



### **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

Tugas akhir berjudul “Zheng He dan Paragreg” merupakan animasi 2D dengan menggabungkan ornamen wayang kulit purwa. Materi utama penulis adalah rancangan *environment* dan implementasinya dalam film animasi “Zheng He dan Paragreg”.

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi literatur, lalu disusun menjadi landasan bagi penulis dalam mengumpulkan referensi dan studi *existing* yang sesuai dengan saran dari rekan sekelompok dan dosen pembimbing.

##### 3.1.1. Sinopsis

Zheng he atau yang biasa dikenal dengan nama Cheng Ho terlahir dalam keluarga China muslim di Tiongkok pada tahun 1371. Pada usianya yang ke-12, Zheng He ditaklukkan dan dijadikan kasim. Zheng He muda yang penuh bakat kemudian menunjukkan kemahirannya kemudian mendapatkan perhatian dari calon kaisar baru yaitu kaisar Yongle, setelah kaisar Yongle naik, Zheng He menjadi salah satu orang kepercayaan dan mendapatkan tugas melakukan perjalanan diplomasi ke berbagai negara, salah satunya Indonesia yang merupakan poin penting dalam cerita ini. Dari berbagai tempat di Indonesia yang ia kunjungi pada saat awal perjalanannya ke Indonesia, kunjungannya ke Majapahitlah yang merupakan perjalanan unik dan penuh tantangan yang ia lakukan ke Indonesia.

Zheng he berlayar menuju perjalannya pada sekitar tahun 1405 dan menginjakkan kaki di nusantara (Indonesia) pada tahun 1406 di wilayah Mojokerto yang merupakan ibu kota Majapahit. Pada saat kunjungannya ini gerombongan Zhang He disambut oleh sebuah hal tak terduga yaitu perang paragreg, perang yang menentukan nasib Majapahit ini tak disangka-sangka juga ikut menarik Zheng He kedalamnya. Pasukan rombongan Zheng He yang awalnya hanya melakukan pertahanan diri mau tak mau akhirnya turun langsung ke dalam medan pertempuran melawan kedua belah pihak yang sedang berperang. Akibat hal tak terelakkan ini Zheng He kehilangan sekitar 170 ABK. Yang pada akhirnya membuat Zheng He dipertemukan oleh raja dari kerajaan Majapahit yaitu raja Wikramawardhana. Pertemuannya dengan raja Wikramawardhana ini membuahkan kesepakatan bahwa pihak Majapahit berhutang kepada dinasti Ming atas kerugian yang diderita oleh Zheng He. Setelah kesepakatan ini terjadi, Zheng He yang mempunyai hati mulia melakukan kegiatan sosial berupa pembagian bantuan sosial pasca perang seperti pembagian sembako, pendidikan aligicultural bagi penduduk Majapahit.

Pada awalnya semua kegiatan yang dilakukan oleh Zheng He ini dipandang baik oleh petinggi-petinggi Majapahit, akan tetapi setelah beberapa lama para petinggi-petinggi Majapahit berpikir dan merasa kegiatan Zheng He yang dilakukan selama ini merupakan kegiatan pencitraan yang dapat membahayakan posisi para petinggi-petinggi itu. Seorang patih tua yang merupakan pemimpin para petinggi-petinggi ini menyusun sebuah rencana licik untuk menjatuhkan pamor Zheng He yaitu dengan cara mengganggu kegiatannya,

maka dari itu patih ini menyewa beberapa perompak dari daerah Malaka untuk menjalankan rencana itu. Pasukan Zheng He yang awalnya sudah menderita kerugian akibat perang parareg, bertambah kerugiannya akibat serangan perompak bayaran ini dan pada akhirnya penyerangan perompak bayaran oleh pihak Majapahit ini berhenti akibat banyaknya sumber daya dan uang yang dikeluarkan tidak membuahkan hasil, malah membuat kas negara berkurang, setelah penyerangan perompak bayaran hutang yang dimiliki oleh kerajaan Majapahit mendadak di putihkan oleh pihak Ming terutama oleh Zheng He sendiri. Akhirnya setelah 1 tahun berada di Majapahit Zheng He melanjutkan perjalanannya ke wilayah nusantara yang lain, selama perjalanannya di nusantara selain Majapahit, Zheng He juga mengunjungi Palembang, Aceh, Sundakelapa, Cirebon, dan terakhir Semarang dan juga menandakan berakhirnya perjalanan diplomasi Zheng He ini. Pada akhirnya pada tahun 1433 dalam perjalanan pulang yang melewati daerah laut Calicut (India).Zheng He tutup usia pada umur 63 tahun akibat alasan yang tidak diketahui dan jasad Zheng He sendiri dimakamkan dengan cara pemakaman laut.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Posisi penulis dalam melakukan proyek animasi 2D ini ialah sebagai perancang *environment*. Perancangan *environment* akan dimulai dengan melakukan riset terhadap cerita yang dipilih yang nantinya akan menjadi landasan dalam penerapan *environment* dalam animasi 2D.

