



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

**Penerapan *style* Wayang Kulit Purwa dalam Pembuatan
Karakter Pada Film Animasi Singkat 2D Berjudul "Zheng He
dan Paragreg"**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Wisnu Adhi Nugroho

NIM : 13120210381

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wisnu Adhi Nugroho

NIM : 13120210381

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**Penerapan style Wayang Kulit Purwa dalam Pembuatan Karakter
Pada Film Animasi Singkat 2D Berjudul "Zheng He dan Paragreg"**

Dengan ini saya menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni dari gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Desain

(S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2016

Wisnu Adhi Nugroho



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Penerapan *style* Wayang Kulit Purwa dalam Pembuatan Karakter Pada Film

Animasi Singkat 2D Berjudul "Zheng He dan Paragreg"

Oleh

Nama : Wisnu Adhi Nugroho

NIM : 13120210381

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Januari 2017

Pembimbing

Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Penguji

Ketua Sidang

Yohanes Merci W., S.Sn., M.M.

Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi

Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur disampaikan kehadirat Allah SWT, karena atas ridho dan rahmat-Nya lah, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Laporan Tugas Akhir ini ditujukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.

Kisah mengenai perjalan Cheng Ho ke Indonesia merupakan salah satu kisah yang sangat menginspirasi dan belum banyak yang mengetahui bahwa pada masa jaya Majapahit, Cheng Ho pernah datang mengunjunginya. Perjalanan Cheng Ho ke Majapahit ini lah yang menjadi ide utama dari film animasi yang akan penulis beserta rekan akan rancang.

Untuk menciptakan sebuah film animasi 2D yang memiliki tema utama mengenai Cheng Ho, maka didesainlah tokoh atau karakter yang akan menjadi penunjang bagi film animasi dengan *style* wayang kulit sebagai penggunaannya.

Diharapkan dengan membaca penelitian ini para pembaca baik sesama mahasiswa/i atau pun para dosen pun dapat mengetahui hal-hal penting yang harus diperhatikan dalam proses melakukan desain karakter yang akan sesuai dengan tema dan visual dari animasi itu sendiri.

Dalam proses penggeraan laporan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak dorongan, bimbingan serta saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala hormat ijinkanlah penulis untuk mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT
2. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku dosen pembimbing tugas akhir.
4. Yohanes Merci W., S.Sn., M.M. selaku penguji sidang tugas akhir.
5. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku ketua sidang akhir
6. Ivan Dharma Prasetyo, selaku rekan penggerjaan tugas akhir.
7. Pihak-pihak yang langsung terkait dengan proses penulisan Tugas Akhir.
8. Keluarga .
9. NHK Taiga Drama Sanadamaru sebagai penghibur dikala jemu saat penggerjaan tugas akhir ini.

Tangerang, 19 Desember 2016

Wisnu Adhi Nugroho



ABSTRAK

Visualisasi karakter merupakan satu dari banyak hal penting yang menunjang sebuah animasi. Dengan adanya tokoh atau karakter yang sesuai dengan tema dari animasi tersebut, maka akan terciptalah sebuah animasi yang menarik dan unik. Dalam menciptakan karakter atau tokoh yang akan menjadi bagian penting dari sebuah cerita, maka dalam pengembangan atau penciptaannya harus diiringi dengan tridimensional yang kuat agar tokoh yang tercipta bisa berjalan seiring dengan jalan dan tema dari cerita tersebut. Selain dari tridimensional atribut, kostum, warna, bentuk badan atau tubuh dan sifat juga menentukan apakah karakter itu layak menjadi bagian penting dari sebuah cerita.

Dalam kesempatan ini, penulis yang bertugas sebagai pendesain dari karakter akan membahas bagaimana cara dan langkah-langkah yang benar dalam menciptakan karakter yang sesuai dengan tema, cerita dan gaya visual dari animasi 2D singkat yang mengenai Cheng Ho dan perjalananannya di Indonesia dengan mengangkat gaya visual dari wayang kulit purwa bergaya Yogyakarta.

