# PERANCANGAN KARAKTER TOKOH WAYANG KULIT PURWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Enrico Rizky Fitrananda
*e-mail: enricorizky21@gmail.com*
Evelyne Henny Lukitasari
Yudi Wibowo
*Program Studi Desain Komunikasi Visual*
*Universitas Sahid Surakarta*

***Ringkasan***

*Wayang Kulit Purwa merupakan sebuah bentuk kesenian pertunjukan tradisional yang sudah sangat tua di kebudayaan Jawa. Seiring berkembangnya jaman, wayang kulit purwa kini mulai ditinggalkan oleh generasi muda. Hal ini dilatar belakangi oleh wayang kulit yang kurang diminati oleh generasi muda, serta dikarenakan wayang kulit purwa terkesan kuno dan membosankan. Selain itu, karakterisasi dari wayang kulit yang sulit diingat dan dikenal membuat anak-anak menjadi kurang antusias di dalam mengenal wayang kulit. Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah dengan merancang desain karakter sebagai media pembelajaran untuk anak Sekolah Dasar. Adapun metode perancangan yang dilakukan adalah dengan pengumpulan data melalui wawancara kepada Dinas Pendidikan di kota Surakarta serta studi literatur berupa buku-buku yang memiliki keterkaitan dengan wayang kulit sebagai data pendukung di dalam merancang desain karakter. Hal ini ditujukan sebagai langkah alternatif di dalam pendekatan belajar anak-anak di dalam mengenal karakter wayang kulit. Dengan visual karakter yang menyesuaikan dengan minat anak-anak serta dibungkus dengan gaya visual karakter yang menarik serta mudah dipahami diharapkan anak-anak menjadi lebih antusias dan gembira di dalam mengenal karakter wayang kulit purwa.*

***Kata kunci : Anak; Desain Karakter; Media Pembelajaran; Wayang Kulit Purwa.***

***Abstract***

*Wayang Kulit (shadow Puppets ) Purwa is a form of ancient traditional performing arts in Javanese culture. However, the wayang kulit purwa is starting to be abandoned by the younger generation. It is due to the fact that wayang kulit is less attractive to the younger generation, seems old-fashioned and boring. In addition, the characterization of wayang kulit is difficult to remember, making children less enthusiastic about knowing wayang kulit. This final project aims to design character as a learning medium for elementary school children. The design method used collecting data through interviews with the education office in Surakarta and literature studies in the form of books related to wayang kulit as supporting data. It is intended as an alternative step in the children's learning approach to recognizing the character of wayang kulit. By using visual characters that adapt to children's interests, attractive and easy-to-understand character visual styles, it is hoped that children will be more enthusiastic and happy in getting to know the characters of wayang kulit purwa.*

***Keywords : Children; Character Design; Learning Media; Wayang Kulit Purwa***

## A. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Wayang adalah sebuah bentuk dari pertunjukan tradisional Jawa yang disajikan oleh seorang dalang. Sampai saat ini, wayang menjadi salah satu materi yang disajikan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa yang dipelajari oleh peserta didik, mulai dari SD sampai dengan SMA. Hal ini ditujukan sebagai sarana untuk tetap menjaga dan melestarikan budaya Jawa kepada peserta didik. Meskipun begitu, di dalam penerapan mata pelajaran bahasa Jawa hanya membahas satu jenis dari sekian banyaknya jenis wayang di Indonesia, yaitu wayang kulit purwa yang khususnya tumbuh dan berkembang di lingkungan budaya Jawa.

Secara umum, wayang kulit purwa merupakan salah satu dari jenis wayang yang tersebar di Indonesia, yang mana memiliki umur paling tua dan sejarah yang paling panjang. Wayang kulit ini berwujud boneka yang terbuat dari bahan kulit kerbau yang ditatah dan diberikan warna sesuai dengan kaidah *pulasan* pedalangan, kemudian terdapat tangkai dari bahan tanduk kerbau yang diolah sedemikian rupa hingga terbentuk alat gerak boneka yang bernama *tuding* dan *gapit*. Umumnya, wayang kulit purwa mengambil bahan cerita dari kitab Mahabharata dan Ramayana, sehingga tokoh seperti para Pandawa maupun Rama-Sinta ada di dalamnya. Selain itu, wayang juga memiliki beberapa gaya atau gagrak yang membedakan jenisnya antara satu yang lain. Gagrak-gagrak tersebut meliputi gaya Surakarta, Yogyakarta, Banyumasan, Jawa Timuran, Cirebon, dan sebagainya.

Berbicara tentang wayang, tentu tidak akan lepas dari perkembangannya sampai detik ini. Dimulai dari wayang yang digunakan sebagai media pemujaan roh-jauh sebelum kerajaan-kerajaan Hindu-Budha berkembang hingga wayang sebagai media dakwah para Walisanga di dalam penyebaran agama Islam, wayang selalu hidup di masyarakat sebagai bagian dari kebudayaan Jawa. Hal ini dikarenakan wayang memiliki tokoh dan lakon tertentu yang sering dipakai untuk memberikan pemahaman terhadap kehidupan sehari-hari,

dalam masa dahulu, masa sekarang, dan masa yang akan datang. (Adrian Kresna, 2012 : 21). Selain itu, wayang juga diterapkan sebagai salah satu materi di mata pelajaran bahasa Jawa, yang berperan sebagai sarana pengenalan dan pelestarian budaya Jawa serta pendidikan karakter.

