

ANIMASI BONDRES 2D SEBAGAI DAYA TARIK REMAJA TERHADAP KESENIAN BONDRES

I Putu Tangkas Tresnayasa¹, Dewa Gede Purwita², Gede Pasek Putra Adnyana Yasa³

^{1,2,3} Institut Desain Dan Bisnis Bali, Denpasar, Bali-Indonesia

e-mail: tangkasym125@gmail.com¹, dewagdepurwita@std-bali.ac.id², pasekputra99@gmail.com³

INFORMASI ARTIKEL

Received : October, 2020
Accepted : October, 2020
Publish online : October, 2020

A B S T R A C T

This final project report discusses the Balinese Bondres art. Bondres art is a traditional Balinese comedian art that includes dance in the category of balih- balian dance or entertainment. In the Bondres show presents a unique character with a distinctive character, namely a character who uses a mask like a disabled person and brings Bondres's typical humor that has a moral message in his comedy, therefore Bondres has its own charm than other comedy shows so that Bondres is in demand by the public however, of the many current Bondres enthusiasts, those who are only interested in parents and adults, while teenagers are still slightly interested in Bondres because they are more interested in contemporary theaters such as drama, animation cartoons and others that are very easily accessible via the internet the author is interested in raising the object of this case so that teenagers will be more interested in watching Bondres. In the study, the methods used in collecting data are primary (observation, interview, questionnaire) and secondary (literature, documentation, internet methods. the results obtained from this study are adolescents theater, therefore the writer will package Bondres in a way that is liked by teenagers, one of with humor and stories that are liked by teenagers. and to promote animation requires several supporting media in the form of, Video teaser, Social Media, Poster, X-banner, T-shirt, Totebag, Sticker, Instagram Feed.

Key words : Bondres, 2D Animation, Young

A B S T R A K

Kesenian *Bondres* merupakan seni komedian tradisional Bali yang termasuk seni tari dalam kategori tari *balih-balihan* atau hiburan. Dalam pertunjukan *Bondres* menampilkan karakter yang unik dengan memiliki ciri khas yaitu karakter yang menggunakan topeng seperti orang cacat beserta membawakan humor-humor khas *Bondres* yang memiliki pesan moral dalam lawakannya, oleh sebab itu *bondres* memiliki daya tarik tersendiri daripada pertunjukan lawak lainnya sehingga *Bondres* diminati oleh masyarakat. Namun dari banyaknya peminat *Bondres* saat ini, yang meminati hanya orang tua dan orang dewasa saja sedangkan remaja masih sedikit meminati *Bondres* karena lebih tertarik dengan teater-teater jaman sekarang seperti drama, animasi, kartun dan lainnya yang sangat

mudah diakses melalui internet. Oleh sebab itu penulis tertarik mengangkat objek kasus ini agar remaja menjadi lebih tertarik menonton *Bondres*. Dalam penelitian ini metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah metode primer (Observasi, wawancara, Kuisisioner) dan Sekunder (Kepustakaan, dokumentasi, internet). Dari penelitian ini diperoleh kesimpulan berupa konsep yang tepat dalam perancangan ini adalah “Kebudayaan yang Menghadirkan Keceriaan” yang telah melalui tahapan *brainstorming*, dalam merancang animasi sebagai upaya menarik minat remaja terhadap *Bondres* dengan cara *Bondres* dikemas melalui sebuah animasi dengan tampilan, alur cerita, dan humor-humor yang disukai oleh remaja, dan untuk mempromosikan animasi diperlukan beberapa media pendukung berupa, Video teaser, Sosial Media, Poster, X-banner, T-shirt, Totebag, Stiker, Feed Instagram.

