada umumnya, pementasannya diiringi dengan alat musik tradisional seperti gamelan, gong, dan sebagainya. Hal yang membuat wayang serok sangat berbeda adalah ceritanya disesuaikan dengan keadaan atau acara yang sedang berlangsung

dengan tetap menjunjung nilai moral yang ada.

2. Wawancara Compositing

Berdasarkan hasil wawancara dengan Musa Pedro, didapatkan kesimpulan bahwa proses compositing menjadi penting untuk meningkatkan kualitas animasi dan memberikan kesan lebih hidup pada berbagai adegan animasi. Compositing juga penting dalam penekanan cerita seperti pada adegan *action* dapat menggunakan berbagai teknik *movement camera*.

Terkait dengan jobdesk editor hanya fokus pada menggabungkan shot yang sudah jadi, sedangkan compositor lebih kepada mengolah bahan mentah animasi kemudian melakukan pengaturan seperti pada background dan menambahkan efek. Tahapan yang dilakukan dimulai dari mengumpulkan bahan sesuai dengan storyboard yang telah disepakati, kemudian menggabungkan layer background, objek, dan foreground. Dilanjutkan dengan melakukan framing dan gerakan kamera, selain itu menambahkan sentuhan akhir seperti gerakan background dan penambahan efek.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Penulis melakukan perancangan animasi ini dengan tujuan mengenalkan kesenian Wayang Serok kepada generasi muda yang saat ini masih jarang diketahui. Diharapkan melalui digital compositing yang penulis lakukan, kesenian wayang khas desa Baros ini dapat terhindar dari adanya ancaman ditinggalkan. Selain itu, penggunaan digital compositing ini bertujuan menyampaikan nilai budaya yang ada melalui penekanan suasana yang dihasilkan melalui teknik compositing yang dilakukan dengan merujuk pada cerita yang telah dibuat sebelumnya.

Animasi merupakan media yang efektif untuk menjangkau generasi muda. Dalam konteks globalisasi dan teknologi yang terus berkembang, cara tradisional dalam menyampaikan pesan budaya akan sulit diterima oleh generasi muda. Oleh karena itu, dengan menggunakan animasi yang modern dan menarik, pesan tentang pentingnya melestarikan kesenian Wayang Serok diharapkan dapat tersampaikan dengan lebih baik dan dapat menarik minat generasi muda untuk lebih mengenal dan mencintai warisan budaya lokal.

Selain itu, animasi ini juga diharapkan dapat menjadi sarana pengenalan yang efektif. Melalui karakter dan cerita yang menarik, generasi muda tidak hanya akan terhibur, tetapi juga belajar tentang nilai-nilai moral dan sejarah yang terkandung dalam Wayang Serok. Melalui pendekatan ini, Wayang Serok dapat terus hidup dan berkembang seiring dengan zaman, tanpa kehilangan esensi dan nilai-nilai budayanya.

4.2 Konsep Kreatif

Pembuatan trailer animasi 2d ini dilakukan secara berkelompok oleh penulis,

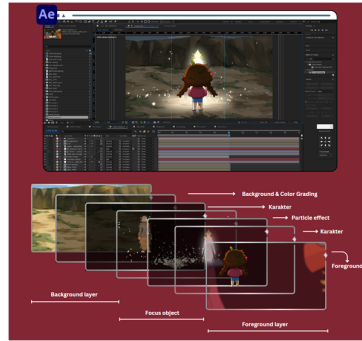
menceritakan tentang Gina seorang anak yang masuk ke dalam dunia wayang serok melalui kotak peninggalan kakeknya. Gina berkenalan dengan banyak wayang di dalamnya. Kedatangannya memang sudah digariskan oleh takdir untuk membantu para wayang menghadapi masalah yang ditimbulkan oleh Rahwana. Nilai yang diusung pada animasi ini berlandaskan hasil wawancara dengan pembuat wayang serok, beberapa karakter dibuat sebagai protagonis seperti Serok, Cepot, Dawala. Lalu beberapa diantaranya dibuat sebagai tokoh antagonis untuk menyeimbangkan cerita. Serupa dengan cerita yang sempat dijelaskan Abah Adang, animasi ini mengusung nilai membela kebenaran dan menolong yang lemah.

Dalam hal teknis, penulis melakukan digital compositing dengan berbagai teknik yang sudah ada menyesuaikan dengan kebutuhan adegan cerita dan shot yang ada. Di dalamnya, penulis melakukan penggabungan elemen visual, membuat gerakan komposisi, mengatur kesesuaian warna, dan sebagainya. Penulis juga berusaha menciptakan suasana yang mendukung alur cerita dan menguatkan emosi yang ingin disampaikan kepada penonton.

