

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC  
WAYANG UKUR KARYA KI SIGIT SUKASMAN**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

Oleh:

**Bayu Sanjaya**

**111 2154 024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
2018**

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC  
WAYANG UKUR KARYA KI SIGIT SUKASMAN**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

Oleh:

**Bayu Sanjaya**

**111 2154 024**

**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual**

**2018**



*Karya Tugas Akhir Penciptaan ini  
dapat terlaksana atas Kehendak Tuhan Yang Maha Esa.*

*Penulis Mempersembahkan karya ini  
kepada masyarakat Indonesia, demi meningkatkan rasa kepedulian  
Generasi muda, untuk menjaga dan merawat nilai-nilai  
yang tertanam dalam Kesenian Wayang.*



BUKAN HARTA KEKAYAAN, TETAPI KESAN DARI  
BUDI PEKERTI YANG DITINGGALKAN SEBAGAI  
PUSAKA KEPADA ANAK-ANAK.

- ( Plato ) -

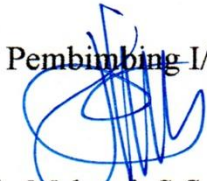


## LEMBAR PENGESAHAN

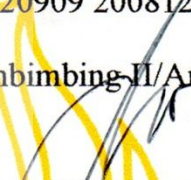
Tugas Akhir Penciptaan/perancangan berjudul:

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC WAYANG UKUR KARYA KI SIGIT SUKASMAN** diajukan oleh Bayu Sanjaya, NIM. 1112154024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pembimbing I/Anggota

  
Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19720909 200812 1 001

Pembimbing II/Anggota

  
Daru Tunggul Aji, S.S., M.A  
NIP. 19870103 201504 1 002


Cognate/Anggota

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

Ketua Program Studi Desain  
Komunikasi Visual/Anggota


  
Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain

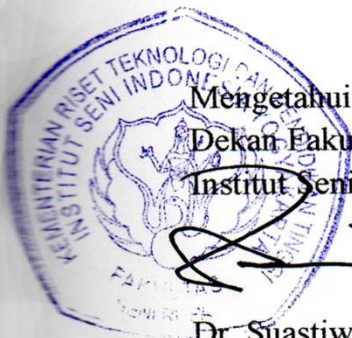
  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn. MA.  
NIP. 197703152002121 005

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Suastiwi, M.Des

NIP. 19590802 198803 2 002



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bayu Sanjaya  
NIM : 111 2154 024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul : Perancangan Motion Graphic Wayang Ukur  
Karya Ki Sigit Sukasman

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh perancangan desain yang ada dalam laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Pernyaaan ini dibuat dengan penuh pertanggungjawaban dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Juli 2018

Bayu Sanjaya

## KATA PENGANTAR

Perancangan Motion graphic *Wayang Ukur* karya Ki Sigit Sukasman ini merupakan upaya penulis untuk turut serta mengapresiasi itikad baik Ki Sigit Sukasman yang mengabdikan hidupnya demi sebuah pencapaian menciptakan suatu pembaharuan dalam dunia pewayangan di Indonesia. Tentang bagaimana menerapkan sebuah metode yang dapat menyampaikan itikad baik Ki Sigit Sukasman kepada masyarakat luas yang belum mengetahui keberadaan, pengabdian dan kegigihan beliau demi pencapaian menemukan pembaharuan dalam proses pengembangan bentuk-bentuk wayang yang diterapkan pada wayang kreasinya yaitu *Wayang Ukur*. Dalam hal ini penulis mencoba membuat karya *Motion graphic* mengenai proses seni pengembangan wayang pada *Wayang Ukur* dan mewujudkannya dari sisi DKV. Setelah melalui berbagai riset dan pertimbangan, sehingga *Motion graphic* terpilih sebagai media utama dalam perancangan ini.

Perancangan ini merupakan sebuah hasil karya yang diharapkan mampu menjadi salah satu inspirasi dan baik bagi masyarakat maupun dalam lingkup DKV (desain komunikasi visual). Sehingga dapat berguna untuk mempelajari hal-hal mengenai digital video dan komunikasinya.