### **3.2. Tahapan Tugas Akhir**

Dalam melakukan perancangan *environment*, penulis akan melakukan studi pustaka, mengumpulkan buku, *literature*, dan jurnal yang berhubungan dengan pembuatan animasi 2D.

Selanjutnya penulis akan mengumpulkan berbagai referensi visual berupa gambar-gambar atau foto-foto yang sesuai dengan data yang sudah ada dan sesuai dengan tema sejarah yang merupakan tema utama dari tugas akhir penulis. Literatur dan referensi visual yang digunakan dikumpulkan dan di bentuk menjadi sebuah *environment* dengan penerapan ornamen wayang kulit yang meliputi warna, dan bentuk lalu disesuaikan dengan gaya visual petualangan.

Studi *existing* penulis dibutuhkan sebagai acuan penulis dalam berkarya. Penulis menerapkan ornamen-ornamen dalam wayang kulit purwa dan menerapkannya dalam desain *environment* yang menjadi acuan pokok penulis dalam melakukan perancangan selama tugas akhir ini.

Setelah konsep di revisi oleh pembimbing dan penyidang dan disetujui oleh sesama anggota tim, penulis kemudian melakukan sketsa rancangan dan melakukan sketsa final dari setiap *environment*.

### **3.3. Studi Referensi dan Konsep**

Proyek animasi berjudul “Zheng He dan Paragreg” dibuat dengan tema petualangan dan sejarah yang sesuai dengan studi yang dilakukan oleh penulis dan anggota tim. Oleh sebab itu beberapa konsep yang ada di dalam animasi penulis dan tim berbeda dengan dunia nyata. Animasi “Zheng He dan Paragreg”

mengambil unsur wayang kulit purwa yang merupakan salah satu kebudayaan Indonesia.

### 3.3.1. Prinsip *Environment* dalam Animasi dan Referensinya

Konsep film animasi dengan tema sejarah dan petualangan memantapkan penulis dan tim untuk memakai film animasi petualangan wayang "Prabu Sentanu" dan juga gunungan gapuran sebagai acuan pembuatan karya. Penulis memasukkan ornamen ukiran patran dalam pembuatan *environment* karena ukiran tersebut biasa digunakan dalam pembuatan gunungan.

#### Referensi Prinsip *Environment*

##### 1. Petualangan Wayang "Prabu Sentanu"



Gambar 3.1. *Environment* Prabu Sentanu  
(sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=YK2-cV0nRVE>)

Petualangan wayang “Prabu Sentanu” merupakan salah satu referensi animasi 2D yang menggabungkan ornamen wayang dalam *environment* dengan menggunakan warna-warna yang sangat berbeda setiap layernya. *Environment* dalam animasi ini menggunakan warna yang berbeda untuk mendapatkan sebuah kedalaman pada setiap layernya sehingga *audiens* dapat melihat *foreground*, *midground*, dan *background* secara jelas. Penulis mengambil referensi petualangan wayang “Prabu Sentanu” sebagai dasar referensi dalam pembuatan *environment*, seperti tata letak objek, atau penggambaran secara 2D dalam *environment* yang akan digunakan dalam pembuatan tugas akhir penulis.

