BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan berupa perancangan ilustrasi *Backdrop* panggung dengan dua pendekatan yaitu pendekatan visual dan verbal.

Untuk pendekatan visualnya memiliki tujuan untuk memberikan gambaran visual yang lebih menarik, imajinatif, mudah dipahami, dan dapat dilihat secara jelas seperti apa seni pertunjukan Topeng Dalang Sinar Kemala itu dan bagaimana jalan cerita yang disajikannya dengan menampilkan tampilan desain visual dekorasi panggung yang memiliki ekspresi sebagai pendukung.

Sedangkan untuk pendekatan verbalnya memiliki fungsi dan tujuan sebagai alat pendukung dari pendekatan visual guna membantu menjelaskan bentuk visual yang ada dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan sesuai dengan kebutuhan. Hal ini diharapkan agar lebih mudah di mengerti dan dipahami oleh masyarakat secara umum.

III.1.2 Tujuan Komunikasi

Untuk menyuguhkan tampilan visual kepada penonton secara lebih menarik, imajinatif, dimensional, dan sesuai dengan *setting* atau alur cerita yang ada, sekaligus untuk memberikan penjelasan mengenai lokasi dimana cerita tersebut dimainkan.

III.2 Strategi Kreatif

Dalam perancangan ilustrasi *Backdrop* panggung disini sedikit banyak mengacu pada arsitektur bangunan kuno di era masa kerajaan majapahit, singosari dan mataram, juga bangunan-bangunan keraton Sumenep, mengingat kerajaan-kerajaan tersebut memiliki pengaruh besar pada proses pembentukan kesenian topeng dalang itu sendiri di Madura, baik dari gaya arsitekturalnya, pola ukiran, warna, dan asesoris yang digunakan dengan tetap menyesuaikan pada perkembangan teknologi kekinian. Hal ini dilakukan agar nuansa kebudayan tradisionalnya masih tetap terjaga dan sejalan dengan perkembangan zaman yang ada.

Sedangkan gaya visual yang digunakan adalah gaya ilustrasi semi realis yang diaplikasikan dalam bentuk *Backdrop* atau layar dekorasi panggung sebagai media utama dan juga nantinya untuk media pendukung. Proses pembuatannya sendiri menggunakan sistem *printing* bukan lagi dibuat secara manual, yakni dilukis melainkan menggunakan alat *printing* yang biasa digunakan untuk mencetak gambar berukuran besar seperti *billboard*, baliho, dan lain sebagainya. Sedangkan *software* program yang digunakan yaitu program Adobe Photoshop yang merupakan program standarisasi untuk olahan gambar digital maupun efek-efek visual lainnya.

Dalam pengaplikasiannya, pola gambar yang ada dengan menggunakan bentuk perspektif masih tetap dipakai, begitu halnya dengan penempatan pintu keluar masuk para pemain yang berada dikiri dan kanan layar dekorasi panggung. Hal ini dilakukan agar identitas dari kesenian Topeng Dalang Sinar Kemala itu sendiri tidak hilang.



Gambar 0.1 Gaya Ilustrasi Semi Realis

Sumber : (http://speckyboy.com/2011/08/12)

III.2.1 *Setting* Dekorasi Panggung

Dalam perancangan ilustrasi *Backdrop* atau layar dekorasi panggung disini tentunya menyesuaikan dengan plot dan alur cerita yang ada. Adapun cerita yang biasa dimainkan pada pertunjukan Topeng Dalang Sinar Kemala Sumenep selalu mengangkat kisah yang mengadaptasi dari kisah Ramayana dan Mahabrata, yang dalam hal ini mengambil cerita tentang "*Durno Memberontak Negara Ngamerta*".

a. Sinopsis

Kerajaan Ngamerta adalah kerajaan yang paling besar didalam cerita Ramayana. Karena kerajaan tersebut berkumpulnya para punggawa yang sakti mandraguna. Tak ketinggalan juga para ‘Pandawa Lima’. Kerajaan Ngamerta juga dikatakan kerajaan yang paling berkuasa dalam cerita Ramayana dan Mahabrata. Karena para punggawanya yang sangat terkenal, yakni diantaranya adalah Darmokusumo, BrotoSeno (Bima), Krisna, Polodewo, Gatot Koco, Joko Tawang, Onto Rejo, Nakula, Sadewo, Arjuna serta Ki Semar dan Bagong.

