



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

dkv
Desain
Komunikasi
Visual
umn

Kasektosan Tebar Lakon

PERANCANGAN MUSIC VIDEO SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI
UNTUK MEMPERKENALKAN TOKOH PUNAKAWAN



Ailsa Anggari Nathania | 00000071663





TABLE OF CONTENT

01	PENDAHULUAN
06	KONSEP
13	STORYBOARD
21	RISET VISUAL
26	EXPLORASI
37	FINAL ARTWORK





PENDAHULUAN



Karya - Tindakan

Bagong

Karsa - Kehendak

Petruk

Rasa - Perasaan

Gareng

Cipta - Bijaksana

Semar

PUNAKAWAN HIDUP DALAM DIRI MANUSIA

Satu watak gayah

MENUNTUN KEMBALI YANG LAIN

KEYWORD: PAMOMONG, LAKU, PITUTUR

Punakawan merepresentasikan ragam watak manusia. Menjadikanya pedoman dalam berbudi pekerti luhur dan pengambilan keputusan. Dengan visual dokumenter dan storytelling, menampilkan Punakawan bukan sebagai wayang literal, tapi sebagai karakter batin manusia dalam diri individu dan sebuah keluarga, merefleksikan kehidupan dan manusia modern.

Target Persona



Rina

21 tahun

SI

TNG

About

Mahasiswi dan kreator konten di media sosial yang memiliki ketertarikan pada budaya lokal sejak kecil. Ia mengenal Punakawan dari keluarga dan sekolah, serta memahami perannya sebagai simbol kebijaksanaan, kritik sosial, dan humor dalam wayang. Namun, semakin dewasa ia melihat minat generasi muda terhadap Punakawan terus menurun, tergeser budaya global. Hal ini membuatnya resah, karena menurutnya Punakawan mengandung nilai moral dan refleksi kehidupan yang sangat relevan untuk anak muda zaman sekarang. Ia ingin budaya Jawa dikenalkan kembali dalam format yang modern, visual, dan relatable.

GOALS

- Membantu menjaga agar Punakawan tetap dikenal generasi muda.
- Melihat budaya lokal hadir dalam format yang kreatif, segar, dan mudah diakses.
- Menemukan konten edukatif yang bisa ia bagikan ke circlenya.

FRUSTRATION

- Minimnya konten edukasi budaya yang dikemas modern dan menarik.
- Penyajian Punakawan sering terlalu formal, panjang, dan tidak relate dengan Gen Z.
- Budaya lokal tenggelam oleh tren global di media sosial.

NEEDS

- Konten cultural revival yang dikemas modern dan estetik.
- Media yang mampu menjembatani budaya tradisional dan gaya hidup digital.
- Reintroduksi tokoh Punakawan dalam bahasa visual yang kekinian dan mudah dipahami.

Introspect

Analytical

Organized

Busy

Introvert

Creative

Messy

Time Rich



Edio

23 tahun

SI

JKT

About

Mahasiswa urban yang sangat terhubung dengan dunia musik, sejarah, dan pemikiran filsafat populer. Ia menikmati konten reflektif, storytelling mendalam, dan musik yang punya karakter kuat. Terpapar budaya digital, ia penasaran dengan nilai filosofis dalam budaya Nusantara, termasuk Punakawan, tapi belum menemukan mediana yang menarik. Ia ingin mengenal Punakawan bukan sekadar sebagai tokoh wayang, tetapi sebagai representasi watak manusia dan kritik sosial. Bagi Raka, format yang kreatif akan memudahkannya memahami sisi filosofis Punakawan dengan cara yang tidak membosankan.

GOALS

- Mengetahui Punakawan lebih dalam melalui format yang engaging.
- Mendapat wawasan budaya yang memberi insight baru.
- Mengonsumsi konten musik + budaya yang menggugah rasa penasaran.

FRUSTRATION

- Sulit menemukan konten yang menggabungkan musik dan edukasi budaya.
- Informasi tentang Punakawan sering disajikan terlalu formal atau jadul.
- Kurangnya media kreatif yang menafsirkan budaya.

NEEDS

- Konten budaya yang dikemas dengan musik, visual, dan narasi modern.
- Penjelasan nilai karakter Punakawan secara filosofis namun ringan.
- Media informatif yang tidak kaku, tidak textbook, dan tidak terlalu akademis.

Introspect

Analytical

Organized

Busy

Introvert

Creative

Messy

Time Rich

Format MEDIA

Media

Format

Ratio

Video

Landscape

4:3



YUSDA SENAPATI : Yohanes G.
BARAK : Elang Jernandes S.
Johi Wintona , Sutirna
FARA PUTRI : Rahma Putri P.
Rajendra S.S., Sukarya, Soma W.
Kusumaningrum
SIDANG : Chhy Werditya
RAGASWARA : Andika Verry



KONSEP



Konservasi budaya **REINTERPRETASI**

Konservasi budaya tokoh Punakawan melalui reinterpretasi berarti menjaga dan melestarikan nilai-nilai filosofis, karakter, serta fungsi sosial Punakawan dengan cara menyajikannya kembali dalam bentuk yang lebih relevan dengan konteks kehidupan masyarakat masa kini, tanpa menghilangkan makna dasar yang terkandung di dalamnya. Reinterpretasi ini memungkinkan Punakawan tidak hanya dipahami sebagai figur dalam pertunjukan wayang, tetapi juga sebagai simbol kehidupan, kritik sosial, dan pedoman moral yang masih relevan bagi generasi muda.

Dalam documentary music video ini, reinterpretasi tokoh Punakawan dilakukan dengan mengadaptasi bentuk audio visual storytelling ke dalam pendekatan sinematik dan ekspresi kontemporer. Unsur tradisional seperti karakter Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong tetap dipertahankan secara esensial, namun disajikan dalam simbol visual modern, gesture yang lebih ekspresif, serta dikaitkan dengan realitas sosial saat ini. Dengan cara ini, Punakawan tidak lagi hadir semata sebagai tokoh pewayangan, melainkan sebagai representasi nilai kebijaksanaan, kritik, kesederhanaan, dan suara dalam kehidupan modern khususnya keluarga dan anak muda saat ini.

