

Perancangan *Interactive Motion Graphic* Tentang Wayang Beber Sebagai Sarana Pengenalan Budaya

Pramaditya Hendi Hartono

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesiasi
Email : pramadityahendi@gmail.com

ABSTRAK

Wayang Beber adalah seni wayang yang muncul pada masa pra Islam dan masih berkembang di daerah-daerah tertentu di Pulau Jawa. Salah satunya adalah wayang beber di daerah Pacitan. Wayang beber Pacitan dimainkan oleh lima orang, empat orang memainkan alat musik yaitu rebab, kendang, kenong laras slendro, dan gong sedangkan satu orang bertindak sebagai dalang. Dalam perkembangannya wayang beber Pacitan mengalami hambatan dikarenakan kurangnya pengetahuan masyarakat tentang wayang beber sehingga membuat wayang beber jarang dipertunjukkan. Agar wayang beber bisa dikenal oleh masyarakat luas, maka dibutuhkan suatu cara yang menarik agar masyarakat tertarik. Langkah awal untuk mengenalkan wayang ini adalah dengan cara membuat video dalam *bentuk interactive motion graphic* yang mencakup 3 hal untuk mengenalkan wayang tersebut yakni penjelasan apa itu wayang beber, tokoh-tokoh dalam wayang beber dan cerita wayang beber. Tujuan dari pembuatan *interactive motion graphic* adalah mengenalkan wayang beber Pacitan kepada generasi muda melalui media yang sering dilihat oleh anak muda. Hasil akhir dari perancangan ini adalah berupa 3 video yaitu *motion graphic* pengenalan wayang beber Pacitan, *motion graphic* tokoh-tokoh wayang beber Pacitan, dan *motion graphic* cerita wayang beber Pacitan. Ketiga video tersebut akan disebarluaskan melalui situs *streaming* video di internet yaitu youtube.com dengan kata kunci '*Interactive Motion Graphic – Wayang Beber Pacitan*' atau link <https://youtu.be/niWdK1if09k>. Dengan sebuah *interactive motion graphic* mengenai wayang beber yang ditujukan untuk generasi muda, diharapkan bisa membuat generasi muda menjadi tertarik dengan budaya dan konten lokal. Melalui *motion graphic* ini, sangat memungkinkan untuk membuat konten kreatif lainnya seperti film atau *game* yang diadaptasi dari wayang beber Pacitan.

Kata Kunci: wayang beber Pacitan, *interactive motion graphic*, media sosial

ABSTRACT

Wayang Beber is a puppet art that appeared in pre-Islamic times and is still developing in certain areas of Java. One of them is wayang beber in the Pacitan area. Pacitan puppets are played by five people, four people play musical instruments namely rebab, kendang, kenong laras slendro, and gong while one person acts as a puppeteer. In its development the Pacitan beber puppets have been hampered due to a lack of public knowledge about wayang beber to make wayang beber rarely performed. In order for the wayang beber to be known by the wider community, it requires an interesting way for the community to be interested. The first step to introduce this puppet is to make a video in the form of interactive motion graphics that includes 3 things to introduce the puppet, namely an explanation of what is a wayang beber, characters in wayang beber and wayang beber stories. The purpose of making interactive motion graphics is to introduce Pacitan puppets to the younger generation through media that are often seen by young people. The final results of this design were in the form of 3 motion graphic videos, the introduction of Pacitan beber puppets, motion graphic of Wayang beber Pacitan figures, and motion graphic of Pacitan's wayang beber story. The three videos will be disseminated through a video streaming site on the internet, youtube.com with the keyword 'Interactive Motion Graphic - WayangBeberPacitan' or link <https://youtu.be/niWdK1if09k>. With an interactive motion graphic about wayang beber aimed at the younger generation, it is expected to be able to make the younger generation become interested in local culture and content. Through motion graphics, it is possible to create other creative content such as movies or games adapted from Pacitan beber puppets.

Keywords: wayang beber Pacitan, *interactive motion graphic*, social media

1. PENDAHULUAN

Wayang Beber adalah seni wayang berupa lembaran-lembaran (beberan) yang muncul dan berkembang di Jawa pada masa pra-Islam. Wayang Beber dilukis dengan teknik sungging, yaitu teknik lukisan klasik dekoratif dengan pewarnaan yang khas. Wayang Beber dilukis pada lembaran kertas

gedhog, yaitu kertas buatan orang Jawa asli dari daerah Ponorogo. Wayang beber merupakan wayang yang cukup tua sejarah kemunculannya. Diantara yang masih tersisa pada saat ini adalah wayang beber Pacitan, karena berasal dari Desa Karangtalun, Kelurahan Gedompol, Kecamatan Donorojo, Kabupaten Pacitan.