Kata Kunci: *Bondres*, Animasi 2D, Remaja

PENDAHULUAN

Bali merupakan pulau yang terkenal akan keseniannya. Kesenian Bali terdiri dari berbagai macam seperti seni tabuh atau gambelan, seni wayang, seni tari, dan sebagainya. Namun dari keseluruhan kesenian yang ada di Bali yang paling populer adalah seni tari. Seni tari dibagi menjadi tiga jenis yaitu, tari *wali* (sakral), tari *bebali* dan tari *balih – balihan* (hiburan). Dalam agama Hindu seni tari sangat erat kaitannya dengan upacara keagamaan dan berkembang menjadi kebudayaan Bali, sehingga warisan tersebut harus dilestarikan keberadaannya.

Salah satu seni kebudayaan tersebut adalah seni drama tari topeng. Drama Tari Topeng merupakan seni pertunjukan tradisional yang bersifat merakyat dan sangat kompleks, yang dikarenakan dalam seni drama tari topeng terdapat berbagai macam unsur kesenian berupa seni tari, seni gambelan, seni vokal, seni drama, dan sebagainya. Tari drama tari topeng juga merupakan salah satu jenis tari yang berperan penting dalam kehidupan masyarakat, selain sebagai hiburan drama tari topeng juga berperan sebagai menyampaikan pesan dan informasi kepada masyarakat .

Bondres merupakan salah satu bagian dari seni pertunjukan topeng, yang masuk dalam kategori seni tari *balih-balihan* (hiburan) yang dikarenakan kegunaannya sebagai media hiburan dalam sebuah acara, berbeda dengan tari *wali* (sakral) yang hanya digunakan untuk mengiringi upacara keagamaan di Bali. Pada pertunjukan *Bondres* menampilkan tokoh – tokoh dengan humor – humor yang lucu, ditambah dengan menggunakan topeng atau riasan yang berekspresi lucu yang mengakibatkan *Bondres* memiliki daya tarik tersendiri dibandingkan

pertunjukan yang lainnya. Dengan cerita yang bersumber dari sejarah (*babad*) atau menceritakan kehidupan sehari – hari. Dalam pertunjukan *Bondres* tidak mengenal pakem yang mengikat, pertunjukan *Bondres* dimainkan sesuai dengan tema yang ditampilkan. Perkembangan pertunjukan *Bondres* dari dulu hingga sekarang mengalami banyak perubahan . Pada zaman dulu *Bondres* bukanlah tokoh utama dalam sebuah drama melainkan hanya sebagai pemeran bersifat figuran sehingga *Bondres* tersebut kurang dikenal oleh masyarakat. Namun pada zaman sekarang kesenian *Bondres* semakin dikenal oleh masyarakat, bahkan kesenian *bondres* mampu berdiri sendiri tanpa bergandengan dengan kesenian pokok seperti zaman dahulu. Dibuktikan setelah melihat beberapa cuplikan video pertunjukan *Bondres* yang diadakan di pesta kesenian Bali maupun di sebuah acara, antusias warga dalam menonton pertunjukan *bondres* sangat besar dan sangat digemari oleh masyarakat [5].

Dari hasil wawancara pada tanggal 30 Maret 2020 kepada seniman *Bondres* yaitu Ngurah Indra Wijaya (anggota Rare Kual), I Komang Dedi Diana, S.Sn., M.Si. (anggota Clekontong Mas) dan I Nyoman Ardika M.Pd., H (anggota Clekontong Mas) beliau mengatakan pada saat ini kesenian *Bondres* sangat digemari dikarenakan penampilan *Bondres* yang inovatif serta menampilkan hal – hal yang baru seperti model kostum ,tema cerita yang diangkat, beserta bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari – hari yang mudah dimengerti oleh masyarakat. Ngurah Indra Wijaya (anggota rare kual) dan I Komang Dedi Diana, S.Sn., M.Si. (anggota Clekontong Mas) juga mengatakan dari banyaknya peminat kesenian *bondres* dari berbagai kalangan, dari rata- rata seluruh penonton yang mereka

