

ABSTRAK

Panakawan merupakan bagian dalam wayang golek Sunda, dan terdiri dari empat tokoh yang masing-masing bernama Semar, Cepot, Dawala dan Gareng. Tokoh panakawan sendiri memiliki kelebihan di antara tokoh-tokoh wayang lainnya karena mereka merupakan produk lokal. Dalam rangka memperkenalkan tokoh-tokoh panakawan pada anak usia 6-12 tahun, dibuatlah sebuah animasi pendek 2D berjudul *Sarerea*. Animasi yang dimaksud memiliki konsep sebagai animasi berseri dengan fokus perancangan pada episode “Gasing”. Melalui animasi tersebut, diharapkan anak-anak dapat mengenal dan menyadari akan keberadaan tokoh-tokoh panakawan. Pada proses pembuatan animasi, dibutuhkan sebuah *storyboard* yang merupakan visualisasi naskah dan berfungsi sebagai cetak biru ketika proses produksi berlangsung. Oleh sebab itu, dilakukanlah perancangan *storyboard* untuk animasi *Sarerea* episode “Gasing”. Pada perancangan ini, metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Sedangkan pada tahap analisis data, metode yang digunakan adalah metode kualitatif interpretatif. Selain itu, perancangan dilakukan dengan melalui empat tahapan yang dikemukakan oleh Glebas (2009), serta dengan menggunakan delapan elemen yang dijelaskan oleh Dhimas (2013). Hasil dari perancangan *storyboard* yang telah dilakukan, didapatkan *storyboard* untuk animasi pendek *Sarerea* episode “Gasing” yang terdiri dari 93 *shot*. Masing-masing *shot* merupakan interpretasi dari naskah yang telah dibuat sebelumnya. Elemen *basic figure* dapat dilihat dari penggambaran keseluruhan *storyboard*. Elemen perspektif, *framing*, dan *angle* digunakan dengan menyesuaikan hasil analisis dan keperluan naratif sehingga penggunaan perspektif satu titik hilang dan *eye level* lebih sering dilakukan. Kemudian elemen *blocking* dan *point of interest*, *action line*, serta *direction* diterapkan sesuai dengan kontinuitas cerita.

Kata kunci: panakawan, animasi pendek 2D, *storyboard*