Wayang Beber Pacitan dimainkan oleh lima orang. Empat orang memainkan alat musik rebab, kendang, kenong laras slendro, dan gong. Satu orang bertindak sebagai dalang. Dalang Wayang Beber dijalankan berdasarkan garis keturunan. Wayang Beber Pacitan menceritakan kehidupan tokoh Panji yang berlatar belakang cerita sejarah Jenggala dan Kediri yakni melukiskan tentang cerita Panji Asmarabangun dan Dewi Sekartaji.

Dalam perkembangannya wayang beber mengalami banyak hambatan, yang dipengaruhi oleh beberapa faktor baik itu faktor internal maupun eksternal. Faktor internal terkait fisik dan teknis pementasan. Fisik wayang beber yang merupakan lembaran kain yang digulung dimana bila direntangkan akan terlihat gambar beberapa wayang dan pada pementasannya seorang dalang langsung menunjukkan wayang lalu bertutur kata menyesuaikan dengan karakter wayang, demikian seterusnya. Sehingga terjadi sifat kemonotonan bila dibanding dengan wayang purwa yang dapat bergerak layaknya manusia. Adapun faktor eksternal terkait dengan fungsi pementasan wayang beber pada zaman dahulu, di mana difungsikan sebagai media ritual ruwatan seperti bersih desa, peringatan perempuan hamil tujuh bulan (mitoni), peringatan kelahiran bayi pada hari ke lima (sepasaran).

Faktor yang menghambat perkembangan wayang beber Pacitan adalah faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik adalah banyak masyarakat tidak tertarik pada kesenian wayang beber Pacitan, dikarenakan 3 hal. Pertama, bentuk wayang beber Pacitan yang terkesan mati karena hanya berupa beberan kertas, tidak seperti wayang kulit Purwa yang terkesan atraktif, ke dua hanya ada satu siklus cerita Panji dalam wayang beber Pacitan dan yang ke tiga kekeramatan wayang beber Pacitan. Kemudian faktor ekstrinsik yang menjadi kendala dalam aktualisasi wayang beber Pacitan adalah pengaruh zaman globalisasi yang membuat masyarakat, terutama generasi muda, tidak tertarik pada budaya lokal. Masyarakat cenderung memilih budaya modern dan mengabaikan budaya lokal, tanpa menyadari betapa bernilai dan berharganya warisan budaya lokal, seperti wayang beber Pacitan ini (Enggarwati, 2013).

Demi untuk melesarkan wayang beber Pacitan agar dikenal di tingkat regional maupun nasional maka perlu adanya pengenalan kepada masyarakat luas, tidak hanya kepada kalangan dewasa tetapi kepada generasi muda. Mengingat mereka merupakan generasi penerus yang akan menggantikan generasi di atas mereka, sehingga penting untuk mengenalkan wayang beber ini untuk pelestarian budaya. Untuk mewujudkannya perlu ada pendekatan baru yang memang secara khusus

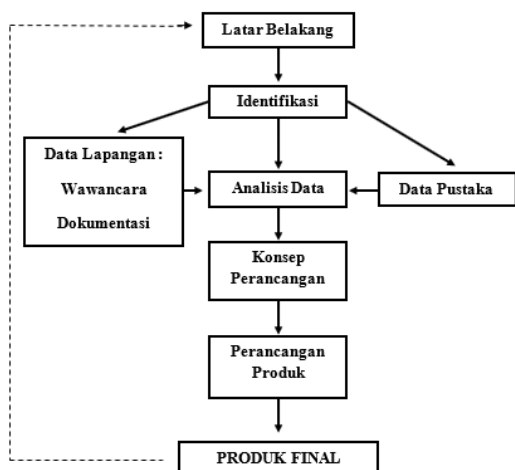
menyasar kalangan muda yang menjadi target potensial, dan menggunakan media yang dekat dengan mereka.

