

PERANCANGAN ANIMASI TENTANG WAYANG POTEHI TIONGHOA UNTUK REMAJA DI BATAM

Wira Christanto¹, Muhammad Adi Sukma Nalendra², Widiya Lestari Harahap³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Batam

Jl. Gajah Mada, Kompleks Vitka City, Tiban Ayu – Sekupang, Batam 29425, Kepulauan Riau – Indonesia

¹1923004@student.iteba.ac.id, ²adisukma@iteba.ac.id, ³widiya@iteba.ac.id

Abstrak

Perkembangan Wayang Potehi di Indonesia mengalami masa suram pada tahun 1967 – 1999, dimana Presiden menetapkan Inpres No. 14 tahun 1967 yang memberhentikan semua kegiatan yang berhubungan adat dan kebudayaan Tionghoa. Setelah 32 tahun akhirnya dicabut tetapi untuk menghidupkan kembali budaya ini membutuhkan banyak usaha dikarenakan telah dilupakan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi tentang Wayang Potehi Tionghoa untuk remaja di Batam. Animasi ini bertujuan memberikan pesan moral lewat animasi, memperkenalkan kembali pertunjukkan Wayang Potehi, dan menjadi pedoman kepada akademis, remaja, dan masyarakat yang akan melakukan penelitian kedepannya. Metode penelitian adalah metode kualitatif, wawancara, studi literatur, kuisisioner, dan observasi. Solusi dari penelitian adalah animasi 2D berfokus pada *storytelling*. Hasil penelitian menunjukkan antusias dan terhibur kepada remaja yang berusia 18 – 24 tahun. Reaksi yang diberikan oleh penonton dan pengunjung booth memenuhi ekspektasi yang diinginkan oleh penulis.

Kata Kunci: Animasi, Indonesia, Perkembangan, Storytelling, Wayang Potehi.

Abstract

The development of Chinese Potehi puppetry in Indonesia experienced a bleak period from 1967 to 1999 when President issued Presidential Decree No. 14 in 1967, which suspended all activities related to Chinese customs and culture. After 32 years, this decree was finally revoked, but reviving this culture required substantial effort due to its near-oblivion. This research aims to design a 2D animation about Chinese Potehi puppetry for teenagers in Batam. The animation's objectives include conveying moral messages, reintroducing Potehi performances, and serving as a guide for academic, youth, and future research. The research methodology involves qualitative methods, including interviews, literature review, questionnaires, and observations. The research's solution is a 2D animation with a focus on storytelling. The research findings indicate that teenagers aged 18-24 responded with enthusiasm and entertainment. The audience and booth visitors' reactions met the author's expectations.

Keyword : Animation, Development, Indonesia, Storytelling, Potehi Pup

LATAR BELAKANG

Indonesia adalah negara yang tersusun atas pulau-pulau, setiap pulau memiliki tradisi suku yang beragam dan unik. Selain keberagaman suku, Indonesia juga banyak di diami etnis yang datang dari luar, misalnya etnis Melayu, etnis Eropa, dan juga etnis Tionghoa. Pada abad ke-5 Masehi masyarakat Tionghoa masuk ke Indonesia. Sejarahwan Didi Kwartanada (2016) mengungkapkan orang Tionghoa berdagang ke Nusantara (Indonesia) pada tahun 1415 khususnya di Jawa.

Penduduk Negeri Tirai Bambu ini banyak memperkenalkan budayanya, salah satunya Wayang Potehi. Wayang Potehi merupakan seni pertunjukkan boneka tradisional asal Fujian, Tiongkok Selatan. Asal mula sejarah Wayang Potehi bisa dibuktikan hanya lewat lisan dan wawancara yang diketahui oleh sejarahwan yang memiliki cerita turun temurun tentang 5 narapidana yang divonis mati (Maskurin 2014: 175). Sekitar abad 16, Wayang Potehi pertama kali dipertunjukkan di Semarang, Jawa Tengah (Subur dalam Bacaini.id, 2015).

Keberadaan budaya ini mengalami kemunduran ketika kondisi politik pasca G 30 SPKI, memberlakukan INPRES no. 14 Tahun 1967 dan diikuti oleh UU no. 11/1969. Peraturan pelarangan aktivitas maupun kebudayaan yang berhubungan dengan agama dan kepercayaan adat istiadat tionghoa. Pada pemerintahan Abdurrahman Wahid mencabut peraturan ini lewat instruksi presiden no 6 Tahun 2000. Kesenian ini pun bisa berjalan kembali, walaupun begitu masih sulit dikarenakan wayang ini sudah ditinggalkan selama 32 tahun semenjak orde baru.

Menurut Maskurin (2014:172) mengungkapkan dalang Wayang Potehi kurang dari 10 orang yang terdiri dari 3 kelompok berada di Surabaya, Jombang, dan Tulungagung. Semuanya berada di Jawa Timur dengan 5 dalang yang ahli dan tidak ada pewarisan budaya (Mastuti, 2020). Menurut Toni Harsono dalam DetikJatim (2022) yang merupakan pimpinan kelompok Wayang Potehi Fu He An mengungkapkan bahwa para pemain Wayang Potehi dalam kelompok ini terpaksa mencari mata pencaharian lain untuk bertahan hidup dikarenakan tidak menentunya jadwal pertunjukkan. Jadwal pertunjukkan biasanya bermain selama 1-2 bulan di kelenteng setelah itu tidak menentu lagi pertunjukkannya. Ada yang menjadi buruh tani jika tidak ada pertunjukkan, ada yang menjadi kuli angkut bahan bangunan, ada yang menjadi juru parkir, dan menjadi tukang becak. Menurut Widodo dalam DetikJatim (2022) dalam setahun,

Fu He An pentas sekitar 4 - 6 bulan saja, berbeda dengan sebelum pandemi dimana mereka bisa pentas selama 12 bulan penuh. Penghasilan yang didapatkan perorang dalam sekali pentas sebesar Rp 750.000 di Jawa Timur dan Rp 1 – 1,5 juta diluar Jawa Timur.