amati, cenderung yang menonton adalah orang dewasa dan orang tua sedangkan remaja sedikit yang menonton atau kurang meminati kesenian *Bondres*. Menurut beliau kurangnya minat remaja pada *Bondres* dikarenakan kurangnya penguasaan penonton khususnya pada remaja. Menurut I Gusti Ngurah Windia (wawancara tanggal 24 Januari 2020) beliau mengatakan kurang minatnya remaja pada kesenian *Bondres* saat ini dikarenakan remaja sudah terkena dampak modernisasi sehingga pertunjukan *Bondres* kurang diminati karena terkalahkan dengan teater lain seperti drama, sinetron, kartun, dan lainnya. Majunya perkembangan teknologi saat ini, teater modern seperti drama, sinetron, kartun, dan lainnya sangat mudah ditemukan seperti di media sosial. Pada saat ini remaja menggunakan media sosial biasanya digunakan untuk melihat media sosial maupun melihat video, animasi kartun, maupun teater jaman sekarang.

Animasi merupakan salah satu yang paling sering dicari oleh remaja, peminat animasi saat ini sangat banyak dan semakin meningkat, yang dikarenakan penyajian animasi yang lebih menarik, pesan yang ingin disampaikan mudah diingat dan mudahnya pada saat ini mengakses animasi secara online. Begitu juga dengan jumlah animator yang meningkat dengan adanya wadah berupa media sosial untuk menampung karya atau kreatifitas mereka, seperti Instagram, facebook, dan youtube, sehingga mempermudah animator mempublish karya dan mendapatkan banyak peminat atau penonton, sehingga dengan cepat dapat diketahui dan dinikmati oleh masyarakat. Sebagai contoh adalah film animasi yang populer saat ini adalah Upin dan Ipin.

Dalam animasi tersebut banyak mengandung unsur naratif tentang kehidupan masyarakat desa, dibumbui dengan kelucuan, dunia-dunia imajiner, dan juga pesan moral yang sangat mudah dimengerti oleh remaja meskipun setting cerita mengambil latar budaya Malaysia, indikatornya adalah seperti pakaian, adat istiadat bahkan Bahasa yang digunakan dalam dialog. Hali inilah yang menjadi kekuatan dari animasi Upin dan Ipin kemudian berdampak terhadap perilaku khususnya logat Bahasa anak – anak dan remaja Bali yang meniru karakter ikonik tersebut [7].

Dari pemaparan di atas, penulis bertujuan untuk mengajak kembali remaja untuk menonton dan mengapresiasi kesenian *Bondres* melalui animasi. Animasi merupakan media yang tepat dalam mengajak masyarakat khususnya remaja untuk mengapresiasi dan menonton seni pertunjukan

Bondres dengan cara dikemas melalui animasi 2 dimensi, dan menjadikan *Bondres* sebagai karakter pada animasi tersebut. Diharapkan setelah dirilisnya animasi ini, masyarakat khususnya remaja menjadi lebih tertarik menonton *Bondres* dengan humor – humor yang lucu dan *Bondres* tidak dianggap ketinggalan zaman.

METODE PENELITIAN

Upaya Menarik Minat Remaja Terhadap kesenian *Bondres* menggunakan beberapa metode penelitian, yaitu :

a. Observasi

Metode Observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kejadian, perilaku, objek yang dilihat, serta hal lain yang diperlukan guna mendukung penelitian yang sedang dilakukan [3]. Adapun Observasi yang dilakukan dengan cara melakukan Observasi ke salah satu sanggar yang ada di Bali yaitu sanggar tugek carang sari guna mencari data untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan seperti kesenian *Bondres*, perkembangan, dan lain-lain.

b. Wawancara

Metode Wawancara adalah metode yang dilakukan dengan mengadakan tanya jawab yang dilakukan secara sistematis dan berladaskan kepada tujuan penelitian [3]. Metode ini dilakukan untuk memperoleh jawaban berdasarkan persepsi orang yang diteliti, bukan persepsi penulis. Penulis menggunakan wawancara terbuka, yaitu melakukan tanya jawab secara langsung kepada seniman *Bondres*, yaitu I Gusti Ngurah Windia, Ngurah Indra Wijaya, I Komang Dedi Diana, S.Sn., M.Si. dan I Nyoman Ardika M.Pd., H. mengenai kesenian *Bondres*, seperti sejarah kesenian *bondres*, perkembangan, peminat, dan lain-lain.

