



Cerita Tokoh Wayang Indonesia Gatotkaca dalam bentuk Motion Graphic

Zahra Rafiqah*, Novia, Febi

Abstract: *Gatotkaca is a character from Indonesian wayang originating from the Mahabharata story, and is a son of Bima (Werkudara) and Dewi Arimbi, one of the daughters of Prabu Trembuku or Arimbaka, the giant king of Pringgandani. (Rizem Aizid, 2013:332). In Sanskrit, the name Ghatotkacha literally means "Having a Head Like a Jug". This name consists of two words, namely ghattam which means "jar" or "jug", and utkacha which means "head" (Kaelola in Saptodewo 2013: 243). Gatotkaca has the original name, namely Jabang Tetuka, Gatotkaca has many features from himself since he was little, and in Gatotkaca's life stories there are many messages that can be applied in everyday life. As a form of preserving Indonesian Wayang culture and providing education aimed at the general public, especially young people who do not know and like Indonesian Wayang culture and the messages contained in the Gatotkaca story. The final result of the work is made by lifting the story of Gatotkaca starting from the first meeting of his father and his mother until he was born into the world, until he died as a true hero. The main media is in the form of animated motion graphic videos shown at the Thesis Exhibition at the Universitas Potensi Utama Medan, and also distributed on various digital platforms Youtube and Instagram which are expected to provide education to young people so they know, learn, get to know, like, and participate and preserving Indonesian Wayang culture. The supporting media in this thesis are styrofoam characters, posters, X-banners, social media, T-shirts, stickers, key chains, and bookmarks which are expected to support the dissemination of the story of the Indonesian wayang character Gatokaca to the Indonesian people.*

Keywords: *Gatotkaca, Wayang, Education, Motion Graphic.*

Abstrak: Gatotkaca merupakan tokoh dari Pewayangan Indonesia yang berasal dari kisah Mahabharata, dan merupakan seorang putra dari Bima (Werkudara) dan Dewi Arimbi, salah seorang putri Prabu Trembuku atau Arimbaka, raja raksasa dari Pringgandani. (Rizem Aizid, 2013:332). Dalam bahasa sansekerta, nama Ghatotkacha secara harfiah bermakna "Memiliki Kepala Seperti Kendi". Nama ini terdiri dari dua kata, yaitu ghattam yang bermakna "buli-buli" atau "kendi", dan utkacha yang bermakna "kepala" (Kaelola dalam Saptodewo 2013: 243). Gatotkaca memiliki nama asli yaitu Jabang Tetuka, Gatotkaca mempunyai banyak keistimewaan dari dirinya sejak masih kecil, dan didalam cerita kisah hidup Gatotkaca terdapat banyak pesan yang dapat di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai bentuk pelestarian budaya Pewayangan Indonesia serta memberikan edukasi yang ditujukan untuk kalangan masyarakat khususnya anak muda yang kurang mengetahui dan menyukai tentang budaya Pewayangan Indonesia serta pesan yang terdapat pada cerita Gatotkaca. Hasil akhir karya dibuat dengan mengangkat kisah cerita dari Gatotkaca dimulai dari awal pertemuan ayahnya dan ibunya hingga lahir ke dunia, sampai wafat sebagai seorang pahlawan sejati. Media utama berupa video animasi motion graphic yang ditampilkan pada saat pameran Skripsi Karya di Universitas Potensi Utama, dan disebarakan juga di berbagai platform digital Youtube dan Instagram yang diharapkan dapat memberikan edukasi kepada anak muda agar mengetahui, mempelajari, mengenal lebih dalam, menyukai, dan ikut serta melestarikan budaya Wayang Indonesia. Adapun media pendukung dalam skripsi karya ini adalah styrofoam karakter, poster, X-banner, media sosial, T-Shirt, stiker, gantungan kunci, dan pembatas buku yang diharapkan dapat mendukung penyebaran kisah cerita tokoh wayang Indonesia Gatokaca kepada masyarakat Indonesia.

Kata Kunci: Gatotkaca, Wayang, Edukasi, Motion Graphic.

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya, karena merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan 17.508 pulau yang dihuni lebih dari 360 suku bangsa. Indonesia bukan hanya saja negara yang akan kaya budaya, tetapi budaya dari Indonesia juga banyak yang mendunia, yaitu terdiri dari Angklung, Keris, Batik, Tari Saman, Tari Kecak, Reog Ponorogo, Tari Pendet, Wayang, dan Gamelan. Salah satu kebudayaan Indonesia yang mendunia adalah Wayang, yang merupakan salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol di antara banyak karya budaya lainnya. Wayang merupakan media penerangan, dakwah, pendidikan, hiburan, pemahaman filsafat, serta hiburan.