Meskipun wayang kulit purwa memiliki perkembangan dan sejarah yang panjang, namun pada kenyataannya wayang yang sekarang kurang diminati oleh orang-orang secara umum, terlebih generasi muda. Generasi muda, terutama remaja hingga anak-anak beranggapan bahwa wayang kulit itu membosankan dan terkesan kuno serta sulit dipahami, baik dari segi cerita maupun bahasa. Hal ini dikarenakan karena sedari awal, anak-anak dan remaja cenderung dipengaruhi oleh globalisasi dan budaya massa, seperti film, *anime*, dan game yang menyajikan hiburan yang lebih *fresh* dan lebih mudah untuk dipahami. Selain itu, karakterisasi wayang yang sulit dikenal oleh anak-anak membuat wayang kulit menjadi semakin jauh di mata generasi muda. Meskipun diperkenalkan melalui materi pelajaran seperti bahasa Jawa dan buku *pepak* bahasa Jawa, namun pada kenyataannya jika materi yang segala sesuatunya berkaitan dengan pelajaran yang bersifat lama dan lampau, seperti wayang ataupun ilmu sejarah anak-anak cenderung kurang tertarik untuk mengenal, hal ini dikarenakan materi ini identik dengan hafalan, sehingga anak-anak kurang antusias di dalam mengenal wayang kulit.

Untuk memperkenalkan wayang kulit purwa kepada generasi muda, khususnya anak-anak dibutuhkan inovasi dan kreasi baru. Sebagai contoh, fenomena *revisualisasi* tokoh sejarah, mitologi, dan legenda yang baru-baru ini sering digunakan sebagai karakter dalam game, komik, novel, maupun animasi. *Revisualisasi* karakter ini terbukti sukses untuk membawa kembali tokoh-tokoh tersebut dengan pendekatan yang menarik minat para audiens, termasuk dari kalangan anak-anak dan remaja. Selain itu, perancangan media belajar yang dibawakan secara ringan dengan visual yang mudah dikenal dan diingat oleh anak-anak akan membuat

pengenalan wayang menjadi semakin efektif. Oleh karena itu, didapatkan solusi yang tepat untuk memperkenalkan wayang kulit purwa kepada anak-anak, yang mana menyesuaikan dengan minat generasi muda serta lebih *friendly* kepada anak-anak. Solusi tersebut adalah perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa, sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar. Hal ini ditujukan sebagai langkah alternatif di dalam mengenalkan wayang kulit ke dalam ruang lingkup anak-anak, dengan visual karakter yang menyesuaikan dengan selera anak serta dibungkus dengan bahasa karakter yang menarik dan *friendly* diharapkan anak-anak menjadi antusias dan tertarik untuk mengenal wayang kulit purwa.

Rumusan Masalah dari perancangan atau penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar?
2. Bagaimana desain karakter tokoh wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan yang diharapkan dapat tercapai di perancangan tugas akhir ini, yaitu :

1. Merancang konsep karakter tokoh wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar.
2. Merancang desain karakter tokoh wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar.

## B. PEMBAHASAN

Berisi tinjauan Pustaka, metode dan hasil perancangan atau penelitian

### 1. Tinjauan Pustaka

Pertama, dilansir dari Tugas Akhir dengan judul Perancangan Super Hero Anti Narkoba sebagai Icon P4GN Sukoharjo karya Hendika Novita Sari (2020), menjelaskan mengenai perancangan desain karakter maskot sebagai Icon P4GN Sukoharjo di dalam melakukan sosialisasi anti narkoba. Perancangan icon *superhero* dengan menciptakan sebuah karakter yang baru dapat menciptakan sebuah trend positif bagi

masyarakat terlebih di dalam melakukan sosialisasi anti narkoba di lingkungan anak-anak. Hal ini dikarenakan anak-anak cenderung mengingat dan mengidolakan sosok *superhero* sebagai figur pahlawan pembasmi kejahatan. Desain karakter superhero ini dapat menjadi sebuah identitas baru bagi P4GN Sukoharjo di dalam melakukan sosialisasi anti narkoba dan menjadi sosok figur panutan baru bagi anak-anak di lingkungan kabupaten Sukoharjo.

Tugas Akhir karya dari Hendika Novita Sari ini juga memberi manfaat mengenai perancangan desain karakter. Hendika Novita Sari memfokuskan desain karakter sebagai *icon superhero* anti narkoba yang mana *icon* ini digunakan oleh P4GN Sukoharjo sebagai simbol perlawanan narkoba di Sukoharjo. Meskipun sama-sama merancang desain karakter, Hendika Novita Sari memfokuskan karakter sebagai *icon* atau maskot perlawanan narkoba yang dilakukan oleh P4GN Sukoharjo, sedangkan untuk tugas akhir ini memfokuskan desain karakter tokoh wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran bagi anak-anak, khususnya untuk anak SD. (Perpustakaan Universitas Sahid Surakarta)

Kedua, dilansir dari jurnal Institut Teknologi Sepuluh Nopember dengan judul Perancangan Karakter Game Visual Novel "Tikta Kavya" dengan Konsep Visual Novel Bishounen karya Brigitta Rena Estidianti (2014), menjelaskan bahwa sebuah karakter game memiliki peran di dalam mengubah citra sebuah tokoh, terutama tokoh sejarah seperti halnya tokoh dari kerajaan Majapahit. Pada jurnal ini, penulis mengemas karakter dari kerajaan Majapahit ke dalam bentuk desain karakter dengan *style ikemen* ala komik *bishounen*, yang mana di dalam pembangunan karakternya memanfaatkan pengembangan personaliti dan karakteristik tokoh-tokoh sentral dari kerajaan Majapahit dan memiliki potensi untuk membentuk sebuah karakter yang baru serta selaras dengan selera di masa sekarang, terlepas dari *style* komik klasik yang cenderung kurang diminati untuk pasar remaja saat ini. Sehingga desain karakter ini memiliki potensi untuk

mengubah citra karakter dari tokoh-tokoh sejarah yang mana memiliki peluang untuk lebih disukai oleh remaja masa kini dan dapat menumbuhkan rasa penasaran akan sejarah dan budaya Indonesia.