Dalam *environment* petualangan wayang “Prabu Sentanu” terdapat beberapa prinsip yang diterapkan dalam pembuatannya diantaranya adalah:

#### ***Compositional Color Values***

Kesan kedalaman yang diperlihatkan dalam animasi “Prabu Sentanu” sangat tegas dengan pewarnaan yang sangat berbeda dalam setiap layernya seperti dalam gambar 3.1. *Foreground* diberikan warna ungu, *Midground* dengan warna biru gelap dan langit berwarna biru kehijau-hijauan sebagai *Background*.

### *Horizontals and Verticals*



Gambar 3.2. *Horizontals and verticals* prabu sentanu  
(sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=YK2-cV0nRVE>)

Garis-garis putih yang tampak dalam *environment* “Prabu Sentanu” merupakan garis *horizontals* dan *verticals* garis-garis tersebut juga yang membedakan tingkat kedalaman dalam *environment* tersebut.

## **2. Gunungan Gapuran**

Gunungan gapuran merupakan gunung yang biasa digunakan dalam pertunjukan wayang kulit. Bentuk gunung yang kerucut mempunyai sebuah arti yakni kehidupan manusia ini untuk menuju yang di atas (Tuhan). Gambar dalam gunung tersebut mempunyai makna sebagai berikut:



- Gapura dan dua penjaga mempunyai arti yaitu manusia mempunyai hati yang baik dan buruk, sedangkan tameng dan godho melambangkan penjaga alam gelap dan terang.
- Hutan dan binatang melambangkan berbagai sifat manusia.
- Pohon yang menjalar mempunyai arti segala budi dan perilaku manusia harus tumbuh dan bergerak maju sehingga bermanfaat, selain itu pohon mempunyai arti lain yaitu Tuhan yang memberikan perlindungan bagi manusia
- Ular diartikan sebagai sulitnya sebuah jalan yang harus ditempuh dalam mencapai tujuan.
- Burung mempunyai arti manusia diberikan tugas untuk membuat alam semesta menjadi lebih indah baik spiritual maupun material.
- Banteng mempunyai arti manusia harus kuat, lincah, dan tangguh.
- Kera mempunyai arti manusia harus dapat memilih hal yang baik dan yang buruk.
- Harimau mempunyai arti manusia harus dapat memimpin dirinya sendiri sehingga bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain, maupun alam semesta.
- Kepala raksasa melambangkan sifat rakus dan jahat manusia.
- Samudra melambangkan pikiran manusia.
- Rumah melambangkan sebuah tempat yang mempunyai kehidupan yang aman, tentram, dan bahagia.

Desain kedalaman dalam gunung gapuran terdapat pada desain bentuk, desain jalan menuju rumah digambarkan agak meruncing, dan juga gambar samudra yang tidak kotak namun mempunyai garis miring dalam bentuknya.

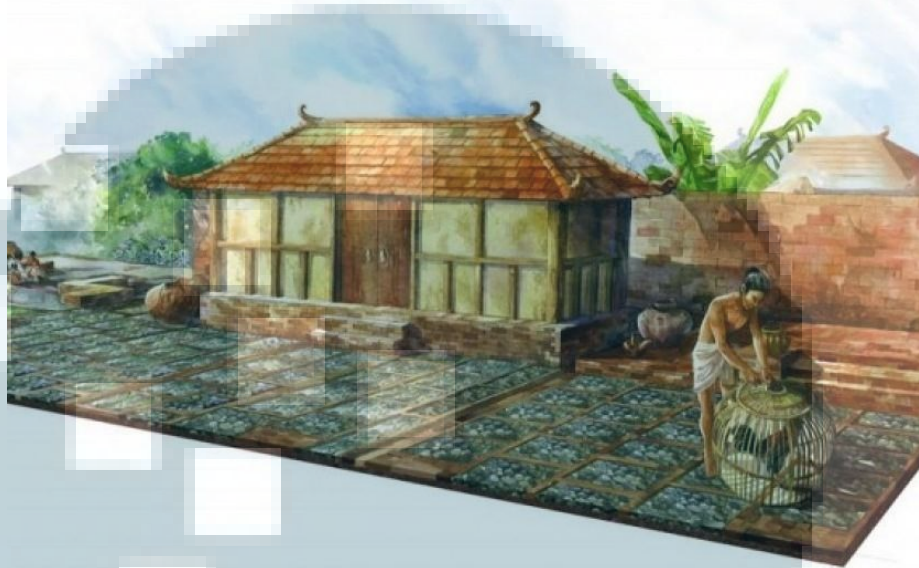
Dalam gunung gapuran terdapat 3 tingkatan yakni Tanam tuwuh (pepohonan) yang memiliki bentuk seperti sulur dan membuat melingkar-lingkar.

lukisan hewan seperti ular yang menempel pada pohon, harimau yang mempunyai loreng hitam, banteng, kera, ayam, lutung, dan naga.