Di tempat lain, Durno (Guru Arjuna) sedang bertapa ditempat pertapaannya. Ia adalah seorang Maha Guru yang sakti mandraguna. Arjuna merupakan murid tunggalnya. Namun dibalik kesaktiaanya, ia memiliki akal yang sangat licik. Ia sengaja menurunkan ilmunya kepada Arjuna dengan syarat ia bisa memiliki istri dari Arjuna yang bernama “ Subadra “. Namun, sayang itu tidaklah mudah baginya. Ia pun mencari cara untuk mendapatkan istri Arjuna ‘Subadra’.

Setelah beberapa lama kemudian, akhirnya ia menemukan cara untuk mendapatkannya yaitu dengan cara mengubah wajahnya menjadi Polodewo palsu. Polodewo adalah paman dari Arjuna.

Setelah durno berganti wujud rupa menjadi Polodewo palsu, ia pun menyusup ke kerajaan Ngamerta dan akhirnya dengan tipu muslihatnya ia pun bisa mengajak Subadra yang berada di Kadipaten Madi Gondo dengan alasan sedang ditunggu suaminya Arjuna di Alas Gunung Gegger. Subadra pun akhirnya mau dan pergilah mereka berdua untuk alasan menemui Arjuna.

Tak lama kemudian, datanglah Arjuna ke kediaman Istrinya Subadra. Namun, sesampainya disana Arjuna tidak menemukan Istrinya. Ia pun memanggil ‘Emban’ si pelayan istrinya Subadra dan menanyakan perihal ketiadaan istrinya dikediamannya. 'Emban pun menceritakan bahwasanya Raden Ajeng Subadra pergi ke Hutan

bersama Polodewo (durno) untuk menemui Raden Bagus Arjuna. Arjuna pun tersentak.

Merasa istrinya dalam bahaya, Arjuna pergi ke kerajaan Ngamerta untuk melaporkan kejadian tersebut kepada pamannya ‘Polodewo', penguasa kerajaan Ngamerta. Ketika mendengar hal tersebut Polodewo akhirnya murka dan mencari siapa yang menculik Sumbadra istri dari keponakannya itu.

Dengan kesaktiaanya, Polodewo asli akhirnya menemukan ‘Polodewo Palsu’ yang sedang bersama Subadra di Alas Gunung Gegger. Tak lama kemudian, terjadilah pertarungan sengit diantara keduanya, (Polodewo Asli VS Polodewo Palsu).

Di lain tempat, si Caleteng Krisna (paman Subadra) ikut serta mencari Subadra bersama Arjuna. Di tengah jalan, ia melihat ada pertarungan yang hebat di Alas Gunung Gegger. ia pun pergi untuk melihatnya dan ternyata pertarungan sengit yang terjadi adalah antara dua Polodewo (palsu dan asli).

Seketika itu Krisna langsung menghentikan pertarungan tersebut. Krisna pun bernegosiasi dengan Arjuna dan memutuskan untuk mengadakan sayembara.. “Barang siapa yang bisa masuk ke dalam kendi ini berarti dialah yang asli. Begitu juga sebaliknya, barang siapa yang tidak bisa masuk kedalam kendi ini maka dialah yang palsu.” Padahal politik dari Krisna tersebut adalah mencari kelemahan. Yang bisa masuk kedalam kendi itu berarti ia mempunyai ilmu jin/ilmu hitam. Para Polodewo tersebut sepakat dan menyanggupi tantangan itu.

Setelah beberapa lama kemudian, akhirnya yang masuk kedalam kendi itu adalah Polodewo Palsu setelah masuk kedalam kendi dengan cepat tangan si Krisna menutup lubang kendi. Disitulah Polodewo palsu menjerit kepanasan dan tak bisa bernapas. Namun Krisna pun meminta persyaratan. “Apabila kamu mengaku siapa kamu sebenarnya maka saya akan mengeluarkan dari dalam kendi ini”, tukas Krisna. Tak lama kemudian si Polodewo palsu pun mengaku : “Saya sebenarnya guru dari Arjuna yaitu Durno”. Akhirnya, diketahuilah, biang keladinya. Setelah

dikeluarkan dari kendi, Durno oleh Polodewo disiksa dan dipenjarakan dikarenakan ia telah menjelek-jelekkan namanya kepada masyarakat kerajaan Ngamerta.

b. Storyline

Storyline merupakan pengembangan dari sinopsis. *Storyline* ini terdiri dari deskripsi dan dialog.