Wayang berasal dari kata wayangan atau bayangan, yang berarti sumber ilham. Sumber ilham dimaksud adalah ide dalam menggambarkan wujud tokohnya. Pengertian wayang adalah bentuk tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kardus, seng, atau bahan-bahan lainnya yang melambangkan berbagai watak manusia (Rizem Aizid, 2013:20). Wayang merupakan suatu perwujudan dari watak manusia yang dijadikan tokoh dalam suatu cerita yang di karang oleh seorang pujangga yang di dalam kehidupannya memiliki keistimewaan, serta terdapat pesan di dalam ceritanya yang dijadikan suatu seni pertunjukan yang disaksikan oleh masyarakat.

Cerita fiksi adalah cerita yang bersifat rekaan dan imajinatif penulisnya serta tidak terjadi sungguhan. Menurut Krismarsanti mengungkapkan bahwa cerita fiksi merupakan karangan yang mengisahkan cerita berdasarkan khayalan dan proses imajinasi si pengarang. Seperti cerita dari tokoh pewayangan merupakan bagian dari cerita karangan yang berasal dari imajinasi pengarang.

Cerita tokoh wayang merupakan cerita karangan yang awalnya dikarang oleh pujangga asal India. Diterjemahkan oleh para pujangga Indonesia dari abad X yaitu naskah sastra Kitab Ramayana karangan pujangga India, Walmiki. Kitab Mahabharata merupakan karangan Viyasa asal India, para pujangga Indonesia tidak hanya menerjemahkan saja, mereka juga mulai merubah cerita dan menceritakan kembali dengan memasukkan falsafah Jawa ke dalamnya. Kisah Mahabharata merupakan kisah konflik antara Pandawa yang berjumlah lima orang laki-laki yaitu, Arjuna, Bima, Nakula, Sadewa, dan Yudhistira dengan saudara sepupu mereka yang berjumlah 100 yang dikenal dengan sebutan Kurawa. Puncak konflik terjadi adalah pada Perang Bharatayuda di medan Kurusetra (Rizem Aizid, 2013:232). Pada perang itu terlibat salah satu anak dari Pandawa yaitu Gatotkaca yang kisahnya akan diceritakan dengan lengkap dari awal hingga akhir oleh penulis, hingga dapat mengetahui tentang riwayat hidup dari Gatotkaca, serta pesan, dan mendapatkan pelajaran dari kisahnya.

Gatotkaca adalah seorang putra dari Bima (Werkudara) dan Dewi Arimbi, salah seorang putri Prabu Trembuku atau Arimbaka, raja raksasa dari Pringgandani. (Rizem Aizid, 2013:332). Dalam bahasa sansekerta, nama Ghatotkacha secara harfiah bermakna "Memiliki Kepala Seperti Kendi". Nama ini terdiri dari dua kata, yaitu ghattam yang bermakna "buli-buli" atau "kendi", dan utkacha yang bermakna "kepala" (Kaelola dalam Saptodewo 2013: 243).

Kisah Gatotkaca yang menceritakan seorang pemuda yang gagah dan pemberani, tak kenal takut dalam menghadapi semua lawannya hingga rela tewas untuk membela keluarga serta kaumnya untuk mendapatkan kemenangan, yang

menjadikan alasan penulis untuk mengangkat kisah Gatotkaca.

