

TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* DALAM  
HARI RAYA TUMPEK WAYANG DI BALI



OLEH:  
NYOMAN SATRIA BAWA  
1902071012

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL D-III  
JURUSAN SENI DAN DESAIN  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA

2022



PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* DALAM  
HARI RAYA TUMPEK WAYANG DI BALI

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam menyelesaikan Program Diploma Tiga  
Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Nyoman Satria Bawa

1902071012

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL D-III  
JURUSAN SENI DAN DESAIN  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA

2022

TUGAS AKHIR

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN  
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK  
MENCAPAI GELAR AHLI MADYA



Ketut Nala Hari Wardana, S.Sn., M.Pd.  
NIP. 197406241999031001

Dr., Drs. I Ketut Supri, M.Hum.  
NIP. 196312311989031021

Tugas akhir oleh Nyoman Satria Bawa ini  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 5 Juli 2022

Dewan Penguji,

*Rendra*

Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197609022000031001

(Ketua)

*Nala Hari Wardana*

Ketut Nala Hari Wardana, S.Sn., M.Pd.  
NIP. 197406241999031001

(Anggota)

*I Ketut Supir*

Dr., Drs. I Ketut Supir, M.Hum.  
NIP. 196312311989031021

(Anggota)

*Ni Nyoman Sri Witari*

Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds.  
NIP. 197405042006042001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Pendidikan Ganesha  
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar ahli madya

Pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 5 Juli 2022

Menyetujui,

Ketua Ujian

Sekretaris Ujian



Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.      Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds.  
NIP. 197609022000031001                      NIP. 197405042006042001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. I Made Sutarna, M.Pd.  
NIP. 196004241986031002

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Perancangan Motion Graphic dalam Hari Raya Tumpek Wayang di Bali” beserta seluruh isinya adalah benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja, 5 Juli 2022  
Yang Membuat pernyataan,



Nyoman Satria Bawa

## PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Ida Sang Hyang Widhi Wasa / Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat Beliau telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua saya dan keluarga besar yang selalu mendukung dan memberikan doa.
3. Teman dan sahabat yang telah mendukung saya
4. Masyarakat di Bali dan yang memerlukan informasi Hari Raya Tumpek Wayang dan Upacara Sapuh Leger





## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya kepada perancang untuk menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Motion Graphic* dalam Hari Raya Tumpek Wayang Di Bali”. Tulisan laporan tugas akhir ini disusun guna memenuhi kelulusan studi tugas akhir di prodi D3 Desain Komunikasi Visual, Universitas Pendidikan Ganesha. Selain itu, perancang juga berharap agar tulisan ini dapat menambah wawasan bagi pembaca tentang informasi Hari Raya Tumpek Wayang dan sebagai bahan referensi bagi perancang lainnya tentang bagaimana cara merancang *motion graphic*.

Saya sadari perancangan tugas akhir ini tidak akan bisa selesai tanpa dukungan dan bantuan orang-orang disekeliling saya. Untuk itu, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Prof. Dr. I Made Utama, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Bapak Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Pendidikan Ganesha dan selaku Dosen Pembimbing II (kedua) yang memberi masukan dan koreksi terhadap rancangan tugas akhir saya.
4. Ibu Ni Nyoman Sri Witari, Sn., M.Ds., selaku Koordinator Prodi D-III Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
5. Bapak Ketut Nala Hari Wardana, S.Sn., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I (pertama) memberi masukan dan koreksi terhadap rancangan tugas akhir saya di Prodi D-III Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
6. Seluruh Dosen Pengajar di Prodi D-III Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.

7. Kepada Orang Tua serta Keluarga (Saudara) yang telah memberikan bantuan, dukungan serta doa sehingga proses perancangan tugas akhir ini berjalan dengan lancar.
8. Kepada teman-teman dan semua pihak yang telah membantu memberikan bantuan dan saran dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir ini.

Saya menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik serta saran yang membangun guna menyempurnakan laporan tugas akhir ini dan semoga dapat bermanfaat untuk semua pembaca.

