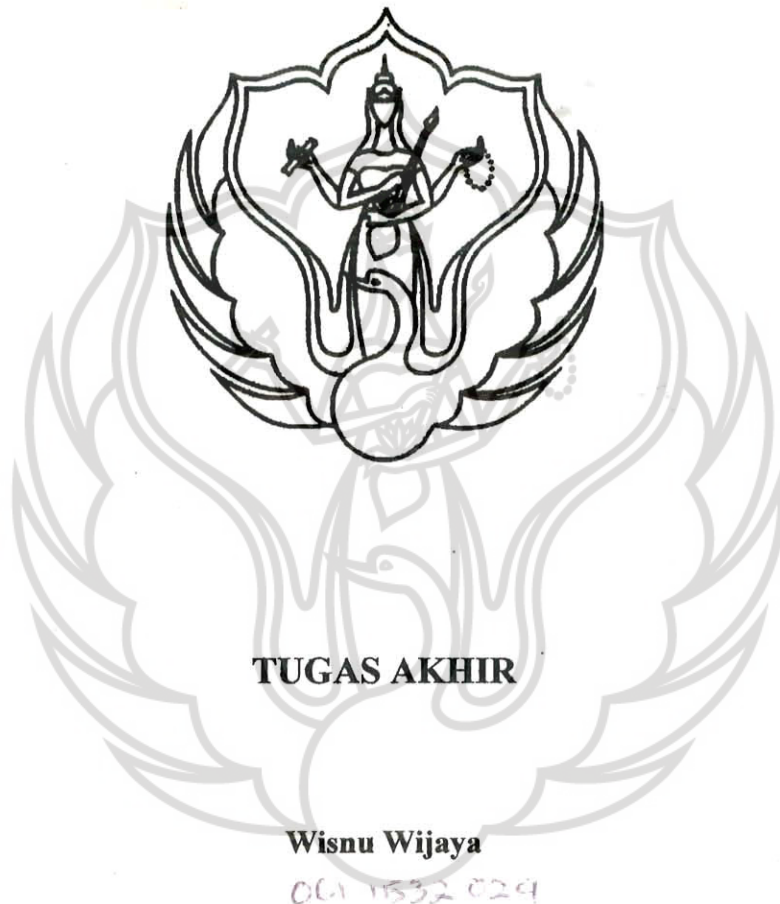
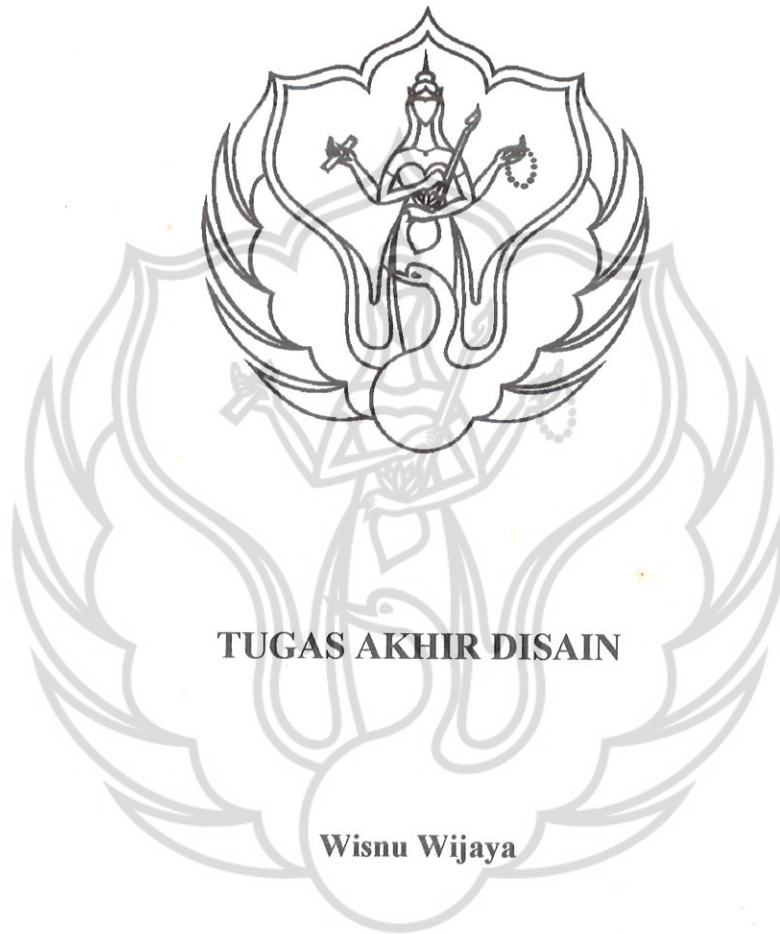


**PERANCANGAN *CINEMATIC*
DALAM *GAME* TIGA DIMENSI "DEWARUCI"**



**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN *CINEMATIC*
DALAM *GAME* TIGA DIMENSI “DEWARUCI”**



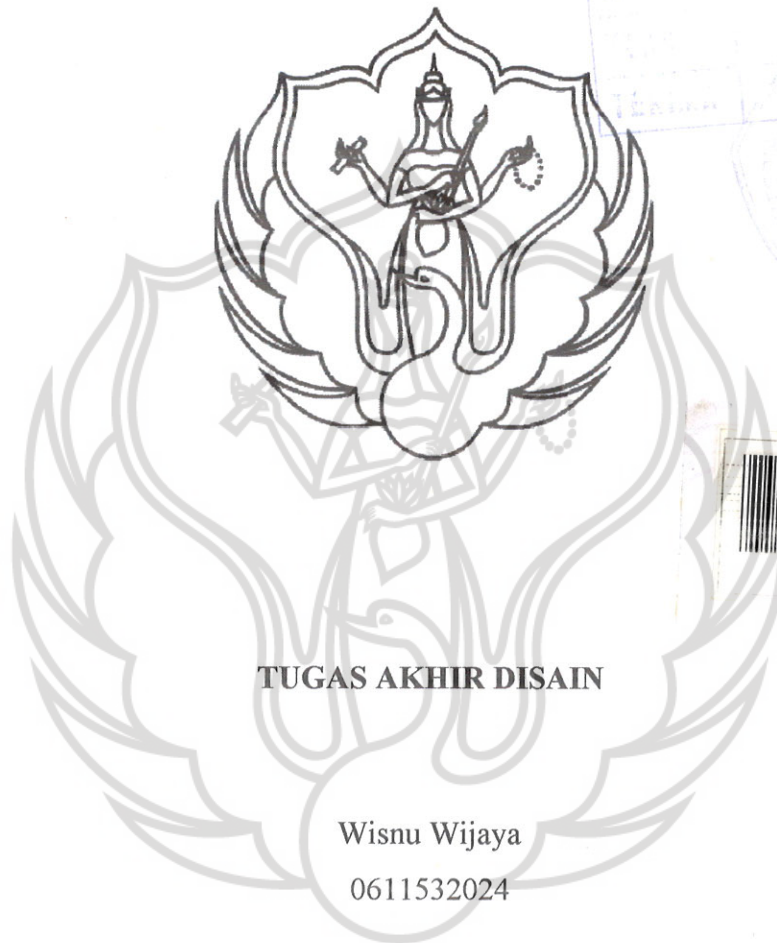
TUGAS AKHIR DISAIN

Wisnu Wijaya

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2011

**PERANCANGAN *CINEMATIC*
DALAM *GAME* TIGA DIMENSI “DEWARUCI”**



3806/H/S/2012
29/2/2012




TUGAS AKHIR DISAIN

Wisnu Wijaya
0611532024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Disain Komunikasi Visual
2011