Adapun pelestarian yang dilakukan, seperti yang ada di Kelenteng Hong Tiek Hian di Surabaya. Mereka melakukan kolaborasi dengan memanggung di sejumlah kota, mulai dari Jakarta, kota di Sumatra, Kalimantan, dan Sulawesi. Namun, sejak pandemi ini, undangan dari komunitas sudah berkurang. Bukan hanya itu mereka juga menggelar pertunjukan di pusat perbelanjaan, di kelenteng ketika imlek dan mall besar lewat undangan. Bahkan beberapa kali juga berkolaborasi dengan kesenian lainnya seperti kesenian Ludruk (Eddy dalam Tribun Jatim, 2022).

Diikuti perubahan zaman, dimana penggunaan internet menjadi media hiburan utama bagi generasi muda membuat kurangnya minat terhadap budaya wayang. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2021 – 2022, terdapat 210,03 juta orang pengguna internet. Hal ini membuat seluruh pengguna internet di Indonesia menjadi 77,02%. Berdasarkan kelompok usia, usia 13 – 18 tahun (99,16%), usia 19 – 34 tahun (98,64%), usia 35 – 54 tahun (87,30%), usia 5-12 tahun (62,43%), dan usia 55 tahun keatas (51,73%). Dari data tersebut disimpulkan bahwa walaupun orang dewasa banyak memakai internet tetapi tetap didominasi oleh remaja dan anak-anak (Rachmawati, 2022).

Menurut Prawita (2013: 172) Ada beberapa alasan wayang potehi yang memiliki sedikit peminat. Pertama, masyarakat tidak terbiasa dengan Wayang Potehi dikarenakan semenjak orde baru kesenian ini tidak tersentuh. Hal ini juga berdasarkan kebudayaan luar dan berbeda dengan hiburan yang populer saat ini. Kedua, tidak terkenalnya karakter dalam lakon Wayang Potehi di Indonesia. Ketiga, generasi sekarang lebih menyukai media yang bersifat hiburan dibandingkan pementasan tradisional.

Dalam Nielsen Indonesia (2022), media lama yang sering dipakai adalah TV dengan penggunaan rata-rata 4 jam 53 menit dan media baru dengan rata-rata 3 jam 14 menit. Dari sisi gender, persentase TV sebanyak 51% wanita dan 49% laki-laki, sedangkan internet sebanyak 48% wanita dan 52% laki-laki. Segi usia, TV menjangkau dewasa 40 tahun lebih dan internet didominasi oleh umur 30 tahun kebawah. Survei dilakukan

bulan Juni hingga Agustus 2022 di 11 kota Indonesia terhadap 11.500 responden pengguna TV dan 3.700 adalah pengguna ponsel berusia 10 tahun ke atas.

Dalam buku Bahasa Rupa, Primadi Tabrani (2005:21) mendapatkan hasil riset tentang kemampuan daya serap panca indera dalam menangkap informasi. Penglihatan menjadi sumber terkuat dalam menangkap informasi dengan hasil 83%, kemudian 11% pendengaran, 1,5% peraba, 3,5% penciuman, dan 1% perasa. Kemudian riset dalam daya ingat sesudah 3 jam dan 3 hari didapatkan bahwa lewat penceritaan dan peragaan/gambar memiliki persentase yang paling efektif yaitu mencapai angka 85% dan 65%.

Dari hal tersebut, penulis terdapat urgensi merancang animasi tentang wayang potehi Tionghoa untuk remaja dengan tujuan untuk memperkenalkan kembali serunya pertunjukkan Wayang Potehi itu sendiri. Dengan melalui media ini diharapkan remaja bisa kembali mengapresiasi budaya Wayang Potehi dan antusias terhadap cerita-cerita yang terdapat dalam panggung itu sendiri melalui cara yang dapat diterima dalam zaman teknologi dan hiburan serba praktis

LANDASAN TEORI

Animasi, adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan yang dikenal dengan *frame*, satu *frame* terdiri dari satu gambar. Jika gambar yang ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu akan terlihat bergerak dan digunakan semakin baik hasilnya jika memiliki *frame* yang banyak. (Munir, 2013)

Animasi 2D, merupakan animasi berupa karakter dan objek dalam ruang x-axis dan y-axis sehingga tidak memunculkan efek 3 dimensi. (Setyaningsih, 2022)

12 prinsip animasi, terdiri dari *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arc*, *secondary action*, *timing and spacing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*. (*The Illusion of Life*, 1981)

Proses desain animasi, menurut Kucharska (2022) terdapat 8 proses utama, yaitu :

- a. *Researching*, proses produksi harus diketahui terlebih dahulu tujuan animasi, target audiens, dan penelitian terhadap subjek yang ingin dibawakan.
- b. *Brainstorm and script writing*, pembuatan *brainstorming* menentukan tema dan membuat *script* setelah menyelesaikan proses *researching*.
- c. *Storyboarding*, memvisualisasikan *script*, adengan, dan tahap dari animasi.
- d. *Voiceover*, setelah pembuatan cerita akan dibentuk dialog antar karakter. Nada, intonasi, dan gaya bicara karakter menjadi kunci dalam penyampaian pesan.
- e. *Concept Art*, membuat konsep visual sebagai landasan gaya gambar dalam animasi.
- f. *Visual Development*, membuat *mood*, *tone*, dan *color palette* untuk memberikan *storytelling* dan perkembangan karakter
- g. *Animation*, pembuatan animasi bergantung pada teknis, program, alat, dan proses yang dipakai
- h. *Sound Design*, memilih musik dan efek suara yang cocok dengan pertimbangan *tone*, *script*, dan alur cerita.

Struktur cerita, narasi yang terdiri dari kejadian awal, tengah, dan akhir dari cerita. Struktur cerita mempengaruhi cara alurnya terungkap dan mendorong ceritanya berkerja kepada audiens. (*Perfecting your Craft*, 2022)

Cinematography, merupakan *visual storytelling* dalam gambar bergerak dengan tujuan menyampaikan ide dan cerita. *Cinematography* memperhatikan *visual elements, composition, framing, lighting*, kamera, dan warna. (MasterClass, 2021)

METODE PERANCANGAN

1. Teknik Pengumpulan Data

Wawancara, dilakukan terhadap remaja, pelaku budaya, ahli, Dinas Budaya Batam, dan Bu Retno Mastuti selaku dosen Universitas Indonesia untuk mendapatkan informasi mengenai budaya Wayang Potehi, data mengenai familiaritas dengan animasi, dan preferensi karakteristik cerita.

Studi literatur, akan dilakukan analisis lewat data jurnal dan wawancara *Youtube* mengenai karakter desain Wayang Potehi, peran karakter, struktur cerita, dan pementasan. Data digunakan untuk memperoleh gambaran animasi dan tema animasi.

