BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wayang kulit merupakan hasil kebudayaan bangsa Indonesia berbentuk pertunjukan yang mempertontonkan bias bayangan boneka kulit pada helai kain (*kelir*) dari hasil sorotan lampu pertunjukan (*blencong*). Tokoh atau karakter wayang pada pagelarannya dipersiapkan dengan cara menancapkan bagian bawah wayang pada batang pisang (*gebog*). Dalam pertunjukan wayang kulit tradisional dibutuhkan seorang *dalang* atau pembawa cerita (*lakon*), dan diiringi kesenian musik tradisional *gamelan* sebagai pendukung pertunjukannya.

Hingga saat ini pengetahuan mengenai sejarah serta asal-usul wayang terbagi menjadi tiga pendapat. Perbedaan pandangan tersebut berdasar kepada pemikiran Pischel, George Jacob dan W.H Rassers yang masing-masing memiliki pendapat berbeda mengenai asal-usul sejarah tradisi pertunjukan khususnya di Benua Asia.(R.M. Soedarsono, 1998: 32). Terlepas dari perbedaan tersebut wayang pada bentuk fisiknya telah mengalami banyak perubahan seiring dengan masuknya kebudayaan asing di Indonesia. H. Ulbricht dalam bukunya *Wayang Purwa Shadows of The Past* membagi perubahan bentuk fisik wayang berdasarkan pada dua periode waktu yaitu periode masuknya Hindu dan periode masuknya Islam.

Saat ini pagelaran wayang tidak hanya dimiliki oleh satu kaum saja yang memiliki persyaratan khusus dan tata krama tertentu sebagai persyaratan mengadakan pertunjukannya, namun pada era demokratis ini telah muncul istilah "*wayang kontemporer*".

Yaitu pementasan wayang yang tidak terpatok pada *pakem* tradisional. Saat ini pagelaran tersebut dijadikan pilihan oleh para seniman untuk mengekspresikan pemikiran, dan gagasan berkesenian. Seperti contohnya *"wayang cupumanik astagina"* yang menghadirkan projektor RGB sebagai instrumen elektronik pendukung pada pertujukannya. Ada juga *"wayang cyber"* dimana wayang di proyeksikan dengan cahaya dari sinar OHP (projektor). Adapula wayang dengan istilah *"wayang digital"* adalah wayang yang diolah dengan metoda yang biasa dilakukan oleh seniman grafis dalam menghasilkan karya *"digital art"* dimana proses pembentukannya dilakukan menggunakan teknologi komputer.

Di sisi lain pada jaman global ini banyak hiburan modern yang ditawarkan langsung kepada generasi muda salah satunya adalah pertunjukan *Visual Jockey.* Dimana pertunjukan tersebut menampilkan elemen-elemen grafis bergerak karya seorang seniman grafis yang pada umumnya diiringi dengan beragam jenis musik. Pertunjukan tersebut terlahir dari kreatifitas anak muda yang memiliki ketertarikan terhadap dunia grafis dan musik. Namun hingga saat ini pertunjukan tersebut di Indonesia belum terlihat adanya penggabungan unsur kebudayaan tradisional khususnya wayang kulit sebagai objek visualnya. Adanya pertunjukan tersebut dapat dijadikan sebuah media baru bagi dunia pewayangan untuk menarik minat generasi muda di saat ini.

Sudah saatnya generasi muda menggelar kreatifitas yang menitik beratkan perhatiannya kepada kebudayaan tradisional Indonesia. Khususnya bentuk pagelaran dengan menyatukan unsur-unsur modern kedalamnya sehingga kemasan yang ditawarkan dapat diterima oleh kalangan muda yang telah banyak terpengaruh

oleh satu bentuk kreatifitas hasil rancangan dunia global. Yang pada akhirnya perancangan pagelaran tersebut tidak hanya menarik minat masyarakat muda Indonesia tapi juga dapat menarik minat dunia global.

Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Bpk. Jero Wacik memberikan komentar mengenai wayang kontemporer."Wayang kulit yang merupakan budaya tradisional harus dikemas dengan sentuhan teknologi. Wayang seperti itulah yang seharusnya kita kembangkan untuk menarik minat generasi muda."

1.2 Identifikasi Masalah

- Kurangnya hiburan modern bagi kalangan generasi muda yang menggabungkan dan melibatkan unsur kebudayaan tradisional Indonesia.
- Wayang tradisional khususnya wayang kulit purwa pada pertunjukannya memiliki durasi hampir semalam suntuk. Waktu tersebut pada saat ini dapat dinilai tidak sesuai dengan pertunjukan modern.
- Adanya pendapat bahwa wayang dalam konteks seni pertunjukan telah lama tertinggal oleh seni pertunjukan modern yang baru berkembang di Indonesia. Adapun penyebabnya antara lain adalah : Perubahan yang terjadi di bidang politik, masalah ekonomi, perubahan selera dari peminat, karena tidak mampu bersaing dengan bentuk-bentuk pertunjukan lainnya (Soedarsono : 1998 : 1).
- Pentas *Visual Jockey* yang digelar di Indonesia hingga sekarang tidak melibatkan unsur-unsur kebudayaan tradisional Indonesia, khususnya dunia pewayangan.

- Pertunjukan wayang tradisional yang menggunakan bahasa suatu daerah tertentu, disisi lain menjadi faktor hambatan dalam interaksi antara pertunjukan dengan pengunjung dari luar daerah yang tidak memahami bahasa tersebut.

1.3 Perumusan Masalah

Dengan menimbang poin-poin permasalahan yang telah dicantumkan pada sub bab identifikasi masalah yang tercantum di atas maka dapat disimpulkan perumusan masalahnya adalah :

"Bagaimana merancang sebuah pagelaran wayang modern bagi generasi muda saat ini ?"

1.4 Batasan Masalah

- Bentuk fisik Wayang kulit purwa Yogyakarta menjadi acuan dalam pengembangan bentuk karakter. Hal ini didasari dari tijauan sejarah wayang yang pada awal penciptaanya bersumber dari daerah Jawa Tengah khususnya di Yogyakarta.

- Kisah kematian Gatot Kaca pada pertempuran Baratayuda babak IV merupakan sebuah penggalan cerita yang dapat memaparkan pesan dari pewayangan purwa yaitu karakter pewayangan tidak terpatok pada karakter baik dan jahat.

- Tokoh dan lakon pewayangan dikembangkan melalui metode pembuatan cerita animasi yang pengerjaannya menggunakan media berbasis komputer.

- Tokoh yang dimuat dibatasi pada karakter yang terdapat dalam kisah kematian Gatotkaca pada pertempuran Baratayuda babak VII.

- Ilmu pengetahuan desain grafis mengenai penggambaran atau visualisasi ruang dan waktu menjadi unsur modern yang diikut sertakan kedalam pertunjukannya.

- Teknologi yang diikutsertakan kedalamnya dibatasi pada teknologi dunia desain grafis dan pertunjukan modern yang lazim digunakan oleh *Visual Jockey*.

- Dalang pada fungsinya memiliki prinsip yang sama dengan seorang *Visual Jockey*. Yaitu dalam hal pengaturan alur cerita dan gerak objek yang ditampilkan. Atas alasan persamaan tersebut *Visual Jockey* yang pada pementasannya menggunakan instrumen elektronik dapat mewakili sebuah pertunjukan wayang. Sehingga unsur teknologi secara langsung dilibatkan dalam pengembangan dunia pewayangan.

1.5 Maksud dan Tujuan

Merancang sebuah pertunjukan yang melibatkan kebudayaan tradisional Indonesia khususnya dunia pewayangan dengan menggunakan metoda pengerjaan modern yang mencakup teknologi dan ilmu bidang desain grafis yang berkembang dewasa ini. Dengan bertujuan menarik minat generasi muda terhadap dunia pewayangan.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat perancangan ditinjau dari berbagai aspek yang menyangkut dalam dunia pewayangan dan pertunjukan modern dapat dipaparkan sebagai berikut:

- Berperan serta dalam pengembangan dan pengolahan kebudayaan tradisional bangsa Indonesia khususnya dunia pewayangan.
- Berperan serta dalam perancangan sebuah pagelaran yang mengangkat tema kebudayaan tradisional Indonesia.
- Berperan serta dalam penggabungan unsur teknologi modern terhadap bentuk kebudayaan tradisional Indonesia.
- Berperan sebagai media alternatif bagi dunia pariwisata Indonesia.

1.7 Kata Kunci

Kata kunci dibagi menjadi tiga pemenggalan kata, yaitu: pertunjukan, wayang, kontemporer. Berikut pengertian dari masing-masing kata berdasarkan *statement,* dan artikel yang menuturkan dan memuat artinya.

1.7.1 Pertunjukan

> "Pertunjukan adalah suatu kejadian terencana yang melibatkan aksi individu atau kelompok dengan audiensi di tempat dan waktu tertentu. Yang didalamnya melibatkan empat unsur: waktu, ruang, tubuh si seniman dan hubungan seniman dengan penonton." (http://www.budaya-indonesia. org/iaci/Seni_Pertunjukan [8 November 2009]).

Sementara Jaeni mengutarakan “Dalam konteks pertunjukan yang didasarkan pada peran dan fungsinya, seni pertunjukan lebih dekat disebut sebagai media komunikasi antara pelaku seni dan penikmat seni. (Jaeni,2007:)

1.7.2 Wayang

“Wayang adalah sarana masyarakat Jawa untuk mengungkapkan, memantapkan, dan merealisasikan identitasnya”. (Franz Magnis Suseno dalam Drs. Suparno, Msi, Drs. Souesilo, Nilai-nilai kearifan Budaya Wayang, 2007 : 5).