Pada saat ini teknologi internet dan *mobile phone* makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Saat ini mulai banyak orang menggunakan media sosial sebagai alat berkomunikasi di dunia maya, dan untuk mengakses media sosial bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah *mobile phone*. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi. Hal ini tentunya dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memperkenalkan wayang beber Pacitan kepada generasi muda.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis akan memanfaatkan media *motion graphic* karena lebih leluasa menyajikan sebuah data dengan tampilan menarik serta dapat digunakan untuk merekonstruksi adegan yang sudah lama berlalu. *Motion graphic* yang pada dasarnya digunakan untuk menyajikan sebuah data dalam sebuah gerakan, merupakan media yang tepat untuk menyampaikan alur cerita pada karya ini. Media *motion graphic* hampir mirip dengan animasi namun bukan termasuk keluarga animasi, singkatnya *motion graphic* adalah desain atau infografis yang disajikan dengan dinamis dan bergerak, sehingga lebih menarik untuk disimak. Disini penulis tergerak untuk menciptakan sebuah *interactive motion graphic* tentang wayang beber Pacitan yang bertujuan untuk memperkenalkan wayang beber dengan media internet. Kategori usia untuk target media yang dituju adalah usia remaja 15-18 tahun sebagai target primer, dan usia 19 tahun ke atas sebagai target sekunder. Nantinya *interactive motion graphic* ini akan dipublikasi di media online berbasis video (Youtube).

2. METODOLOGI PERANCANGAN

Alur sistematis perancangan yang digunakan adalah milik Sadjiman Edbi Sanyoto yang telah dimodifikasi. Secara menyeluruh metode perancangan dapat dilihat dalam *flowchart* berikut :



Gambar 1. Alur Sistematis Perancangan

Latar belakang merupakan bagian awal dalam penyusunan sebuah penelitian. Bagian latar belakang menjelaskan tentang objek penelitian, topik permasalahan, strategi untuk mencapai tujuan, tinjauan teoritis yang mendukung penelitian, serta alasan mengapa perlu dilakukan sebuah penelitian.

Dalam perancangan ini berawal dari masalah yang terjadi yaitu semakin berkurangnya minat generasi muda terhadap warisan budaya lokal salah satunya adalah Wayang Beber. Demi untuk menjaga keberlangsungan warisan budaya ini, penulis tergerak untuk menciptakan *Interactive Motion Graphic* Tentang Wayang Beber yang bertujuan untuk memperkenalkan wayang beber melalui media internet.

Analisis data merupakan tahapan untuk memperoleh suatu data yang valid yang bertujuan untuk memberikan solusi dari permasalahan tersebut. Metode pengumpulan data dalam perancangan ini menggunakan data lapangan berupa wawancara, dokumentasi dan data pustaka. Dari hasil wawancara dan dokumentasi yang telah diperoleh kemudian dianalisa berdasarkan data-data yang ada kemudian dijadikan acuan dalam proses perancangan.

Data lapangan diperoleh dengan melakukan dokumentasi pada Sanggar Seni dan Budaya “Lung” yang berada di Pacitan, Jawa Timur. Tujuan dari dokumentasi ini untuk mengetahui unsur-unsur dan elemen yang ada pada wayang beber. Selain dokumentasi juga dilakukan wawancara untuk mendapatkan data dengan cara tatap muka dengan Rudi Prasetyo selaku dalang wayang beber.

Pengumpulan data dan informasi sangat diperlukan untuk keakuratan hasil. Riset dilakukan dengan melakukan studi pustaka, pengumpulan materi dan bahan pendukung. Pengumpulan dilakukan dengan mengunjungi situs internet yang berhubungan dengan *motion graphic* dan wayang

beber. Disini penulis melihat youtube untuk mengetahui pertunjukan wayang beber, sejarah wayang beber dan referensi tentang pembuatan *motion graphic* yang nantinya dapat dijadikan acuan pembahasan dalam masalah ini.

Penentuan konsep dibutuhkan untuk menentukan desain seperti apa yang akan dibuat. Konsep dari perancangan *interactive motion graphic* wayang beber ini terdiri dari media utama dan media pendukung. Perancangan media utama tentunya akan melalui tahapan yang harus dilakukan secara berurutan yaitu dimulai dari proses pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Konsep desain dibuat sesuai dengan unsur-unsur yang ada pada wayang beber Pacitan. Konsep media yang utama yaitu membuat *Interactive Motion graphic* tentang wayang beber akan dibuat fokus pada cerita wayang beber, pengenalan apa itu wayang beber dan pengenalan tokoh dengan lakon Panji Asmarabangun dan Dewi Sekartaji. Sementara perancangan media pendukung berupa poster publikasi, packaging CD, kaos, souvenir replika wayang beber, pin, stiker dan gantungan kunci.

Perancangan produk yang sesuai dengan sistematis perancangan meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra-produksi merupakan proses awal yang dilakukan sebelum produksi mulai dari ide pokok, karakter, *storyboard*, *background* musik dan *dubbing*. Proses kedua produksi, adalah proses pembuatan karya dari mulai penggambaran unsur desain hingga digitalisasi dan proses penganimasian. Proses terakhir adalah pasca produksi yakni *editing*, hingga proses *rendering* menjadi file video.