Tugas Akhir Karya Disain berjudul:
PERANCANGAN CINEMATIC DALAM GAME TIGA DIMENSI "DEWARUCI"
yang diajukan oleh Wisnu Wijaya, NIM. 0611532024,
Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir
pada tanggal 27 Februari 2012 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Arif Agung S., M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1 001

Pembimbing II


M. Faizal Rochman, M.T.
NIP. 19780221 200501 1 002


Cognate


Andi Haryanto, M.Sn.
NIP. 19801125 200812 1 003

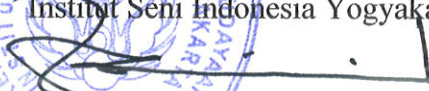
Ketua Program Studi
Disain Komunikasi Visual


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain


Drs. Lasman, M.Sn.
NIP. 19570513 198803 1 001


Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

Karya ini saya persembahkan untuk:

Bapak dan Ibu.

Terimakasih atas doa dan kasih sayangnya.

Pak Pujo dan Mamak Pujo.

Orang yang merawat diriku saat masa kecil,
semoga berkah Allah selalu tercurah kepada beliau sekeluarga.

“Waktu tidak dapat mengubah apa pun. Yang terjadi di dalam waktu itulah yang mengubah... Maka hormatilah waktu, agar kehidupan menghormatimu.”

(Mario Teguh)

“On two things in life you cannot be objective: first, the love to your mother; secondly, the love to your country where you have been born.”

(Albert Einstein)

“Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.”

(Al Quran Surat Ar Ra'd (13): 11)

KATA PENGANTAR

Ide awal karya ini dibuat sudah muncul dibenak penulis sejak menempuh kuliah semester lima. Mengapa harus menciptakan karya bertemakan budaya wayang? Mengapa beberapa orang alergi saat mendengar wayang? Mengapa ada realita bahwa film dan game impor lebih baik? Dan jawaban keresahan ini pada semua berpulang pada diri masing-masing. Hal tersebutlah yang menjadi awal penulis untuk bergerak dalam tema wayang di perancangan ini. Melalui arahan sahabat, muncul mampu membangkitkan kecintaan terhadap wayang dari sisi cerita terlebih dahulu, untuk kemudian berkembang menjadi imajinasi yang penulis tangkap saat dilihat dari sisi fantasi penulis. Lantas, mengapa kah orang harus segan bahkan benci terhadap budaya lokal? Padahal Indonesia punya banyak sekali budaya lokal, Indonesia berpotensi membangun budaya kreatif dan berhak kembali makmur. Sebagai *talent* yang berkecipung dalam dunia komunikasi visual, penulis berhak mengekspresikan idealisme ini melalui karya yang terstruktur dan ini memang saat yang tepat untuk memulai. Selanjutnya, giliran anda untuk mengekspresikan idealisme anda.

Yogyakarta, 25 Januari 2012

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Alloh SWT. atas rahmat, nikmat, barokah dan petunjuk-Nya, tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat akademis untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 di program studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan sebagai hasilnya berwujud karya video *cinematic game* “Dewaruci”.

Dengan purna tugas akhir ini, saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT . dan Rasulullah Muhammad SAW.
2. Orang tua dan keluarga tercinta.
3. Prof. Dr. AM Hermin Kusmayati, SST. SU., sebagai Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Suastiwi, M. Des., sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Lasiman, M.Sn., sebagai Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Drs. Arif Agung S., M.Sn. sebagai dosen pembimbing 1 yang membantu, membimbing dan memberikan masukan dalam pengerjaan tugas akhir ini,
8. M. Faizal Rochman, M.T. sebagai dosen pembimbing 2 yang membantu, membimbing dan memberikan masukan dalam pengerjaan tugas akhir ini,
9. Andi Haryanto, M.Sn. yang memberikan inspirasi untuk perancangan ini.
10. Bapak dan ibu dosen di program studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah membekali ilmu yang berkaitan dengan dunia desain komunikasi visual selama studi.
11. Teman-teman di studio Kasatmata yang banyak memberikan pengalaman dalam animasi 3 dimensi,
12. Teman-teman di studio Prismart yang memberikan pengalaman dalam animasi 2 dimensi,

13. Teman-teman Asimetri (angkatan 2006), serta adik angkatan 2007, 2008, 2009, 2010 dan 2011. Terimakasih atas kerjasamanya, menjadi teman kuliah dan *partner* dalam mengembangkan dan mengemban ilmu Desain Komunikasi Visual. Semoga bermanfaat bagi masyarakat nasional dan internasional.
14. Arief Ginanjar, Zuddi Ikhwan Priyana, Apri Murdiyatno, Septiana Sintauri, Pratiwi Utami, Winura, Galih Windu Adi, Arief Suranto Oni Suandiko sebagai anggota tim dari perancangan tugas akhir ini.
15. Dheta, Bangkit, Sambudyo, Maman *Berpixel*, Riyon dan teman lainnya yang tidak akan cukup untuk ditulis disini, terimakasih banyak sudah membantu perancangan tugas akhir ini. Terimakasih sahabat! *Jazakumullah khoir for everyone !*

Penulis menyadari bahwa dalam karya tugas akhir ini terdapat beberapa kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun penulis harapkan sebagai bahan evaluasi dan *upgrade* pengetahuan. Semoga karya dan teks ini dapat memberi manfaat bagi khalayak.

Yogyakarta, 25 Januari 2012

Penulis,

Wisnu Wijaya

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini penulis dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Wisnu Wijaya
NIM. : 0611532 024
Program Studi : S-1 Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Desain
Fakultas : Seni Rupa
Lembaga Studi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

menyatakan bahwa penulisan dan perancangan tugas akhir karya desain dengan judul:

PERANCANGAN *CINEMATIC* DALAM *GAME* TIGA DIMENSI “DEWARUCI” adalah asli dan belum pernah diajukan pihak lain untuk mendapatkan gelar akademik sarjana. Dalam penulisan tugas akhir ini tidak terdapat pendapat dan gagasan orang lain yang ditulis melainkan dengan penyantunan sumber.

Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan saya bertanggungjawab atas seluruh isi penulisan dan karya sesuai peraturan akademik yang berlaku.

Yogyakarta, Januari 2012

Penulis

Wisnu Wijaya

NIM. 0611532024

ABSTRAK

Nama : Wisnu Wijaya

Judul Karya : Perancangan *Cinematic* Dalam *Game* 3 Dimensi “Dewaruci”

Permasalahan diidentifikasi ketika penulis melihat perkembangan dua produk budaya yang merepresentasikan zamannya, dalam hal ini budaya dari masa lampau yang diwakili oleh wayang, dengan budaya baru yaitu animasi dan *game*. Wayang merupakan budaya klasik Jawa. Pada dekade ini (tahun 2000), terdapat beberapa inovasi dalam cara penyampaian wayang, misalnya penyisipan *flash back* serta inovasi peralatan elektronik dalam pagelaran wayang oleh dalang Ki Manteb, serta visualisasi wayang ukur oleh Sukasman. Tetapi, perubahan tersebut masih dalam kuantitas rendah. Sedangkan dalam *game* dan animasi, yang notabene hasil dari transformasi teknologi yang menjadi budaya pop, dia terus mengalami perubahan baik dalam konsep (*storytelling*, cara penyampaian) dan media fisiknya. Tanpa dipungkiri, fakta yang terjadi menunjukkan tingkat apresiasi yang rendah oleh masyarakat Indonesia sendiri, terutama generasi muda, pada budaya lokal (wayang) saat disandingkan oleh budaya baru. Dari hal tersebut, bingkai perancangan ini dibangun.

Cinematic game merupakan suatu media berwujud video pendek yang disisipkan dalam *game*. Video tersebut berfungsi sebagai *opening intro* dan atau media informasi non-interaktif untuk menambah pemahaman *player* terhadap alur cerita *game*. *Content* cerita dari *cinematic* dalam perancangan ini diambil dari kisah pewayangan “Dewaruci”. *Cinematic game* “Dewaruci” mengangkat karakter Bima sebagai tokoh utama yang menjadi *point* penting dalam membawa *player* mengikuti jalur cerita.

Realitanya, generasi muda saat ini kurang menyukai pertunjukan wayang kulit karena berbagai faktor, seperti waktu pertunjukan yang panjang (sekitar 7 – 9 jam) serta informasi mengenai kisah, cerita dan tokoh dalam wayang Purwa itu sendiri kurang dipahami oleh *audience*. Dengan demikian, usaha untuk mentransformasikan bentuk wayang kulit (dari format 2D yang selama ini telah menjadi standar baku (pakem) kedalam karakter animasi 3D) bertujuan untuk menyesuaikan cara pandang *audience* supaya dapat lebih diterima.

Untuk melestarikan suatu budaya adalah bukan hanya secara ontentik menampilkan citra wayang tersebut dalam pertunjukan wayang kulit, namun mengadakan inovasi yang membawa ke arah positif terhadap *reminding* budaya lokal (wayang) tersebut.

Kata Kunci: *Cinematic Game*, Budaya lokal

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| HALAMAN MOTTO..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| UCAPAN TERIMAKASIH | vii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN..... | ix |
| ABSTRAK..... | x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| DAFTAR TABEL..... | xviii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Tujuan Perancangan | 4 |
| D. Manfaat Perancangan | 4 |
| E. Ruang Lingkup Perancangan..... | 6 |
| F. Metodologi | 6 |
| G. Metode Perancangan | 8 |
| H. Sistematika Perancangan | 8 |
| I. Skematika Perancangan | 11 |
| | |
| BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS | 12 |
| A. Pengumpulan Data | 12 |
| A.1. Definisi Dan Landasan Teori | 12 |
| 1) Pengertian Judul | 12 |
| 2) Definisi <i>Cinematic Game</i> | 12 |
| 3) Definisi <i>Game</i> | 13 |
| 4) Klasifikasi <i>Game</i> | 14 |
| 5) Struktur Cerita dalam <i>Game</i> | 16 |
| 6) Perkembangan Animasi dan Game Indonesia | 17 |
| 7) Definisi Karakter | 18 |
| 8) Definisi Animasi | 20 |
| 9) Sejarah Animasi | 21 |
| 10) Jenis Animasi | 25 |
| 11) Definisi Animasi 3D | 28 |
| 12) Jenis Animasi 3D | 29 |
| 13) Prinsip Animasi | 30 |
| 14) Definisi Wayang | 45 |
| 15) Tinjauan tentang Dewaruci | 47 |
| 16) Tinjauan tentang Tokoh Bima | 51 |
| 17) Deformasi Bentuk Wayang | 52 |

| | |
|---|------------|
| 18) Landasan Teori Perancangan Karakter | 54 |
| A.2. Data Industri <i>Game</i> | 62 |
| A.3. Data Tokoh Wayang | 63 |
| A.4. Data Refensi Visual | 70 |
| B. Analisis Data..... | 76 |
| 1. Potensi Pasar | 76 |
| 2. Tinjauan Teoritik | 77 |
| A. What | 77 |
| B. Why | 77 |
| C. Who | 78 |
| D. Where | 79 |
| E. When | 80 |
| F. How | 81 |
| C. Kesimpulan Analisis Data..... | 82 |
| BAB III KONSEP PERANCANGAN | 85 |
| A. Tujuan Komunikasi..... | 85 |
| B. Strategi Komunikasi..... | 85 |
| C. Tujuan Media..... | 90 |
| D. Tujuan Kreatif..... | 90 |
| E. Strategi Kreatif..... | 91 |
| F. Konsep Kreatif..... | 91 |
| G. Pendekatan Visual..... | 98 |
| H. Pencarian Visual..... | 100 |
| I. Program Kreatif..... | 101 |
| J. Teknis Perancangan..... | 106 |
| K. Storyline | 111 |
| L. Skenario Script | 118 |
| M. Konsep Kreatif Media Pendukung | 132 |
| N. Jadwal Perancangan..... | 147 |
| O. Anggaran Perancangan..... | 148 |
| BAB IV VISUALISASI | 150 |
| A. Studi Visual Karakter | 150 |
| 1. Bima | 150 |
| a) <i>Layout</i> Karakter Bima | 150 |
| b) Model 3 Dimensi Karakter Bima | 156 |
| c) Tekstur karakter Karakter Bima | 158 |
| d) Struktur Tulang Karakter Bima | 161 |
| e) Ekspresi Wajah Karakter Bima | 161 |
| f) Final Desain Karakter Bima | 163 |
| 2. Dewaruci | 164 |
| a) <i>Layout</i> Karakter Dewaruci | 164 |
| b) Studi Warna Karakter Dewaruci | 165 |
| c) Model 3 Dimensi Karakter Dewaruci | 166 |
| d) Tekstur karakter Karakter Dewaruci | 168 |

