

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ANIMASI KESENIAN “BESUTAN”
SEBAGAI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
BAGI PELAJAR JENJANG SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S-1)



Diajukan oleh :

Farah Nur Izah

20052010009

Pembimbing 1:

Widyasari, S.T., M.T

Pembimbing 2:

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN ANIMASI KESENIAN “BESUTAN”
SEBAGAI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
BAGI PELAJAR JENJANG SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Disusun oleh:

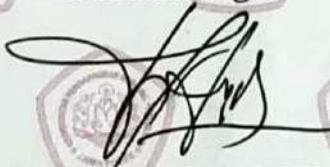
Farah Nur Izah

20052010009

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 18 November 2024

Pembimbing 1



Widayari, S.T., M.T
NPT. 182 19890920 075

Pembimbing 2



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn
NIP. 19900202 202203 1008

Penguji 1



Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

Penguji 2

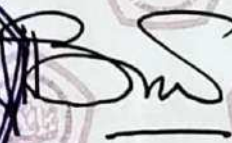


Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN ANIMASI KESENIAN “BESUTAN”
SEBAGAI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
BAGI PELAJAR JENJANG SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Disusun oleh:

Farah Nur Izah

20052010009

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 18 November 2024

Pembimbing 1



Widvasari, S.T., M.T.
NPT. 182 19890920 075

Pembimbing 2



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19900202 202203 1008

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

ABSTRAK

Kesenian Besutan merupakan media untuk menyampaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan sosial dan alur ceritanya dapat mengikuti perkembangan zaman. Pada Kesenian Besutan terdapat 4 tokoh dengan karakternya masing-masing, yaitu Besut (protagonis), Rusmini (protagonis), Man Gondho (tritagonis), dan Sumo Gambar (antagonis). Karakter-karakter dalam Kesenian Besutan menjadi medium penyampaian nilai-nilai karakter melalui animasi dengan metode deskriptif kuantitatif menggunakan wawancara, observasi, dan kuesioner. Peneliti juga mengungkap terjadi penurunan karakter pada pelajar Sekolah Menengah Pertama, hal ini berdasarkan hasil wawancara kepada Bu Merien selaku guru di SMPN 3 Kabuh.

Terpilihnya Kesenian Besutan sebagai media Penguatan Pendidikan Karakter bagi pelajar Sekolah Menengah Pertama berdasarkan alur cerita dari Kesenian Besutan yang mengikuti perkembangan zaman dan setiap tokohnya memiliki karakter tersendiri. Namun dengan berkembangnya zaman membuat minat penonton dari Kesenian Besutan semakin menurun, sehingga terpilihlah animasi sebagai media penyampaian dalam hal Penguatan Pendidikan Karakter. Hal ini juga didukung dengan hasil analisis kuesioner yang menunjukkan sebesar 90% dari 70 responden berminat menjadikan Kesenian Besutan sebagai animasi penguatan pendidikan karakter.

Kata kunci : Animasi, Kesenian besutan, Penguatan Pendidikan Karakter, Pelajar

ABSTRACT

The art of Besutan is a medium for expressing the problems that occur in social life, and its narrative can follow the development of the times. In Besutan, there are four characters, each with their own unique personality. The main characters are Besut (the protagonist), Rusmini (the protagonist), Man Gondho (the tritagonist), and Sumo Gambar (the antagonist). The characters in Besutan become a medium for conveying character values through animation using a descriptive quantitative method with interviews, observations, and questionnaires. Researchers also revealed a decline in character among junior high school students, as indicated by interviews with Mrs. Merien, a teacher at SMPN 3 Kabuh.

Besutan was chosen as a medium for Character Education Enhancement for junior high school students based on its narrative following the development of the times and each character having their own unique personality. However, with the advancement of time, the interest of Besutan viewers is declining, so animation was chosen as a medium for Character Education Enhancement. This is also supported by the results of the questionnaire analysis, which showed that 90% of 70 respondents were interested in making Besutan into an animation for character education.