Menurut penulis sendiri, sangatlah penting untuk mengetahui unsur-unsur penting dalam mendesain karakter yang sesuai dengan teori yang ada dan bisa mengikuti gaya visual dari wayang kulit sendiri, agar terciptanya karakter bergaya wayang yang modern dan sesuai dengan tema cerita tetapi tidak merusak pakem dari wayang kulit purwa itu sendiri.

Untuk menunjang bahan dari penulis sendiri akan melakukan metode kualitatif yang meliputi studi pustaka dari sumber-sumber terkait mengenai desain karakter dan wayang kulit, kemudian juga obserfasi dari media berupa foto ataupun video yang sejalan dengan tema dari animasi ini.

Kata kunci : Visual, wayang, Cheng Ho, Indonesia, karakter, desain



ABSTRACT

Visualization of the characters is one of the many important things that support an animation. The existence of a character or characters that fits with the theme of the animation, it will be creating an animation that is interesting and unique. In creating a character or characters that would become an important part of a story, then in the development or creation should be accompanied by a strong cast of tridimensional created could go hand in hand with the way and the theme of the story. Aside from the tridimensional attribute, the costumes, the color, the shape of the body or bodies and the properties also determine whether the character was worthy of being an important part of a story.

In this occasion, the author who served as the designer of the character will discuss how and the correct steps in creating a character that fits the theme, story and visual style of 2D animated short about Cheng Ho and his travels in Indonesia by lifting the visual style of wayang kulit purwa Yogyakarta-style.

According to the author himself, it is very important to know the important elements in designing the characters in accordance with the existing theory and be able to follow the visual styles of shadow puppets themselves, so that the creation of a modern puppet-style character and in accordance with the theme of the story but did not damage the existing standard of wayang kulit purwa itself.

To support the material from the author himself will conduct qualitative method which includes the study of the literature from related sources about the character designs and shadow puppets, then also obserfasi from the media in the form of photos or videos that are in line with the theme of this animation.

Keywords: Visual, wayang, Cheng Ho, Indonesia, character, design

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Animasi	5
2.1.1. Jenis-jenis Animasi	5
2.2. Desain dan Visualisasi Karakter	5

2.2.1. Psikologi.....	5
2.2.2. Sosiologi	5
2.2.3. Fisiologi.....	5
2.3. Wayang Purwa.....	9
2.4.1.Wayang Purwa Gaya Yogyakarta	10
2.4.2. Bentuk Wayang.....	11
2.4.3. Bagian Wayang.....	15
2.4.4.Bentuk Wayang Berdasarkan Berdasarkan.....	26
2.4. Cheng Ho.....	28
BAB III METODOLOGI.....	29
3.1. Gambaran Umum.....	29
3.1.1. Sinopsis	29
3.1.2. <i>Three Dimensional Character</i>	31
3.2. Metode Perancangan.....	32
3.3. Studi Referensi	34
3.3.1 Referensi Bnetuk dan Bagian Wayang Kulit.....	35
3.3.2 Referensi Untuk Kostum dan Atribut.....	36
3.3.3 Referensi Bentuk Wayang Kulit.....	49
3.4. Seketsa	48
BAB IV ANALISA.....	51
4.1. Style Wayang Kulit.....	51
4.1.1 Bentuk Bagian Wayang Kulit Berdasarkan Personality.....	51

4.1.2 Penggolongan Berdasarkan Kedudukan.....	57
4.2. Analisa Visual.....	60
BAB V PENUTUP.....	61
5.1. Kesimpulan	61
5.2. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	xix

UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>The Pirates! Band of Misfits</i>	5
Gambar 2.2. <i>My Neighbor Totoro</i>	6
Gambar 2.3. <i>Ice Age Dawn Of The Dinosaurs</i>	6
Gambar 2.4. <i>Looney Tunes Back in Action</i>	7
Gambar 2.4. Wayang Bali.....	7
Gambar 2.6. Bisma Gugur	9
Gambar 2.7. Antareja gaya Yogyakarta dan Antareja gaya Solo	10
Gambar 2.8. Duryudhana.....	12
Gambar 2.9. Bratasena.....	13
Gambar 2.10. Wisanggeni.....	13
Gambar 2.11. Shinta	14
Gambar 2.12. Antagopa	15
Gambar 2.13. Mata Liyepan	15
Gambar 2.14. Mata Kedelen	16
Gambar 2.15. Mata Peten	16
Gambar 2.16. Mata Thelengan	17
Gambar 2.17. Mata Plelengan	17
Gambar 2.18. Mata Kiyer	18
Gambar 2.19. Mata Kiyipan	18
Gambar 2.20. Hidung Wali Miring	19