Kuisisioner, akan dibagikan kepada 30 responden berupa remaja, penonton potensial/orang Tionghoa dan non Tionghoa (peduli terhadap budaya). Kuisisioner berupa Google Form. Pertanyaan berupa ketertarikan remaja terhadap animasi dan budaya Wayang Potehi.

Observasi, dilakukan terhadap tingkah laku Wayang Potehi saat diperankan untuk mendapatkan gambaran animasi yang akan diterapkan, serta teori karakter, dan struktur cerita. Waktu pelaksanaan observasi berbeda-beda.

2. Metode Perancangan

Pra - produksi, tahap ini penulis melakukan penelitian dengan data yang sudah ada, kemudian membuat *script*, desain karakter, membuat *storyboard*, pemilihan warna, mempersiapkan *backgrounds*, dan merekam *voiceover*. Hasil akhir dari tahap ini adalah *artbook*.

Produksi, tahap ini penulis membuat animasi dengan persiapan yang sudah dibuat termasuk mewarnai *background*, membuat animasi kasar, *clean up, inbetween*, dan warna. Semua menggunakan *software* komputer, *Photoshop*.

Pasca - produksi, merupakan tahap akhir dari produksi, animasi sudah dibuat dan diedit juga menambahkan *sound design* yang membantu menambah emosi terhadap animasi. Ketika animasi siap, mulai *render*, dan diexport dalam format video.

HASIL DAN DISKUSI

1. Analisis Hasil Pengumpulan Data

Data Wawancara, didapatkan bahwa narasumber seperti bapak Muhammad Zen selaku kepala bidang kebudayaan di Batam tidak mengetahui, belum pernah melihat, dan belum pernah menonton Wayang Potehi. Akan tetapi, narasumber mengetahui Wayang yang memiliki kemiripan dengan Wayang Potehi yaitu Wayang Cecak dimana memiliki kesamaan dengan Wayang Potehi berupa hasil alkulturasi budaya Tionghoa. Pembedanya adalah Wayang Cecak merupakan gabungan dengan budaya Melayu. Kemudian, narasumber ke-2 yang merupakan pemuda 20 tahun, laki-laki yang berlatar orang Tionghoa. Didapatkan data bahwa narasumber mengetahui adanya budaya Wayang Potehi lewat siaran saluran TV Taiwan tetapi narasumber tidak tertarik dengan Wayang Potehi itu karena kurang mengetahui juga bukan preferensi narasumber sehingga sulit untuk tertarik. Disimpulkan bahwa mereka akan tertarik jika dibawakan lewat media digital seperti animasi.

Data Studi Literatur, dikumpulkan dengan beberapa pembagian yaitu jenis wayang berdasarkan usia terdiri dari : bayi (5-9 tahun), muda (17-25 tahun), dewasa (25-50 tahun), dan tua (50-60 tahun). Kemudian wayang berdasarkan jenis kelamin terdiri dari laki-laki dan perempuan. Jenis wayang berdasarkan sifat terdiri dari karakter baik, berwibawa, dan jahat.

Adapun teori 5 elemen warna dalam Wayang Potehi terdiri dari merah (api), biru – hijau (kayu), kuning (bumi), hitam (air), dan putih (logam). Dalam budaya Jawa, warna memiliki interpretasi tersendiri dalam pembuatan kostum Wayang Potehi. Warna merah melambangkan keberanian, kuning melambangkan kekayaan, hijau melambangkan agung, biru melambangkan tanah, putih melambangkan kemurnian, hitam melambangkan ketulusan, dan coklat melambangkan bumi.

Selain itu simbol umum dalam kostum Wayang Potehi diantaranya burung bangau dan *phoenix* melambangkan umur panjang, naga melambangkan kekuatan besar, qilin melambangkan kemakmuran, kepiting melambangkan pengetahuan tertinggi, bunga anggrek dan lotus melambangkan kemuliaan, *lily* melambangkan cinta 100 tahun, *peony* dan *chrysanthemum* melambangkan kecantikan.

Kostum Wayang Potehi terdiri dari 10 jenis yang dikenakan, yaitu

pendekar/kesatria dengan simbol shou yang menjadi simbol utamanya. Kemudian ada prajurit dengan hanya mengenakan 1 warna dasar dengan dipimpin oleh Jenderal

perang dengan motif kepala harimau. Dibawah jenderal perang terdapat panglima yang memimpin pasukan dan berpartisipasi dalam perang dengan motif kepala harimau dan gigi harimau. Dalam istana terdapat jabatan-jabatan penting yaitu perdana menteri dengan motif kepala naga cakar 3, permaisuri yang merupakan istri raja dengan motif burung *phoenix* dan raja yang merupakan kasta tertinggi dalam karakter Wayang Potehi dengan motif naga cakar 5 dan menggunakan warna kuning emas melambangkan kekuasaan tertinggi. Dengan adanya raja yang merupakan kasta tertinggi, rakyat jelata yang tidak memiliki status harus tunduk dan tidak memakai kostum yang bermotif. Dari alam manusia ke alam yang berbeda yaitu dewa, memiliki motif yin dan yang melambangkan keseimbangan hidup dan siluman merupakan seekor binatang yang ingin menjadi manusia dengan kekuatan batin memiliki kostum baju padri yang termasuk golongan rakyat jelata.

Data kuisisioner, didapatkan dari 34 partisipan dengan rentang usia 18-24 tahun bahwa audiens memiliki ketertarikan penuh terhadap animasi dan animasi 2D (100%). Penulis membagikan 6 jenis genre cerita dan genre yang paling disukai oleh partisipan adalah *action* (82,4%), disusul *adventure* (79,4%), dan *fantasy* (70,6%). Urutan 3 terbawah terdapat *comedy* (52,9%), *historical* (32,4%), dan *horror* (23,5%). Bisa disimpulkan bahwa *action* adalah genre yang paling diminati oleh partisipan. Alasan remaja menonton animasi karena ingin menikmati cerita yang bagus (47,1%) kemudian disertai visual yang menarik (38,2%). Mayoritas remaja tertarik dengan animasi yang berhubungan dengan budaya (97,1%). Dalam data pengenalan budaya kebudayaan Tionghoa di Indonesia, mayoritas mereka mengetahuinya dengan persentase 91,2% akan tetapi disaat yang bersamaan mereka tidak mengetahui maupun pernah mendengar tentang Wayang Potehi (61,8%). Dari 70,6% partisipan setuju bahwa penceritaan Wayang Potehi lewat animasi bisa memperkenalkan kembali budaya.

