

Transformasi prasi tantri arita dalam animasi prasimotion

Luh Budiaprilliana, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20471903&lokasi=lokal>

Abstrak

Penciptaan ini dilatarbelakangi ketertarikan pencipta terhadap prasi. Prasi mulai ditinggalkan generasi muda. Seni prasi merupakan seni menoreh gambar di atas daun lontar. Dalam prasi terkandung seni visual berupa gambler ilustrasi serta seni sastra berupa naskah-naskah lontar mengandung nilai moral. Pada tulisan ini dirumuskan tiga masalah yakni, bagaimanakah menciptakan media yang sesuai untuk pengenalan prasi kepada remaja?, bagaimana mentransformasikan prasi ke dalam bentuk animasi digital?, bagaimana bentuk/wujud prasi digital? Tujuan dari penciptaan ini yaitu merancang media pembelajaran untuk mengenal prasi. Sasaran dari penciptaan ini adalah remaja usia 12-18 tahun (siswa SMP dan SMA) di Buleleng. Pada penciptaan ini melalui tiga tahapan yakni eksplorasi, eksperimentasi, dan proses perancangan. Adapun teori yang digunakan pada penciptaan ini meliputi teori simulasi, transformasi, dan semiotika.

Hasil cipta pada penciptaan ini terdiri dari karya utama dan karya pendukung. Karya utama yaitu berupa karya animasi Prasimotion dengan judul Kacarita Pedanda Baka. Karya animasi tersebut merupakan animasi 2D yang visualisasinya dibuat seakan-akan animasi tersebut terjadi di atas daun lontar. Selain karya utama terdapat juga karya pendukung berupa animasi slideshow dengan mengambil cerita label lain dari rangkaian label dalam Tantri Carita. Media ini dirancang untuk dapat dibawa ke berbagai tempat dengan hanya mengaksesnya dari gadget saja. Selain karya pendukung berupa animasi Slideshow ini juga akan dibuat media pendukung berupa poster, X-banner, dan prototype prasi dalam bentuk printout.