Babak	**Cerita**	**Setting Backdrop**
1.	Kerajaan Ngamerta adalah kerajaan yang paling besar didalam cerita Ramayana. Karena kerajaan tersebut berkumpulnya para punggawa yang sakti mandraguna. Tak ketinggalan juga para 'Pandawa Lima'. Kerajaan Ngamerta juga dikatakan kerajaan yang paling berkuasa dalam cerita Ramayana dan Mahabrata. Karena para punggawanya yang sangat terkenal, yakni diantaranya adalah Darmokusumo, BrotoSeno (Bima), Krisna, Polodewo, Gatot Koco, Joko Tawang, Onto Rejo, Nakula, Sadewo, Arjuna serta Ki Semar dan Bagong.	Kerajaan Ngamerta
2.	Di tempat lain, Durno (Guru Arjuna) sedang bertapa ditempat pertapaannya. Ia adalah seorang Maha Guru yang sakti mandraguna. Arjuna merupakan murid tunggalnya. Namun dibalik kesaktiaanya, ia memiliki akal yang sangat licik. Ia sengaja menurunkan ilmunya kepada Arjuna dengan syarat ia bisa memiliki istri	Alas Tunggul Manik

	dari Arjuna yang bernama “ Subadra “. Namun, sayang itu tidaklah mudah baginya. Ia pun mencari cara untuk mendapatkan istri Arjuna ‘Subadra’. Setelah beberapa lama kemudian, akhirnya ia menemukan cara untuk mendapatkannya yaitu dengan cara mengubah wajahnya menjadi Polodewo palsu. Polodewo adalah paman dari Arjuna.	
3.	Setelah durno berganti wujud rupa menjadi Polodewo palsu, ia pun menyusup ke kerajaan Ngamerta dan akhirnya dengan tipu muslihatnya ia pun bisa mengajak Subadra yang berada di Kadipaten Madi Gondo dengan alasan sedang ditunggu suaminya Arjuna di Alas Gunung Gegger. Subadra pun akhirnya mau dan pergilah mereka berdua untuk alasan menemui Arjuna. tak lama kemudian, datanglah Arjuna ke kediaman Istrinya Subadra. Namun, sesampainya disana Arjuna tidak menemukan Istrinya. Ia pun memanggil ‘Emban’ si pelayan istrinya Subadra dan menanyakan perihal ketiadaan istrinya dikediamannya. Emban pun menceritakan bahwasanya Raden Ajeng Subadra pergi ke Hutan bersama Polodewo (durno) untuk	Kadipaten Madi Gondo

	menemui Raden Bagus Arjuna. Arjuna pun tersentak.	
4.	Merasa istrinya dalam bahaya, Arjuna pergi ke kerajaan Ngamerta untuk melaporkan kejadian tersebut kepada pamannya ‘Polodewo', penguasa kerajaan Ngamerta. Ketika mendengar hal tersebut Polodewo akhirnya murka dan mencari siapa yang menculik Sumbadra istri dari keponakannya itu.	Kerajaan Ngamerta
5.	Dengan kesaktiaanya, Polodewo asli akhirnya menemukan ‘Polodewo Palsu’ yang sedang bersama Subadra di Alas Gunung Gegger. Tak lama kemudian, terjadilah pertarungan sengit diantara keduanya. (Polodewo Asli VS Polodewo Palsu)	Alas Gunung Gegger
6.	Di lain tempat, si Caleteng Krisna (paman Subadra) ikut serta mencari Subadra bersama Arjuna. Di tengah jalan, ia melihat ada pertarungan yang hebat di Alas Gunung Gegger. ia pun pergi untuk melihatnya dan ternyata pertarungan sengit yang terjadi adalah antara dua Polodewo (palsu dan asli). Seketika itu Krisna langsung menghentikan pertarungan tersebut. Krisna pun bernegosiasi dengan Arjuna dan memutuskan untuk mengadakan sayembara.. “Barang siapa yang bisa masuk ke dalam kendi ini berarti dialah yang asli. Begitu juga sebaliknya, barang	Alas Gunung Gegger