Interactive motion graphic yang dibuat pada perancangan ini disertakan narasi dan musik latar. Dalam pembuatan *interactive motion graphic* penulis menggunakan visual berupa gambar wayang dan tipografi yang dikomposisikan sehingga penyampaiannya kuat dan informatif. Gambar-gambar yang ditampilkan dalam *interactive motion graphic* ini adalah gambar dua dimensi berupa ilustrasi wayang beber. Penulis menggunakan referensi visual dari foto-foto wayang beber hasil dari dokumentasi pada sanggar. Desain final adalah hasil jadi dari *interactive motion graphic* wayang beber yang terdiri dari tiga video.

3. METODE ANALISIS DATA

Analisis data dilakukan untuk membuat konsep perancangan produk. Dari hasil data yang diperoleh maka digunakan metode 5W+1H untuk merumuskan pertanyaan yang digunakan sebagai pemecahan masalah. Berikut adalah analisis dengan menggunakan metode 5 W + 1 H :

- *What* (Seperti apa perancangannya?)

Perancangan ini nanti akan berbentuk *motion graphic*, seperti yang sudah dijelaskan diatas. *Motion graphic* ini akan mengenalkan wayang beber Pacitan. *Motion graphic* ini nantinya akan berisi penjelasan tentang apa itu wayang beber, tokoh-tokoh wayang beber dan ceritanya.

- **Who** (Siapa target audiennya?)
Kategori usia untuk target media yang dituju adalah usia remaja 15-18 tahun sebagai target primer, dan usia 19 tahun ke atas sebagai target sekunder.
- **Where** (Dimana *motion graphic* ini dipublikasikan?)
Motion graphic ini akan ditayangkan melalui media online berbasis video (youtube) yang link nya akan disebar. Apabila melihat kebiasaan orang saat ini, mereka dengan mudah men share apa saja yang mereka alami, termasuk hal – hal yang menarik bagi mereka. Maka peluang pesan (*motion graphic*) yang di upload, terangkat di media sosial menjadi lebih besar. Dengan kata lain kesempatan untuk ditonton banyak orang makin besar karena kemungkinan untuk di-share oleh pengguna media sosial.
- **When** (Kapan *motion graphic* ini dirancang?)
Motion graphic ini akan dirancang ketika data-data yang dibutuhkan sudah didapatkan sehingga hasilnya akan maksimal sesuai dengan tujuan perancangan.
- **Why** (Mengapa *motion graphic*?)
Dipilihnya *motion graphic* karena memiliki kelebihan untuk merkonstruksi kejadian masa lalu secara deskriptif, dinamis dan atraktif. Selain itu, media ini dirasa paling cocok untuk menampilkan suatu hal yang dianggap kuno oleh kaum muda, misalnya wayang beber.
- **How** (Bagaimana merancangannya?)
Motion graphic ini akan di bagi menjadi 3 proses pengerjaan, yakni, pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Pada proses pra – produksi, akan dirancang konsep *motion graphic* mulai dari ide pokok, storyboard, musik latar, desain karakter, desain latar belakang, desain properti. Proses kedua produksi, adalah proses pembuatan *motion* dari mulai penggambaran unsur

desain hingga digitalisasi dengan menggunakan *software* CorelDraw dan akan digerakkan dengan *software* Adobe After Effect. Proses terakhir adalah pasca produksi yakni, *editing*, hingga proses *rendering* menjadi file video.

4. IMPLEMENTASI DAN HASIL PERANCANGAN

Identifikasi Data

Identifikasi data adalah proses mengidentifikasi sumber data yang didapat pada proses pengumpulan data sebelumnya. Hasil dari identifikasi data ini kemudian digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan.

Target Sasaran

Target utama dari perancangan ini adalah kalangan muda pengguna internet dan target ke dua seluruh masyarakat Indonesia. Kategori usia untuk target media yang dituju adalah usia remaja 15-18 tahun sebagai target primer, dan usia 19 tahun ke atas sebagai target sekunder, khususnya untuk masyarakat Pacitan. Alasan dipilihnya anak muda sebagai target sasaran karena dengan memperkenalkan wayang beber ini kepada anak muda diharapkan dapat menumbuhkan kecintaan mereka terhadap budaya yang dimiliki. Strateginya adalah dengan memasukkan materi ini ke sekolah-sekolah SMP dan SMA/SMK yang mana terdapat mata pelajaran muatan lokal atau seni budaya sehingga memungkinkan *motion graphic* ini untuk dilihat. Diharapkan dengan adanya media *motion graphic* ini dapat ikut serta dalam mengenalkan budaya lokal.