Pada kisah Gatotkaca juga terdapat pesan dan pelajaran yang dapat kita aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, dimana kita harus menjadi seorang pemimpin yang baik, menjadi manusia yang tidak hanya bermanfaat saat hidup, tapi juga menjadi manusia yang bermanfaat ketika sudah tiada di dunia, menjadi orang yang tak kenal takut, apabila yang kita lakukan benar dan bermanfaat bagi banyak orang. Penulis membuat penelitian ini juga sebagai bentuk dari pelestarian Wayang yang ada di Indonesia melalui tokoh Gatotkaca, yang diharapkan masyarakat mengetahui dan suka tentang kisah cerita dari tokoh Gatotkaca yang merupakan bagian dari Pewayangan Indonesia. Cerita dari Gatotkaca yang nantinya akan dikemas dalam bentuk motion graphic dan di kenalkan kepada masyarakat. Motion graphic adalah media yang digunakan penulis untuk mengangkat cerita sejarah Tokoh Wayang Indonesia Gatotkaca karena merupakan media yang tepat dan juga efektif, yang dimana pada masa sekarang masyarakat khususnya kalangan remaja lebih menyukai melihat gambar visual seperti video, melalui media sosial dan platform digital seperti Youtube dibandingkan dengan hanya membaca sebuah cerita melalui buku tanpa adanya tampilan visual. Penulis membuat motion graphic cerita Gatotkaca menggunakan versi yang berbeda dari karya – karya yang pernah dibuat, penulis membuat dengan versi yang lebih modern, yaitu dari segi karakter yang dibuat dengan gaya penggambaran dari penulis, kostum yang dibuat dengan versi masa kini, seperti pada film superhero zaman sekarang. Penulis juga tidak menghilangkan originalitas dari karakter Gatotkaca dan ciri khas utama dari cerita asli, hanya memodifikasi tampilan dari cerita Gatotkaca ke versi yang lebih kekinian. Harapan penulis semoga Cerita Tokoh Wayang Indonesia Gatotkaca dapat dinikmati banyak kalangan masyarakat dari usia muda hingga dewasa, dan tersampaikan kepada mereka cerita dan pesan yang ada pada motion graphic tersebut.

PROSES PERANCANGAN

A. *Brainstorming*

Proses awal adalah melakukan *brainstorming* yaitu mengumpulkan ide, mencari referensi dan sumber cerita, serta menentukan apa saja yang ada di dalam hasil akhir karya.

B. Penyusunan Naskah & *Storyboard*

Proses penyusunan naskah dan *storyboard* berdasarkan data yang didapat dari berbagai sumber valid dan terpercaya mengenai cerita dari tokoh Gatotkaca, kemudian digabungkan dengan ide kreatif. Naskah dan juga *storyboard* yang diketik menggunakan *software Microsoft Office Word 2016* dan ilustrasi sketsa dari *storyboard* digambar menggunakan *Adobe Photoshop CC 2019*.

C. Desain Sketsa

Proses setelah itu adalah sketsa karakter dan aset-aset gambar sesuai *storyboard* yang ada di setiap *scene*, contohnya seperti karakter, aset gambar pendukung, dan juga *background*. Sketsa dikerjakan di *software Adobe Photoshop CC 2019* dan menggunakan alat *Pen Tablet*.

D. Pewarnaan (*Coloring*)

Proses pewarnaan (*coloring*) semua aset desain yang ada pada setiap *scene*, seperti karakter, aset gambar pendukung, dan *background*. Proses pewarnaan juga dikerjakan di *software Adobe Photoshop CC 2019* dan menggunakan alat *Pen Tablet*.

E. Suntingan Animasi (*Animating*)

Proses menggerakkan (animasi) seluruh aset desain yang dibutuhkan pada setiap *scene*. Proses ini dibuat menggunakan *software Adobe After Effect CC 2020*. Pergerakan *motion graphic* dibuat menggunakan beberapa pergerakan efek kamera, transisi, dan *Puppet Tools* yang ada di *Adobe After Effect CC 2020* untuk menggerakkan karakter, aset-aset dan *background*. *Dubbing* untuk suara narasi, dan suara karakter pria diisi oleh pengkarya sendiri serta suara karakter wanita diisi oleh teman pengkarya. *Soundeffect dan backsound* yang digunakan dibuat sendiri oleh pengkarya dan juga di unduh dari *website Pixabay*, serta berasal dari *software editing* yang digunakan yaitu *Capcut*.

F. Proses Akhir (*Finishing*)

Proses menggabungkan seluruh aset *motion graphic*, seperti seluruh *scene*, *dubbing*, suara narasi, *backsound* dan *soundeffect* di edit menggunakan *software Capcut*. Proses terakhir yang dilakukan adalah pengecekan keseluruhan *motion graphic*, kemudian proses membuat *subtitle* pada *motion graphic* yang dibuat menggunakan *software Capcut*. Setelah itu dilakukannya proses *render* keseluruhan *motion graphic* dengan kualitas 1920 x 1080 *pixel* dengan format MP4 dengan *software Capcut*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini pengkarya telah melakukan pameran skripsi karya di Auditorium Universitas Potensi Utama Lt. 4 Gedung B pada tanggal 2-3 Agustus 2023 untuk mengetahui pendapat masyarakat dan melakukan pengukuran ketercapaian karya Cerita Tokoh Wayang Indonesia Gatotkaca dalam bentuk *Motion Graphic* dalam bentuk kuesioner dan mengajukan beberapa pertanyaan pada pengunjung saat melihat karya *Motion Graphic*. Adapun dokumentasi pameran skripsi karya dan kuesioner yang telah dilakukan oleh pengkarya, dilampirkan sebagai berikut:

A. Dokumentasi Pameran Skripsi Karya



Gambar 1. Siswa SMK Pangeran Antasari menanyakan tentang cara mengisi Kuesioner

(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)

Proses setelah pengunjung melihat karya *motion graphic* dan bertanya tentang karya, pengunjung dari Sekolah Menengah Kejuruan Pangeran Antasari menanyakan tentang bagaimana masuk untuk mengisi form kuesioner.



Gambar 2. Para pengunjung sedang melihat karya dan juga bertanya
Tentang karya *motion graphic*
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)



Gambar 3. Para pengunjung sedang melihat karya *motion graphic*
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)

Para pengunjung melihat karya *motion graphic* dan juga menanyakan tentang bagaimana proses pembuatan karya tersebut, seperti berapa lama waktu pengerjaan, alasan pengkarya memilih untuk membuat karya tersebut dan *software* apa saja yang dipakai dalam proses pembuatan.



Gambar 4. Para pengunjung sedang melihat karya dan memindai
barcode kuesioner
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)



Gambar 5. Siswa SMK BBC sedang memindai *barcode* kuesioner
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)

Pengunjung yang telah melihat karya dan bertanya kepada pengkarya tentang karya *motion graphic* kemudian mereka memindai *barcode* untuk mengisi *form* kuesioner.



Gambar 6. Siswi dari SMK BBC sedang melihat karya *motion graphic*
Dan juga bertanya tentang karya
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)

Siswi dari SMK BBC jurusan multimedia sedang melihat dan mengamati karya *motion graphic* dan bertanya kepada pengkarya tentang karya *motion graphic*.

B. Kuesioner

Pada pelaksanaan pameran yang telah dilakukan, pengkarya juga membuat kuesioner yang berisikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui pendapat dan pengukuran tercapainya karya Cerita Tokoh Wayang Indonesia Gatotkaca dalam bentuk *Motion Graphic*. Pengkarya membuat kuesioner yang berisikan 9 pertanyaan. Berikut pertanyaan yang dilampirkan:

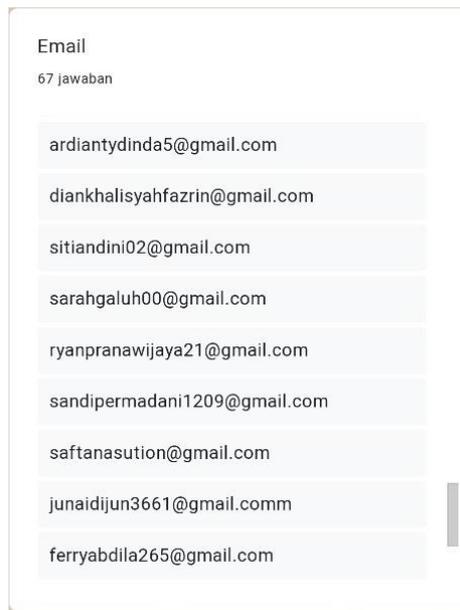
1. Email *

2. Nama Lengkap *

3. Apakah anda adalah seorang yang tertarik untuk mengetahui tentang budaya indonesia?
 - Iya saya tertarik
 - Kurang tertarik
4. Apakah anda menyukai cerita zaman dahulu seperti cerita pewayangan?
 - Iya
 - Biasa saja
 - Tidak suka
5. Apakah anda mengetahui tokoh Gatotkaca ?
 - Iya
 - Tidak
6. Apakah anda mengetahui tokoh Gatotkaca merupakan bagian dari pewayangan ?
 - Iya
 - Tidak
7. Apakah anda tahu gatotkaca merupakan anak dari seorang pandawa 5, yaitu Bima?
 - Iya saya mengetahuinya
 - Saya kurang tahu
8. Apakah anda menyukai film animasi ber-genre fiksi dan aksi ?
 - Iya
 - Tidak
9. Apakah anda tertarik untuk menyaksikan dan menikmati animasi motion graphic berjudul cerita tokoh Wayang Indonesia Gatotkaca ?
 - Iya
 - Tidak
10. Apakah anda menyukai animasi yang memiliki pesan dan manfaat pada kehidupan didalam ceritanya ?
 - Iya
 - Tidak
 - Mungkin
11. Berikan pendapat anda tentang Cerita Tokoh Wayang Indonesia Gatotkaca dalam bentuk Motion Graphic