Jurnal ini memberikan manfaat terhadap perancangan tugas akhir ini, yaitu dapat mengetahui bagaimana perancangan sebuah desain karakter dapat mengubah citra sebuah tokoh sejarah melalui pengembangan personaliti dan karakerisasi hingga menciptakan sebuah karakter baru yang selaras dengan selera dan trend pasar remaja. Hal yang menjadi pembeda dari jurnal ini adalah bagaimana Brigitta Rena Estidianti-selaku penulis dari Perancangan Karakter Game Visual Novel "Tikta Kavya" dengan Konsep Visual Novel Bishounen di dalam mengemas desain karakternya ke dalam media Visual Novel sebagai bentuk pengenalan tokoh-tokoh Majapahit bagi pasar remaja. Sedangkan di tugas akhir ini akan dirancang desain karakter dengan tujuan sebagai media pembelajaran tentang tokoh wayang kulit purwa dengan arah segmentasi sekolah dasar.
(http://repository.its.ac.id/82055/)

Ketiga, dilansir dari jurnal e-Proceeding of Art & Design : Vol.5, No.3/ Desember 2018 dengan judul Perancangan Desain Karakter untuk Short Animation 2D "Sakai" karya dari Andina Putri Anindya dan Arief Budiman, S.Sn,. M.Sn menjelaskan tentang perancangan desain karakter dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan kepada masyarakat tentang pentingnya sikap tenggang rasa antar suku dan budaya, yang mana mengambil dari fenomena di daerah kota Duri dan diaplikasikan ke dalam media pesan berupa short 2D animation dengan judul "Sakai". Di dalam jurnal ini, desain karakter merupakan unsur terpenting di dalam perancangan animasi 2D yang mana karakter itu sendiri berperan sebagai tokoh yang menjalankan sebuah cerita serta menyampaikan pesan ke dalam bentuk animasi.

Di dalam jurnal ini, adapun manfaat yang diperoleh. Andina Putri Anindya dan Arief Budiman, S.Sn,. M.Sn selaku penulis dari jurnal Perancangan Desain Karakter untuk

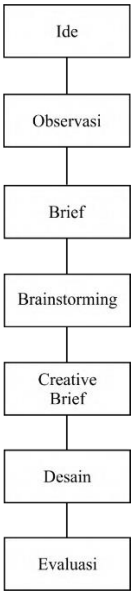
Short Animation 2D "Sakai" menyatakan bahwa desain karakter dapat digunakan sebagai media penyampai pesan kepada masyarakat luas, yang mana pada perancangan Short Animation 2D ini mengangkat topik utama tentang Suku Sakai dan Kota Duri. Hal ini ditujukan sebagai upaya untuk memperkenalkan sifat tenggang rasa sesama suku dan budaya, seperti halnya yang tercermin di dalam perancangan desain karakter Short Animation 2D yang dibuat. Sedangkan untuk tugas akhir ini akan mengangkat topik tokoh wayang kulit purwa yang dikemas ke dalam bentuk desain karakter sebagai upaya untuk memperkenalkan dan pembelajaran wayang kulit purwa kepada anak-anak, khususnya kalangan anak sekolah dasar. (https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/7551)

Keempat, dilansir dari jurnal Universitas Kristen Petra Desain Komunikasi Visual dengan judul Perancangan Karakter Tokoh Superhero dengan Gaya Chibi untuk Anak Usia 3-12 Tahun karya Franciscus E.J, Suryo Baskoro, dan Yusuf Hendra, menyatakan bahwa sebuah desain karakter mampu dimanfaatkan sebagai media untuk memperkenalkan kembali sebuah budaya lampau kepada generasi muda yang sudah lama dilupakan. Dalam jurnal ini, budaya lampau yang diangkat adalah superhero Indonesia yang telah eksis di era 1969-1980-an dan diterapkan ke dalam bentuk karakter baru. Adapun karakter ini akan diaplikasikan kembali menjadi karakter dalam pembuatan film, game, mainan, maupun output lainnya.

Di dalam jurnal ini, adapun manfaat yang diperoleh di dalam perancangan desain karakter. Manfaat tersebut adalah pengaplikasian superhero sebagai desain karakter dalam rangka untuk memperkenalkan kembali budaya lampau Indonesia yang sudah dilupakan oleh para generasi muda. Meskipun sama-sama merancang sebuah desain karakter, Franciscus E.J dkk. hanya memfokuskan desain karakter ini sebagai media pengenalan pahlawan Indonesia lampau yang mana dapat diaplikasikan ke dalam media film, game, mainan, maupun output yang

masih memiliki relevansi terhadap karakter superhero Indonesia, sedangkan untuk perancangan desain karakter pada tugas akhir ini berfokus untuk membuat desain karakter dengan tema tokoh wayang kulit purwa sebagai media pengenalan dan pembelajaran kepada anak-anak, khususnya di usia sekolah dasar. (https://media.neliti.com/media/publications/84450-ID-none.pdf)

## 2. Metode




a. Ide

Dengan adanya ide atau gagasan, seorang desainer memiliki modal besar untuk menentukan konsep yang tepat di dalam melakukan perancangan sebuah karya desain, yang mana pada tugas akhir ini dirancang sebuah desain karakter yang bersumber dari tokoh wayang kulit purwa yang ditujukan sebagai media pembelajaran bagi anak sekolah dasar. Dengan perancangan gagasan yang matang serta penentuan konsep yang baik akan memiliki pengaruh kepada proses observasi data. Oleh karena itu, ide yang dirancang di tahap awal ini sebisa mungkin dimatangkan di dalam perencanaan penggalian data dan penentuan konsep tema yang diambil agar observasi data yang akan dilakukan di tahap selanjutnya dapat berjalan baik dan efisien.

b. Observasi

Di dalam metode ini, dilakukanlah penggalian data dalam rangka untuk memenuhi apa saja yang harus dipersiapkan di dalam perancangan desain karakter. Observasi data yang akan dilakukan dalam rangka untuk memperoleh informasi di dalam perancangan desain

karakter meliputi membaca skripsi maupun tugas akhir pengkaryaan baik dari perpustakaan kampus maupun *e-library*, membaca jurnal *online*, membaca buku cetak maupun *e-book* yang memiliki relevansi terhadap konsep tema yang diambil, peninjauan lembaga pendidikan seperti dinas pendidikan di kota setempat serta melakukan tinjauan website lembaga pendidikan untuk memperoleh data yang lebih akurat. Setelah berbagai data terkumpul. maka langkah selanjutnya adalah mengolah data melalui tahap Brief.

c. Brief

Di dalam tahap ini, semua data yang terkumpul disaring dan diolah dengan tujuan untuk mengidentifikasi data yang akan diterapkan ke dalam konsep. Adapun data-data dari hasil observasi dipaparkan ke dalam bentuk penjelasan detail dengan tujuan agar data yang didapat menjadi mudah dipahami dan lebih terstruktur.

1) Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk perancangan tugas akhir perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa, antara lain sebagai berikut :

a) Wawancara dengan Dinas Pendidikan sebagai pendukung pengumpulan data dalam membuat perancangan karakter.
b) Pustaka dengan menelaah melalui buku, *e-book*, jurnal, dan skripsi, dan tugas akhir sebagai sumber data yang akurat dalam penulisan tugas akhir.
c) Dokumen seperti foto maupun dokumentasi visual lain yang dapat digunakan sebagai referensi dan tolak ukur di dalam merancang sebuah karya.

2) Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam rangka untuk menyusun perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa, diantaranya adalah :

a) Observasi atau *survey* data terhadap objek yang akan diteliti. Di dalam penggalian data ini, digunakanlah wawancara dengan dinas pendidikan untuk mendapatkan data yang sesuai sebagai sumber data pada perancangan tugas akhir.
b) Tinjauan pustaka sebagai media untuk pengumpulan data tertulis. Data tertulis tersebut meliputi buku, *e-book*, jurnal, skripsi, tugas akhir, serta sumber-sumber data lain yang bersifat *online* (data yang diperoleh dari website) maupun sumber data yang bersifat *offline* (buku-buku yang tersedia di perpustakaan)
c) Dokumentasi yang berisi mengenai foto maupun video hasil dari observasi data di tahap sebelumnya. Adapun foto-foto ini didapatkan melalui dokumentasi langsung ketika peninjauan lokasi maupun foto-foto yang didapatkan lewat internet yang memiliki relevansi terhadap tugas akhir yang akan dirancang.

d. Brainstorming

Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan konsultasi kepada beberapa pihak dengan tujuan untuk memperoleh solusi di dalam menyelesaikan masalah. Adapun langkah yang dilakukan, yaitu konsultasi kepada dosen pembimbing secara rutin. Dengan dilakukannya konsultasi, diharapkan data-data yang didapatkan dapat

dikembangan hingga menjadi sebuah kesatuan data yang memiliki nilai keakuratan data yang baik, serta membangun pondasi perancangan yang kuat.

e. Creative Brief

Pada tahap ini, data-data dari proses Brief dan Brainstorming yang sudah diidentifikasi akan dikembangkan menjadi analisa data serta perancangan strategi kreatif guna menyusun visual karakter tokoh wayang kulit purwa yang sesuai dengan hasil penggalian data yang dilakukan di tahap sebelumnya. Adapun langkah-langkah yang dilakukan di dalam menyusun strategi perancangan desain karakter pada tugas akhir ini, diantaranya adalah :

1) Menyusun analisa data yang akan digunakan di dalam perancangan desain karakter, meliputi segmentasi (demografi, geografis, psikografis, behavior), USP (Unique Selling Point), ESP (Emosional Selling Point), dan Positioning.
2) Menyusun strategi kreatif yang akan digunakan di dalam perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa, meliputi konsep ilustrasi yang akan digunakan sampai kepada perancangan media plan yang akan diterapkan di dalam desain karakter.
3) Ilustrasi yang sudah terkonsep, akan diilustrasikan secara digital sebagai sketsa awal melalui *software Paint Tool SAI*. Di *software* ini berlangsung proses dari eksekusi desain karakter, meliputi pembuatan sketsa sampai dengan *final design*. Untuk perancangan media plan, digunakan software *CorelDraw*.

*4)* Untuk pengaplikasian ilustrasi dari desain karakter, nantinya akan diaplikasikan ke dalam bentuk *prototype figur karakter*.

5) Sedangkan untuk media pendukung, akan diaplikasikan ke dalam bentuk figure karakter, *notebook*, kaos (*t-shirt*), poster, pin, *keychain*, *sticker pack*, *labelbook*, masker kain, *hand sanitizer* dan *x-banner*.

f. Desain

Di tahap ini, sudah dilakukan eksekusi karya berdasarkan dari rancangan konsep strategi kreatif yang sudah disusun di tahap sebelumnya.

g. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir di dalam metode perancangan konsep karakter tokoh wayang kulit purwa. Di tahap ini, memuat tentang kesimpulan hasil karya tugas akhir yang telah dirancang, apakah sudah sesuai dengan ketentuan serta memberi solusi untuk permasalahan yang diangkat pada tugas akhir ini.

## 3. Hasil Perancangan Atau Penelitian

### Analisa data

#### 1. Segmentasi

a. Demografi

Jenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia 6 – 12 tahun, pendidikan Sekolah Dasar, tingkat ekonomi menengah ke bawah, dan semua agama.

b. Psikografi

Anak-anak cenderung menyukai budaya massa, yang mana menampilkan karakter-karakter seperti game dan animasi yang sering tayang di pertelevisian. Hal ini dikarenakan game dan animasi menyajikan hiburan yang lebih *fresh* dan mudah untuk dipelajari, sehingga anak-anak lebih menyukainya.

c. Geografis

Mencakup masyarakat Jawa, khusunya untuk wilayah kota Solo dan sekitarnya.

d. Behavior

Anak-anak di usia Sekolah Dasar (6-12 tahun) cenderung lebih mudah dipengaruhi oleh sesuatu yang dilihatnya, termasuk dari trend yang berkembang di masyarakat. Keingintahuan anak-anak mendorongnya untuk mempelajari dan meniru segala sesuatu yang sedang terjadi di masyarakat, termasuk dari trend yang berasal dari animasi dan game. Di dalam animasi dan game umumnya selalu menampilkan karakter-karakter yang mana sering diidolai oleh anak-anak.

