Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

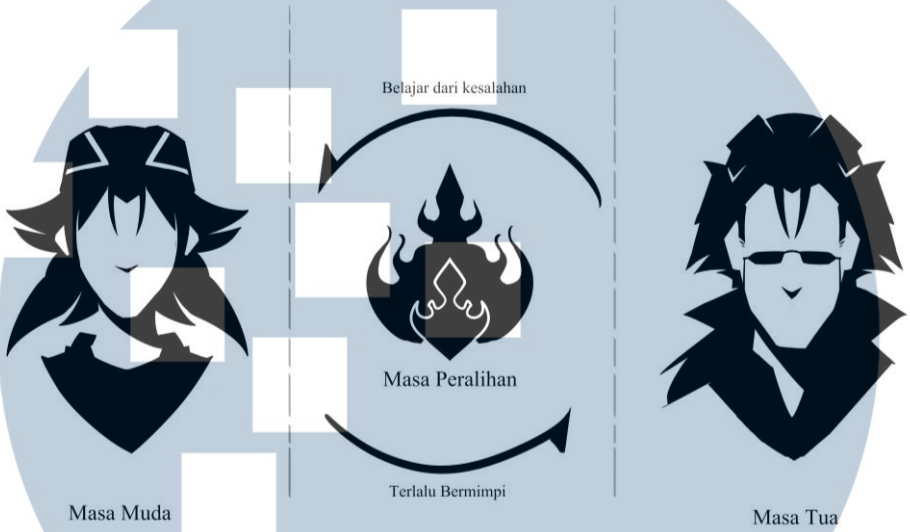
Secara garis besar, penulis akan membahas proses perancangan dari tiga jenis gunungan utama yaitu Gunungan Pusaka, Gunungan Terbakar dan Gunungan Kreasi. Gunungan Pusaka melambangkan kejayaan masa lalu yang terinspirasi langsung dari Gunungan Gapuran Lanang. Desain dari gunungan ini paling sering dijadikan *pakem* pembuatan wayang gunungan. Gunungan Terbakar merupakan gunungan berlubang yang melambangkan masa sulit dari proses kehidupan. Gunungan ini terinspirasi dari Gunungan Klowong, gunungan berlubang yang sering digunakan sebagai lambang pertapaan. Gunungan Kreasi adalah gunungan yang memiliki bentuk yang paling dimodifikasi. Bentuk gunungan ini menyesuaikan dengan bentuk lubang dari Gunungan Klowong dengan isi gambar gunungan serupa dengan Gunungan Pusaka.

Untuk membuat ketiga desain gunungan tersebut, penulis menggunakan metode secara kualitatif. Metode kualitatif ini akan diterapkan melalui eksperimen pendekatan budaya terhadap desain wayang yang akan dibuat. Eksperimen yang penulis lakukan akan mempraktekan informasi yang ada pada tinjauan pustaka yang kemudian disesuaikan dengan konsep keseluruhan animasi Kalakayon.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

3.1.1. Sinopsis



Gambar 0.1 Alur Perkembangan Karakter
(sumber dokumen pribadi)

Ketiga jenis Gunungan yang dijabarkan di dalam penulisan ini merupakan unsur utama di dalam film animasi Kalakayon yang juga penulis buat. Film animasi ini menceritakan kisah transisi seorang dalang yang ingin memperbaiki kesalahannya. Semasa mudanya, Ki Kajikarsa adalah seorang dalang terkemuka yang handal memainkan wayang gunungan. Namun, ia lupa diri dengan melakukan atraksi diluar kemampuannya sehingga membakar gunungannya sendiri. Hal ini menyebabkan trauma yang cukup dalam bagi Kajikarsa baik dalam secara reputasi dan pribadi. Dalam tekanan batin, ia mencoba membuat gunungan baru untuk menggantikan gunungannya yang terbakar namun tak ada satupun yang bisa menggantikannya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

Pada akhirnya ia mencoba memberanikan diri melihat kembali gunungannya yang terbakar. Ia menyadari bahwa selama ini caranya salah dalam memperbaiki keadaan. Harusnya ia menerima kesalahannya telah membakar gunungan tersebut dan mencari cara bagaimana agar gunungan tersebut masih bisa dipakai. Ia kemudian membuat sebuah gunungan baru yang memiliki bentuk sesuai dengan lubang pada gunungan yang lama. Pada akhirnya ia berhasil membuat gunungan baru yang bisa menambal gunungan lama agar dan gunungan kesayangannya bisa dimainkan kembali

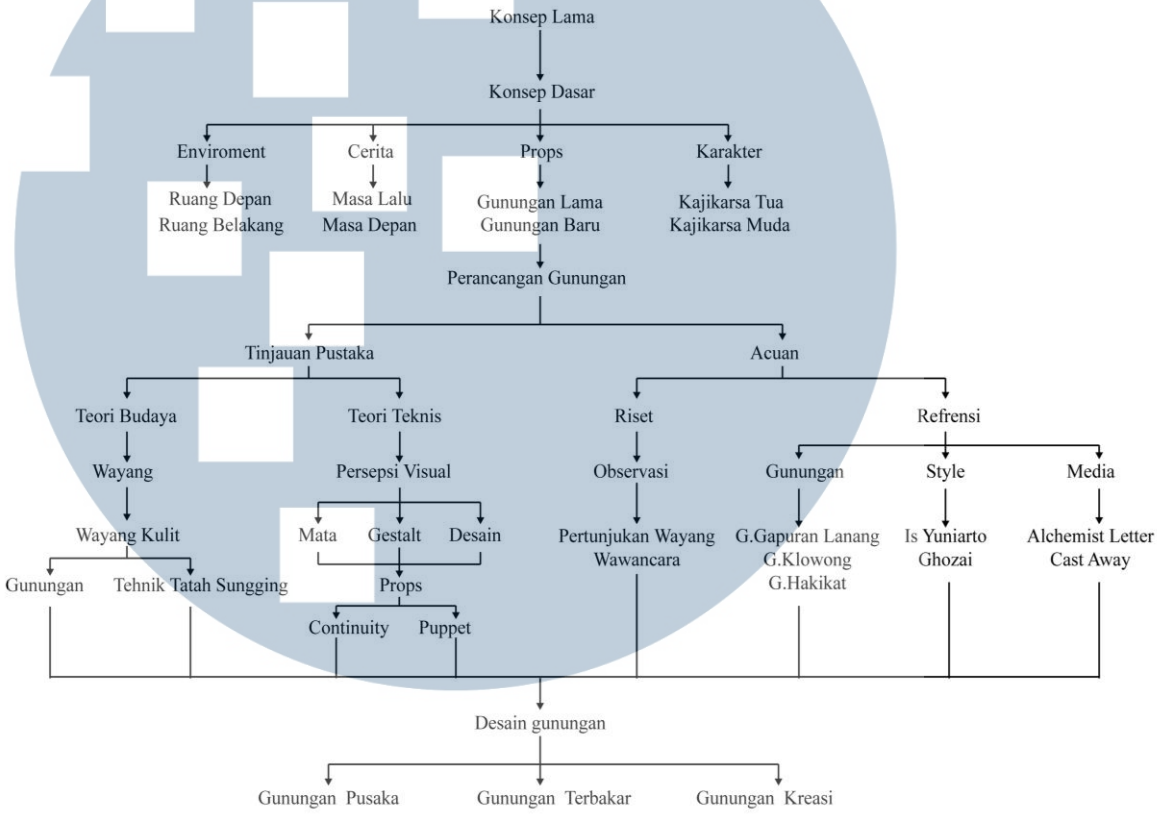
3.1.2. Posisi Penulis

Penulis di dalam proyek ini memposisikan diri sebagai produser tunggal dari film animasi Kalakayon. Film ini akan penulis garap sendiri baik secara konsep, desain, animasi hinggga lagu. Sebagai otak utama dari film ini, penulis perlu mempertimbangkan cara mengkomunikasikan cerita agar animasi ini bisa dimengerti orang lain. Tiga properti wayang gunungan yang penulis buat merupakan unsur penting di dalam proyek penulis. Selain sebagai inti cerita, ketiga gunungan ini juga dipakai sebagai perwakilan desain dari fase kehidupan Kajikarsa. Hasil riset ini bisa dipakai sebagai potensi untuk membuat bentuk produk turunan dari film yang penulis buat.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

3.2. Tahapan Kerja



Bagan 3.2.1 Skema Tahapan Kerja
(sumber dokumen pribadi)

3.2.1. Tahap 1 - Konsep Dasar

Penulis mengantisipasi agar tidak merombak ulang seluruh konsep dengan membangun sebuah konsep dasar. Konsep dasar ini berakar pada ide lama Kalakayon yang pernah penulis buat di tahun 2015. Seluruh cerita dan desain asset dari ide lama tersebut dirombak ulang tanpa menghilangkan ide gunungan dan waktu sebagai inti konsep yang penulis pegang. Dari Inti inilah akan

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

dijabarkan kembali konsep yang baru mulai dari karakter, properti, environment dan alur cerita.