Yogyakarta, Juli 2018

Bayu Sanjaya



## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan atas segala nikmat, kasih dan sayang Sang pencipta alam semesta, Tuhan Yang Maha Esa atas terwujudnya penulisan dan karya saya yang tidak lepas dari berbagai pihak, untuk itu saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT.
2. Prof. Dr M. Agus Burhan, M.Hum, selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Suastiwi, M.Des, selaku dekan FSRD Institut Seni Indonesia.
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku ketua Prodi Desain komunikasi Visual Institut Seni Indonesia, dan juga Selaku dosen pembimbing I.
5. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. Selaku dosen pembimbing II.
6. Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. Selaku dosen wali.
7. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku sekretaris prodi DKV ISI Yogyakarta.
8. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. Selaku dosen penguji.
9. Orang tua tercinta, Bapak Bambang Prayitno dan Ibu Puji Astuti.
10. Bapak Felix Blass Group dan Keluarga, Selaku pemegang hak milik Pondok Seni Wayang Ukur, yang telah memberi kepercayaan mengolah arsip yang dijadikan data primer dalam karya tugas akhir ini.
11. Bapak Yoyo Hadiwiyono dan Keluarga, Selaku pengurus Pondok Seni Wayang Ukur, yang telah memberi semangat dan segala informasi tentang Wayang Ukur.
12. Teman-teman yang mempunyai peran luar biasa untuk mendukung kelancaran dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta:

Nama : Bayu Sanjaya

NIM : 111 2154 024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, penulis memberikan kepada perpustakaan UPT perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC WAYANG UKUR KARYA KI SIGIT SUKASMAN**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengolahnya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini yang dibuat dengan sebenarnya.

Yogyakarta,

Juli 2018

Bayu Sanjaya

## ABSTRAK

### **Perancangan *Motion Graphic Wayang Ukur* Karya Ki Sigit Sukasman**

Bayu Sanjaya

*Wayang Ukur* merupakan kategori wayang kreasi baru yang diciptakan oleh Ki Sigit Sukasman. Beliau melahirkan teori kesenirupaan baru dalam dunia pewayangan di Indonesia. Kecintaannya terhadap wayang kulit sangatlah besar dan ingin menampilkan wayang kulit dengan kreasi baru, maka munculah beberapa penemuan yang dilakukan Ki Sigit Sukasman dalam eksperimennya dan semua itu dilakukan untuk mendapat kesempurnaan bentuk dari *Wayang Ukur*. Usaha pembaharuan serta pengembangan yang beliau lakukan menambah kepustakaan dalam kepustakaan seni rupa. Dalam penulisan ini membahas tentang bagaimana merancang *Motion graphic* sebagai media informasi untuk memperkenalkan tahap mendasar dalam proses pembaharuan seni pakeliran yang dilakukan Ki Sigit Sukasman. Serta 3 tahap penting yang digunakan beliau sebagai dasar untuk mengembangkan bentuk-bentuk *Wayang Ukur*.

Dengan menerapkan teori Desain Komunikasi visual dalam merancang konsep *Motion graphic Wayang Ukur* ini, diharapkan audience mampu memahami tujuan perancangan secara baik. Serta dapat menggugah minat audience untuk turut serta mengapresiasi segala bentuk kesenian yang ada ditengah masyarakat, khususnya kesenian wayang.

**Kata Kunci :** *Motion graphic, Wayang Ukur, Ki Sigit Sukasman.*

## **ABSTRACT**

### ***Motion Graphic Puppet shadow Ukur***

***Created by Ki Sigit Sukasman***

Bayu Sanjaya

*Wayang Ukur (puppet shadow Ukur) is a new wayang creation category created by Ki Sigit Sukasman. He gave birth to a new theory of art in the world of wayang in Indonesia. His love for wayang kulit is very big and want to show wayang kulit with new creations, then some of the discovery made by Ki Sigit Sukasman in his experiments and all done to get perfection of form from Puppet Measure. His renewal and development efforts add to the library in the art literature. In this paper discusses about how to design Motion graphic as a medium of information to introduce the fundamental stage in the process of renewal of art of pakeliran by Ki Sigit Sukasman. As well as 3 important stages that he used as a basis for developing forms of Puppet shadow Ukur.*

*By applying Visual Communication Design theory in designing the concept of Motion graphic Puppet Shadow Ukur, the audience is expected to be able to understand the design objectives well. And can arouse the interest of the audience to participate in appreciating all forms of art that exist in the community, especially the art of wayang.*