Hasil kuesioner karya yang diisi oleh pengunjung pameran UPU ART EXPO 5.0 yang dilaksanakan pada tanggal 2-3 Agustus 2023 di Auditorium Universitas Potensi Utama Gedung B Lt. 4 yang berkunjung, ke *stand* pameran Cerita Tokoh Wayang Indonesia Gatotkaca dalam bentuk *Motion Graphic* berjumlah 67 responden. Sebagai berikut hasil data kuesioner dari 67 responden:

1. *E-mail*

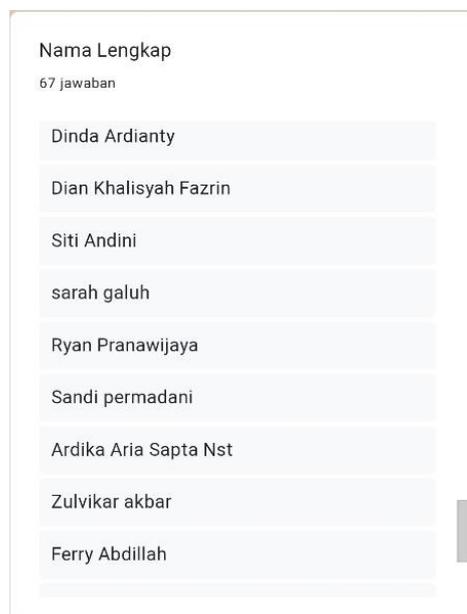


Email
67 jawaban
ardiantydinda5@gmail.com
diankhalisyahfazrin@gmail.com
sitiandini02@gmail.com
sarahgaluh00@gmail.com
ryanpranawijaya21@gmail.com
sandipermadani1209@gmail.com
saftanasution@gmail.com
junaidijun3661@gmail.com
ferryabdila265@gmail.com

Gambar 7. Hasil *E-mail* para Responden
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 67 responden yang telah mengisi kolom *e-mail*.

2. Nama



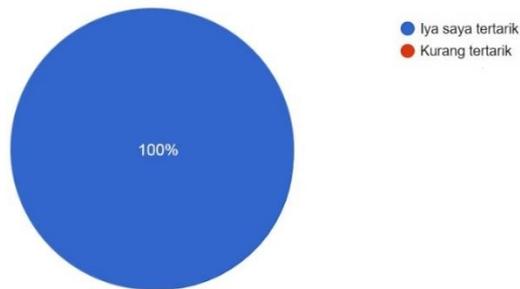
Nama Lengkap
67 jawaban
Dinda Ardianty
Dian Khalisyah Fazrin
Siti Andini
sarah galuh
Ryan Pranawijaya
Sandi permadani
Ardika Aria Sapta Nst
Zulvikar akbar
Ferry Abdillah

Gambar 8. Hasil Nama para Responden
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 67 responden yang telah mengisi kolom nama.

3. Apakah anda adalah seorang yang tertarik untuk mengetahui tentang budaya Indonesia ?

67 jawaban

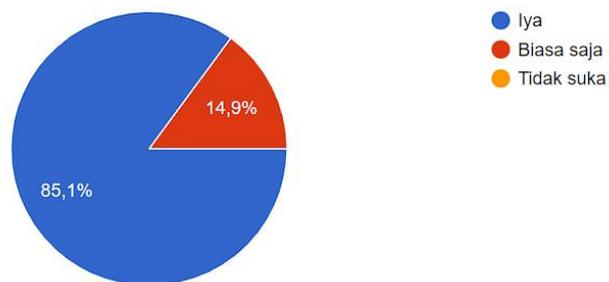


Gambar 9. Hasil kuesioner pertanyaan 3
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 100% responden yang menjawab tertarik untuk mengetahui tentang budaya Indonesia.