Berdasarkan skema yang ada pada gambar, masing-masing environment, karakter dan properti akan dibuat memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Gunungan Lama akan digunakan oleh versi muda tokoh utama di panggung wayang yang terletak di ruang depan enviroment. Sementara Gunungan baru akan dibuat oleh versi tua tokoh utama di dekat penyimpanan kotak wayang yang terletak di ruang belakang environment. Ketika seluruh asset dan setting sudah didesain maka penulis akan memastikan semua asset ini sudah fix menjadi konsep dasar untuk tidak diganggu gugat. Kelak jika terjadi revisi yang cukup krusial, konsep ini masih akan tetap dipegang walau desain masih memungkinakan untuk dirubah.

3.2.2. Tahap 2 - Perancangan Gunungan

Dari konsep dasar tersebut, desain dirancang dengan menerapkan teori yang ada di dalam tinjauan pustaka. Teori-teori tersebut dibagi menjadi teori teknis dan teori budaya. Teori teknis merupakan teori visual agar bentuk dan gambar di dalam gunungan ini mudah dimengerti. Teori budaya merupakan teori-teori perwayangan untuk mengangkat nilai tradisinya. Kedua teori ini diterapkan secara umum ke tiga desain yang dibuat.

Teori teknis berfungsi untuk menyampaikan makna yang ada di dalam gunungan. Teori teknis tediri dari teori persepsi visual yang diturunkan ke dalam teori *prop*. Teori persepsi visual berguna untuk memudahkan mata melihat detail

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

yang ada di dalam gunungan.Teori ini berisi mengenai cara gerak mata, prinsip gestalt dan penerapannya di dalam desain grafis. Ketiga hal tersebut juga diterapkan ke dalam proses pembentukan gunungan sebagai *prop*. Teori *prop* sendiri menjabarkan cara menjaga *continuity* alur cerita dan bagaimana cara memainkan *prop* tersebut sebagai *puppet*. Teori teknis ini digunakan sebagai eksekusi untuk bisa menyampaikan informasi di dalam teori budaya.

Teori budaya berfungsi untuk menyesuaikan gunungan yang akan dibuat dengan tradisi aslinya. Teori ini berisi *pakem* yang merupakan ketentuan baku di dalam perwayangan. *Pakem* yang dibahas meliputi proses pembuatan gunungan, gambar-gambar yang harus ada di dalam gunungan, kesesuaiannya denga *jejer* (babak dalam perwayangan), serta teori tatah sungging yang berisi acuan pola dan bentuk pada wayang kulit. Seperti yang sudah penulis jelaskan di paragraf sebelumnya, teori ini memliki kesinambungan dengan teori teknis sebagai dasar eksekusinya.

Untuk pendekatan dengan gambaran nyatanya, penulis juga mengumpulkan riset dan refrensi yang dirangkum di dalam acuan. Penulis melakukan riset dengan menonton langsung pagelaran wayang dan mewawancarai dalangnya. Sementara sebagai refrensi tambahan, penulis *streaming online* beberapa pertunjukan wayang yang lain, melihat karya wayang modern milik Is Yuniarto dan Ghozai, serta tentunya menyesuaikan bentuk refrensi gunungan sesuai dengan refrensi yang ada pada batasan masalah.

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

3.2.3. Tahap 3 – Membuat Desain Final

Hasil dari penerapan tinjauan pustaka dan acuan tersebut nantinya akan menciptakan bentuk keseluruhan yang umum diterapkan dalam ketiga desain gunungan. Ketiga desain ini kemudian disesuaikan dengan refrensi gunungannya masing masing. Gunungan Pusaka akan mengambil refrensi Gunungan Gapuran Lanang, berwarna merah emas dan digunakan sebagai Introduksi cerita yang pada jejer perwayangan disebut dengan *pathet nem*. Gunungan Terbakar akan mengambil refrensi Gunungan Klowong, berwarna coklat hitam dan digunakan sebagai konflik cerita yang pada jejer perwayangan disebut dengan *pathet Sanga*. Gunungan Kreasi akan mengambil refrensi Gunungan Hakikat, berwarna biru hijau dan digunakan sebagai solusi cerita yang pada jejer perwayangan disebut dengan *pathet manyura*.

3.3. Acuan

Perlu adanya informasi tambahan untuk menyesuaikan teori tersebut dengan fakta yang ada di didalam lingkungan. Untuk itulah, diperlukan pendekatan dengan referensi gunungan yang asli. Untuk menyesuaikan dengan *jejer* (babak) pada perwayangan, penulis memilih 3 jenis gunungan yang dapat mewakili ketiga *jejer* tersebut. Gunungan Pusaka mengambil referensi Gunungan Gapuran Lanang sebagai perwakilan *Jejer Pathet Nem* (babak awal atau masa muda). Gunungan Terbakar mengambil referensi Gunungan Klowong sebagai perwakilan *Jejer Pathet Sanga* (konflik atau masa remaja). Gunungan Kreasi mengambil referensi Gunungan Hakekat sebagai perwakilan *Jejer Pathet Manyura* (babak akhir atau masa tua).

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

3.3.1. Referensi Gunungan

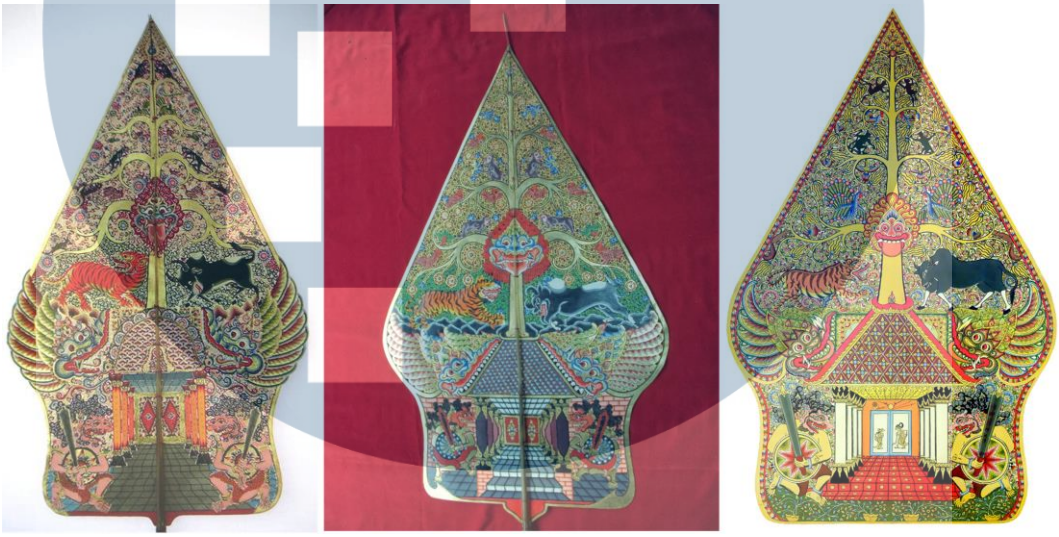
Gunungan Gapuran Lanang, Gunungan Klowong dan Gunungan Hakikat ditetapkan sebagai refrensi dasar dalam pembuatan wayang. Gunungan Gapuran Lanang adalah gunungan yang memiliki gambar-gambar yang umum dipakai sebagai *pakem*. Gunungan Klowong adalah gunungan yang memiliki lubang ditengahnya. Gunungan Hakekat adalah gunungan dengan pinggiran runcing yang umum dipakai sebagai lambang cahaya.

Gambar 3.3.1 Refrensi Gunungan
(sumber penelusuran google *image*)

Gunungan Gapuran Lanang adalah gunungan yang paling umum dipakai di dalam perwayangan. Gunungan ini berbentuk segilima memanjang dengan sisi

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

samping yang melebar. Gambar-gambar di dalam gunungan ini umum dipakai sebagai *pakem* di dalam buku-buku perwayangan. Gunungan ini berwarna dominan emas dihias oleh beragam warna-warna tambahan sesuai dengan gambar yang ada di dalam gunungan. Gunungan ini memiliki cirikhas gambar gapura yang merupakan alasan dari penamaan gunungan ini.



Gambar 3.3.2 Kumpulan Referensi Gunungan Gapuran Lanang
(sumber penelusuran google *image*)

Gunungan Klowong adalah gunungan yang memilki lubang ditengahnya. Lubang ini memiliki corak-corak dekoratif yang menjalar ke dalam lubang. Disekitar lubang ini terdapat gambar 2 ular yang mengelilingi lubang tersebut. Terdapat juga gambar-gambar floral berwarna emas yang disekitar kedua gambar ular yang memenuhi sisa area gunungan. Lubang di tengah gunungan ini umum dipakai menjadi bingkai tokoh wayang. Bingkai ini melambangkan kondisi tokoh tersebut yang sedang berada di dunia lain. Bingkai ini juga bisa digunakan sebagai lambang pertapaan.