***Keywords: Motion graphic, Wayang Ukur, Ki Sigit Sukasman.***

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN BENDEL.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTACK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>4</b>
<b>C. Tujuan Perancangan .....</b>	<b>4</b>
<b>D. Batasan Lingkup Perancangan.....</b>	<b>5</b>
<b>E. Manfaat Perancangan .....</b>	<b>5</b>
<b>F. Metode Perancangan .....</b>	<b>6</b>
<b>G. Sistematika Perancangan .....</b>	<b>9</b>
<b>H. Skematika Perancangan.....</b>	<b>10</b>

<b>BAB II. IDENTIFIKSI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>11</b>
<b>A. Wayang di Indonesia .....</b>	<b>11</b>
1. Sejarah Ringkas Wayang di Indonesia .....	11
a. Wayang pada zaman Hindu .....	12
b. Wayang pada zaman kerajaan Majapahit .....	13
c. Wayang pada zaman Islam di Demak.....	13
2. Pengertian Wayang .....	14
3. Jenis-jenis Wayang .....	15
<b>B. Wayang Ukur .....</b>	<b>19</b>
1. Proses Pengembangan Wayang Ukur .....	20
2. Profil Ki Sigit Sukasman.....	24
3. Karakter Tokoh Wayang Ukur.....	29
4. Pola Sunggingan Wayang Ukur .....	37
<b>C. Motion Graphic .....</b>	<b>39</b>
1. Cakupan Motion Graphic.....	40
2. Sejarah Motion Graphic .....	41
3. Karakteristik Motion Graphic .....	41
4. Teknik Pendukung Motion Graphic.....	42
5. Elemen Visual Pendukung Motion Graphic .....	46
<b>D. Analisi Data .....</b>	<b>48</b>
<b>BAB III. KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>50</b>
<b>A. Konsep Komunikasi.....</b>	<b>50</b>

1. Tujuan Komunikasi.....	50
2. Strategi Komunikasi.....	50
a. Pesan Verbal .....	50
b. Pesan non Verbal .....	51
c. Pesan Visual.....	51
<b>B. Konsep Media.....</b>	<b>51</b>
1. Target Audience.....	51
a. Sasaran Primer .....	52
1) Demografis.....	52
2) Geografis.....	52
3) Psikografis .....	52
4) Behaviouristis .....	52
b. Sasaran Skunder.....	52
2. Tujuan Media.....	53
3. Strategi Media.....	53
1. Media Utama.....	53
2. Media Pendukung .....	54
a. <i>Konsep Tata Rupa</i> .....	54
1) <i>Poster</i> .....	54
2) <i>T-shirt</i> .....	55
3) <i>Mug</i> .....	56
b. <i>Unsur Tata Rupa</i> .....	56
1) <i>Konsep Layout</i> .....	56

<b>C. Konsep Kreatif .....</b>	<b>59</b>
1. Tujuan Kreatif .....	59
2. Strategi Kreatif .....	59
a. Tema .....	59
b. Persuasi .....	60
c. Media Sosial .....	60
3. Konsep Desain .....	61
a. Wujud .....	62
b. Gaya Visual .....	62
c. Tahapan Membuat Motion Graphic .....	62
<b>BAB IV. VISUALISASI .....</b>	<b>60</b>
<b>A. Pra Produksi .....</b>	<b>64</b>
1. Data Visual .....	64
2. Sinopsis .....	65
3. Script .....	65
4. Storyboard .....	71
5. Screenshot Karya .....	76
<b>B. Produksi .....</b>	<b>81</b>
a. Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	81
b. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	82
c. Jadwal Produksi .....	83
<b>C. Media Pendukung .....</b>	<b>80</b>
a. <i>Facebook</i> .....	80



b. <i>Instagram</i> .....	81
c. <i>Youtube</i> .....	82
<b>D. Merchandise</b> .....	83
1. <i>T-Shirt</i> .....	83
2. <i>Mug</i> .....	83
3. <i>Poster</i> .....	84
<b>BAB VI. PENUTUP</b> .....	89
A. Kesimpulan .....	89
B. Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	91
A. Buku .....	91
B. Tautan .....	92
<b>LAMPIRAN</b> .....	93
A. Arsip wawancara Ki Sigit Sukasman .....	93
B. Sketsa <i>Wayang Ukur</i> kreasi Ki Sigit Sukasman .....	100
C. Poster Pameran .....	104
D. Display Pameran .....	105