Keywords: *Animation, Besutan Art, Character Education Strengthening, Students*

PERNYATAAN ORISINILITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 08 Desember 2024




Farah Nur Izah

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT, serta junjungan kepada Nabi Muhammada SAW dengan limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul PERANCANGAN ANIMASI KESENIAN “*BESUTAN*” SEBAGAI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER BAGI PELAJAR JENJANG SEKOLAH MENENGAH PERTAMA tanpa kendala yang berarti dan tepat waktu sesuai dengan yang diharapkan. Penyusunan Tugas Akhir ini bertujuan sebagai media untuk memperkuat pendidikan karakter pada pelajar Sekolah Menengah Pertama dengan menampilkan tokoh-tokoh yang memberikan contoh implementasi nilai karakter, serta membantu guru dalam mengajarkan pendidikan karakter secara audio dan visual.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari berbagai pihak yang membantu didalamnya. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW
2. Kedua orang tua, yaitu Bapak Suwito dan Bu Sri Lestari Utami dan adik-adik saya yaitu, Fikri, Fauzi dan Fakhri atas doa dan dukungannya yang telah diberikan sampai dengan saat ini
3. Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom, Selaku dosen wali yang telah bersedia membina dan mengarahkan dalam melaksanakan proses studi selama berada di UPN “Veteran” Jawa Timur
4. Widyasari, S.T., M.T, Selaku dosen pembimbing utama yang telah bersedia membimbing dan memberikan saran sejak awal sampai dengan selesainya dari perancangan Tugas Akhir ini
5. Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn, Selaku dosen pembimbing dua yang telah bersedia membimbing dan memberikan saran sejak awal sampai dengan selesainya dari perancangan Tugas Akhir ini
6. Sri Wulandari, S.Sn., M.A. Selaku dosen penguji satu yang telah bersedia memberikan koreksi dan masukan yang membangun dalam proses pengerjaan Tugas Akhir

7. Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds. Selaku dosen penguji dua yang telah bersedia memberikan koreksi dan masukan yang membangun dalam proses pengerjaan Tugas Akhir
8. Meriena Mustikaning K. S.Pd, Selaku guru dari SMPN 3 Kabuh yang bersedia meluangkan waktu dan ilmunya untuk menjadi narasumber
9. Ainur Roziqin, Selaku narasumber dari Kesenian Besutan yang bersedia meluangkan waktu dan ilmunya
10. Wisnu Dwi Indratama, Selaku animator The Reborn yang bersedia meluangkan waktu dan ilmunya untuk menjadi narasumber
11. Dosen-dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan begitu banyak ilmu serta mendidik saya selama menempuh pendidikan, sehingga akhirnya dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir saya
12. Seluruh teman-teman DKV 20 dan teman-teman dekat saya yang telah memberikan dukungan selama ini
13. Luna, Ipo dan Tobi yang selalu disamping saya untuk menemani selama pengerjaan perancangan Tugas Akhir
14. Pada seluruh Youtuber Horror yang videonya saya dengarkan ketika pengerjaan Tugas Akhir
15. Serta seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang telah membantu dan mendukung selama perancangan Tugas Akhir

Sekian yang dapat penulis sampaikan. Masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang dapat membangun demi perbaikan Tugas Akhir ini sangat dibutuhkan. Semoga apa yang dituliskan pada Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Dengan Hormat,

Surabaya, 08 Desember 2024

Farah Nur Izah

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN ORISINILITAS TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	1
BAB 1	2
PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Batasan Masalah	9
1.5 Tujuan Perancangan	9
1.6 Manfaat Perancangan	9
1.7 Kerangka Perancangan	11
BAB II	12
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	12
2.1 Definisi Operasional Judul	12
2.1.1 Kesenian Besutan	12
2.1.2 Penguatan Pendidikan Karakter	12
2.1.3 Pelajar Sekolah Menengah Pertama	12
2.1.4 Animasi	13
2.2 Landasan Teori	13
2.2.1 Besutan	13
2.2.2 Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)	17
2.2.3 Tipografi	23
2.2.4 Warna	26
2.2.5 Animasi	27