**2. *Unique Selling Point* (USP)**

Wayang Kulit Purwa merupakan salah satu dari jenis wayang di Indonesia, yang memiliki sejarah panjang dan telah hidup lama di masyarakat Jawa. Hal yang membedakan dari jenis wayang yang lain salah satunya adalah karakterisasi yang beragam dan bermacam-macam serta memiliki nilai keteladanan yang sering diterapkan sebagai referensi atau inspirasi di kehidupan masyarakat Jawa. Hal ini dikarenakan penokohan wayang kulit purwa berasal dari epos lampau yang terkenal seperti Mahabharata dan Ramayana, yang mana syarat akan nilai moral. Adapun dalam perancangan desain karakter ini digunakan bentuk visual karakter yang lebih disederhanakan, seperti memiliki bentuk yang minimalis serta proporsi tubuh yang pendek dan imut, seperti layaknya karakter pada animasi maupun *game* anak-anak. Meskipun sederhana, visual ini tetap memiliki kejelasan ciri fisik, sifat, dan warna, seperti busana dan aksesoris yang umum dikenakan tokoh wayang, sehingga desain karakter wayang kulit ini tetap dapat dikenal.

***3. Emotional Selling Proposition* (ESP)**

Dengan segmentasi yang difokuskan kepada anak-anak Sekolah Dasar yang memiliki rentang usia antara 6-12 tahun, cara berkomunikasi untuk menarik emosi dari target audiens adalah dengan cara merancang desain karakter dengan visual yang dapat menarik perhatian anak-anak seperti layaknya visual karakter yang

ada di tayangan animasi dan game. Hal ini dikarenakan anak-anak tidak asing dengan karakter-karakter yang ada di dalam media tersebut. Selain itu, di dalam desain karakter itu juga memiliki kejelasan penggambaran karakter yang jelas, seperti ciri fisik, sifat, dan warna. Sehingga desain karakter yang diciptakan selalu diingat dan diharapkan anak-anak menjadi senang, antusias dan lebih semangat di dalam belajar wayang kulit purwa.

**4. Positioning**

Positioning merupakan sebuah strategi perancangan yang diterapkan di dalam pembuatan sebuah karya, yang mana strategi ini bersumber dari pengolahan analisa data yang ditujukan untuk menciptakan citra pada sebuah karya. Di dalam Tugas Akhir ini, diperlukan desain karakter tokoh wayang kulit purwa dengan gaya visual yang berbeda dari yang pernah ada sebelumnya, berperan sebagai media pembelajaran yang mampu memikat anak-anak. Berdasarkan hasil analisa data menunjukkan bahwa target dari karya ini adalah anak-anak usia Sekolah Dasar yang memiliki antusiasme tinggi terhadap hiburan dari budaya massa seperti animasi maupun game. Ketertarikan anak-anak yang menyukai karakter dari media tersebut memberikan kesempatan untuk mengenalkan tokoh wayang kulit purwa dengan menyesuaikan minat anak-anak. Oleh karena itu, strategi perancangan yang digunakan adalah dengan menerapkan gaya visual chibi sebagai *concept art* dari perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa. Gaya chibi memiliki sifat gambar yang lucu, yang tergambar dengan ciri khasnya seperti bertubuh mungil, ukuran kepala bulat besar, dan ukuran badan yang kecil, sehingga tampak seperti anak-anak. Selain itu, karakter chibi juga menyajikan visual sederhana yang mudah dikenal sehingga anak-anak dapat mengenal karakter wayang kulit dengan mudah. Desain karakter ini diharapkan menjadi media pembelajaran baru yang mampu menarik minat anak-anak dan sebagai karya inovatif media pembelajaran yang baru.

**Strategi Kreatif**

**a. Konsep Visual**

*1.* Warna

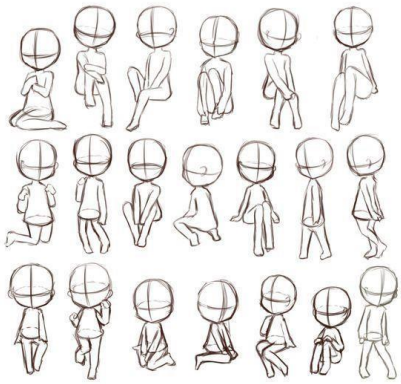
Karena target audiens dari perancangan karakter wayang kulit purwa ini adalah anak-anak di usia Sekolah Dasar (6-12 tahun), dipilihlah warna yang mudah untuk diterima oleh anak-anak. Adapun warna yang digunakan adalah warna yang diadopsi dari sistem warna *Manga Colour*, seperti layaknya warna yang digunakan oleh karakter-karakter yang berasal dari *manga* maupun *anime*. Sehingga anak-anak menjadi lebih tertarik di dalam mengenal desain karakter tokoh wayang kulit purwa ini.

*2.* Tipografi

Pemilihan font memiliki peranan penting di dalam menyampaikan pesan kepada audience. Sesuai dengan segmentasi yang ditentukan yaitu anak-anak di usia Sekolah Dasar (6-12 tahun), perlu adanya font yang dapat menyesuaikan dengan sifat anak-anak. Adapun font yang digunakan, yaitu font sans serif dengan type *Bubblegum Sans*. Font ini memiliki karakteristik bentuk yang rileks, sarat akan rasa, dan memiliki kesan sukacita yang tinggi, sehingga anak-anak lebih mudah mengenal dan membaca.

*3.* Ilustrasi

Berdasarkan analisa karakter yang telah dilakukan, adapun konsep yang digunakan sebagai elemen utama desain karakter. Untuk ilustrasi, digunakan concept art anime dengan gaya chibi. Gaya chibi memiliki bentuk sederhana yang lucu, dengan ciri khas berupa tubuh mungil, kepala bulat besar, dan ukuran badan yang kecil. Gaya gambar ini mengutamakan pada pembawaan ekspresi dan emosi karakter sehingga anak-anak cenderung mudah akrab dan mengenal karakter yang dibawakan.