	siapa yang tidak bisa masuk kedalam kendi ini maka dialah yang palsu." Padahal politik dari Krisna tersebut adalah mencari kelemahan. Yang bisa masuk kedalam kendi itu berarti ia mempunyai ilmu jin/ilmu hitam. Para Polodewo tersebut sepakat dan menyanggupi tantangan itu.	
7.	Setelah beberapa lama kemudian, akhirnya yang masuk ke dalam kendi itu adalah Polodewo Palsu setelah masuk kedalam kendi dengan cepat tangan si Krisna menutup lubang kendi. Disitulah Polodewo palsu menjerit kepanasan dan tak bisa bernapas. Namun Krisna pun meminta persyaratan. "Apabila kamu mengaku siapa kamu sebenarnya maka saya akan mengeluarkan dari dalam kendi ini", tukas Krisna. Tak lama kemudian si Polodewo palsu pun mengaku:"Saya sebenarnya guru dari Arjuna yaitu Durno". Akhirnya diketahuilah,biang keladinya.	Alas Gunung Gegger
8.	Setelah dikeluarkan dari kendi, Durno oleh Polodewo disiksa dan dipenjarakan dikarenakan ia telah menjelek-jelekkan namanya kepada masyarakat kerajaan Ngamerta.	Kerajaan Ngamerta

Tabel 0.1 *Storyline*

c. Storyboard

Storyboard disini mengambil lokasi atau *setting* peristiwa dimana peran dimainkan, yang dalam hal ini mengisahkan cerita *"Durno Memberontak Negara Ngamerta"* yaitu diantaranya :

1. Kerajaan Ngamerta
2. Alas Tunggul Manik
3. Kadipaten Madi Gondo
4. Alas Gunung Gegger

III.3 Strategi Media

Didasarkan pada permasalahan yang dihadapi, maka dalam pemilihan suatu media diharapkan dapat menjadi solusi atau jawaban dari suatu permasalahan. Media dipilih untuk menyampaikan pesan kepada target secara informatif agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah, maka pemilihan media informasi ini haruslah efektif, efisien dan tepat sasaran. Berikut media yang akan di gunakan, yaitu:

III.3.1 Media Utama

Strategi media yang dipilih sebagai media utama adalah berupa layar dekorasi panggung dengan ukuran skala 1 : 78 cm^2 (format ukuran kertas 36 cm x 59 cm) dari ukuran aslinya 3 x 5,5 m. sedangkan, proses pembuatannya menggunakan *digital printing*.



Gambar 0.2 Media Utama (*Backdrop* Panggung)

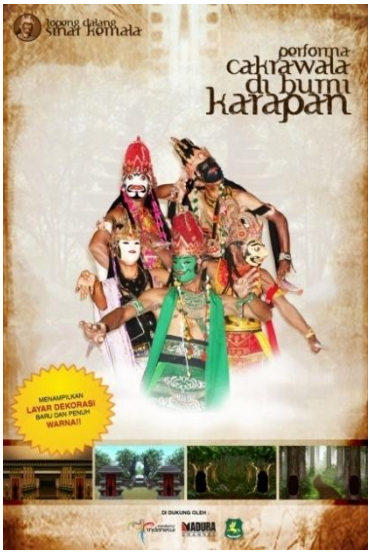
III.3.2 Media Pendukung

Media pendukung adalah media yang di gunakan untuk mendukung media utama di atas. Oleh karena itu, dipilihlah media pendukung sebagai berikut :

1. Poster

   Poster merupakan suatu bentuk media informasi berupa gambar pada selembar kertas berukuran besar yang digantung atau ditempel di dinding atau permukaan lain. Poster merupakan alat untuk mengiklankan sesuatu sebagai alat propaganda, dan protes serta maksud-maksud lain untuk menyampaikan berbagai pesan. Selain itu, poster juga dipergunakan secara perorangan sebagai sarana dekorasi yang murah meriah terutama bagi anak muda. (Ensiklopedia Wikipedia)

   Media ini pada umumnya digunakan untuk mengenalkan suatu produk dari suatu perusahaan atau digunakan sebagai sarana promosi.