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo <i>Wayang Ukur</i> .....	19
Gambar 2. Potret Diri Ki Sigit Sukasman .....	24
Gambar 3. Karya Relief Kreasi Ki Sigit Sukasman .....	25
Gambar 4. Foto <i>Gunungan 1 Wayang Ukur</i> .....	29
Gambar 5. Foto <i>Gunungan 2 Wayang Ukur</i> .....	30
Gambar 6. Foto Karakter Tokoh <i>Semar Wayang Ukur</i> .....	30
Gambar 7. Foto Karakter Tokoh <i>Togog Wayang Ukur</i> .....	31
Gambar 8. Foto Karakter Tokoh <i>Cakil Wayang Ukur</i> .....	31
Gambar 9. Foto Karakter Tokoh <i>Bima Wayang Ukur</i> .....	32
Gambar 10. Foto Karakter Tokoh <i>Gatot Kaca Wayang Ukur</i> .....	32
Gambar 11. Foto Karakter Tokoh <i>Batara Guru Wayang Ukur</i> .....	33
Gambar 12. Foto Karakter Tokoh <i>Karna Wayang Ukur</i> .....	33
Gambar 13. Foto Karakter Tokoh <i>Kresna Wayang Ukur</i> .....	34
Gambar 14. Foto Karakter Tokoh <i>Pandito Wayang Ukur</i> .....	34
Gambar 15. Foto Karakter Tokoh <i>Pandu Wayang Ukur</i> .....	35
Gambar 16. Foto Karakter Tokoh <i>Petruk Wayang Ukur</i> .....	35
Gambar 17. Foto Karakter Tokoh <i>Puntadewa Wayang Ukur</i> .....	36
Gambar 18. Foto Karakter Tokoh <i>Sadewa Wayang Ukur</i> .....	36
Gambar 19. Pola <i>Sunggingan Tlacapan</i> .....	37
Gambar 20. Pola <i>Sunggingan Blok</i> .....	38
Gambar 21. Pola <i>Sunggingan Cawi</i> .....	38
Gambar 22. <i>Inspiration Parallax Slide Show</i> .....	40
Gambar 23. Foto Relief <i>Wayang Ukur</i> Kreasi Ki Sigit Sukasman.....	64
Gambar 24. Foto Ki Sigit Sukasman bersama <i>Wayang Ukur</i> .....	64
Gambar 25. <i>Rough Layout</i> Halaman <i>Facebook Wayang Ukur</i> .....	84
Gambar 26. <i>Final Design</i> Halaman <i>Facebook Wayang Ukur</i> .....	84
Gambar 27. <i>Rough Layout</i> Halaman <i>Instagram Wayang Ukur</i> .....	85
Gambar 28. <i>Final Design</i> Halaman <i>Instagram Wayang Ukur</i> .....	85
Gambar 29. <i>Rough Layout</i> Halaman <i>Youtube Wayang Ukur</i> .....	86
Gambar 30. <i>Final Design</i> Halaman <i>Youtube Wayang Ukur</i> .....	86
Gambar 31. Proses Layout <i>T-Shirt Wayang Ukur</i> .....	87
Gambar 32. <i>T-Shirt Wayang Ukur</i> .....	87
Gambar 33. Proses Layout <i>Mug Wayang Ukur</i> .....	88
Gambar 34. <i>Mug Wayang Ukur</i> .....	88
Gambar 35. <i>Screenshot Arsip Wawancara 1</i> .....	93
Gambar 36. <i>Screenshot Arsip Wawancara 2</i> .....	95
Gambar 37. <i>Screenshot Arsip Wawancara 3</i> .....	97
Gambar 38. <i>Screenshot Arsip Wawancara 4</i> .....	99
Gambar 39. Sketsa <i>Wayang Ukur 1</i> .....	100
Gambar 40. Sketsa <i>Wayang Ukur 2</i> .....	100

Gambar 41. Sketsa Tokoh <i>Batara Guru Wayang Ukur</i> .....	101
Gambar 42. Sketsa Karya 3 Dimensional <i>Wayang Ukur</i> .....	102
Gambar 43. Busana Wayang Wong pada Pementasan <i>Wayang Ukur</i> .....	103
Gambar 44. <i>Poster Wayang Ukur</i> .....	104
Gambar 45. Display Pameran Tugas Akhir .....	105