2.2.6	Prinsip Animasi	28
2.2.7	Jenis Animasi	34
2.2.8	Konsep Dasar Animasi	36
2.2.9	<i>Storyboard</i>	37
2.2.10	<i>Storyline</i>	38
2.2.11	<i>Layout Animasi</i>	38
2.3	Studi Eksisting	39
2.3.1	Komparator	40
BAB III		45
METODOLOGI DESAIN		45
3.1	Metode Perancangan	45
3.2	Objek Perancangan	45
3.3	Teknik Pengumpulan Data	46
3.3.1	Data Primer	46
3.3.2	Data Sekunder	47
3.3.3	Target Audiens	48
3.4	Teknik Analisis Data	49
3.4.1	Data Wawancara	49
3.4.2	Analisis Data Observasi	52
3.4.3	Analisis Data Kuisisioner	54
3.4.4	Analisis 5W + 1H	54
3.4.5	Analisis Sebab-Akibat (<i>Fishbone Diagram</i>)	58
3.4.6	Analisis <i>Consumer Insight</i>	58
3.4.7	Analisis <i>Consumer Journey</i>	59
3.4.8	Sintesa Data	61
3.4.9	<i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	62
BAB IV		63
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		63
4.1	Perumusan Konsep	63
4.1.1	Alur <i>Keyword</i>	63
4.1.2	What To Say	65
4.1.3	How To Say	65
4.1.4	Makna Denotasi	66
4.1.5	Makna Konotasi	66

4.1.6	Konsep Verbal (Komunikasi)	66
4.1.7	Konsep Visual	88
4.1.8	Konsep Media	96
4.2	Proses Perancangan Desain	100
4.2.1	<i>Rough Desain</i> (Sketsa Kasar)	100
4.2.2	Komprehensif Desain	103
4.2.3	Desain Final (<i>Final Artwork</i>)	105
4.2.4	Validasi Desain	107
4.3	Implementasi Desain	111
4.3.1	Implementasi pada Media Utama	111
4.3.2	Implementasi pada Media Pendukung	111
4.4	Rancangan Anggaran Proyek	114
BAB V		116
PENUTUP		116
a.	Kesimpulan	116
b.	Saran	116
DAFTAR PUSTAKA		117
LAMPIRAN		120
A.	Wawancara bersama Pak Roziqin selaku Budayawan Kesenian Besutan	120
B.	Wawancara bersama Bu Merien selaku Guru dari SMPN 3 Kabuh	122
C.	Wawancara bersama Mas Wisnu selaku Animator The Reborn	124
D.	Lampiran Observasi	125
E.	Lampiran Kuisisioner	128
F.	Lampiran Wawancara Secara Daring	132
G.	Lampiran Form Asistensi Seminar	136
H.	Lampiran Form Asistensi Tugas Akhir Dosen Pembimbing Utama	137
I.	Lampiran Form Asistensi Tugas Akhir Dosen Pembimbing Pendamping	138
J.	Lampiran Form Revisi Kolokium 1	139
K.	Lampiran Foto Pameran	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Alur perkembangan Pak Santiq Keliling – Lerok – Besutan – Ludruk	4
Gambar 1.2	Karakter Sebagai Poros Pendidikan	5
Gambar 1.3	Contoh Pembiasaan 5 Nilai Utama PPK Di Sekolah.....	5
Gambar 1.4	Kerangka Perancangan.....	11
Gambar 2.1	Kesenian Besutan “Sinau Rutin Pencegahan Kasus Stunting”	13
Gambar 2.2	Acuan Karakter Besut	14
Gambar 2.3	Acuan Karakter Rusmini.....	15
Gambar 2.4	Acuan Karakter Man Gondho	16
Gambar 2.5	Acuan Karakter Sumo Gambar	16
Gambar 2.6	Contoh dari nilai karakter religius di lingkungan sekitar.....	18
Gambar 2.7	Contoh dari nilai karakter nasionalisme di lingkungan sekitar	19
Gambar 2.8	Contoh dari nilai karakter integritas di lingkungan sekitar.....	20
Gambar 2.9	Contoh dari nilai karakter kemandirian di lingkungan sekitar.....	21
Gambar 2.10	Contoh dari nilai karakter kegotongroyongan di lingkungan sekitar.....	22
Gambar 2.11	Anatomi Huruf	24
Gambar 2.12	Huruf Sans Serif.....	24
Gambar 2.13	Referensi Huruf.....	25
Gambar 2.14	Referensi Huruf.....	26
Gambar 2.15	Contoh warna cerah	27
Gambar 2.16	Contoh Gambar Squash and stretch	29
Gambar 2.17	Contoh Gambar Anticipation	29
Gambar 2.18	Contoh Gambar Staging.....	29
Gambar 2.19	Contoh Gambar Straight ahead action and pose to pose.....	30
Gambar 2.20	Contoh Gambar Follow through and overlapping action	30
Gambar 2.21	Contoh Gambar Slow in and slow out	31
Gambar 2.22	Contoh Gambar Arcs.....	31
Gambar 2.23	Contoh Gambar Secondary action	32
Gambar 2.24	Contoh Gambar Timing	32
Gambar 2.25	Contoh Gambar Exaggeration.....	33
Gambar 2.26	Contoh Gambar Solid drawing.....	33