4. Apakah anda menyukai cerita zaman dahulu seperti cerita pewayangan ?

67 jawaban

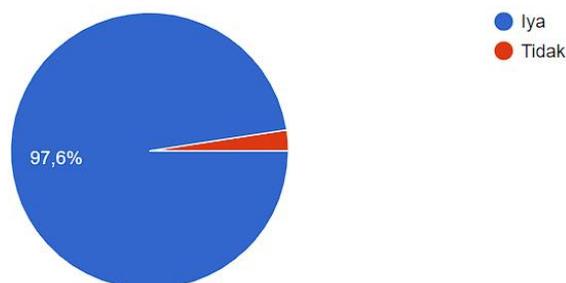


Gambar 10. Hasil kuesioner pertanyaan 4
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 85,1% responden yang menjawab menyukai dan 14,9% responden menjawab biasa saja untuk menyukai cerita zaman dahulu yaitu cerita pewayangan.

5. Apakah anda mengetahui tokoh Gatotkaca ?

67 jawaban



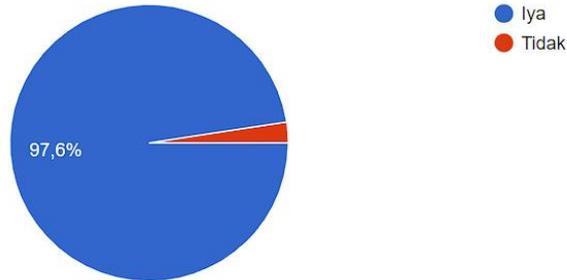
Gambar 10. Hasil kuesioner pertanyaan 5
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)

Dari data diatas dapat diketahui bahwa terdapat 97,6% responden yang

menjawab mengetahui dan 2,4% responden menjawab tidak mengetahui tokoh Gatotkaca.

6. Apakah anda menyukai cerita zaman dahulu seperti cerita pewayangan ?

67 jawaban

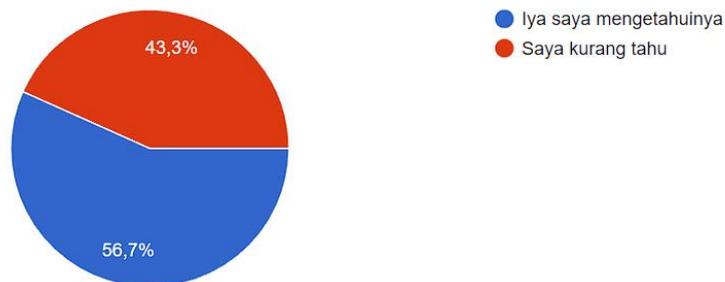


Gambar 11. Hasil kuesioner pertanyaan 6
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 97,6% responden yang menjawab mengetahui dan 2,4% responden menjawab tidak mengetahui tokoh Gatotkaca merupakan bagian dari pewayangan.

7. Apakah anda tahu Gatotkaca merupakan anak dari seorang pandawa 5, yaitu Bima ?

67 jawaban

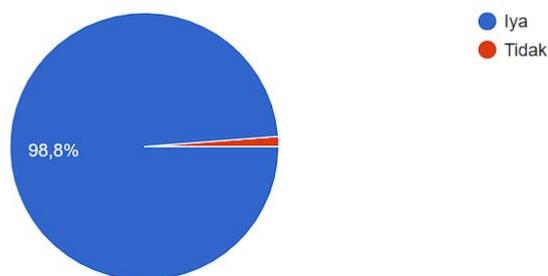


Gambar 12. Hasil kuesioner pertanyaan 7
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 56,7% responden yang menjawab mengetahui dan 43,3% responden menjawab kurang mengetahui kalau Gatotkaca merupakan anak dari seorang pandawa yaitu Bima.

8. Apakah anda menyukai *film* animasi ber-genre fiksi dan aksi ?

67 jawaban

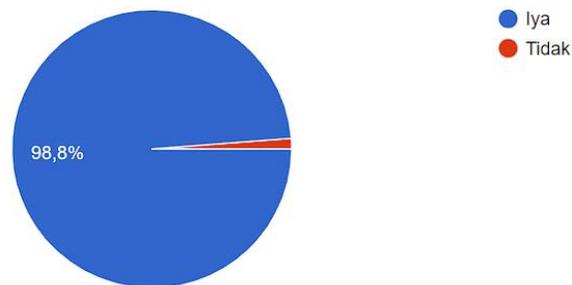


Gambar 13. Hasil kuesioner pertanyaan 8
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 98,8% responden yang menjawab menyukai dan 1,2% responden menjawab tidak menyukai *film* animasi ber-genre fiksi dan aksi.

9. Apakah anda tertarik untuk menyaksikan dan menikmati animasi *motion graphic* berjudul Cerita Tokoh Wayang Indonesia Gatotkaca ?