Pada proses perancangan yang dilakukan, penulis memulai dengan mempelajari nilai budaya yang ada melalui observasi langsung ke lapangan. Kemudian, penulis mempelajari lingkungan dan suasana di lapangan untuk dijadikan salah satu referensi pengerjaan compositing. Selanjutnya, penulis mempelajari berbagai teori untuk melanjutkan proses pengerjaan. Selain itu, penulis melengkapi pemahaman terhadap proses pasca produksi dengan melakukan pengamatan terhadap berbagai karya sejenis yang telah ada sebelumnya seperti animasi "Gravity Falls," "Ranking of Kings," dan lain-lain. Melalui tahapan tersebut, penulis berharap dapat menghasilkan karya yang sesuai dan baik melalui digital compositing. Penulis juga menggunakan teori yang sudah ada pada bab sebelumnya seperti teori warna, penulis menggunakan warna putih Cahaya pada tokoh protagonis untuk memperkuat penokohan pada cerita.

4.2 Konsep Media

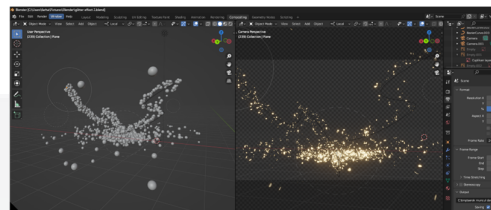
Tahapan awal pada proses pasca produksi yang penulis lakukan dimulai dengan melakukan penggabungan layer animasi dengan background yang menyesuaikan kebutuhan shot dan penceritaan. Penggunaan software Adobe After Effects bertujuan menambahkan berbagai efek dan teknik compositing seperti memberikan efek visual, particle system, pencahayaan buatan, dan dimensi jarak melalui teknik multiplane compositing. Setelah semua shot telah jadi, tahap kedua menggunakan software *Premiere Pro* dengan menggabungkan semua shot kemudian menambahkan audio desain yang telah dibuat menyesuaikan cerita dan shot yang telah dibuat.



Gambar 4.1 Compositing Adventure of Serok
Dokumen pribadi, 2024

Sebagai tahapan penyelesaian penulis melakukan proses color correction ataupun color grading untuk menjaga hasil gambar tetap konsisten sesuai dengan arahan script yang ada.

Diantara kedua tahapan yang telah dijelaskan sebelumnya terdapat tahapan media yang ada pada saat tahapan pertama yaitu proses *compositing 3d* dan pembuatan visual efek secara mandiri oleh penulis.

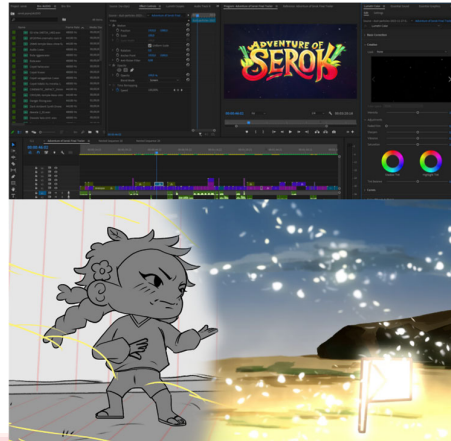


Gambar 4.1 Pembuatan 3D particle effect
Dokumen pribadi, 2024.

Tahapan tersebut menggunakan software pengolah 3d yaitu *Blender* dengan tujuan menciptakan efek visual yang dapat diatur menyesuaikan shot yang telah ada serta mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Beberapa hal yang penulis lakukan menggunakan software ini antara lain seperti membuat efek partikel pencahayaan pada adegan kemunculan serok, selain itu memberikan efek pergerakan 3D pada adegan action dengan cara meletakkan elemen visual yang ada kemudian digerakan menggunakan 3D camera

4.4 Konsep Visual

Proses pengembangan konsep visual dalam pembuatan animasi "Adventure of Serok" sangat penting untuk menciptakan tampilan yang menarik dan sesuai dengan tema cerita. Penulis dan tim perancangan memulai dengan menentukan gaya visual yang akan digunakan dalam animasi ini, menggabungkan elemen-elemen tradisional dari Wayang Serok dengan sentuhan modern untuk menarik minat penonton muda. Desain karakter, latar belakang, dan elemen visual lainnya dirancang dengan baik agar tetap terikat pada akar budaya bersamaan dengan menawarkan estetika yang menarik. Penulis menggunakan kondisi lingkungan asli desa baros sebagai referensi suasana dan pencahayaan.



Gambar 4. 2 Visualisasi Dokumen Pribadi, 2024.

4.5 Hasil Perancangan

Setelah melewati berbagai proses *digital compositing*, berikut beberapa hasil dari perancangan yang sudah dibuat.



Gambar 4. 3 Hasil Perancangan Dokumen Pribadi

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis diketahui bahwa kesenian wayang serok mewarisi nilai nilai moral kebaikan seperti membela yang lemah, menegakan kebenaran, dan nasihat kehidupan sehari-hari. Hal tersebut merupakan bagian dari warisan budaya tak benda yang patut dikenalkan kepada

masyarakat. Wayang Serok bukan hanya tentang hiburan, setiap pertunjukan mengandung nilai-nilai moral, spiritual, dan identitas budaya yang disampaikan melalui cerita. Salah satu ciri khas dari Wayang Serok adalah improvisasi cerita oleh dalang yang disesuaikan dengan konteks acara dan audiens, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih relevan dan berkesan bagi penontonnya. Dengan diiringi musik khas Sunda, Wayang Serok telah mendapatkan tempat khusus di hati masyarakat Desa Baros.