“Wayang adalah salah satu unsur kebudayaan bangsa Indonesia yang mengandung nilai seni, filsafat, pendidikan, nilai-nilai pengetahuan yang tinggi dan wayang benar-benar sangat berharga untuk dipelajari secara seksama dan sedalam-dalamnya”. (Sri Mulyono, 1989 : IX)

“Kata Wayang berarti pertunjukan yang bercerita serta menggunakan dialog, yang dimana aktor dan aktrisnya bisa boneka atau manusia”. (Brandon dalam Soedarsono, Seni Pertunjukan Indonesia di Era Global,1998: 30)

1.7.3 Kontemporer

Kontemporer berasal dari kata "*co*" (bersama) dan "*tempo*" (waktu). Sehingga dalam konteks kesenian kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. (http://id.wikipedia.org/kontemporer [8 November 2009]).

BAB II
IDENTIFIKASI DATA

2.1 Pertunjukan

Pertunjukan adalah sebuah tindakan yang terencana. Dalam konteks seni pertunjukan akan selalu hadir bersama kreator, dan apresiator. “Seni pertunjukan diciptakan oleh pelaku seni dengan tafsir makna tersendiri, yang kemudian diamati, ditonton, atau diapresiasi oleh penikmat seni dengan tafsir makna tersendiri.” (Jaeni, 2007: 20).



Gambar 2.1 Model komunikasi pada pertunjukan (Koster dalam Jaeni, 2007: 23)

Sebagai media komunikasi, seni pertunjukan memiliki progresivitas dalam menciptakan ragam dan format sajian untuk mendekatkan diri dan berkomunikasi dengan masyarakat pendukungnya. (Lull dalam Jaeni, 2007[1998]: 21). Progresivitas tersebut dapat diamati dan dirinci dengan secara antropologis yang sebelumnya telah diamati oleh Victor Tuner dalam bukunya *“The Anthropology of performance”*, Willa Apple dan Richard Schechner dalam bukunya *“By Mean of Performance”*, dan oleh Richard Schechner dalam bukunya *“Performance Theory”* dan *“Performance Studies”.* Dalam buku tersebut didapatkan

pembagian yang dikategorikan berdasarkan fungsi tentang pertunjukan, adalah :

1. Ritual(Hal yang menyangkut upacara keagamaan),
2. *Performance Art* (Seni pertunjukan),
3. *Event of Culture* (Hal yang menyangkut peristiwa budaya),
4. *Entertainment* (Hiburan). (Jaeni, 2007: 21).

Dengan mencermati rumusan yang telah dikembangkan oleh para pakar untuk membagi fungsi pertunjukan, Sudarsono dalam Jaeni, 2007: 57) mengelompokan fungsi-fungsi primer dan fungsi-fungsi sekunder. Setiap zaman, setiap kelompok etnis, serta setiap lingkungan masyarakat, setiap bentuk seni pertunjukan memiliki fungsi primer dan sekunder yang berbeda. Namun demikian secara garis besar seni pertunjukan memiliki tiga fungsi primer, yaitu :

1. Sebagai sarana ritual
2. Sebagai hiburan pribadi
3. Sebagai presentasi estetis

Seni pertunjukan yang berfungsi sebagai penyajian estetis memerlukan penggarapan yang sangat serius, oleh karena penikmat yang pada umumnya membeli karcis, menuntut sajian pertunjukan baik. Di Indonesia seni pertunjukan sebagai penyajian estetis mulai muncul pada akhir abad-19, ketika di beberapa wilayah tumbuh kota-kota yang para penghuninya tidak lagi tergantung pada pertanian.(Desmond Morris dalam Jaeni, 2007: 58)

2.2 Wayang

2.2.1 Sejarah dan Perkembangan Wayang

Tiga pendapat yang berbeda dalam pengkajian sejarah wayang masing-masing didasari oleh pemikiran :

1. Pischel dalam bukunya *"Das Alt Indische Schattenspiel"* (1909) mencoba melacak pertunjukan bayangan di India yang berasal dari abad pertama sebelum Tarikh Masehi. Pertunjukan tersebut bernama *Rupparupakam.* Namun di India pertunjukan yang mempertontonkan bayangan yang biasa dikutip oleh para pakar budaya berasal dari Abad ke -13, yang ditemukan pada sebuah karya sastra berjudul *Dutangada* pertunjukan ini bernama *Chayanataka.*(Pischel dalam Sudarsono, 1998: 32)

2. George Jacob dan Hans Jensen menjelaskan dalam bukunya *"Das Chinesische Schattentheater"* bahwa pada bangsa Mongolia terdapat tradisi pertunjukan bayangan yang bercerita tentang sejarah China, yang kemudian ia asumsikan bahwa wayang kulit berasal dari China dengan alasan sejak Abad 10 telah terjadi hubungan perdagangan antara Indonesia dengan China. (Jacob,George, dan Jensen, Hans dalam Sudarsono, 1998: 32)

3. W.H Rassers menuturkan pendapatnya dalam sebuah bab yang berjudul *"On the Origin of Javanese Theatre"* dalam bukunya *"Panji, the Culture Hero".* (1959) bahwa pertunjukan wayang merupakan perjalanan setapak demi setapak dari sebuah upacara inisiasi yang telah ada pada masa pra sejarah. Istilah kelir, blencong, kecrek, dan lain-

lainnya merupakan istilah Jawa yang tidak terdapat di India.(Rassers dalam Sudarsono, 1998: 32)

Menurut H. Ulbricht yang mendukung pemikiran Rassers bahwa awal penciptaannya ditujukan sebagai bentuk upacara sakral dari kepercayaan animisme dan dinamisme di Pulau Jawa. Awal penciptaan wayang dimaksudkan sebagai penggambaran wujud leluhur atau nenek moyang yang digoreskan pada daun lontar oleh Raja Jayabaya dari kerajaan Mamenang sekitar abad ke-10.(Ulbricht, 1970: XV)

Lalu pada jaman Jenggala masa kekuasaan Suryawisesa bentuk wayang semakin disempurnakan lagi. Pada jaman Majapahit usaha melukiskan gambar di atas kertas mengalami penambahan pada bagian-bagian kecil dan digulung menjadi satu, dan diistilahkan menjadi wayang beber.

Wayang tradisional terus mengalami perkembangan hingga jaman para wali menyebarkan ajaran Islam di Indonesia. Wayang *purwa* yang memiliki proporsi bentuk manusia sempurna dan memiliki pokok cerita yang bersumber dari kitab Mahabharata dan Ramayana yang kerap dengan ajaran Hindu India telah mengalami penggubahan disesuaikan dengan pandangan Islam.

Pada Pemerintahan orde Baru dibawah kepemimpinan Soeharto sebagai presiden, seni pertunjukan wayang dimanfaatkan untuk sosialisasi program-program pembangunan. Jika ditelusuri lebih lanjut mengenai hubungan wayang dan pemerintahan Soeharto, pada bulan April 1969, dalam rangka peluncuran Repelita

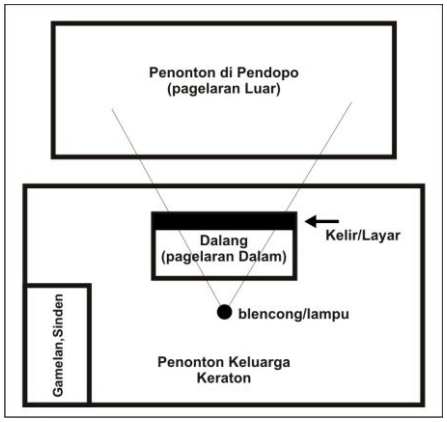
(Rencana Pembangunan Lima Tahun) yang pertama, Soeharto mengumpulkan dalang-dalang wayang kulit dari berbagai daerah di istana kepresidenan, Jakarta. Soeharto bermaksud menggugah semangat mereka membantu proses pembangunan nasional dengan menyebarkan tujuan dan prioritasnya (Hooker, 2001: 477).

Kehadiran media elektronik pada tahun 1980-an yang menyiarkan pagelaran wayang hingga pelosok daerah di Indonesia bukan hanya mampu menghidupkan dunia pewayangan, tapi juga turut serta menggubah nilai tradisional yang tercakup didalamnya. Durasi pertunjukan wayang tradisional yang biasanya digelar dalam waktu semalam suntuk, kini dikemas hanya dengan waktu satu jam. Dan dapat dijadikan bukti bahwa fungsi pagelaran wayang tidak hanya terpatok pada praktek keagamaan atau falsafah dari suatu kaum tertentu, tapi telah tersebar kepada seluruh masyarakat Indonesia yang memiliki keragaman budaya. Dan peralihan fungsi pertunjukan wayang yang semula sebagai media penyebaran norma dan nilai ajaran tertentu kini menjadi media hiburan masyarakat yang meluas di Indonesia.

2.2.2 Pertunjukan Wayang Purwa

Wayang kulit purwa merupakan bentuk berkesenian yang kaya akan cerita falsafah hidup sehingga masih bertahan di kalangan masyarakat jawa hinggga kini. Seni pertunjukan wayang purwa sebagai salah satu bentuk kesenian Jawa merupakan produk masyarakat

Jawa (Hauser, Arnold, 1974:94). Disaat pindahnya Keraton Kasunanan dari Kartasura ke Desa Solo (sekarang Surakarta) membawa perkembangan dalam seni pewayangan. Seni pewayangan yang awalnya merupakan seni pakeliran dengan tokoh utamanya Ki Dalang yang bercerita, adalah suatu bentuk seni gabungan antara unsur seni tatah sungging dengan menampilkan tokoh wayangnya yang diiringi dengan gending/ irama gamelan, diwarnai dialog yang menyajikan lakon dan pitutur/petunjuk hidup manusia dalam falsafah. (Ulbricht, 1970: 5).



Gambar 2.2 Skema pertunjukan wayang kulit tradisional

Terdapat beberapa unsur yang mendukung dalam pagelaran wayang purwa yaitu :

1. *Dalang,* ialah seseorang yang membawakan cerita atau lakon pada sebuah pagelarannya. Dalam pertunjukannya dia menggerakan boneka wayang sebagai penggambaran visual dari bahasa verbal yang diucapkan. Dalang dalam penampilannya mengenakan pakaian tradisional adat Jawa diantaranya yaitu kain *sarung*, dan penutup kepala *Bando.* (Ulbricht, 1970: 7).