Kehidupan manusia yang digambarkan dengan sebuah gerbang yang berada di tengah raksasa.

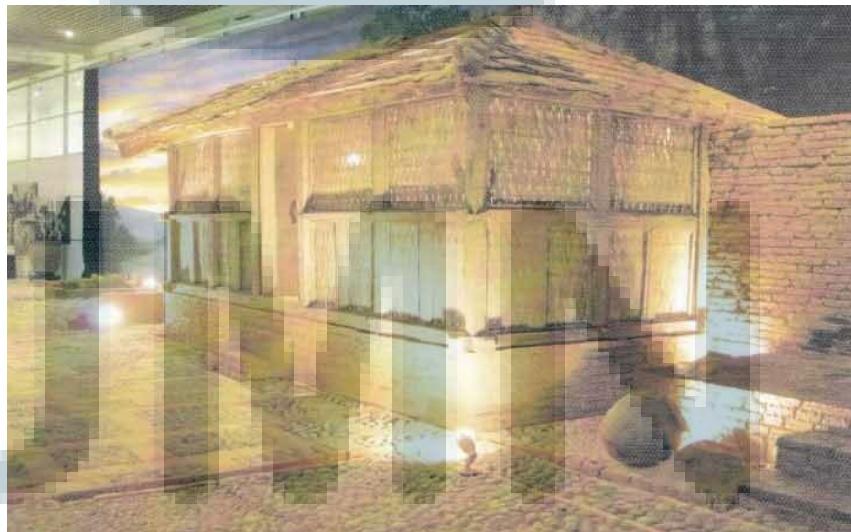
UMMN

### 3. Rumah Majapahit



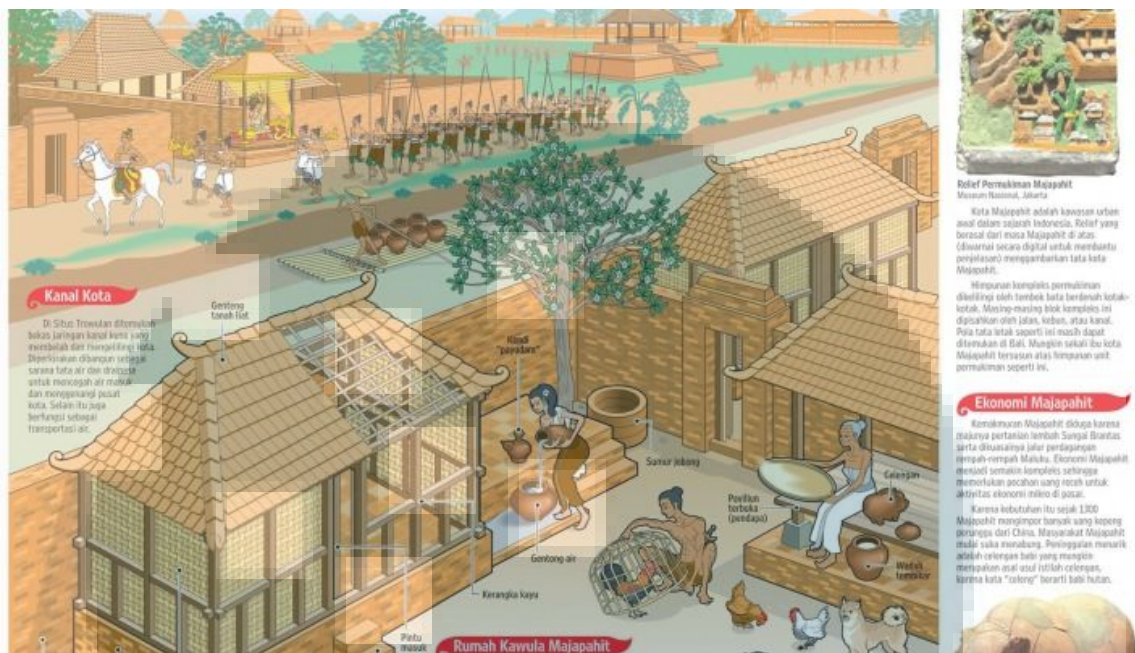
Gambar 3.3. Referensi Rumah Majapahit

(Sumber: <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/daerah/16/01/06/o0je7i313-rumah-majapahit-bentuk-restorasi-kekayaan-kultural>)