Masing-masing karakter dalam pewayangan tersebut menjalankan perannya dalam cerita, umumnya cerita berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mengusung tema “pilembureun” atau kehidupan di desa. Cerita dapat berisi sindiran ataupun nasehat terhadap warga desa yang disesuaikan dengan kapan pertunjukan tersebut diadakan. Beberapa nilai moral yang ditampilkan seperti hidup rukun, menjaga serta membela nilai kebenaran, gotong royong dan kerja keras, serta melindungi yang lemah.

Selanjutnya, proses perancangan *digital compositing* harus melalui berbagai tahapan proses *compositing* tidak hanya menyatukan layer background dan layer animasi namun juga melakukan proses *color correction*, menambahkan efek seperti partikel, memberikan pencahayaan buatan, serta menggerakkan objek dalam animasi dengan menggunakan software. Proses merancang *digital compositing* mengangkat nilai budaya yang sudah diketahui sebelumnya ke dalam *digital compositing* dengan tujuan menghidupkan karakter dan latarbelakang serta menguatkan nilai-nilai yang ada pada wayang serok melalui berbagai teori yang sudah dipaparkan sebelumnya.

Proses *digital compositing* dimulai dari melakukan pembedahan naskah dan storyboard yang sudah dibuat sebelumnya, kemudian menentukan mood dan pesan yang akan disampaikan, kemudian divisualisasikan dengan warna dan gerakan dalam animasi. Mood dan pesan suasana yang dibuat dilakukan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di desa baros dengan mengamati suasana pagi, siang, dan sore. Desa Baros menjadi referensi pengambilan suasana karena cerita wayang serok memiliki latar tempat di desa baros dan sekitarnya.

Proses *digital compositing* ini menjadi tahapan pasca produksi dari proses pembuatan animasi. Selain itu penulis melakukan berbagai teknik *compositing* seperti memberi gerakan objek dan latar belakang, menambahkan partikel dan efek pencahayaan sehingga hasil akhir menjadi hidup dan mampu memperkuat pesan yang ingin disampaikan sebelumnya.

5.2 Saran

1. Penelitian selanjutnya mungkin dapat mengembangkan media lain yang dapat menarik minat generasi muda terhadap seni wayang serok, seperti aplikasi mobile, game edukasi atau platform media sosial.
2. Peneliti selanjutnya dapat mengevaluasi efektivitas pengenalan ini dalam meningkatkan minat dan pemahaman seni wayang serok di kalangan remaja.
3. Bagi remaja yang membaca penelitian ini agar dapat melakukan inovasi maupun gerakan pengenalan dan pelestarian kesenian lokal agar dapat terus menjaga dan mengembangkan nilai-nilai budaya yang telah ada.

Daftar Pustaka

- Ádám Horváth, D. B. (2018). Movie Trailer Types And Their Effects On Consumer Expectations. 95.
- Aidia, A. N., Sumarlin, R., & Lionardi, A. (2023). PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK ANIMASI 2D SOCIAL FIGHTER. *PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK ANIMASI 2D SOCIAL FIGHTER*.
- Dinur, E. (2017). *The Filmmaker's Guide to Visual Effects*. New York: Routledge.
- Dwi, I., Rahmansyah, & Rahadianto, I. D. (2021). Game Simulasi Manajemen Produksi Game Dengan Metode Agile Development. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Fakhriah, E. L. (2021). Penggunaan Media yang Menarik dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8, 15-21. From <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1473>.
- Feisner, E. A., & Reed, R. (2014). *Color Studies: Third Edition*. New York: Bloomsbury.
- Ghony, M. D., & Fauzan, A. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hendriyana, H. (2019). *Rupa Dasar (Nirmana)*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Jensen, D. E. (2014). *The Teenage Brain: A Neuroscientist's Survival Guide to Raising Adolescents and Young Adults*.
- Koentjaraningrat. (1990). *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Lally, M., & Valentine-French, S. (2023). *Lifespan Development*. Martha Lally.
- Lanier, L. (2010). *Professional Digital Compositing: Essential Tools and Techniques*. Wiley Publishing, Inc.

- Mella, A. L., Afif, T. R., & Sumarlin, R. (2023). *PERANCANGAN STORYBOARD ANIMASI 2D'MAYA DAN JALU SARUNG AJAIB'SEBAGAI MEDIA INFORMASI PRODUK KEBUDAYAAN SARUNG MAJALAYA*.
- Rohidi, T. R. (2000). *Kesenian dalam pendekatan kebudayaan (Cet. ke 1)*. Bandung: STSI Press.
- Santosa, I. B. (2023). *Alam Batin Jagat Wayang*. Diva Press.
- Sovia, Suharti, & Daryono. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Pengetahuan Remaja tentang HIV/AIDS. 38.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- White, T. (2009). *How to Make Animated Film*. Elsevier, Inc.
- Winder, D. (2014). *The Art of Animation: From Mickey to the Movies*. London: Thames & Hudson.
- Wright, S. (2024). *Digital Compositing for Film and Video: Production Workflows and Techniques 5th Edition*. Routledge.