2. *Boneka Wayang Kulit*, ialah boneka yang terbuat dari kulit kerbau melalui beberapa tahapan pengerjaan dari, penatahan, penyunggingan hingga pewarnaan. Berbagai jenis ukuran disesuaikan dengan karakter masing-masing. Demikian pula dengan penempatannya, karakter wayang yang dinilai mewakili peran baik atau putih ditancapkan pada *gebok* atau batang pisang yang terletak dibawah *kelir* dijajarkan secara teratur dari yang memiliki ukuran terkecil hingga ukuran yang terbesar. Demikian juga karakter wayang yang mewakili peran jahat atau hitam ditempatkan pada sisi kiri bagian *gebog* dilihat dari arah pandangan dalang.

3. *Gamelan,* pada pertunjukan wayang kulit purwa yang digunakan adalah Gamelan Jawa, sebuah bentuk gamelan yang berbeda dengan Gamelan Bali ataupun Gamelan Sunda. Gamelan Jawa adalah musik dengan nada pentatonis. Satu permainan gamelan komplit terdiri dari dua putaran, yaitu *slendro* dan *pelog*. *Slendro* memiliki 5 nada per oktaf, yaitu 1 2 3 5 6 [C- D E+ G A] dengan perbedaan interval kecil. *Pelog* memiliki 7 nada per oktaf, yaitu 1 2 3 4 5 6 7 [C+ D E-F# G# A B] dengan perbedaan interval yang besar. Komposisi musik gamelan diciptakan dengan beberapa aturan, yaitu terdiri dari beberapa *putaran* dan *pathet*, dibatasi oleh satu *gongan* serta melodinya diciptakan dalam unit yang terdiri dari 4 nada. Seperangkat gamelan terdiri dari beberapa alat musik, diantaranya satu set alat musik serupa drum yang disebut kendang, rebab dan celempung, gambang, gong dan seruling

bambu. Komponen utama yang menyusun alat-alat musik gamelan adalah bambu, logam, dan kayu. Masing-masing alat memiliki fungsi tersendiri dalam pagelaran musik gamelan, misalnya gong berperan menutup sebuah irama musik yang panjang dan memberi keseimbangan setelah sebelumnya musik dihiasi oleh irama gending.

4. *Sinden,* adalah sebutan bagi wanita yang bernyanyi mengiringi orkestra gamelan, umumnya sebagai penyanyi satu-satunya. Pesinden yang baik harus mempunyai kemampuan komunikasi yang luas dan keahlian vokal yang baik serta kemampuan untuk menyanyikan *tembang*. (http://id.wikipedia.org/wiki/Pesinden).

5. *Blencong*, adalah lampu pijar tradisional yang terbuat dari minyak kelapa pada batang bambu terletak di atas dalang. Memiliki fungsi menyinari boneka wayang untuk membiaskan bayangan pada kelir yang terletak di depan dalang dan menghadap penonton.

6. *Kelir,* adalah kain berwarna putih yang membentang vertikal menghadap penonton dengan kata lainnya adalah layar pertunjukan yang menampilkan bentuk visual dari bayangan boneka wayang.

2.2.3 Cerita Pada Wayang *Purwa*

Cerita yang digelar dalam wayang purwa diambil dari kisah epos Kerajaan India dari abad pertama sebelum Masehi , yaitu kisah :

- Mahabarata, yaitu konflik antara bangsa Kurawa dengan bangsa Pandawa. Dua saudara yang berperang memperebutkan kekuasaan dalam peperangan Baratayuda.
- Ramayana, yaitu kisah yang menceritakan penyelamatan yang dilakukan oleh Pangeran Rama untuk membebaskan Puteri Sinta dari penculikan yang dilakukan oleh Dasamuka. (Ulbricht, 1970: 7).

2.2.4 Kategori Tokoh Wayang *Purwa*

Kategori tokoh pewayangan purwa dapat dibedakan berdasarkan status dan strata dari masing-masing karakter. Beberapa status yang terdapat dalam pewayangan purwa, adalah :

- *Dewa-Dewi*, contoh tokoh : Dewa Brata, Batara Guru, Batara Indra, Dewi Uma, Wilutama.
- *Raja*, contoh tokoh : Duryudana, Kresna, Matswapati.
- *Sentana*, contoh tokoh : Bima, Arjuna, Dursasana.
- *Patih,* contoh tokoh : Udawa, Pragota, Sengkuni
- *Pandita,* contoh tokoh : Drona, Krepa, Gotama.
- *Ksatria Putran,* contoh tokoh : Gatot Kaca, Abimanyu, Samba.
- *Prajurit,* contoh tokoh : Citraksa, Citraksi, Kapi Jembawan.
- *Punakawan,* contoh tokoh : Semar, Petruk, Gareng. (SENAWANGI, 1999: 794).

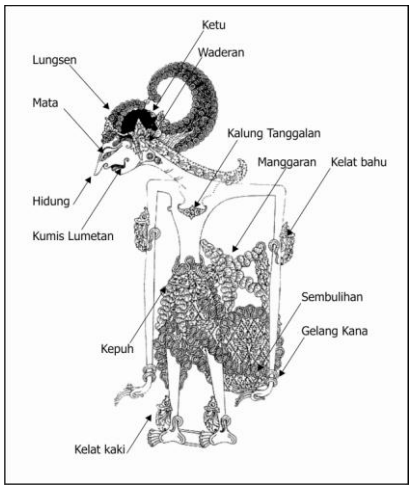
2.2.5 Studi Karakter Wayang Purwa

Perbedaan kelompok pada pewayangan ditampilkan pada masing-masing properti yang dikenakan.

1. Properti

- Tokoh Dewa-Dewi

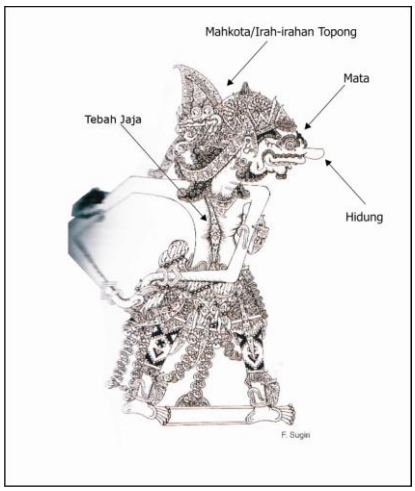
  kategori ini diwakilkan oleh Dewa Brata.



Gambar 2.3 Dewa Brata

- Tokoh Raja

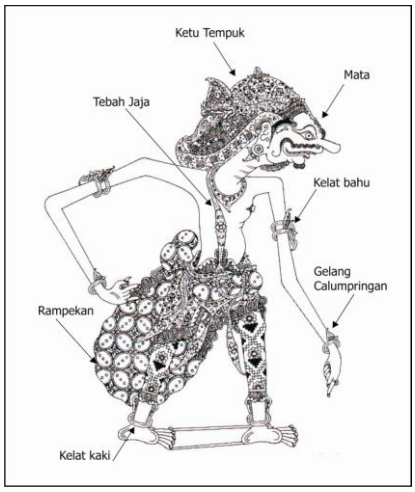
  Kategori ini diwakilkan oleh Dursasana.



Gambar 2.4 Dursasana

- Tokoh Patih

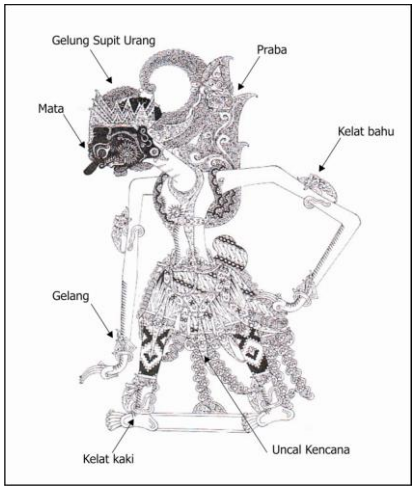
  Kategori ini diwakilkan oleh Sengkuni.



Gambar 2.5 Sengkuni

- Tokoh Satria

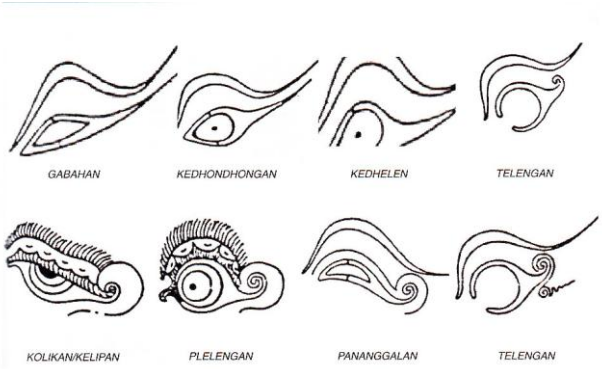
  Kategori ini diwakilkan oleh Gatotkaca.



Gambar 2.6 Gatotkaca

2. Jenis Mata

   Watak dari karakter masing-masing tokoh wayang kulit purwa dapat dilihat dari perbedaan jenis matanya. Beberapa jenis mata yang dikenakan pada wayang kulit dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.7 Jenis mata pewayangan

2.2.6 Gerak Tubuh Wayang *Purwa*

Gesture atau Gerak tubuh pada wayang kulit purwa sangat menentukan tipe karakter tokoh wayang. Bahasa tubuh tersebut digunakan dalang pada setiap pementasannya. Bermacam-macam bahasa tubuh dikategorikan sebagai berikut :

1. *Angapurancang*



Gambar 2.8 Angapurancang

Menggambarkan posisi dari karakter yang lebih tenang. Biasanya posisi wayang dan *tuding* atau tangkai ditancapkan pada *gebog* pisang.

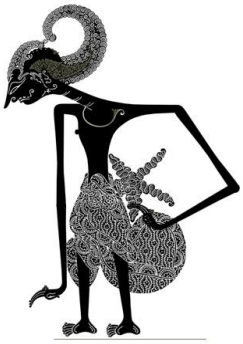
2. *Anjujur*



Gambar 2.9 Anjujur

Posisi anjujur sama peranannya dengan posisi angapurancang, yaitu menggambarkan tokoh karakter yang lebih tenang. Namun posisi ini *tuding* atau tangkai pada wayang kulit tidak ditancapkan pada *gebok.*

3. *Mathentheng A*



Gambar 2.10 Mathentheng A

Posisi ini lengan berada di lekukan pinggul, posisi ini digunakan pada semua karakter wayang baik tokoh berwatak halus, berwatak gagah, dan berwatak kasar.