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

Gambar 3.3.3 Kumpulan referensi Gunungan Klowong
(sumber penelusuran google *image*)

Gunungan hakikat adalah gunungan yang memilki pinggir bentuk yang runcing. Gunungan ini jauh lebih kecil ketimbang gunungan pada umumnya. Bentuk runcing ini dihasilkan olah beberapa gambar yang menjalar keluar seperti gambar floral disekitar puncak gunung, gambar sayap ditengah gunungan, serta gambar menyerupai malaikat di bagian bawah gunungan. Tak luput, gunungan ini memiliki lubang kecil yang dilalui oleh sebuah gambar tugu lilin ditengahnya. Gunungan ini umumnya berwarna dominan emas yang dihias warna dingin seperti hijau, coklat atau kebiru-biruan. Bentuk runcing yang dimiliki gunungan ini menghasilkan bayangan yang jelas ketika menutupi lampu *belincong*. Karena siluet yang jelas, gunungan ini umum digunakan sebagai lambang cahaya. Cahaya itu bisa meliputi sinar dari matahari ataupun sinar kecil yang dihasilkan oleh seorang tokoh wayang.

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

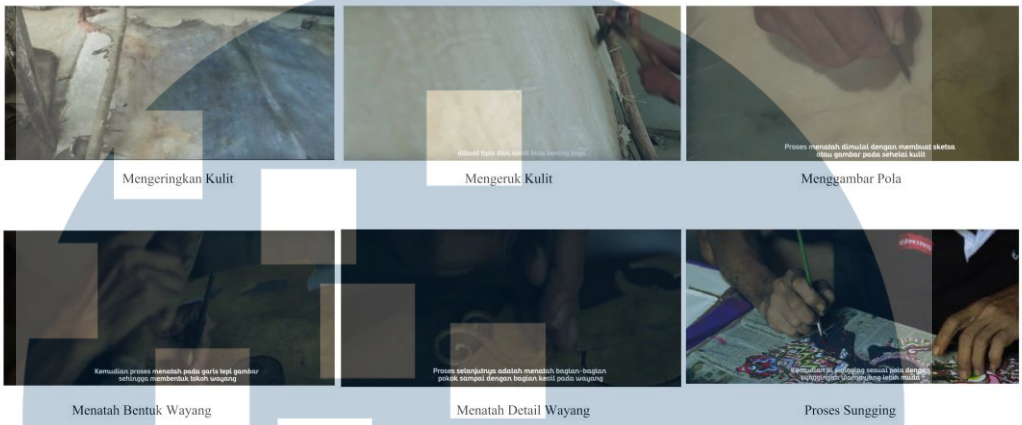
Gambar 3.3.4 Kumpulan referensi Gunungan Hakikat
(sumber penelusuran google *image*)

3.3.2. Dokumentasi Tatah Sungging

Penulis menemukan sebuah film dokumentasi digital karya Yuni Marlintan yang menceritakan proses Tatah Sungging. Film dokumentasi ini memiliki kesesuaian dengan *pakem* Tatah Sungging yang ada pada tinjauan pustaka. Film ini dipakai menjadi acuan penulis karena dalam film ini ditunjukan proses dan hasil motif-motif yang ada di dalam Tatah Sungging. Motif tatah dan sungging diperlihatkan secara dekat dan jelas membantu penulis untuk membuat detail tekstur dari gunungan yang dibuat.

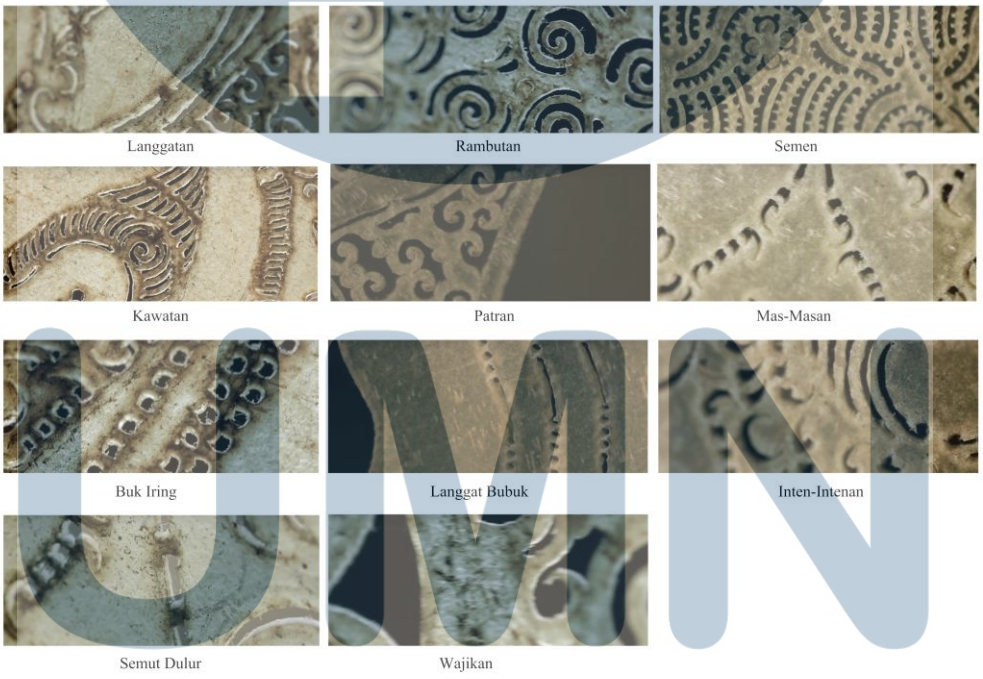
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019



Gambar 3.3.5 Proses Tatah Sungging

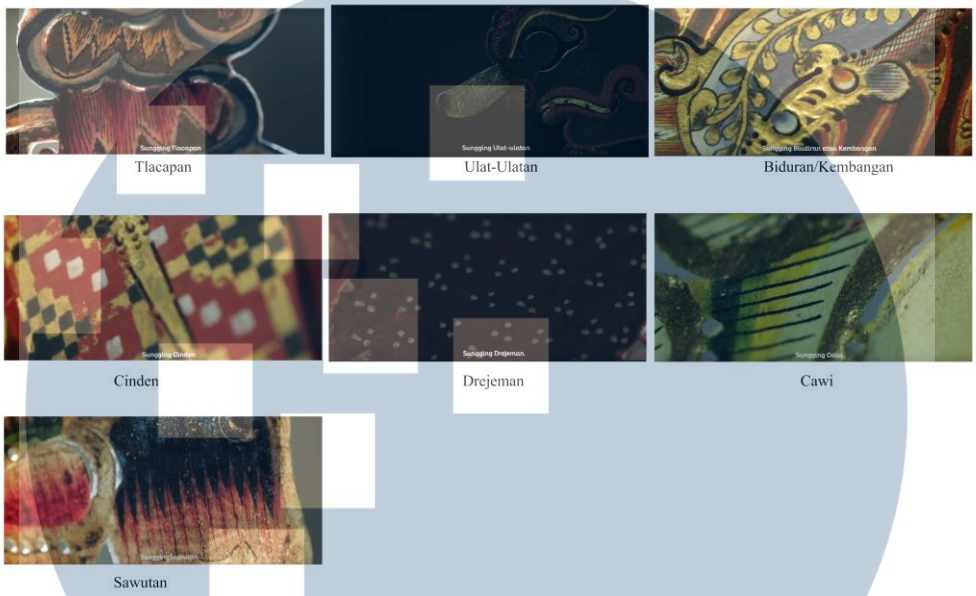
(Dokumenter Tatah Sungging Wayang – Yuni Marlintan)



Gambar 3.3.6 Pola Tatahan

(Dokumenter Tatah Sungging Wayang – Yuni Marlintan)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.3.7 Pola Sungging

(Dokumenter Tatah Sungging Wayang – Yuni Marlintan)

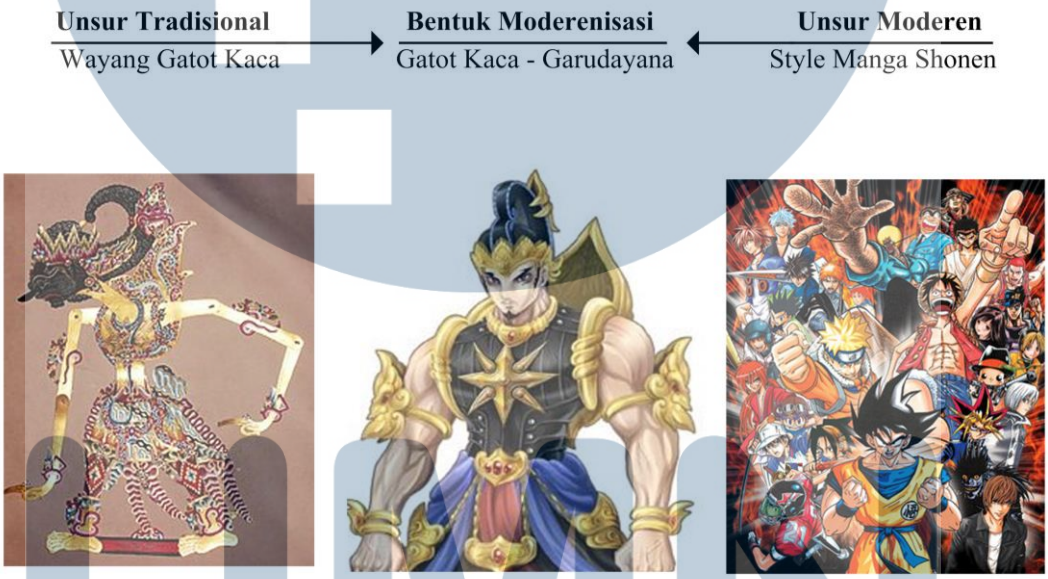
3.3.3. Is Yuniarto

Is Yuniarto adalah seorang komikus lokal yang terkenal dengan pemakaian unsur-unsur di dalam perwayangan ke dalam komiknya. Karyanya yang terkenal adalah Garudayana, sebuah komik bertema wayang mahabarata dengan style dan penceritaan bergaya manga *shonen* (komik jepang khusus remaja laki-laki). Selain Garudayana, ia juga membuat komik Grand Legend Ramayana untuk Re:on Sebuah majalah lokal yang terbit 2 bulan sekali. Tak luput ia juga dikenal membuat sebuah *fanart* tokoh-tokoh dalam film Avenger ke dalam style wayang kulit lengkap dengan penerapan tatah sungging dan *pakem* pada karakternya.