Singaraja, 5 Juli 2022

Penulis,



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
ABSTRAK.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	5
1.5 Manfaat Perancangan.....	5
1.6 Sasaran Perancangan.....	6
1.7 Pengertian Judul.....	6
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Hari Raya Tumpek Wayang.....	7
2.1.1 Pengertian dan Tujuan Tumpek Wayang.....	7
2.1.2 Ritual Pelaksanaan Tumpek Wayang.....	8
2.2 Upacara <i>Sapuh Leger</i> .....	8
2.2.1 Pengertian Upacara <i>Sapuh Leger</i> .....	8
2.2.2 Kisah Terbentuknya Upacara <i>Sapuh Leger</i> .....	10
2.2.3 Proses Upacara <i>Sapuh Leger</i> Banjar Penataran Kab. Buleleng.....	13
2.3 Makna Pelaksanaan Hari Raya Tumpek Wayang.....	17

2.3.1 Hubungan Wayang dengan Kehidupan Manusia.....	17
2.3.2 Kegiatan Masyarakat saat Hari Raya Tumpek Wayang .....	18
2.3.3 Pelestarian Budaya Bali Melalui Wayang.....	20
2.4 <i>Motion Graphic</i> .....	21
2.4.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i> .....	21
2.4.2 Prinsip-Prinsip <i>Motion Graphic</i> .....	21
2.4.3 Elemen-Elemen dalam <i>Motion Graphic</i> .....	29
2.5 Media Pendukung .....	34
BAB III .....	36
METODE PERANCANGAN.....	36
3.1 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.1.1 Studi Pustaka.....	36
3.1.2 Wawancara.....	38
3.1.3 Dokumentasi .....	38
3.2 Konsep Perancangan .....	41
3.2.1 Gaya Perancangan Beserta Contohnya .....	41
3.2.2 Tipografi dan Warna .....	43
3.2.3 Komponen Alat dan Bahan .....	44
3.3 Lokasi dan Waktu Perancangan.....	46
3.4 Proses Berkarya.....	46
BAB IV .....	47
PEMBAHASAN HASIL KARYA .....	47
4.1 <i>Motion Graphic</i> .....	47
4.1.1 Spesifikasi Karya <i>Motion Graphic</i> .....	47
4.1.2 Deskripsi Karya <i>Motion Graphic</i> .....	47
4.1.3 Proses Berkarya <i>Motion Graphic</i> .....	52
4.2 <i>Thumbnail Youtube</i> .....	65
4.2.1 Desain Alternatif I.....	65
4.2.2 Desain Alternatif II .....	66
4.2.3 Desain Alternatif III .....	67

4.2.4 Desain Terpilih - Alternatif 1 .....	67
4.3 Social Media Post.....	68
4.3.1 Desain Alternatif I.....	68
4.3.2 Desain Alternatif II .....	69
4.3.3 Desain Alternatif III .....	70
4.3.4 Desain Terpilih - Alternatif 1 .....	71
4.4 Social Media Story .....	71
4.5 <i>Casing</i> HP .....	73
4.5.1 Desain Alternatif I.....	73
4.5.2 Desain Alternatif II .....	74
4.5.3 Desain Alternatif III .....	75
4.5.4 Desain Terpilih - Alternatif I.....	76
4.6 <i>T-Shirt</i> .....	76
4.6.1 Desain Alternatif I.....	76
4.6.2 Desain Alternatif II .....	77
4.6.3 Desain Alternatif III.....	78
4.6.4 Desain Terpilih - Alternatif I.....	78
4.7 Stiker .....	79
4.7.1 Desain Alternatif I.....	79
4.7.2 Desain Alternatif II .....	79
4.7.3 Desain Alternatif III .....	80
4.7.4 Desain Terpilih - Alternatif I.....	81
4.8 Mug .....	81
4.8.1 Alternatif I.....	81
4.8.2 Alternatif II.....	82
4.8.3 Alternatif III .....	83
4.8.4 Desain Terpilih - Alternatif I.....	83
 BAB V.....	 84
PENUTUP.....	84
5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA .....	85
LAMPIRAN .....	90
BIOGRAFI PENULIS .....	100