Konsep Media

Media yang akan digunakan yaitu sosial media Youtube, yang saat ini mengalami peningkatan penggunaannya. *Motion graphic* ini akan menampilkan informasi tentang apa itu wayang beber Pacitan, tokoh-tokoh wayang beber Pacitan dan bagaimana cerita wayang Beber Pacitan. Dengan menggunakan Youtube sebagai media penyampaian informasi diharapkan dapat mengajak siapapun yang tertarik untuk berpartisipasi, saling berkomentar, dan bertukar informasi. Kelebihan dari media yang akan dibuat nanti adalah memakai fitur interactive video yang ada pada Youtube. Jadi viewers dapat memilih video apa yang akan dilihat terlebih dahulu sesuai dengan keinginannya.

Penggunaan Warna

Warna dominan yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah warna coklat dan merah karena menyesuaikan dengan warna yang ada pada wayang beber dan menampilkan kesan

tradisional. Warna-warna gelap seperti hitam dan biru juga digunakan dan dikombinasikan dengan warna merah dan coklat. Dalam perancangan nanti apabila terjadi kesulitan untuk meniru warna aslinya maka akan dimodifikasi.

Tipografi

Tipografi merupakan unsur estetika yang sangat menunjang dalam perancangan *motion graphic* ini. Tipografi pada perancangan ini berfungsi memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Tipografi ini akan di aplikasikan dalam video *motion graphic*. Berikut contoh font yang digunakan dalam perancangan:

Font Bebas Neue



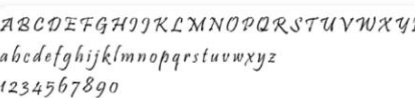
Gambar 2. Font Bebas Neue

Font Bauhaus 93



Gambar 3. Font Bauhaus 93

Font Pristina



Gambar 4. Font Pristina

Font Poplar Std



Gambar 5. Font Poplar Std

Font Sakkal Majalla



Gambar 6. Font Sakkal Majalla

Pra Produksi

Pada proses pra – produksi, akan dirancang konsep *motion graphic* mulai dari ide pokok,

storyboard, musik latar, desain karakter, desain latar belakang, desain properti.

Konsep cerita dalam *motion graphic* ini adalah memberikan gambaran tentang pertunjukan Wayang Beber Pacitan dalam bentuk digital agar generasi muda dapat tertarik untuk menonton *motion graphic* dan tentunya dapat mengenalkan budaya lokal.

Storyboard merupakan sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana sebuah cerita berlangsung.

Storyboard	Keterangan
	Scene : 1 Adegan : Opening Durasi : 00:05 Musik : Gamelan Jawa Etnik Indonesia Compilation Vol 2 (Best of Backsound Musik Gratis)
	Scene : 2 Adegan : Tabulah kamu apa itu wayang beber? Durasi : 00:05 Musik : Gamelan Jawa Etnik Indonesia Compilation Vol 2 (Best of Backsound Musik Gratis)

Gambar 7. Storyboard

Dalam pembuatan *Motion graphic* tentang wayang beber Pacitan ini terdapat dua puluh karakter wayang dengan cerita Jaka Kembang kuning dan Dewi Sekartaji. Pembuatan karakter hanya pada bentuk global saja tetapi harus tampak ciri khas dari masing-masih tokoh. Untuk warna dan atribut yang menempel pada tokoh dapat dimodifikasi apabila terjadi kesulitan pada proses pembuatan gambar digital. Karakter wayang beber Pacitan dibuat versi digital berdasarkan foto-foto yang diperoleh dari dalang. Berikut foto-foto wayang beber Pacitan yang nantinya akan dijadikan dalam bentuk gambar digital.



Gambar 8. Lukisan Wayang Beber Pacitan

Produksi

Pada proses produksi, akan dirancang proses digital desain karakter, desain latar belakang, desain properti.

Pembuatan karakter menggunakan *software* CorelDraw X7. Tools yang digunakan yaitu *Pen tool* dan *Shape Tool*. Pembuatan karakter dengan teknik tracing pada foto wayang beber. Setelah selesai gambar akan di-*ekspor* ke dalam format PNG.



Gambar 9. Desain Karakter Wayang Beber

Pembuatan latar belakang menggunakan *software* CorelDraw X7. Tools yang digunakan yaitu *Pen Tool*, *Freehand Tool*, *Shape Tool*, dan *Rectangle tool*.