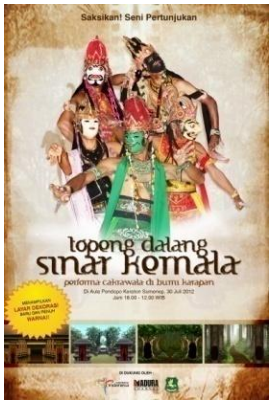


Gambar 0.3 Media Pendukung Poster

2. Flyer

   Flayer merupakan bentuk media promosi instan dan murah yang digunakan sebagai alat untuk merangsang minat pembelian dari para konsumennya. *Flayer* memiliki fungsi yang tidak jauh berbeda dari poster, hanya saja ukurannya yang lebih kecil. Selain itu, *flayer* juga memiliki kelebihan, yaitu selain praktis dan mudah dibawa juga

informatif karena bisa memuat berbagai informasi yang singkat dan jelas. Media ini biasanya dibagikan secara cuma-cuma, beberapa saat sebelum event/acara tertentu akan berlangsung.



Gambar 0.4 Media Pendukung *Flayer*

3. Stiker

Stiker merupakan bentuk media promosi langsung yang diberikan saat pagelaran akan dimulai. Stiker berfungsi sebagai media pengingat yang fleksibel dan praktis untuk ditempelkan dimana saja.



Gambar 0.5 Media Pendukung Stiker

4. Mug

Mug atau yang sering kita kenal dengan istilah cangkir, merupakan suatu jenis wadah tempat minum yang pada umumnya dipergunakan untuk menyajikan minuman hangat seperti teh, kopi, susu maupun coklat panas. Mug sendiri berfungsi sebagai media pengingat (*gimmick*) yang bisa dibawa kemana aja.



Gambar 0.6 Media Pendukung Mug

5. Tas Kantong (*Paper Bag*)

Tas Kantong atau dalam bahasa inggrisnya disebut '*Paper Bag*' ini merupakan bentuk media promosi langsung (media berjalan) yang pada umumnya digunakan sebagai tempat meletakkan barang-barang ringan, seperti pakaian (baju dan celana), asesoris, peralatan sekolah dan lain sebagainya. Media ini berfungsi sebagai media pengingat yang fleksibel dan praktis untuk dibawa kapan dan dimana saja.



Gambar 0.7 Media Pendukung *Paper Bag*

6. Kaos (*T-Shirt*)

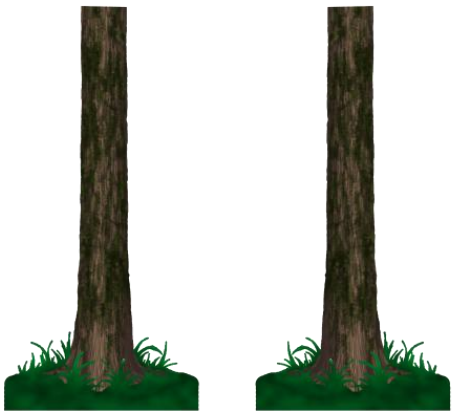
Kaos (*T-Shirt*) adalah pakaian sederhana yang terbuat dari garmen rajutan atau tenunan untuk menutupi bagian tubuh yg terbuka mulai dari leher sampe pinggul. Kaos berfungsi selain untuk penghangat tubuh dan fashion, juga dapat digunakan sebagai identitas untuk mempromosikan suatu kelompok atau event-event tertentu.



Gambar 0.8 Media Pendukung Kaos (*T-Shirt*)

7. Asesoris Panggung

Asesoris panggung merupakan bentuk media penunjang untuk menciptakan nuansa 3 dimensi pada panggung sekaligus untuk memberikan kesan ke dalaman dalam perspektif panggung. Asesoris panggung sendiri bersifat fleksibel dan dapat dibongkar pasang sesuai kebutuhan.



Gambar 0.9 Media Pendukung Asesoris Panggung

III.4 Strategi Distribusi

Strategi distribusi merupakan kegiatan pemasaran yang berusaha memperlancar dan mempermudah penyampaian barang dan jasa dari produsen kepada konsumen, sehingga penggunaannya sesuai dengan yang diperlukan. Oleh karena itu, dalam perdistribusiannya ada beberapa cara yang akan dilakukan, yaitu diantaranya :