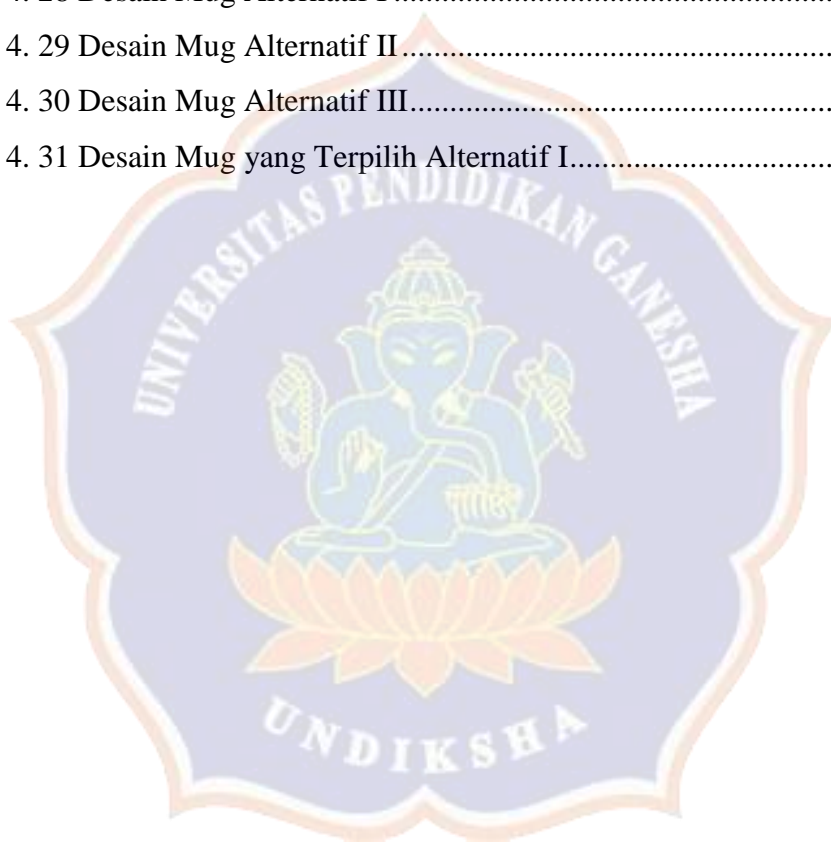
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi Dalang Memohon “Taksu” .....	8
Gambar 2. 2 Ilustrasi Upacara <i>Sapuh Leger</i> .....	9
Gambar 2. 3 <i>Banten</i> (Kanan) dan Proses <i>Mabiyakala/Mabiyakaonan</i> (Kiri) .....	13
Gambar 2. 4 <i>Natab Banten Menek Bajang</i> dan <i>Natab Banten Otonan</i> .....	14
Gambar 2. 5 <i>Banten Caru Panca Sata</i> .....	14
Gambar 2. 6 Dalang Mementaskan Wayang yang Menceritakan Bhatara Kala yang ingin memakan Adiknya Rare Kumara .....	15
Gambar 2. 7 Proses <i>Nglukat</i> .....	15
Gambar 2. 8 Melepaskan Burung Titiran .....	16
Gambar 2. 9 <i>Banten</i> Upacara <i>Sapuh Leger</i> .....	17
Gambar 2. 10 Contoh Kegiatan <i>Sekala</i> - Resik Sampah .....	19
Gambar 2. 11 Contoh Kegiatan <i>Niskala</i> - Sembahyang .....	19
Gambar 2. 12 Contoh <i>Squash and Stretch</i> .....	22
Gambar 2. 13 Contoh <i>Anticipation</i> .....	23
Gambar 2. 14 Contoh <i>Staging</i> yang Benar .....	23
Gambar 2. 15 Contoh <i>Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose</i> .....	24
Gambar 2. 16 Contoh <i>Follow through and Overlapping Action</i> .....	25
Gambar 2. 17 Contoh <i>Slow In</i> dan <i>Slow Out</i> .....	25
Gambar 2. 18 Contoh <i>Arc</i> yang Benar (Hijau) .....	26
Gambar 2. 19 Contoh <i>Secondary action</i> .....	26
Gambar 2. 20 Contoh <i>Timing</i> .....	27
Gambar 2. 21 Contoh <i>Exaggeration</i> yang Benar (Hijau) .....	28
Gambar 2. 22 Contoh <i>Solid drawing</i> yang Benar .....	28
Gambar 2. 23 Contoh <i>Appeal</i> .....	29
Gambar 2. 24 Contoh Tipe Shot Kamera .....	32
Gambar 2. 25 Contoh <i>Angle Kamera</i> .....	33
Gambar 3. 1 Wayang Bhatara Kala (Kiri) dan Wayang Bhatara Rare Kumara (Kanan) .....	39
Gambar 3. 2 Wayang Bhatara Siwa (Kiri) dan Wayang Dalang (Kanan) .....	39