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skematika Perancangan .....	10
Tabel 1. Daftar Jenis-jenis dan Penggolongan Wayang .....	16
Tabel 1. Daftar Perangkat Keras atau <i>Hardware</i> yang digunakan .....	81
Tabel 1. Daftar Perangkat Lunak atau <i>Software</i> yang digunakan.....	82
Tabel 1. Jadwal Produksi .....	83





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan atau pun yang disebut peradaban mengandung pengertian yang luas meliputi pemahaman perasaan suatu bangsa yang kompleks, meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat (kebiasaan), dan pembawaan lainnya yang diperoleh dari anggota masyarakat (Soelaeman, 2010: 19). “Kebudayaan” dari kata Sansekerta *budhayah*, yaitu bentuk jamak dari *budhi* yang berarti “budi” atau “akal”. Kebudayaan dapat diartikan “hal-hal yang bersangkutan dengan akal”. Sedangkan kata “budaya” merupakan perkembangan majemuk dari “budi daya” yang berarti “daya dari budi” sehingga dibedakan antara “budaya” yang berarti “daya dari budi” yang berupa cipta, karsa dan rasa, dengan “kebudayaan” yang berarti hasil dari cipta, karsa dan rasa (Soelaeman, 2010: 22). Di dalam ranah kebudayaan itu sendiri, terdapat tiga dimensi wujud kebudayaan pokok, yaitu kompleks gagasan, kompleks aktivitas dan wujud sebagai benda. Seiring berkembangnya akal dan budi manusia dalam memahami kebudayaan, wujud-wujud pemahaman nilai serta bentuk aktivitas kebudayaan pun kini mengalami perkembangan yang begitu pesat. Salah satu wujud dari kebudayaan di Indonesia yang selalu mengalami perkembangan adalah ranah kesenian wayang.

Wayang adalah sebuah kata bahasa Indonesia (Jawa) asli yang berarti “*bayang*” atau bayang-bayang yang berasal dari kata yang dengan mendapat awalan “wa” menjadi kata wayang (Mulyono, 1989: 51). Sehingga kata “wayang”, “*hamayang*” pada waktu dulu berarti mempertunjukkan “*bayangan*”. Lambat laun menjadi pertunjukan bayang-bayang, kemudian menjadi seni pentas bayang-bayang atau wayang.. Seni pementasaan wayang

saat ini mengalami proses pengembangan nilai yang begitu signifikan, khususnya di pulau Jawa.

Salah satu wujud usaha pengembangan kesenian wayang di pulau Jawa yang masih bertahan sampai saat ini ialah keberadaan *Wayang Ukur*. Gagasan pembaharuan seni pakeliran lewat “*Wayang Ukur*” ini diperkenalkan oleh Ki Sukasman sejak tahun 80-an atas keresahannya terhadap semakin menipisnya anak muda yang menggemari pertunjukan wayang kulit (Ujar Yoyo Hadiwiyono). Sukasman menciptakan sebuah seni garda depan tanpa kehilangan roh tradisinya. Dengan daya ungkap melalui bahasa Indonesia. *Wayang Ukur* mencoba memberi tawaran sebuah seni pertunjukan bayang-bayang yang berwawasan global. Beliau melakukan eksperimen dengan menciptakan wayang kulit genre baru, dengan kaidah seni rupa dan teknik tata cahaya yang baru, ia menciptakan seni pertunjukan kontemporer wayang sebagai seni bayang-bayang dengan memadukan unsur-unsur seni tari, teater, gamelan, dan seni sastra yang tidak lagi tunduk pada konvensi tradisi. Perubahan yang dilakukan Ki Sigit Sukasman dibagi menjadi 3 tahap perubahan, yaitu: 1). Bentuk wayang, 2). Penyampaian lakon cerita dan durasi pertunjukan, 3) Teknis pertunjukan *Wayang Ukur*.