c. Kuisisioner

Metode kuisisioner merupakan sebuah metode untuk mengumpulkan data melalui responden dengan memberikan beberapa pertanyaan yang dapat diisi secara langsung melalui telepon, dan melalui surat. Dalam hal ini penulis melakukan kuisisioner yang diisi secara online oleh masyarakat. Pada kuisisioner ini mengajukan beberapa pertanyaan kepada masyarakat khususnya remaja seperti seberapa minat masyarakat terhadap kesenian *Bondres*.

d. Kajian Internet

Kajian Internet merupakan metode pengumpulan data secara online melalui Internet .Teknologi Informasi saat ini memungkinkan untuk melakukan pencarian data atau informasi menggunakan internet yaitu media yang sangat mudah dan cepat. Dalam hal ini, data yang dicari adalah data yang berkaitan dengan permasalahan objek yang diangkat yaitu kesenian Bondres.

e. Dokumentasi

Metode Dokumentasi adalah penumpulan data yang didapat dengan cara membaca surat – surat, pengumuman, ikhtisar rapat, poenyertaan tertulis atas kebijakan tertentu serta bahan – bahan tulisan yang sudah ada [3]. Selain tulisan – tulisan , dokumentasi juga dapat berupa gambar seperti foto, gambar hidup, ataupun sketsa. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan data baik berupa tulisan maupun gambar yang berhubungn dengan penelitian sebagai refrensi dalam merancang media.

f. Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data melalui berbagai macam material yang terdapat pada ruang kepustakaan, seperti koran, buku, majalah, naskah, ataupun dokumen yang relevan dengan penelitian [4]. Melalui metode ini, penulis dapat memperoleh data – data dari penelitian yang sejenis ataupun yang ada kaitannya dengan penelitian yang sedang dikerjakan.

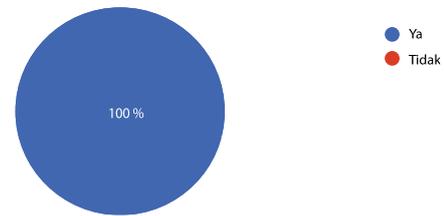
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam survey yang penulis lakukan melalui observasi sekaligus wawancara dengan beberapa seniman bondres, untuk menegetahui bagaimana perkembangan, sejarah, dan peminat dari kesenian bondres saat ini, dan kuisiner online yang bertujuan untuk mengetahui seberapa tahu dan minat remaja terhadap kesenian bondres. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan beberapa narasumber seniman bondres, beliau mengatakan perkembangan dan peminat bondres sangat banyak dan antusias masyarakat dalam menonton bondres sangat bagus, namun dari banyaknya masyarakat yang menonton bondres rata-rata yang menonton kebanyakan hanya orang tua dan orang dewasa, sedangkan remaja masih sedikit yang meminati dan menonton kesenian bondres. Dari hasil data wawancra tersebut akan

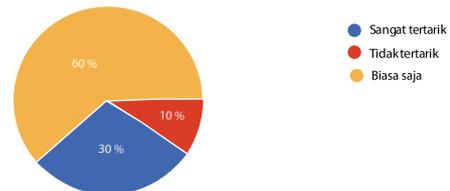
didukung dengan hasil kuisiner yang dilakukan dan mendapatkan 70 responden dari remaja. Apakah kamu tahu kesenian bondres ?

70 tanggapan



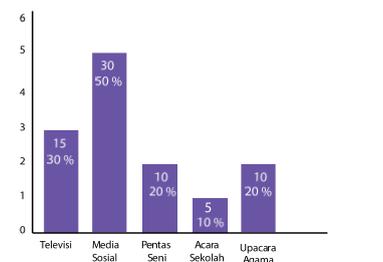
Apa kamu tertarik dengan kesenian bondres ?