Premis **STORYTELLING**

Dalam sebuah keluarga sederhana, Bagong si anak bungsu yang ceria dan spontan kini terobsesi pada dunia luar. Mengejar popularitas, ikut tren, dan mencari sensasi demi dikenal banyak orang. Candanya tak lagi tulus, tawanya tak lagi bermakna. Ia terlalu te pada keluhuran budi yang ada.

Petruk, kakak yang kritis dan blak-blakan, melihat perubahan itu dengan gelisah. Ia menyadari bahwa Bagong bukan sekadar bermain-main. Ia terlalu terbawa arus karena rasa ingin tahunya. Dengan bahasa satirnya, Petruk menegur bukan untuk merendahkan, melainkan untuk mengingatkan, bahwa lucu tanpa arti hanyalah kosong.

Gareng, yang selalu kalem dan patuh, menjadi resah di antara keduanya. Ia memahami niat Petruk, namun juga melihat kebingungan Bagong. Ia pun meminta Semar, sang ayah dan simbol kebijaksanaan, untuk turun tangan.

Semar hadir bukan dengan marah, tetapi dengan ketenangan. Ia tak menyalahkan, melainkan mendekap. Ia mengingatkan bahwa setiap tindakan terdapat keputusan yang harus diambil.

Bagong (MC)

Wants

Mencari Popularitas, pengakuan orng lain

Needs

Pengakuan keluarganya, terutama kakak sulungnya

Petruk (Anti-Hero)

Wants

Ingin tampil bijaksana, kritis

Needs

Pengakuan dari adik paling kecilnya sebagai kakak paling bijaksana. Egonya di kipas-kipas (gengsi)

Gareng (katalis)

Wants

Meleraikan Adik dan kakaknya

Needs

keluarganya damai, tenang, zen

Semar (karakter OP)

Wants

Kedamaian

Needs

Memberi nasihat, mengajari

Character BREAKDOWN

ACT 1 Setup

inciting accident

- Bagong memegang HP, live streaming dan memperkenalkan kakak-kakaknya. Semar menyapa follower Bagong.
 - Petruk yang sedang bersih-bersih wayang kulitnya, seakan tak acuh.
 - Bagong menyenggol keras Petruk yang sedang fokus membersihkan wayang kulit
-

ACT 2 Confrontation

- Petruk menegur Bagong dengan sindiran satir
- Bagong pergi dengan wajah kesal, ditatangannya membawa kuas yang Petruk pakai untuk membersihkan wayang, dia tertawa sinis
- Petruk kebingungan mencari kuas yang akan ia pakai
- Bagong melanjutkan live streamingnya sendiri di sisi ruang yang lain
- Petruk berdiri dan meregangkan badan, nampak senang pekerjaan bersih-bersihnya selesai, dia mengangin anginkan wayangnya
- Bagong melirik wayang petruk yang sedang diangin-anginkan, dirinya kemudian mengakhiri live streaming

MidPoint

- Bagong memberantakkan wayang milik petruk
- Petruk kaget wayangnya berantakan, Petruk pergi mendatangi Bagong yang sedang menyapa kembali pemirsanya via live streaming di hpnya

Climax

- Petruk merebut hp Bagong, dan memarahinya dengan menunjuk-nunjuk sambil menjauh dari Bagong
-

ACT 3 Resolution

- Gareng datang berusaha meleraikan tapi tidak diacuhkan.
- Gareng memanggil Semar ayahnya.
- Semar datang dan menasehati, baik Bagong dan Petruk bahwa semua pilihan dalam hidup ada konsekuensinya, dan ada keputusan yang harus diambil. *the choice is in your hands*

No.	Plot Point	Deskripsi Visual
1	Establish	FRAME 0: Establish Full Shot Wide. Sebuah ruang keluarga dimana ada 4 laki-laki dengan kesibukannya masing-masing.
2	Bagong memegang HP, live streaming dan memperkenalkan adik kakaknya. Semar menyapa follower Bagong.	FRAME 1: Medium shot Bagong (senyum lebar, mata menatap HP). Latar belakang: ruang tamu yang nyaman. Tangan Bagong memegang ponsel, layar memancarkan cahaya terang. Di sudut bingkai, terlihat kepala Semar tersenyum ramah (hanya Semar yang menyapa follower). "Hei vlog, welcome to my guys".
3	Petruk yang sedang bersih-bersih wayang kulitnya, seakan tak acuh.	FRAME 2: Medium Shot. Petruk duduk bersila di lantai, Wayang kulit terhampar di depannya. Petruk sangat fokus menggelap wayang dengan kuas kecil, punggungnya menghadap kamera. Wayang kulit yang ia rawat terlihat detail dan bersih.
4	Bagong menyenggol keras Petruk yang sedang fokus membersihkan wayang kulit.	FRAME 3: Wide Shot. Bagong melintas di belakang Petruk sambil melakukan gerakan live streaming (mungkin menari kecil atau gestur heboh), sengaja mengganggu Petruk dengan kegiatan live streamingnya.
5	Petruk menegur Bagong dengan sindiran satir.	FRAME 4: Two-Shot/Medium Close-up. Petruk berdiri tegak menghadap Bagong (Postur kritis dan dominan). Wajah Petruk menunjukkan ekspresi sinis-kritis saat melontarkan kata-kata sindiran "Demi sensasi, segitunya ya". Bagong menunjukkan ekspresi sedikit terhina.
6	Bagong pergi dengan wajah kesal, ditangannya membawa kuas yang Petruk pakai untuk membersihkan wayang, dia tertawa sinis.	FRAME 5: Close-up Tangan Bagong. Tangan Bagong yang bergaya mengambil kuas kecil dari kotak Petruk. Bagong menahan tawa sinis sambil melangkah menjauh. Kuas itu terlihat kontras dengan pakaian streamer Bagong.
7	Petruk kebingungan mencari kuas yang akan ia pakai	FRAME 6: Close-up wajah Petruk. Petruk memegang wayang, pandangannya menyapu area lantai di depannya dengan kebingungan dan sedikit kepanikan. Wayang kulit yang ia pegang mulai ditinggalkannya.
8	Bagong melanjutkan live streaming-nya sendiri di sisi ruang yang lain	FRAME 7: Medium Shot. Bagong pindah ke sisi lain ruangan. Ia melanjutkan live streaming dengan ceria dan sengaja tertawa keras, seolah tidak terjadi apa-apa. Kuas Petruk dipegang Bagong seperti gimmick.

