

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam berbagai aspek, salah satunya media pembelajaran dan hiburan. Cerita rakyat yang merupakan salah satu budaya literatur Indonesia, mulai kurang diminati dengan adanya bermacam budaya lain yang masuk ke Indonesia. Upaya pelestarian perlu dilakukan karena cerita rakyat mengandung nilai-nilai moral dan budaya yang baik, khususnya bagi anak-anak. Perancangan ini mengadaptasi cerita rakyat “Asal Usul Reog Ponorogo” dalam bentuk animasi 2D, sebagai video edukatif yang menghibur mengenai salah satu cerita rakyat kurang diketahui oleh anak-anak.

Metode penelitian dilakukan secara kualitatif dengan pengumpulan data yang berupa studi pustaka terhadap kesenian reog ponorogo, dan observasi serta wawancara terhadap anak-anak sekolah dasar. Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh data ketertarikan anak terhadap cerita rakyat dan animasi. Analisis data dilakukan dengan metode 5W+1H untuk memperoleh suatu sintesis dan konsep yang mendasari perancangan.

Produksi perancangan animasi dimulai dari pembuatan alur, naskah, desain karakter dan *background*, *storyboard*, *animatic*, *animation*, *coloring*, dan kemudian *post-production*. Animasi 2D yang dihasilkan berdurasi 4 menit dan detik dengan audio berupa musik, *sound effects*, dan *voice over*. Perancangan ini didukung dengan beberapa media yaitu, *video teaser*, poster, serta *merchandise* yang berupa gantungan kunci.

Kata kunci: budaya, animasi, cerita rakyat, Asal Usul Reog Ponorogo

ABSTRACT

Technology developments have brought changes in a lot of aspects, one of them being education and entertainment medias. Folktale is one of Indonesian literature cultures that people have becoming less interested in as foreign cultures keep coming in Indonesia. A preservation attempt has to be made because folktale instills good morals and cultures values, especially to children. This design adapts the “Asal Usul Reog Ponorogo” folktale to a 2D animation, as an educative and entertaining video about the folktale that is not much known to children.

The research is done qualitatively with literature study, observation, and interview as the data collecting methods. Observation and interview is done to obtain datas pertaining to children’s interest in folktale and animation. Data analisys is done through the 5W+1H method to acquire a synthesis and form a concept that found the design.

The animation production is done through the processes of writing plot, script, designing characters and backgrounds, storyboarding, making animatics, animating, coloring, and post-production editing. The 2D animation that is produced is 4 minutes and 3 seconds long with audios such as musics, sound effects, and voice over. The design has some forms of supporting medias, such as a teaser video, a poster, and keychains as merchandise.

Kata kunci: culture, animation, folktale, Asal Usul Reog Ponorogo