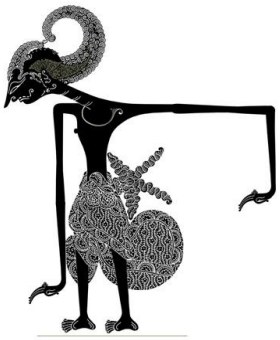
4. *Mathentheng B*



Gambar 2.11 Mathentheng B

Merupakan variasi gerak *Mathentheng*. Yang biasa digunakan untuk karakter yang keras kepala dan tidak dapat diajak kompromi.

5. *Mathentheng C*



Gambar 2.12 Mathentheng C

Merupakan gerakan dasar untuk bersiap-siap berjalan atau terbang.

6. *Malang Khadak*



Gambar 2.13 Malang Khadak

Merupakan posisi dasar untuk memulai gerak lari, berjalan, dan terbang.

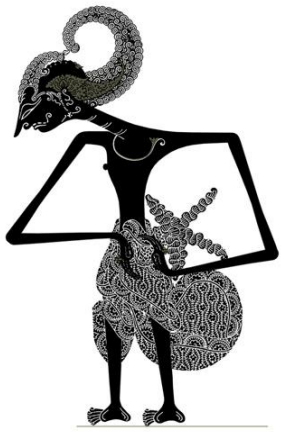
7. *Malang Kerik A*



Gambar 2.14 Malang Kerik A

Merupakan bahasa tubuh untuk menyatakan sikap melawan, atau posisi lengan ketika terbang.

8. *Malang Kerik B*



Gambar 2.15 Malang Kerik B

Kedua tangan diletakan dipinggang merupakan penggambaran dari sikap tubuh untuk bersiap-siap menyerang. Posisi ini juga digunakan ketika tokoh wayang siap berkelahi, berjalan, atau terbang dalam gerakan yang lebih cepat.

9. *Makidhupuh*



Gambar 2.16 Makidhupuh

Merupakan bahasa tubuh untuk posisi tokoh ketika duduk bersimpuh.

10. *Kingkin*



Gambar 2.17 Kingkin

Merupakan bahasa tubuh untuk menyampaikan pesan bahwa karakter wayang tersebut dalam keadaan gelisah.

2.3 Wayang Kontemporer

Wayang kontemporer adalah pertunjukan dunia pewayangan yang terlepas dari pakem-pakem tradisional dengan garapan yang sesuai dan sejalan dengan jamannya. Memiliki keragaman tema cerita dan keragaman penokohan. Selain menjadi media hiburan wayang kontemporer digunakan juga sebagai medium yang bisa menjadi ruang untuk mendiskusikan persoalan-persoalan aktual dalam masyarakat.

Tidak ada pembagian kategori secara resmi yang dikeluarkan pusat kebudayaan Indonesia atau oleh pakar-pakar pewayangan untuk membedakan masing-masing pertunjukan wayang kontemporer.

Dari pengamatan yang dilakukan di lapangan terhadap bentuk fisik model wayang kontemporer secara general dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu :

1. Wayang kontemporer yang pada pagelarannya tetap menggunakan boneka wayang sebagai objek yang digenggam dimana seorang dalang memainkannya dengan cara konvensional. Sebagai contohnya adalah wayang Cupumanik Astagina, dan pertunjukan wayang oleh dalang Ki Catur Kuncoro.

2. Wayang kontemporer yang pada pagelarannya menghadirkan bentuk wayang yang diolah secara digital dimana objek wayang tersebut dimainkan dengan cara yang tidak konvensional menggunakan alat-alat modern. Sebagai contohnya adalah wayang digital, dan wayang *cyber*.

2.4 Wayang Digital

Wayang Digital pada pertunjukannya membutuhkan tiga dalang sebagai penggerak wayang dan berdiri di balik tiga kotak *OHP (overhead projector)*. Wayang terbentuk dari hasil guntingan plastik transparansi dengan ukuran A4 (21 cm x 29.7 cm). Setiap tokoh wayang memiliki lebih dari 10 lembar yang disesuaikan dengan gerak tubuh yang diperlukan dalam pertunjukannya. Metoda penggerakannya seperti yang

digunakan dalam pembuatan gerakan film animasi dengan *frame per second.* Wayang tersebut dimainkan di atas cermin *OHP* dan bayangan gerakannya dipancarkan ke layar.

Bentuk wayang digital yang lainnya adalah sebuah cerita pewayangan yang diolah menggunakan teknologi komputer seperti yang biasa digunakan oleh seorang animator. Tidak ada pertunjukan khusus yang dilakukan untuk mempertontonkannya namun keseluruhannya dapat dikemas kedalam *CD (Compact Disk)* dan disebarkan atau dimuat dalam situs tertentu dengan bentukan *Video Stream*.

2.5 *Visual Jockey*

Seorang *Visual Jockey* atau yang biasa disebut *VJ* adalah seorang yang menciptakan seni visual bergerak pada layar besar, yang sering terdapat pada acara-acara konser musik, klub malam, festival musik, dan pada *events* yang berhubungan dengan seni pertunjukan lainnya. Menggunakan perangkat keras dan lunak yang tergolong pada teknologi multimedia. Pada pertunjukannya seorang *VJ* menampilkan hasil karyanya yang berbentuk gambar/grafis statis biasanya memiliki format *JPEG* dan diolah secara langsung dalam pagelarannya menggunakan perangkat lunak yang tersedia pada *PC,* atau *Mac* sehingga karya tersebut menjadi perpaduan yang bergerak.

2.5.1 Teknologi Yang Digunakan

1. Perangkat Keras

   Perangkat keras yang digunakan *Visual Jockey* awalnya dikembangkan oleh seniman grafis dengan menggunakan dan mengekplorasi perangkat keras

video seperti *video cameras*, *video deck* dan *monitor* secara improvisasi untuk mendukung pertunjukan. Saat ini banyak *VJ* menggunakan berbagai perangkat keras yang tersedia secara komersial yang dibuat khusus. Perangkat keras dapat dibagi ke dalam kategori :

- *Source* adalah Perangkat keras perekam gambar video yang dapat dimanipulasi oleh *VJ*, misalnya kamera video dan *video synthesizer.*
- *Playback Hardware* adalah perangkat keras yang dapat memainkan kembali *video stream* yang terdapat di *disk* atau media penyimpanan berbasis *tape*, misalnya: *TAPE Player*, *VHS* dan *DVD player*. Contohnya : Ediroll, Motion Dive.
- *Mixing Hardware* adalah perangkat keras yang berfungsi untuk mengkombinasikan dan menggabungkan beberapa tampilan video. Contohnya: *Video Mixer.*
- *Effect Hardware* adalah perangkat keras yang mendukung penambahan efek khusus untuk *video streaming*. Contohnya: *Color Corection Unit.*
- *Output Hardware* adalah perangkat untuk menampilkan sinyal video. Contohnya: *Video Projector*, *Wall LED*, *Plasma Screen*.

2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau *Software* yang biasa digunakan oleh *VJ* adalah program komputer yang mendukung pengerjaan desain grafis, pengolahan video dan program yang termasuk dalam kategori multimedia.

Dalam tahap pengerjaan karyanya, seorang *VJ* memiliki beberapa metoda dan tahapan kreatif yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan pertunjukannya. Beberapa perangkat lunak yang digunakan oleh *VJ* dalam pengerjaan karya tahap pertama : Adobe Flash, Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, Sony Vegas, Particle Illusion, 3D Max, Soft Image.

Setelah selesai dalam tahap awal pengerjaan karya menggunakan *software* multimedia yang telah disebutkan diatas, selanjutnya *VJ* mengumpulkan karya-karyanya yang berupa gambar statis ataupun gambar yang bergerak dan dikumpulkan pada *disk* yang tersedia dalam *PC* atau *Mac*. Lalu dalam tahap selanjutnya karya-karya tadi dikomposisikan menggunakan perangkat lunak yang diproduksi khusus untuk pertunjukan *VJ*. Contohnya adalah : Resolume, ArKaos, VDMX, Modul 8, Visual Light.

2.6 Analisa Wayang Digital

2.6.1 SWOT

Strenghts :

- Banyak diminati oleh generasi muda.
- Sejalan dengan arus teknologi yang berkembang.
- Terdapat silang kebudayaan antara hasil kebudayaan Indonesia dengan hasil kebudayaan asing.
- Penyajian bahasa yang lebih bersifat universal dalam pagelarannya.

- Semua kalangan dapat mendapatkan gelar sebagai seorang dalang tanpa melewati persyaratan-persyaratan tertentu.
- Tidak terpatok pada sebuah pakem yang membatasi penokohan dan cerita pewayangannya.

Weaknesses:

- Bentuk fisik wayang digital tidak dapat dijadikan benda kolektif dikarenakan sifatnya yang tidak memiliki bentuk fisik.
- Pagelaran yang tidak di rancang secara rutin.
- Citra wayang yang hilang dikarenakan terlampau banyak modifikasi pada penokohan dan ceritanya.
- Musik pengiring yang kurang terolah menjadikan pertunjukannya lebih monoton.
- Kurangnya promosi pada setiap pertunjukan.

Opportunities:

- Era globalisasi memberikan kesempatan wayang kontemporer untuk memperluas jangkauan promosi.
- Adanya fenomena dewasa ini akan kepedulian terhadap budaya bangsa akan memberikan dampak positif bagi wayang kontemporer.
- Perkembangan dunia teknologi yang terus mengalami kemajuan dalam konteks seni pertunjukan memberikan kesempatan bagi wayang kontemporer untuk ditumbuh kembangkan sesuai kemajuan jaman.
- Dukungan pemerintah Indonesia yang termaktub pada TAP MPR-RI No. II/MPR/1998 tentang Garis-Garis Besar Haluan Negara; bahwa “Pembinaan dan

pemantapan kepribadian bangsa senantiasa memperhatikan nilai luhur budaya bangsa yang bersumber pada kebinekaan budaya daerah dengan tidak menutup diri terhadap masuknya nilai-nilai positif budaya bangsa lain untuk mewujudkan dan mengembangkan kemampuan dan jatidiri serta meningkatkan harkat dan martabat bangsa Indonesia."