Jika ditelaah lebih dalam, Is Yuniarto sendiri tidak sembarangan dalam menggabungkan unsur-unsur di dalam perwayangan dengan unsur-unsur moderen. Pada Garudayana, ia mengambil bentuk dan rupa Gatot Kaca sebagai

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

unsur budaya yang ia ingin angkat karena pada dasarnya Gatot Kaca merupakan karakter wayang yang cukup popular di masyarakat Indonesia dan Gatot Kaca Indonesia sendiri memiliki versi yang berbeda dengan versi aslinya di India. Sebagai bentuk pendekatan ke generasi muda, Is Yunarto memodifikasi bentuk desain karakter Gatot Kaca tersebut menjadi sosok yang kekar dengan style manga *shonen* yang sebenarnya pada saat itu sedang populer dalam dunia perkomikan seperti Naruto, Onepiece, Dragon Ball dsb.

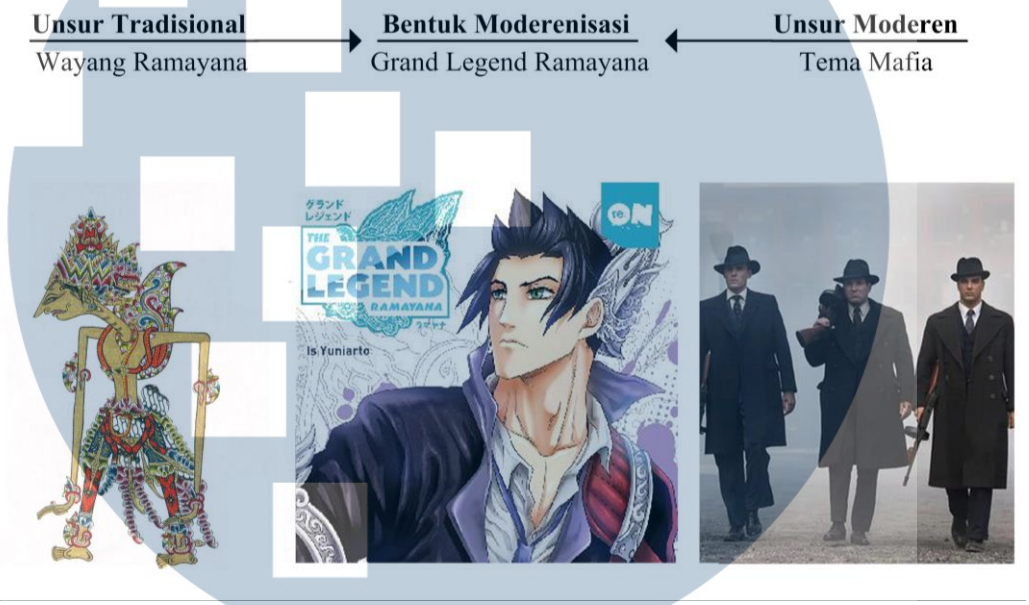


Gambar 3.3.8 Bentuk Moderenisasi Garudayana.
(Sumber penelusuran Google Image)

Tehnik ini tidak hanya ia terapkan di dalam Garudayana, dalam Grand Legend Ramayana, ia harus membuat komik untuk sebuah majalah yang memposisikan target pembaca untuk remaja perempuan. Is Yuniarto kemudian memutuskan untuk menggabungkan karakter-karakter di dalam kitab Ramayana seperti Rama, Laksamana dan Shinta kali ini dengan unsur mafia dan barat.

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

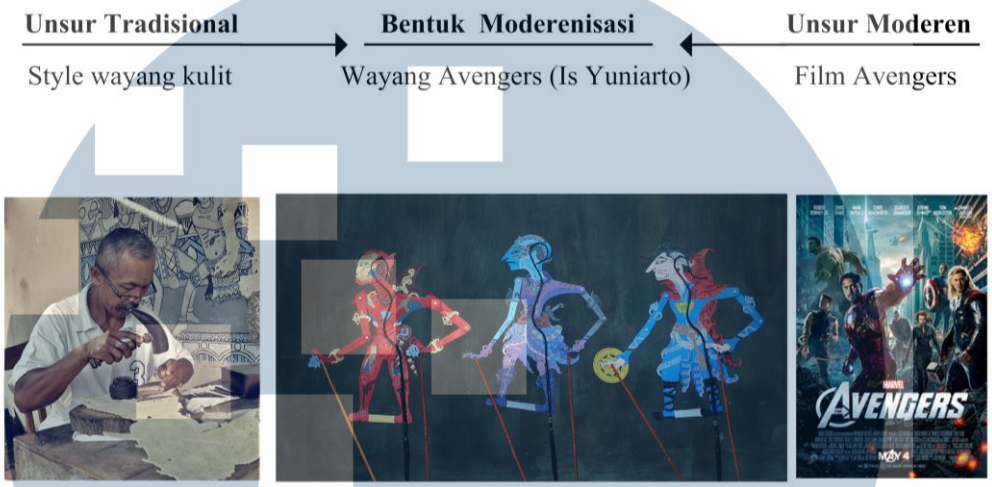
Bentuk wajah dan badan juga dibuat lebih gagah dan tampan ketimbang Garudayana untuk bisa menyesuaikan dengan target pembacanya.



Gambar 3.3.9 Bentuk Moderenisasi Grand Legend Ramayana.
(Sumber penelusuran Google Image)

Selain aktif membuat komik, Is Yuniarto juga terkenal membuat fanart wayang kulit dengan tokoh tokoh Avenger. Walau begitu, pola kebiasaan memoderenisasi wayangnya juga bisa dilihat di wayang Avenger ini. Ia ingin menunjukan apresiasi kegemarannya terhadap Avenger tetapi ia juga ingin menyampaikan dari mana, dan siapa diri dia sebagai seorang seniman yang terkenal mengangkat kebudayaan wayang.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



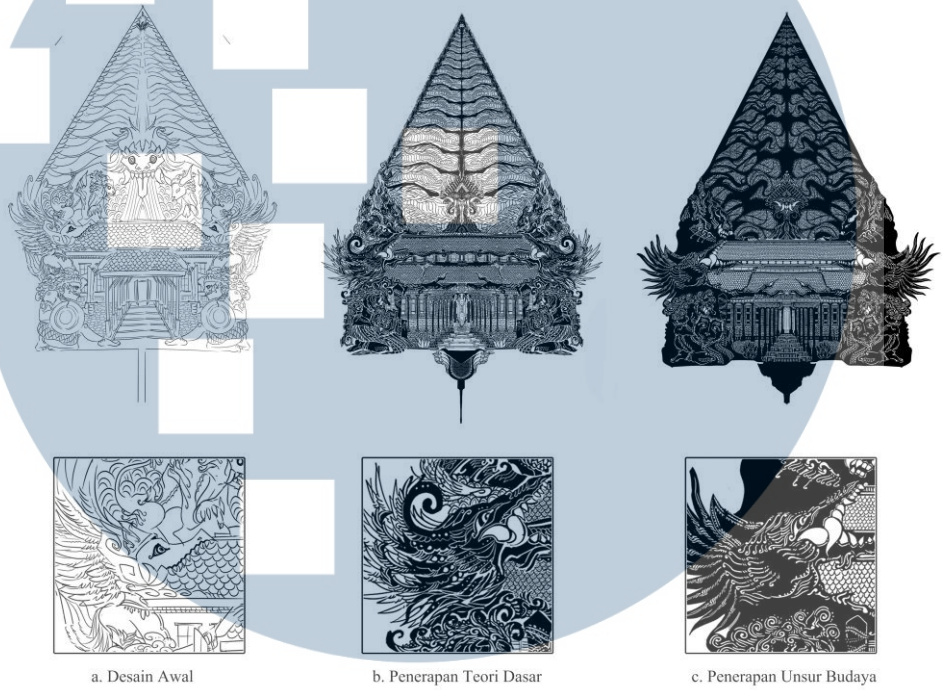
Gambar 3.3.10 Bentuk Moderenisasi Wayang Avenger.
(Sumber penelusuran Google Image)

3.4. Proses Perancangan

Dalam proses perancangan, penulis menerapkan teori yang penulis tulis secara bertahap. Pertama-tama penulis membuat desain awal yang merupakan hipotesa penulis berdasarkan refrensi gunungan pada umumnya tanpa memikirkan teori apapun. Setelah itu, penulis baru melakukan observasi dan eksperimen dan memperbaikinya seiring dengan proses penelitian. Pertama-tama, penulis menerapka teori desain terlebih dahulu ke dalam desain gunugnan karena penulis rasa desain gunungan wayang pada umumnya tidak mempertimbangkan keseimbangan estetika di dalamnya. Namun, ternyata usaha yang penulis lakukan menyebabkan desain yang penulis buat menjauhi bentuk wayang kulit pada umumnya. Karena itu, dilakukan revisi ulang seiring dengan pengumpulan informasi dan observasi lapangan mengenai kebudayaan perwayangan ini. Dari

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

situ, penulis menemukan bahwa wayang kulit sendiri memiliki pola-plola yang khas.Pola-pola inilah yang menjadi pertimbangan penulis selanjutnya.