**b. Konsep Verbal**

*1. Headline*

Headline digunakan sebagai judul dan point utama yang berperan sebagai penciptaan daya tarik bagi pembaca untuk mengenal lebih jauh mengenai isi informasi yang disajikan. Adapun headline yang digunakan pada pengkaryaan ini, yang didasarkan dari hasil analisa data. Pada headline, digunakanlah kata "PANDAWA LIMA" sebagai tajuk utama. kata "PANDAWA LIMA" merujuk pada tokoh pandawa yang berjumlah lima orang yang mana tokoh-tokoh ini merupakan karakter protagonist dari cerita Mahabharata di dunia pewayangan. Selain itu, nama tokoh karakter seperti "PUNTADEWA", "WERKUDARA", "JANAKA". "NAKULA" dan "SADEWA" juga akan digunakan sebagai Headline di dalam pembuatan poster karakter.

*2. Subheadline*

*Subheadline* digunakan untuk memperjelas maksud dari Headline yang digunakan, yang mana letaknya berada di bawah Headline. Subheadline yang digunakan adalah "Mengenal tokoh wayang kulit purwa","Sang Pembarep Pandawa Raja Amarta". "Ksatria Terkuat Pandawa". Ksatria Tampan yang Sakti Mandraguna","Sang Ksatria Amanah nan Humoris dari Pandawa", dan "Ksatria Bungsu Pandawa yang Cerdas".

*3.* Body Copy

Body copy digunakan untuk menerangkan atau menjelaskan sebuah ilustrasi melalui penulisan narasi yang singkat dan jelas. Untuk penerapannya, body copy hanya digunakan untuk media plan yang memerlukan penambahan narasi untuk memperjelas detail karakter, seperti layaknya poster maupun media plan yang lain.

**Perancangan Karya**

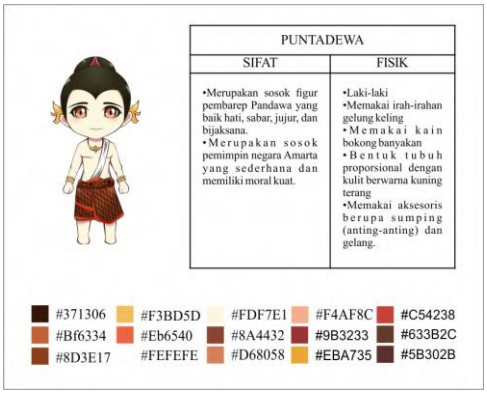
**a. Puntadewa**

1) Muse

Muse dapat diartikan sebagai figur yang menjadi sumber inspirasi bagi seorang perancang karya di dalam mengembangkan ide, yang nantinya ide ini dapat dikembangkan menjadi desain karakter yang kuat. Di dalam perancangan tokoh Puntadewa, adapun karakter yang menjadi inspirasi di dalam perancangan karya ini, tokoh tersebut adalah karakter *Asahi Azumane* dari animasi *Haikyuu!*.

| Puntadewa (Muse 1) | Asahi Azumane (Muse 2) |
|---|---|
| Puntadewa merupakan tokoh wayang kulit purwa yang berasal dari Pandawa. Digambarkan sebagai seorang figur pembarep Pandawa yang terkenal akan kebaikan, kejujuran, dan kebijaksanaan di dalam pengambilan keputusan. | Asahi Azumane merupakan tokoh dari anime Haikyuu!. Alasan tokoh ini dipilih menjadi muse character karena karakter ini memiliki citra kebaikan hati dan sifat lembut. Terkadang tokoh ini terlihat seperti sosok seorang figur kakak di dalam kelompok di anime Haikyuu!. |
| Muse | |

Dari muse diatas berikut merupakan desain karakter Puntadewa berdasarkan ciri fisik dan sifatnya.



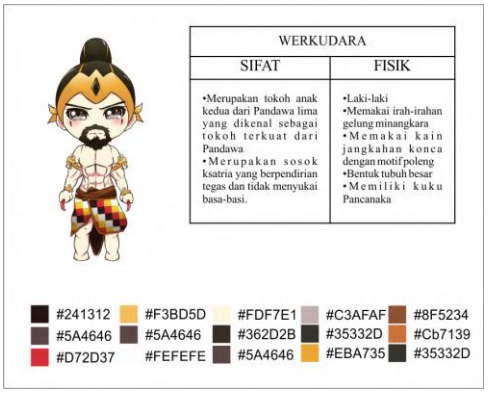

**b. Werkudara**

1) Muse

Muse dapat diartikan sebagai figur yang menjadi sumber inspirasi bagi seorang perancang karya di dalam mengembangkan ide, yang nantinya ide ini dapat dikembangkan menjadi desain karakter yang kuat. Di dalam perancangan tokoh Werkudara, adapun karakter yang menjadi inspirasi di dalam perancangan karya ini, tokoh tersebut adalah karakter *Escanor* dari animasi *Nanatsu no Taizai*.

| Werkudara (Muse 1) | Escanor (Muse 2) |
|---|---|
| Werkudara merupakan salah satu tokoh Pandawa dalam Wiracarita Mahabharata. Werkudara digambarkan sebagai sosok yang paling kuat dan sakti diantara kelima Pandawa. | Escanor merupakan salah satu tokoh di dalam animasi Nanatsu no Taizai. Alasan mengapa karakter ini dipilih menjadi muse character karena karakter memiliki kesaktian dan kekuatan yang luar biasa serta dikenal sebagai tokoh terkuat di dalam kelompoknya. |
| Muse | |

Dari muse diatas berikut merupakan desain karakter Werkudara berdasarkan ciri fisik dan sifatnya.