Threats:

- Adanya media hiburan modern selain pertunjukan langsung *(live show)* yang lebih diminati oleh masyarakat saat ini.
- Adanya kebudayaan luar Indonesia yang mempengaruhi minat masyarakat terhadap pertunjukan yang mengangkat nilai kebudayaan tradisional Indonesia.

2.6.2 Segmentasi

Target sasaran dari perancangan media komunikasi wayang kulit purwa yang berbentuk pagelaran kontemporer ini dibagi kedalam dua sasaran yang pertama adalah mereka yang berkewarganegaraan Indonesia, dan kedua adalah wisatawan mancanegara yang berada di Indonesia. Dapat ditinjau dari beberapa segi:

Demografis

- Mereka yang berkewarganegaraan Indonesia kisaran umur dari 15 tahun hingga 50 tahun baik pria ataupun wanita, bekeluarga atau tidak berkeluarga.

- Wisatawan mancanegara yang tertarik dengan kebudayaan Indonesia khususnya wayang kulit purwa kisaran umur dari 17 tahun hingga 55 tahun. Data yang dilansir dari MENBUDPAR pada tahun 2009 wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Indonesia mencapai angka 6 juta.

Geografis

- Mereka yang berkewarganegaraan Indonesia memiliki tempat tinggal yang berada di Jakarta, Jawa dan Bali.
- Wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Jakarta, Jawa, dan Bali.

Behavioural

- Mereka yang berkewarganegaraan Indonesia yang memiliki kecenderungan untuk menikmati hasil karya seni terutama yang menyangkut tradisional Indonesia dan terbuka untuk menerima budaya asing.
- Wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Indonesia dengan memiliki perhatian khusus terhadap wisata budaya.

Psikografis

- Mereka yang berkewarganegaraan Indonesia yang memiliki antusias tinggi terhadap kebudayaan tradisional Indonesia dan memiliki ketertarikan untuk silang budaya antara Indonesia dan budaya asing.

- Wisatawan mancanegara yang memiliki antusias terhadap kebudayaan tradisional Indonesia khususnya wayang kulit purwa serta perkembangannya.

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

3.1 Strategi Perancangan

Permasalahan yang ditemukan pada pertunjukan kebudayaan tradisional Indonesia khususnya dunia pewayangan adalah kurangnya terdapat pertunjukan yang menyajikan silang budaya yang diarahkan kepada generasi muda. Maka perancangan pertunjukan wayang kulit kontemporer haruslah dikembangkan sebagai penarik minat masyarakat muda terhadap kebudayaan tradisional Indonesia khususnya wayang kulit purwa.

Proses awal perancangan ini adalah pembuatan animasi dengan objek wayang kulit purwa. Proses berikutnya adalah merancang pagelaran yang memuat animasi wayang dengan menggunakan *visual jockey* sebagai *dalang* yang mengatur alur gambar dan cerita.

3.2 Strategi Komunikasi

Perancangan dititik beratkan pada pertunjukan modern yang menggabungkan unsur tradisional Indonesia dimana wayang kulit purwa sebagai objek dengan unsur audio dan visual modern sebagai faktor yang mewakili kekinian yang tentunya lebih diminati oleh kalangan Warga Negara Indonesia yang telah dibahas pada sub bab segmentasi di atas.

Adapun unsur komunikasi verbal dalam perancangannya menggunakan bahasa Inggris sehingga dapat dimengerti oleh masyarakat global.

3.2.1 Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan menggunakan objek wayang kulit *purwa pakem* Yogyakarta dengan tujuan :

1. Mengingatkan kembali kebudayaan tradisional Indonesia dan membuka pandangan generasi muda jika wayang purwa dapat dikembangkan kedalam bentuk kreatifitas masa kini.
2. Memperkenalkan kepada generasi muda bahwa wayang kulit *purwa pakem* Yogyakarta adalah peninggalan kebudayaan yang telah lahir dari proses kreatifitas para pembuatnya dan tidak terdapat pada kebudayaan manapun.
3. Dengan menggunakan media komunikasi modern pada pertunjukannya maka target audiens akan lebih tertarik.
4. Dengan menyilangkan kebudayaan maka perancangan pagelaran ini memiliki daya tarik untuk menimbulkan perhatian yang lebih luas dari target audiens.

3.2.2 Pesan Utama

Pesan utama yang ditampilkan dalam perancangan pagelaran wayang kontemporer adalah

“Kebudayaan tradisional Indonesia khususnya pewayangan yang ditumbuh kembangkan dengan teknologi modern melalui proses silang budaya”.

3.2.3 Materi Pesan

Perancangan animasi menggunakan objek wayang kulit *purwa pakem* Yogyakarta sebagai materi dari kebudayaan tradisional Indonesia. Cerita pewayangan mengambil dari kitab Mahabarata yang mengisahkan perang Bratayuda pada bab VII dengan judul Dronaparwa dengan alasan karena kisah tersebut mampu mewakili ciri keseluruhan cerita pewayangan dimana karakter baik dan jahat tidak selamanya memiliki peran sebagai yang baik atau yang jahat namun dapat juga peran mereka menjadi terbalik. Dan juga bahwa karakter baik yang diwakilkan oleh Gatotkaca pada bab ini dapat juga gugur ditangan karakter antagonis.

Menggunakan penggayaan modern pada tampilan animasi sebagai wakil dari materi yang terlahir pada masa kini. Dan sebagai unsur yang mewakili dari budaya global dan kemajuan teknologi pada masa kini.

3.3 Strategi Kreatif

Hasil akhir dari cerita pewayangan adalah tampilan animasi yang dirancang melalui tahapan kerja video animasi modern dengan hasil akhir menggunakan penggayaan masa kini namun tidak meninggalkan kesan tradisional yang timbul pada pagelaran wayang kulit *purwa*.

Audio atau musik yang digunakan adalah pencampuran antara musik *gamelan* yang mewakili kebudayaan tradisional Indonesia dengan musik beraliran *Abstract* dan *World Music* yang mewakili jenis musik yang telah dikenal oleh masyarakat global.

3.3.1 Pendekatan Kreatif

Pendekatan kreatif dengan menggunakan silang budaya antara budaya tradisional Indonesia dengan elemen-elemen visual diluar kebudayaan tradisional Indonesia menjadi alasan utama untuk mendukung terwujudnya hasil akhir.

Karakter wayang ditampilkan bergerak disesuaikan dengan gerakan dan bahasa tubuh yang mengacu pada proses pedalangan. Masing-masing karakter ditampilkan dengan pewarnaan dan bentuk yang mendukung pesan utama dan tujuan perancangan. Secara general tampilan karakter tidak berubah secara keseluruhan dari bentuk wayang kulit *purwa* pada layar pertunjukannya.

Musik atau audio diproses menggunakan *software* yang mendukung produksi musik secara *digital*. Proses penggabungan musik tradisional dengan modern dilakukan untuk mendukung pertunjukan.

3.4 Strategi Media

Media utama perancangan adalah cerita berbentuk animasi *digital* dari Bab VII Dronaparwa dengan durasi 7 menit yang ditampilkan oleh *Visual Jockey* dalam sebuah pagelaran. Dan digunakannya beberapa media promosi yang bertujuan untuk mendukung kelangsungan pagelaran dan memberikan informasi seputar pagelaran.

3.4.1 Media Utama

Media utama yang dirancang untuk mendukung pagelaran adalah Animasi *Digital.*

Cerita yang ditampilkan adalah kisah dari peperangan Bratayuda pada bab VII yang berjudul Dronaparwa dengan durasi 7 menit 18 detik. Media animasi *digital* ini menjadi media utama dalam sebuah pagelaran yang menampilkan bentuk gambar begerak.

3.4.2 Media Pendukung

Media pendukung dalam perancangan ini adalah media yang bertujuan untuk mempromosikan pagelaran.

1. Proposal Acara

Sebagai media dalam pencarian dana untuk kelancaran pagelaran berisikan tujuan, rencana kerja, jadwal, biaya pengerjaan, dan tampilan akhir sebuah pagelaran.

2. Poster

Sebagai media informasi tentang pagelaran yang berisikan nama penggelar, nama acara, tanggal acara, tempat acara, nama *artis* utama, dan nama *artis* pendukung.

3. Flyer

Memiliki fungsi sama dengan poster namun memiliki ukuran yang lebih kecil bertujuan untuk menutupi jalur yang tidak dilalui dalam penyebaran poster dan sebagai media promosi yang dapat diberikan langsung pada

target sasaran dan dapat digenggam dan dibaca kapan saja.

4. Undangan

Media promosi yang diberikan kepada individu-individu maupun instansi-instansi yang terkait dalam dunia pewayangan, pagelaran, dan pariwisata baik di Indonesia maupun di mancanegara.

5. Business Card

Kartu nama dari *visual jockey* atau *artis* dalam pagelaran yang diberikan pada pengunjung.

6. Animasi *Digital* format *DVD*

Diberikan bersama dengan proposal dan undangan sehingga penyebaran dilakukan hanya kepada individu-individu dan instansi-instansi yang berkaitan.

3.5 Konsep Visual

Konsep visual terbagi dalam dua media yang pertama adalah konsep visual animasi *digital* yang lebih mengarah pada bentukan visual pada layar pertunjukan. Dan yang kedua adalah konsep visual pada media promosi yang lebih mengarah pada kepentingan informasi pagelaran.

3.5.1 Konsep Visual Animasi *Digital*

Dalam perancangan animasi *digital* konsep visual terbentuk untuk mendukung tujuan komunikasi dan pesan yang hendak disampaikan. Dalam hal ini silang budaya terhadap objek visual menjadi pilihan untuk mendukung pencapaiannya.