Tahap pertama pengembangan yang dilakukan oleh Ki Sigit Sukasman lebih diprioritaskan pada pengembangan bentuk-bentuk wayang kreasinya. Tokoh Punakawan *Semar, Gareng, Petruk dan Bagong* merupakan bentuk wayang kali pertama yang diubah oleh Ki Sigit Sukasman karena ketelitian beliau dalam mengamati bentuk Punakawan wayang Purwa yang dijadikannya acuan dalam menciptakan *Wayang Ukur*. *Wayang Ukur* tidak jauh berbeda dalam hal bentuk maupun penyunggingan dari bentuk wayang Purwa pada umumnya. Proses pengembangan tokoh Punakawan *Wayang Ukur* memakan waktu sekitar 10 tahun, dengan mempertimbangkan secara mendalam bahwa pada dasarnya wayang bukanlah sekedar bentuk yang indah dan menyenangkan, tetapi mempunyai arti yang dalam serta nilai khusus bagi bangsa Indonesia umumnya dan masyarakat Jawa pada khususnya. Bahwa pada dasarnya wayang sebagai karya seni rupa yang mempunyai makna dan

merupakan lambang, simbol bagi falsafah hidup untuk anggota-anggota masyarakat pendukungnya.

Perubahan kedua yaitu dalam hal pementasannya, Wayang Ukur mempunyai durasi pertunjukan dalam sebuah cerita yang lebih pendek dari pada wayang purwa pada umumnya. Pertunjukan Wayang Ukur hanya berlangsung sekitar selama 2 jam dan pentas yang paling terakhir yaitu di studio TVRI Yogyakarta pada akhir 2004 yang berdurasi 1 jam 15 menit. Dari segi penyampaian lakon cerita pementasan, *Wayang Ukur* dimainkan oleh 3 *Dhalang*, 1 *Dhalang* dibagian depan *kelir*, dan 2 *Dhalang* dibagian belakang *kelir*. Ciri khas pementasan *Wayang Ukur* yang dimainkan 3 *Dhalang* tersebut merupakan gagasan Ki Sigit Sukasman yang memiliki perspektif berbeda dalam memaknai esensi *Dhalang* melalui pementasan karyanya, beliau berpendapat bahwa “*Dhalang* itu bukan *superman*, *Dhalang* itu *supertim*”.

Perubahan dasar ketiga adalah teknik pertunjukan. Penggunaan tata cahaya yang atraktif, dengan menggunakan ratusan lampu beraneka warna serta dikombinasikan dengan bentuk-bentuk relief 3 dimensional yang ditata sedemikian rupa diatas panggung pementasan Wayang Ukur , merupakan identitas tersendiri yang menjadi keistimewaan dalam sebuah pagelaran Wayang Ukur. Keanekaragaman warna pada tata lampu yang digunakan demi membedakan setiap pembagian adegan cerita yang dimainkan *Dhalang*, sebagai contoh tata cahaya bewarna merah yang disorot pada bagian *kelir* (layar), mewakili suatu adegan perang yang dimainkan *Dhalang*. Proses pengembangan tersebut dilakukan Ki Sigit Sukasman karena kecintaanya terhadap dunia pewayangan di Indonesia. Namun, wujud usaha dari bentuk kecintaanya tersebut tidak terlalu banyak diketahui masyarakat luas, karena kurangnya sumber informasi berbasis digital yang dapat dengan mudah diakses masyarakat umum mengenai wujud usaha Ki Sigit Sukasman dalam tahap-tahap proses pengembangan yang dilakukannya. Hal lain yang menjadi acuan pertimbangan ialah wacana kontroversial yang terdapat pada karya videografi berjudul “*Memayu Hayuning Bawana (a documentary about Ki*



*Sigit Sukasman, a maestro of Wayang Ukur*) mengenai aspek pengembangan bentuk wayang yang dilakukan Ki Sigit Sukasman dikatakan beberapa pihak telah melanggar pakem bentuk baku dari wayang Purwa. Wacana kontroversial tersebut tercipta karena kurangnya sumber informasi yang spesifik menjelaskan tahap-tahap mendasar proses pengembangan yang dilakukan Ki Sigit Sukasman serta maksud dan tujuan beliau menciptakan *Wayang Ukur*.

Permasalahan terkait wacana kontroversial tersebut sekiranya dapat diminimalisir dengan membuat sebuah karya perancangan Desain Komunikasi Visual yang dikemas menjadi karya audio visual yaitu *Motion graphic* yang menjelaskan secara naratif usaha Ki Sigit Sukasman menciptakan proses perubahan yang dibagi menjadi 3 tahap pokok perubahan pada panggung pementasan *Wayang Ukur*. Pemilihan *Motion graphic* sebagai media utama dalam perancangan ini, dikarenakan keunggulan media *Motion graphic* mampu menyampaikan 2 jenis informasi yang berbeda yaitu audio dan visual dalam waktu yang bersamaan. Sehingga konsep utama yang menjadi pokok permasalahan dalam perancangan ini lebih mudah dijangkau audiens.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *Motion graphic Wayang Ukur* yang mampu menginformasikan 3 proses perubahan yang ada pada *Wayang Ukur*, serta menyajikan konsep perancangan yang informatif, komunikatif dan efisien ?