Data observasi, dilakukan dengan melihat pertunjukkan Wayang Potehi dari *Youtube*. Pertunjukannya dimulai dari persiapan boneka dengan peran masing-masing berjumlah 20-25, pemain dibalik layar terdiri dari dalang dan asisten kemudian 3 pemain alat musik. Pembukaan cerita diawali oleh musik tanda pembuka, pembukaan oleh dalang lewat 4 dewa boneka potehi terdiri dari dewa keberuntungan, dewa

kekayaan, dewa panjang umur, dan anak pintar. Dilanjutkan dengan pembacaan doa kepada dewa, monolog tokoh pembuka, dialog, adengan perang, dan penutupan.

2. Proses perancangan

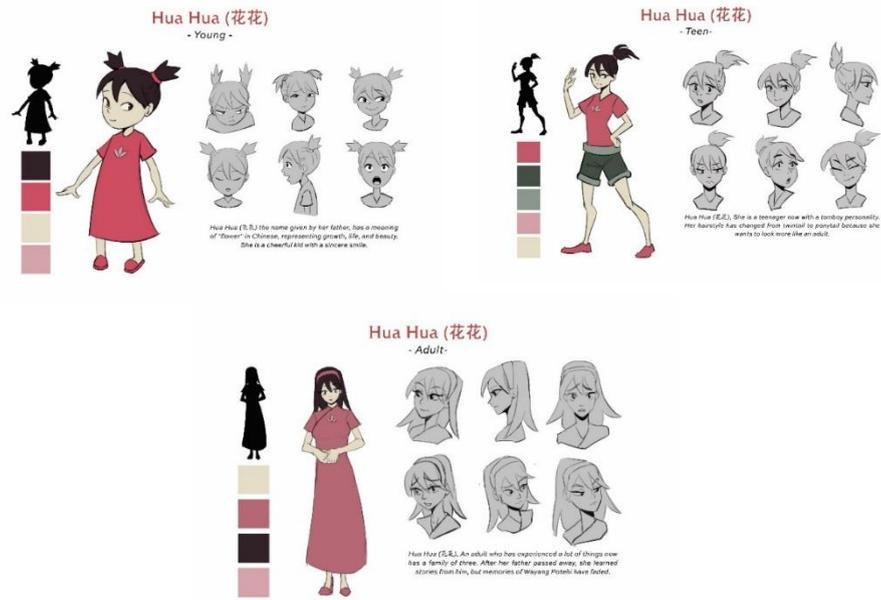
a. Pra – produksi

Cerita, Konsep dari cerita mengangkat tema tentang nostalgia terhadap orang terdekat kita lewat Wayang Potehi. Ide cerita adalah pertumbuhan seorang anak dalam kehidupan rumahnya yang berinteraksi dengan keluarganya. Perubahan sifat pada karakter utamanya dalam mengenal kehidupan menjadi fokus dari cerita lewat Wayang Potehi yang mempengaruhi kehidupannya.

Oleh sebab itu, konsep cerita mengangkat cerita tentang berdamai dengan masa lalu dan ikhlas dalam melepaskan kemelekatan. Tujuan utama dari cerita adalah menyampaikan bahwa Wayang Potehi merupakan masa lalu yang terlupakan akan tetapi masih membawa dan mempengaruhi generasi sebelumnya yang merasakannya juga membawa pengaruhnya ke generasi baru.

Script cerita, cerita dibuka dengan pertarungan 2 karakter Wayang Potehi kemudian berpindah perspektif seorang anak kecil bernama hua hua yang menonton pertunjukkan ayahnya. Waktu berlalu ayahnya pun jatuh sakit dan tidak bisa memainkan wayang lagi dan meninggal. Pertunjukkan membekas kepada hua hua, beberapa tahun berlalu dan hua hua sudah menikah dan memiliki anak laki-laki. Suatu hari hua hua tidak sengaja tersandung kardus Wayang Potehi, ingatannya bersama ayah pun teringat lagi. Hua hua menampilkan lagi pertunjukkan Wayang Potehi kepada keluarganya. Perspektif pun dilanjutkan dengan pertarungan klimaks Wayang Potehi dan akhirnya dimenangkan oleh karakter baik. Cerita pun selesai, penonton bertepuk tangan seolah kembali lagi ke masa kecilnya hua hua.

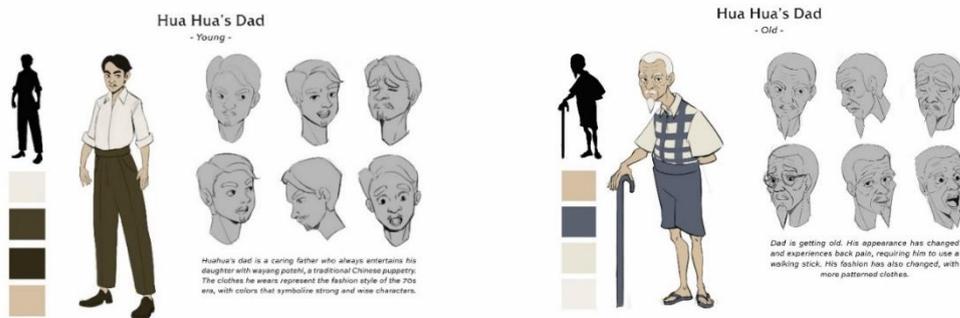
Karakter desain, dirancang melalui *Photoshop* dengan karakter terdiri dari Hua Hua kecil, remaja, dan dewasa, ayah Hua Hua dewasa dan tua, 2 pendekar Wayang Potehi, mr. Lee (suami Hua Hua), Bao (anak Hua Hua), eksplorasi karakter, dan perbandingan karakter.