Gambar 3.4. Rekonstruksi Rumah Penduduk Majapahit

(Sumber: <http://majapahit1478.blogspot.com/2011/06/situasi-kota-majapahit-2.html>)



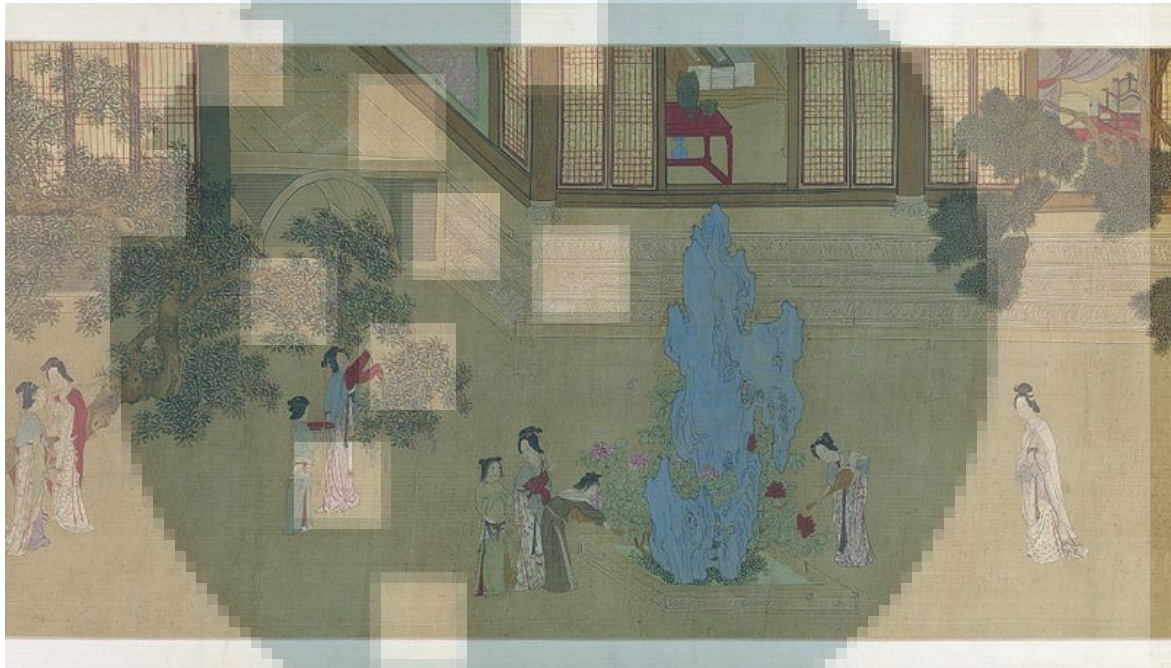
Gambar 3.5. Kota Majapahit

(Sumber: <http://rembangtoday.com/2016/04/10/carita-lasem-pelengkap-sejarah-kemerosotan-majapahit-2/>)

Referensi rumah Majapahit diambil dari gambar-gambar yang ada di internet, setelah mengumpulkan data penulis melakukan penggambaran sketsa kasar yang tentunya sesuai dengan kebutuhan penulis pakai dengan adanya beberapa perubahan bentuk dalam desain yang dibuat seperti adanya permainan garis dalam rumah agar terlihat menarik. Rumah Majapahit dibuat dari kayu dengan fondasi dari susunan batu bata dan genteng tanah liat.

#### 4. Gambar China

Perancangan gambar China dalam *environment* “Zheng He dan Paragreg” menggunakan referensi gambar-gambar yang menceritakan kehidupan China pada zaman dinasti Ming.



