Laporan Pengantar Tugas Akhir

PERANCANGAN PAGELARAN WAYANG KONTEMPORER

DK 26313/Tugas Akhir

Semester I 2009/2010

Oleh:

Garinca

NIM:

52107704

Program Studi Desain Grafis

FAKULTAS DESAIN

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2010

Laporan Pengantar Tugas Akhir

PERANCANGAN PAGELARAN WAYANG KONTEMPORER

DK 26313/Tugas Akhir

Semester I 2009/2010

Oleh:

Garinca

NIM:

52107704

Program Studi Desain Grafis

Disahkan oleh:

Pembimbing

Deni Albar, S.Sn

4127 32 06 013

Koordinator Tugas Akhir

Kankan Kasmana, S.Sn.

4127 32 06 010

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan izin, kesempatan dan kelancaran dalam setiap proses pengerjaan Tugas Akhir . Penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang perkuliahan Diploma Tiga Jurusan Desain Grafis Universitas Komputer Indonesia dengan judul **"PERANCANGAN PAGELARAN WAYANG KONTEMPORER".**

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini penulis menyadari akan kekurangan dan keterbatasannya. Sehingga saran dan kritikan diharapkan kehadirannya untuk membangun dan memperkuat laporan ini dan sebagai pengetahuan bagi penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing serta meluangkan waktu, pikiran dan tenaga baik secara moril maupun materil dalam menyusun laporan tugas akhir ini terutama kepada:

1. Dekan Fakultas Desain, Drs. Hary Lubis yang telah membimbing penulis serta memberikan ilmu, nasihat dan masukan kepada penulis selama menuntut ilmu di jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).

2. Dan ucapan terima kasih kepada Ketua Program Studi Desain Grafis, Taufan Hidayatullah, M.Sn atas segala dorongan dan arahan kepada penulis selama penulis menuntut ilmu di jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).

3. Dan terima kasih kepada Koordinator Tugas Akhir, Kankan K, S.Sn atas panduan, arahan, perhatiannya dan bimbingannya kepada penulis selama menimba ilmu dijurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).

4. Terima kasih kepada Pembimbing Tugas akhir, Deni Albar, S.Sn atas semua bimbingan, pengarahan dan saran bagi penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir dan penulisan laporan Tugas Akhir.

5. Terima kasih kepada Dosen Wali, Yully Ambarsih Eka Wardhani, M.Sn yang telah meluangkan waktunya untuk membantu kelancaran aktifas akademik.

6. Terima kasih kepada Penguji Sidang Akhir, Rini Maulina, S.Sn atas masukan dan kritikan yang membangun.

7. Terima kasih kepada Ibunda, kakanda dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan dan kepercayaan sepenuhnya kepada penulis untuk menyelesaikan perkuliahan.

8. Terima kasih kepada DR. Roberto Hutagalung, S.H,M.H beserta keluarga yang telah membantu secara materil dalam kelancaran perkuliahan.

9. Terima kasih kepada Patricia Bacharuddin yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam pengerjaan Tugas Akhir.

10. Terima kasih kepada Bpk, Nyoman Nuarta beserta keluarga yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pandangan tentang kebudayaan tradisional Indonesia.

11. Terima kasih kepada Ari Yanuar Sudarya, dan Yudi Trisnaldi yang telah memperkenalkan profesi *Visual Jockey* dan memberikan masukan bahasan pada Tugas Akhir.

Kemudian ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak atas bantuan dan dukungan pada kelancaran perkuliahan dan pengerjaan Tugas Akhir yang penulis tidak sanggup uraikan satu persatu pada lembar ini.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....i

LEMBAR PENGESAHAN.....ii

KATA PENGANTAR.....iii

DAFTAR ISI.....v

DAFTAR GAMBAR.....ix

DAFTAR LAMPIRAN.....xi

GLOSARI.....xii

BAB 1 PENDAHULUAN .....

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 3

1.3 Perumusan Masalah 4

1.4 Batasan Masalahan 4

1.5 Maksud dan Tujuan 5

1.6 Manfaat Perancangan 6

1.7 Kata Kunci 6

1.7.1 Pertunjukan 6

1.7.2 Wayang 7

1.7.1 Kontemporer 8

BAB II IDENTIFIKASI DATA .....

2.1 Pertunjukan 9

2.2 Wayang 10

2.2.1 Sejarah Perkembangan Wayang 10

2.2.2 Pertunjukan Wayang *Purwa*.....13

2.2.3 Cerita Pada Wayang *Purwa*.....16

2.2.4 Kategori Tokoh Wayang *Purwa*.....17

2.2.5 Studi Karakter Wayang *Purwa*.....17

2.2.6 Gerak Tubuh Wayang *Purwa*.....20

2.3 Wayang Kontemporer 25

2.4 Wayang Digital 26

2.5 Visual *Jockey* 27

2.5.1 Teknologi yang Digunakan 27

2.6 Analisa Wayang Digital 29

2.6.1 SWOT 29

2.6.2 Segmentasi 31

BAB III KONSEP PERANCANGAN .....

3.1 Strategi Perancangan 34

3.2 Strategi Komunikasi 34

3.2.1 Tujuan Komunikasi 34

3.2.2 Pesan Utama 35

3.2.3 Materi Pesan 36

3.3 Strategi Kreatif 36

3.3.1 Pendekatan Kreatif 37

3.4 Strategi Media 37

3.4.1 Media Utama 38

3.4.2 Media Pendukung 38

3.5 Konsep Visual 39

3.5.1 Konsep Visual Animasi *Digital* 39

3.5.1.1 Format Desain 40

3.5.1.2 Warna 40

3.5.1.3 Elemen Visual 41

3.5.2 Konsep Visual Media Promosi 43

3.5.2.1 Tipografi 44

3.5.2.2 Elemen Visual 46

3.5.2.2 Warna 47

3.5.2.3 *Layout* 47

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA .....