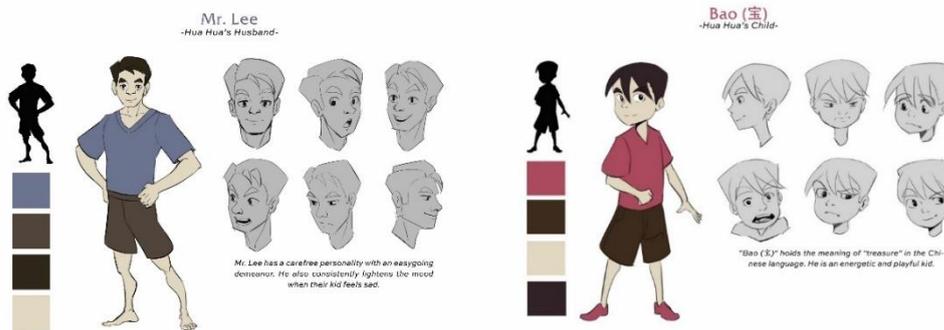
Gambar 1 Desain Hua Hua
Sumber : Wira Christanto (2023)



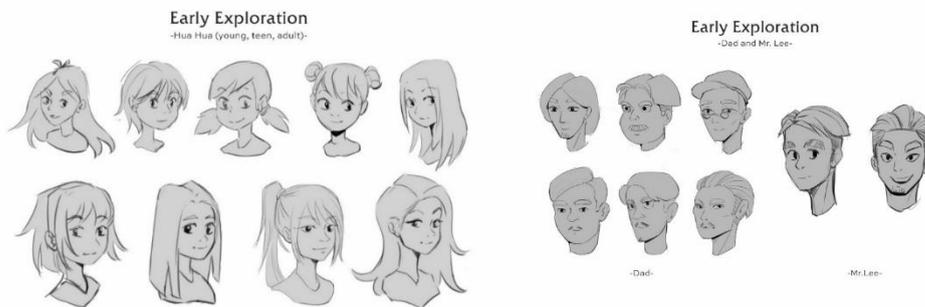
Gambar 2 Pendekar baik (kiri) dan Pendekar Jahat (kanan)
Sumber : Wira Christanto (2023)



Gambar 3 Ayah Hua Hua
Sumber : Wira Christanto (2023)



Gambar 4 Mr. Lee (kiri) dan Bao (kanan)
Sumber : Wira Christanto (2023)

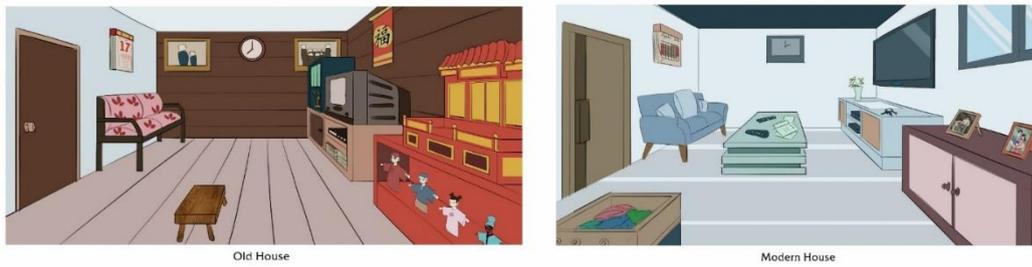


Gambar 5 Konsep Awal Hua Hua (kiri), Mr. Lee (kanan), dan ayah Hua Hua (kanan)
Sumber : Wira Christanto (2023)

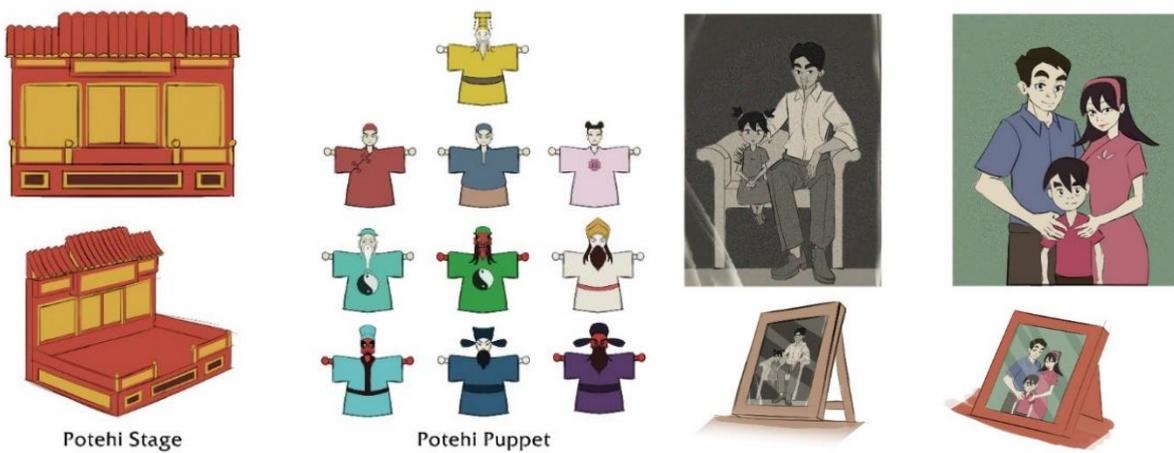


Gambar 6 Kumpulan Karakter
Sumber : Wira Christanto (2023)

Property dan Environment, konsep yang dibuat terdiri dari konsep rumah lama dan rumah baru, foto keluarga, medan pertempuran, wayang latar, dan panggung Wayang Potehi.



Gambar 7 Rumah Lama (kiri) dan Rumah Baru (kanan)
Sumber : Wira Christanto (2023)