70 tanggapan



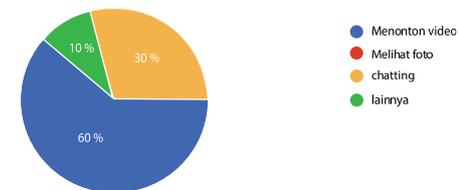
Dimana kamu menonton kesenian bondres ?

70 tanggapan



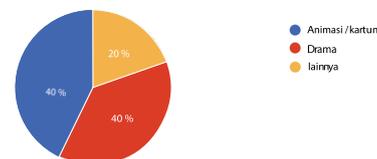
Dalam penggunaan sosial media, apa paling sering kamu cari ?

70 tanggapan



Jika menonton video yang paling sering dicari, video apa yang kamu tonton ?

70 tanggapan



Gambar 1. Hasil kuisiner online [sumber : dokumentasi penulis]

Dari hasil kuisiner online yang telah dibuat oleh penulis semua mengetahui kesenian *bondres* melalui media sosial, televisi atau melalui upacara keagamaan yang ada di Bali. Namun dari 70 responden, yang tertarik terhadap kesenian *bondres* hanya 30 % remaja, sedangkan 70 % remaja lainnya menjawab biasa saja dan tidak

tertarik dengan kesenian *bondres*. Hal tersebut dikarenakan dalam penggunaan media sosial, yang paling sering dicari oleh remaja adalah menonton video seperti teater jaman sekarang berupa drama, kartun, animasi, dan lainnya. Disimpulkan dari data-data tersebut kurangnya minat remaja terhadap kesenian *bondres* adalah dikarenakan remaja saat ini sudah terkena dampak modernisasi dan lebih tertarik dengan teater-teater jaman sekarang seperti drama, kartun, animasi, dan lain sebagainya.

Pembahasan

Target Segmentasi Pasar

Terkait dengan perancangan ini yang bertujuan untuk menarik minat remaja terhadap kesenian *bondres*, maka harus ditentukan target segmentasi pasar terlebih dahulu yang meliputi demografis, geografis, psikografis, dan *behaviour*.

- a. Demografis
Demografis, Penentuan target segmentasi pasar berdasarkan jenis kelamin, usia, Penghasilan, pekerjaan, Pendidikan, agama, ras, kebangsaan, dan kelas social [2]. Dari segi demografis, target audience yang ingin dicapai adalah remaja laki-laki maupun perempuan dengan rentang usia 13 – 15 tahun, hal ini dikarenakan dari hasil kuisioner yang telah dilakukan rata-rata yang menjawab adalah remaja dengan umur 13-15 tahun.
- b. Geografis
Geografis, didasarkan atas perbedaan geografis yang berkenaan dengan daerah, besarnya kota ataupun area metropolitan, kepadatan, (urban, pinggir kota, pedesaan) dan iklim atau semua yang bersangkutan dengan geografis [1]. Berdasarkan geografis sasaran yang ingin dicapai adalah daerah khususnya Kota Denpasar.
- c. Psikografis
Psikografis, adalah segmentasi pasar yang berkaitan dengan kesukaan, kebiasaan dan gaya hidup dari target sasaran [1]. Berdasarkan psikografis target yang ingin dicapai adalah semua kalangan remaja yang memiliki gaya hidup menyukai sesuatu hal yang baru, aksi dan budaya lokal dengan memiliki kepribadian rasa ingin tahu yang tinggi dan memiliki selera humor yang tinggi.
- d. *Behaviour*
Behaviour, adalah segmentasi pasar yang berkaitan dengan perilaku konsumen. Hal ini juga mencakup jangkauan pemakaian dan loyalitas konsumen terhadap suatu produk dan merek, manfaat produk yang diharapkan

oleh konsumen dan situasi pemakaian [1]. Dari segi *behaviour* sasaran yang ingin dicapai remaja yang berusia 13 – 15 tahun yang aktif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan menyukai hal yang baru.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dimaksud dalam perancangan ini adalah strategi pesan, visual, gaya visual, dan *positioning*. Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah memberikan informasi pada masyarakat Bali khususnya pada kalangan remaja, bahwa keseniannya *bondres* merupakan kesenian yang menarik, menghibur dan mampu menghadirkan suasana keceriaan terhadap penontonnya dengan cara dikemas dalam animasi 2 dimensi sehingga mampu menarik minat remaja.