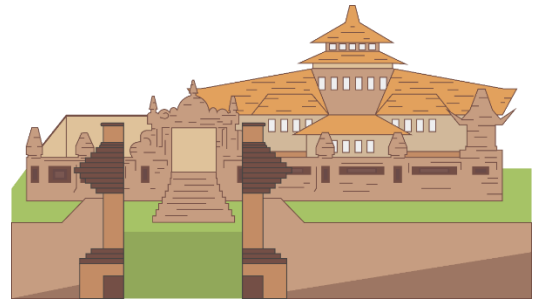
Gambar 10. Background Wayang Beber



Gambar 11. Background Langit



Gambar 12. Panggung Wayang Beber



Gambar 13. Kerajaan

Proses perekaman suara dilakukan di dua tempat yaitu di studio rekaman dan di studio TA Kampus STIKI Malang. Pengisian suara diisi oleh Chandra Wahyu dan Galuh Kumala Nifya. Hasil rekaman yang dilakukan di studio rekaman tidak perlu diedit karena sudah bagus, sedangkan rekaman yang dilakukan di studio TA Kampus STIKI Malang perlu diedit satu per satu untuk menghilangkan noise. Hasil rekaman kemudian di *ekspor* dengan format Waveform Audio File atau WAV.



Gambar 14. Pengisian Suara



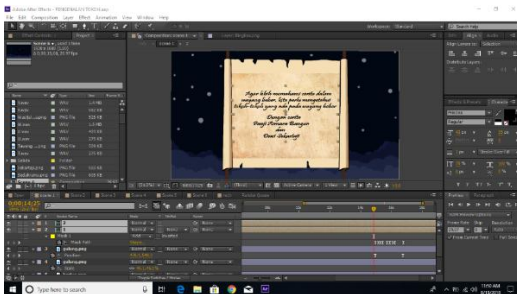
Gambar 15. Proses Editing Suara

Karakter yang sudah jadi kemudian dianimasikan menggunakan *software* After Effects CS6. Proses penganimasian dengan cara menekan stopwatch position yang terdapat pada fitur *transform* di *layer* Null objek yang digerakkan sehingga menghasilkan *keyframe-keyframe* sesuai waktu yang ditentukan. Pergerakan karakter pada *motion graphic* ini sebatas pada pergeseran gambar di keseluruhan video. Karakter tidak dianimasikan secara detail maka dari itu tidak perlu di lakukan *rigging* pada karakter.



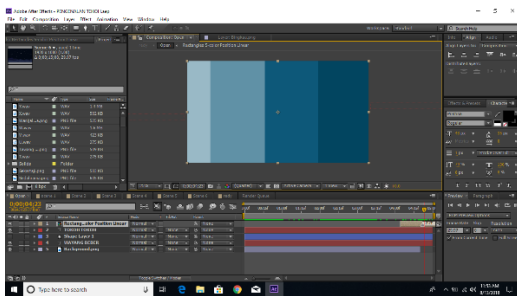
Gambar 16. Animate Karakter Wayang Beber

Animasi teks diperlukan sebagai penguat dalam menyampaikan informasi yang ditampilkan gambar. Animasi teks menggunakan fitur *transform* dengan mengubah *position*, *scale*, *rotation*, dan *opacity*.



Gambar 17. Animate Teks

Animasi latar belakang menggunakan *Animasi Composer*, efek transisi, dan fitur *transform* seperti *position*, *scale* dan *opacity*.



Gambar 18. Animate Latar Belakang

Produksi

Pada proses produksi, akan dirancang proses digital desain karakter, desain latar belakang, desain properti.

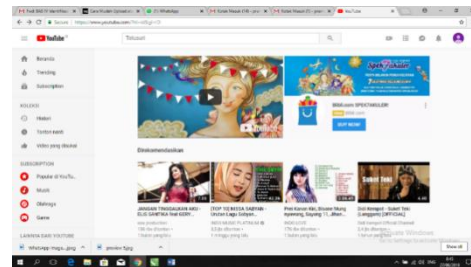
Pada tahap editing dilakukan proses *editing* dengan menyusun menjadi satu hasil tiap *scene* disesuaikan dengan konsep pada storyboard dan digabungkan dengan hasil dubbing dan musik latar menggunakan Vegas Pro 14. Format *output* AVI dengan durasi masing-masing video 00:28 detik, 01:52 menit, 02:17 menit dan 13.00 menit.

Langkah terakhir dalam produksi *motion graphic* di Adobe After Effects CS6 adalah tahap

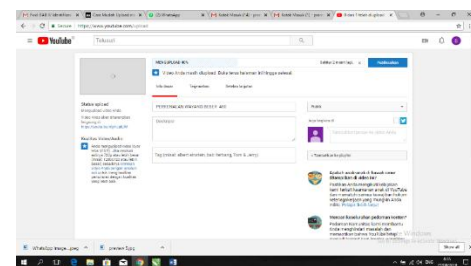
rendering komposisi adegan yang sudah dibuat dalam bentuk file video. Proses *rendering* dilakukan melalui menu *Composition > Render Queue* untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal.