Gambar 3.6. *Spring Morning in the Han Palace*

(sumber: <https://publicdomainreview.org/collections/spring-morning-in-the-han-palace-17th-c/>)

UMMN



Gambar 3.7. *Jiajing Emperor on His State Barge*

(Sumber: <http://fineartamerica.com/featured/jiajing-emperor-on-his-state-barge-mountain-dreams.html>)

Berdasarkan referensi diatas maka penulis menggunakan warna-warna yang sesuai dengan referensi dan juga sesuai dengan kebutuhan penulis, dengan menggunakan warna coklat, kuning, dan merah agar mendapatkan kesan dari sebuah tempat yang diinginkan terutama warna kuning dan coklat. Dalam gambar 3.7 referensi yang digunakan sebagian besar menggunakan warna yang cerah sedangkan gambar 3.8 lebih menggunakan warna yang lebih tajam dibandingkan dengan gambar 3.7.

Gambar *Spring Morning in the Han Palace* yang digambar oleh Qiu Ying pada dinasti Ming pada tahun 1368-1644. Lukisan ini menggunakan teknik kuas dengan pengerjaan yang teliti dan halus dan cukup dekoratif dalam penempatan objek-objek. Gambar ini menekankan pemandangan taman dari sebuah istana yang mewah dengan kehidupan

yang aman dan makmur sehingga warna yang dipakai merupakan warna cerah agar gambar terlihat hidup.

Gambar *Jiajing Emperor on his state barge* digambar pada tahun 1538. Gambar ini menunjukkan seorang kaisar yang kuat dan juga makmur, hal tersebut digambarkan dengan gambar dimana kaisar tersebut melakukan perjalanan dengan rombongan yang besar. Kaisar digambarkan dengan bagian yang lebih besar daripada orang-orang lain karena gambar tersebut ingin menampilkan kehidupan kaisar yang makmur dan juga kuat sehingga tidak ada yang dapat mengalahkan kebesaran kaisar tersebut.

#### **3.4. Proses Desain**

Dalam merancang *environment* penulis membuat sketsa kasar secara digital. Dengan kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam merancang *environment*, hingga menggunakan studi literatur, referensi berupa gambar atau foto.

Penerapan ornamen wayang kulit purwa itu sendiri menerapkan ornamen ukiran patran dalam vegetasinya, ukiran patran merupakan ukiran yang berbentuk sulur sulur tanaman dan dipakai dalam *environment* wayang menggambarkan daun- daunan.

### 3.4.1. *Environment* Kota Majapahit

#### 1. Alternatif 1



Gambar 3.8. Sketsa awal kota Majapahit

Gambar 3.8. merupakan proses desain awal penulis dalam merancang tugas akhir, dengan bentuk yang kaku dan tegak serta penggunaan warna yang monoton sehingga terlihat membosankan dan tidak menarik sehingga dibutuhkan lebih banyak referensi untuk mendukung desain kasar ini.



## 2. Alternatif 2



Gambar 3.9. Sketsa kota Majapahit 2

Pada gambar 3.9. Penulis merancang berdasarkan dari gambar referensi rumah Majapahit yang telah dianalisa, dalam sketsa ini masih terlihat kaku dan tegak sehingga tidak menarik dan juga dengan penggunaan warna yang monoton.

UMMN

### 3. Alternatif 3



Gambar 3.10. Kota Majapahit 3

Gambar 3.10. merupakan alternatif ke-3 yang dirancang oleh penulis dengan mengubah desain awal dengan studi yang telah dilakukan, penulis merubah beberapa desain yang kaku dan memiringkannya agar tidak terlihat kaku.

UMMN

#### 4. Alternatif 4



Gambar 3.11. Kota Majapahit 4

Pada gambar 3.11. semak-semak yang berada di belakang dan di depan rumah diubah desainnya begitu juga dengan desain pohon. Dalam gambar ini sebagian besar objek diberikan ornamen-ornamen tertentu yang sesuai dengan karakteristik objek tersebut.