## **C. Tujuan Perancangan**

Ada 2 poin tujuan dalam perancangan “Perancangan *Motion Graphic Wayang Ukur* karya Ki Sigit Sukasman” yaitu :

1. Tujuan Umum

Menambah referensi karya digital (audio visual) dalam perpustakaan berbasis digital (*online*) mengenai topik yang berkaitan dengan kesenian wayang di Indonesia.

## 2. Tujuan Khusus

- a. Memberikan informasi kepada khalayak umum, tentang usaha pengembangan apa yang diperkenalkan Ki Sigit Sukasman melalui pagelaran *Wayang Ukur*.
- b. Meningkatkan kesadaran audiens secara khusus yang berdomisili di Yogyakarta tentang keberadaan *Wayang Ukur*.
- c. Memberikan kontribusi pemikiran terhadap proses yang berkaitan dengan wujud-wujud seni pengembangan di kalangan mahasiswa.

## D. Batasan Perancangan

Hal penting yang disampaikan pada karya perancangan ini ialah, merancang *Motion graphic* yang mampu menyampaikan kepada target audiens mengenai inti permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini.

## E. Manfaat Perancangan

### 1. Manfaat bagi mahasiswa

Sebagai sumber referensi dasar bagi mahasiswa yang memiliki minat mendalami topik utama pada objek perancangan ini.

### 2. Manfaat bagi Institusi (DKV)

Menambah sumber literatur perancangan mengenai topik yang berkaitan dengan kesenian wayang.

### 3. Manfaat bagi Masyarakat Luas

Perancangan ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan masyarakat secara umum tentang karakter tokoh *Wayang Ukur* serta tahap-tahap proses kreatif penciptaan *Wayang Ukur* yang diciptakan oleh seorang seniman Ki Sigit Sukasman yang mengabdikan hidupnya dalam ranah kesenian wayang di Jawa.

## **F. Metode Prancangan**

Metode pelaksanaan perancangan ini akan menggunakan beberapa tahapan yang akan diperoleh sebagai berikut :

### **1. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam perancangan kampanye ini mencakup pencarian data kepustakaan dan data visual. Data yang dimaksud berkaitan dengan permasalahan utama dalam objek perancangan.

Dari metode pengumpulan data yang berupa observasi, wawancara dan studi pustaka, akan diperancang lebih lanjut mengenai analisis dan sintesis agar karya perancangan ini tepat sasaran.

#### **a. Observasi**

Melakukan tinjauan lapangan pada satu narasumber utama yang memahami objek perancangan dan memiliki keterlibatan langsung mengelola arsip yang sebagai sumber metadata yang dibutuhkan dalam perancangan ini.

#### **b. Studi Pustaka**

Mencari data dengan cara mempelajari dan membaca literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang menjadi obyek penelitian yaitu prihal perkembangan dunia pewayangan yang berkaitan dengan judul perancangan ini.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada narasumber yang memiliki keterlibatan secara langsung dalam mengabdikan waktu di pondok kesenian *Wayang Ukur*, untuk memperkuat data yang diperoleh.

2. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian historis kualitatif, hal ini bertujuan untuk menemukan permasalahan secara objektif dengan mengumpulkan data – data valid melalui data dokumen tertulis, hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Analisis data penelitian ini menggunakan 5 W + 1 H (Apa, Siapa, Dimana, Kapan, Mengapa, Bagaimana).

3. Metode Perancangan

Setelah semua proses analisis data memperoleh hasil, akan menjadi dasar penentuan konsep media dan konsep kreatif perancangan ini, yaitu:

a. Konsep Media

Menentukan penggunaan media untuk menciptakan konsep perancangan Audio Visual yang menarik, kreatif dan komunikatif.

b. Konsep Kreatif

Untuk menciptakan karya digital yang menarik, kreatif dan komunikatif, memerlukan beberapa tahapan agar nantinya dapat memberikan manfaat bagi *target audience*.

c. Konsep Tata Visual/Desain

Mengaplikasikan dasar-dasar tata rupa dan desain setiap materi media yang akan digunakan untuk perancangan ini.