Langkah pertama yang perlu dilakukan sebelum membuat interaktif video di Youtube adalah dengan meng-*upload* semua video-video yang nantinya akan dibuat menjadi interaktif.

Motion graphic yang sudah selesai dibuat kemudian di-*upload* pada situs Youtube.

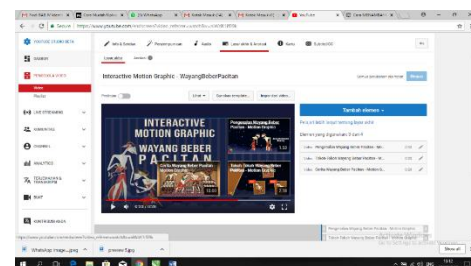


Gambar 19. Halaman Utama Youtube



Gambar 20. Proses Upload

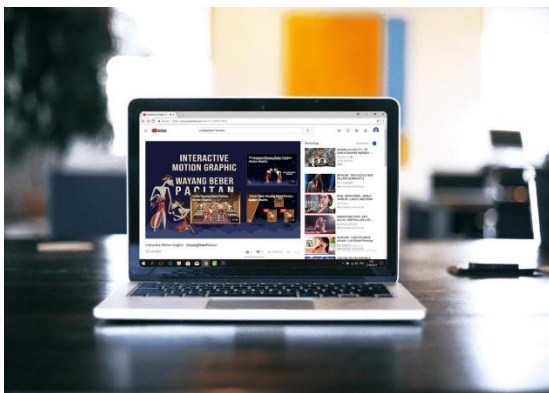
Video yang sudah berhasil di upload kemudian di edit agar dapat menjadi interaktif. Langkah yang perlu dilakukan adalah masuk ke *dashboard channel* Youtube (*Creator Studio*) kemudian masuk ke menu *Pengelola Video* untuk memilih video mana yang akan ditambahkan layar akhir. Setelah selesai menambahkan elemen pada tab layar akhir kemudian disimpan. Secara otomatis apabila video diputar maka pada akhir video akan merekomendasikan kepada penonton untuk menonton video lainnya yang masih berkaitan dengan video sebelumnya.



Gambar 21. Proses penambahan Elemen pada Tab Layar Akhir & Anotasi

Implementasi

Media utama pada perancangan ini adalah *motion graphic* yang ditayangkan pada media online berbasis video (Youtube) dengan menggunakan fitur layar akhir yang bertujuan memberikan rekomendasi kepada *viewers* untuk memilih video selanjutnya yang masih berkaitan dengan video sebelumnya. Istilah ini sering disebut dengan *interactive video*. Format tampilan yang digunakan adalah format *landscape* dengan menggunakan ukuran 1920 x 1080 piksel agar tampilan gambar tidak pecah. *Motion graphic* ini dapat diakses saja selama ada koneksi internet baik itu melalui desktop ataupun *mobile phone*.



Gambar 22. Implementasi pada Youtube Menggunakan Laptop.



Gambar 23. Implementasi pada Youtube Menggunakan *Mobile Phone*.

Media pendukung dalam perancangan ini adalah poster, *packaging CD case*, kaos, *souvenir* replika wayang beber Pacitan dan sosial media. Dibuatnya media-media tersebut diharapkan dapat mendukung media utama dan sebagai bentuk promosi.

Poster adalah media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai. Poster ini nantinya akan dipasang pada saat pameran dan pada beberapa tempat yang sesuai. Format yang digunakan adalah

portrait dengan ukuran A3 (29,7 x 42 cm) menggunakan bahan *Art Paper* 230 gr.



Gambar 24. Poster Wayang Beber

Selain menggunakan Youtube sebagai media penyebaran, *Motion graphic* ini juga menggunakan CD agar mudah dalam mendistribusikan. CD ini nanti akan diberikan kepada dalang wayang beber Pacitan dan Sanggar Seni dan Budaya Lung yang selama ini menjadi tempat penelitian. CD tersebut diberi label yang terbuat dari kertas dan untuk kemasan dibuat dengan ukuran 13 cm x 13 cm berbahan kertas *Art Paper* 230gr yang cukup tebal apabila digunakan sebagai kemasan CD.