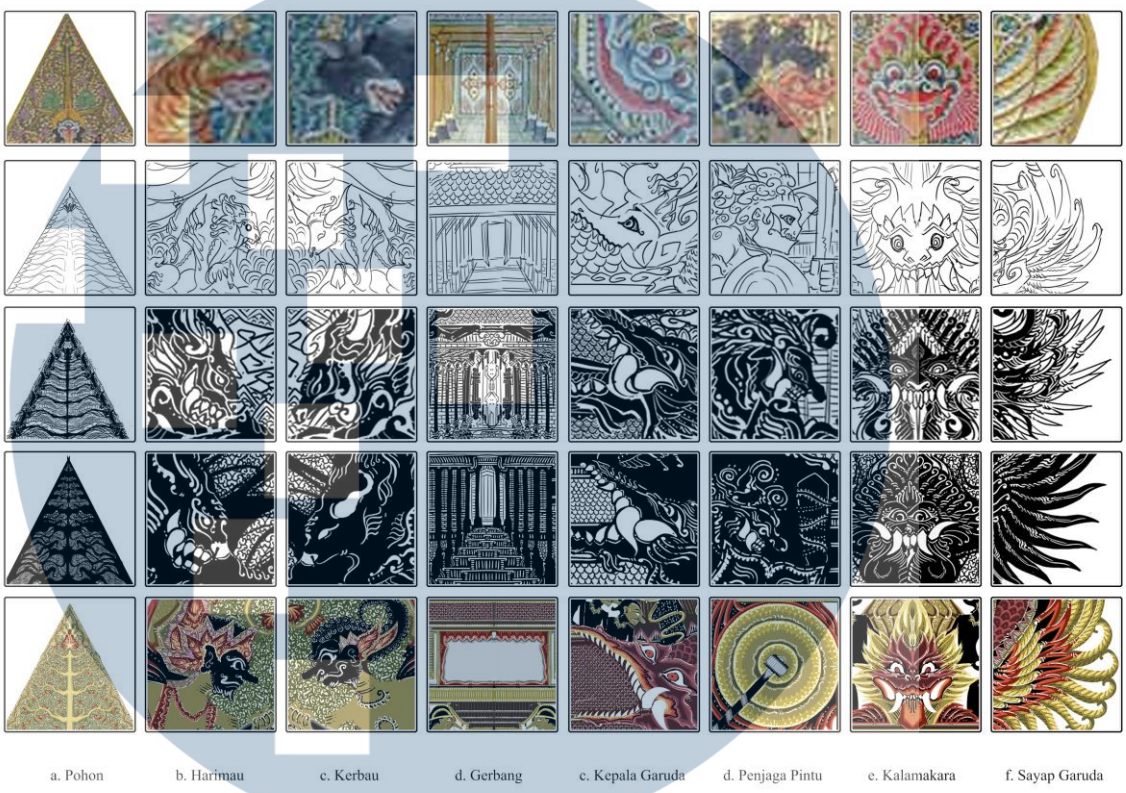


Gambar 3.4.1 Proses Perubahan desain secara bertahap
(sumber dokumen pribadi)

Bisa dilihat pada gambar 4.4.3, gambar tersebut merupakan detail dari seluruh variasi Gunungan Pusaka. Setiap kolom pada gambar mewakili gambar-gambar yang sesuai dengan *pakem* gunungan sedangkan setiap baris pada gambar mewakili bentuk variasi yang penulis buat mulai dari Desain Awal (baris kedua) hingga hasil dari variasi III (baris terakhir).

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019



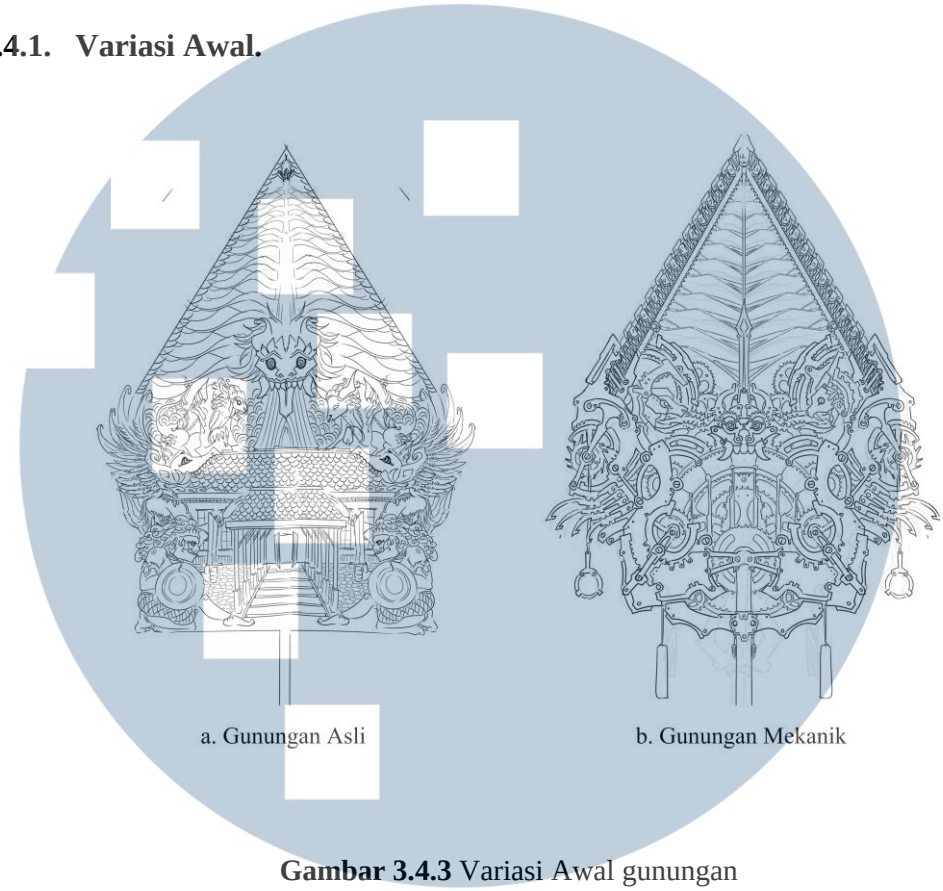
Gambar 3.4.2 Perubahan proses desain.

(sumber dokumen pribadi)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

3.4.1. Variasi Awal.



Gambar 3.4.3 Variasi Awal gunungan
(sumber dokumen pribadi)

Sebelum penulis menyusun tinjauan pustaka, penulis membuat sebuah Desain awal dengan mengandalkan referensi gunungan yang paling umum digunakan. Gunungan ini tak lain adalah Gunungan Gapuran Lanang. Bentuk gunungan ini segilima menjulang seperti gunung. Di dalam gunungan ini terdapat gambar-gambar sesuai dengan *pakem* gunungan seperti harimau dan kerbau, gapura, sepasang garuda, sepasang raksasa, sebuah muka kalamakara serta pohon yang menjadi pokok utamanya. Gambar-gambar tersebut dijadikan referensi untuk membuat desain pertama yang penulis sebut dengan Gunungan Asli. Bentuk Gunungan Asli ini sangat mengikuti acuan referensi yang disesuaikan dengan

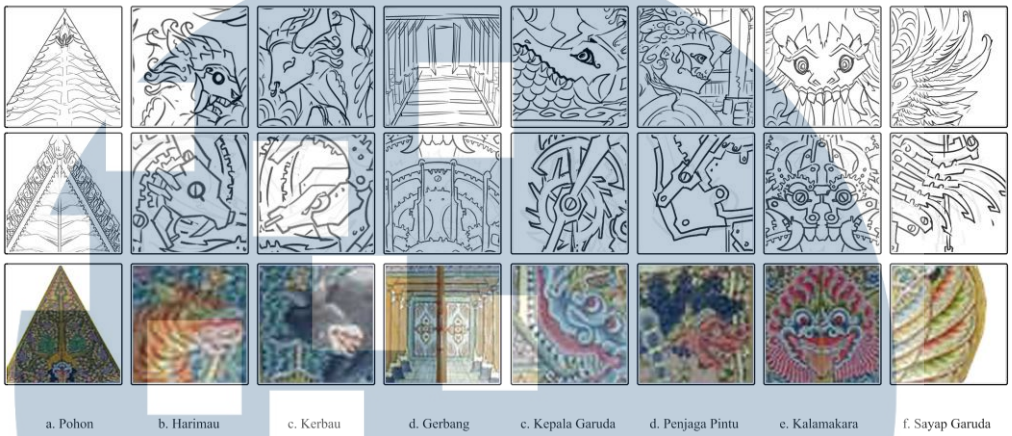
Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

gaya gambar penulis. Gunungan ini mewakili masa lalu di dalam konsep yang penulis sudah rencanakan.