67 jawaban

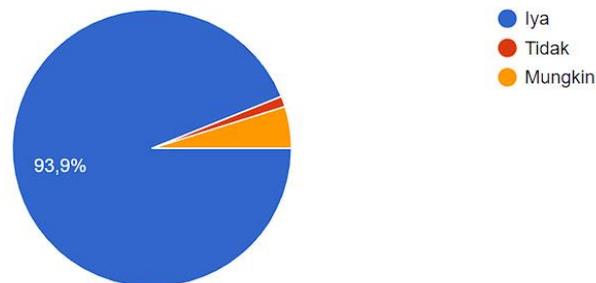


Gambar 14. Hasil kuesioner pertanyaan 9
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 98,8% responden yang menjawab tertarik dan 1,2% responden menjawab tidak tertarik untuk menyaksikan dan menikmati animasi *motion graphic* berjudul Cerita Tokoh Wayang Indonesia Gatotkaca.

10. Apakah anda menyukai animasi yang memiliki pesan dan manfaat pada kehidupan di dalam ceritanya ?

67 jawaban



Gambar 15. Hasil kuesioner pertanyaan 10
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 93,9% responden yang menjawab menyukai dan 5,8% responden menjawab mungkin menyukai dan 0,3% tidak menyukai animasi yang memiliki pesan dan manfaat pada kehidupan di dalam ceritanya.

11. Berikan pendapat anda tentang Cerita Tokoh Wayang Indonesia Gatotkaca dalam bentuk *Motion Graphic*.

Berikan pendapat anda tentang Cerita Tokoh Wayang Indonesia Gatotkaca dalam bentuk Motion Graphic

67 jawaban

Bercerita tentang sifat ke pahlwanan Gatot kaca yang menjunjung tinggi kesejahteraan

Menurut saya dengan membuat animasi motion graphic tokoh wayang Indonesia juga membantu untuk melestarikan budaya Indonesia

Saya sangat suka jika tokoh wayang Indonesia di buat film seperti ala ala Marvel dan DC , semoga film seperti ini bakal maju dan di lirik dunia hehehe., Siapa tau kan karakternya masuk studio Marvel 🤔🤔🤔

Keren Bang

Luar biasa banget apalagi jika itu karya anak Indonesia yang semakin maju. Harus di asah lebih baik lagi.

Akan menjadi lebih menarik dan lebih banyak disukai oleh orang-orang dari berbagai usia. Mungkin jika menonton wayang secara tradisional akan terasa sangat membosankan. Untuk tetap melestarikannya, diperlukan inovasi yang bisa mengikuti perkembangan jaman. Dengan adanya terobosan baru dalam pewayangan, bisa meningkatkan nilai dan mutu dari wayang tersebut. Sehingga atraksi budaya tersebut tidak hilang ditelan jaman.

Gambar 16. Hasil kuesioner pertanyaan 11
(Sumber: Dimas Budi Winata, 2023)

Sebanyak 67 responden berpendapat tentang Cerita Tokoh Wayang Indonesia Gatotkaca dalam bentuk *Motion Graphic* keren, luar biasa, menarik dan dapat melestarikan budaya Indonesia.

Kuesioner yang diberikan kepada masyarakat memperoleh respon dengan baik, hal ini disimpulkan bahwa para responden lebih tertarik dengan kisah cerita dari Tokoh Pewayangan Indonesia Gatotkaca dibuat dalam *Motion Graphic* karena lebih kekinian dan mengikuti *trend* masa kini dan juga tidak menghilangkan ciri khas awal dari cerita tersebut. Dari hasil yang diperoleh, para responden juga bisa mengetahui bahwa Gatotkaca merupakan bagian dari Pewayangan Indonesia dan menyukai budaya Wayang yang ada di Indonesia serta paham kisah dari hidup Gatotkaca, juga pesan yang ada terdapat pada kisahnya tersebut.

KESIMPULAN

Dalam Cerita Tokoh Wayang Indonesia Gatotkaca dalam bentuk Motion Graphic yang berdurasi 11 menit 44 detik, dengan visual yang dibuat dengan menarik, dan membuat para anak muda tertarik untuk melihatnya yang merupakan bagian dari budaya Indonesia yang harus dilestarikan, dan tidak boleh tenggelam oleh zaman dan diambil oleh negara lain. Motion Graphic ini menampilkan kisah hidup seorang tokoh Gatotkaca yang dikemas secara lengkap dari awal pertemuan ayahnya (Bima) dan ibunya (Arimbi) hingga ia lahir didunia, sampai ia wafat sebagai seorang pahlawan sejati.