| | |
|--|-----|
| e) Struktur Tulang Karakter Dewaruci | 168 |
| f) Final Desain Karakter Dewaruci | 169 |
| 3. Pendeta Durna | 170 |
| a) <i>Layout</i> Karakter Durna | 170 |
| b) Model 3 Dimensi Karakter Durna | 171 |
| c) Tekstur karakter Karakter Durna | 173 |
| d) Struktur Tulang Karakter Durna | 173 |
| e) Final Desain Karakter Durna | 174 |
| 4. Raksasa Rukmuka dan Rukmakala | 175 |
| a) <i>Layout</i> Karakter Rukmuka dan Rukmakala | 175 |
| b) Model 3 Dimensi Karakter Rukmuka dan Rukmakala | 177 |
| c) Tekstur karakter Karakter Rukmuka dan Rukmakala | 178 |
| d) Struktur Tulang Karakter Rukmuka dan Rukmakala | 180 |
| e) Final Desain Karakter Rukmuka dan Rukmakala | 180 |
| 5. Kurawa | 181 |
| a) <i>Layout</i> Karakter Rukmuka | 181 |
| b) Model 3 Dimensi Karakter Rukmuka | 182 |
| c) Tekstur karakter Karakter Rukmuka | 184 |
| d) Struktur Tulang Karakter Rukmuka | 184 |
| e) Final Desain Karakter Rukmuka | 185 |
| 6. Ular Nemburnyawa | 186 |
| a) <i>Layout</i> Karakter Nemburnyawa | 186 |
| b) Model 3 Dimensi Karakter Nemburnyawa | 187 |
| c) Tekstur karakter Karakter Nemburnyawa | 188 |
| d) Struktur Tulang Karakter Nemburnyawa | 188 |
| e) Final Desain Karakter Nemburnyawa | 189 |
| | |
| B. Studi Visual <i>Setting Environment</i> | 190 |
| 1. Desa Karangtumaritis | 190 |
| a) Model 3D | 190 |
| b) Tekstur | 194 |
| 2. Candi di gunung Candradimuka | 197 |
| a) Model 3D | 197 |
| b) Tekstur | 198 |
| 3. Goa Garba | 199 |
| a) Model 3D | 199 |
| b) Tekstur | 200 |
| | |
| C. Studi Tipografi..... | 201 |
| D. Studi <i>Logogram</i> | 202 |
| E. Media Pendukung..... | 203 |
| 1. <i>Cover DVD</i> | 203 |
| 2. <i>Label DVD</i> | 205 |
| 3. <i>Poster Game</i> | 207 |

| | |
|----------------------------------|------------|
| 4. <i>Wallpaper</i> | 209 |
| 5. <i>Mousepad</i> | 211 |
| 6. <i>Pin</i> | 213 |
| 7. <i>Sticker</i> | 214 |
| 8. <i>Katalog</i> | 216 |
| 9. <i>X-Banner</i> | 220 |
| 10. <i>T-Shirt</i> | 222 |
| F. <i>Storyboard</i> | 224 |
| G. <i>Final Screenshot</i> | 237 |
| BAB V PENUTUP | 250 |
| A. <i>Kesimpulan</i> | 250 |
| 1) <i>Sisi Konsep</i> | 250 |
| 2) <i>Sisi Teknis</i> | 251 |
| B. <i>Saran</i> | 252 |
| 1) <i>Mahasiswa</i> | 252 |
| 2) <i>Institusi</i> | 254 |
| 3) <i>Industri</i> | 255 |
| 4) <i>Pihak DKV</i> | 255 |
| DAFTAR PUSTAKA | 256 |
| LAMPIRAN | 258 |



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-----------|---|----|
| Gambar 01 | <i>Screenshot game shooter</i> dalam “Blacksite: Area 51 by Midway”.. | 14 |
| Gambar 02 | Bagan <i>Linear Storyline</i> | 17 |
| Gambar 03 | Bagan <i>Non-Linear Storyline</i> | 17 |
| Gambar 04 | Joseph Plateau dan peralatan optik ciptaannya | 21 |
| Gambar 05 | <i>Flip Book</i> | 21 |
| Gambar 06 | Ilustrasi tubuh manusia karya Leonardo da Vinci | 22 |
| Gambar 07 | Lukisan karya Gioto | 23 |
| Gambar 08 | Alat <i>Praxinoscope</i> | 23 |
| Gambar 08 | Emile Cold | 24 |
| Gambar 09 | Film "Snow White and Seven Dwarfs" | 26 |
| Gambar 10 | Skema prinsip <i>squash</i> dan <i>stretch</i> pada adegan <i>bouncing ball</i> | 31 |
| Gambar 11 | Adegan <i>Follow Through</i> | 33 |
| Gambar 12 | Prinsip <i>Staging</i> dalam adegan anak-anak berdialog | 36 |
| Gambar 13 | Prinsip antisipasi pada adegan pawang memukul singa | 39 |
| Gambar 14 | Prinsip Timing pada adegan memalu | 40 |
| Gambar 15 | Grafik <i>Slow In And Out</i> pada pergeseran posisi koin | 41 |
| Gambar 16 | Prinsip arcs pada adegan menunjuk | 42 |
| Gambar 17 | Prinsip <i>secondary action</i> | 43 |
| Gambar 18 | Tokoh Arjuna versi wayang Bali | 52 |
| Gambar 19 | Tokoh Arjuna versi wayang Jawa | 52 |
| Gambar 20 | Tokoh Bima versi gagrak Cirebon | 53 |
| Gambar 21 | Tokoh Bima versi gagrak Surakarta | 53 |
| Gambar 22 | Tokoh Semar versi gagrak Cirebon | 54 |
| Gambar 23 | Tokoh Semar versi gagrak Surakarta | 54 |
| Gambar 24 | Batik Motif Udang Riris | 56 |
| Gambar 25 | Batik Motif Parangkusuma | 56 |
| Gambar 26 | Batik Motif Parikesit | 57 |
| Gambar 27 | Batik Motif Kawung | 57 |
| Gambar 28 | Batik Motif Truntum | 58 |
| Gambar 29 | Batik Motif Sidamukti..... | 58 |
| Gambar 30 | Logogram dan logotype Gameloft | 62 |
| Gambar 31 | Bima | 64 |
| Gambar 32 | Dewaruci | 65 |
| Gambar 33 | Pendeta Durna | 66 |
| Gambar 34 | Rukmuka | 67 |
| Gambar 35 | Rukmakala | 67 |
| Gambar 36 | Ular Naga Nemburnyawa | 68 |
| Gambar 37 | Adegan Bima, Arjuna dan Srikandi versi wayang orang | 69 |
| Gambar 38 | Punakawan versi wayang orang dalam serial TV Ria Jenaka | 70 |
| Gambar 39 | Sembadra, Abimanyu dan Punakawan | 70 |
| Gambar 40 | Gatotkaca karya Is Yuniarto | 71 |
| Gambar 41 | Pandawa, Dewi Kunthi dan Semar pada cergam Bale Sigale-gale... | 71 |
| Gambar 42 | Pandawa dan Punakawan menghadapi 2 raksasa | 72 |
| Gambar 43 | Bima pada sampul komik Partakusumah | 72 |
| Gambar 44 | Arjuna dalam film animasi “Arjun The Warrior Prince”..... | 73 |
| Gambar 45 | Tokoh Krishna dalam Film “The Little Krishna” | 73 |

