

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI PENDEK TENTANG PENGENALAN WAYANG BEBER

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

FARHAN FERIYADI

NIM 42320010085

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:

Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN SENI DAN KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025**

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
--	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farhan Feriyadi

Nomor Induk Mahasiswa : 42320010085

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 8 Agustus 2025

Yang memberikan pernyataan,



Farhan Feriyadi

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Farhan Feriyadi
NIM : 42320010085
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi Pendek Tentang
Pengenalan Wayang Beber

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Ketua Penguji : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Penguji 1 : Agustan, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0303038604
Penguji 2 : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0301098803



Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

SHORT ANIMATION DESIGN ABOUT THE INTRODUCTION OF WAYANG BEBER

FARHAN FERIYADI

42320010085

ABSTRACT

Wayang Beber is one of the traditional Indonesian performing arts forms whose existence is increasingly fading in modern society. The lack of media capable of presenting Wayang Beber in an appealing way to the younger generation is one of the reasons for the decline in interest in this cultural heritage. As technology and visual culture evolve, innovative approaches are needed to bridge tradition and modern media. Designing a short animation is a potential solution to reintroduce Wayang Beber in an educational, entertaining, and relevant way for the digital generation. This one-to-three-minute short animation is designed with a storytelling and multisensory approach, combining illustrations, graphics, photos, and text to convey information effectively. It is hoped that this media can spark curiosity and increase young people's appreciation for traditional arts, while also serving as a cultural preservation effort in a contemporary package.

Keywords: Wayang Beber, short animation, traditional culture, education, young generation, cultural preservation

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PERANCANGAN ANIMASI PENDEK TENTANG PENGENALAN WAYANG BEBER

FARHAN FERIYADI

42320010085

ABSTRAK

Wayang Beber merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional Indonesia yang kian memudar eksistensinya di tengah masyarakat modern. Minimnya media yang mampu mengemas Wayang Beber secara menarik bagi generasi muda menjadi salah satu penyebab berkurangnya minat terhadap warisan budaya ini. Seiring perkembangan teknologi dan budaya visual, diperlukan pendekatan inovatif untuk menjembatani tradisi dan media modern. Perancangan animasi pendek menjadi salah satu solusi potensial untuk memperkenalkan kembali Wayang Beber dengan cara yang edukatif, menghibur, dan relevan bagi generasi digital. Animasi pendek berdurasi satu hingga tiga menit ini dirancang dengan pendekatan bercerita dan multisensori, memadukan ilustrasi, grafik, foto, dan teks untuk menyampaikan informasi secara efektif. Diharapkan, media ini dapat membangkitkan rasa ingin tahu serta meningkatkan apresiasi generasi muda terhadap kesenian tradisional, sekaligus menjadi upaya pelestarian budaya dalam kemasan kontemporer.

Kata Kunci: *Wayang Beber, animasi pendek, budaya tradisional, edukasi, generasi muda, pelestarian budaya*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Animasi Pendek Pengenalan Wayang Beberideo” ini dengan baik.

Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana. Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat berupa kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Rizal Bay Khaqy, S.Ds, M.Sn, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berarti dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan dukungan dan fasilitas yang diperlukan selama masa studi.
4. Rizal Bay Khaqy, S.Ds, M.Sn, selaku Koordinator Tugas Akhir periode Genap 2023/2024 yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, serta membantu dalam koordinasi pameran.
5. Bapak/Ibu dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa studi.
6. Seluruh staf dan karyawan Universitas Mercu Buana yang telah membantu dalam kelancaran administrasi selama penyusunan Tugas Akhir ini.

7. Baba, Mama (Almh), Cici dan Suaminya yang telah memberikan kasih sayang dan selalu menyertakan doa untuk penulis agar selalu dilancarkan segala urusannya, yang juga telah memberikan kasih sayang dan pengorbanan yang luar biasa kepada penulis sehingga penulis mampu menempuh masa studinya hingga Sarjana. yang telah memberikan dukungan finansial. yang telah menjadi inspirasi dan teman diskusi terbaik bagi penulis.
8. Pacar penulis yang telah memberikan banyak bantuan serta semangat yang sangat berharga selama penyusunan Tugas Akhir.
9. Teman-teman dan rekan-rekan mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan semangat dan kerjasama selama penyusunan Tugas Akhir ini.



DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Manfaat Perancangan	3
BAB II METODE PERANCANGAN	4
2.1 Orisinalitas.....	4
2.2 Terget Perancangan.....	8
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	9
2.3.1 Relevansi Perancangan	9
2.3.2 Konsekuensi Studi.....	10
2.4. Skema Proses Desain	21
2.4.1 <i>Emphatize</i> (Empati)	23

2.4.2 <i>Define</i> (Mendefinisikan)	24
2.4.3 <i>Ideate</i> (Membuat Gagasan)	26
2.4.4 <i>Prototype</i> (Prototipe)	31
2.4.5 <i>Testing</i> (Uji Coba)	34
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN	36
3.1 Positioning & Konsep Desain	36
3.1.1 <i>Positioning</i> Karya	36
3.1.2 Konsep Desain	36
3.2 Strategi Pesan	37
3.3 Strategi Visual	37
3.4 Strategi Distribusi Karya	38
BAB IV HASIL KARYA DKV	42
4.1 Deskripsi Karya	42
4.1.1 Visual Karya	42
4.1.2. Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan	51
4.2 Pameran Karya	52
4.3 Hasil Uji Desain	55
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	59
BAB V KESIMPULAN & SARAN	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Design Thinking	22
Gambar 2. Empathy Map	23
Gambar 3. Mind Mapping pada Brainstorming	27
Gambar 4. Moodboard.....	27
Gambar 5. Storyboard	33
Gambar 6. Aset Digital	33
Gambar 7. Aset Digital 2	34
Gambar 8. Proses Perancangan.....	35
Gambar 9. Proses Perancangan 2.....	35
Gambar 10. Media Pendukung	43
Gambar 11. Key Visual	45
Gambar 12. Hasil Digitalisasi Scene	46
Gambar 13. Media Pendukung Keychain	46
Gambar 14. Media Pendukung Stiker	47
Gambar 15. Media Pnedukung Poster	47
Gambar 16. Kegiatan Display Karya	53
Gambar 17. Suasana Pameran	54
Gambar 18. Form Jawaban Kuesioner	55

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Perancangan	6
Tabel 2. <i>Storyline</i>	30
Tabel 3. Model Komunikasi AISAS	41
Tabel 4. Penyajian Visual Animasi Pendek	50
Tabel 5. Pertanyaan Pertama Kuesioner	56
Tabel 6. Pertanyaan Ke-dua Kuesioner	57
Tabel 7. Pertanyaan Ke-tiga Kuesioner	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi	64
Lampiran 2. Pameran.....	65
Lampiran 3. Kuesioner	66
Lampiran 4. Bukti Turnitin.....	70
Lampiran 5. Lembar Penilaian	71
Lampiran 6. Lembar Perbaikan.....	72
Lampiran 7. Hasil Karya	75
Lampiran 8. Pernyataan Similarity Check	76