No.	Plot Point	Deskripsi Visual
9	Petruk berdiri dan meregangkan badan, nampak senang pekerjaan bersih-bersihnya selesai, dia mengangin-anginkan wayangnya.	FRAME 8: Medium Shot. Petruk berdiri lega dan memegang Wayang kulit kesayangannya, mengipasi wayang tersebut dengan tangannya, tersenyum puas (tampak Wayang itu sudah bersih dan rapi).
10	Bagong melirik wayang Petruk yang sedang diangin-anginkan, dirinya kemudian mengakhiri live streaming	FRAME 9: Over-the-Shoulder Shot. Dari balik bahu Bagong, terlihat Petruk sedang bangga dengan wayangnya. Wajah Bagong yang semula tersenyum karena streaming, kini berubah menjadi cemberut dan marah, ia menekan tombol end stream.
11	Bagong memberantakkan wayang milik Petruk	FRAME 10: Low Angle Shot dramatis. Bagong menatap wayang kulit yang sudah selesai dirawat dan ditata Petruk, dengan wajah penuh dendam, lalu tangannya mulai dengan cepat dan brutal mengacak-acak wayang yang ditata petruk di atas tikar.
12	Petruk kaget wayangnya berantakan, Petruk pergi mendatangi Bagong yang sedang menyapa kembali pemirsanya via live streaming di HP-nya	FRAME 11: Split Frame atau Dua Panel. Panel Kiri: Petruk berlutut kaget di depan wayangnya yang berantakan, ekspresi shock dan marah. Panel Kanan: Bagong tersenyum kembali ke HP-nya untuk mem-videokan, sengaja mengumumkan sesuatu yang memprovokatif Petruk.
13	Petruk merebut HP Bagong, dan memarahinya dengan menunjuk-nunjuk sambil menjauh dari Bagong	FRAME 12: Dynamic Close-up. Petruk meraih ponsel Bagong yang sedang live. Wajah Petruk sangat marah (emosi memuncak) menunjuk ke arah Bagong. Tangan Petruk yang menunjuk memenuhi sebagian besar frame. Latar belakang menunjukkan Bagong kaget.
14	Gareng datang berusaha meleraikan tapi tidak diacuhkan.	FRAME 13: Medium Shot. Petruk dan Bagong masih bersitegang (Frame 12 dilanjutkan). Gareng muncul di tengah mereka, tangannya terentang berusaha menahan, tapi Petruk dan Bagong sama-sama mengabaikannya, fokus pada pertengkaran mereka.
15	Gareng memanggil Semar ayahnya.	FRAME 14: Wide Shot. Gareng mundur selangkah, ekspresi frustrasi dan takut. Ia menoleh ke luar frame (ke arah pintu) dan berteriak, "BAPAK RENE O PAK"
16	Semar datang dan menasehati, baik Bagong dan Petruk bahwa semua pilihan dalam hidup ada konsekuensinya, dan ada keputusan yang harus diambil. The choice is in	FRAME 15: Three-Shot (Petruk, Bagong, Semar). Semar masuk dan duduk tenang di kursi, Gareng menyuruh Petruk dan Bagong menunduk mendengarkan. Semar menatap ke depan dengan tatapan bijak, dan sedikit petuah dengan akhir "Hanya dengan hatilah seseorang dapat melihat dengan benar".



STORYBOARD

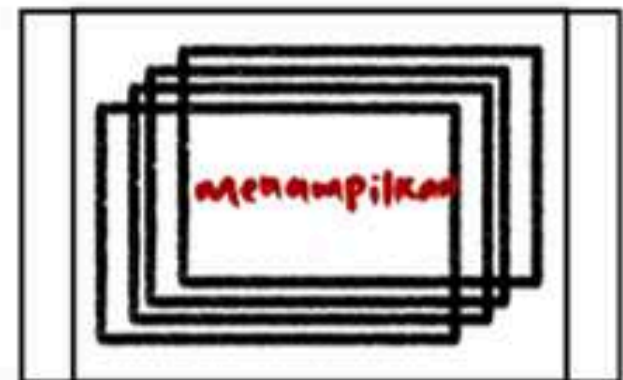


Black Fade in ->

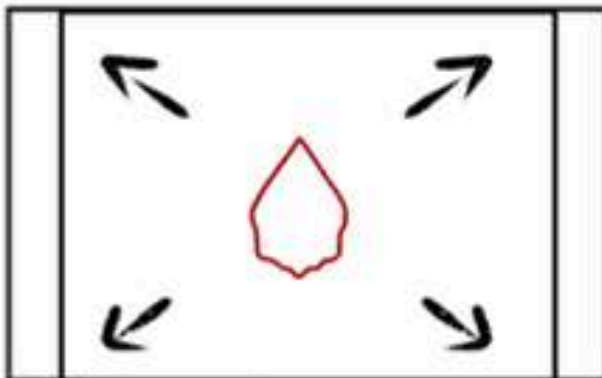
Sound Doku



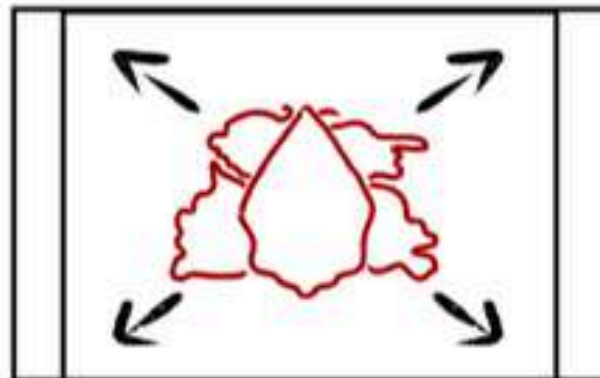
Stop motion vid Doku
Punakawan & Ragam



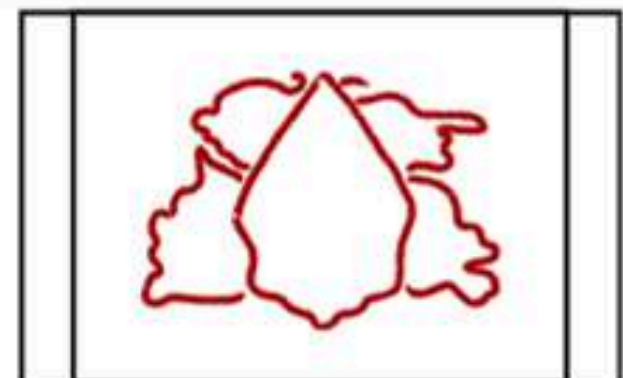
"
Menampilkan
"