Untuk gambaran masa depan, desain gunungan dibuat dengan rangkaian mekanika jam. Pemilihan jam sebagai pengganti gunungan ini dikarenakan pada dasarnya gunungan juga merupakan penujuk waktu. Selain itu, rangkaian mekanik pada jam juga bisa disusun dan dibuat secara manual dan memerlukan sebuah ketelitian, kesabaran dan konsistensi yang tinggi. Proses perangkaian kembali ini sesuai dengan alur cerita dimana sang karakter utama nantinya memang akan membuat kembali gunungan lamanya. Karena itulah penulis menamai gunungan kedua ini sebagai Gunungan Mekanik.

Gambar-gambar pada referensi Gunungan Gapuran Lanang disesuaikan dengan macam-macam rangkaian mekanik yang terdapat di dalam sebuah jam mekanik. kepala garuda disesuaikan dengan *Balance Wheel* karena fungsinya sebagai penyeimbang. Sayap garuda disesuaikan dengan *escapement gear* karena *gear* ini memiliki gigi yang bisa dijadikan susunan sayap. Sepasang raksasa penjaga digantikan dengan *casing* penopang yang besar. Gapura digantingan dengan *dial* (muka jam) yang berisi penanggalan kalender karena pada dasarnya *dial* adalah hal pertama yang akan dilihat ketika menggunakan sebuah jam. Pohon digantikan dengan jarum jam sebagai indikator penunjuk waktu. Ujung-ujung ranting pohon nantinya akan dipasang *dial* kedua yang berisi nomor-nomor waktu. Sisanya, benteng, harimau dan kalamakara memiliki bentuk yang tetap yang disesuaikan dengan bentuk *gear* agar tetap terlihat seperti bagian dari mekanika jam.

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

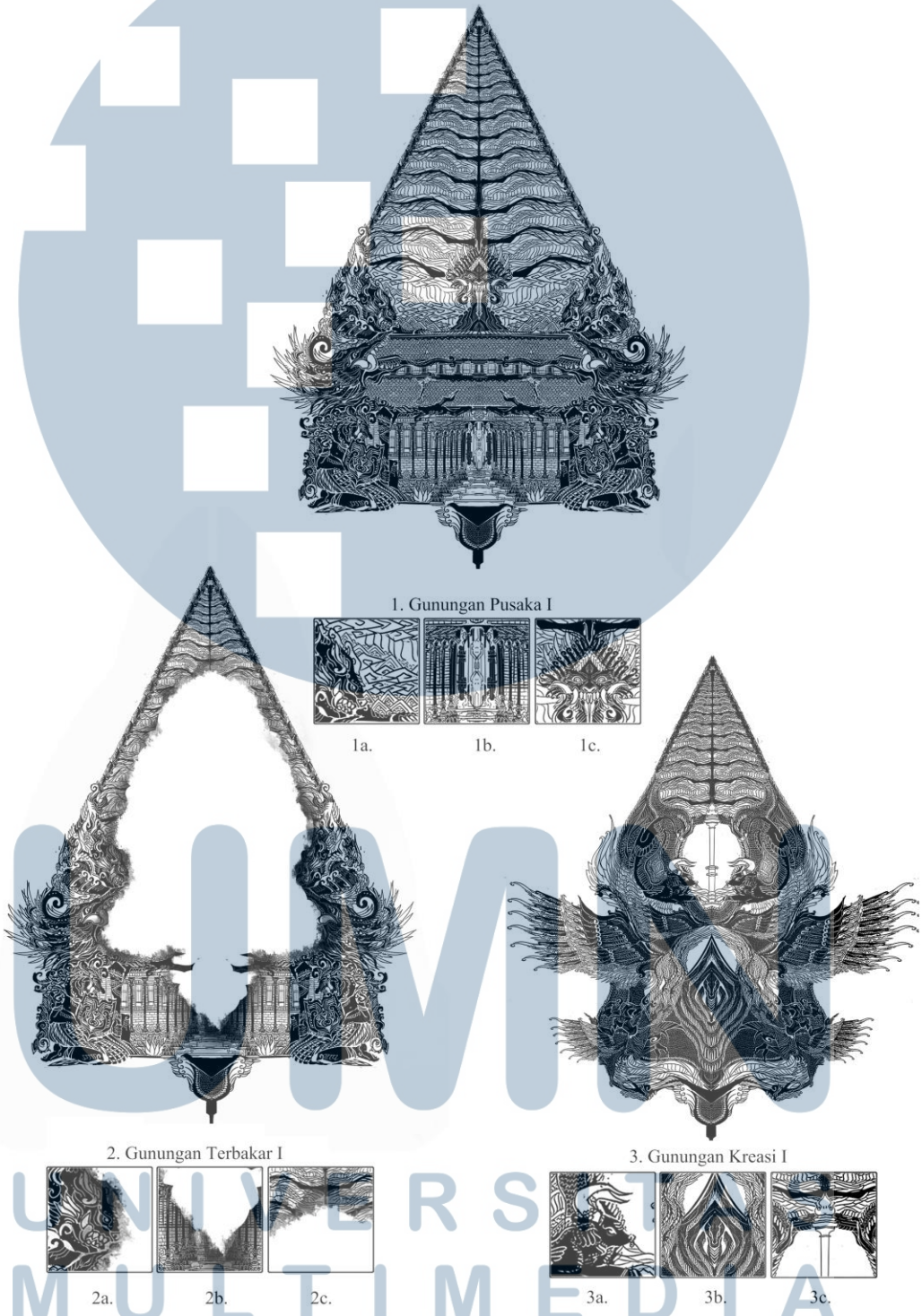


Gambar 3.4.4 Bagian bagian pada desain pertama.
(sumber dokumen pribadi)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

3.4.2. Variasi I Penerapan Teori Visual



Gambar 3.4.5 Gambar Revisi I
(sumber dokumen pribadi)

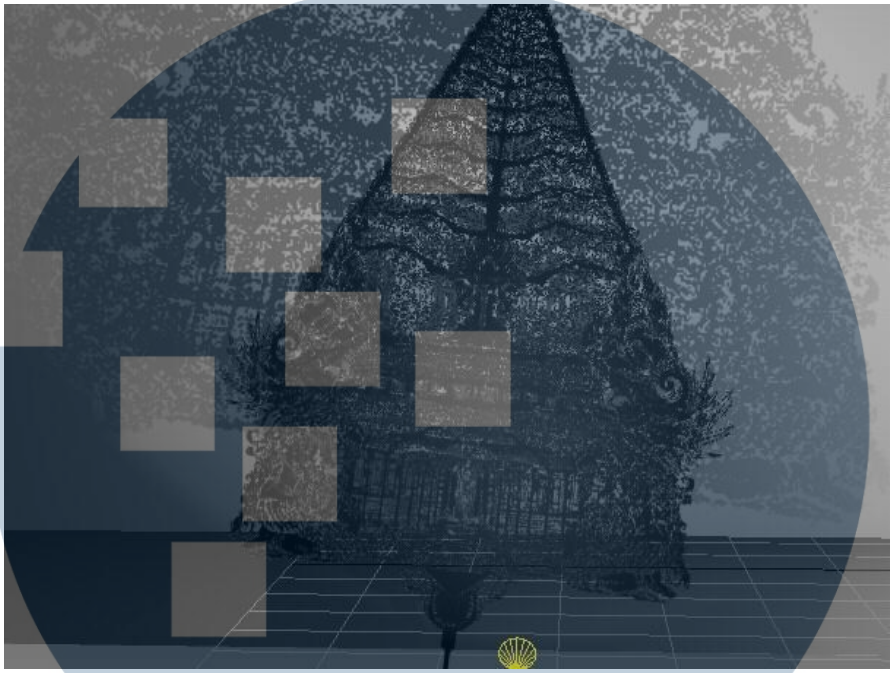
Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

Dari proses Desain Awal, penulis kemudian menonton lakon Dewa Ruci sebagai referensi tambahan. Lakon ini memiliki cerita yang serupa dengan alur cerita animasi Kalakayon. Dalam lakon ini, terdapat Gunungan Hakikat dan Gunungan Klowong digunakan saat kemunculan Dewaruci. Dari referensi tersebut, penulis mengembangkan desain yang awalnya hanya ada dua jenis gunungan menjadi 3 jenis gunungan. Ketiga gunungan tersebut meliputi Gunungan Pusaka, Gunungan Terbakar dan Gunungan Kreasi. Gunungan Pusaka mengambil referensi yang sama yaitu Gunungan Gapuran Lanang.