4.1 Teknis Pengerjaan Animasi 48

4.2 Spesifikasi *Hardware* dan *Software* 51

4.2.1 Spesifikasi *Hardware* 51

4.2.2 Spesifikasi *Software* 51

4.3 Teknis Pengerjaan Media Promosi 52

4.4 Spesifikasi *Hardware* dan *Software* 59

4.2.1 Spesifikasi *Hardware* 59

4.2.2 Spesifikasi *Software* 59

4.5 Kesimpulan 60

Daftar Pustaka 61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model komunikasi pada pertunjukan

Gambar 2.2 Skema pertunjukan wayang kulit tradisional

Gambar 2.3 Dewa Brata

Gambar 2.4 Dursasana

Gambar 2.5 Sengkuni

Gambar 2.6 Gatotkaca

Gambar 2.7 Jenis mata pewayangan

Gambar 2.8 Angapurancang

Gambar 2.9 Anjujur

Gambar 2.10 Mathentheng A

Gambar 2.11 Mathentheng B

Gambar 2.12 Mathentheng C

Gambar 2.13 Malang Khadak

Gambar 2.14 Malang Kerik A

Gambar 2.15 Malang Kerik B

Gambar 2.16 Makidhupuh

Gambar 2.17 Kingkin

Gambar 3.1 Warna dalam pewayangan tradisional.

Gambar 3.2 Pembagian warna pada karakter.

Gambar 3.3 Gurun Kurukshetra

Gambar 3.5 *Font Niagara Engraved*

Gambar 3.6 *Font Niagara Engraved* dengan pewarnaan.

Gambar 3.7 *Font TW Cen MT Condensed*

Gambar 3.8 Gunungan

Gambar 3.9 Karakter

Gambar 4.1 Tahap *scanning* dan *tracing*.

Gambar 4.2 Tahap *coloring.*

Gambar 4.3 Tahap penggerakan karakter.

Gambar 4.4 Tahap *compositioning.*

Gambar 4.5 Hasil akhir.

Gambar 4.6 Poster

Gambar 4.7 *Flyer*

Gambar 4.8 Undangan tampak depan.

Gambar 4.9 Undangan tampak belakang.

Gambar 4.10 Kartu nama tampak depan.

Gambar 4.11 Kartu nama tampak belakang.

Gambar 4.12 *Cover DVD*

Gambar 4.13 *Sticker* pada piringan *DVD*.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Buku Panduan Tugas Akhir dan lembar asistensi.

GLOSARI

AVI	Format data video yang digunakan komputer dengan sistem pengoperasian *window*s.
Bando	Benda sebagai tutup kepala yang digunakan oleh dalang.
Blencong	Alat perapian yang dipasangkan pada bagian atas pertunjukan wayang tradisional untuk mebiaskan cahaya dan memantulkan bentuk boneka wayang pada kelir sebagai bayangan.
Coloring	Pewarnaan.
Color Corection Unit	Perangkat keras untuk mengatur pewarnaan data video.
Dalang	Pembawa cerita pada pertunjukan wayang.
Dewa-Dewi	Strata dan kedudukan pertama setelah Sang Hyang Tunggal sebagai karakter tertinggi yang merepresentasikan Tuhan.
Ediroll	Perangkat keras yang digunakan *Visual Jockey* untuk pertunjukan
FPS	Frame Per Second. Banyaknya gambar yang digunakan dalam satu detik.
Gebog	Batang pohon pisang pada pertunjukan wayang kulit tradisional yang berfungsi sebagai alat penyimpanan boneka wayang .
Gesture	Gerak tubuh.
Gending	Irama gamelan pada pertunjukan wayang kulit.
JPEG	Nama format untuk bentuk gambar pada computer.

Kelir	Layar pada pertunjukan wayang kulit tradisional. Bahan terbuat dari kain berwarna putih.
Ksatria Putran	Tokoh laki-laki yang memiliki jiwa bertarung dan berkarakter membela apa yang dirasakan benar olehnya.
Motion Dive	Perangkat keras yang digunakan Visual Jockey dalam pertunjukan.
MOV	Format data video yang digunakan computer dengan system pengoperasian *Apple Mac*.
OHP	Over Head Projector. Alat yang biasa digunakan untuk memperbesar gambar atau tulisan diatas kertas transparan terhadap media yang berdiri tegak.
Pandita	Tokoh spiritual pada wayang kulit.
Patih	Menteri
Prajurit	Karakter yang membela kerajaan terutama pada masa peperangan.
Punakawan	Karakter yang sama derajatnya dengan dewa-dewi pada wayang kulit mempresentasikan karakter manusia.
Raja	Tokoh yang memimpin dan mengatur Negara pada wayang kulit.
Rendering	Proses perampungan data-data video yang telah dikomposisikan menjadi satu bentuk data.
Statement	Pernyataan seseorang mengenai sesuatu hal.
Tracing	Proses pemisahan warna dan pengaturan bentuk kembali.
Tuding	Tangkai pada boneka wayang kulit.

Video Synthesizer	Perangkat keraas untuk mengatur komposisi data video dan tersedia efek visual.
Visual Jockey	Pemandu Gambar bergerak pada pertunjukan.
Wayang Purwa	Pagelaran wayang kulit tradisional yang menggunakan wayang gaya Yogyakarta sebagai objeknya. Dan memiliki pakem-pakem tertentu sebagai persyaratannya.