3.5.1.1 Format Design

Memiliki format ukuran yang disesuaikan untuk kebutuhan visual dan layar *digital* yaitu 512 *pixel* x 288 *pixel Wide Screen* dengan *aspect ratio* 9 : 16. Ukuran dari format tersebut merupakan hasil dari pertimbangan terhadap layar atau *kelir* pada pertunjukan wayang tradisional yang memiliki ukuran horizontal memanjang.

Hasil akhir *rendering* memiliki jenis format *AVI, MPEG I,* dan *MOV*. Disesuaikan untuk kepentingan perangkat lunak dan perangkat keras dalam pagelaran *Visual Jockey* dan produksi *DVD.*

3.5.1.2 Warna

Dalam pewarnaan perancangan animasi ini terwujud dari pertimbangan beberapa hal diantaranya adalah:

1. Nuansa warna pertunjukan wayang tradisional



Gambar 3.1 Warna dalam pewayangan tradisional

Pertunjukan wayang kulit purwa hanya memfungsikan cahaya yang tercipta dari satu titik cahaya obor atau *"blencong"* dikala malam hari

maka nuansa warna yang timbul dalam pertunjukannya adalah redup dan remang.

Kesan ini dipertahankan untuk memberikan pesan yang mengingatkan pertunjukan wayang tradisional.

1. Iklim alam dan cuaca

Dengan meninjau teori astronomi yang dikemukakan oleh Prof. I.N. Iyengar , bahwa perang Baratayuda terjadi pada tahun 1478 SM Maka warna ditampilkan sebagai pendukungung dan penguat kesan kuno.

Dengan meninjau teori astronomi Dr. B.N. Achar yang meneliti menggunakan metode letak tata surya. Disimpulkan bahwa perang terjadi pada tahun 3067 SM dimana pada saat itu terjadi kesejajaran posisi 7 planet pada sistem tatasurya sehingga menimbulkan gerhana total. Maka warna ditampilkan dengan kesan gelap dan redup.

Perang Baratayuda terjadi di daratan India bernama Kurukshetra, dengan kondisi geografis padang pasir gersang.

3.5.1.3 Elemen Visual

Dalam animasi dronaparwa ini beberapa elemen yang ditampilkan sebagai penguat, dan sebagai bahasa visual dari apa yang diceritakan adalah sebagai berikut :

1. Karakter atau Tokoh

Yang ditampilkan adalah karakter yang terdapat pada bab VII Dronaparwa dari kubu Pandawa dan Kurawa yang saling bertentangan , yaitu :

Pandawa : Kresna, Gatotkaca, Arjuna, dan Bima. Kurawa : Duryudana, Adipati Karna, dan Bambang Aswatama.



Gambar 3.2 Pembagian warna pada karakter.

Tubuh karakter wayang terbagi menjadi bagian kepala, badan, lengan, dan kaki. Warna hitam diadaptasi dari hasil pantulan cahaya *blencong* pada layar *kelir* dalam pertunjukan wayang tradisional. Sehingga dalam pertunjukannya wayang sebagai bayangan akan tampak dengan warna hitam jika dilihat dari arah penonton.

Selain itu pemilihan warna hitam juga dipertimbangkan dari aspek waktu, dan iklim dalam cerita. Dimana perang Baratayuda terjadi ketika gerhana total.

Pakaian wayang memiliki peranan sebagai identitas yang membedakan status dan pangkat. Warna yang dipilih adalah warna perunggu pemikiran ini didasari dari penelitian beberapa ahli bidang perbintangan tentang waktu peperangan baratayuda terjadi. Berbagai sumber tersebut menyatakan waktu kejadian antara tahun 3000 SM atau 1500 SM. Maka perang Baratayuda terjadi pada jaman perunggu *"Bronze Age"*.

1. Tempat dan kondisi



Gambar 3.3 Gurun Kurukshetra

Perang Baratayuda terjadi di daratan India bernama Kurukshetra, dengan kondisi geografis padang pasir gersang.



Gambar 3.4 Awan

Awan berwarna merah dan kuning disesuaikan dengan kondisi alam dalam keadaan gerhana dan waktu menjelang malam.

3.5.2 Konsep Visual Media Promosi

Konsep visual yang diterapkan kepada media promosi adalah penggabungan beberapa elemen visual yang

mendukung atau yang terdapat dalam perancangan pagelaran, seperti contohnya ilustrasi yang diambil dari *stock motion* peperangan antara Adipati Karna dengan Gatotkaca. Dan didukung dengan pewarnaan dan tipografi yang mengarah pada konsep keseluruhan animasi yang akan ditampilkan dalam pagelaran.

3.5.2.1 Tipografi

Tipografi dibedakan menjadi dua kategori yaitu:

1. Tipografi yang difungsikan sebagai informasi nama acara, dimana dalam keseluruhan perancangan media promosi menjadi elemen yang dominan dalam kesatuan komposisi. Dalam kategori ini menggunakan *font Niagara Engraved.*



Gambar 3.5 *Font Niagara Engraved.*

Adalah huruf yang termasuk kedalam kategori serif merupakan huruf yang memiliki kesan kuno. Penggunaan huruf kapital tanpa huruf kecil dalam penulisannya merupakan penyederhanaan dari bentuk untuk mempermudah dan mempertegas keterbacaan.



Gambar 3.6 *Font Niagara Engraved* dengan pewarnaan.

Font Niagara Engraved dengan warna perunggu pada penerapannya didasari dari teori-teori astronomi yang membuktikan tahun dan jaman perang baratayuda terjadi antara 3000 SM hingga 1500 SM. Maka ketika itu sejarah peradaban dunia memasuki jaman perunggu *"Bronze Age"*.

2. Tipografi yang terdapat pada penulisan informasi lainnya seperti penyelenggara, partisipan, waktu, tempat acara, dan sponsor.



Gambar 3.7 *Font TW Cen MT Condensed* .

Font TW Cen MT Condensed. Adalah huruf yang termasuk kedalam kategori sans serif merupakan huruf yang telah dirancang untuk memenuhi kebutuhan akan bentukan huruf yang modern dan bersih. Warna yang dipakai dalam kategori ini memiliki keterangan sebagai berikut :



Kode : 7d735f

R= 125 G= 115 B= 95

C= 58 M= 54 Y= 64 K=3

Pantone : Pantone DS 329-4C

3.5.2.2 Elemen Visual

Dalam media promosi terdapat beberapa elemen yang mewakilkan pagelaran yang akan berlangsung dan merupakan bentuk yang telah dirancang menurut konsep visual keseluruhan.

1. Gunungan



Gambar 3.8 Gunungan.

Dalam pewayangan memiliki arti sebagai perlambangan dari situasi alam pada cerita yang hendak digelar. Dan sebagai tanda yang mengawali cerita.

2. Karakter



Gambar 3.9 Karakter.

Karakter wayang yang mewakili dua kubu yang bertikai. Babak ke-VII kisah peperangan Bratayuda

menceritakan tentang pertempuran antara Adipati Karna dan Gatotkaca.

3.5.2.3 Warna

Pewarnaan pada media promosi didominasi oleh warna hitam dengan alasan penggunaanya yaitu. Warna hitam sebagai penggambaran dari kondisi alam yang tengah terjadi dalam peperangan Bratayuda yaitu gerhana total. Dan merupakan warna bayangan yang terpantul pada layar pertunjukan wayang tradisional.

3.5.2.4 *Layout*

Tata letak yang digunakan mengacu pada konsep media perancangan yang disebarkan untuk kepentingan informasi. Maka kerapihan dan keterbacaan menjadi faktor utama. Memiliki tata letak simetris antara kiri dan kanan. Dengan beban keseimbangan yang sama antara sisi kanan dan sisi kiri.

BAB IV

TEKNIS PRODUKSI

4.1 Teknis Pengerjaan Animasi

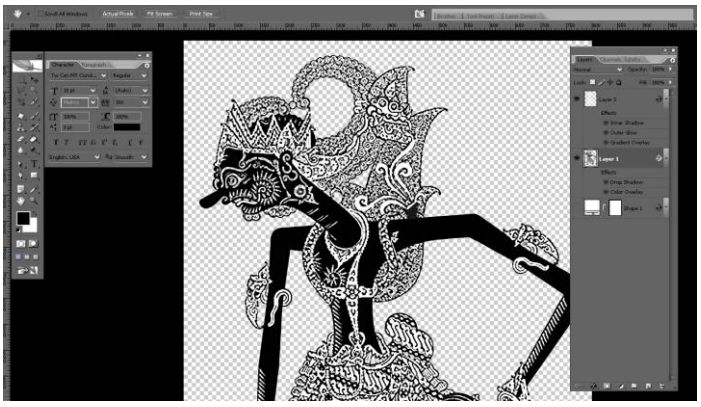
Tahapan pembuatan media animasi digital dilakukan dengan melalui beberapa tahapan, yaitu :

1. Tahap pertama

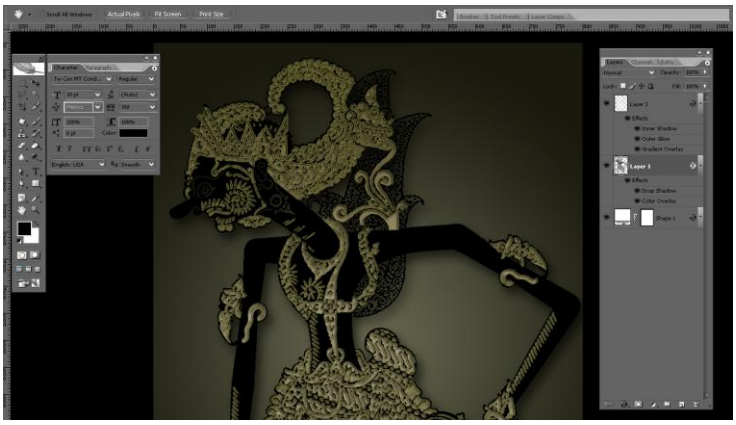
Tahapan awal dari pembuatan media informasi ini disebut tahap sketsa. Tahapan ini dilakukan untuk mencari bentuk awal dari visual yang akan dibuat dalam media. Fungsi tahapan ini adalah untuk mempermudah proses eksekusi media dan juga agar media yang dibuat tidak melenceng dari konsep awal perancangan informasi. Dalam tahap ini sketsa terdiri dari karakter dan tempat yang akan ditampilkan.