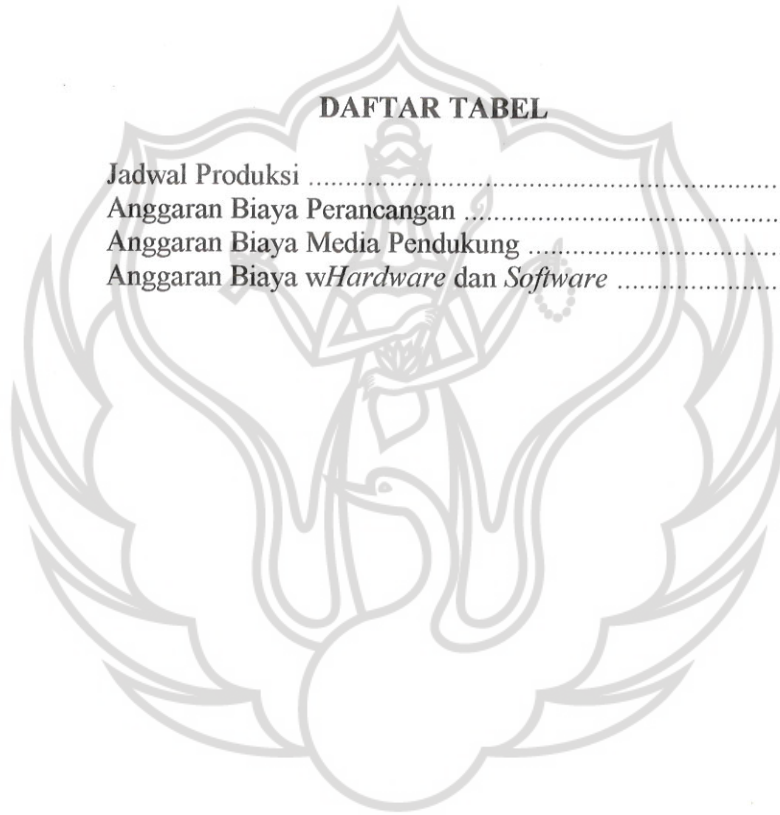
| | | |
|-----------|---|-----|
| Gambar 46 | Perbandingan Sumbu poros pergerakan lengan | 88 |
| Gambar 47 | <i>Library</i> warna pastel dalam <i>software</i> grafis Adobe Photoshop..... | 88 |
| Gambar 48 | Aplikasi Tipografi pada title <i>cinematic</i> | 105 |
| Gambar 49 | Bima mendapat perintah dari Resi Drona | 112 |
| Gambar 50 | Bima membunuh raksasa Rukmuka dan Rukmakala | 113 |
| Gambar 51 | Bima akan mengarungi samudra luas | 114 |
| Gambar 52 | Bima membunuh naga Nemburnyawa ditengah samudra | 115 |
| Gambar 53 | Bima bertemu Dewa Ruci | 144 |
| Gambar 54 | Referensi tokoh Bima | 151 |
| Gambar 55 | Tokoh wayang kulit Bima | 152 |
| Gambar 56 | Sketsa <i>layout</i> wajah Bima | 153 |
| Gambar 57 | Sketsa <i>layout</i> busana Bima | 157 |
| Gambar 58 | Sketsa <i>layout</i> aksesoris Bima | 154 |
| Gambar 59 | Sketsa Final Layout Karakter Bima | 155 |
| Gambar 60 | Model 3d <i>Untextured</i> Karakter Bima | 156 |
| Gambar 61 | Wireframe Model 3d Karakter Bima | 157 |
| Gambar 62 | Model 3d <i>Textured</i> Karakter Bima | 158 |
| Gambar 63 | Struktur Tulang Karakter Bima | 161 |
| Gambar 64 | Sketsa Layout Ekspresi Bima | 161 |
| Gambar 65 | Ekpresi Karakter Bima | 162 |
| Gambar 66 | Final Desain Karakter Bima | 163 |
| Gambar 67 | Referensi Dewaruci | 164 |
| Gambar 68 | Sketsa Layout Dewaruci | 164 |
| Gambar 69 | Studi Warna Dewaruci | 165 |
| Gambar 70 | Model 3D Dewaruci | 166 |
| Gambar 71 | Wireframe Model 3D Dewaruci | 167 |
| Gambar 72 | Tekstur karakter Dewaruci | 168 |
| Gambar 73 | Struktur Tulang Dewaruci | 168 |
| Gambar 74 | Final Desain Dewaruci | 169 |
| Gambar 75 | Referensi Durna | 170 |
| Gambar 76 | Sketsa Durna | 170 |
| Gambar 77 | Model 3D Durna | 171 |
| Gambar 78 | Wireframe Model 3D Durna | 172 |
| Gambar 79 | Tekstur Durna | 173 |
| Gambar 80 | Struktur Tulang Durna | 173 |
| Gambar 81 | Final Desain Durna | 174 |
| Gambar 82 | Referensi Rukmuka | 175 |
| Gambar 83 | Referensi Rukmakala | 175 |
| Gambar 84 | Sketsa Rukmuka dan Rukmakala | 176 |
| Gambar 85 | Model 3D Rukmuka dan Rukmakala | 177 |
| Gambar 86 | Wireframe Model 3D Rukmuka dan Rukmakala | 177 |
| Gambar 87 | Tekstur Rukmuka | 178 |
| Gambar 88 | Tekstur Rukmakala | 179 |
| Gambar 89 | Struktur Tulang Rukmuka dan Rukmakala | 180 |
| Gambar 90 | Final Desain Rukmuka dan Rukmakala | 180 |
| Gambar 91 | Layout Kurawa | 181 |
| Gambar 92 | Model 3D Kurawa | 183 |
| Gambar 93 | Wireframe Model 3D Kurawa | 183 |
| Gambar 94 | Tekstur Kurawa | 184 |