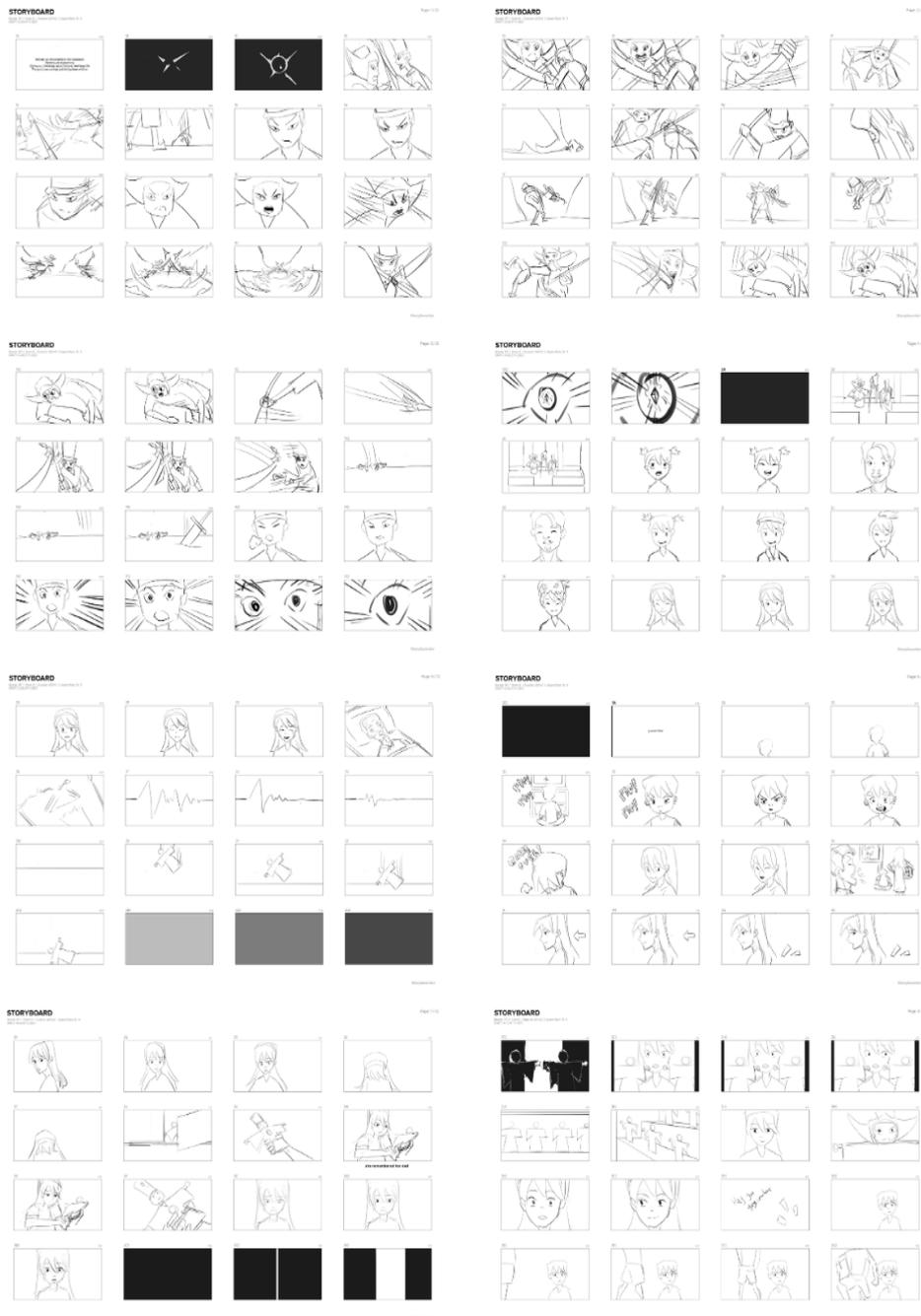
Gambar 8 Wayang dan panggung (kiri) dan Foto Keluarga (kanan)
Sumber : Wira Christanto (2023)

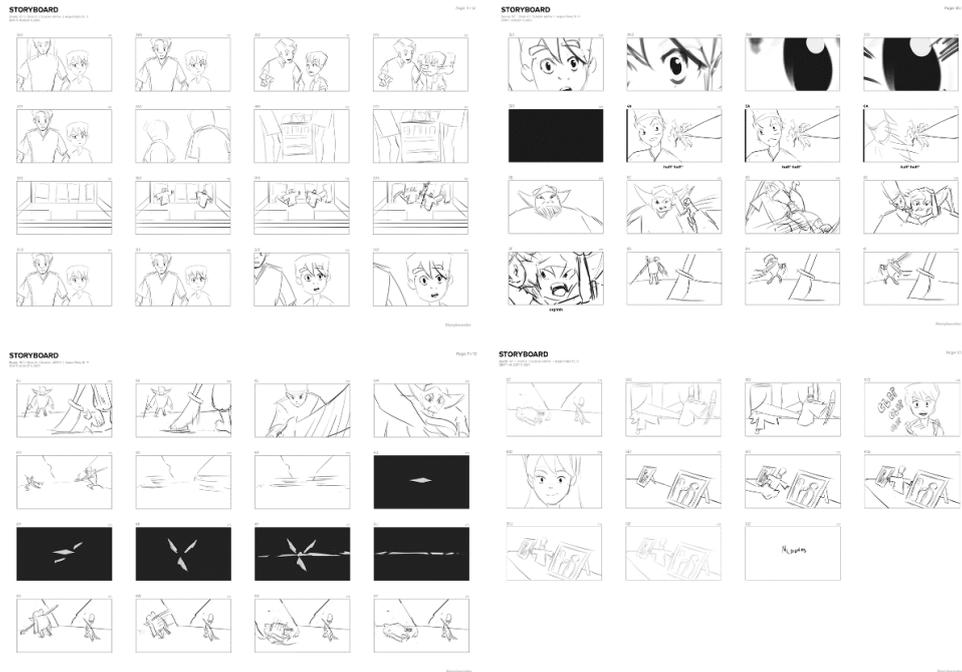


Battlefield

Gambar 9 Medan Pertempuran
Sumber : Wira Christanto (2023)

Storyboard, dibuat dalam aplikasi Storyboarder dan Photoshop, jumlah keseluruhan panelnya terdiri dari 187 adegan.





Gambar 10 Storyboard
Sumber : Wira Christanto (2023)

Moodboard, berisi referensi yang digunakan penulis dalam membuat setiap konsep desain, bertujuan untuk membentuk sumber *visual library*. Referensi yang digunakan sesuai dengan keperluan penelitian penulis dan digunakan seperlunya saja.