2. Tahap Kedua

Selanjutnya mencari objek wayang yang terdapat pada cerita tersebut. Dan melanjutkannya pada proses *scanning* lalu ke tahapan *tracing* dan terakhir *coloring.* Pada tahapan ini *setting* tempat cerita diproses secara *digital.* Dalam kesempatan ini menggunakan *software Adobe Photoshop CS2.*



Gambar 4.1 Tahap *Scanning* dan *Tracing*



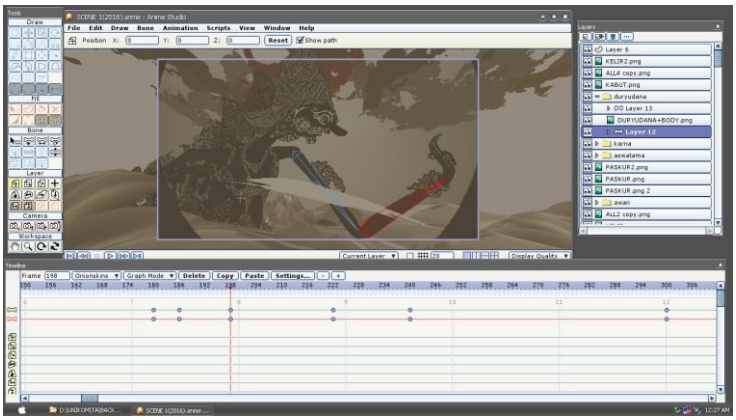
Gambar 4.2 Tahap *Coloring.*

3. Tahap Ketiga

Pengerjaan *story board* dilakukan menggunakan sketsa terlebih dahulu dan selanjutnya menyesuaikan pada perangkat lunak yang digunakan dalam pengerjaan. Dalam kesempatan ini perancangan *story board* dilangsungkan pengerjaannya menggunakan *software Anime Studio Pro 5.5*

4. Tahap keempat

Tokoh wayang digerakan secara *digital* dalam *software* yang digunakan mengacu pada gerak tubuh pewayangan yang telah dibahas pada sub bab sebelumnya dan pada *story board* cerita Dronaparwa. Dan merupakan tahapan pengerjaan efek suara.



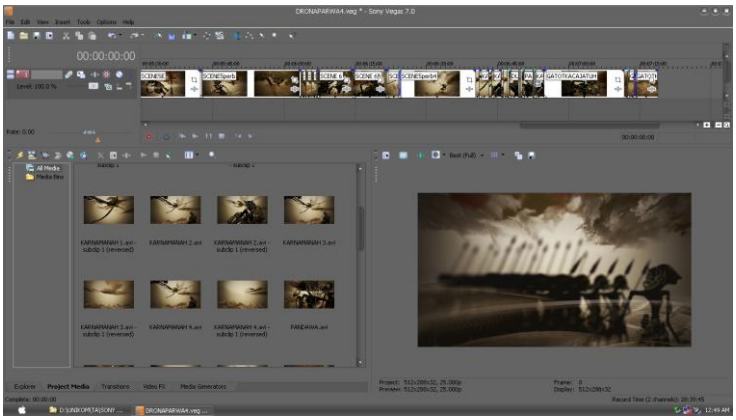
Gambar 4.3 Tahap Penggerakan karakter.

5. Tahap kelima

Adalah tahap *rendering* atau tahap perampungan seluruh data gerak karakter dan kamera yang telah dikerjakan kedalam bentuk format *AVI* yang memiliki satuan ukuran 512 *pixel* x 288 *pixel.*

6. Tahap keenam

Pengkomposisian seluruh hasil tahap sebelumnya kedalam perangkat lunak yang mengkhususkan pada pengerjaan komposisi video. Pada kesempatan ini menggunakan *software Sony Vegas Pro 7*.



Gambar 4.4 Tahap *Compositioning.*

Dan lalu hasil akhir dirampungkan dalam format yang berbeda-beda yaitu *MPEG I* untuk keperluan produksi *DVD.* Dan *MOV* untuk keperluan pagelaran *Visual Jockey.* Hasil dari seluruh tahapan yang dikerjakan akan tampak sebagai berikut :



Gambar 4.5 Hasil akhir.

4.2 Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

4.2.1 Spesifikasi *Hardware*

- *PC (Personal Computer)*. Merupakan istilah yang dipakai untuk penamaan alat perangkat digital yang digunakan oleh individu.
- *Prosesor INTEL(R) Pentium(R) Dual CPU @ 3GHz (2 CPUs).* Spesifikasi yang yang biasa digunakan untuk keperluan rancang grafis.
- *Memori 2048 MB RAM.* Untuk mendukung kelancaran proses perancangan dan perangkat lainnya maka memori yang digunakan memiliki spesifikasi tersebut.
- *Card Video Nividia Geforce 8400 GS 512 Mb 32 bit.* Merupakan spesifikasi dari perangkat keras yang mendukung aktifitas rancang grafis.

4.2.2 Spesifikasi *Software*

- *Adobe Photoshop CS 2.* Pada awalnya adalah perangkat lunak yang diproduksi untuk keperluan *editing* photografi. Namun pada perkembangannya *software* ini telah memberikan fasilitas-fasilitas untuk keperluan rancang grafis dari pra produksi hingga pasca produksi.
- *Anime Studio Pro 5.5.* Adalah *software* animasi yang dikeluarkan oleh perusahaan *e frontier.* Dengan dasar tujuan untuk merancang animasi 2 dimensi. Terdapat fitur kamera yang dapat digerakan bagi keperluan

animasi dan *bone* untuk karakter atau objek yang hendak digerakan.

- *Sony Vegas 7.* Adalah *software* yang dirancang untuk keperluan *editing* dan komposisi data video.

4.3 Teknis Pengerjaan Media Promosi

Tahapan pembuatan media promosi dilakukan dengan melalui beberapa tahapan, yaitu :

1. Tahap pertama

   Tahapan awal dari pembuatan media informasi ini disebut tahap sketsa. Tahapan ini dilakukan untuk mencari bentuk awal dari visual yang akan dibuat dalam media. Fungsi tahapan ini adalah untuk mempermudah proses eksekusi media dan juga agar media yang dibuat tidak melenceng dari konsep awal perancangan informasi.

2. Tahap Kedua

   Setelah tahap pembuatan sketsa, langkah selanjutnya adalah mengeksekusi media yang akan digunakan dalam perancangan media informasi. Tahap eksekusi media dilakukan dengan proses digital yang dibuat dengan acuan dari sketsa yang telah ada.

3. Tahap Ketiga

   Adalah tahapan perampungan keseluruhan media yang telah dirancang kedalam *file JPEG* untuk keperluan proses percetakan.

Hasil tahapan eksekusi media diatas adalah sebagai berikut :

1. Poster

Ukuran Media : A2 (42 cm x 59,4 cm)

Teknis Produksi : Cetak *Offset* Separasi (*Full Color*),
Art Paper, 240 Gram

Pemilihan poster didasari dari media promosi konvensional yang dinilai penting karena penyebaran langsung kepada target sasaran.

Data penyebaran media poster adalah sebagai berikut :

10% di titik strategis kota Bandung.
15% di kampus desain dan seni Universitas di kota Bandung.
15% di lokasi pusat kebudayaan luar negeri di kota Bandung.
10% di kampus desain dan seni Universitas di kota Yogyakarta.
10% di lokasi pusat kebudayaan luar negeri di kota Yogyakarta.
15% di titik strategis kota Bali.
10% di lokasi institusi dan lembaga seni budaya di kota Bali.
15% galeri wayang yang tersebar di kota Jakarta dan Yogyakarta.



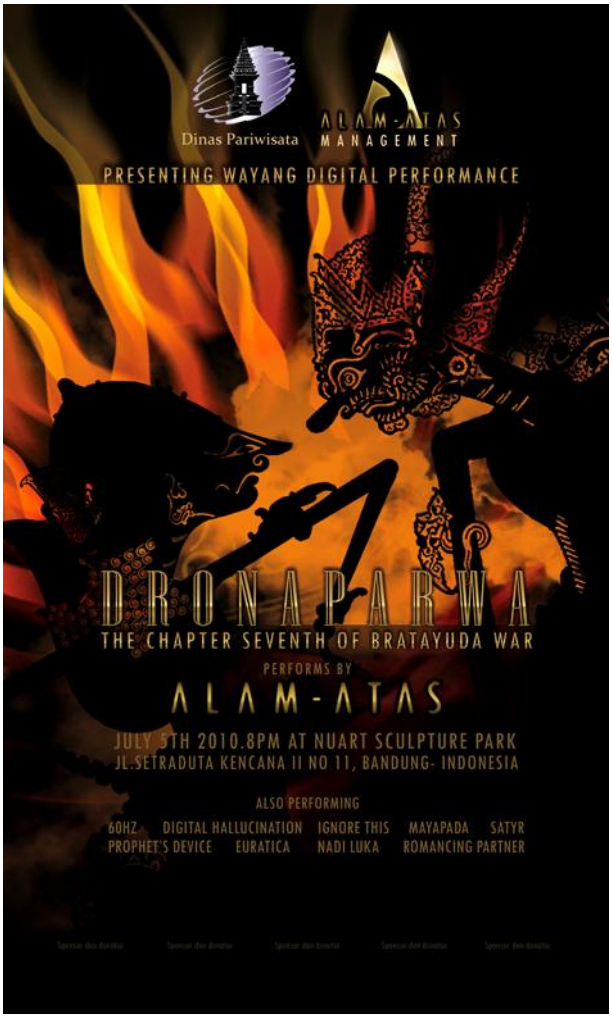
Gambar 4.6 Poster.