| | | |
|------------|--|-----|
| Gambar 95 | Struktur Tulang Kurawa | 184 |
| Gambar 96 | Final Desain Kurawa | 185 |
| Gambar 97 | Sketsa Nemburnyawa | 186 |
| Gambar 98 | Model 3D Nemburnyawa | 187 |
| Gambar 99 | Wireframe 3D Nemburnyawa | 187 |
| Gambar 100 | Tekstur Nemburnyawa | 188 |
| Gambar 101 | Struktur Tulang Nemburnyawa | 188 |
| Gambar 102 | Final Desain Karakter Nemburnyawa | 189 |
| Gambar 103 | Wireframe desa | 190 |
| Gambar 104 | Model 3D desa | 190 |
| Gambar 105 | Wireframe jemuran | 191 |
| Gambar 106 | Model 3D jemuran | 191 |
| Gambar 107 | Wireframe kambing | 191 |
| Gambar 108 | Model 3D kambing | 192 |
| Gambar 109 | Wireframe pohon | 192 |
| Gambar 110 | Model 3D pohon | 193 |
| Gambar 111 | Wireframe pendopo | 193 |
| Gambar 112 | Model 3D pendopo | 194 |
| Gambar 113 | Tekstur Jemuran | 194 |
| Gambar 114 | Tekstur Kandang | 195 |
| Gambar 115 | Tekstur Kambing | 195 |
| Gambar 116 | Tekstur Pohon | 195 |
| Gambar 117 | Tekstur Pendopo | 196 |
| Gambar 118 | Final <i>Screenshot</i> Desa | 196 |
| Gambar 119 | Layout Candi | 197 |
| Gambar 120 | Wireframe Candi | 197 |
| Gambar 121 | Model 3D Candi | 198 |
| Gambar 122 | Final Artwork Candi | 198 |
| Gambar 123 | Layout Goa | 199 |
| Gambar 124 | Wireframe Goa | 199 |
| Gambar 125 | Model 3D Goa | 200 |
| Gambar 126 | Tekstur Goa | 200 |
| Gambar 127 | Final Artwork Goa | 200 |
| Gambar 128 | Logotype Cinematic Dewaruci | 202 |
| Gambar 129 | Screenshot Logotype Cinematic Dewaruci | 202 |
| Gambar 130 | Layout cover DVD | 203 |
| Gambar 131 | Final Desain cover DVD | 204 |
| Gambar 132 | Layout Label DVD | 205 |
| Gambar 133 | Final desain label DVD | 206 |
| Gambar 134 | Layout Poster | 207 |
| Gambar 135 | Final Desain Poster | 208 |
| Gambar 136 | Layout Wallpaper 1 | 209 |
| Gambar 137 | Layout Wallpaper 2 | 209 |
| Gambar 138 | Final Desain Wallpaper 1 | 210 |
| Gambar 139 | Final Desain Wallpaper 2 | 210 |
| Gambar 140 | Layout Mousepad | 211 |
| Gambar 141 | Final desain Mousepad | 212 |
| Gambar 142 | Layout Pin | 213 |
| Gambar 143 | Final desain Pin | 213 |
| Gambar 144 | Layout Stiker 1 dan 2 | 214 |

| | | |
|------------|-----------------------------|-----|
| Gambar 145 | Final Desain Stiker 1 | 214 |
| Gambar 146 | Final Desain Stiker 2 | 215 |
| Gambar 147 | Layout Katalog | 217 |
| Gambar 148 | Final Desain Katalog | 219 |
| Gambar 149 | Layout X-Banner | 220 |
| Gambar 150 | Final Desain X-Banner | 221 |
| Gambar 151 | Layout T-Shirt | 222 |
| Gambar 152 | Final Desain T-Shirt | 223 |
| | Storyboard | 224 |
| | Final Screenshot | 237 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|---------|---|-----|
| Tabel 1 | Jadwal Produksi | 147 |
| Tabel 2 | Anggaran Biaya Perancangan | 148 |
| Tabel 3 | Anggaran Biaya Media Pendukung | 148 |
| Tabel 4 | Anggaran Biaya w <i>Hardware dan Software</i> | 149 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan diidentifikasi ketika penulis melihat perkembangan dua produk budaya yang merepresentasikan zamannya, dalam hal ini budaya dari masa lampau yang diwakili oleh wayang, dengan budaya baru yaitu animasi dan *game*. Wayang merupakan budaya klasik Jawa. Pada dekade ini (tahun 2000), terdapat beberapa inovasi dalam cara penyampaian wayang, misalnya penyisipan *flash back* serta inovasi peralatan elektronik dalam pagelaran wayang oleh dalang Ki Manteb, serta visualisasi wayang ukur oleh Sukasman. Tetapi, perubahan tersebut masih dalam kuantitas rendah. Sedangkan dalam *game* dan animasi, yang notabene hasil dari transformasi teknologi yang menjadi budaya pop, dia terus mengalami perubahan baik dalam konsep (*storytelling*, cara penyampaian) dan media fisiknya. Tanpa dipungkiri, fakta yang terjadi menunjukkan tingkat apresiasi yang rendah oleh masyarakat Indonesia sendiri, terutama generasi muda, pada budaya lokal (wayang) saat disandingkan oleh budaya baru. Dari hal tersebut, bingkai perancangan ini dibangun.

Animasi (baik dalam media *game*, web, film dll.) dan wayang kulit bukan hanya menyajikan suatu gerak (menghidupkan) tokoh atau benda menggunakan media layar (*screen*), namun memberikan karakter dan jiwa. Keduanya berusaha memberikan nafas kehidupan (*vital breath*) pada tokoh yang ditampilkan. Sedangkan perbedaan antara animasi dan wayang kulit secara jelas terletak pada teknik bagaimana pergerakan suatu tokoh itu divisualkan.

Animation is the rapid display of a sequence of images of 2-D or 3-D artwork or model positions in order to create an illusion of movement. It is an optical illusion of motion due to the phenomenon of persistence of vision, and can be created and demonstrated in a number of ways.¹

¹ Solomon, Charles. *Enchanted Drawings: The History of Animation*. New York: Random House, Inc., 1989

Animasi memanfaatkan *persistence of vision*, dia menghidupkan urutan *still image* (gambar tidak bergerak) atau teknik mem-filmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi², sedangkan dalam pertunjukan wayang kulit, dalang menggerakkan organ tubuh wayang kulit yang saling terkait pada sendi. Secara *live time*, wayang kulit dapat disaksikan *target audience* hanya melalui proyeksi visual yang sederhana.