Gambar 2.21. Hidung Bentulan.....	19
Gambar 2.22. Hidung Wungkal Gerang.....	20
Gambar 2.23. Hidung Pelokan.....	20
Gambar 2.24. Hidung Pesekan.....	21
Gambar 2.25. Hidung Terong Glatik.....	21
Gambar 2.26. Hidung Belalai.....	22
Gambar 2.27. Mulut Mingkem.....	22
Gambar 2.28. Mulut Gethetan.....	23
Gambar 2.29. Mulut Gusen.....	23
Gambar 2.30. Mulut Mesem.....	24
Gambar 2.31. Mulut Mrenges.....	24
Gambar 2.32. Mulut Anjeber.....	25
Gambar 2.33. Mulut Ngablak.....	25
Gambar 2.34. Anoman.....	26
Gambar 2.35. Brahala Sewu.....	26
Gambar 2.36. Dewa Ruci.....	27
Gambar 2.37. Petruk.....	27

Gambar 3.1. Bentuk dari Bagian Mata.....	35
Gambar 3.2. Bentuk dari Bagian Hidung.....	35
Gambar 3.3. Bentuk dari bagian Mulut.....	36
Gambar 3.4. Pakaian hangfu pada Dinasti Ming.....	37
Gambar 3.5. Pakaian Changfu pada Dinasti Ming.....	38
Gambar 3.6. Pakaian Yuankingshan	39
Gambar 3.7. Penggambaran Cheng modern Cheng Ho.....	39
Gambar 3.8. Penggambaran Kasim.....	40
Gambar 3.9.Pakaian Pao pada Dinasti Ming.....	40
Gambar 3.10. Penggambaran Kaisar Yongle.....	41
Gambar 3.11. Jenis Topong.....	42
Gambar 3.12. Topong Zhangokfutou pada Dinasti Ming.....	42
Gambar 3.13. Topong Patou pada Dinasti Ming.....	43
Gambar 3.14. Topong Yishanguan.....	43
Gambar 3.15. Jenis Pedang China.....	44
Gambar 3.16. Kipas Lipat.....	45
Gambar 3.17. Resi Bisma.....	46

Gambar 3.18. Boma Sitja.....	47
Gambar 3.19. Sketsa Cheng Ho.....	48
Gambar 3.20. Desain Karakter dalam warna.....	50
Gambar 4.1. Cheng Ho.....	51
Gambar 4.2. Mata Kedelen.....	52
Gambar 4.3. Hidung Bentulan.....	52
Gambar 4.4. Mulut Mesem.....	53
Gambar 4.5. Tangan Dridji Djanma.....	53
Gambar 4.6. Yongle.....	54
Gambar 4.6. Mata Plelengan.....	55
Gambar 4.7. Hidung Wungkal Gerang.....	55
Gambar 4.8. Mulut Gethetan.....	55
Gambar 4.9. Tangan Dridji Djanma.....	56
Gambar 4.10. Tangan Gegeman Denawa.....	56
Gambar 4.11. Wayang Golongan Pendita.....	57
Gambar 4.12. Wayang Golongan Bambangan	58
Gambar 4.13. Wayang Golongan Raton.....	59

Gambar 4.14. Wayang Golongan Pendita.....59

Gambar 4.15. Penggabungan Karakter dan Background60



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Skematika Perancangan 34



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: CERITA.....	xxi
LAMPIRAN B: KARTU ASISTENSI.....	xxiii
Lampiran C: <i>Timeline Kelompok</i>.....	xxiv
LAMPIRAN D: DESAIN KARAKTER (ALL)	xxv
LAMPIRAN E: RAMPOGAN	xxvi
LAMPIRAN F: KAYON	xxvii

UMN