Gambar 25. *Packaging* CD Wayang Beber

Kaos adalah salah satu barang yang dapat digunakan sebagai media promosi dalam menarik perhatian. Keuntungan menggunakan kaos sebagai media promosi adalah dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Konsep kaos yang digunakan berukuran L menggunakan bahan katun combed 30s dengan warna putih. Visual yang ditampilkan pada kaos berupa tulisan wayang beber Pacitan beserta gambar kepala wayang.



Gambar 26. Kaos Wayang Beber

Penggunaan replika wayang beber Pacitan sebagai *souvenir* adalah bertujuan untuk lebih mengenalkan kepada masyarakat bagaimana bentuk wayang beber itu. Souvenir ini nanti akan dipajang pada saat pameran. Konsepnya dibuat semirip mungkin tetapi dengan ukuran yang lebih kecil yaitu panjang 42 cm dan tinggi 16 cm. Perbedaannya dengan yang asli adalah pada gulungan wayangnya yang dibuat dengan teknik *digital printing*.



Gambar 27. Replika Wayang Beber

Pin sebagai media promosi tentu saja sangat cocok dan juga sangat menguntungkan, karena biaya untuk membuat pin cenderung lebih murah, dan dapat dipromosikan dan digunakan dimana saja. Promosi menggunakan pin ini sangat praktis dan juga mudah karena bentuknya yang kecil tentunya sangat praktis. Konsep yang digunakan adalah menampilkan tulisan wayang beber Pacitan beserta gambar kepala wayang. Ukuran yang digunakan adalah 58mm x 58mm berbentuk lingkaran dan berwarna dasar putih.



Gambar 28. Pin Wayang Beber

Desain dari stiker menggunakan tulisan wayang beber Pacitan beserta gambar kepala wayang. Stiker sebagai sesuatu yang mudah dibawa serta bisa ditempelkan di mana aja tentunya memiliki banyak fungsi. Material yang digunakan adalah kertas vinyl agar terlihat *glossy*, tahan air serta panas. Ukuran dari stiker 10cm x 3cm.



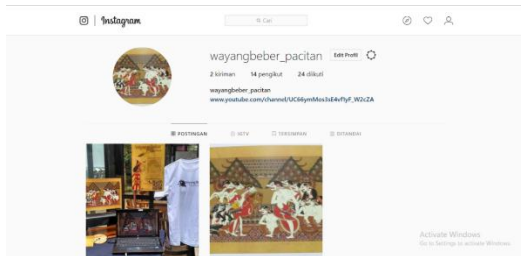
Gambar 29. Stiker Wayang Beber

Gantungan kunci merupakan salah satu jenis *souvenir*. Gantungan kunci dapat dijadikan sebagai pengingat terhadap suatu produk dan hal tersebut merupakan salah satu bentuk promosi. Material yang digunakan adalah akrilik berukuran 10cm x 4cm.



Gambar 30. Gantungan Kunci Wayang Beber

Pada saat ini sosial media berkembang sangat pesat. Menggunakan sosial media membuat para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi dan berbagi. Sosial media yang digunakan adalah Instagram.



Gambar 31. Sosial Media Wayang Beber

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Mengenalkan wayang beber Pacitan melalui media *motion graphic* merupakan suatu cara untuk untuk mempromosikan wayang ini. Pembuatan *interactive motion graphic* sebagai media pengenalan wayang beber Pacitan terlihat lebih simpel namun tetap memperhatikan pakem-pakem yang ada. *Motion graphic* yang pada dasarnya digunakan untuk menyajikan sebuah data dalam sebuah gerakan, merupakan media yang tepat untuk menyampaikan alur cerita pada karya ini. Oleh karena itu dengan merancang *motion graphic* tentang wayang beber Pacitan diharapkan menjadi video yang bisa diakses kapan saja melalui internet baik di youtube maupun instagram.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam pembuatan *interactive motion graphic* ini masih banyak kekurangan. Saran yang membangun sangat diharapkan agar *interactive motion graphic* ini lebih baik lagi. Untuk penelitian lebih lanjut, penulis dapat memberikan saran yaitu, perancangan *interactive motion graphic* tentang wayang beber Pacitan diharapkan lebih mengoptimalkan gerakannya agar hasilnya lebih atraktif tidak hanya sebatas gerakan sederhana. Kemudian menambahkan beberapa opsi video agar lebih interaktif. Diharapkan *motion graphic* ini dapat memicu karya-karya konten kreatif seperti video, *game* atau film.

6. REFERENSI

- Sanyoto, Sadjiman, Ebd. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta.
- Enggarwati, D. 2013. *Aktualisasi Wayang Beber Sebagai Sumber Nilai Karakter Lokal (Studi Kasus Keberadaan Wayang Beber di Desa Nanggung Kecamatan Pacitan Kabupaten Pacitan)*.