Perbedaan warna dari ke-4 gambar sangat terlihat, dalam sketsa awal warna yang digunakan masih monoton dan terlihat membosankan serta dengan bentuk yang terlihat kotak, sedangkan dalam sketsa Majapahit 2, warna yang digunakan beragam namun masih terlihat monoton dan desain rumah masih terlihat kotak. Gambar desain ke-3 memperlihatkan berbagai warna, namun penerapan ornamen patran masih tidak terlihat pada daun-

daunan, serta dimensi kedalaman kurang terlihat. Pada gambar ke-4 ukiran patran sudah diterapkan dalam daun-daunan dan semak-semak, serta penggelapan beberapa objek untuk pemberian dimensi kedalaman, sehingga gambar 3.11. adalah gambar yang digunakan karena sudah sesuai dengan pengaplikasian ornamen wayang kulit purwa khususnya ukiran patran sudah sesuai dengan teori, dan juga sudah sesuai dengan cerita yang dibahas.

### 3.4.2. Proses Desain *Environment* Majapahit

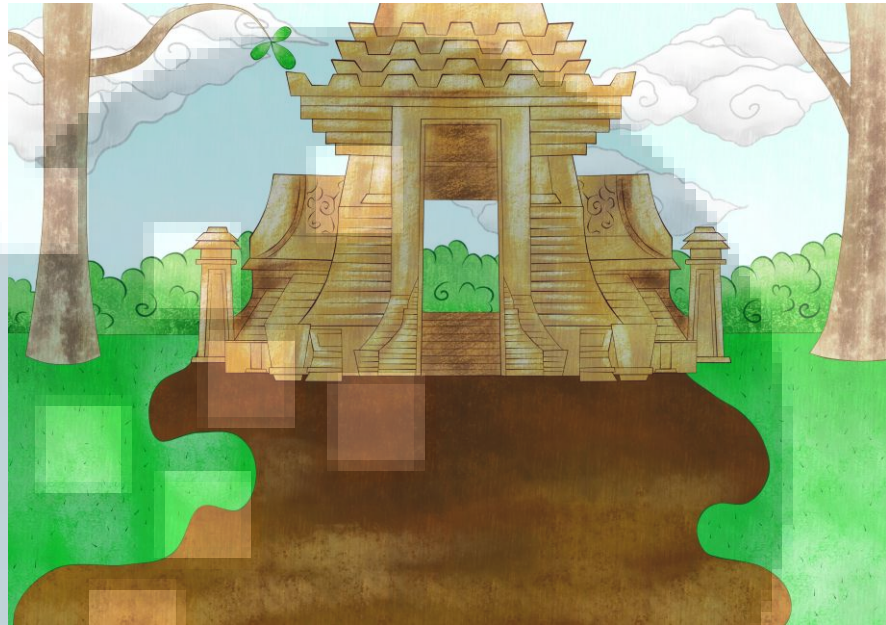
#### 1. Alternatif 1



Gambar 3.12. Desain awal Majapahit

Pada gambar 3.12. Desain majapahit digunakan dalam *environment*, penerapannya dengan ornamen wayang sangat terlihat namun gambar ini masih tidak terlihat kedalamannya.

## 2. Alternatif 2



Gambar 3.13. Gambar Majapahit

Dalam gambar 3.13. Pewarnaan yang dipakai sudah cocok dengan desain yang diperlukan namun masih kurang terlihat kesan kedalaman pada gambar tersebut karena letak ke-2 pohon yang sejajar dengan candi.

UMN

### 3. Alternatif 3



Gambar 3.14. Gambar Majapahit 2

Pada gambar 3.14. kedalaman dalam gambar lebih terlihat karena letak kedua pohon diubah sehingga jarak candi terlihat lebih jauh dari kedua pohon yang terletak di samping kiri dan kanan, namun warna yang dibuat terlihat sangat mencolok, warna hijau dari rumput masih sangat kontras.

#### 4. Alternatif 4



Gambar 3.15. Gambar Majapahit 3

Gambar 3.15 merubah warna rumput menjadi lebih gelap dan juga merubah desain pohon, pohon diperbanyak agar kedalaman lebu terlihat. Ukiran partan juga diterapkan dalam daun-daun dan semak-semak, sementara ornamen yang berada di objek lain disesuaikan dengan karakteristiknya.

Gambar 3.15 adalah gambar yang digunakan oleh penulis karena pengaplikasian ornamen wayang kulit purwa khususnya ukiran patran sudah sesuai dengan teori, dan sudah sesuai dengan cerita yang dibahas.