Vid Doku. Scale up logo
Logo gunung



"
Logo tokoh
" Fade in musik



"
Logo Tebus Lakan full
Musik Tebus Lakan



//
Refleksi kehidupan manusia
//



//
Dinamika Sosial
//



//
Dalam masyarakat & keluarga
//



//
Simbol & nilai luhur
//



//
Vid Story
Sering kali
//



//
Vid Doku
Babak gara-gara
//



vid story

Bayang masuk

"



"

Perkenalan semar

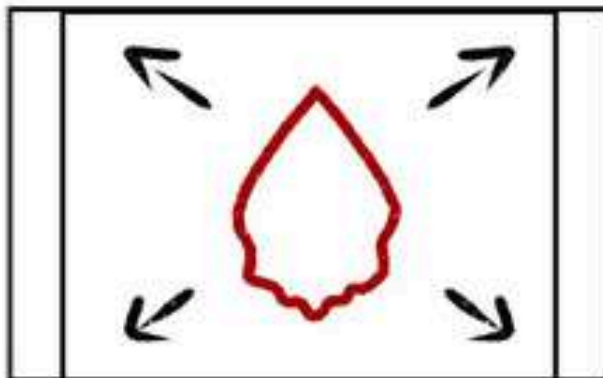
"



"

Perkenalan Gareng & Petrik

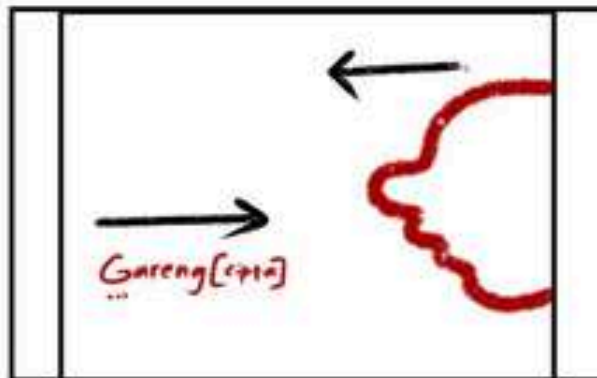
"



vid musik

Gunungan Gareng

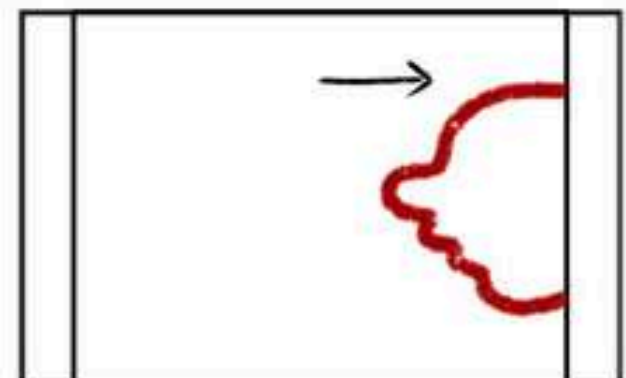
"



"

Info Gareng

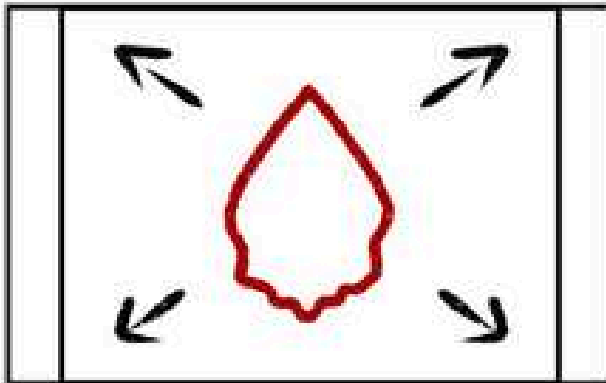
"



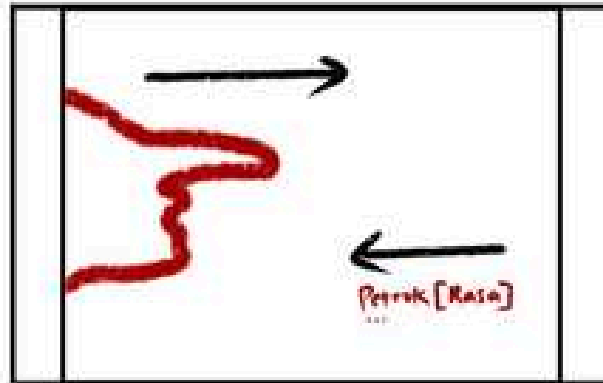
"

Info Gareng out

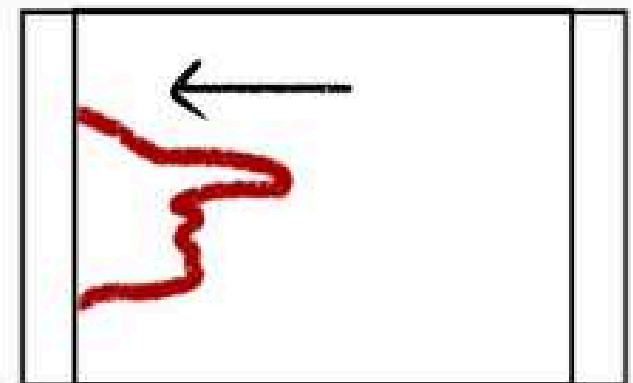
"



"
Gunungan Petruk
"



"
Info Petruk
"



"
Info Petruk out
"