NO	JENIS MEDIA	RENCANA DISTRIBUSI
1.	Poster	Di sekolah-sekolah, Perguruan Tinggi, Lembaga Kesenian Daerah dan juga di tempat-tempat umum, seperti halte, terminal, swalayan, dsb di kabupaten Sumenep.
2.	*Flayer*	Dibagikan setelah acara pagelaran usai dan pada event-event kebudayaan Nasional maupun Internasional
3.	Stiker	Dibagikan pada saat pagelaran akan dimulai
4.	Mug	Dipakai untuk menghidangkan kopi dan teh kepada para tamu undangan dan para sesepuh desa setempat.
5.	Tas Kantong	Sebagai tempat jajanan seusai pertunjukan digelar
6.	Kaos (*T-Shirt*)	Untuk mengakomodir para pemain topeng dan pengurus dalam keadaan informal
7.	Asesoris Panggung	Dipajang saat pementasan berlangsung

Tabel 0.2 Strategi Distribusi

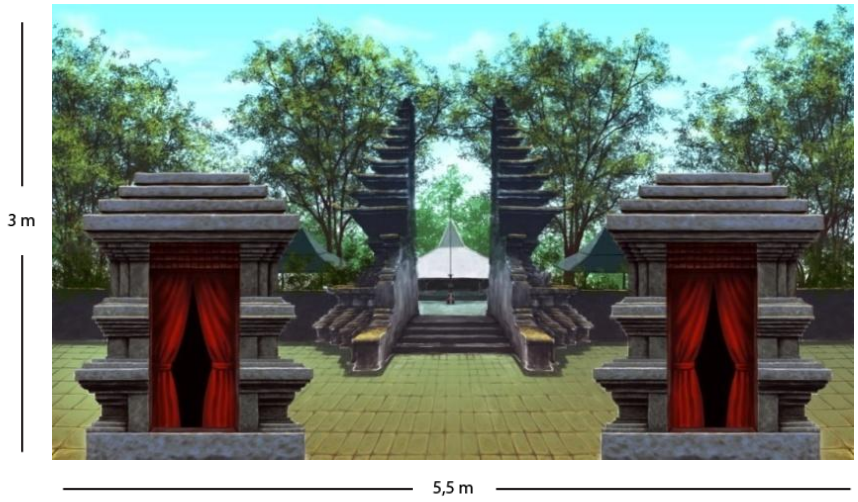
III.5 Konsep Visual

Konsep Visual yang dipakai dalam perancangan ilustrasi *Backdrop* atau layar dekorasi panggung disini menggunakan gaya ilustrasi semi realis secara manual yang kemudian diolah secara digital dengan menggunakan *software* program Adobe Photoshop.

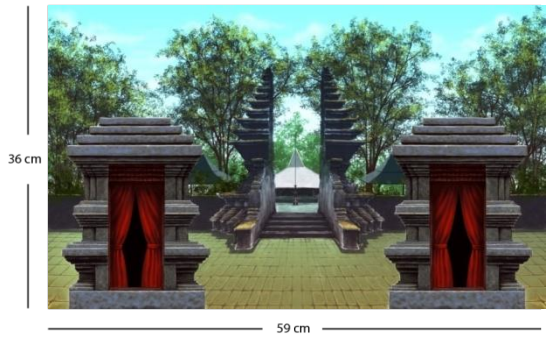
III.5.1 Format Desain

Untuk perancangan ilustrasi *Backdrop* atau layar dekorasi panggung disini, format desain yang digunakan berbentuk *custom* memanjang atau *landscape* dengan ukuran skala 1 : 78 cm^2 (format ukuran kertas 36 cm x 59 cm) dari ukuran aslinya 3 x 5,5 m, sedangkan untuk media pendukung lainnya, seperti poster menggunakan kertas art paper ukuran A3 (29,7 cm x 42 cm), *flyer*, Stiker, *Paper*

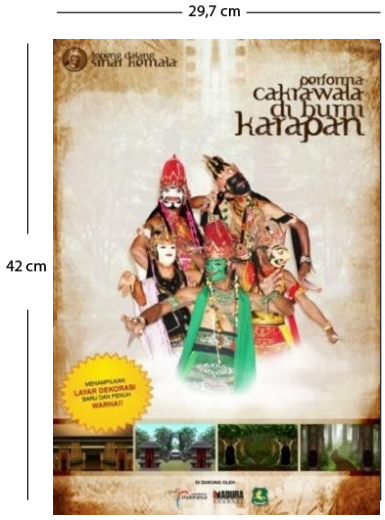
Bag, dan lain sebagainya menyesuaikan. Kesemuanya menggunakan resolusi gambar yang mengacu pada sistem cetak gambar dalam ukuran skala besar, yaitu berukuran 300 pixel. Ukuran tersebut digunakan khususnya pada *Backdrop* panggung, mengingat bentuk dan ukuran yang memiliki ukuran berskala besar sehingga gambar yang dicetak nantinya tidak pecah dan jelas.