Gambar 11 Moodboard
Sumber : Wira Christanto (2023)

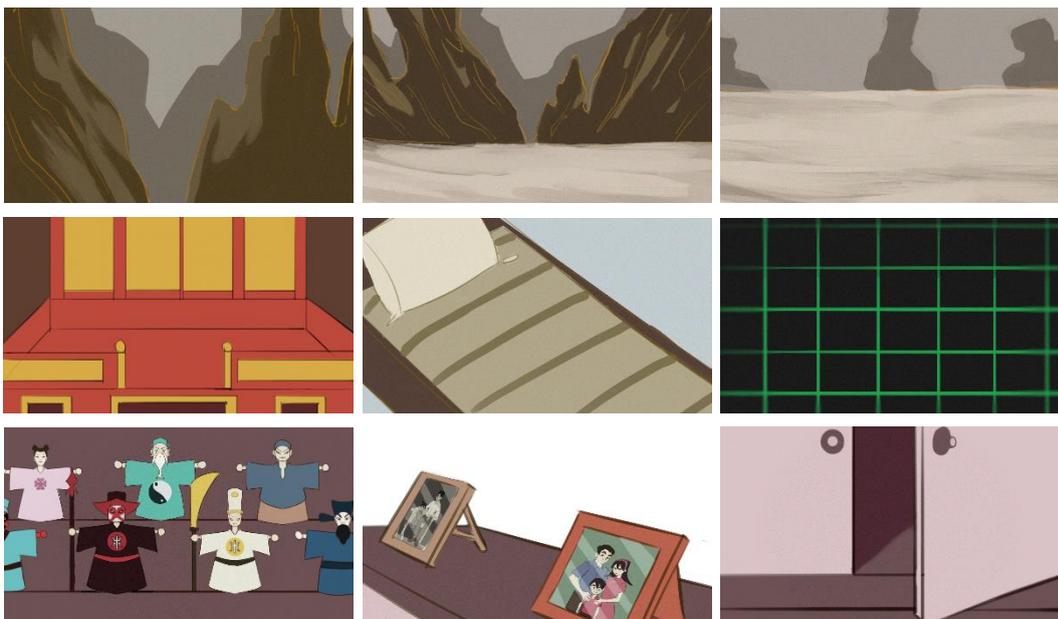
Artbook, merupakan akhir dari pra-produksi dimuat dalam bentuk buku berisi konsep desain yang sudah dibuat dan menjadi patokan utama dalam animasi.



Gambar 12 Mock Up
Sumber : Wira Christanto (2023)

a. Produksi

Pembuatan **background**, terdapat 32 gambar yang digunakan sesuai dengan yang ada di storyboard.



Gambar 13 *Background* Animasi
Sumber : Wira Christanto (2023)

Pembuatan animasi, menggunakan photoshop dengan *plug in* anim dessin 2 yang merupakan fitur *open source*. Penulis mengelompokkan setiap layer sebelum masuk ke dalam animasi, urutan layernya terdiri dari *background*, efek, warna, dan *lineart*.



Gambar 14 *Lineart*
Sumber : Wira Christanto (2023)

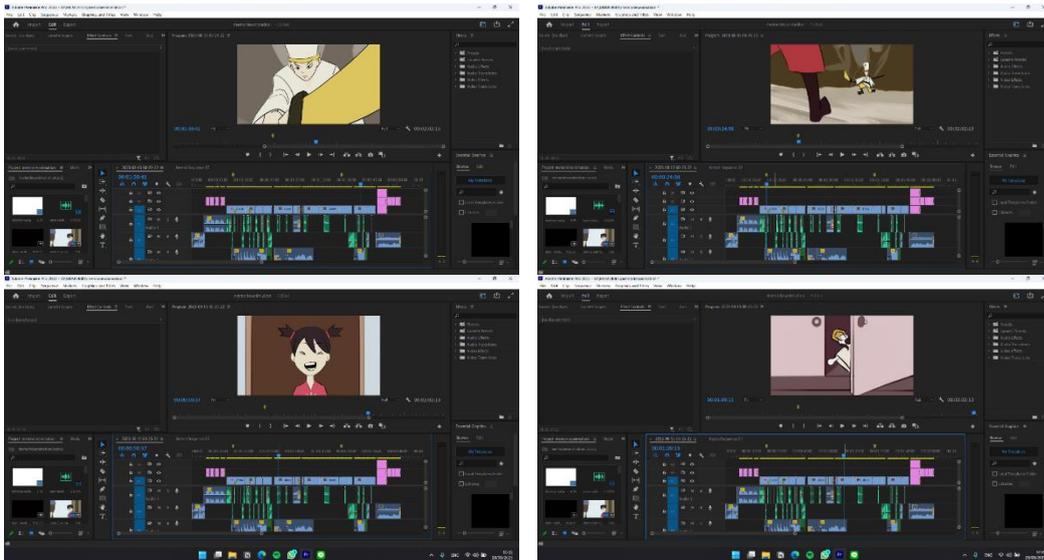
Coloring, penulis menambah warna ke *lineart* yang sudah dibuat, penataan layer sangat diperhatikan karena sudah banyak jumlah layernya.



Gambar 15 Coloring
Sumber : Wira Christanto (2023)

b. Pasca - produksi

Editing, proses ini dibantu oleh Arvin Julius dengan menggunakan adobe premier pro dengan menggabungkan klip animasi yang dibuat penulis menjadi video utuh. Penambahan musik dan *sound effect*, dan dirender dalam format .mp4. Video bisa diakses melalui link berikut, <https://youtu.be/hAophSwSKeo?si=JZi->



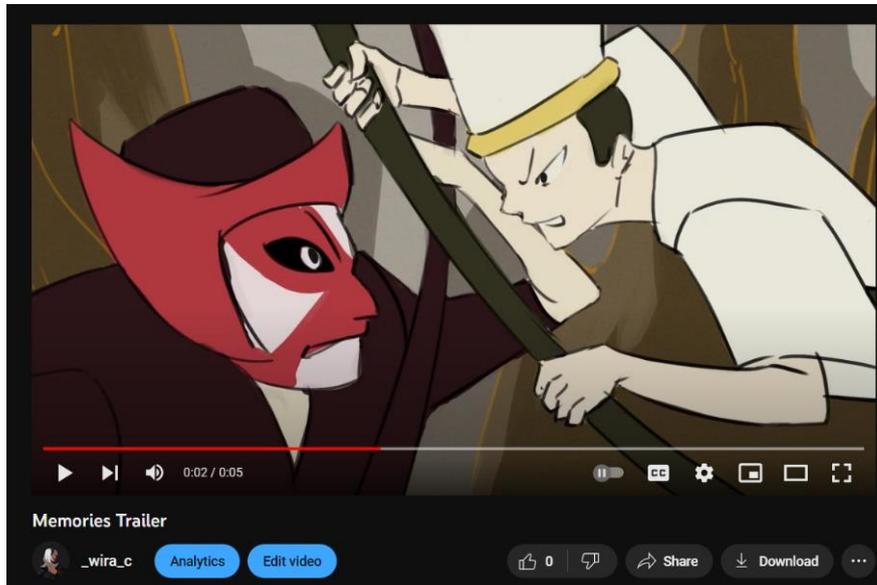
Gambar 16 Proses Editing
Sumber : Arvin Julius (2023)

Poster, media ini digunakan sebagai media promosi dalam memperkenalkan Wayang Potehi kepada remaja-remaja dan mengarahkan ke media utamanya yaitu video. Poster ini akan ditampilkan di stasiun bus dan bioskop mall.