Ditahap tahapan strategi visual dalam perancangan animasi 2d sebagai upaya menarik minat remaja terhadap kesenian *bondres*. dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

- a. Ilustrasi : Ilustrasi animasi beserta media promosi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan style kartun dengan teknik digital drawing.
- b. Teks : teks yang digunakan dalam animasi berupa subtitle terjemahan bahasa Indonesia, sedangkan dalam promosi teks yang digunakan berupa kata yang bersifat informatif.
- c. Warna : pemilihan warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan warna-warna cerah yang bersifat ceria seperti kuning, biru, merah, hijau, dan warna cerah lainnya.
- d. Tipografi : Jenis *font* yang digunakan dalam perancangan ini adalah *font* berjenis *sans serif* dan dekoratif, jenis *font* ini dipilih dikarenakan jenis *font* ini mudah dibaca dan memiliki kesan tidak formal.
- e. Berkaitan dengan gaya visual yang akan digunakan dalam perancangan animasi *bondres* ini adalah gaya animasi 2 Dimensi dengan style animasi kartun, Style ilustrasi kartun yang dimaksud akan dibuat seperti film animasi kartun Si Juki, sedangkan pada karakter *bondres* mengambil referensi dari karakter *bondres* Rare Kual Buleleng.



Gambar 2. Contoh ilustrasi kartun si juki
[sumber : www.youtube.com/, 2020]



Gambar 3. Bondres Rare Kual Buleleng
[sumber : www.instagram.com/, 2020]

Gaya ini dipilih dikarenakan target *audience* pada perancangan ini adalah remaja dan memberikan nilai tambah pada tampilan animasi *bondres* ini. Pada animasi ini akan menampilkan karakter *bondres* dengan menggunakan pakaian adat Bali, latar suasana yang ditampilkan pada animasi *bondres* akan berlatarkan di Bali, sehingga penonton akan familiar dengan suasana yang ditampilkan. Pada teknik yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi animasi ini adalah teknik *digital*. Dengan demikian diharapkan strategi visual yang digunakan mampu menarik minat dan remaja untuk untuk menonton animasi *bondres* ini.

Sedangkan terkait dengan *positioning* dalam perancangan animasi *bondres* ini adalah animasi yang dirancang adalah animasi 2D dengan mengangkat kearifan lokal yaitu kesenian lawak tradisional Bali yaitu *bondres*, dari segi cerita bergendre komedi menggunakan Bahasa bali, sehingga *audience* bisa menonton sambil belajar Bahasa bali sekaligus memperkenalkan bahasa bali kepada orang luar. Dalam animasi akan menggunakan subtitle bahasa Indonesia agar penonton selain orang bali mengerti maksud perkataan atau cerita yang ada dalam animasi ini.

Konsep desain

Konsep adalah gagasan atau ide menjadi dasar acuan dalam proses perancangan sebuah media. Melalui brainstorming mendapatkan beberapa keyword yaitu budaya, menghibur, ceria, menyenangkan jika digabungkan mendapatkan nama konsep berupa “kebudayaan yang menghadirkan keceriaan.