Gambar 0.10 Ukuran Asli *Bakcdroup* Panggung (3 x 5,5 m)



Gambar 0.11 Format Skala Perbandingan (1 : 78 cm^2)

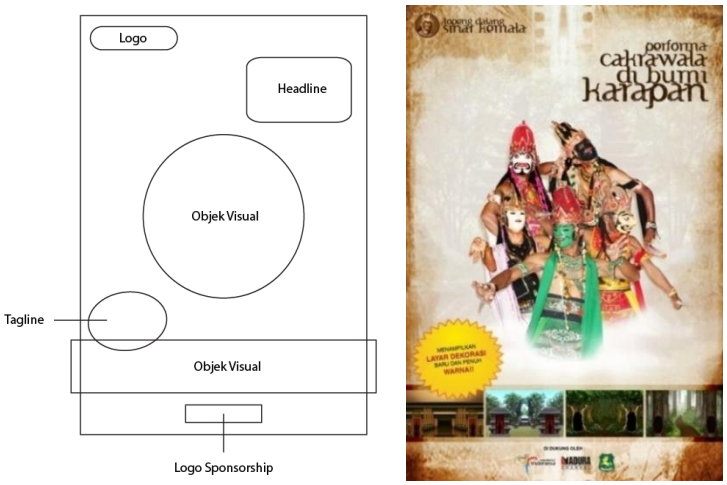


Gambar 0.12 Format Desain Poster A3

III.5.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak (*layout)* dalam perancangan ini lebih dikhususkan pada media pendukung seperti poster, *flyer*, *paper bag*, dan lain-lain. Unsur-unsur grafis yang dipakai dalam media ini, biasanya mengandung berbagai unsur komposisi, seperti teks, garis, warna, bidang, gambar dan sebagainya.

Sistem *layout* sendiri menggunakan sistem arah baca berbentuk huruf "Z" (dari kanan atas ke sudut kiri bawah ataupun sebaliknya) dengan *point of interest* diposisi tengah. Sistem ini digunakan mengikuti pola metode baca visual yang sesuai standar Internasional.



Gambar 0.13 *Layout* Poster

III.5.3 Huruf Tipografi

Huruf yang dipakai dalam perancangan ini menggunakan 2 jenis huruf, yaitu :

- Untuk bagian *Headline* dan *Logo* menggunakan huruf FTF Indonesia Serif.

  a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

  - Huruf ini dipakai selain mencirikan budaya Indonesia yang kental akan nilai budaya lokal juga huruf ini memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan memiliki kesan klasik, tradisional, bebas , dan kontemporer kekinian
- Sedangkan, untuk *Tagline* dan *Body Text* menggunakan huruf Helvetica LT

  A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h I j k lm n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

  - Huruf ini dipakai selain mudah dibaca juga karena memiliki kesan *simple*, modern, dan enak dilihat.



Gambar 0.14 Tipografi dan Penempatannya

III.5.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang dipakai dalam pembuatan *Backdrop* panggung disini lebih cenderung pada cerita-cerita pewayangan, baik dari gaya arsitekturalnya, bentuk ukiran, warna, maupun suasana yang diceritakannya. Proses pembuatannya sendiri, menggunakan teknik gambar manual menggunakan pensil 2B dan sejenisnya. Dari sketsa manual kemudian diolah kedalam bentuk digital dengan mempergunakan *software* program Adobe Photoshop untuk tahap *colouring & finishing.*

III.5.4.1 Studi Ilustrasi

Dalam pembuatan ilustrasi *Backdrop* panggung disini, ada beberapa referensi yang menjadi acuan dalam pembuatannya. Referensi yang diambil disesuaikan dengan *setting* tempat yang dibawakan dalam lakon "*Durno Memberontak Negara Ngamerta*", yaitu sebagai berikut :