2. Flyer

Ukuran Media : 12 cm x 20 cm

Teknis Produksi : Cetak *Offset* Separasi (*Full Color*), *Art Paper*, 240 Gram

Pemilihan *flyer* didasari dari media promosi konvensional yang dinilai penting karena penyebaran langsung kepada target sasaran. Disebarkan di lokasi yang memiliki hubungan dengan seni dan budaya yang tidak dilalui jalur penyebaran media poster.

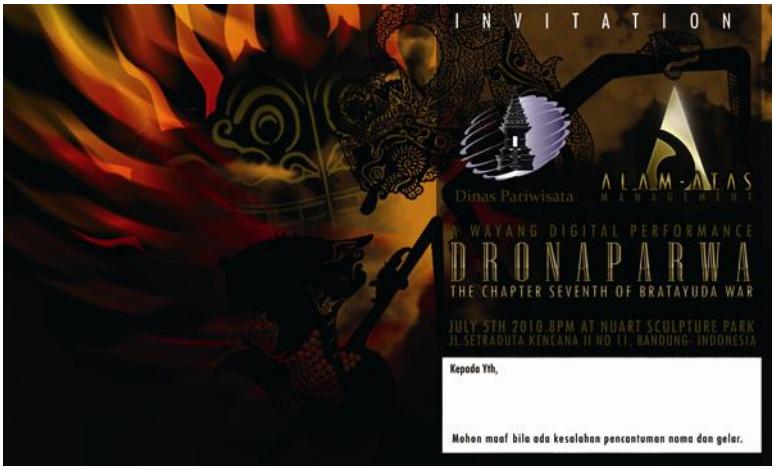


Gambar 4.7 *Flyer*.

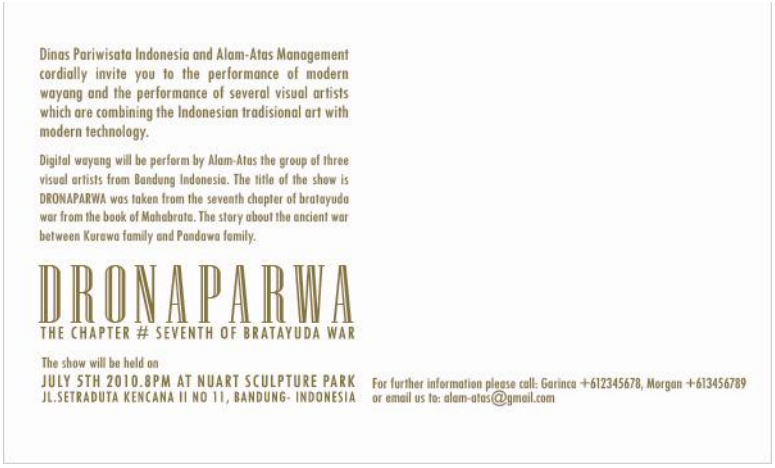
3. Undangan

Ukuran Media : 20 cm x 12 cm

Teknis Produksi : Cetak *Offset* Separasi (*Full Color*), *Art Paper*, 240 Gram



Gambar 4.8 Undangan tampak depan.



Gambar 4.9 Undangan tampak belakang.

4. Business Card

Ukuran Media : 9 cm x 5 cm

Teknis Produksi : Cetak *Offset* Separasi (*Full Color*), *Art Paper*, 240 Gram



Gambar 4.10 Kartu nama tampak depan.



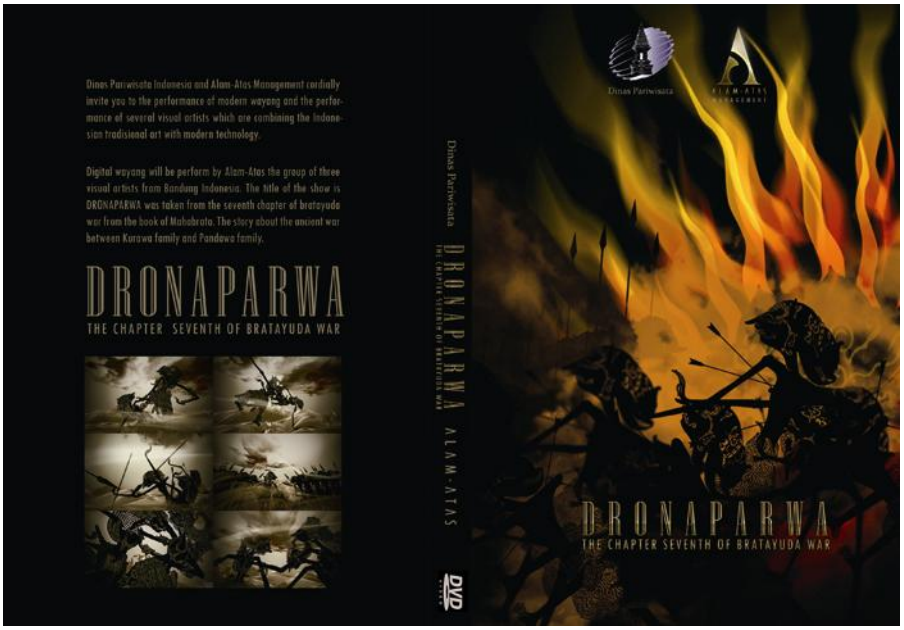
Gambar 4.11 Kartu nama tampak belakang.

5. DVD

Ukuran Media : 26,7 cm x 18,5 cm untuk *Cover*

: Diameter 12 cm untuk piringan *DVD*

Teknis Produksi : Cetak *Offset* Separasi (*Full Color*), *Art Paper*, 120 Gram dan *Sticker Paper* 100 Gram



Gambar 4.12 *Cover DVD.*



Gambar 4.13 *Sticker* pada piringan DVD.

4.4 Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

4.4.1 Spesifikasi *Hardware*

PC (Personal Computer). Merupakan istilah yang dipakai untuk penamaan alat perangkat digital yang digunakan oleh individu.

Prosesor INTEL(R) Pentium(R) Dual CPU @ 3GHz (2 CPUs). Spesifikasi yang yang biasa digunakan untuk keperluan rancang grafis.

Memori 2048 MB RAM. Untuk mendukung kelancaran proses perancangan dan perangkat lainnya maka memori yang digunakan memiliki spesifikasi tersebut.

Card Video Nividia Geforce 8400 GS 512 Mb 32 bit. Merupakan spesifikasi dari perangkat keras yang mendukung aktifitas rancang grafis.

4.4.2 Spesifikasi *Software*

Adobe Photoshop CS 2. Pada awalnya adalah perangkat lunak yang diproduksi untuk keperluan *editing* photografi. Namun pada perkembangannya *software* ini telah memberikan fasilitas-fasilitas untuk keperluan rancang grafis dari pra produksi hingga pasca produksi.

4.5 Kesimpulan

Perancangan pagelaran wayang kontemporer diawali dengan tahapan perancangan animasi dengan menggunakan metode pengerjaan animasi modern dimana teknologi komputer dilibatkan untuk pencapaian hasil akhir perancangan yang sesuai dengan harapan. Selanjutnya menuju tahap perancangan media promosi untuk terwujudnya dan kelancaran pagelaran wayang kontemporer tersebut.

Menggabungkan unsur tradisional Indonesia khususnya wayang *purwa* dengan elemen-elemen diluar tradisional merupakan sebuah bentuk dari gagasan generasi muda yang memperdulikan kebudayaan Indonesia. Dengan harapan adalah perancangan ini tidak hanya mampu berpartisipasi dalam dunia pariwisata tapi dapat menjadi satu objek yang akan ditumbuh kembangkan terus menerus sesuai pertumbuhan jaman dan teknologi.

Dengan megolah bentuk wayang tradisional kedalam bentuk pagelaran kontemporer diharapkan target sasaran dapat memberikan perhatiannya dan kepeduliannya terhadap dunia pewayangan tradisional yang tengah ini sudah ditinggalkannya.

Daftar Pustaka

Ulbricht. (1970). *Wayang Purwa Shadow of the Past*. Kuala Lumpur. Oxford University Press.

Tim Penulis SENA WANGI. (1999). *Ensiklopedi Wayang Indonesia Jilid I – VI.* Jakarta. Senawangi Indonesia.

Drs. Suwandono, Dhaniswhoro BA, Mujiyono SH. (2000). *Ensiklopedia Wayang Purwa I (Compendium).*Jakarta.

Soeparno, & Soesilo. (2007). *Nilai-nilai Kearifan Budaya Jawa 130 Tokoh Wayang Karakter dan Pengabdiannya.* Malang. Yayasan "Yusula".

Prof. Dr. Primadi Tabrani. (1998). *Penggalian Bahasa Rupa Wayang Untuk Keunggulan Seni Indonesia Dimasa Depan*. Makalah.saresehan Gelar Seni & Budaya '98' FSRD-ITB

Ismurdyahwati., Sabana, Setiawan., Primadi, & Priyanto. (2007). *Kajian Bahasa Rupa Berdasar Rekaman Video Pergelaran Wayang Kulit Purwa Dalam Lakon 'Parta Krama'*. Universitas PGRI Adibuana, Fakultas Seni Rupa dan Desain – ITB.

McLuhan, Marshall. (1964). *Understanding Media*. New York. New American Library.

Sutrisno, Mudji. (2008). *Filsafat Kebudayaan Ikhtiar Sebuah Teks.* Jakarta. Hujan Kabisat.

T.O. Ihromi. (1980). *Pokok-Pokok Antropologi Budaya.* Jakarta. Yayasan Obor Indonesia.

Dkk, Yuli Budiwati. (2006). *Pokok Ilmu Budaya Dasar.* Jakarta. Universitas Terbuka.

Sony, Darsono. (2007). *Estetika.* Bandung. Rekayasa Sains.

Anonymous. *Seni Pertunjukan*. 'Tanpa Tahun'. Tersedia di: http://www.budaya-indonesia.org/iaci/ Seni_Pertunjukan [8 November 2009].

Anonymous. *Kontemporer*. 'Tanpa Tahun'. Tersedia di: http://id.wikipedia.org/wiki/kontemporer. [8 November 2009]