Gambar 2.27 Contoh Gambar Appeal.....	34
Gambar 2.28 Animasi Kiki’s Delivery Service	34
Gambar 2.29 Animasi Pokemon	35
Gambar 2.30 Animasi Sailor Moon	35
Gambar 2.31 Pipeline produksi animasi 2D	36
Gambar 2.32 Pokemon Blossom Dream.....	36
Gambar 2.33 Pokemon Blossom Dream.....	36
Gambar 2.34 Contoh teks pada animasi	37
Gambar 2.35 Contoh storyboard.....	38
Gambar 2.36 Contoh storyline	38
Gambar 2.37 Animasi Ludruk khas Jombang “Korban Rentenir”	40
Gambar 2.38 Animasi Ludruk khas Jombang “Korban Rentenir”	40
Gambar 2.39 Animasi Ludruk khas Jombang “Korban Rentenir”	41
Gambar 2.40 Animasi Ludruk khas Jombang “Korban Rentenir”	42
Gambar 2.41 Animasi Ludruk khas Jombang “Korban Rentenir”	42
Gambar 2.42 Animasi Ludruk khas Jombang “Korban Rentenir”	43
Gambar 2.43 Animasi Ludruk khas Jombang “Korban Rentenir”	43
Gambar 3.1 Foto dengan narasumber Pak Roziqin.....	49
Gambar 3.2 Foto dengan narasumber Bu Merien	50
Gambar 3.3 Foto narasumber Mas Wisnu	51
Gambar 3.4 Foto rumah	52
Gambar 3.5 Foto kondisi rumah	53
Gambar 3.6 Foto sekitar rumah.....	53
Gambar 3.7 Foto interaksi masyarakat	53
Gambar 3.8 Foto kondisi jalan.....	54
Gambar 3.9 Analisis Sebab-Akibat (Fishbone Diagram)	58
Gambar 3.10 Foto Riana Putri	59
Gambar 4.1 Keyword.....	64
Gambar 4.2 Animasi Pokemon	88
Gambar 4.3 Acuan warna Besutan.....	89
Gambar 4.4 Acuan Karakter Besut	90
Gambar 4.5 Acuan Karakter Rusmini.....	90
Gambar 4.6 Acuan Karakter Sumo Gambar	91