Pada konsep ini budaya yang dimaksud adalah budaya lokal Bali yaitu kesenian *bondres* yang sudah diwariskan turun-temurun dan memiliki pesan atau edukasi dalam lawakannya. Sedangkan menyenangkan dan ceria yang dimaksud pada konsep ini adalah pemilihan media berupa animasi yang memiliki kesamaan dengan *bondres* yang bersifat menghibur sehingga mampu menghadirkan suasana keceriaan pada penontonnya, dan menjadi media pengenalan *bondres* secara kreatif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa animasi *bondres* ini adalah media pengenalan kesenian *bondres* secara kreatif melalui media berupa animasi, yang bersifat menghibur dan mampu menghadirkan suasana keceriaan terhadap penontonnya. Dengan konsep ini, penulis ingin mengajak masyarakat khususnya kalangan remaja untuk menonton dan mengapresiasi kesenian *bondres*. sehingga kesenian *bondres* menjadi tetap eksis.

Melalui konsep ini visualisasi desain akan menggunakan warna-warna cerah yang dapat memberikan kesan keceriaan seperti tujuan kesenian *bondres* yang menghibur dan membuat ceria penontonya, warna cerah yang dimaksud seperti merah, kuning, biru, hijau, dan warna cerah lainnya. Tipografi yang akan digunakan adalah jenis *font sans serif* dan dekoratif, jenis *font* ini digunakan dikarenakan jenis *font* ini mudah dibaca dan memiliki karakter santai dan tidak formal. Dari segi ilustrasi yang akan digunakan akan menampilkan karakter atau tokoh dari animasi *bondres* dengan gaya ilustrasi kartun yang menarik untuk kalangan remaja. Gaya ilustrasi kartun dipilih dikarenakan pemilihan media berupa animasi dengan Teknik 2 Dimensi dengan gaya style kartun.

Visualisasi Desain

Dalam visualisasi desain dibagi menjadi dua bagian yaitu media utama berupa film animasi 2D pada animasi ini menceritakan tentang petualangan karakter *bondres* untuk menyelamatkan temannya yayuk yang telah diculik oleh penjahat, dengan dibumbui humor-humor dan adegan kocak yang mampu menghibur *audience*. Media utama yang kedua berupa video *teaser* media ini akan menampilkan potongan adegan pada film animasi

bondres yang akan membuat para penonton menjadi penasaran, dan ingin menonton kembali lanjutan dari film tersebut.

Dan media utama yang ketiga ada sosial media, Sosial media dipilih dikarenakan apada saat ini sangat banyak pengguna aktif dari media soial tersebut. Sosial media dirancang untuk mempromosikan animasi sekaligus memublish secara online animasi *bondres* tersebut. Media sosial yang digunakan dalam perancangan ini adalah Instagram dan Youtube. Media utama akan didukung dengan media penunjang berupa t-shirt, x-banner, poster, stiker, feed Instagram, totebag.

Visualisasi desain media utama dan media penunjang akan diuraikan sebagai berikut :

a. Animasi

Film animasi ini berjudul *Bondres Animasi*, animasi ini menceritakan tentang petualangan karakter *bondres* untuk menyelamatkan temannya yayuk yang telah diculik oleh penjahat, dengan dibumbui humor-humor dan adengan kocak yang mampu menghibur *audience*



Gambar 4. Tampilan scene film animasi
[sumber : dokumentasi penulis, 2020]

b. Teaser

Video teaser ini menampilkan cuplikan-cuplikan dari film animasi, yang akan membuat penasaran *audience* atau penonton,

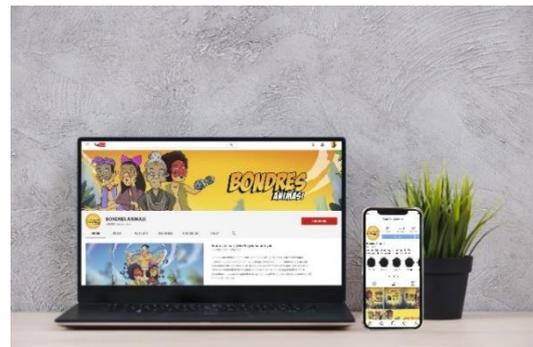
sehingga penonton ingin mengetahui kelanjutan dari film animasi



Gambar 5. Tampilan scene video *teaser*
[sumber : dokumentasi penulis, 2020]

c. Sosial Media

Media sosial yang digunakan dalam perancangan ini adalah media sosial Instagram dan Youtube



Gambar 6. Tampilan mockup sosial media
[sumber : dokumentasi penulis, 2020]

d. Poster

Pada media poster ini berisikan kata ajakan beserta informasi tempat waktu dan penayangan *bondres* animasi dan akan disebarakan di tempat umum dan di sekolah-sekolah yang ada di denpasar.