Merunut struktur cerita dan visualisasi dalam film harus mengandung *storytelling* yang baik, ibarat drama tiga babak (*exposition, conflict, resolution*), setiap cerita baik dalam media cerita pendek, novel grafis, komik, film bahkan *game*, sebaiknya mempunyai suatu ide yang jelas, konflik dan resolusi yang bisa diterima *audience*.

Penulis mengamati bahwa dalam *game*, terdapat banyak elemen dari desain komunikasi visual yang belum mendapatkan banyak porsi untuk di olah oleh subjek DKV sendiri. Diluar wilayah *programming*, elemen tersebut meliputi desain karakter, desain lingkungan, struktur cerita, storyboard, sinematografi, nirmana, media interaktif, animasi dan sebagainya.

Pada intinya, sinematografi dan struktur drama tiga babak yang selama ini dipinjam dari cabang dunia perfilman, ternyata juga digunakan dalam media *game*. Seorang *filmmaker*, Joseph V. Mascelli, dalam bukunya "The Five C's Of Cinematography" (Silman James Press, 1998) menyimpulkan bahwa terdapat beberapa hal penting dalam proses *shooting* suatu film yang disingkat dengan 5 C, yaitu *camera angles, continuity, cutting, close-up, dan composition*. Dalam dunia *game*, lima hal tersebut dapat terlihat terutama untuk jenis kamera *first person* dan *third person*.

Cinematic dalam *game* pertama kali digunakan dalam *game "Astron Belt"* yang diproduksi Sega pada tahun 1983. Fenomena disisipkannya FMV dalam *game* semakin populer setelah diciptakannya konsol *Playstation*. Dalam *game Final Fantasy VIII*, kualitas FMV ini secara jelas terlihat dalam peningkatan

² Majalah Concept, Vol.4, Edisi 22, 2008, h. 14.

kualitas setara dengan film animasi. Dari beberapa sumber, secara lugas dipaparkan pengertian dari *cinematic* dalam *game*, antara lain:

*A noninteractive scene that is part of the game story and is rendered in real time by the game engine. It's a scene that the player can only watch, but cannot affect (other than to skip over it). A cinematic can be used to convey a key story point, give the player an extra "pat on the back" for completing some important section of the game, create atmosphere, provide clues to the player about what to do next, and so on. See also Cutscene. The two terms, cinematic and cutscene, are used interchangeably, however, and most people no longer make a distinction between them.*³

Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *cinematic game* merupakan suatu media berwujud video pendek yang disisipkan dalam *game*. Video tersebut berfungsi sebagai *opening intro* dan atau media informasi non-interaktif untuk menambah pemahaman *player* terhadap alur cerita *game*.

Selama ini konsumen *game* dunia, terutama Indonesia sendiri, menganggap remeh perkembangan industri *game* di Indonesia. Penciptaan *game* lokal di Indonesia sejak era 1990-an pun dipandang sebelah mata. Baru pada tanggal 27 Januari 2004, saat David Setiabudi (Divine Kids) menerima penghargaan dari MURI (Museum Rekor Indonesia) sebagai "Pembuat Game Pertama di Indonesia" memberikan polemik di kalangan *gamers*. Sejak itulah mulai muncul era peningkatan apresiasi masyarakat Indonesia, baik konsumen, distributor dan media publikasi, pada *game* produksi Indonesia.

Potensi budaya lokal di atas kemudian ditangkap oleh Gameloft, produsen *game* internasional, untuk direalisasikan dalam media *game*. Gameloft didirikan pada tahun 1999, memang menjadi salah satu producer *game* yang penuh dengan inovasi. Gameloft berkantor pusat di Prancis, dengan kantornya yang tersebar di berbagai belahan dunia. Dengan berdirinya salah satu kantor cabangnya di Yogyakarta, Indonesia, maka terciptalah potensi untuk membuat suatu *game*

³ Marx, Christy. *Writing for animation, comics and games*. United States of America. Focal Press Publication. 2007. h. 175.

dengan konten budaya lokal, dalam hal ini kisah pewayangan Dewaruci.

Perancangan tersebut diperlukan sebagai media hiburan sekaligus media pengingat, memperkenalkan kembali budaya lokal dengan cara pandang yang baru. Melalui hal ini, diharapkan *game* “Dewaruci” dapat memperkenalkan budaya lokal Jawa dengan target *audience* generasi muda secara menyenangkan. Suatu inovasi yang dapat membawa ke arah positif terhadap *reminding* budaya lokal (wayang) dibutuhkan untuk menyiasati *target audience* saat ini. Peningkatan intelektualitas dan selera *audience* yang jauh berbeda dengan era tahun 80-an pun seharusnya dijadikan acuan tersendiri untuk menciptakan suatu media publisitas untuk budaya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *cinematic* dalam *game* 3 dimensi “Dewaruci” yang dapat memperkenalkan budaya lokal Jawa dengan target *audience* generasi muda ?

C. Tujuan Perancangan

1. Merancang *cinematic* dalam *game* 3d “Dewaruci” yang dapat memperkenalkan budaya lokal Jawa dengan target *audience* generasi muda.
2. Menyediakan *cinematic* berupa seperangkat animasi pendek sebagai *opening intro* dan video antar *stage* dalam *game* “Dewaruci”.
3. Menyampaikan nilai moral dan keteladanan dari tokoh Bima dalam kisah pewayangan “Dewaruci”.
4. Memberikan gambaran visual tentang kisah “Dewaruci”.

D. Manfaat Perancangan

Hasil yang diharapkan dari perancangan ini antara lain:

1. Manfaat bagi Mahasiswa

- a. Menambah wawasan dan pengalaman seputar pembuatan animasi 3d sebagai langkah awal penulis menjajaki industri animasi 3d yang kelak akan berguna bagi industri animasi Indonesia.
- b. Belajar proses dalam merancang suatu animasi 3d dari tahap *layout* tokoh, *modelling*, *texturing*, *rigging*, *animating*, *lipsync*, *lighting*, *rendering*, *compositing* hingga disajikan dalam bentuk *cinematic game*.
- c. Memacu semangat mahasiswa lain atau pihak lain untuk menciptakan animasi 3d dalam hal ini berkaitan dengan budaya lokal.
- d. Menambah *portofolio* animasi pendek 3d sebagai portofolio di industri animasi.

2. Manfaat bagi Institusi

- a. Memperoleh sumbangsih berupa *cinematic* dalam *game* “Dewaruci” yang setidaknya dapat digunakan sebagai bahan tolok ukur perkembangan kemampuan animasi dari mahasiswa.
- b. Menambah perbendaharaan referensi karya dalam proses pendidikan sehingga dapat memberikan perbandingan melalui gaya dan teknik *model* dan *animasi* yang digunakan.