1) Data Visual

2) Sketsa

3) Proses Digital

4) Final Desain

- 5) Recording
- 6) Animating
- 7) Compositing
- 8) Rendering



## **G. Sistematika Perancangan**

Dalam penulisan tugas akhir memiliki sistematika perancangan. Berikut ini adalah sistematika perancangan ini :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Dalam bab pendahuluan akan dibahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, metodologi perancangan, sistematika perancangan dan skematika perancangan

### **BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA**

Di dalam bab ini akan membahas data tentang permasalahan korupsi waktu baik kasusnya, penyebab, dampak hingga upaya yang telah dilakukan pemerintah dan juga tentang kampanye sosial. Setelah itu, data yang diperoleh akan dianalisis, kesimpulan dan pemecahan masalah.

### **BAB III. KONSEP PERANCANGAN**

Bab ini akan membahas seputar perencanaan media, strategi media dan konsep kreatif kampanye sosial yang di dalamnya terdapat ide besar dari perancangan ini.

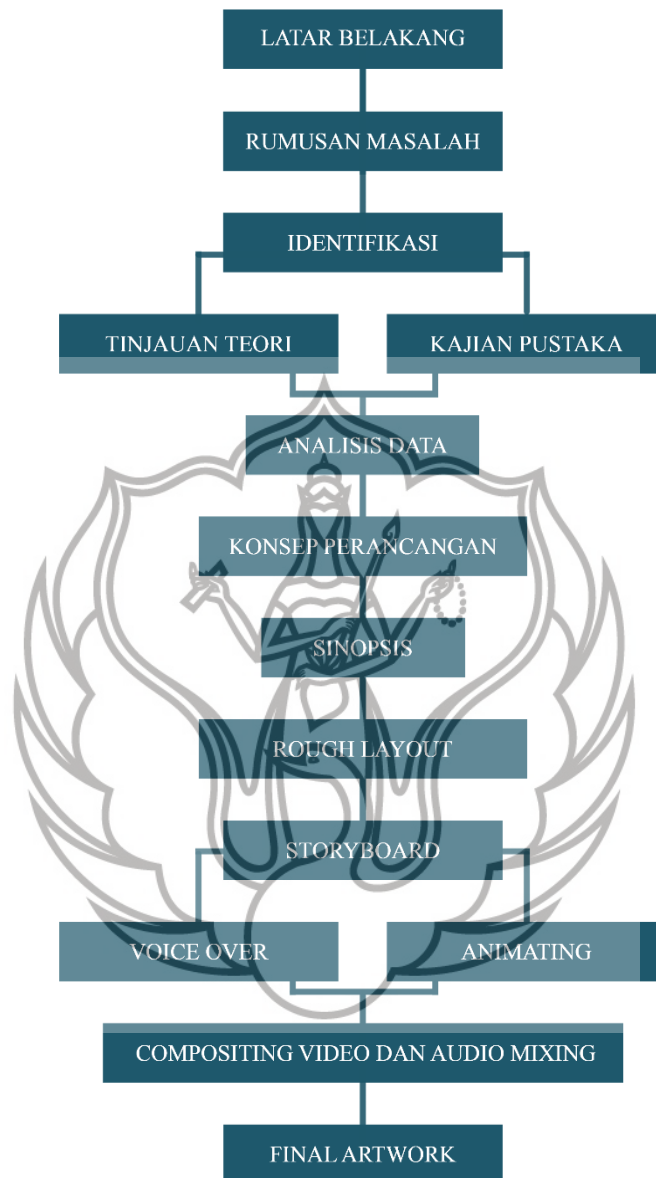
### **BAB IV. VISUALISASI**

Dalam bab ini akan dibahas mengenai bentuk visual dari keseluruhan perancangan secara terperinci dari awal hingga final desain.

### **BAB IV. PENUTUP**

Setelah melewati tahapan-tahapan pembahasan dari bab I hingga bab IV, bab ini akan membahas tentang kesimpulan dan saran.

## H. Skematika Perancangan



Tabel 1. Skematika Perancangan  
(Sumber: Bayu Sanjaya)