Gambar 17 Poster dan Mockup Poster
Sumber : Wira Christanto (2023)

Trailer, media ini berfungsi sebagai pendukung dalam mengarahkan ke video utama. Berikut link trailernya <https://youtu.be/qGim4gCRF6>



Gambar 18 Trailer
Sumber : Wira Christanto (2023)

SIMPULAN

Perancangan yang dibuat adalah animasi yang berhubungan dengan budaya Wayang Potehi dengan target remaja usia 18 – 24 tahun dikarenakan dalam penelitian rentang umur tersebut merupakan pengguna internet paling banyak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif untuk mengumpulkan data mengenai pengetahuan tentang budaya Wayang Potehi di Batam. Instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara, studi literatur, kuisiner, dan observasi. Metode perancangan dimulai dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Penyelesaian masalah yang dibatasi hanya untuk memperkenalkan kembali budaya Wayang Potehi kebendaan wayang maupun budaya cerita. Disimpulkan bahwa, animasi yang telah dirancang memberikan dampak antusias dan terhibur kepada remaja yang berusia 18 – 24 tahun. Reaksi yang diberikan oleh penonton dan pengunjung booth memenuhi ekspetasi yang diinginkan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, Faiz. (2022). *Ada 3 Kelompok Wayang Potehi yang Eksis di Indonesia, Semuanya dari Jatim*. Diakses dari <https://www.detik.com/jatim/budaya/d-5918775/ada-3-kelompok-wayang-potehi-yang-eksis-di-indonesia-semuanya-dari-jatim> link pada tanggal 2 November 2022.
- Bona, Fatima Maria. (2022). *Nielsen Indonesia Pastikan Internet Tidak Gantikan Peran Televisi*. Diakses dari [https://investor.id/it-and-telecommunication/315751/nielsen-indonesia-pastikan-internet-tidak-gantikan-peran-televisi#:~:text=JAKARTA%2C%20investor.id%20%2D%20Hasil,peran%20dari%20televisi%20\(TV\)](https://investor.id/it-and-telecommunication/315751/nielsen-indonesia-pastikan-internet-tidak-gantikan-peran-televisi#:~:text=JAKARTA%2C%20investor.id%20%2D%20Hasil,peran%20dari%20televisi%20(TV).). Pada tanggal 29 Januari 2023
- Budianto, Enggran Eko. (2022). *Profesi Pemain Wayang Potehi Jombang Saat Tak Pentas, Buruh Tani hingga Kuli*. Diakses dari <https://www.detik.com/jatim/berita/d-6123869/profesi-pemain-wayang-potehi-jombang-saat-tak-pentas-buruh-tani-hingga-kuli> pada tanggal 3 November
- Koloway, Bobby Constantine. (2022). *Melihat Wayang Potehi di Kelenteng Tertua di Surabaya Jelang Imlek, Tampil Selama Setengah Abad*. Diakses dari <https://jatim.tribunnews.com/2022/01/25/melihat-wayang-potehi-di-kelenteng-tertua-di-surabaya-jelang-imlek-tampil-selama-setengah-abad?page=all> pada tanggal 3 November 2022
- Kucharska, Gosia. (2022). *The Animation Process – Step by Step Guide*. Diakses dari <https://studiopigeon.com/blog/the-animation-process-step-by-step-guide/> pada tanggal 30 Januari 2023
- Maskurin, S. (2014). *Perkembangan Wayang Potehi di Surabaya Tahun 1967-2001*. Avatara, 2(3).
- MasterClass. (2021). *A Guide to the History of Animation*. Diakses dari <https://www.masterclass.com/articles/a-guide-to-the-history-of-animation#2lWXneJSXGskmvqRtlSyPd> pada tanggal 29 Januari 2023
- Mastuti, D. W. R. (2014). *Wayang potehi gudo: seni pertunjukan peranakan Tionghoa di Indonesia*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Munir. (2013). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Perfecting your Craft. (2022). *Story Structure : 7 Narrative Structure All Writers Should Know*. Diakses dari https://blog.reedsy.com/guide/story-structure/#:~:text=3-,_Three%20Act%20Structure,with%20slightly%20less%20exciting%20labels. pada tanggal 27 Januari 2023
- Prawita, A. (2013). *Eksistensi Wayang Potehi di Jakarta*. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya. Universitas Indonesia. Depok.
- Rachmawati, Nabila Sya'bania. (2022). *Jumlah Pengguna Internet di Kalangan Anak-Anak semakin Melonjak! Mahasiswa Undip Berikan Psikoedukasi kepada Para Orang Tua Mengenai "Parenting di Era Digital"*. Diakses dari <https://kkn.undip.ac.id/?p=305497> pada tanggal 2 November 2022
- Redaksi. (2021). *Ki Subur, Dalang Jawa Yang Mencintai Wayang Tiongkok*. Diakses dari <https://bacaini.id/ki-subur-dalang-jawa-yang-mencintai-wayang-tiongkok/> pada tanggal 30 Januari 2023
- Redaksi. (2016). *Sejarah Kedatangan Etnis Tionghoa di Indonesia*. Diakses dari <https://www.acehportal.com/news/sejarah-kedatangan-etnis-tionghoa-di-indonesia/index.html> pada tanggal 30 Januari 2023

Setyaningsih, Yunita. (2023). *Pengertian Animasi beserta Konsep Dasar, Prinsip, Proses Produksi, dan Jenisnya*. Diakses dari [https://dianisa.com/pengertian-animasi/#1 Animasi Sel Animasi Tradisional](https://dianisa.com/pengertian-animasi/#1-Animasi-Sel-Animasi-Tradisional) pada tanggal 29 Januari 2023.

Tabrani, Primadi. (2005). *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

Thomas, Frank dan Ollie Johnston. (1981). *The Illusion of Life*. Italy: Walt Disney Production