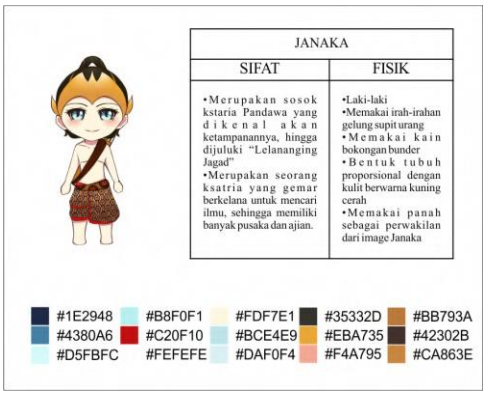

**c. Janaka**

1) Muse

Muse dapat diartikan sebagai figur yang menjadi sumber inspirasi bagi seorang perancang karya di dalam mengembangkan ide, yang nantinya ide ini dapat dikembangkan menjadi desain karakter yang kuat. Di dalam perancangan tokoh Janaka, adapun karakter yang menjadi inspirasi di dalam perancangan karya ini, tokoh tersebut adalah karakter *Yamatonokami Yasusada* dari game *Touken Ranbu*.

| Janaka (Muse 1) | Yamatonokami (Muse 2) |
|---|---|
| Janaka merupakan salah tokoh Pandawa di Mahabharata. Janaka dikenal sebagai seorang tokoh yang dikenal akan ketampanannya serta gemar berkelana untuk mencari ilmu. Meskipun begitu, dirinya merupakan sosok yang lembut dan penyayang bagi orang-orang di sekitarnya. | Yamatonokami merupakan salah satu tokoh dalam game Touken Ranbu. Alasan mengapa Yamatonokami dipilih menjadi muse character karena tokoh ini memiliki pesona ketampanan yang cantik serta mirip layaknya seorang gadis. |
| Muse | |

Dari muse diatas berikut merupakan desain karakter Janaka berdasarkan ciri fisik dan sifatnya.




**d. Nakula**

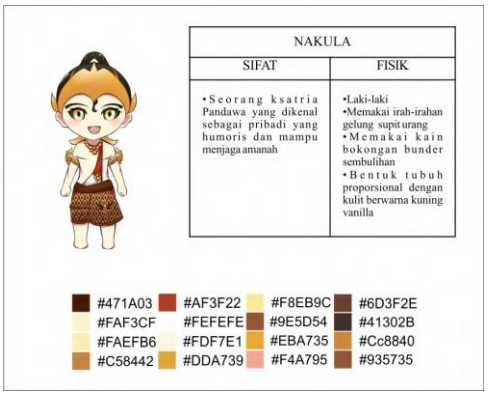
1) Muse

Muse dapat diartikan sebagai figur yang menjadi sumber inspirasi bagi seorang perancang karya di

dalam mengembangkan ide, yang nantinya ide ini dapat dikembangkan menjadi desain karakter yang kuat. Di dalam perancangan tokoh Nakula, adapun karakter yang menjadi inspirasi di dalam perancangan karya ini, tokoh tersebut adalah karakter *Elysium* dari game *Arknights*.

| Nakula (Muse 1) | Elysium (Muse 2) |
|---|---|
| Nakula merupakan salah satu tokoh Pandawa dalam wiracarita Mahabharata. Nakula dikenal sebagai pribadi yang memiliki wajah rupawan dengan selera humor yang menghibur orang-orang disekitarnya. Selain itu, dia dan Sadewa merupakan saudara kembar. | Elysium merupakan salah satu karakater dalam game Arknights. Alasan mengapa karakter ini dipilih menjadi muse character karena dia adalah sosok karakter rupawan yang dikenal sebagai tokoh cerewet yang tingkah lakunya kerap menimbulkan kelucuan serta selalu diingat sebagai karakter yang lawak. |
| Muse | |

Dari muse diatas berikut merupakan desain karakter Nakula berdasarkan ciri fisik dan sifatnya.



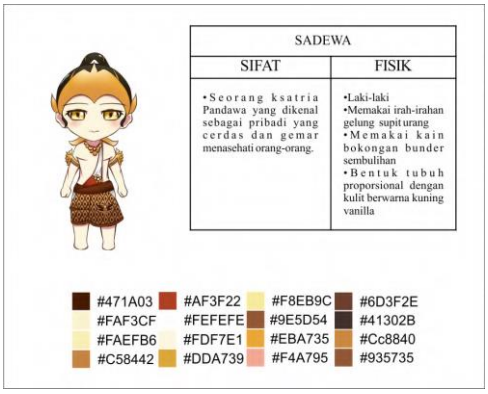

**e. Sadewa**

1) Muse

Muse dapat diartikan sebagai figur yang menjadi sumber inspirasi bagi seorang perancang karya di dalam mengembangkan ide, yang nantinya ide ini dapat dikembangkan menjadi desain karakter yang kuat. Di dalam perancangan tokoh Sadewa, adapun karakter yang menjadi inspirasi di dalam perancangan karya ini, tokoh tersebut adalah karakter *Thorns* dari game *Arknights*.

| Sadewa (Muse 1) | Thorns (Muse 2) |
|---|---|
| Sadewa merupakan tokoh Pandawa dalam wiracarita Mahabharata. Tidak seperti kembarannya, Sadewa dikenal sebagai seorang yang cerdas. Meskipun dikenal sebagai pribadi yang cerdas, Sadewa pun tidak lupa untuk selalu menasehati orang-orang agar berjalan di jalan kebaikan. | Thorns merupakan salah satu karakter dalam game Arknights. Alasan mengapa karakter ini dipilih menjadi muse character karena dia adalah sosok karakter yang dikenal sebagai tokoh cerdas dengan tingkat kalkulasi taktik yang cermat. Thorns memiliki kepedulian terhadap orang lain termasuk kepada pemain dengan kerap memberikannya nasihat. |
| Muse | |

Dari muse diatas berikut merupakan desain karakter Sadewa berdasarkan ciri fisik dan sifatnya.




## *4.* PENUTUP

Wayang kulit purwa merupakan salah satu peninggalan warisan budaya tradisional Indonesia yang tumbuh berkembang di masyarakat Jawa. Wayang ini menyajikan cerita-cerita yang kaya akan pemahaman akan kehidupan sehari-hari, sehingga cerita di dalam pewayangan selalu kaya akan pemaknaan dan nilai moral yang dapat diterapkan di kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, wayang di zaman sekarang diterapkan sebagai salah satu materi di mata pelajaran bahasa Jawa, yang berperan sebagai pengenalan dan pelestarian budaya serta pendidikan karakter.