Kisah dari Gatotkaca yang dibuat dalam motion graphic ini, memiliki

banyak keistimewaan pada dirinya, ketika ia masih kecil tali pusarnya tidak dapat dipotong hingga mencapai umur 1 tahun, senjata pusaka yang terbuat dari logam dapat melebur masuk kedalam perutnya, menjadi ksatria para dewa ketika masih kecil dan melawan musuh yang gagah perkasa, menjadi dewasa dengan cara yang tidak seperti manusia pada umumnya, merupakan seorang yang kuat, gagah, tak kenal takut, serta menjadi pahlawan sejati untuk kaum dan keluarganya meskipun sudah tewas sekalipun.

Cerita dari kisah hidup Gatotkaca terdapat banyak pesan yang dapat kita aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari yaitu, kita harus menjadi seorang pemimpin yang baik, menjadi manusia yang tidak hanya bermanfaat saat hidup, tapi juga menjadi manusia yang bermanfaat ketika sudah tiada di dunia, dan menjadi orang yang tak kenal takut, apabila yang kita lakukan benar dan bermanfaat bagi banyak orang.

Pada akhirnya Cerita Tokoh Wayang Indonesia Gatotkaca dalam bentuk Motion Graphic ini adalah sebuah bentuk pelestarian budaya Wayang yang ada di Indonesia dan juga memberikan edukasi kepada masyarakat khususnya kalangan muda, dimana kita tidak boleh melupakan budaya yang ada di negeri kita ini, karena kita sebagai warga negara Indonesia harus sadar diri dan melakukan gerakan untuk mengetahui, mempelajari, mengenal lebih dalam, menyukai, dan melestarikan budaya Wayang Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

- Aizid, Rizem. 2013, "Atlas Pintar Dunia Wayang". Yogyakarta: DIVA Press.
- Enterprise, Jubilee. 2018, "Adobe After Effects Komplet". Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Maryanto, Daniel Agus. 2010, "Gatotkaca Putra Langit seri 1". Jakarta Timur: Tiga Kelana.
- Maryanto, Daniel Agus. 2010, "Gatotkaca Putra Langit seri 2". Jakarta Timur: Tiga Kelana.
- Maryanto, Daniel Agus. 2010, "Gatotkaca Putra Langit seri 3". Jakarta Timur: Tiga Kelana.
- Septiningsih, Lusiastini. 2016, "Gatotkaca Satria dari Pringgadani". Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

JURNAL:

- Saptodewo, F. 2013. Kajian Mitologi dan Dekonstruksi Tokoh Wayang Tetuka. DEIKSIS, Vol. 05, No. 03, ISSN 2085-2274.

KARYA ILMIAH TUGAS AKHIR D3:

- Prasetyawan, Angga, "Perancangan Komik Wayang Gatotkaca Putra Pandawa", Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2011.
-

INTERNET:

- <https://hot.liputan6.com/read/4667622/rendering-adalah-proses-pengeditan-ketahui-jenis-cara-kerja-dan-waktunya> (diakses penulis tanggal 11 April 2022)
- <https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/kebudayaan/detail/wayang-aset-budaya-nasional-sebagai-refleksi-kehidupan-dengan-kandungan-nilai-nilai-falsafah-timur#:~:text=Wayang%20merupakan%20salah%20satu%20puncak,se ni%20pahat%2C%20dan%20seni%20perlambang.> (diakses penulis tanggal 1 juli 2022)
- <https://kemlu.go.id/canberra/id/read/indonesia/2186/etc-menu> (diakses penulis tanggal 1 juli 2022)
- <https://penerbitbukudeepublish.com/cerita-fiksi/> (diakses pada tanggal 20 Mei 2022)
- <https://www.traveloka.com/id-id/explore/destination/kebudayaan-indonesia-yang-mendunia-acc/45991> (diakses penulis tanggal 1 juli 2022)
- <https://www.youtube.com/watch?v=bqxkmzTt98k> (diakses penulis tanggal 8 Maret 2022)
- https://www.youtube.com/watch?v=N_75B_u4sb0 (diakses penulis tanggal 8 Maret 2022)
- <https://www.youtube.com/watch?v=r2414r-QEYY> (diakses penulis tanggal 8 April 2022)
- <https://youtube.com/watch?v=KJ-jlbqkF3U> (diakses penulis tanggal 4 April 2022)