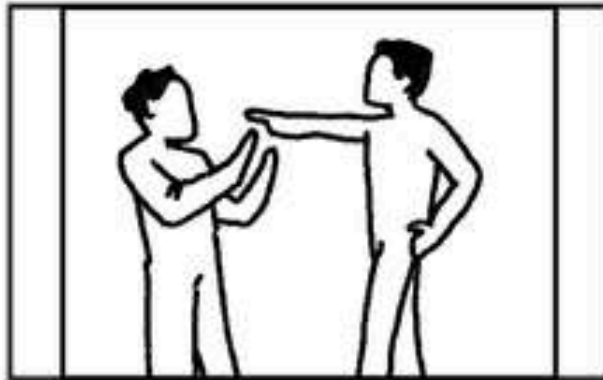
"
Kesederhanaan
"



"
mencerminkan
"



"
Vid Story
Bagong berantakin wayang Petruk
"



"
Petruk & Bagong cekcok
"



"
Gareng masuk
"



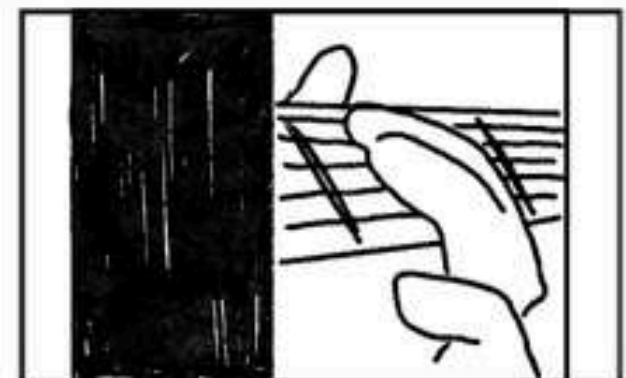
"
Gareng melera:
"



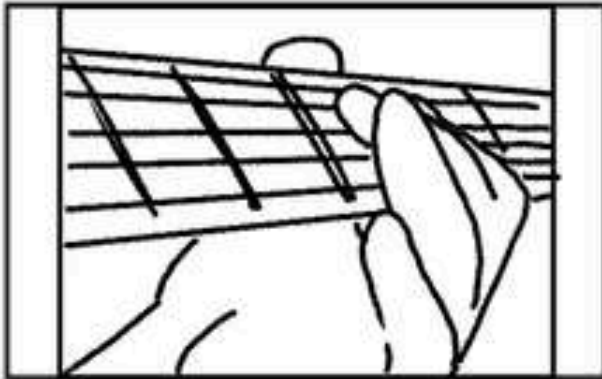
"
Subtitle lip Goreng
"



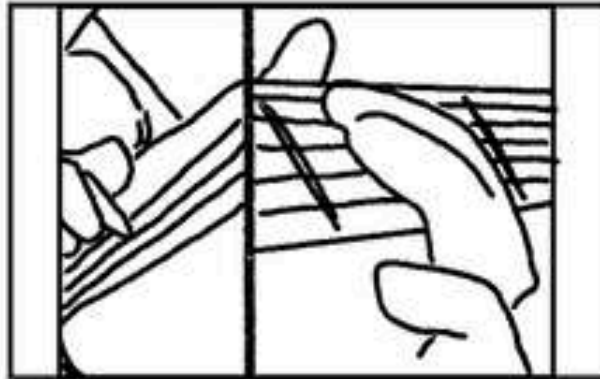
Vid musik
Solo gitar
"



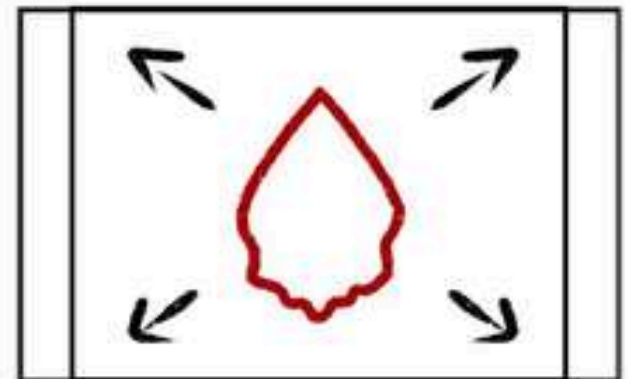
"
"
"



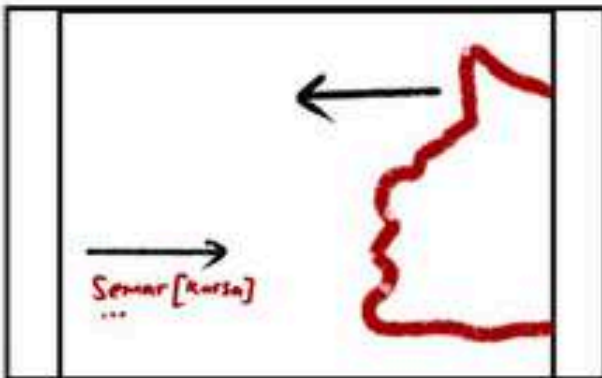
"
"
"



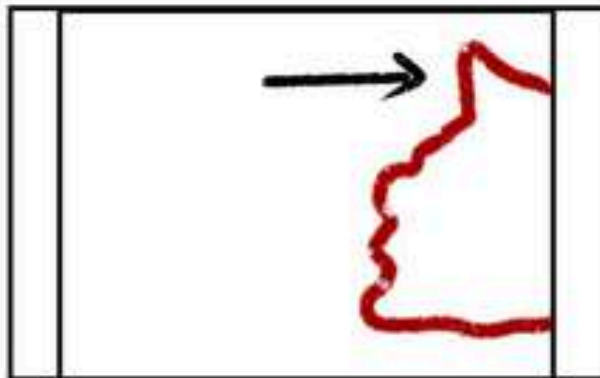
"
"
"