Seusai membuat variasi I, menguji coba ke dalam bentuk tiga dimensi digital. Penulis menguji coba dengan menggunakan menggunakan aplikasi *3ds Max*. Sebelum dijadikan bentuk tiga dimensi, warna gunungan di-*invert(* membalik spektrum warna) terlebih dahulu agar desain tersebut bisa menjadi tekstur *opacity*. Penulis mengaplikasikan desain Gunungan Pusaka menjadi tekstur transparan pada sebuah *plane*. Sayangnya, hasilnya cukup mengecewakan. Gambar gunungan yang penulis buat menimbulkan banyak rongga yang renggang. Rongga ini terdiri dari lubang besar yang dihapit oleh jaring -jaring tipis. Rongga ini pada dasarnya disebabkan oleh pola pola yang memiliki ruang putih yang cukup lebar. Sebenarnya pola ini dibuat dengan tujuan membuat effek transparan pada bagian tengah gunungan. Pada refrensi gunungan itu sendiri juga ada usaha membuat effek transparan tersebut. Penulis mencoba melakukan hal yang sama namun usaha tersebut gagal di revisi I ini.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019



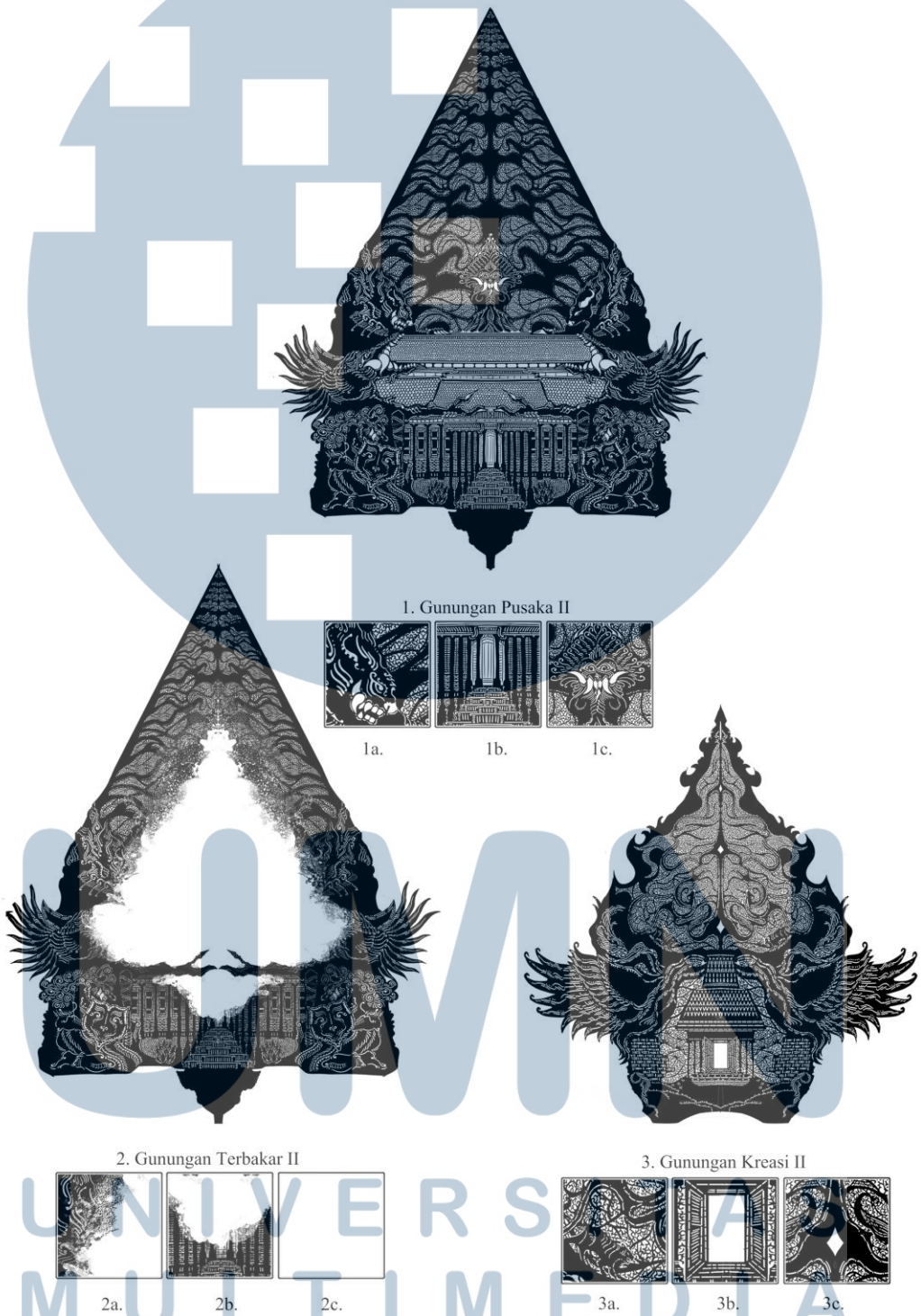
Gambar 3.4.6 Uji Coba Revisi I Gunungan Pusaka
(sumber dokumen pribadi)

Dari problem-problem yang ditimbulkan di revisi I, penulis mencari solusi baru. Bagaimanakah caranya membuat gunungan yang sesuai dengan gunungan pada umumnya? Bagaimana bisa bentuk-bentuk gunungan menimbulkan bayangan dan transparansi? Apa yang membuat gunungan menjadi gunungan? Berakar dari pertanyaan-pertanyaan tersebut, penulis memutuskan untuk melakukan pendekatan lebih dalam dari sisi tradisi gunungan sebagai kebudayaan wayang kulit.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

3.4.3. Variasi II Penerapan Teori Budaya



Gambar 3.4.7 Gambar Revisi II
(sumber dokumen pribadi)

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

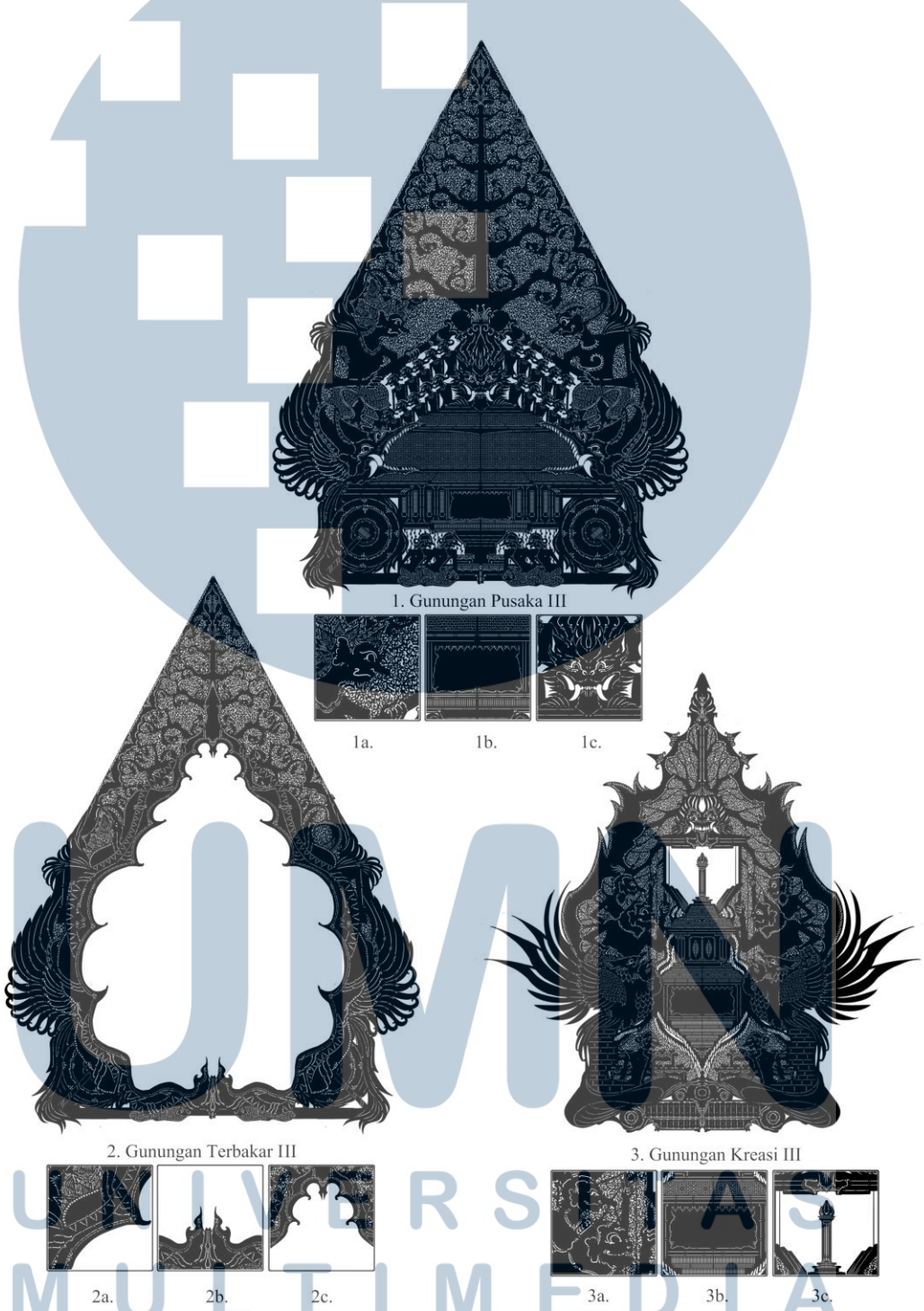
Penulis menerapkan pendekatan baru ini ke dalam revisi II. Pada revisi kali ini, penulis mencari cara untuk mengembalikan unsur tradisi wayang kulit ke dalam tiga desain tersebut. Penulis menelusuri cara membuat dan memainkan gunungan, memahami kesan saat melihatnya dalam pagelaran wayang hingga mencari informasi teknis dari seorang dalang. Namun semua usaha tersebut hanya memberi kepastian fungsi gunungan sebagai *jejer* dan fungsi beberapa jenis gunungan yang lain. Penulis baru menemukan titik terang ketika mendapatkan referensi bahwa untuk membuat wayang kulit dibutuhkan pola-pola khusus.