Meskipun wayang memiliki sejarah yang panjang, namun pada kenyataannya wayang yang sekarang masih kurang diminati oleh orang-orang secara umum, terutama generasi muda. Generasi muda beranggapan bahwa wayang memberi kesan membosankan dan sulit dipahami. Karakterisasi yang cukup sulit dikenal oleh anak-anak membuat wayang semakin jauh di mata generasi muda. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi baru di dalam memperkenalkan wayang kulit purwa, dengan media visual yang ringan dan mudah dikenal. Solusi yang didapatkan adalah dengan perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar.

Perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran merupakan sebuah upaya efektif di dalam mengenalkan kembali tokoh wayang kulit ke dalam

bentuk baru dengan menyesuaikan minat dan selera anak-anak. Selain mengenalkan wayang kulit purwa, desain karakter ini juga dapat diterapkan sebagai media pembelajaran dalam upaya untuk mendukung anak-anak di dalam kegiatan belajar membangkitkan semangat dan minat di dalam belajar wayang kulit. Dari tugas akhir ini dapat disimpulkan bahwa :

Pertama, perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar menjadi tema pada tugas akhir ini, yang bertujuan sebagai upaya memperkenalkan tokoh wayang kulit purwa ke dalam bentuk yang mudah dikenal serta diharapkan menjadi sosok inspiratif yang diidolakan oleh anak-anak.

Kedua, pengaplikasian karya ke dalam bentuk figur karakter memiliki tujuan sebagai *prototype* awal karakter yang mana karakter ini dapat diterapkan ke berbagai media seperti layaknya *costume* maupun ke dalam bentuk media pembelajaran yang relevan. Hal ini ditujukan sebagai upaya untuk mendukung pengenalan tokoh wayang kulit purwa kepada anak-anak.

Ketiga, pemilihan concept art di dalam perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa pada tugas akhir ini adalah dengan menggunakan gaya visual chibi. Gaya ini membuat karakter wayang kulit purwa memiliki bentuk yang lucu serta mudah dikenal oleh anak-anak. Dengan bentuk yang mudah dikenal serta memiliki visual yang ringan membuat anak-anak menjadi semangat di dalam belajar dan mengenal tokoh wayang kulit purwa. Sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Melalui perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa ini diharapkan dapat dikembangkan menjadi media yang lebih fleksibel dan meluas, tidak hanya sebagai media pembelajaran saja, namun dapat dimanfatkaan sebagai media lain seperti media *campaign* perkenalan wayang dengan inovasi terbaru dan lain sebagainya. Selain itu, perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa juga diharapkan membuka peluang penelitian atau perancangan lebih lanjut, yang dapat

dimanfaatkan sebagai bahan referensi untuk perancangan berikutnya, terutama untuk perihal perancangan karakter khususnya inovasi terbaru tentang wayang di Indonesia.

**Daftar Pustaka**


**Sumber Jurnal dan Tugas Akhir**

Andindya, Andina Putri dan Arief Budiman, S.Sn,. M.Sn. 2018. *Perancangan Desain Karakter untuk Short Animation 2D "Sakai"*. Jurnal e-Proceeding of Art Design : Vol. 5/ No.3/ Desember 2018. Diakses 21 Februari 2021, dari Telkom University E-Library.

E.J Franciscus dkk. Perancangan Karakter Tokoh Superhero dengan Gaya Chibi Untuk Anak Usia 3-12 Tahun. Jurnal Universitas Kristen Petra Desain Komunikasi Visual. Diakses 1 Maret 2021, dari Universitas Kristen Petra E-Library.

Estidianti, Brigitta Rena. 2014. *Perancangan Karakter Game Visual "Tikta Kavya" dengan Konsep Visual Novel Bishounen*. Jurnal Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Diakses 21 Februari 2021, dari Institut Teknologi Sepuluh Nopember E-Library.

Sari, Hendika Novita. 2020. *Perancangan Super Hero Anti Narkoba sebagai Icon P4GN Sukoharjo*. Surakarta. Diakses 21 Februari 2021, dari Universitas Sahid Surakarta Library.

**Sumber Buku dan E-Book**

Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Blair, Preston. 1949. *Advanced Animation*. Tersedia dalam website International Design School.

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.

Hedgpeth, Kevin and Stephen Missal. 2006. *Exploring Character Design*. Thompson Delmar Learning. Tersedia dalam website International Design School.

Kresna, Ardian. 2012. *Mengenal Wayang*. Yogyakarta : Laksana.

McKown, Harry Charles and Alvin B. Roberts. 2008. *Audio Viusal Aids to Instruction.* McGraw-Hill book Company. Tersedia dalam website The University of Chicago Press Journal.

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta.

Sadiman, A.S, dkk. 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Soedarsono. 1972. *Wayang dalam Kehidupan Masyarakat Jawa.* Yogyakarta: Panitia Pameran Wayang.

Soekatno, B.A. 2009. *Mengenal Wayang Kulit Purwa.* Semarang: Aneka Ilmu.

Sudjana, N, Rivai, A. 2015. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Wahyuni, Tristanti Tri. 2020. *Buku Pintar Wayang.* Yogyakarta: Cemerlang Publishing.

**Sumber Online**

International Design School. (2018). *4 Tipe Desain Karakter dari*

*Animator Dunia*. Diakses tanggal 1 Maret 2021, dari https://idseducation.com/simak-4-tipe-desain-karakter-dari-seorang-animator-dunia/

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Jumlah Data Satuan Pendidikan (Sekolah) Per Kabupaten/Kota : Kota Surakarta*. Diakses tanggal 1 Maret 2021, dari https://referensi.data.kemdikbud.go.id/index11.php?kode=036100&level=2

Yayasan Pelatihan Anak Bangsa. (2017). *Unsur-Unsur Desain Grafis*. Diakses tanggal 1 Maret 2021, dari http://allaboutstream.org/materi/index.php/materi/komputer-desain-dan-web/90-unsur-unsur-desain-grafis