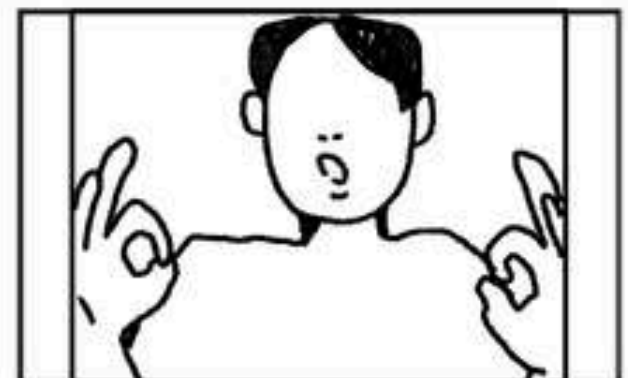
"
Gunungan Semar
"



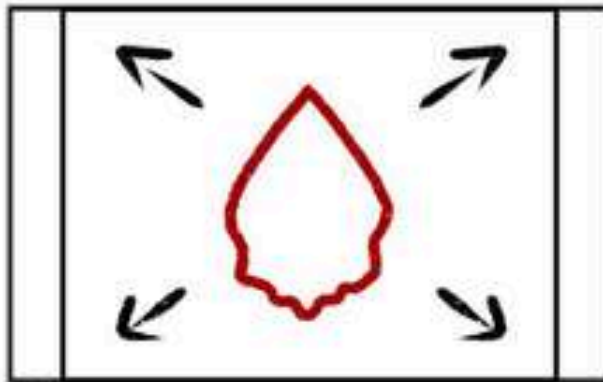
"
Info Semar
"



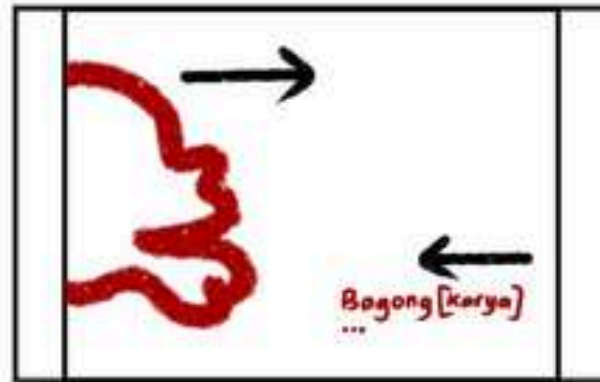
"
Info Semar out
"



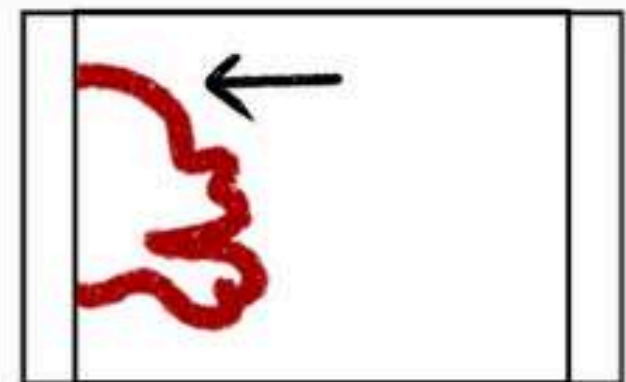
"
CTA Semar
"



"
Gunungan Bagong
"



"
Info Bagong
"



"
Info Bagong out
"



"
Kepolosan & Kebersahajaan...
"



"
Vid Story
Semar masuk
"



"
Subtitle lip Gareng
"



"
Subtitle lip Semar
"



"
Subtitle lip Gareng
"



"
Keberagaman...
"



Camera frame vid Doku
Subtitle voice
Outromusik, Sound doku



Credit & Logo tebas lakan
Fade out black
"



Black screen
"



RISET VISUAL

Video REFERENCES

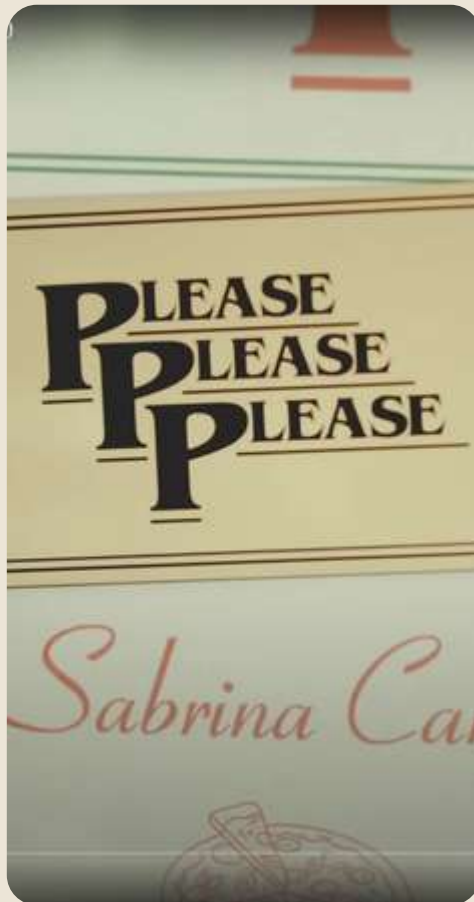


DOCU-MUSIC VIDEO

Beberapa referensi mulai dari camera treatment sampai dengan look video yang menjadi acuan.



Mograp REFERENCES



MOTION GRAPHIC

Referensi mograp untuk
melengkapi informasi video



Lac Set REFERENCES



ART & PROP RUMAH, RUANG KELUARGA

Rumah Jawa lama dengan
ruang keluarga yang
bernuansa lawas

Buat sepadat mungkin seperti
rumah dan ruang keluarga
pada umumnya sesuai dengan
tema