Gambar 4.7 Acuan Karakter Man Gondho	92
Gambar 4.8 Foto Acuan Rumah	93
Gambar 4.9 Foto Acuan Rumah	93
Gambar 4.10 Foto Acuan Sekitar Rumah	93
Gambar 4.11 Foto Acuan Kondisi Jalan	94
Gambar 4.12 Acuan font judul.....	95
Gambar 4.13 Acuan font talop.....	95
Gambar 4.14 Penggunaan angle	96
Gambar 4.15 Contoh Gantungan Kunci.....	97
Gambar 4.16 Contoh Stiker	97
Gambar 4.17 Contoh Kotak Bekal.....	98
Gambar 4.18 Contoh Botol Minum	98
Gambar 4.19 Contoh Tempat Pensil.....	99
Gambar 4.20 Contoh Tote Bag	99
Gambar 4.21 Brainstorming Besut.....	100
Gambar 4.22 Alternatif Sketsa Besut.....	100
Gambar 4.23 Brainstorming Man Gondho	101
Gambar 4.24 Alternatif Sketsa Man Gondho	101
Gambar 4.25 Brainstorming Rusmini	101
Gambar 4.26 Sketsa Rusmini.....	102
Gambar 4.27 Brainstorming Sumo Gambar	102
Gambar 4.28 Alternatif Sketsa Sumo Gambar	103
Gambar 4.29 Komprehensif Desain Besut.....	103
Gambar 4.30 Komprehensif Desain Rusmini	103
Gambar 4.31 Komprehensif Desain Man Gondho	104
Gambar 4.32 Komprehensif Desain Sumo Gambar	104
Gambar 4.33 Desain Final Besut	105
Gambar 4.34 Desain Final Rusmini.....	105
Gambar 4.35 Desain Final Man Gondho	106
Gambar 4.36 Desain Final Sumo Gambar	106
Gambar 4.37 Validasi Desain Besutan	107
Gambar 4.38 Validasi Desain Rusmini.....	108
Gambar 4.39 Validasi Desain Man Gondho	109

Gambar 4.40	Validasi Desain Sumo Gambar	110
Gambar 4.41	Implementasi pada Media Utama	111
Gambar 4.42	Implementasi Media Gantungan Kunci	111
Gambar 4.43	Implementasi Media Stiker	112
Gambar 4.44	Implementasi Media Kotak Bekal.....	112
Gambar 4.45	Implementasi Media Botol Minum	113
Gambar 4.46	Implementasi Media Tempat Pensil.....	113
Gambar 4.47	Implementasi Media Tote Bag	114
Gambar 1	Foto dengan narasumber Pak Roziqin.....	120
Gambar 2	Foto dengan narasumber Bu Merien	122
Gambar 3	Foto narasumber Mas Wisnu	124
Gambar 4	Foto kegiatan pembiasaan	126
Gambar 5	Foto rumah	126
Gambar 6	Foto kondisi rumah	127
Gambar 7	Foto sekitar rumah.....	127
Gambar 8	Foto interaksi masyarakat	127
Gambar 9	Contoh dari nilai karakter religius di lingkungan sekitar.....	128
Gambar 10	Contoh dari nilai karakter nasionalisme di lingkungan sekitar.....	128
Gambar 11	Contoh dari nilai karakter integritas di lingkungan sekitar.....	128
Gambar 12	Contoh dari nilai karakter kemandirian di lingkungan sekitar.....	129
Gambar 13	Contoh dari nilai karakter kegotongroyongan di lingkungan sekitar.....	129
Gambar 14	Ketertarikan responden pada animasi	130
Gambar 15	Platform yang sering digunakan responden untuk melihat animasi.....	130
Gambar 16	Presentase responden yang tertarik jika kesenian besutan menjadi animasi.....	130
Gambar 17	Presentase responden yang tertarik dengan animasi besutan sebagai media Penguatan Pendidikan Karakter	130
Gambar 18	Gaya gambar yang dipilih	131
Gambar 19	Gaya gambar yang dipilih	131
Gambar 20	Bukti wawancara dengan Pak Roziqin secara daring	132
Gambar 21	Bukti wawancara dengan Pak Roziqin secara daring	132
Gambar 22	Bukti wawancara dengan Pak Roziqin secara daring	133
Gambar 23	Bukti wawancara dengan Pak Roziqin secara daring	134
Gambar 24	Bukti wawancara dengan Pak Roziqin secara daring	134

Gambar 25 Bukti wawancara dengan Pak Roziqin secara daring	134
Gambar 26 Bukti wawancara dengan Pak Roziqin secara daring	135
Gambar 27 Foto Pameran Tugas Akhir	141

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis 5W+1H (What)	55
Tabel 3. 2 Analisis 5W+1H (Who)	55
Tabel 3. 3 Analisis 5W+1H (Where)	56
Tabel 3. 4 Analisis 5W+1H (When)	57
Tabel 3. 5 Analisis 5W+1H (Why)	57
Tabel 3. 6 Analisis 5W+1H (How)	57
Tabel 3. 7 Kegiatan Riana Putri dalam sehari.....	59