Gambar 7. Tampilan mockup poster
[sumber : dokumentasi penulis, 2020]

e. X-banner

Media x-banner ini digunakan pada saat penayangan perdana film animasi, dan berisi kata ajakan untun menonton animasi, dan memberikan informasi untuk pembagian merchandise gratis.



Gambar 8. Tampilan x-banner
[sumber : dokumentasi penulis, 2020]

f. T-shirt

media t-shirt ini digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai media merchandise, dan akan dibagikan secara gratis kepada partisipan yang menonton animasi bondres.



Gambar 9. Tampilan mockup t-shirt
[sumber : dokumentasi penulis, 2020]

g. Totebag

Media totebag ini digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai media merchandise, dan akan dibagikan secara gratis kepada pemenang kuis saat pemutaran perdana film animasi.



Gambar 10. Tampilan mockup totebag
[sumber : dokumentasi penulis, 2020]

h. Stiker

media stiker ini digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai media merchandise, dan akan dibagikan secara gratis kepada partisipan yang menonton animasi bondres, pada desain stiker ini menampilkan tokoh utama dari film animasi.



Gambar 11. Tampilan mockup stiker
[sumber : dokumentasi penulis, 2020]

i. Feed Instagram

Feed Instagram dirancang untuk mengingatkan dan memberikan informasi mengenai penayangan bondres animasi beserta video teaser.



Gambar 12. Tampilan mockup feed instagram
[sumber : dokumentasi penulis, 2020]

KESIMPULAN

Dalam melakukan perancangan ini konsep yang diterapkan adalah “kebudayaan yang menghadirkan keceriaan”, konsep ini memiliki kaitan dengan objek kasus yang diangkat yaitu kesenian *bondres* beserta media yang dipilih berupa animasi yang mampu menghibur dan menghadirkan keceriaan pada penontonnya. Disamping itu untuk merancang animasi yang mampu menarik minat remaja terhadap kesenian *bondres*, maka kesenian *bondres* tersebut dikemas dengan cara dibentuk melalui sebuah animasi dengan karakter yang unik, alur cerita dengan humor yang disukai dan mampu diterima oleh remaja, beserta tampilan visual yang menarik. Dalam perancangan *bondres* animasi, dibutuhkan media pendukung yang efektif untuk mempromosikan film animasi *bondres*. Maka dipilih beberapa media yang *feed* Instagram. Dimana beberapa media tersebut akan memberikan informasi mengenai animasi *bondres* beserta mempromosikan animasi. tepat diantaranya Video *Teaser*, sosial media, Poster, X-banner, Stiker, Totebag, T-shirt, dan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hendratman, Hendi. 2014, *Computer Graphic Design (Revisi Kedua)*. Bandung: Informatika ISBN
- [2] Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006, *Nirmana: Elemen-elemen seni dan desain*, Yogyakarta: Jalasutra
- [3] Jonathan Sarwono, Hary Lubis. 2007. “Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual”. Yogyakarta : Andi Offset
- [4] Koentjaraningrat. 1983. “Metode-metode penelitian masyarakat” . Gramedia
- [5] Sugma, I Wayan . Karsana, I Putu. 2017. “Komunikasi Estetik Seni Pertunjukan Bondres Masa Kini”
- [6] Seminar Nasional “Penanaman Nilai-nilai Pendidikan melalui Seni Budaya Nusantara” Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bali : 159 – 169.
- [7] Gede Lingga Ananta Kusuma Putra. 2019. “Popularitas Animasi Upin dan Ipin Pada Anak-anak di Bali”