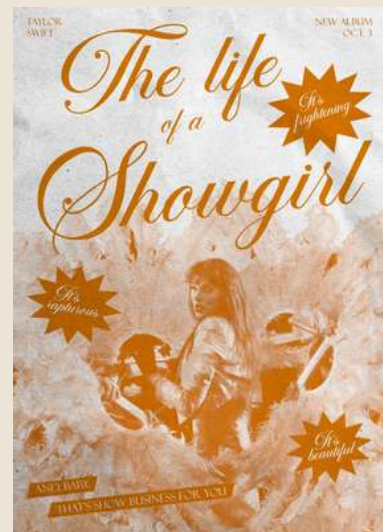
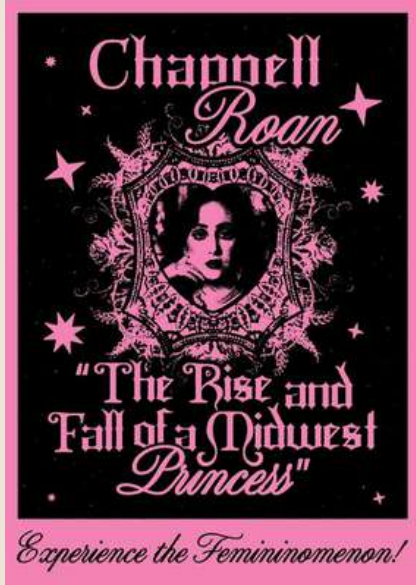
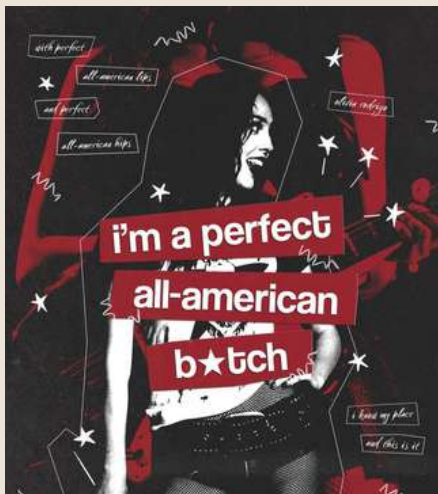
Shooting LOCATION

Lokasi shooting act/sketsa
drama Punakawan





EXPLORASI



Moodboard



Stylescape

Representasi visual terperinci yang menjadi representasi perancangan desain

KEY VISUAL

Visual utama yang menjadi representasi perancangan desain



ILLUSTRASI

Explorasi ilustrasi yang diambil dari bentuk asli



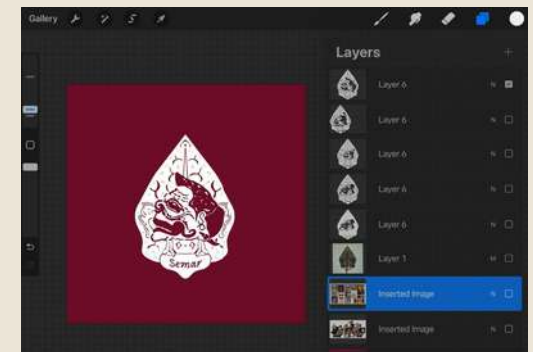
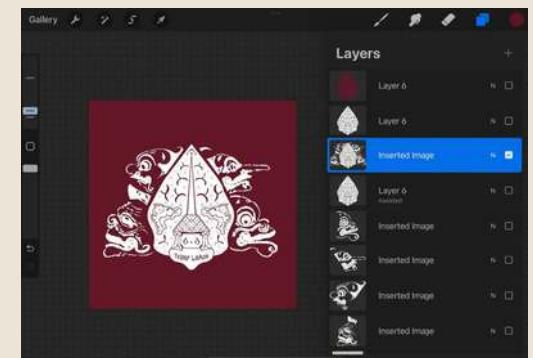
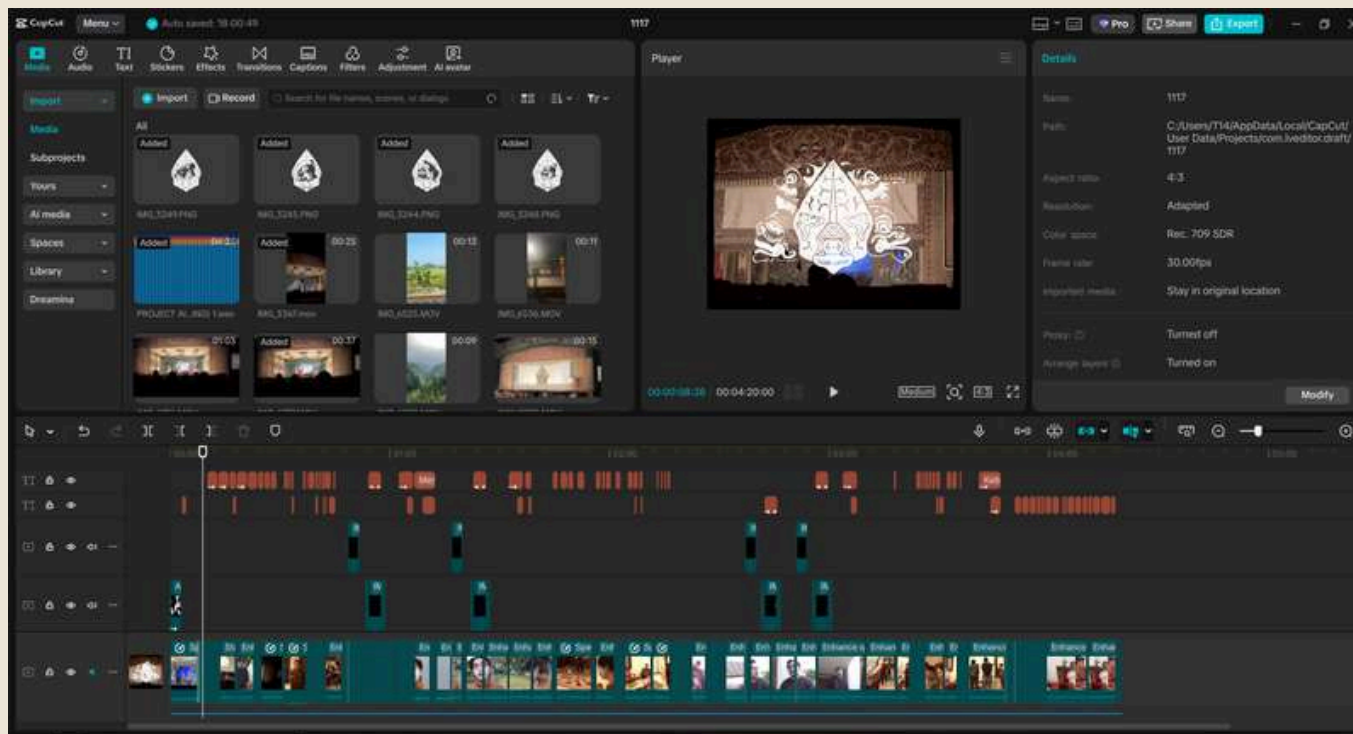
ILLUSTRASI

Explorasi ilustrasi yang diambil dari bentuk asli



DESIGN

Proses desain dan ilustrasi
keperluan aset perancangan
media informasi



WARDROBE

Manusia modern dengan
pakaian kekinian sesuai
dengan karakternya

Semar



Gareng



Petruk



Bagong



MAKEUP

Face painting Punakawan,
untuk simbolisasi bahwa
Punakawan adalah diri kita.