3. Manfaat bagi Masyarakat

- a. Memberikan potensi kemungkinan dalam pengembangan karya animasi terutama yang bergerak dibidang *modeling* dan animasi 3d maupun yang terkait didalamnya.
- b. Membuka kemungkinan baru untuk mempromosikan cerita pewayangan.

4. Manfaat bagi Industri

- a. Semakin banyak Industri Game Internasional membuka cabang di Asia, dalam proyek TA ini, Gameloft dijadikan sebagai industri yang memfasilitasi proyek *game* “Dewaruci”.
- b. Membuka kemungkinan baru untuk lebih mengeksplorasi budaya Asia sebagai *content* dalam suatu *game*.

E. Ruang Lingkup Perancangan

Dalam perancangan ini, *cinematic game* dibuat berdasarkan batasan-batasan berikut:

1. *Output cinematic* dalam *game* “Dewaruci” disajikan dalam animasi 3 dimensi. Walaupun demikian, dalam segi teknis terdapat kombinasi antara karakter 3 dimensi dengan background dua dimensi.
2. Kendati dalam kisah pewayangan “Dewaruci” terdapat banyak tokoh yang berperan, namun dalam perancangan *cinematic* ini dibatasi hanya 6 tokoh, yaitu Bima, Pendeta Durna, Rukmuka, Rukmakala, naga Nemburnyawa, dan Dewaruci. Pembatasan kuantitas tokoh ini bertujuan agar terfokus pada inti cerita.
3. *Game* “Dewaruci” ini ber-genre RPG (*Role Playing Game*) *Adventure* dengan alur cerita linier. Jenis RPG menawarkan penyajian cerita yang terstruktur tanpa mengurangi interaktifitas pemain.
4. *Cinematic* yang dirancang ada pada *opening* atau *intro game*, jeda antar *stage*, dan *optional ending* (kemenangan pemain dengan akhir yang baik dan kekalahan pemain dengan akhir yang buruk.)

F. Metodologi

Metode pengumpulan data yang dipakai dalam perancangan ini, antara lain:

1. Studi Literatur

Untuk memperkuat data visual dan data karakter tokoh wayang, maka diperlukan studi literatur baik dari buku manual dan dokumen digital.

2. Dokumentasi

Pengumpulan data ini dengan cara mendokumentasikan pementasan wayang kulit, maupun mengumpulkan video pementasan wayang kulit yang telah ada untuk kemudian dianalisis baik dari segi cerita, penokohan, pembagian *plot* dan *setting* cerita.

3. Metode 5 W + H

| | |
|-------|---|
| What | Apa yang akan dirancang? |
| Who | Siapa target audience produk ini ? |
| Why | Mengapa memilih media <i>cinematic game</i> ? |
| | Mengapa mendeformasi wayang ke format tiga dimensi ? |
| | Mengapa mengangkat kisah pewayangan yang berorientasi kepada tokoh Bima ? |
| Where | Dimana <i>cinematic</i> ditampilkan? Dalam format apa? |
| | Dimana setting tempat dalam <i>game</i> "Dewaruci" ? |
| When | Kapan perancangan ini akan dipublikasikan ? |
| | Kapan setting waktu dalam <i>game</i> "Dewaruci" tersebut ? |
| How | Bagaimana pengemasan cerita dalam <i>cinematic</i> ini? |
| | Bagaimana proporsi dan <i>style</i> karakter para tokoh? |

G. Metode Perancangan

Dalam proses perancangan *cinematic* ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pra-produksi (*preproduction*), produksi (*production*) dan paska produksi (*postproduction*). Berikut pembagian tahapan tersebut dengan lebih rinci:

1. Proses Pra Produksi (*Preproduction*)

Proses pra produksi mencakup konsep, baik dari visual dan cerita. Proses ini dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu: penentuan tujuan dan strategi komunikasi, tujuan media, tujuan kreatif, strategi kreatif, penentuan *target audience*, *storyline*, sinopsis, *script*, desain tokoh dan lingkungan, elemen visual, *storyboard*, *dubbing audio*, *animatrix* atau *storyreel*.

2. Proses Produksi (*Production*)

Proses produksi mencakup proses eksekusi dari konsep yang telah dibuat. Proses ini meliputi beberapa tahapan, yaitu: penjadwalan (*scheduling*) *modeling*, *texturing*, *rigging*, *animating*, *lipsync*, *lighting* dan *rendering*.

3. Proses Paska Produksi (*Post production*)

Proses paska produksi mencakup penyusunan hasil proses sebelumnya (produksi) agar tercipta produk yang dapat disaksikan *audience*. Proses ini meliputi beberapa tahapan, yaitu: *compositing* dari hasil *rendering* yang digabung dengan *file* musik (suara tokoh atau *sound lipsync*, *sound effect*), kemudian masuk tahap terakhir adalah *final editing*. Setelah proses *editing* film selesai, dicantumkan *subtitle* bahasa Inggris.

H. Sistematika Perancangan

Bab I Pendahuluan

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batas Ruang Lingkup Perancangan

- E. Manfaat Perancangan
- F. Metodologi Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

Bab II Identifikasi dan Analisis

- A. Definisi dan Landasan Teori
- B. Identifikasi
 - 1. Obyek Perancangan
 - 2. Data Obyek
 - a. Data Verbal
 - b. Data Visual
- C. Analisis Masalah
 - 1. Tinjauan Teoritik Analisa
 - 2. Kesimpulan Analisa Data

Bab III Konsep Perancangan

- A. Pra Produksi
 - 1. Tujuan Komunikasi
 - 2. Strategi Komunikasi
 - 3. Tujuan Media
 - 4. Tujuan Kreatif
 - 5. Strategi Kreatif
 - 6. Konsep Kreatif
 - 7. Pendekatan Visual
 - 8. Program Kreatif
 - 9. Teknis Perancangan
 - 10. Desain Tokoh
 - 11. Desain Lingkungan
 - 12. *Previsualisation*
 - 13. *Storyline*
 - 14. *Script*
 - 15. *Storyboard*
 - 16. Program Visual:
 - A. Media Utama : Tipografi dan Warna
 - B. Media Pendukung
 - 17. Jadwal Perancangan (*Scheduling*)
 - 18. Pembiayaan (*Budgeting*)
- B. Produksi
 - 1. *Character Modelling*
 - 2. *Environment Modelling*
 - 3. *Sound Recording*
 - 4. *Animating*

5. *Lipsync*
6. *Lighting dan Rendering*

C. Paska Produksi

1. *Compositing*
2. *Noise Design*
3. *Mastering*

Bab IV Visualisasi

1. *Lay Out*
2. *Modelling*
3. *Mapping*
4. Struktur Tulang
5. *Final Artwork*
6. Studi Ekspresi
7. *Environment Design*
8. Media Pendukung

Bab V Penutup

- A. Kesimpulan
- B. Saran



I. Skematika Perancangan