Gambar 3. 3 Dokumentasi Wawancara dan Pengambilan Foto Wayang dari Jro Dalang Ketut Winada.....	39
Gambar 3. 4 Proses <i>Mabiyakala</i> .....	40
Gambar 3. 5 Melaksanakan <i>Caru Panca Sata</i> .....	40
Gambar 3. 6 Proses <i>Nglukat</i> .....	40
Gambar 3. 7 <i>Banten</i> Persembahan Upacara <i>Sapuh Leger</i> .....	41
Gambar 3. 8 Dokumentasi Wawancara dan Pengambilan Foto Video Proses Upacara <i>Sapuh Leger</i> dari Jro Dalang Nyoman Rugada .....	41
Gambar 3. 9 Contoh Visual Animasi 2D .....	42
Gambar 3. 10 Contoh Ilustrasi Tokoh Wayang .....	42
Gambar 3. 11 Contoh Desain <i>T-shirt</i> Wayang.....	43
Gambar 3. 12 Contoh Kombinasi Huruf Script dan Sans Serif .....	43
Gambar 3. 13 Contoh <i>Coffee Pallette</i> .....	44
Gambar 4. 1 Digitalisasi Wayang Bhatara Kala .....	62
Gambar 4. 2 Digitalisasi Scene <i>Motion Graphic</i> sesuai <i>Storyboard</i> .....	62
Gambar 4. 3 Warna Dasar yang Digunakan .....	62
Gambar 4. 4 Proses Membuat Animasi sesuai <i>Storyboard</i> .....	63
Gambar 4. 5 Proses Membuat Animasi sesuai <i>Storyboard</i> .....	63
Gambar 4. 6 Proses Rendering Beberapa Scene Video.....	64
Gambar 4. 7 Proses Penggabungan Scene Video.....	64
Gambar 4. 8 Desain <i>Thumbnail Youtube</i> Alternatif I.....	65
Gambar 4. 9 Desain <i>Thumbnail Youtube</i> Alternatif II .....	66
Gambar 4. 10 Desain <i>Thumbnail Youtube</i> Alternatif III.....	67
Gambar 4. 11 Desain <i>Thumbnail Youtube</i> yang Terpilih (Alternatif 1).....	67
Gambar 4. 12 Desain <i>Social Media Post</i> Alternatif I.....	68
Gambar 4. 13 Desain <i>Social Media Post</i> Alternatif II.....	69
Gambar 4. 14 Desain <i>Social Media Post</i> Alternatif III.....	70
Gambar 4. 15 Desain <i>Social Media Post</i> yang Terpilih (Alternatif 1).....	71
Gambar 4. 16 Desain <i>Casing HP</i> Alternatif I .....	73
Gambar 4. 17 Desain <i>Casing HP</i> Alternatif II.....	74
Gambar 4. 18 Desain <i>Casing HP</i> Alternatif III.....	75
Gambar 4. 19 Desain <i>Casing HP</i> yang Terpilih (Alternatif I).....	76



Gambar 4. 20 Desain <i>T-Shirt</i> Alternatif I .....	76
Gambar 4. 21 Desain <i>T-Shirt</i> Alternatif II .....	77
Gambar 4. 22 Desain <i>T-Shirt</i> Alternatif III.....	78
Gambar 4. 23 Desain <i>T-Shirt</i> yang Terpilih (Alternatif I) .....	78
Gambar 4. 24 Desain Stiker Alternatif I .....	79
Gambar 4. 25 Desain Stiker Alternatif II.....	79
Gambar 4. 26 Desain Stiker Alternatif III.....	80
Gambar 4. 27 Desain Stiker yang Terpilih (Alternatif I).....	81
Gambar 4. 28 Desain Mug Alternatif I .....	81
Gambar 4. 29 Desain Mug Alternatif II.....	82
Gambar 4. 30 Desain Mug Alternatif III.....	83
Gambar 4. 31 Desain Mug yang Terpilih Alternatif I.....	83



## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Deskripsi Karya <i>Motion Graphic</i> .....	51
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i> Motion Graphic Alur Informasi Tumpek Wayang .....	61
Tabel 4. 3 Video-video untuk <i>Social Media Story</i> .....	73



## DAFTAR LAMPIRAN

Lembar 1 Permohonan Observasi Lapangan .....	90
Lembar 2 Bukti Kegiatan Bimbingan .....	91
Lembar 3 Bukti Persetujuan Perbaikan Laporan/Karya Tugas Akhir .....	92
Lembar 4 Saran/Revisi Penguji I .....	93
Lembar 5 Saran/Revisi Penguji II .....	94
Lembar 6 Saran/Revisi Penguji III .....	95
Lembar 7 Hasil Cek Plagiasi .....	96
Lembar 8 Dokumentasi Hasil Wawancara .....	98