Semar



Gareng



Petruk



Bagong



ART SET

Art prop dan setting lokasi
shooting act/drama Punakawan





FINAL
ARTWORK



PUNATOKOH WAN

LITAMA Media

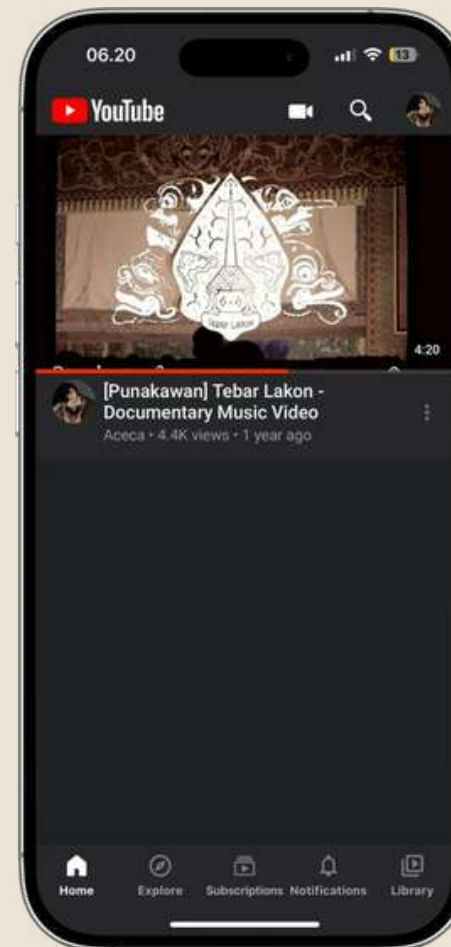
Ratio 4:3



Documentary Music Video “Tebar Lakon”



https://youtu.be/ELyrlYW_w38



LITANMA Media

Moograph Stills





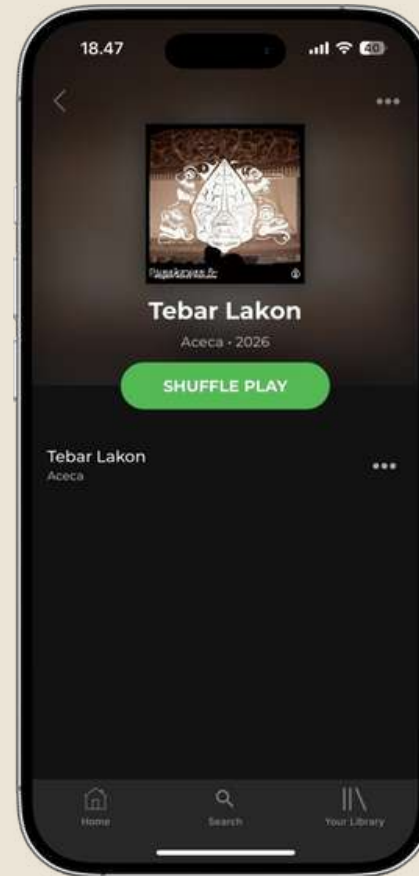
Ratio 4:3

CAROUSEL
Media sekunder
INSTAGRAM

ARTWORK Media sekunder MULTIPURPOSE

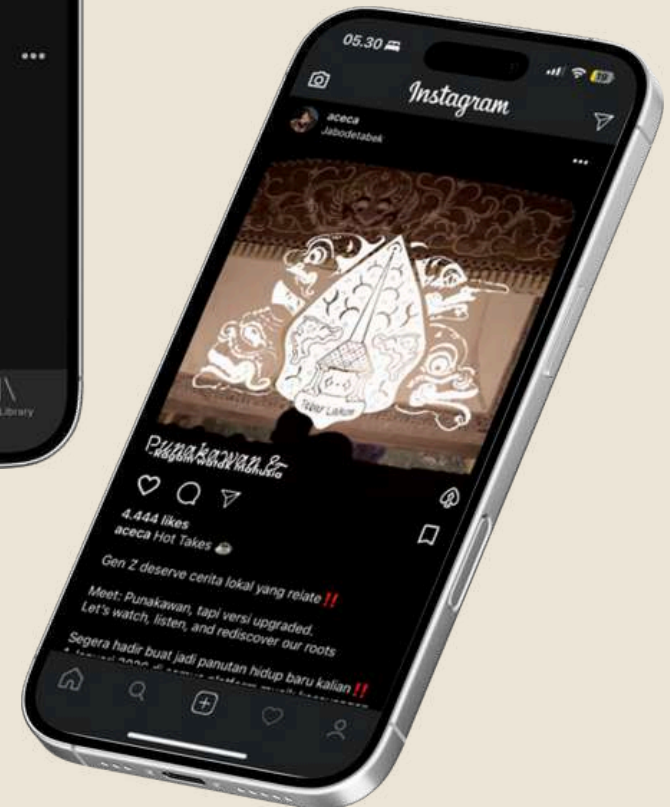


Ratio 1:1



Untuk
Showcase

Untuk
Promosi





Ukuran A6

Media sekunder
POSTCARD

STICKER Media sekunder SHEET



Ukuran A6





Ukuran Packaging
W:8,5 cm x H: 12,5 cm



Ukuran W: 5,5 cm x H: 5 cm

NFC
Media sekunder
KEYCHAIN

COMPACT DISC Media sekunder & BOOKLET



Ukuran CD D: 12 cm

Ukuran backcover CD
W: 15,2 cm x H: 12 cm



Ukuran booklet CD
W: 24 cm x H: 11,8 cm





UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

dkv
desain
komunikasi
visual
umn



Pinnakawan &
-Ragam watak manusia



Ailsa Anggari 2026