1. Untuk Bentuk Arsitekturalnya
   a. Kraton Ngamerta



Gambar 0.15 Pendopo Agung Trowulan dan Pintu Kota Gede

Sumber : (The Aroengbinang Travelog.htm) - (erwanristiadi.htm/KerajaanMataramIslamdiKotagede)



Gambar 0.16 Aplikasi Visual Pada Media *Backdrop* Kraton Ngamerta

b. Kadipaten Madi Gondo



Gambar 0.17 Keraton Surakarta dan Pintu Keraton Sumenep

Sumber : (kratonsurakarta.com) - (indonesia.travel.com)



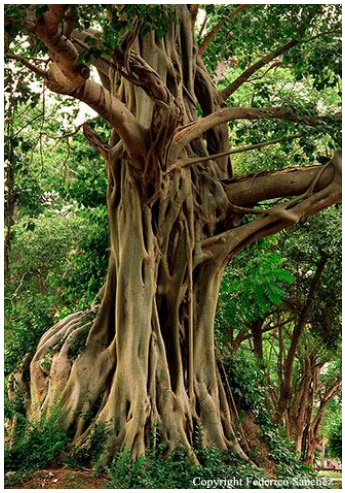
Gambar 0.18 Aplikasi Visual Pada Media *Backdrop* Kadipaten Madi Gondo

2. Untuk Bentuk Pepohonan

Ada dua jenis pohon yang diambil, yaitu : *Pohon Bodhi* dan *Pohon Jati*.

a. Pohon Bodhi (Untuk *setting* tempat Alas Tunggul Manik)

Pohon yang dianggap suci ini terkenal bagi umat Buddha, karena dibawah pohon ini, *Siddharta Gautama* mendapatkan pencerahan. *Pohon Bodhi* berarti Pohon Kebangkitan dan terletak di *Bodhgaya*, India merupakan spesies pohon yang turun langsung dari pencerahan *Siddharta Gautama*. Bagi umat Buddha, pohon Bodhi merupakan pusat dari alam semesta. Umat yang melakukan perjalanan suci ke Bodhgaya mengambil biji dan daun pohon Bodhi untuk dibawa pulang maupun disimpan di wihara.



Gambar 0.19 Pohon Bodhi

Sumber : (amazingseeds.com/bodhitree-ficusreligiosa)



Gambar 0.20 Aplikasi Visual Pada Media *Backdrop* Alas Tunggul Manik

b. Pohon Jati (Untuk *setting* tempat Alas Gunung Gegger)

Jati adalah sejenis pohon penghasil kayu bermutu tinggi. Pohon besar, berbatang lurus, dapat tumbuh mencapai tinggi 30-40 m. Berdaun besar, yang luruh di musim kemarau. Pohon jati ini memiliki umur hingga ratusan tahun lamanya dan diperkirakan sudah ada dan kegunaannya dimanfaatkan sejak zaman kerajaan di Indonesia.



Gambar 0.21 Pohon Jati

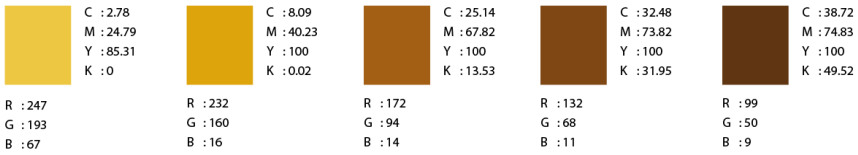
Sumber : (woodfinishesdirect.com/blogcategorywood-types)



Gambar 0.22 Aplikasi Visual Pada Media *Backdrop* Alas Gunung Gegger

III.5.5 Warna

Warna merupakan unsur visual yang dapat mempengaruhi seseorang yang melihatnya, serta menambahkan kesan terhadap desain yang dibuat. Pemilihan warna yang diterapkan dalam pembuatan *Backdrop* panggung ini adalah warna – warna kecoklatan dan keemasan. Warna ini dipilih karena memiliki kesan klasik, tradisional, sederhana, energik, elegan dan sesuai dengan corak warna yang umumnya ada pada cerita pewayangan.



Gambar 0.23 Studi Warna

Adapun referensi yang dijadikan sebagai sumber acuannya, yakni diambil dari cerita-cerita umat hindu seputar kisah Ramayana dan Mahabrata.



Gambar 0.24 Kisah Ramayana

Sumber : (bhagavadgita.org)



Gambar 0.25 Warna yang dipakai di beberapa media pendukung