Pola-pola khusus ini dibentuk karena wayang kulit dibuat dengan paku khusus yang dapat melubangi kulit yang dikeringkan. Pola-pola tersebut disebut dengan pola tatah sementara tehnik pewarnaan yang dipakai di dalam pembuatan wayang kulit disebut dengan sungging. Tehnik khusus untuk mebuat wayang ini disebut dengan tatah sungging. Informasi mengenai bentuk dan pola tatah sungging ini baru diterapkan di dalam proses revisi II. Pada dasarnya, pola tatah pada wayang kulit merupakan bentuk variasi dari proses pembuatan garis. Jika di dalam ilustrasi bentuk dan gambar sebuah objek dipisahkan oleh garis hitam, dalam proses tatah sungging bentuk dan gambar sebuah objek dipisahkan oleh sebuah garis imajiner. Garis imajiner ini terbentuk dari rentetan pola-pola yang disusun rapih. Pola-pola tersebut dibuat dengan melubangi kulit yang sudah dipotong menjadi bentuk wayang.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

3.4.4. Variasi III Penerapan Konseptual



Gambar 3.4.8 Gambar Revisi III
(sumber dokumen pribadi)

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

Dalam variasi III, penulis berusaha merubah desain gunungan yang eksklusif menjadi inklusif. Untuk menjawab masalah tersebut, penulis melakukan inovasi baru terhadap desain gunungan. Gambar di dalam gunungan dirubah menjadi gambar yang memiliki keterkaitan dengan alur dan asset animasi Kalakayon. Gambar tersebut bisa berupa kelir, gamelan, kru pagelaran, penonton dsb. Melalui gambar ini, masing-masing gunungan bisa menceritakan bagaimana suasana pagelaran Kajikarsa. Terlepas perubahan tersebut, gambar-gambar ini masih memiliki makna yang serupa dengan gambar-gambar *pakem* gunungan. Usaha ini dilakukan untuk bisa menyederhanakan makna filosofis perwayangan ke dalam bentuk-bentuk yang mudah dikenali oleh orang lain sehingga makna tersebut bisa dinikmati ketika menonton animasi Kalakayon.

Usaha pertama yang akan dilakukan adalah membuat ilustrasi yang menjadi sketsa masing-masing gunungan. Setelah sketsa selesai, dibuat siluet dari masing-masing gunungan dengan menjiplak bentuk dasar gunungan pada *layer* di atas gunungan. *Layer* sketsa yang tadi sudah dibuat dipindah ke atas layer siluet sebagai acuan untuk membuat pola tatah. Selesai membuat pola tatah, gunungan diwarnai dan ditambah motif-motif warna sesuai dengan pola sungging. Proses pewarnaan ini dilakukan diantara layer pola tatah yang sudah dibuat dan siluet gunungan.

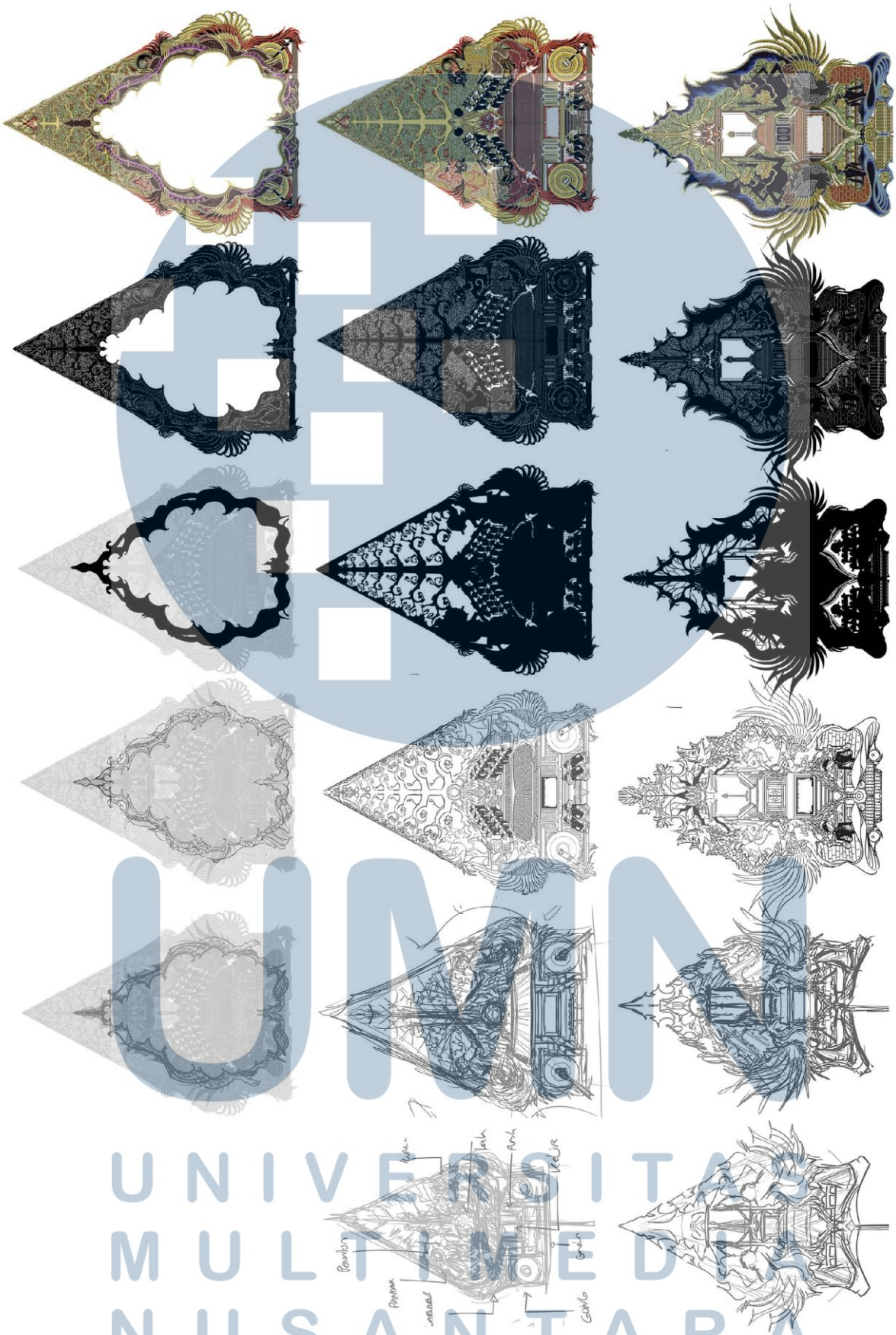
Detail proses keseluruhan dari pembuatan variasi III bisa dilihat pada gambar di halaman berikutnya. Urutan dari kiri ke kanan pada gambar tersebut menjelaskan proses pembuatan dari desain variasi III mulai dari proses sketsa hingga proses pewarnaan. Baris pada gambar tersebut mewakili desain gunungan

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

yang penulis buat. Bisa dilihat dalam gambar ini juga menunjukan bahwa penulis menerapkan usaha-usaha yang dilakukan pada revisi sebelumnya. Penulis membuat ilustrasi terlebih dahulu layaknya pada revisi I. Setelah ilustrasi selesai, penulis membuat siluet yang nantinya akan diisi dengan motif tatah sungging layaknya pada revisi II. Yang membedakan revisi kali ini adalah bagaimana penulis sudah mempertimbangkan fungsi dan isi bagian dalam gunungan dari semenjak sketsa dibuat.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA