

**ADAPTASI UNSUR RUPA RAKSASA  
WAYANG KULIT PURWA KE DALAM KARAKTER  
VISUAL RAKSASA NUSANTARA**

**DISERTASI**

guna memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar doktor dari  
Institut Seni Indonesia Surakarta



diajukan oleh:  
**Herliyana Rosalinda**  
**NIM 193121015**

**PASCASARJANA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**  
**2025**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa disertasi dengan judul “Adaptasi Unsur Rupa Raksasa Wayang Kulit Purwa ke dalam Karakter Visual Raksasa Nusantara” ini, beserta seluruh isinya, adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiasi atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti ada plagiasi dan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam disertasi ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, maka saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Surakarta, Agustus, 2025  
Yang membuat pernyataan



Herliyana Rosalinda  
NIM. 193121015

**PERSETUJUAN  
DISERTASI**

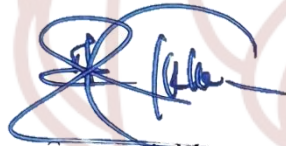
**ADAPTASI UNSUR RUPA RAKSASA  
WAYANG KULIT PURWA KE DALAM  
KARAKTER VISUAL RAKSASA NUSANTARA**

sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Doktor  
pada Program Studi Seni Program Doktor  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta

Oleh:  
Herliyana Rosalinda  
NIM 193121015  
Surakarta, Agustus 2025

Menyetujui,

Promotor



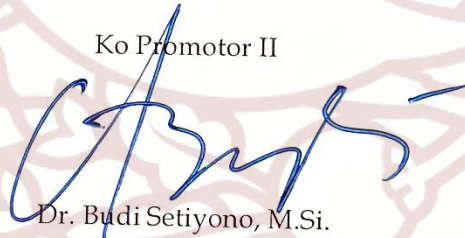
Prof. Dr. Sunarmi, M. Hum.  
NIP. 196703051998032001

Ko Promotor I



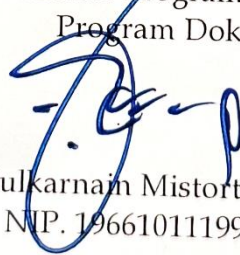
Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M. Hum.  
NIP. 195306161979031001

Ko Promotor II



Dr. Budi Setiyono, M.Si.  
NIP. 196309021991031001

Mengetahui  
Koordinator Program Studi Seni  
Program Doktor



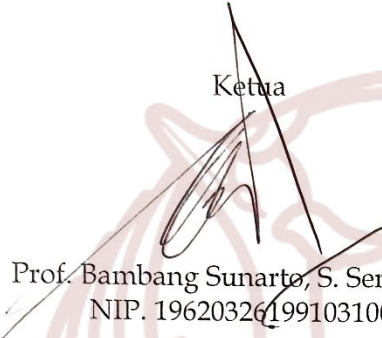
Dr. Zulkarnain Mistortoify, M. Hum.  
NIP. 196610111999031001

## PENGESAHAN

Telah dipertahankan dalam Ujian Disertasi  
Program Studi Seni Program Doktor  
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta  
sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Doktor  
pada 16 Mei 2025 (pelaksanaan ujian tertutup)

### Dewan Penguji

Ketua



Prof. Bambang Sunarto, S. Sen., M. Sn  
NIP. 196203261991031001

Sekretaris



Dr. Zulkarnain Mistortoify, M. Hum  
NIP. 196610111999031001

Promotor



Prof. Dr. Sunarmi, M. Hum  
NIP. 196703051998032001

Ko Promotor I




Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M. Hum.  
NIP. 195306161979031001

Ko Promotor II



Dr. Budi Setiyono, M. Si.  
NIP. 196309021991031001

Penguji I



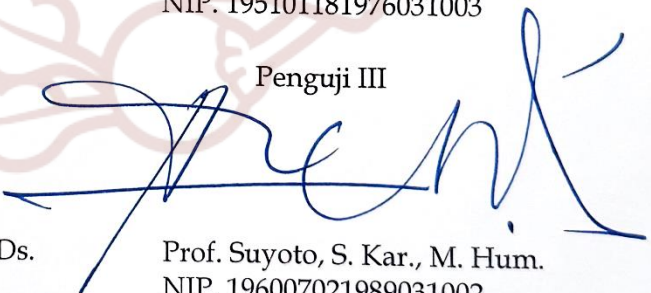
Dr. Bambang Suwarno, S.Kar., M.Hum.  
NIP. 195101181976031003

Penguji II



Dr. Winny Gunarti Widya Wardani., M.Ds.  
NIDN. 0306056705

Penguji III



Prof. Suyoto, S. Kar., M. Hum.  
NIP. 196007021989031002

Penguji IV



Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197112282001121001

**PENGESAHAN**

**DISERTASI**

**ADAPTASI UNSUR RUPA RAKSASA  
WAYANG KULIT PURWA KE DALAM  
KARAKTER VISUAL RAKSASA NUSANTARA**

Telah diterima sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Doktor  
pada  
Program Studi Seni Program Doktor

Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Surakarta  
Direktur



## INTISARI

### ADAPTASI UNSUR RUPA RAKSASA WAYANG KULIT PURWA KE DALAM KARAKTER VISUAL RAKSASA NUSANTARA

Oleh  
**Herliyana Rosalinda**  
**NIM: 193121015**  
**(Program Studi Seni Program Doktor)**

Adaptasi unsur rupa raksasa wayang kulit purwa ke dalam karakter visual raksasa Nusantara berbasis *deisign thinking*. Penelitian ini berusaha menemukan prinsip adaptasi karakter visual raksasa Nusantara. Figur Raksasa di Nusantara memiliki keragaman unsur rupa yang terus terakulturasi. Di era digitalisasi saat ini ada fenomena maraknya penciptaan karakter visual berwujud ekstrem (monster, alien, raksasa) guna membuat daya tarik fantastik. raksasa-raksasa dalam wayang kulit purwa kaya pontensi untuk dikembangkan menjadi karakter visual berdaya saing tinggi. Atas dasar itu, dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana karakteristik rupa raksasa dalam wayang kulit purwa?, bagaimana proses adaptasi unsur rupa raksasa wayang kulit purwa ke karakter visual raksasa Nusantara?, dan bagaimana hasil adaptasi unsur rupa raksasa wayang kulit purwa ke karakter visual raksasa Nusantara?. Teknis analisis menggunakan metode *design thinking* Gavin Ambrose dan Paul Haris, meliputi tujuh tahap: *define, research, ideate, prototype, select, implement* dan *learn*. Pendekatannya menggunakan teori ikonografi dan adaptasi. Data dihasilkan dari wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Penelitian ini menghasilkan tiga kesimpulan, pertama, konsep karakteristik unsur rupa raksasa dalam wayang kulit purwa didasari atas adanya keselarasan rupa dengan artefak raksasa pada candi, ragam karakter dan sifat raksasa sehingga muncul rupa atribut (aksesoris dan busana) dan postur (rupa wajah dan tubuh) raksasa, dengan unsur rupa (1) Bola mata merah, (2) Hidung *pelokan* dan *wungkal gerang*, (3) Mulut *gusen*, 4) Postur tubuh distorsi dari figur manusia. raksasa=gemuk, besar secara ukuran kerdil secara postur. Kedua, proses adaptasi unsur rupa raksasa menghasilkan karakter visual raksasa khas Nusantara. Proses ini melampirkan tiga sinopsis cerita untuk tiga karakter raksasa dibuat oleh tiga desainer partisipan. Desain awal uji melalui FGD, sarian dari proses tersebut dijadikan acuan untuk membentuk *prototype* final tiga karakter raksasa, yaitu Kalandra, Durgantari dan Kelana. Ketiga, hasil adaptasi unsur rupa raksasa yaitu; prinsip-prinsip perancangan karakter visual raksasa Nusantara.

**Kata kunci:** Adaptasi, Unsur Rupa, Karakter Visual, Raksasa, Wayang.

## ABSTRACT

### ADAPTATION OF VISUAL ELEMENTS OF WAYANG KULIT PURWA'S GIANTS INTO VISUAL CHARACTERS OF NUSANTARA'S GIANT

By

**Herliyana Rosalinda**

**NIM: 193121015**

**(Doctoral's Program in Arts Study Program)**

*Adaptation of Visual Elements of Raksasa Figures in Wayang Kulit Purwa into Nusantara Giant Visual Characters Based on Design Thinking. This research aims to explore the principles of adapting Nusantara giant visual characters. Raksasa (giant) figures in the Nusantara cultural sphere exhibit a diversity of visual elements that have continuously undergone acculturation. In today's digital era, there is a growing trend in creating extreme visual characters (monsters, aliens, giants) to generate fantastical appeal. The raksasa figures in Wayang Kulit Purwa are rich in potential to be developed into competitive visual characters. Based on this, the research problems are formulated as follows: (1) What are the visual characteristics of raksasa figures in Wayang Kulit Purwa?, (2) How is the adaptation process of these visual elements into Nusantara giant visual characters carried out?, and (3) What are the results of such adaptation?. The analytical method employed is Design Thinking by Gavin Ambrose and Paul Harris, consisting of seven stages: define, research, ideate, prototype, select, implement, and learn. The approach combines iconographic theory and adaptation theory. Data were obtained through interviews, documentation, and literature study. This study yields three key conclusions: First, the visual characteristics of raksasa figures in Wayang Kulit Purwa are rooted in their visual harmony with giant depictions in temple reliefs, diverse character types and traits, which manifest in visual attributes (accessories and clothing) and postures (facial and body features). These are expressed through: (1) red bulging eyes, (2) Pelokan nose and wungkal gerang nose, (3) Gusen mouth, (4) Distorted human-like body forms – often obese, large in scale yet dwarf-like in posture. Second, the adaptation process of these visual elements results in the creation of Nusantara-specific giant visual characters. This process includes the development of three narrative synopses for three giant characters, each designed by a participating designer. Initial designs were tested through Focus Group Discussions (FGD), and the insights obtained were used to form final prototypes of the three characters: Kalandra, Durgantari, and Kelana. Third, the result of this adaptation process is the formulation of design principles for creating Nusantara giant visual characters.*

**Keywords:** Visual Element, Adaptation, Character Design, Giant, Wayang

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat terselesaikan Disertasi dengan judul "Adaptasi Unsur Rupa Raksasa Wayang Kulit Purwa ke dalam Karakter Visual Raksasa Nusantara" sebagai salah satu persyaratan akademis dalam rangka menyelesaikan studi di Program Studi Seni Program Doktor Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.

Atas keberhasilan dalam penulisan disertasi ini disampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Prof. Dr. Sunarmi, M. Hum, Prof. Dr Sarwanto, S.Kar., M.Hum., dan Dr. Budi Setiyono, M.Si., selaku tim promotor yang telah memberikan petunjuk, koreksi serta saran hingga terwujud dan terselesaikannya disertasi ini.

Terimakasih dan penghargaan juga disampaikan kepada:

1. Dr. I Nyoman Sukerna, S. Kar., M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Prof. Dr. Sunarmi, M. Hum., selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Prof. Dr. Bambang Sunarto, S, Sen., M. Sn., pembimbing akademik sekaligus selaku ketua dewan penguji yang telah memberikan ilmu, dukungan, dan saran untuk terselesaikannya penulisan disertasi ini.

4. Dr. Zulkarnain Mistortoify. M. Hum., selaku Ketua Program Studi Seni Program Doktor, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta sekaligus selaku sekretaris dewan penguji.
5. Dr. Bambang Suwarno, S. Kar., M. Hum., selaku penguji I sekaligus narasumber yang turut memberikan izin pendokumentasian koleksi wayangnya, saran-saran membangun dan membuka wawasan dalam penyusunan disertasi terkait dunia seni rupa wayang.
6. Dewan penguji, Dr. Winny Gunarti Widya Wardani., M.Ds. (penguji II), Prof. Suyoto, S. Kar., M. Hum (penguji III), dan Dr. Handriyotopo, S. Sn., M. Sn. (penguji IV), yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat bermanfaat untuk mencapai kesempurnaan disertasi ini.
7. Prof. Dr. H. Sumaryoto, selaku rektor Universitas Indraprasta PGRI (Unindra) yang memberikan dorongan moril dan materil dalam menempuh Pendidikan S3 di ISI Surakarta.
8. Ki Purbo Asmoro, Ki Gamblang Carito, Dr. Junaidi, S. Kar., M. Hum., Prof. Agus Aris Munandar, M. Hum., Dr. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn., selaku narasumber yang banyak memberikan informasi untuk mendukung keakuratan dan kelengkapan data disertasi ini.
9. Kreator-kreator partisipan, penulis-penulis naskah cerita fiksi, serta tim penilai tahap FGD yang telah membantu terselesaikannya disertasi ini.
10. Rekan-rekan seperjuangan selama menempuh pendidikan doktoral, yaitu; Dr. Santi Sidhartani, S.T., M.Ds., Dr. Pandu Pramudita, S.Pd.,

M.A., Dr. Agung Zainal Mutaqin Raden, M.Ds., Dr. Iis Purnengsih, M.Sn., Dr. Taufik Akbar, S.Sn., M.Ds., Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.Ds., Ariefika Listya, S.Sn., M.Ds., Yayah Rukiah, S.Sn., M.Ds., Puri Kurniasih, M.Hum., Dra. Rina Wahyu Winarni, M.Si., Ahmad Faiz Muntazori, M.Sn., dan Mochamad Fauzie, S.Pd., M.Ds.

11. Nurulfatmi Amzy, M.Hum, Edo Galasro Limbong, S.I.Kom., M.Si., dan Khikmah Susanti, S.Kom., M.Pd, selaku teman bertukar pikiran, keluhan, dan turut menemani perjalanan penelitian ini.
12. Airul Azwan Parapat, M. Pd. selaku suami, ananda Ayra Kalandra Parapat dan ananda Hamizan Dzabit Parapat, Bapak Kantowo dan Ibu Suyuti selaku orangtua, serta Arindiani Muninggarsari dan Farhan Fadhlurrohman selaku adik. Saya mengucapkan terima kasih yang mendalam atas dukungan moril dan materiil, pengertian, perhatian serta kesabaran kepada saya agar tetap bisa melanjutkan studi dan menyelesaikan disertasi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala atas segala amal yang telah diberikan dan semoga disertasi ini berguna baik bagi diri kami sendiri maupun pihak lain yang memanfaatkan.

Surakarta, Agustus 2025



Herliyana Rosalinda  
NIM 193121015



## CATATAN UNTUK PEMBACA

Beberapa catatan bagi para pembaca yaitu:

1. Penyebutan figur raksasa wayang kulit purwa merujuk pada boneka wayang tokoh raksasa dalam wayang kulit purwa. "Figur" sama dengan artefak boneka tokoh raksasa.
2. Penyebutan "Nusantara" (khususnya pada kalimat "karakter visual raksasa Nusantara") mengarah pada: Nusantara sebagai identitas kultural bersama yang melintasi suku dan daerah, namun tetap berakar pada kebhinekaan lokal. Istilah "budaya Nusantara" sering merujuk pada keragaman tradisi, simbol, dan nilai yang berasal dari seluruh daerah di Indonesia.
3. Penulisan teks pada disertasi ini bukan saja menggunakan teks normal, ada beberapa kata yang menggunakan teks bercetak miring, dan *bold*, yaitu:
  - a. Pada istilah asing menggunakan teks bercetak miring (*italic*).
  - b. Penulisan judul, sub judul, penamaan tabel, dan keterangan gambar menggunakan teks bercetak tebal (*bold*).
4. Keterangan gambar dituliskan berdasarkan urutan posisi gambar dari kiri ke kanan sehingga dibaca secara berurutan dari kiri ke kanan.
5. Bagan atau diagram alir dibaca mengikuti alur anak panah sebagai penunjuk bagan tersebut.
6. Keterangan penulisan kata dalam bahasa Jawa, seperti pada lagu *dolanan* tentang raksasa terdapat tanda baca, sebagai berikut: pengucapan huruf "é" contohnya pada kata *plérak plérok* diucapkan seperti pada pengucapan "bebek, merah, atau enak". Sedangkan huruf "e" tanpa garis di atasnya diucapkan seperti pada pengucapan "cerita, merak, atau elang".

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PENGESAHAN .....	Error! Bookmark not defined.
INTISARI.....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
CATATAN UNTUK PEMBACA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR TABEL .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>2</b>
<b>A. Latar Belakang Permasalahan .....</b>	<b>2</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>26</b>
<b>C. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>27</b>
<b>D. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>27</b>
<b>E. Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>28</b>
<b>F. Kerangka Konseptual .....</b>	<b>35</b>
<b>G. Metode Penelitian .....</b>	<b>45</b>
1. Jenis Penelitian .....	45
2. Data Penelitian .....	46
3. Sumber Data .....	49
4. Teknik Pengumpulan Data .....	49
5. Validitas Data .....	57
6. Teknik Analisis Data .....	58
<b>H. Sistematika Penulisan .....</b>	<b>66</b>
<b>BAB II KARAKTERISTIK DAN UNSUR RUPA FIGUR RAKSASA     WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA.....</b>	<b>69</b>
<b>A. Raksasa pada Seni Tradisi Artefak Nusantara .....</b>	<b>69</b>
1. Raksasa dalam Pandangan Masyarakat .....	72
2. Istilah Negri Sabrang pada Raksasa .....	79
3. Keragaman Figur Raksasa pada Tradisi Lisan di Nusantara ...	82

<b>B. Keragaman Visualisasi Figur Raksasa pada Peninggalan Artefak di Nusantara .....</b>	<b>84</b>
1. Bentuk Figur Raksasa pada Relief Candi.....	85
2. Bentuk Figur Dwarapala .....	90
3. Bentuk Figur Kala.....	93
4. Bentuk Figur Makara .....	101
<b>C. Perkembangan Raksasa pada Wayang kulit purwa .....</b>	<b>109</b>
1. Perkembangan Karakter-karakter Raksasa dalam Pertunjukan Wayang.....	110
2. Sifat-sifat Raksasa dalam Wayang kulit purwa .....	114
<b>D. Perwujudan Unsur Rupa Figur raksasa pada Wayang kulit purwa.....</b>	<b>120</b>
1. Identifikasi Postur Figur Raksasa Wayang kulit purwa.....	120
2. Identifikasi Aksesoris Figur Raksasa Wayang kulit purwa ...	148
<b>E. Klasifikasi Figur Raksasa Wayang kulit purwa .....</b>	<b>158</b>
1. Kelompok Raksasa Golongan Dewa (Batara dan Batari) .....	164
2. Kelompok Raksasa Golongan Raja/ Buta Raton .....	171
3. Kelompok Raksasa Golongan Begawan.....	179
4. Kelompok Raksasa Ksatria (Peranakan/ Buta Nom).....	183
5. Kelompok Raksasa Golongan Rendah .....	190
<b>F. Karakteristik Pembentuk Rupa Figur Raksasa Wayang kulit purwa.....</b>	<b>202</b>
<b>BAB III PROSES ADAPTASI UNSUR RUPA RAKSASA WAYANG KULIT PURWA KE KARAKTER VISUAL RAKSASA .....</b>	<b>212</b>
<b>A. Adaptasi Awal: Penulisan Naskah Cerita tentang Tokoh Raksasa .....</b>	<b>213</b>
1. Pengembangan Cerita Lakon Pewayangan.....	215
2. Cerita Baru Berbasis Lakon Pewayangan .....	219
<b>B. Adaptasi Figur Raksasa pada Wayang Kulit Purwa ke Desain Karakter Visual Raksasa .....</b>	<b>249</b>
1. Figur Raksasa pada Desain Karakter Visual Kalandra .....	251
2. Figur Raksasa pada Desain Karakter Visual Durgantari.....	260
3. Figur Raksasa pada Desain Karakter Visual Kelana .....	270
<b>C. Figur Raksasa pada Konsep Desain Karakter.....</b>	<b>277</b>
1. Perspektif Pakar Karakter Visual .....	277
2. Perspektif Praktisi Karakter Animasi .....	287
3. Perspektif Pengamat Karakter Animasi .....	298
<b>D. Percobaan Final Adaptasi Karakter Visual Raksasa dari Hasil FGD .....</b>	<b>312</b>
1. Karakter Visual Figur Kalandra .....	312

2. Karakter Visual Figur Durgantari .....	314
3. Karakter Visual Figur Kelana .....	316
<b>BAB IV HASIL ADAPTASI RUPA FIGUR RAKSASA WAYANG</b>	
<b>KULIT PURWA KE KARAKTER VISUAL RAKSASA .....</b>	<b>319</b>
<b>A. Perubahan yang terjadi ketika Adaptasi Dilakukan.....</b>	<b>320</b>
1. Prinsip-prinsip Mendesain Karakter Visual .....	321
2. Aspek-Aspek Perubahan Adaptasi.....	334
3. Perubahan Prinsip dalam Perancangan Karakter Visual Raksasa .....	333
<b>B. Hal yang Dipertahankan dan Dihilangkan pada         Pengadaptasian Raksasa Nusantara .....</b>	<b>340</b>
1. Evaluasi .....	340
2. Hasil.....	347
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>356</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>356</b>
<b>B. Temuan .....</b>	<b>360</b>
<b>C. Implikasi .....</b>	<b>361</b>
<b>D. Saran .....</b>	<b>361</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>363</b>
<b>DAFTAR NARASUMBER .....</b>	<b>370</b>
<b>GLOSARIUM .....</b>	<b>370</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>379</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b>	Bagan Asumsi Kerangka Konseptual Pertama .....	36
<b>Gambar 2.</b>	Bagan Asumsi Kerangka Konseptual Kedua .....	42
<b>Gambar 3.</b>	Bagan Asumsi Kerangka Konseptual Ketiga .....	45
<b>Gambar 4.</b>	Bagan Triangulasi Data .....	58
<b>Gambar 5.</b>	Tahapan Penelitian .....	66
<b>Gambar 6.</b>	Contoh rupa raksasa pada relief. (kiri) Adegan Rahwana Menculik Sinta Menunggu Raksasa Bersayap pada panil 12 Candi Siwa, Prambanan. (kanan) Adegan Lesmana memanah Kijang Jelmaan Raksasa Kala Marica pada Candi Siwa, Prambanan .....	87
<b>Gambar 7.</b>	(kiri) Manusia Berkepala Setan dan Binatang pada Relief Kunjarakarna. (kanan) Visual Neraka pada Relief Kunjarakarna Candi Jago .....	89
<b>Gambar 8.</b>	(kiri) Figur Arca Dwarapala pada Candi Plaosan, (kanan) Relief Dwarapala pada Candi Panataran Jawa Timur .....	92
<b>Gambar 9.</b>	Figur Kala pada Candi Gedongsongo .....	97
<b>Gambar 10.</b>	Figur Kala pada Candi Plaosan .....	98
<b>Gambar 11.</b>	Figur Kala pada Candi Panataran .....	99
<b>Gambar 12.</b>	Figur Kala pada Candi Jago .....	101
<b>Gambar 13.</b>	Ragam Hias Makara pada Candi Plaosan Lor dan dan Jaladwara pada candi Prambanan .....	104
<b>Gambar 14.</b>	Identifikasi Ragam Figur Raksasa di Nusantara .....	107
<b>Gambar 15.</b>	Perbandingan Proporsi Manusia dengan Figur Wayang kulit purwa (Tengah figur wayang manusia, kanan figur wayang raksasa) .....	125
<b>Gambar 16.</b>	Perbandingan Bentuk Wajah Manusia dengan Figur Raksasa Wayang kulit purwa .....	127
<b>Gambar 17.</b>	Proporsi manusia dewasa perbandingan 1.8 .....	129
<b>Gambar 18.</b>	Proporsi Figur Raksasa .....	130

<b>Gambar 19.</b>	Bola Mata Merah pada Figur Raksasa dari koleksi Bambang Suwarno dan Purbo Asmoro.....	138
<b>Gambar 20.</b>	Visualisasi tataan Kalung: (a) Kalung Ulur- <i>ulur Naga Karangrang</i> , (b) Kalung Saputangan, (c) Kalung Selendang.....	152
<b>Gambar 21.</b>	Visualisasi Kelat Bahu: (a) Kelat Bahu Naga Mangsa, (b) Kelat Bahu Candrakirana, (c) kelat Bahu Calumpringan.	153
<b>Gambar 22.</b>	Aksesoris dan Busana Figur Raksasa Wayang Kulit Purwa koleksi Bambang Suwarno .....	157
<b>Gambar 23.</b>	Figur Raksasa Golongan Dewa; (a) Dewa Amral, (b) Bala Srewu/ Brahala, (c) Batari Durga. (d) Batara Kala, dan (e) Batara Yamadipati. Semua koleksi Bambang Suwarno .....	167
<b>Gambar 24.</b>	Figur Raksasa Golongan Raja; (a) Kumbakarna, (b) Niwatakawaca, (c) Dasamuka. (d) Garjendramuka, (e) Mahesasura. (f) Tembaka, dan (g) Arimba. Semua merupakan koleksi Bambang Suwarno dan Purba Asmara. ....	174
<b>Gambar 25.</b>	Figur Raksasa Golongan Begawan; (a) Begawan Wilwuk, (b) Begawan Bagaspati, (c) Resi Kesawa. Koleksi Bambang Suwarno. ....	180
<b>Gambar 26.</b>	Figur Raksasa Golongan Ksatria; (a) Kala Bendana, (b) Yayahgriwa, (c) Lembu Sura, (d) Sarpakenaka, (e) Aswani Kumba, (f) Kala Srenggi. Koleksi Bambang Suwarno. ....	185
<b>Gambar 27.</b>	Figur Raksasa Golongan Rendahan (Buto Setanan).....	193
<b>Gambar 28.</b>	Figur Raksasa Golongan Rendahan ( <i>Buta Punggawan</i> ); (a) Cakil, (b) Yuyu Rumpung, (c) Rambut Geni, (d) <i>Buta Terong</i> , (e) <i>Jajahwreka</i> , (f) <i>Wilkataksini</i> . Koleksi Bambang Suwarno dan Purba Asmara. ....	196
<b>Gambar 29.</b>	Figur Raksasa Golongan Rendahan ( <i>Buto Kewanan</i> ); (a) <i>Buta Badak</i> , (b) <i>Buta Kebo</i> , (c) <i>Buta Celeng</i> , (d) <i>Jatasura</i> , (e) <i>Buta Menjangan Rangga</i> , (f) <i>Buta Kodok</i> . Koleksi Bambang Suwarno. ....	201
<b>Gambar 30.</b>	Bagan Analisis Unsur Rupa Figur Raksasa .....	205
<b>Gambar 31.</b>	Figur Raksasa pada Wayang Kulit Purwa Tokoh Kumbakarna yang Dijadikan Konsep Perancangan	

	Karakter Tokoh Kalandra koleksi milik Bambang Suwarno. ....	252
<b>Gambar 32.</b>	Karakter Raksasa Kalandra 1 .....	255
<b>Gambar 33.</b>	Karakter Raksasa Kalandra 2.....	256
<b>Gambar 34.</b>	Pewarnaan pada Desain Karakter Kalandra 2 .....	257
<b>Gambar 35.</b>	Karakter Raksasa Kalandra 3.....	258
<b>Gambar 36.</b>	Referensi visual perancangan karakter Kalandra 3.....	260
<b>Gambar 37.</b>	Figur Raksasa pada Wayang Kulit Purwa Tokoh Batari Durga yang Dijadikan Konsep Perancangan Karakter Tokoh Durgantari karya dan koleksi Bambang Suwarno. ....	262
<b>Gambar 38.</b>	Karakter Raksasa Durgantari 1.....	264
<b>Gambar 39.</b>	Karakter Raksasa Durgantari 2.....	266
<b>Gambar 40.</b>	Pewarnaan pada Desain Karakter Kalandra 2 .....	267
<b>Gambar 41.</b>	Karakter Raksasa Durgantari 3.....	268
<b>Gambar 42.</b>	Referensi visual perancangan karakter Durgantari 3 .....	269
<b>Gambar 43.</b>	Figur Raksasa pada Wayang Kulit Purwa Tokoh Sukasrana yang Dijadikan Konsep Perancangan Karakter Tokoh Kelana koleksi milik Bambang Suwarno. ....	271
<b>Gambar 44.</b>	Karakter Raksasa Kelana 1 .....	272
<b>Gambar 45.</b>	Karakter Raksasa Kelana 2 .....	274
<b>Gambar 46.</b>	Pewarnaan pada Desain Karakter Kelana 2 .....	275
<b>Gambar 47.</b>	Karakter Raksasa Kelana 3 .....	276
<b>Gambar 48.</b>	Referensi Visual Perancangan Karakter Kelana 3.....	277
<b>Gambar 49.</b>	Hasil FGD Sarian Identifikasi Tiga Karakter Visual Raksasa Nusantara .....	312
<b>Gambar 50.</b>	<i>Prototype Final</i> Karakter Kalandra.....	313
<b>Gambar 51.</b>	<i>Prototype Final</i> Karakter Durgantari.....	315
<b>Gambar 52.</b>	<i>Prototype Final</i> Karakter Kelana .....	317
<b>Gambar 53.</b>	Unsur-unsur Hasil Adaptasi-Karakter Kalandra .....	317
<b>Gambar 54.</b>	Unsur-unsur Hasil Adaptasi-Karakter Durgantari.....	317
<b>Gambar 55.</b>	Unsur-unsur Hasil Adaptasi-Karakter Kelana.....	317

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.</b> Klasifikasi dan Identifikasi Figur Raksasa artefak Nusantara .....	106
<b>Tabel 2.</b> Variasi Sifat Figur Raksasa Wayang Kulit Purwa.....	119
<b>Tabel 3.</b> Visualisasi Jenis Mata Figur Raksasa Wayang Kulit Purwa .....	139
<b>Tabel 4.</b> Visualisasi Jenis Hidung Figur Raksasa Wayang Kulit Purwa.....	141
<b>Tabel 5.</b> Visualisasi Jenis <i>Gusen</i> Figur Raksasa Wayang Kulit Purwa .....	144
<b>Tabel 6.</b> Ragam Visual Tangan Figur Raksasa Wayang Kulit Purwa.....	146
<b>Tabel 7.</b> Klasifikasi Figur Raksasa Berdasarkan Status Kedudukan Sosial.....	162
<b>Tabel 8.</b> Kelompok Raksasa Dewa .....	165
<b>Tabel 9.</b> Ragam Postur Figur Raksasa Golongan Dewa.....	168
<b>Tabel 10.</b> Ragam Atribut Figur Raksasa Golongan Dewa .....	169
<b>Tabel 11.</b> Sarian Pembentuk Rupa Figur Raksasa Golongan Dewa.....	171
<b>Tabel 12.</b> Kelompok Raksasa Raja.....	172
<b>Tabel 13.</b> Ragam Postur Figur Raksasa Golongan Raja .....	175
<b>Tabel 14.</b> Ragam Atribut Figur Raksasa Golongan Raja.....	175
<b>Tabel 15.</b> Sarian Pembentuk Rupa Figur Raksasa Golongan Raja .....	179
<b>Tabel 16.</b> Kelompok Raksasa Golongan Begawan.....	179
<b>Tabel 17.</b> Ragam Postur Figur Raksasa Golongan Begawan.....	181
<b>Tabel 18.</b> Ragam Atribut Figur Raksasa Golongan Begawan .....	181
<b>Tabel 19.</b> Sarian Pembentuk Rupa Figur Raksasa Golongan Begawan.....	183
<b>Tabel 20.</b> Kelompok Raksasa Ksatria (Peranakan/Buta Nom).....	184
<b>Tabel 21.</b> Ragam Postur Figur Raksasa Golongan ksatria .....	186
<b>Tabel 22.</b> Ragam Atribut Figur Raksasa Golongan Ksatria.....	187
<b>Tabel 23.</b> Sarian Pembentuk Rupa Figur Raksasa Golongan Ksatria .....	190
<b>Tabel 24.</b> Kelompok Raksasa Golongan Rendah .....	191

<b>Tabel 25.</b> Ragam Postur Figur Raksasa Golongan Rendah Buta Punggawan .....	197
<b>Tabel 26.</b> Ragam Atribut Figur Raksasa Golongan Rendah Buta Punggawan.....	197
<b>Tabel 27.</b> Sarian Pembentuk Rupa Figur Raksasa Golongan Rendah Buta Punggawan.....	199
<b>Tabel 28.</b> Unsur Fisik pada Figur Raksasa Wayang Kulit Purwa .....	207
<b>Tabel 29.</b> Unsur pada Figur Raksasa Wayang Kulit Purwa .....	209
<b>Tabel 30.</b> Penokohan pada cerita Pertempuran Yakshadipura .....	229
<b>Tabel 31.</b> Konflik pada cerita Pertempuran Yakshadipura .....	230
<b>Tabel 32.</b> Pesan Moral pada cerita Pertempuran Yakshadipura .....	232
<b>Tabel 33.</b> Penokohan pada cerita Panggilan Setra Gandamayit.....	238
<b>Tabel 34.</b> Konflik pada cerita Panggilan Setra Gandamayit.....	239
<b>Tabel 35.</b> Pesan Moral dari Cerita Panggilan Setra Gandamayit .....	239
<b>Tabel 36.</b> Penokohan pada cerita Cahaya di Tanah Tetirah.....	246
<b>Tabel 37.</b> Konflik pada cerita Cahaya di Tanah Tetirah.....	246
<b>Tabel 38.</b> Pesan Moral dari Cerita Cahaya di Tanah Tetirah .....	247
<b>Tabel 39.</b> Perspektif Pakar terhadap Desain Karakter Kalandra 1 .....	278
<b>Tabel 40.</b> Perspektif Pakar terhadap Desain Karakter Kalandra 2.....	279
<b>Tabel 41.</b> Perspektif Pakar terhadap Desain Kalandra 3.....	280
<b>Tabel 42.</b> Perspektif Pakar terhadap desain Durgantari 1.....	281
<b>Tabel 43.</b> Perspektif Pakar terhadap desain Durgantari 2.....	282
<b>Tabel 44.</b> Perspektif Pakar terhadap desain Durgantari 3.....	283
<b>Tabel 45.</b> Perspektif Pakar terhadap desain Kelana 1 .....	284
<b>Tabel 46.</b> Perspektif Pakar terhadap Desain Karakter Kelana 2 .....	285
<b>Tabel 47.</b> Perspektif Pakar terhadap Desain Karakter Kelana 3 .....	285
<b>Tabel 48.</b> Perspektif Praktisi terhadap Desain Karakter Kalandra 1.....	287
<b>Tabel 49.</b> Perspektif Praktisi terhadap Desain Karakter Kalandra 2.....	289
<b>Tabel 50.</b> Perspektif Praktisi terhadap desain karakter Kalandra 3.....	290

<b>Tabel 51.</b> Perspektif Praktisi terhadap Desain Karakter Durgantari 1 .....	291
<b>Tabel 52.</b> Perspektif Praktisi terhadap desain karakter Durgantari 2.....	292
<b>Tabel 53.</b> Perspektif Praktisi terhadap desain karakter Durgantari 3.....	293
<b>Tabel 54.</b> Perspektif Praktisi terhadap desain karakter Kelana 1 .....	295
<b>Tabel 55.</b> Perspektif Praktisi terhadap desain karakter Kelana 2 .....	296
<b>Tabel 56.</b> Perspektif Praktisi terhadap desain karakter Kelana 3 .....	296
<b>Tabel 57.</b> Perspektif Pengamat terhadap Desain Karakter Kalandra 1 .....	299
<b>Tabel 58.</b> Perspektif Pengamat terhadap desain Kalandra 2.....	300
<b>Tabel 59.</b> Perspektif Pengamat terhadap desain Kalandra 3.....	301
<b>Tabel 60.</b> Perspektif Pengamat terhadap Desain Karakter Durgantari 1 ...	303
<b>Tabel 61.</b> Perspektif Pengamat terhadap desain Durgantari 2 .....	304
<b>Tabel 62</b> Perspektif Pengamat terhadap desain Durgantari 3 .....	305
<b>Tabel 63.</b> Perspektif Pengamat terhadap Desain Karakter Kelana 1.....	306
<b>Tabel 64.</b> Perspektif Pengamat terhadap Desain Karakter Kelana 2.....	307
<b>Tabel 65.</b> Perspektif Pengamat terhadap Desain Karakter Kelana 3.....	308
<b>Tabel 66.</b> Sarian Hasil FGD .....	310
<b>Tabel 67.</b> Hasil Adaptasi Figur Raksasa Wayang Kulit ke Adaptasi Karakter Visual .....	328
<b>Tabel 68.</b> Aspek Perubahan Adaptasi Figur Raksasa Wayang Kulit ke Adaptasi Karakter Visual .....	334
<b>Tabel 69.</b> Evaluasi Adaptasi Figur Raksasa Wayang Kulit ke Adaptasi Karakter Visual .....	341



## **BAB IV**

### **HASIL ADAPTASI RUPA FIGUR RAKSASA WAYANG KULIT PURWA KE KARAKTER VISUAL RAKSASA**

Bab IV menyajikan analisis terhadap hasil adaptasi figur raksasa wayang kulit purwa ke karakter visual raksasa. Pada bab ini, akan dibahas perbedaan utama antara karakteristik wayang kulit dengan desain visual raksasa yang dikembangkan melalui penelitian. Proses adaptasi pada bab sebelumnya yang telah dilakukan, merupakan bentuk eksplorasi untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai temuan-temuan yang diperoleh, serta bagaimana elemen-elemen visual tradisional dipertahankan dan diterjemahkan ke dalam desain yang lebih modern. Temuan-temuan dari penelitian ini akan dirangkum sebagai refleksi dari pengembangan desain karakter yang menghubungkan budaya tradisional dengan kebutuhan visual kontemporer.

Proses percobaan pengadaptasian figur raksasa yang telah dilakukan memunculkan unsur-unsur baru yang diperoleh sebagai bahan evaluasi. Hal ini merujuk pada munculnya prinsip-prinsip baru yang dapat diterapkan ketika akan mendesain karakter visual raksasa berbasis budaya Nusantara. Adapun, untuk mengetahui prinsip tersebut secara jelas, perlu adanya pembahasan terkait prinsip-prinsip

dasar dalam mendesain karakter visual raksasa Nusantara. Pembahasan ini dapat dipahami pada sub bab berikut.

#### **A. Perubahan yang terjadi ketika Adaptasi Dilakukan**

Membuat desain karakter khas sangat penting untuk menghasilkan sebuah karya (baik itu dalam bentuk animasi, karakter visual, dan media apapun) yang sukses. Karakter dengan gaya dan kepribadian yang unik berkontribusi secara signifikan terhadap narasi dan penikmatnya (Yang, 2014). Dalam pengembangan prinsip-prinsip animasi, seperti pada animasi Disney memberikan perhatian khusus pada kemampuan yang diberikan media kepada mereka.

An artist could represent the actual figure, if he chose, meticulously capturing its movements and actions. Or he could caricature it, satirize it, ridicule it. And he was not limited to mere actions; he could show emotions, feelings, even innermost fears (Thomas, Johnston 2018: 16).

Hal tersebut mengartikan bahwa, sebuah karya desain karakter visual atau animasi dapat terbentuk didasari pada kemampuan kreatornya dalam berkarya. Oleh karena itu, seorang kreator harus mampu menerjemahkan dan mewujudkan visual yang diinginkan berbekal pada prinsip-prinsip yang tepat. Meskipun dapat dikatakan bahwa ekspresi emosi sering kali menjadi inti dari setiap bentuk seni, animasi berusaha untuk mengkodifikasikan konsep ini dalam hubungannya dengan konsep biologis dan ilmiah. Para animator

Disney bertujuan untuk mencapai ekspresi emosi yang seperti nyata ini dengan prinsip-prinsip animasi mereka. Ideologi ini disorot oleh salah satu prinsip, daya tarik, yang mengacu pada kualitas kesukaan karakter yang dibangun melalui kombinasi prinsip-prinsip lainnya (Luhta, Roy 2012: 32) .

Proses perancangan tokoh diawali dengan mendalami *script* serta deskripsi tokoh. Kemudian dilanjutkan dengan membuat batasan perancangan, yaitu dengan menentukan kedudukan tokoh, seperti tokoh utama, sampingan, musuh dan lain-lain. Lalu dilanjutkan dengan mengenali sifat dan perilaku tokoh dan kemudian mencari tahu apakah terdapat *plot points* yang dimiliki cerita yang nantinya akan mempengaruhi rancangan tokoh (Bancroft, 2006. 17). Desain tokoh yang baik adalah desain yang dapat membuat penikmatnya/ penontonnya terkesan. Kriteria tersebut berarti memiliki sifat yang jelas, yang dapat mudah dikenali, serta karakternya sesuai dengan narasi tokoh tersebut (Sullivan, Alexander, Mintz dan Besen, 2013. 115-116).

### **1. Prinsip-prinsip Mendesain Karakter Visual**

Guna mendapatkan perancangan tokoh yang sesuai maka dibutuhkan prinsip-prinsip untuk mendesain karakter visual. Berikut adalah beberapa prinsip yang penting dalam menggambar

karakter visual. Sehingga, ditemukan perbedaan prinsip-prinsip yang berubah sebagai berikut:

**a. Proporsi**

Proporsi mengacu pada hubungan ukuran antar bagian tubuh karakter. Misalnya, karakter dengan kepala besar dan tubuh kecil sering kali lebih kartun dan mengkomunikasikan kesan lucu atau imut, sedangkan proporsi tubuh manusiawi yang lebih realistis lebih cocok untuk karakter serius atau dramatis. Dengan mengerti proporsi yang sesuai karakter akan dihasilkan sangat penting untuk mencapai desain yang memiliki ciri khas dan konsisten. Membuat anatomi sebuah tokoh tidak lepas dari proporsi tubuhnya. Memahami proporsi tokoh yang benar, maka dapat diketahui apakah sudah memiliki anatomi yang tepat. Terutama bila *style* yang dikejar adalah realis, maka proporsinya harus tepat. Seperti pada penjelasan proporsi ideal tubuh di BAB III, menurut Sloan (2015, 5). proporsi ideal seorang tokoh dewasa adalah delapan ukuran kepala. Pada usia remaja setara dengan tujuh kepala, sedangkan pada usia anak-anak setara dengan empat sampai enam kepala. Selain itu, menurut Sloan (2015, 6) penggunaan proporsi tubuh ini juga dapat digunakan untuk membedakan umur seorang tokoh dengan yang lainnya dan menunjukkan relasi antar tokoh.

## **b. Ekspresi Wajah**

Ekspresi wajah yang jelas menggambarkan emosi atau perasaan karakter. Demikian pula, bahasa tubuh (postur, gerakan tangan, kaki, dan lain-lain) menyampaikan lebih banyak tentang kepribadian karakter daripada hanya desain visual. Menggunakan elemen-elemen ini dengan tepat dapat menguatkan cerita dan kesan yang ingin disampaikan. Bancroft (2012, 29) mengatakan, ada empat elemen yang dimiliki wajah untuk berekspresi, yaitu mata, alis, mulut dan hidung. Di antara keempat aspek tersebut, mata adalah aspek terpenting. Terdapat berbagai bentuk mata, contohnya seperti almond, lingkaran dan sebagainya. Melalui bentuk-bentuk tersebut, sifat dan etnis seorang tokoh dapat diketahui. Sejalan dengan hal tersebut, Sloan (2015, 10) mengatakan bahwa laki-laki dan perempuan memiliki ciri wajah yang berbeda. Hal ini lebih dipengaruhi oleh aspek biologis dibanding psikologis. Contohnya adalah wajah laki-laki cenderung memiliki tulang dagu dan alis yang lebih jelas. Sementara wajah wanita dikenal tidak memiliki perubahan yang signifikan saat beranjak dewasa. Oleh karena itu garis wajah wanita cenderung lebih halus, dan lebih kecil dibanding laki-laki. Selain itu tiap-tiap unsur pada wajah memiliki arti yang berbeda-beda. Contohnya menurut Maki (Maki 2006, 34), alis mata yang

tipis memiliki lambar keterbukaan, sementara alis yang tebal memiliki arti ketertutupan. Lalu mata bentuk mata memiliki arti yang berbeda pula. Mata yang besar melambangkan sifat yang terbuka, sementara mata yg kecil dan meruncing memiliki arti kewaspadaan dan hati-hati.

### **c. Garis dan Bentuk**

Setiap karakter biasanya dibangun dengan menggunakan garis dan bentuk dasar. Karakter yang berbentuk bulat atau melengkung cenderung memberi kesan ramah atau lembut, sedangkan karakter yang berbentuk lebih kotak atau tajam memberi kesan kuat, serius, atau bahkan antagonis. Pemilihan garis yang tegas atau halus juga memengaruhi bagaimana karakter itu dirasakan.

### **d. Warna**

Warna memainkan peran penting dalam menggambarkan karakter dan *mood*. Warna dapat menunjukkan kepribadian, status sosial, atau afiliasi karakter. Misalnya, warna cerah seperti merah atau kuning mungkin digunakan untuk karakter yang energik atau ceria, sementara warna gelap seperti hitam atau abu-abu sering digunakan untuk karakter misterius atau jahat. Menurut (Tillman 2011, 110), warna dapat menunjukkan cerita

yang dimiliki tokoh. Warna juga dapat membantu menunjukkan koneksi antar tokoh. Arti setiap warna berbeda dari satu dan yang lainnya. Penggunaan warna dapat mempengaruhi tiap tokohnya. Warna yang sering digunakan dalam desain tokoh adalah warna-warna dasar seperti merah, kuning, oranye, biru, hijau dan ungu. Sebelumnya telah dijelaskan mengenai warna hangat dan warna dingin. Pembagian warna tersebut dapat lebih mudah dimengerti ketika mengetahui arti dari warna-warna tersebut. Warna hangat adalah merah, oranye dan kuning. Menurut (Tillman 2011, 113), merah memberikan kesan aksi, berani, bahaya, kekuatan, semangat, amarah dan cinta. Lalu kuning memberikan kesan kebijaksanaan, kesenangan, kepintaran, kenyamanan. Namun juga memberi kesan negatif seperti kecemburuan, pengecut dan penyakit. Lalu terakhir oranye memberi kesan seperti kegembiraan, antusiasme, kreatifitas, sukses, semangat, menarik, gengsi atau wibawa dan iluminasi. Selain warna hangat, ada pula warna dingin. Warna dingin terdiri dari warna biru, ungu dan hijau. Tillman menyatakan bahwa warna biru memberi kesan kepercayaan, kepintaran, faith, kesehatan, keseriusan, kedamaian dan honor. Namun juga memberi kesan negatif seperti dingin dan sedih. Lalu warna ungu memberi kesan seperti elegan, misteri, royaltas,

sihir, ambisi, kekayaan, kreatifitas, independen, bangsawan, dan kepuasan. Terakhir warna hijau memberi kesan seperti alam, daya tahan, pertumbuhan, harmoni, keamanan, uang, optimis, muda (*youth*) dan kejujuran. Selain warna-warna di atas, ada pula warna hitam dan putih yang belum tercantum. Hitam memberi kesan seperti kekuatan, elegan, formalitas, kesedihan, kematian, depresi dan berkabung. Sementara warna putih memberi kesan seperti kebersihan, hal yang baru, ketenangan, cahaya, kebaikan (Tillman 2011, 114).

#### **e. Konsistensi**

Untuk karakter yang digunakan dalam media jangka panjang (seperti serial animasi atau komik), penting untuk menjaga konsistensi dalam desain karakter. Setiap detail, mulai dari proporsi hingga warna pakaian, harus konsisten agar audiens dapat mengenali karakter dengan mudah di setiap adegan.

#### **f. Kultural dan Kontekstual**

Karakter visual harus mempertimbangkan konteks budaya dan sosial tempat karakter tersebut akan muncul. Apa yang dianggap menarik atau mudah dikenali di satu budaya bisa jadi tidak berlaku di budaya lain. Oleh karena itu, memahami audiens dan

konteks cerita sangat penting dalam mendesain karakter yang efektif.

#### **g. Keunikan dan Identitas**

Karakter visual harus memiliki ciri khas yang membuat mereka unik dan membedakan mereka dari karakter lain. Ini bisa berupa detail fisik, pakaian, aksesoris, atau elemen desain lainnya yang menggambarkan kepribadian dan latar belakang karakter tersebut.

#### **h. Pengembangan karakter**

Dalam cerita yang berkembang, desain karakter juga harus beradaptasi dan berkembang. Karakter yang tumbuh atau berubah seiring waktu (baik secara fisik atau emosional) perlu mencerminkan perubahan tersebut dalam desain mereka, sehingga audiens dapat merasakan perjalanan karakter tersebut.

Figur raksasa dalam wayang kulit purwa dirancang dengan proporsi tubuh 1:3,5 untuk kepentingan teknis pertunjukan dan filosofi budaya Jawa. Apabila melihat perbedaan secara keseluruhan dari hasil adaptasi, maka dapat terlihat secara jelas dari tabel dibawah ini:

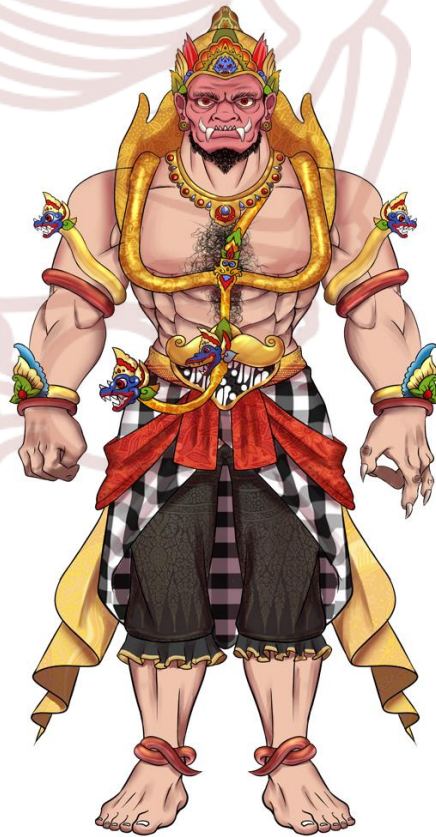
**Tabel 67.** Hasil Adaptasi Figur Raksasa Wayang Kulit ke Adaptasi Karakter Visual

Figur Raksasa Wayang Kulit Purwa	Adaptasi Karakter Visual
<p data-bbox="331 479 820 544"><b>Raksasa Golongan Raja (<i>Buta Raton</i>): Kumbakarna</b></p> 	<p data-bbox="847 479 1075 512"><b>Karakter Kalandra</b></p> <p data-bbox="847 544 983 577"><b>Kalandra 1</b></p>  <p data-bbox="847 1193 983 1227"><b>Kalandra 2</b></p> 

Kalandra 3



*Prototype final Karakter Kalandra*



Raksasa Golongan Dewa dan *raseksi*:  
Dewi Durga



Karakter Durgantari

Durgantari 1



Durgantari 2



Durgantari 3



*Prototype final Karakter Durgantari*



Raksasa Golongan Rendah: Sukasrana



Karakter Kelana

Kelana 1



Kelana 2



Kelana 3



*Prototype final Karakter Kelana*



Secara teknis, proporsi tersebut membuat figur raksasa lebih seimbang dan stabil saat dimainkan oleh dalang. Secara filosofis, postur yang tidak sempurna menggambarkan bahwa raksasa adalah makhluk yang jahat atau penuh kemarahan, dengan ciri-ciri seperti kepala besar, tubuh gempal, mata merah membelalak, serta fitur wajah yang mengerikan. Meskipun beberapa raksasa dalam cerita pewayangan memiliki karakter baik, visualisasi raksasa lebih dominan dengan ciri-ciri visual yang menggambarkan kekuatan atau ancaman. Selain itu, identitas figur raksasa dalam wayang kulit purwa juga ditonjolkan melalui keragaman aksesoris, warna kulit, dan bentuk mata, hidung, serta mulut yang khas, sebagai simbol dari kekuatan dan karakter budaya Nusantara.

## 2. Aspek-Aspek Perubahan Adaptasi

Secara garis besar dapat dilihat perbedaan mendasar dari aspek-aspek dalam wayang kulit purwa dan karakter visual raksasa sebagai berikut:

**Tabel 68.** Aspek Perubahan Adaptasi Figur Raksasa Wayang Kulit ke Adaptasi Karakter Visual

Aspek	Wayang Kulit Purwa	Karakter Visual
Postur Tubuh	Tinggi besar, proporsional, biasanya lebih ramping atau kekar	Gempal, besar atau kerdil sesuai dengan karakteristik raksasa
Ekspresi Wajah	Ekspresi netral atau serius	Seram dan tajam, penuh tekad
Mata	Bulat besar, sering berwarna merah	Bulat besar, warna merah sebagai tanda kekuatan dan amarah

Hidung	Besar dan tumpul	Besar, tumpul, lebih menonjolkan kesan menakutkan
Mulut	<i>Gusen</i> besar	<i>Gusen</i> besar, dengan ekspresi lebih dinamis atau menakutkan
Aksesoris Kepala	Mahkota, <i>jamang</i> , <i>sumping</i> , kelat bahu	Mahkota, <i>jamang</i> , kelat bahu, tambahan aksesoris kekinian seperti kalung
Aksesoris Badan	Baju tradisional khas, kain panjang, gelang kaki	Aksesoris yang lebih kekinian seperti pelindung tubuh, atau aksesoris sesuai desain kekinian
Busana	Motif batik, kain panjang, celana pendek, <i>kroncong</i>	Celana pendek motif, pelindung tubuh, beberapa desain juga menggunakan sepatu atau aksesoris kekinian
Proporsi Tubuh	Perbandingan skala dari kepala hingga kaki 1 : 3.5, menonjolkan tubuh besar	Variasi proporsi tubuh, dengan fokus pada tampilan lebih tegas atau dramatis
Identitas Golongan	Mewakili golongan tertentu seperti raja, dewa, ksatria	Disesuaikan dengan status: golongan kerajaan, dewa, atau ksatria

### 3. Perubahan Prinsip dalam Perancangan Karakter Visual Raksasa

Berdasarkan analisis terhadap tabel perbandingan antara wayang kulit purwa dan desain karakter visual di atas, serta prinsip-prinsip desain karakter yang telah disampaikan, terdapat beberapa aspek yang dapat dijelaskan terkait dengan adaptasi dan perubahan prinsip dalam pembuatan desain karakter raksasa. Berikut adalah analisis yang dapat ditemukan:

#### a. Proporsi

Dalam hal proporsi tubuh, karakter raksasa wayang kulit purwa memiliki komposisi proporsi ideal dengan rasio kepala 1 :

3,5. Proporsi ini sangat cocok untuk pertunjukan wayang kulit, karena memungkinkan dalang untuk menggenggam figur raksasa dengan seimbang dan praktis. Namun, dalam desain karakter visual animasi, proporsi ini tidak dapat diterapkan. Sebagai gantinya, desainer animasi lebih berfokus pada proporsi yang lebih dinamis dan dramatis, sesuai dengan prinsip proporsi yang menjelaskan bahwa karakter dengan proporsi tubuh yang lebih realistis atau yang tidak terlalu *exagerated* dapat berkomunikasi lebih baik dengan audiens, sesuai dengan tujuan emosional dan narasi karakter tersebut (Bancroft, 2006).

#### **b. Ekspresi Wajah**

Dalam desain karakter visual, ekspresi wajah menjadi salah satu elemen terpenting dalam mengkomunikasikan emosi dan kepribadian karakter, yang sangat relevan dengan prinsip desain animasi, terutama dalam konteks menciptakan karakter yang mudah dikenali dan dapat membangkitkan reaksi emosional dari audiens. Karakter raksasa dalam wayang kulit purwa dikenal dengan ekspresi wajah yang netral atau serius, namun dalam desain animasi, ekspresi wajah lebih diekspresikan dengan lebih tajam, sering kali lebih dramatis dan menyeramkan, dengan fokus pada elemen-elemen seperti mata yang besar dan merah serta mulut gusen. Ini sejalan dengan prinsip ekspresi wajah dalam

desain karakter, di mana mata adalah aspek terpenting dalam menggambarkan perasaan (Bancroft, 2012).

### **c. Garis dan Bentuk**

Karakter raksasa wayang kulit purwa umumnya memiliki garis yang lebih tegas, yang sesuai dengan kebutuhan praktis dalam pertunjukan. Namun, dalam karakter visual, garis dan bentuk dapat digunakan lebih fleksibel. Karakter yang memiliki bentuk lebih tegas dan kotak dapat memberikan kesan kuat dan serius, sesuai dengan karakter antagonis atau kekuatan. Hal ini menunjukkan perubahan gaya yang lebih terfokus pada pembentukan identitas karakter melalui bentuk-bentuk yang menggambarkan kekuatan atau kegarangan, tergantung pada peran karakter dalam cerita.

### **d. Warna**

Penggunaan warna pada karakter visual raksasa memainkan peran yang lebih ekspresif dalam menciptakan suasana dan menggambarkan karakteristik. Warna seperti merah pada bola mata dan tubuh mengkomunikasikan kekuatan, keberanian, dan amarah, yang sejalan dengan prinsip warna dalam desain karakter animasi (Tillman, 2011. 112). Hal ini menghubungkan prinsip warna dengan karakter visual, di mana penggunaan warna memberi penekanan pada sifat dan *mood*

karakter, seperti yang terlihat dalam desain karakter Kalandra yang menggunakan warna merah untuk menonjolkan kekuatan dan amarahnya.

#### **e. Konsistensi**

Setiap detail, mulai dari ekspresi hingga detail pada pakaian, konsisten diterapkan agar audiens dapat mengenali karakter dengan mudah di setiap adegan. Raksasa wayang kulit purwa mencerminkan identitas budaya Jawa, konsistensi ini tetap mempertahankan unsur artefak budaya seperti mahkota, dan aksesoris tradisional lain.

#### **f. Kultural dan Kontekstual**

Karakter raksasa wayang kulit purwa mencerminkan identitas budaya Jawa yang sangat kental, dengan aksesoris dan busana yang menunjukkan golongan sosial dan status. Dalam desain karakter visual, elemen-elemen budaya ini harus dipertahankan, namun disesuaikan dengan konteks modern dan audiens global. Oleh karena itu, penyesuaian ini tetap mempertahankan unsur budaya seperti kain batik, mahkota, dan aksesoris tradisional, namun dengan desain yang lebih fleksibel dan sesuai untuk berbagai media seperti animasi atau video game.

### **g. Keunikan dan Identitas**

Meskipun proporsi dan beberapa atribut visual berbeda, identitas khas dari karakter raksasa, seperti mata merah, mulut gusen, dan aksesoris khas, tetap dipertahankan dalam desain visual. Hal ini sesuai dengan prinsip pengembangan karakter yang berfokus pada penciptaan identitas yang jelas dan mudah dikenali (Sullivan et al., 2013). Keunikan ini membuat karakter tetap konsisten dan terhubung dengan asal usul budaya mereka meskipun telah mengalami penyesuaian.

### **h. Pengembangan Karakter**

Seiring dengan perubahan media, desain karakter juga berkembang untuk menyesuaikan dengan teknologi dan kebutuhan narasi. Dalam karakter visual, pengembangan ini terlihat dalam cara karakter diekspresikan lebih dinamis dan fleksibel sesuai dengan media yang digunakan. Sebagai contoh, karakter Kalandra dan Durgantari mengalami pengembangan dalam ekspresi wajah dan desain tubuh yang lebih menyesuaikan kebutuhan animasi.

Proses adaptasi dari wayang kulit purwa ke karakter visual raksasa menunjukkan bagaimana prinsip-prinsip desain karakter, seperti proporsi, ekspresi wajah, garis, warna, dan konteks budaya, mengalami perubahan dan penyesuaian sesuai dengan media dan

audiens. Meskipun beberapa aspek tradisional seperti aksesoris dan simbolisme budaya tetap dipertahankan, elemen-elemen lain disesuaikan untuk memenuhi tujuan estetika dan emosional dalam desain karakter visual.

## **B. Hasil Adaptasi Figur Raksasa dari Wayang Kulit Purwa ke dalam Karakter Visual Raksasa**

### **1. Evaluasi**

Pada proses adaptasi figur raksasa wayang kulit purwa ke karakter visual raksasa, terdapat elemen-elemen yang berhasil dipertahankan serta elemen-elemen yang hilang atau mengalami perubahan sebagai proses kreasi ulang (tahap akhir adaptasi menurut Linda Hutcheon). Perbedaan medium dan prinsip desain yang digunakan dalam pembuatan desain media visual lainnya mempengaruhi hasil akhir adaptasi melalui unsur-unsur pembentuknya.

**Tabel 69.** Evaluasi Adaptasi Figur Raksasa Wayang Kulit ke Adaptasi Karakter Visual

Unsur Pembentuk figur raksasa Nusantara	Apa yang dipertahankan dan apa yang dihilangkan		Deskripsi
	Figur Raksasa Wayang Kulit Purwa	Adaptasi Karakter Visual	
<b>Proporsi</b>			Postur menyesuaikan identitas karakternya.
Postur 1 : 3.5	V	X	1. Karakter raksasa ksatria dan raksasa perempuan, seperti Kalandra dan Durgantari, postur tubuh 1 : 7 (standart postur karakter manusia dewasa). 2. Karakter raksasa kerdil seperti Kelana, postur tubuh 1 : 4 atau 1: 5 (seperti postur karakter anak-anak).
Ukuran kepala lebih besar dari tubuh	V	X	Ukuran kepala pada raksasa (kecuali golongan raksasa perempuan dan golongan rendah) lebih besar daripada proporsi tubuh. Pada adaptasi karakter raksasa yang tergolong ksatria atau superhero proporsi kepala hingga kaki harus proporsional (dengan tubuh besar tegap dan kekar). Pada raksasa kerdil ukuran kepala bisa lebih besar sesuai deskripsi identitas karakter.
<b>Warna</b>			Warna kulit wajah raksasa wayang kulit purwa dan adaptasinya dapat memiliki kesesuaian variasi, seperti warna merah, merah muda, emas, cokelat muda, hijau, dan putih. Salah satu yang menjadi identitas yang dipertahankan adalah bola mata merah.
Bola mata merah	V	V	Kulit tubuh: cokelat muda, emas, hijau, putih.
Kulit wajah dan tubuh	V	V	
Busana dan Aksesoris	V	V	
<b>Jenis Aksesoris dan Atribut</b>	V	V	Aksesoris pada figur raksasa wayang kulit purwa yang beragam dan menunjukkan identitas atau pengklasifikasian golongan raksasa dapat diterapkan pula pada pengadaptasian karakter visual raksasa. hal tersebut juga menjadi unsur identitas untuk menciptakan figur raksasa khas Nusantara.
<b>Ekspresi dan Posisi Wajah dengan alur cerita</b>	X	V	Pada raksasa wayang kulit purwa, ekspresi wajah raksasa cenderung menunjukkan wajah marah dan agresif dan umumnya mencirikan tampilan wajah antagonis meskipun figur

Unsur Pembentuk figur raksasa Nusantara	Apa yang dipertahankan dan apa yang dihilangkan		Deskripsi
	Figur Raksasa Wayang Kulit Purwa	Adaptasi Karakter Visual	
			<p>tersebut dalam alur cerita lakon wayangnya memiliki sifat yang baik.</p> <p>Pada adaptasi karakter raksasa, ekspresi wajah dapat disesuaikan dengan situasi per adegan.</p> <p>Posisi wajah pada raksasa wayang kulit purwa terdiri dari tiga jenis yakni: <i>langak</i>, <i>longok</i>, dan <i>tumungkul</i>. Umumnya posisi wajah tersebut mengidentifikasi sifat dari figur wayangnya, namun pada figur raksasa wayang kulit purwa tidak selalu demikian. Pada karakter yang bersifat baik seperti dewa yang berubah wujud (<i>triwikrama</i>) divisualkan dengan posisi wajah <i>langak</i>. Sedangkan pada karakter figur golongan rendah seperti <i>buta setanan</i> dapat divisualkan dengan posisi kepala <i>tumungkul</i>. Hal-hal tersebut dipengaruhi dari nilai filosofis kebudayaan Jawa.</p> <p>Pada adaptasi karakter raksasa, tidak ada variasi posisi wajah. Posisi per adegan (misal pada komik, buku cerita dan media 2D lainnya) disesuaikan dengan alur cerita.</p>

Figur raksasa wayang kulit purwa memiliki ciri khas postur dengan perbandingan 1:3,5, yang menunjukkan ukuran kepala yang lebih besar dibandingkan dengan tubuhnya, serta postur yang terkesan kerdil dan tidak proporsional. Penyesuaian ini bukan hanya berkaitan dengan aspek teknis pertunjukan wayang, tetapi juga dipengaruhi oleh filosofi budaya Jawa. Secara teknis, ketika dalang

memainkan figur raksasa yang berukuran besar (dari 60 cm hingga 85 cm), perbandingan proporsi tubuh yang lebih kecil memungkinkan figur tersebut digenggam dengan lebih *ajeg* (konsisten) dan seimbang. Ini sangat penting untuk kelancaran pertunjukan wayang yang menggunakan boneka wayang sebagai figur statis yang tidak bergerak seperti manusia.

Mengakar pada sudut pandang budaya Jawa, figur raksasa dalam wayang kulit purwa sering kali digambarkan dengan postur yang tidak sempurna dan tidak proporsional. Dalam budaya Jawa, raksasa dianggap sebagai simbol dari angkara murka atau sifat-sifat jahat, serta makhluk yang berasal dari dunia asing, yang membuat mereka tidak boleh ditiru. Hal ini tercermin dalam desain visual figur raksasa yang memiliki ukuran kepala lebih besar dari tubuh, postur tubuh yang gempal dan tidak langsing, serta elemen-elemen fisik seperti mata merah membelalak, hidung besar, mulut bertaring (*gusen*), dan kuku tangan serta kaki yang panjang. Unsur-unsur ini merupakan identitas visual yang sangat khas dan menjadi simbol dari karakter jahat atau destruktif dalam cerita.

Ketika adaptasi karakter ini dilakukan untuk desain visual, terutama dalam konteks animasi atau media visual lainnya, ada beberapa perubahan signifikan yang terjadi. Salah satu perubahan utama adalah pada postur tubuh raksasa. Dalam dunia karakter

visual, identitas “besar” yang melekat pada raksasa tidak hanya ditentukan oleh perbandingan ukuran tubuh yang sangat tidak proporsional, seperti pada figur wayang kulit purwa, tetapi lebih kepada kesan visual yang ditampilkan. Postur tubuh yang terlalu kerdil dengan rasio 1:3.5 tidak dapat diterjemahkan langsung ke dalam desain karakter animasi atau visual, karena hal ini tidak memenuhi prinsip-prinsip desain karakter yang lebih dinamis dan dapat diekspresikan melalui berbagai pose dan ekspresi. Oleh karena itu, proporsi tubuh yang lebih seimbang dan lebih mendekati proporsi manusia atau karakter yang lebih dramatis lebih diutamakan.

Meskipun postur tubuh pada wayang kulit tidak dapat diterjemahkan langsung, beberapa identitas visual dari figur raksasa wayang kulit purwa tetap dipertahankan dalam desain karakter. Misalnya, aksesoris dan warna yang mencirikan status golongan raksasa, seperti keragaman aksesoris sesuai penggolongan (raja, dewa, ksatria, dan lain-lain), warna kulit yang khas, dan warna bola mata merah yang mencolok. Elemen-elemen ini tetap menjadi bagian integral dalam desain karakter visual untuk menonjolkan karakteristik khas raksasa versi Nusantara, meskipun ada penyesuaian dalam cara penyampaiannya. Selain itu, ekspresi wajah yang sangat terbatas pada wayang kulit purwa, karena boneka

wayang adalah figur statis, kini dapat divariasikan dalam desain visual. Pada karakter animasi, ekspresi wajah bisa lebih dinamis dan mengungkapkan berbagai perasaan, seperti amarah atau kemarahan yang digambarkan melalui mata yang membelalak dan mulut bertaring. Dengan cara ini, karakter raksasa tidak hanya dilihat dari segi bentuk tubuh, tetapi juga dari segi ekspresi emosional yang lebih hidup dan dapat menyesuaikan dengan perubahan dalam cerita.

Secara keseluruhan, dalam proses adaptasi ini, beberapa elemen seperti postur tubuh proporsional dan perbandingan ukuran kepala harus disesuaikan dengan prinsip desain karakter modern, namun identitas budaya yang dibawa oleh figur raksasa tetap dipertahankan. Elemen-elemen seperti aksesoris, warna kulit, mata merah, dan bentuk wajah menjadi simbol yang kuat dalam menjaga kesan raksasa khas Nusantara, meskipun harus dilakukan penyesuaian agar karakter tersebut tetap relevan dalam konteks desain visual dan media modern.

Ada beberapa hal dari prinsip pembuatan karakter visual yang telah disampaikan di atas, beberapa hal yang dapat atau tidak dapat diterapkan pada desain karakter visual raksasa, yakni: (1) desain karakter yang dihasilkan harus mencitrakan raksasa versi Nusantara. Hal ini dilihat dari aksesoris dan busana Nusantara,

khususnya Jawa, yang menandakan golongan raksasa tersebut. (2) Ekspresi wajah raksasa harus menyeramkan dengan mata bulat berwarna merah pada pupilnya, hidung besar, dan mulut gusen dengan taring runcing. (3) Desain karakter visual raksasa tidak cocok diterapkan menggunakan proporsi tubuh sesuai konsep figur raksasa wayang kulit purwa.

Pada poin ketiga, didapatkan kenyataan bahwa setelah konsep desain yang diberikan oleh peneliti kepada ketiga kreator partisipan, terbukti bahwa pada pengadaptasian unsur-unsur figur raksasa pada wayang kulit purwa tidak dapat seluruhnya diterapkan pada karakter visual. Khususnya pada poin mengenai proporsi tubuh pada figur raksasa wayang kulit purwa, yang memiliki komposisi skala 1:3,5 terhadap besar kepala. Komposisi tersebut, pada dunia pertunjukan wayang kulit purwa, merupakan komposisi yang ideal bagi figur raksasanya. Hal ini didukung oleh ranah estetika dan kepraktisan saat pertunjukan wayang. Terutama ketika dalang memegang figur raksasa yang berukuran besar, dengan komposisi proporsi tersebut, figur raksasa dapat digenggam dengan kuat dan seimbang.

Sementara itu, pada ranah karakter visual, terutama yang diterapkan pada media animasi, komposisi proporsi tersebut tidak dapat diterapkan. Pada desain yang dihasilkan oleh kreator

partisipasi yang berprofesi sebagai desainer karakter animasi, proporsi tersebut tidak dapat diterjemahkan. Hal ini menjadi wajar, karena desainer atau kreator untuk menciptakan desain karakter visual biasanya berpedoman pada prinsip-prinsip menggambar karakter visual. Sejalan dengan Banecroft, proporsi mempengaruhi faktor perbedaan dalam sebuah desain karakter. Pada proporsi wajah, terdapat lima elemen yang membentuk ekspresi, yaitu bagian alis, mata, mulut, hidung, dan leher. Kostum atau atribut yang dikenakan beserta pewarnaannya pada sebuah karakter dapat membuat ciri khas dalam hasil perancangannya.

## 2. Hasil

### a. *Rethinking*

Tahap ini melibatkan refleksi mendalam terhadap figur raksasa dalam wayang kulit purwa. Aspek-aspek yang ditinjau kembali, yaitu:

#### 1) **Bentuk Kepala dan Fitur Wajah**

Salah satu elemen yang dipertahankan dalam adaptasi figur raksasa wayang kulit purwa ke karakter visual adalah bentuk kepala, yang meliputi variasi bentuk mata, hidung, dan mulut. Setiap desain karakter raksasa visual mengadaptasi keragaman bentuk wajah ini, dengan fokus pada ekspresi yang menonjolkan karakteristik khas raksasa. Sebagai contoh, mata

yang besar, berbentuk bulat, dan berwarna merah tetap menjadi elemen penting untuk menggambarkan sifat mengerikan dan angkara murka, yang merupakan ciri khas dari raksasa wayang kulit purwa. Begitu juga dengan hidung besar dan mulut gusen yang tajam, yang mewakili sifat jahat atau kuat dari karakter.

## 2) Atribut dan Busana

Atribut seperti mahkota, *jamang*, *sumping*, dan aksesoris lainnya, yang mencerminkan status sosial atau golongan raksasa (misalnya raksasa kerajaan, dewa, atau golongan ksatria), dipertahankan untuk membedakan setiap figur raksasa. Busana yang dikenakan, seperti kain panjang, sabuk, atau celana pendek bermotif, tetap digunakan untuk menandakan identitas budaya dan sosial setiap karakter, sesuai dengan penggolongan figur dalam wayang kulit purwa. Penambahan unsur artefak Nusantara lain, yakni pada wastra. Pada hasil adaptasi, raksasa 3 Nusantara dipadukan memakai wastra pada bagian busananya. Wastra yang digunakan adalah dari kain batik Bali, kain poleng, dan kain batik lasem. Dengan demikian, atribut ini menjadi salah satu cara untuk mempertegas ciri khas raksasa Nusantara dalam desain karakter visual.

### 3) Rupa Raksasa Khas Nusantara Adalah Simbol Angka Murka

Walaupun secara umum raksasa sering digambarkan sebagai makhluk jahat, dalam beberapa cerita lakon pewayangan, terdapat raksasa dengan karakter baik. Namun, teori visualisasi karakter dalam artefak raksasa di Nusantara, terutama pada wayang kulit purwa menunjukkan bahwa raksasa, baik yang jahat maupun yang baik, tetap dipandang sebagai figur dominan yang menyimbolkan sifat angka murka. Hal itu diwujudkan dengan postur besar yang tidak dapat disesuaikan dengan perubahan ekspresi atau gerakan. Konsep "besar" dalam karakter visual ini lebih ditekankan pada aspek kekuatan dan kehadiran yang mengesankan secara visual daripada penggambaran sifat moral.

#### **b. Reconceptualizing**

Pada adaptasi ini yaitu terkait tentang bagaimana objek diubah agar relevan di media atau konteks budaya baru. Tiga tokoh raksasa dari wayang kulit purwa, dijadikan referensi dan dibuat cerita fiksi baru untuk membangun adanya kreasi baru berupa karakter visual raksasa Nusantara. Telah dihasilkan 3 karakter yaitu; Kalandra, Durgantari, dan Kelana sebagai representasi karakter visual raksasa Nusantara yang telah melalui

rangkaian prosedur alur *desain thinking*. Rekonseptualisasi dilakukan melalui: pemilihan gaya visual baru (misalnya semi-realis atau stilisasi digital), pengayaan naratif karakter (dengan sinopsis dan latar belakang cerita), penggabungan unsur budaya lain dari Nusantara untuk menciptakan karakter lintas-etnik. Tiga karakter hasil adaptasi, yaitu Kalandra, Durgantari, dan Kelana merupakan bentuk baru hasil rekonseptualisasi dari tokoh raksasa tradisional dengan gaya visual dan narasi yang sesuai dengan medium dan audiens kontemporer.

### **c. *Understanding***

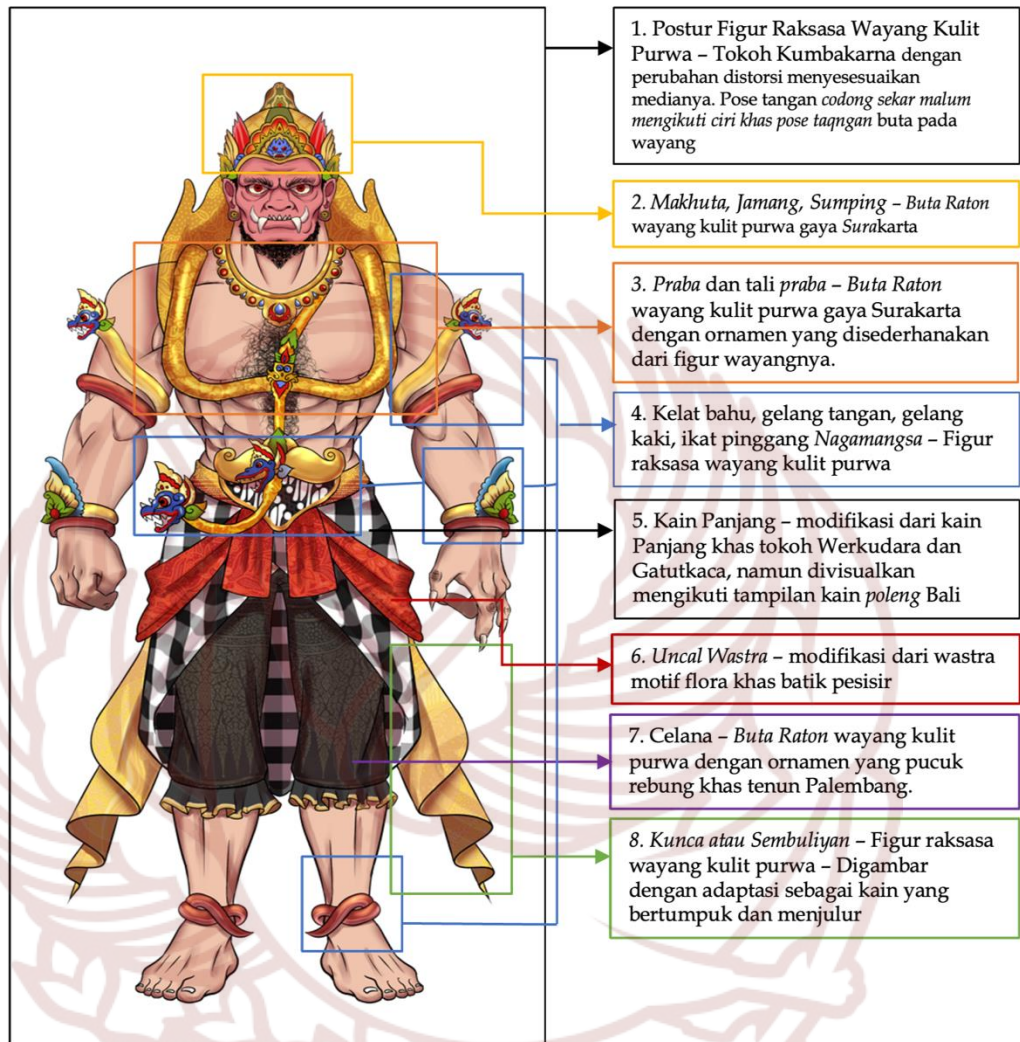
Tahap ini memastikan bahwa dalam proses adaptasi, terdapat pemahaman menyeluruh terhadap dua hal penting, yaitu konteks budaya asal dan kebutuhan visual dan komunikasi era kini (media digital, animasi, *game*, dan lain-lain). Hasil adaptasi bukan sekadar tiruan rupa raksasa lama, tapi menjadi karakter visual yang kontekstual dan komunikatif. Mengarah pada hal tersebut, proses *understanding* dalam hasil adaptasi ini merujuk pada hal yang dihilangkan dalam mengadaptasi figur raksasa dari wayang kulit purwa ke desain karakter visual diganti dengan mengkreasi hal baru yaitu terkait postur tubuh. Postur tubuh dengan perbandingan 1:3.5, di mana ukuran kepala lebih besar dibandingkan dengan tubuh yang kecil, merupakan ciri

khas figur raksasa dalam wayang kulit purwa. Proporsi ini disesuaikan dengan kebutuhan teknis pertunjukan wayang, di mana kepala yang lebih besar memungkinkan figur tersebut untuk digenggam dengan lebih stabil dan seimbang oleh dalang, sementara tubuh yang lebih kecil memberikan keseimbangan dalam pergerakan figur. Namun, dalam pembuatan karakter visual untuk animasi atau media visual lainnya, proporsi tubuh ini tidak dapat dipertahankan. Dalam dunia karakter visual, postur tubuh yang lebih proporsional dan lebih besar diperlukan untuk memberi kesan kekuatan dan kedigdayaan dari raksasa. Postur tubuh yang terlalu kecil dan tidak proporsional akan mengurangi kesan "besar" yang ingin disampaikan, serta menghambat ekspresi dinamis yang dapat ditunjukkan melalui berbagai pose dan gerakan dalam desain karakter animasi. Oleh karena itu, postur dengan skala 1:3.5 dihilangkan karena tidak sesuai dengan prinsip estetika desain karakter visual yang mengutamakan keseimbangan proporsional dan kesan dramatis. Melalui penelitian ini ditemukan bahwa hasil adaptasi figur raksasa wayang kulit purwa ke karakter visual Nusantara melibatkan penyesuaian, terutama dalam hal proporsi tubuh. Meskipun beberapa elemen visual, seperti bentuk wajah, mata merah, hidung besar, dan mulut bertaring, tetap dipertahankan

untuk menjaga identitas budaya dan karakteristik raksasa, ada kebutuhan dalam adaptasinya untuk mengubah postur tubuh agar sesuai dengan kebutuhan media visual. Penyesuaian ini merupakan respons terhadap kebutuhan untuk menyeimbangkan kesan visual karakter raksasa yang kuat dan menakutkan dengan prinsip-prinsip desain yang dapat terlihat lebih realistis dan dinamis, yang lebih sesuai dengan audiens masa kini. Atribut dan busana yang mencirikan golongan dan status raksasa, serta ekspresi wajah yang lebih beragam, tetap dipertahankan sebagai elemen penting dalam menjaga identitas karakter Nusantara.

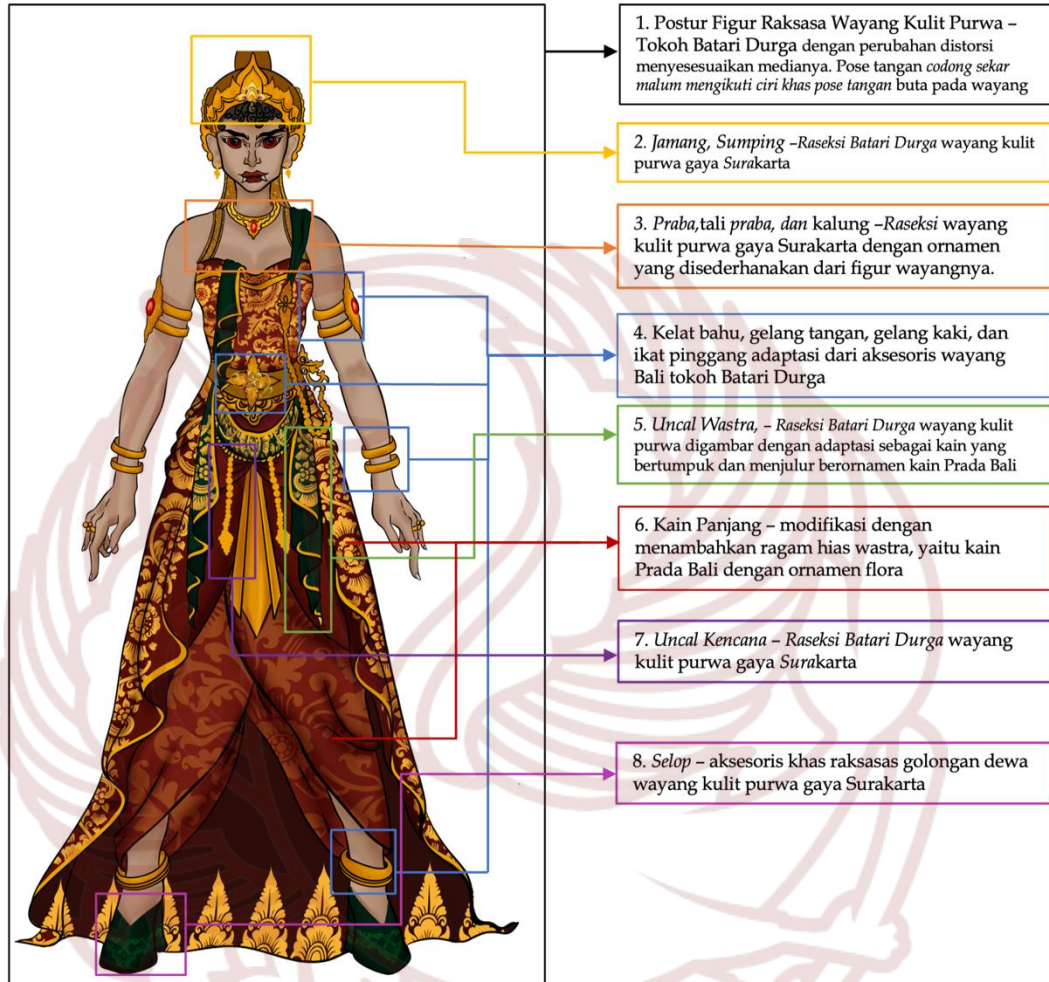
Maka, hasil adaptasi dalam penelitian ini dapat dijabarkan unsur-unsur hasil adaptasi; *rethinking*, *reconceptualizing*, dan *understanding* seperti pada bagan berikut ini.

## 1) Karakter Kalandra



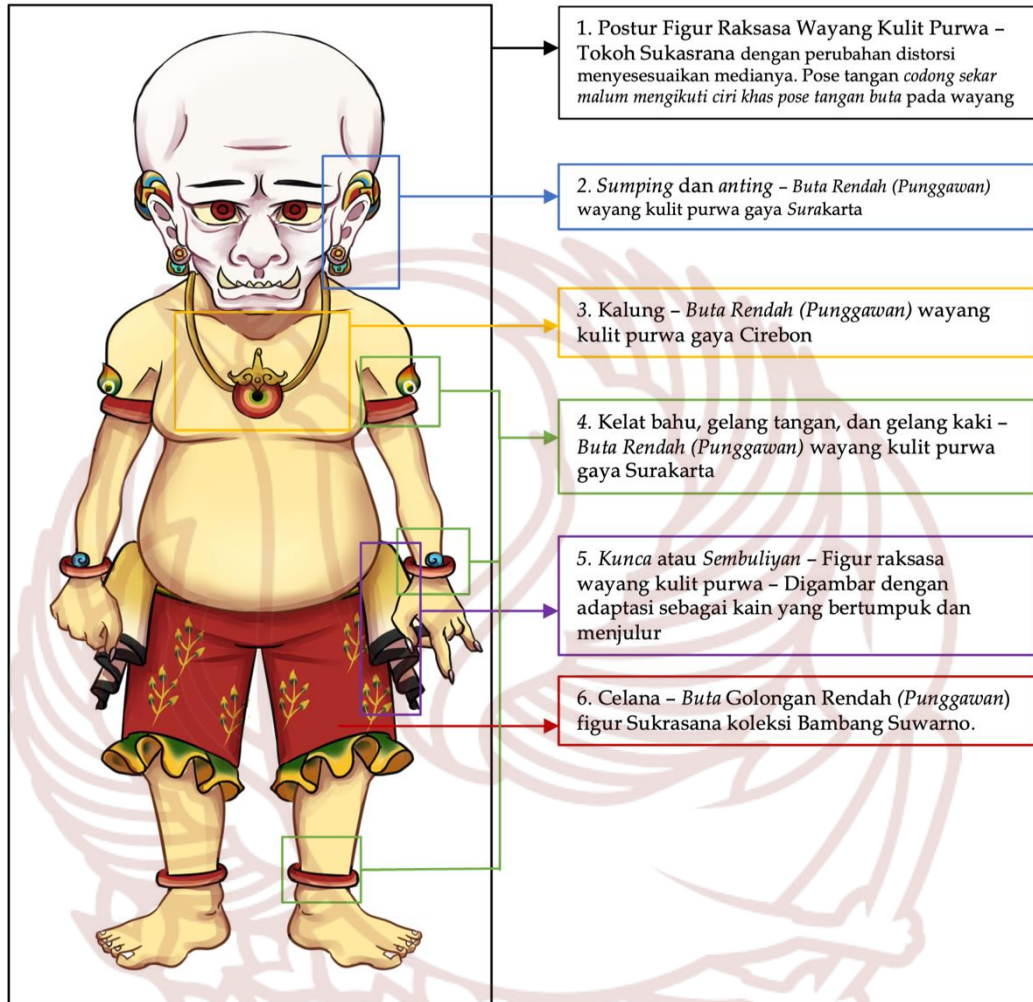
Gambar 53. Unsur-unsur Hasil Adaptasi - Karakter Kalandra  
(Sumber: Rosalinda, 2024)

## 2) Karakter Durgantari



Gambar 54. Unsur-unsur Hasil Adaptasi - Karakter Durgantari  
(Sumber: Rosalinda, 2025)

### 3) Karakter Kelana



Gambar 55. Unsur-unsur Hasil Adaptasi - Karakter Kelana  
(Sumber: Rosalinda, 2025)

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian mengenai unsur rupa figur raksasa pada wayang kulit purwa diadaptasi ke dalam karakter visual raksasa (berupa *prototype* desain). Penelitian menggunakan pendekatan ikonografi Erwin Panofsky dan pendekatan adaptasi Linda Hutcheon. Teknik analisis data menggunakan *design thinking* Gavin Ambrose dan Paul Haris dengan tujuh langkah analisis yakni *define, research, ideate, prototype, select, implement, dan learn*. Hasil penelitian ini mencakup dari karakteristik dan unsur rupa figur raksasa wayang kulit purwa, alur proses adaptasi menghasilkan *prototype* final karakter animasi raksasa, hingga analisis hasil adaptasi yakni evaluasi adaptasinya. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

Pertama, latar belakang dan makna tradisi rupa figur raksasa diawali dari pandangan masyarakat Indonesia khususnya Jawa tentang sosok raksasa. Pandangan ini terlihat secara visual pada keragaman artefak bangunan candi dan kekayaan tradisi lisannya berupa cerita rakyat, kitab, serat, dan lakon pewayangan. Masyarakat saat itu (era berkembangnya agama hindu-budha) memaknai sosok raksasa sebagai makhluk besar menyeramkan yang merupakan simbol budaya asing,

atau untuk menyimbolkan hal yang buruk. Akan tetapi ketika dijumpai pada visualnya, yakni pada artefak berupa arca dwarapala, kala, makara, dan raksasa pada relief candi menjadi luas pemaknaannya. Raksasa pada artefak dwarapala, kala, dan makara dipandang sebagai sosok penjaga atau pelindung bangunan candi. Rupa menyeramkan dimaknai sebagai kekuatan yang besar sehingga mampu menghadang bahaya yang akan mengancam bangunan candi. Raksasa pada relief, diceritakan sesuai dengan penokohnya pada Ramayana atau Mahabarata. Unsur rupa figur raksasa pada dwarapala, kala, makara dan raksasa di relief candi memiliki keselarasan dengan artefak di masa berikutnya, yakni masa berkembangnya ajaran Islam. Postur tubuh, mata, hidung, mulut serta aksesoris dan busana yang ada pada figur artefak tersebut juga dipertahankan pada figur raksasa wayang kulit purwa. Warisan pada tradisi lisan, terutama cerita yang ditampilkan pada setiap panel di relief candi, khususnya candi-candi yang memunculkan figur raksasa seperti candi Prambanan dan candi Jago sedikit banyak juga dimunculkan pada lakon-lakon pewayangan.

Kedua, Karakteristik unsur rupa figur raksasa wayang kulit purwa dijadikan sebagai acuan desain karakter visual figur raksasa Nusantara. Hal tersebut meliputi beberapa prinsip unsur rupa (ciri khas) figur raksasa yakni diketahui bahwa terdapat variasi-variasi raksasa meliputi: empat jenis sifat pada karakternya; sifat, galak, licik,

dan Khutuk. Variasi klasifikasi golongan figur raksasa diketahui terdapat lima golongan berdasarkan status sosial raksasa yang ditandai dari karakter pada lakon wayang dan atribut yang dikenakan. Kelima golongan tersebut yaitu; golongan raksasa dewa (batara dan batari), raksasa raja (*buta raton*), raksasa Begawan, raksasa ksatria (*buta nom, buta peranakan*), dan raksasa golongan rendahan (*buta setanan, buta punggawan, dan buta kewanan*). Proporsi tubuh figur raksasa wayang kulit purwa pada dasarnya seperti tubuh manusia kerdil. Hal ini diperhitungkan dengan prinsip menggambar proporsi tubuh manusia pada keilmuan karakter visual. Pada proporsi ideal manusia dari kepala hingga kaki perbandingannya adalah 1 : 8, tetapi figur raksasa wayang kulit purwa perbandingannya 1 : 3.5. Perhitungan tersebut membuktikan bahwa dibalik ukuran figur raksasa wayang kulit purwa yang besar, sebenarnya secara posturnya terlihat kerdil jika dibandingkan dengan postur manusia.

Ketiga, konsep baru tentang desain karakter visual raksasa dari penerapan unsur rupa figur raksasa wayang kulit purwa yaitu proses pengadaptasiannya. Langkah awal dihasilkan *prototype* awal berupa tiga karakter animasi figur raksasa didasari dari cerita narasi yang dibuat oleh tiga penulis partisipan. cerita tersebut berjudul “Pertempuran Yakshadipura”, “Panggilan Setra Gandamayit”, dan “Cahaya di Tanah Tetirah”. pada cerita tersebut, menghasilkan tiga

karakter raksasa yang mewakili masing-masing cerita, yakni karakter Kalandra, Karakter Durgantari, dan Karakter Kelana. Ketiganya di adaptasi dari raksasa pada wayang kulit purwa pada tokoh Kumbakarna, Batari Durga, dan Suksrana. Ketiga karakter tersebut dibuat rancangan *prototyoe* awal oleh tiga kreator partisipan, yakni Agung Hermawan, Amaria Dwi Cahyani, dan Faisal Akbar. ketiga desainer partisipan menghasilkan tiga karakter raksasa (Kalandra, Durgantari, dan Kelana). Hasil rancangan mereka diujikan dalam proses FGD yang melibatkan sejumlah partisipan pakar, pengamat, dan pengguna karakter animasi. Sarian dari proses FGD digunakan sebagai acuan untuk membuat model desain final yang termasuk pada tahap *select*. Proses tersebut menghasilkan evaluasi dan desain final terhadap hasil pengadaptasian figur raksasa.

## **B. Temuan**

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat temuan-temuan sebagai berikut:

1. Unsur rupa figur raksasa wayang kulit purwa terdiri dari rupa postur dan aksesoris.
2. Proporsi tubuh, figur raksasa wayang kulit purwa adalah distorsi dengan pengukuran 1 ; 3.5. raksasa = gemuk, besar secara ukuran kerdil secara postur.

3. Adaptasi figur raksasa wayang kulit purwa ke desain karakter visual raksasa dilakukan berdasarkan unsur rupa figur raksasa wayang kulit purwa menghasilkan *prototype* 3 karakter visual raksasa.
4. Prinsip adaptasi karakter visual raksasa Nusantara terdapat tiga aspek penting yakni; (a) *rethinking* sebagai simbol angkara murka, (b) *recoptualizing* sebagai bentuk distorsi manusia wujud ekstrem, dan (c) *understanding* sebagai identitas baru terhadap sosok raksasa Nusantara.

### C. Implikasi

Berdasarkan temuan penelitian maka implikasi yang didapatkan adalah pengetahuan baru terkait variasi rupa figur raksasa wayang kulit purwa, yakni berupa pengklasifikasian golongan raksasa yang sebelumnya kurang dibahas dalam ranah pengetahuan wayang. Dari temuan tersebut, dijadikan adaptasi bagi media baru yang berkembang saat ini, yakni pada media-media kekinian. Figur raksasa yang memiliki keragaman rupa menjadi peluang besar diciptakannya karakter visual raksasa versi Indonesia dengan mempertimbangkan unsur-unsur rupa yang dapat disesuaikan dalam pengadaptasiannya. Hal tersebut dapat menjadi materi kuratorial bagi kreator atau desainer tentang proses adaptasi karya seni budaya tradisi.

Penelitian ini sebagai upaya langkah awal memunculkan model pengembangan karakter berbasis lokal. Hal tersebut dapat memberikan dampak kemajuan bagi industri desain karakter visual di berbagai lintas media di Indonesia yang dapat bersaing di ranah dunia, mengingat saat ini di Indonesia belum memiliki ciri khas karakter fantasi yang *ekstrem*. Di Amerika terdapat ikon raksasa Hulk, terciptanya visual raksasa Orc, Yeti, dan troll, maka di Indonesia memiliki figur raksasa (*buta*) dengan visual khas Nusantara.

#### D. Saran

Hasil penelitian ini berupa sintesis terkait prinsip-prinsip dalam mendesain karakter visual raksasa Nusantara dan penyajian *prototype* desain karakter animasi figur raksasa dapat ditindak lanjuti menjadi karya utuh berupa media komik, komik *motion*, buku animasi, atau video animasi. Langkah-langkah dalam menentukan unsur rupa figur raksasa wayang kulit purwa dapat diterapkan pula untuk menganalisis objek figur wayang lainnya. Variasi rupa dan pengklasifikasian figur raksasa wayang kulit purwa sangat beragam, hal ini berpotensi untuk digali lebih dalam oleh peneliti keilmuan seni dan berbagai disiplin keilmuan lainnya. Di era *digital* dan kemajuan desain karakter visual saat ini, pengetahuan mengenai pengadaptasian desain karakter visual

raksasa yang telah dihasilkan dapat menjadi identitas baru pada ranah penciptaan desain karakter khas Nusantara.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Agus. 2015. "Pola, Tatahan Dan Sunggingan Boneka Wayang Kulit Dagelan Gaya Surakarta Dan Yogyakarta Serta Kreasi Pengembangannya." *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya* Vol 7, No. - - -. 2016. *Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta: Identifikasi Pola, Aneka Tatahan, Dan Sunggingannya*. Kedua. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Ambrose, Gavin, and Paul Harris. 2010. *Basics Design, Design Thinking*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Amelia Riskita Putri. 2023. "10 Rekomendasi Komik Lokal Indonesia Yang Unik Dan Menarik." <https://www.Orami.Co.Id/Magazine/Komik-Lokal?Page=all>, 2023.
- Ardianto. 2014a. "Dari Novel Ke Film: Kajian Teori Adaptasi Sebagai Pendekatan Dalam Penciptaan Film." *Panggung* 24 (1).
- - -. 2014b. "Dari Novel Ke Film: Kajian Teori Adaptasi Sebagai Pendekatan Dalam Penciptaan Film." *Panggung* 24 (1).
- Ardianto, Agung, and Herliyana Rosalinda. 2017. "Perancangan Media Informasi Relief Candi Prambanan Berjudul Prambanan Candi Hindu Terbesar Di Indonesia." Jakarta: Universitas ndraprasta PGRI.
- Ardyansyah. 2016. "Desain Karakter Komik Dan Animasi Di Indonesia Dalam Pergulatan Wacana." Jakarta.
- Arthur Cotterell. 1980. *A Dictionary of World Mythology*. New York: Putnam.
- Arthur Cotterell, and Rachel Storm. 1999. *The Ultimate Encyclopedia of Mythology: An A - Z Guide to the Myths and Legends of the Ancient World*. New York: Hermes House.
- Bancroft, T. 2012. *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life*. Waltham, United States of America: Elsevier.
- - -. 2012. *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels*. Watson-Guptill Publications.
- Bandem, I Made & deBoer, Fredrik. 2011. *Balinese Dance, Drama & Music: A Guide to the Performing Arts of Bali*. North Clarendon, VT: Tuttle Publishing.
- Budi Setiawan, Restu. 2018. "Sosok Durga Dalam Teks Kidung Sudamala Serta Relevansinya Dengan Pendidikan Budi Pekerti Bagi Pembelajaran Bahasa Jawa Di SMA (Sebuah Analisis Struktural)." Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Candy, Linda. 2006. *Practice Based Research: A Guide*. Sydney: Creativity and Cognition Studios, University of Technology.

- . 2006b. *“Practice-Based Research: A Guide”*. *Creativity and Cognition Studios Report*. Sydney: Creativity and Cognition Studios, University of Technology.
- Casparis de. 1956. *Prasasti Indonesia II: Selected Inscriptions from the 7th to the 9th Century*. Bandung: Masa Baru.
- Ching, Francis D. K. 2015. *Architectural Graphics*. 6th ed. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Coad, Jane. 2011. *Anatomy and Physiology for Midwives*. London: Mosby.
- Damono, Sapardi Djoko. 2018a. *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- . 2018b. *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Darmoko, Darmoko. 2004. “Seni Gerak Dalam Pertunjukan Wayang Tinjauan Estetika.” *Makara Hubs-Asia* 8 (2): 4370–4370.
- Dewi, Riska Aprilia, Rr. Dyah Woroharsi P. 2016. “Fungsi Dan Motif Tokoh Raksasa Dalam Cerita Anak Der Rostige Robert Und Elf Ungeheuerliche Ungheuer Karya Thilo Petry Lassak.” *Identitaet* 6 (3).
- Dharsono. 2017. “Sanggit Aesthetics: The Meeting of Modernity and Tradition in the Work Paradigm of the Art of Painting.” *IISTE Art and Design Studies* 57.
- Eisner, Will. 1990. *Comics and Sequential Art*. United States: Poorhouse Press.
- Fauziah, Syifa. 2022. “Mengungkap Misteri Yeti, Monster Salju Penghuni Pegunungan Himalaya.” <https://sains.sindonews.com/newsread757107/766/mengungkap-misteri-yeti-monster-salju-penghuni-penggunungan-himalaya-1651143861>. 2022.
- Galeswangi, Rakai Hino. 2022. “Arti Dan Fungsi Bejana Batu Berbentuk Lembu Di Situs Batu Banteng, Situbondo, Jawa Timur.” *Berkala Arkeologi* 42 (1).
- Geertz, Clifford. 1963. *Agricultural Involution: The Processes of Ecological Change in Indonesia*. California: University of California Press.
- Goeyardi, Debby Lukito. 2017. *Misteri Kebo Iwa Di Danau Batur*. Jakarta: Direktorat Kepercayaan Terhadap Tuhan YME dan Tradisi, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gustami, SP. 2008. *Nukilan Seni Unsur Indonesia*. Yogyakarta: Arindo.
- Harshananda, Svami. 2007. *Dewa-Dewi Hindu*. Surabaya: Paramita.
- Hart, Christoper. 2004. *Drawing Cutting Edge Anatomy: The Ultimate Reference Guide for Comic Book Artist*. New York: Publications.
- Haryono, Timbul. 2008. *Seni Pertunjukan Dan Seni Rupa: Dalam Prespektif Arkeologi Seni*. Surakarta: ISI Press.
- Hendriyana, Husen. 2021. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research and Practice-Based Research*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Holt, Claire. 1967. *Art In Indonesia: Continuities And Change*. Ithaca, New York: Ornell University Press.
- Holt, Claire, Soedarsono. 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni Di Indonesia*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Islah, Dhika M. 2016. "Perancangan Buku Concept Art Cerita Rakyat Aceh 'Naga Sabang Dan Dua Raksasa Seulawah.'" Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Jayanti, Dewi. 2010. "Citra Buta (Raksasa) Dalam Empat Cerita Rakyat Jawa." Universitas Indonesia.
- Johns, A.H. 2004. *From Majapahit to Putrajaya: Searching for Another Malaysia*. Singapore: NUS Press.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. *KBBI*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kartodirdjo, Sartono. 2005. *Nusantara: Sejarah Budaya dan Identitas*. Jakarta: Gramedia.
- Kasijanto Sastrodinomo. 2008. "Tanah Sabrang." <https://Copiikhan.wordpress.com/tag/bahasa-kompas/>. 2008.
- Kempers, Bernet A.J. 1959. *Ancient Indonesian Art*. Amsterdam: C.P.J.van Der Peet.
- Kurnianto, Arik. 2015. "Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia Dalam Konteks Animasi Dunia." *Humaniora* 6 (2).
- Loomis, Andrew. 1943. *Figure Drawing for All It's Worth*. New York: Viking Press.
- Magnis-Suseno, Franz. 1984. *Etika Jawa: Sebuah Analisa Falsafi Tentang Kebijaksanaan Hidup Jawa*. Jakarta: Gramedia.
- Maki, T. 2006. *Character Maker: Figur Sehari-Hari*. Jakarta: MIC.
- Mathis, Robert L., Jackson, John H. 2002. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edisi Pertama. Jakarta: Salemba Empat.
- Matthews, John, and Caitlin Matthews. 2005. *The Element Encyclopedia of Magical Creatures: The Ultimate A-Z of Fantastic Beings From Myth and Magic*. New York: Union Square & Co.
- Megawati, Shienny, and Marina Wardaya. 2019. *Candi Pustaka Relief Dari Candi Jago Malang*. Surabaya: Penerbit Universitas Ciputra.
- Miksic, J. 2002. *Indonesian Heritage, Sejarah Awal*. Jakarta: Antar Bangsa.
- M.Monier-Williams. 1999. . . *A Sanskrit-English Dictionary: Etymological and Philologically Arranged with Special Reference to Cognate Indo-European Languages*.
- Moerdisuroso, Indro. 2017. "Budaya Visual Wayang Kulit Batara Kala Gaya Yogyakarta, Kajian Tata Visual Dan Estetika Sublim." Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Mulyono, Sri. 1979. *Wayang Dan Karakter Manusia*. Gunung Agung.

- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Panofsky, Erwin. 1955. *Meaning in The Visual Arts:: Papers in and on Art History*. Garden City: Doubleday & Anchor Books.
- Paramadyaksa, I. N. W. 2013. "Konsepsi Oposisi Biner Dalam Pengarcean Pasangan Dwarapala Pada Kori Agung Di Bali." *Forum Arkeologi* 26 (2):153-68.
- Pigeaud, Th.G.Th. 1960. *Java in the 14th Century: A Study in Cultural History*. The Hague (Den Haag): Martinus Nijhoff.
- Pikkov, Ulo. 2010. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Estonian Academy of Arts.
- Poerbatjaraka, and Tardjan Hadidjaja. 1952. *Kapustakaan Djawa*. Amsterdam - Jakarta: Djambatan.
- Pratama, Dendi. 2019. "Wanda Figur Gatotkaca Dalam Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta." Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Retiyadi, Andri. 2008. "Mengapa Seniman Memahatkan Figur Raksasa Menari Pada Batur Biaro Bahal I?" *Berkala Arkeologi Sangkhakala* 11 (21):1-11.
- Risa Herdahita Putri. 2019. "Siksa Neraka Dalam Relief Candi Jago." *Historia*. 2019. <https://historia.id/kuno/articles/siksa-neraka-dalam-relief-candi-jago-PzjwK/page/1>.
- Rosalinda, Herliyana. 2019. "Visual Analysis of Figure Kumbakarna Wanda Macan Wayang Kulit Purwa Surakarta Style." In *IICACS: International and Interdisciplinary Conference on Arts Creation and Studies*, 2:54-60.
- Rosen, Brenda. 2009. *The Mythical Creatures Bible: The Definitive Guide to Legendary Beings*. New York: Sterling Publishing Group.
- Rustopo. 2005. *Mencermati Seni Pertunjukan III, Perspektif Pendidikan, Ekonomi Dan Manajemen*. Surakarta: Penerbit ISI Surakarta.
- - -. 2012. *Seni Pewayangan Kita*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Sajid, R. M. 1958. *Bauwarna Wajang: Mawi Katrangan-Katrangan Saha Gambar\_Gambar Kahimpun Dening RM Sajid*. Yogyakarta: PT Pertjetakan Republik Indonesia.
- Sanyoto, S. E. 1995. *Teori Unsur Rupa*. Yogyakarta: Lulu Press.
- Saptodewo, Febrianto, and Yulianto Hadiprawiro. 2010. *Karakter Visual Dan Anatomi Dasar*. Jakarta: Unindra Press.
- Sarjanawat, Sri Wahyu. 2010. "Arca-Arca Dwarapala Pada Candi-Candi Budha Di Jawa t Tengah." *Paramita* 20 (2): 158-68.
- Seeger, Linda. 1992. *The Art of Adaption: Turning Fact and Fiction into Film*. New York: Henry Holt and Co.
- Setiawan, Alfian. 2022. "Adaptasi Media Relief Ramayana Di Candi Siwa Dan Candi Brahma Komplek Candi Roro Jonggrang Dalam Merancang Film Animasi." Institut Seni Indonesia Surakarta.

- Setiawan, Andy, Heru Dwi Waluyanto, and Anang Triwahyudi. 2015. "Perancangan Entertainment Concept Art Berdasarkan Novel The Scar Karya China Mieville." *Jurnal DKV Adiwarna* 2 (7).
- Siti Marwiyah. 1998. "Wayang Kulit Purwa Ditinjau Dari Sudut Kesenirupaannya." IKIP Jakarta.
- Sloan, John. M. 2015. *Figure Drawing for Concept Artists*. 3DTotal Publishing.
- Smith, Hazel, and Roger T. Dean. 2009. *Practice-Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.
- Soedarso Sp. 1987. "Morfologi Wayang Kulit Dipandang Dari Jurusan Bentuk." Yogyakarta: Pidato Ilmiah pada Dies Natalis Ketiga ISI Yogyakarta, 25 Juli 1987.
- Solichin, Sumari, and Suyanto. 2016. *Ensiklopedi Wayang Indonesia (Edisi Revisi Aksara L-M-N)*. Jakarta: Sena wangi.
- Solichin, Suyanto, Sumari. 2016. *Ensiklopedi Wayang Indonesia (Edisi Revisi Aksara S)*. Jakarta: Sena wangi.
- Solichin, Suyanto, and Sumari. 2019. *Ensiklopedi Wayang Indonesia (Edisi Revisi Aksara G-H-I)*. Edited by Solichin, Undung Wiyono, and Sri Purwanto. 3th ed. Bandung: Mitra Sarana Edukasi & Sena Wangi.
- Sony Kartika, Dharsono. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Stutterheim, W.F. 1925. *Rama Legend Und Rama Reliefs in Indonesien*. Munchen: Georg Muller.
- Subiyantoro, Selamat. 2020. "Javanese Cultural Paradoxism: A Visual Semiotics Study on Wayang kulit purwa Characters of Satria and Raseksa Figures." *Harmonia: Journal of Arts and Education* 20 (1):19-28.
- Sudadi. 2018. *Sengkalan: Angka Tahun di Balik Ungkapan Jawa*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Sudarmono, Sukijo. 1979. *Pengetahuan Teknologi Kerajinan Ukir Kayu*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugeng Nugroho. 2008. "Kajian Semiotika Sumping Sekar Kluwih Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta." *Lakon Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang* 5 (1).
- Sugihartono, Ranang Agung. 2021. "Karakter Animasi Teriantrofis: Esensi Teriantrofis Pada Patung Dan Relief Garuda Sebagai Sumber Inspirasi." Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Sukir. 1980. *Bab Natah Sarta Nyungging Ringgit Wacucal*. Edited by Kamajaya. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sumadi. 2011. "Various Decorative of Kala as an Unsurtal Art Work." *Unsur, Jurnal Seni Kriya ISI Surakarta* 8, (1).

- Sunarto. 1989. *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta: Sebuah Tinjauan Tentang Bentuk, Ukiran, Sunggingan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- . 1997. *Seni Gatra Wayang Kulit Purwa*. Semarang: Dahara Prize.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Unsur Nusantara: Kajian Khusus Tentang Unsur Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.
- Susanne K. Langer. 1967. *An Introduction to Symbolic Logic*. New York: Dover Publications Inc.
- Suwaji Bastomi. 1992. *Seni Dan Budaya Jawa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- . 1995. *Gemar Wayang*. Semarang: Dahara Prize.
- Suwarno, Bambang. 2014. "Kajian Bentuk Dan Fungsi Wanda Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Kaitanya Dengan Pertunjukan." *Gelar Jurnal Seni Budaya* 12 (1): 1-10.
- Syafii. 2019. "Unsur Kala Pada Candi Gedongsongo Dan Dieng: Studi Komparatif Jenis, Bentuk Dan Struktur." *Jurnal Imajinasi* 13 (1).
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Waltham, United States of America: Focal Press.
- Titib, I Made. 2001. *Teologi Dan Simbol-Simbol Dalam Agama Hindu*. Surabaya: Badan Penelitian dan Pengembangan Parisada Hindu Dharma Indonesia Pusat works together with Paramita.
- Tjahyono, Gunawan. 2002. *Indonesian Heritage: Arsitektur*. Jakarta: Buku Antar Bangsa untuk Glolier International.
- Udayana, Bambang. 2022. "Alur Cerita Ramayana Di Dinding Candi Siwa Di Prambanan." *Jangkara.Com*. 2022. <https://www.jangkara.com/Nusantara/pr-6595015769/alu-cerita-ramayana-di-dinding-candi-siwa-di-prambanan?page=2>.
- Wahyudi, Deny Yudo. 2018. "Arca Dwarapala Raksasa Gaya Seni Kadiri, Singhasari & Majapahit." *Sejarah Dan Budaya* 20 (2): 180-93.
- Widayat, Efendy. 2014. "Raksasa Dalam Budaya Jawa." *Jurnal IKADBUDI* 3:32-42.
- Widodo, Ki Marwoto Penenggak. 1984. *Tuntunan Ketrampilan Tatah Sungging Wayang Kulit*. Surabaya: CV Citra Jaya.
- Widyatmanta. 1986. *Adiparwa*. Jilid II. Yogyakarta: UP Spring.
- Youtube.com : "Live Streaming Ki Seno Nugroho-Wayang Kulit-Lakon Brubuh Ngalengko (2016)". Diakses pada 24 Januari 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=6IL0mpGIKIQ>
- Youtube.com : "Brubuh Alengka - Ki Purbo Asmoro". Diakses pada 24 Januari 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=2Ekqk3kZwII>
- Youtube.com : "Tembang Buta-butu Galak". Diakses pada 1 Juli 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=wyY0hMHvCdI>
- Yudoseputro, Wiyoso. 2008. *Jejak-Jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia (YSVI).



## DAFTAR NARASUMBER

Agus Aris Munandar (66 Tahun), Guru Besar Arkeologi Universitas Indonesia, beralamat di Jalan Umarulloh No. 53 Tanah Baru Beji Depok Jawa Barat.

Bambang Suwarno (74 Tahun), Dalang dan pengkriya wayang kulit purwa gaya Surakarta, beralamat di Sangkrah, Surakarta Jawa Tengah.

Gamblang Carito (51 tahun), Dalang dan pengkriya wayang kulit purwa gaya Surakarta, beralamat di Ciledug Tangerang Banten.

Junaidi (64 Tahun), Dosen Jurusan Karawitan di ISI Yogyakarta, beralamat di Yogyakarta.

Pendi (52 Tahun), Pengkriya wayang kulit purwa gaya Surakarta, beralamat di Klaten Jawa Tengah.

Purbo Asmoro (64 Tahun), Dalang wayang kulit purwa gaya Surakarta, beralamat di Jalan Bromo, Gebang RT 006 Kadipuro, Banjarsari Surakarta Jawa Tengah.

Ranang Agung Sugihartono (54 Tahun), Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual di ISI Surakarta, beralamat di Karanganyar, Jawa Tengah.

## GLOSARIUM

### A

1. *Adaptasi* : Penyesuaian atau perubahan bentuk dari suatu hal untuk memenuhi kebutuhan atau lingkungan tertentu.
2. *Akulturasasi* : Proses atau hasil dari pertukaran atau penggabungan unsur-unsur budaya dari dua atau lebih kelompok budaya yang berbeda, dalam konteks ini, mengacu pada pengaruh seni dari kebudayaan Hindu-Budha dan keislaman di Nusantara.
3. *Anatomi* : Studi struktur tubuh dan organisme atau bentuk-bentuk hidup lainnya.
4. *Antagonis* : Merujuk pada tokoh atau kekuatan yang berada dalam posisi berlawanan atau bertentangan dengan tokoh utama dalam cerita.
5. *Artefak* : Benda buatan manusia yang memiliki nilai budaya atau sejarah.
6. *Atribut* : Sifat atau karakteristik khusus yang dimiliki oleh suatu objek atau tokoh.

### B

7. *Banaspati* : Raja hutan atau binatang singa, juga melambangkan api atau matahari
8. *Barong* : Makhluk mitologi yang berfungsi sebagai pelindung kuil dengan kepala seperti raksasa pelindung kuil (Kirtimukha) dan badan seperti beruang.
9. *Bigel Calumpringan* : Jenis gelang rangkap yang digunakan pada tangan figur raksasa seperti Rahwana atau Dasamuka yang memiliki badan kecil.
10. *Bogem* : Jenis gelang yang dipakai pada tangan figur raksasa, terutama untuk golongan punggawa atau prajurit.
11. *Buiten Gewesten* : Daerah yang berada di lur Pulau Jawa dan Madura

## **C**

12. *Celana Ukup Renda Gubeg* : Busana berupa kain yang menutupi bagian paha seperti celana, dengan motif flora, ulur-ulur, daun, bunga, atau motif batik.

## **D**

13. *Dagelan* : Istilah yang digunakan untuk menyebut wayang lucu. Wayang lucu adalah jenis pertunjukan wayang yang menonjolkan unsur humor dan komedi.
14. *Dhengkeng* : Posisi tubuh condong ke belakang, dalam konteks ini, merujuk pada efek dari posisi muka langak pada figur buta Cakil.
15. *Distorsi* : Penggambaran yang menekankan atau menyimpang dari bentuk asli untuk mencapai efek artistik atau mengekspresikan karakteristik tertentu.
16. *Ditya* : Sebutan untuk raksasa laki-laki dalam kepercayaan Jawa.
17. *Dodot* : Kain bermotif batik yang digunakan sebagai busana bagian bawah pada figur putren atau pada raksasa yang dikenakan oleh figur raseksi.
18. *Dualisme* : Konsep atau keadaan yang mencerminkan adanya dua unsur yang melengkapi satu sama lain, seperti ragam hias Kala dan Makara.
19. *Dwarapala* : Arca penjaga pintu atau gerbang yang umumnya memiliki bentuk makhluk mitologis.

## **E**

20. *Estetika* : Ilmu atau cabang filsafat yang membahas keindahan dan pengalaman estetis, dalam konteks ini, merujuk pada pendekatan ikonografi dengan teori estetika yang digunakan dalam analisis figur raksasa wayang kulit purwa.

## **F**

21. *Figur* : Representasi atau gambaran mengenai sosok atau karakter, dalam konteks ini, merujuk pada tokoh-tokoh raksasa.
22. *Figur Alusan* : Tokoh dalam wayang yang memiliki sifat baik dan berlandaskan pada ciri ikonografi atau unsur tokoh berdasarkan narasi cerita lakon.
23. *Figur Lanyap* : Tokoh wayang yang memiliki sifat baik dan banyak, dalam konteks ini, berdasarkan narasi cerita lakon.
24. *Figur Pidekso* : Tokoh wayang yang memiliki sifat baik dan cerdas, dalam konteks ini, berdasarkan narasi cerita lakon.
25. *Figur Rewandha* : Tokoh wayang yang memiliki sifat baik dan kuat, dalam konteks ini, berdasarkan narasi cerita lakon.
26. *Folklore* : Cerita rakyat atau warisan lisan yang berkembang dalam suatu masyarakat dan diwariskan secara turun temurun.

## **G**

27. *Gada* : Senjata yang biasanya dipegang oleh Dwarapala, menandakan peran sebagai prajurit yang melindungi,
28. *Gamanan* : Istilah yang dapat merujuk kepada senjata. Dalam seni wayang, gamanan sering kali menjadi atribut atau senjata yang digunakan oleh tokoh-tokoh pewayangan.
29. *Garuda Mungkur* : Unsur garuda yang menghadap belakang atau arah berlawanan dari kepala figur wayang, berfungsi sebagai kunciran rambut dan simbol penolak bala.
30. *Gapura* : Bangunan pintu masuk yang mirip dengan Dwarapala pada candi Plaosan, terlihat pada relief candi Panataran.
31. *Gelang Calumpringan* : Jenis gelang aksesoris yang terdapat pada figur raksasa, ada dalam varian rangkap 1

- atau 2, dan memiliki visualisasi bentuk yang sama dengan kelat bahu.
32. *Gigant* : Sebutan untuk raksasa dalam mitologi Yunani.
33. *Gusen* : Merupakan bagian mulut dengan terbuka lebar memperlihatkan gusi dan hamper seluruh susunan gigi dengan taring yang runcing.

### **I**

34. *Ikons* : Ilmu yang mempelajari representasi visual dari suatu konsep atau ide dalam seni.
35. *Irasan (paten)* : Bagian tubuh yang menempel atau tidak dapat digerakkan
36. *Isen-isen* : Tatahan atau proses pengerjaan pada figur wayang kulit purwa.

### **J**

37. *Jaladwara* : Saluran air yang berbentuk kepala lembu atau sapi dengan fungsi sebagai bagian dari ragam hias Makara pada bangunan candi.
38. *Jamang* : Mahkota kecil berupa penutup kepala figur wayang yang menandai kebesaran.
39. *Jangkahan* : Visualisasi bentuk kaki pada figur wayang kulit purwa, terutama raksasa, yang digunakan untuk menandai posisi kaki.
40. *Jengkeng* : Posisi duduk dengan kaki ditekuk dan bersimpuh di atas bidang persegi atau datar. Pada umumnya, posisi ini digunakan untuk menyimbolkan sikap hormat atau penghormatan.

### **K**

41. *Kain panjang* : Kain yang digunakan untuk menutupi tubuh bagian bawah, khususnya digunakan oleh golongan raja dan ksatria yang merupakan pangeran, sering kali menggunakan motif batik.
42. *Kala* : Raksasa pelindung yang memiliki hubungan dengan simbol matahari dan juga memiliki arti waktu dalam Bahasa Sanskerta.

43. *Kala-makara* : Merupakan kesatuan visual dari ragam hias Kala dan Makara, yang digunakan untuk menghiasi dan melengkapi bangunan candi.
44. *Karma* : Hukum aksi dan reaksi dalam ajaran Hindu dan Buddha yang menyatakan bahwa perbuatan seseorang akan berdampak pada kehidupannya di masa depan.
45. *Kayon* : Merupakan istilah yang dapat merujuk kepada gunung. Dalam pertunjukan wayang kulit Jawa, kayon adalah gunung atau simbol gunung yang sering kali muncul di awal atau akhir pertunjukan sebagai simbol awal dan akhirnya suatu cerita.
46. *Keroncong* : Jenis gelang yang dikenakan pada kaki figur raksasa, memiliki jenis dan bentuk yang sama dengan gelang yang dikenakan pada tangan.
47. *Kethon* : Penutup kepala pada figur wayang sebagai tanda kebesaran yang dipakai oleh golongan pangeran.
48. *Kewanan* : Merupakan istilah yang dapat merujuk kepada binatang. Dalam konteks seni wayang, kewanan sering kali menjadi tokoh atau elemen dalam cerita.
49. *Konsistensi stilistik* : Keteraturan atau kesamaan gaya artistik yang diterapkan secara konsisten dalam suatu karya seni.
50. *Kirtimukha* : Raksasa pelindung kuil yang memiliki bentuk kepala dengan rambut keriting melingkar dan melototkan mata, sering dikaitkan dengan simbol matahari.
51. *Kiting* : Bentuk tangan pada figur wayang kulit purwa, khususnya raksasa, yang ditandai dengan posisi ibu jari di atas dan memakai gelang rangkap calumpringan.

## **L**

52. *Lakon* : Cerita atau alur dalam suatu pertunjukan wayang kulit atau sandiwara.

## **M**

53. *Mahakala* : Kirtimukha atau Mahakala merupakan raksasa yang keluar dari api kemarahan, juga dikenal sebagai Nirguna dalam ajaran budhisme.
54. *Makara* : Makhluk mitologis yang umumnya digambarkan sebagai hewan dengan elemen ganda, seperti kepala gajah dan tubuh ikan.
55. *Makuta* : Penutup kepala pada figur wayang kulit purwa, sebagai tanda kebesaran yang hanya dipakai oleh golongan raja.
56. *Malihan* : Istilah yang dapat merujuk kepada perubahan wujud atau bentuk dari satu figur dewa atau tokoh mitologi menjadi yang lainnya.
57. *Metamorfosa* : Perubahan bentuk dari satu bentuk ke bentuk lain, seperti perubahan tanaman teratai menjadi Makara.

## **O**

58. *Orc* : Sebutan untuk raksasa dalam mitologi Eropa Selatan

## **P**

59. *Pakem* : Aturan atau pedoman dalam seni atau kesenian tradisional.
60. *Pandita* : Merupakan istilah yang dapat merujuk kepada resi atau brahmana. Dalam konteks pewayangan atau kepercayaan Hindu, resi atau brahmana adalah tokoh yang memiliki kedalaman pengetahuan spiritual dan kebijaksanaan.
61. *Pangotan* : Bentuk hidung diartikan sebagai pisau peraut yang biasa dipakai untuk mengukir kriya kayu.
62. *Pelokan* : Bentuk yang menyerupai potongan biji manga.
63. *Postur* : Posisi tubuh atau sikap seseorang atau sesuatu yang bisa diukur.
64. *Praaksara* : Masa sebelum ditemukannya sistem tulisan atau peradaban tertulis.

65. *Praba* : Aksesoris berbentuk sayap kecil yang menandai kewibawaan dan status sosial pada figur raksasa.
66. *Proporsi* : Keselarasan atau keseimbangan bentuk dan ukuran pada suatu objek, misalnya proporsi tubuh manusia dalam seni rupa.
67. *Punggawa* : Merupakan istilah yang dapat merujuk kepada prajurit. Dalam kehidupan pewayangan, punggawa sering kali merupakan tokoh yang memiliki peran sebagai prajurit atau pejuang.
68. *Purwa* : Sebutan untuk wayang kulit yang menceritakan wiracarita Hindu.

## **R**

69. *Ragam hias* : Dekorasi atau unsur yang digunakan untuk memperindah suatu objek seni.
70. *Relief* : Gambar atau ukiran pada permukaan yang menonjol atau tenggelam, sering kali digunakan untuk menggambarkan Dwarapala.
71. *Rewanda* : Merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut wayang kera. Wayang kera adalah salah satu tokoh dalam seni pertunjukan wayang kulit Jawa.

## **S**

72. *Sanggul* : Gulungan kepala yang menandai keluarga kerajaan atau ksatria.
73. *Sembuliyon* : Lipatan kain panjang yang menjuntai ke bawah atau ke samping tubuh, dipakai oleh figur raksasa golongan raja dan beberapa golongan ksatria yang merupakan pangeran.
74. *Sifat bengis* : Variasi sifat figur raksasa yang ditunjukkan melalui posisi muka tumungkul dan longok, dengan ekspresi menyeramkan dan pewarnaan muka merah, merah muda, atau biru.
75. *Sifat galak* : Salah satu variasi sifat figur raksasa yang ditandai dengan keberanian dan ekspresi

menyeramkan, dalam konteks ini, dijelaskan melalui ciri-ciri visual seperti posisi muka langak dan pewarnaan muka merah atau merah muda.

76. *Sifat kuthuk* : Variasi sifat figur raksasa yang menunjukkan ketenangan dan kebaikan, berbeda dengan sifat galak, dengan ciri-ciri seperti mata plelengan dan pewarnaan muka biru atau warna dingin.
77. *Sifat licik* : Salah satu sifat figur raksasa yang mencerminkan kecerdikan dan kecurangan, dengan postur kecil, mata kiyer, hidung wungkal gerang, dan pewarnaan muka merah.
78. *Stakeholders* : Pihak-pihak yang memiliki kepentingan atau keterlibatan dalam suatu proyek, organisasi, atau keputusan tertentu.
79. *Sumping* : Aksesoris yang melengkapi jamang dan berada di atas daun telinga.
80. *Supernatural* : Di luar alam atau kebiasaan alam, bersifat gaib atau ajaib.

## **T**

81. *Tekstual* : Berkaitan dengan teks atau tulisan.
82. *Telale* : Bentuk hidung yang menyerupai belalai gajah.
83. *Terongan* : Bentuk hidung yang menyerupai buah terong
84. *Titihan* : Merupakan istilah yang dapat merujuk kepada kendaraan. Dalam konteks pewayangan, titihan bisa mengacu pada kendaraan atau sarana pergerakan tokoh tertentu.
85. *Tradisi lisan* : Warisan budaya yang disampaikan secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya, termasuk cerita rakyat atau folklore.
86. *Triwikrama* : Salah satu wujud Dewa Wisnu dalam bentuk tiga langkah, dalam konteks ini, digunakan sebagai contoh perwujudan figur raksasa yang memiliki ekspresi berbeda.

87. *Uncal kencana* : Uncal kencana adalah hiasan pada badong yang menjuntai dan berjumlah empat helai, sedangkan badong adalah busana berupa atribut atau bagian pada uncal kencana yang melindungi alat kemaluan.
88. *Uncal wastra* : Selendang yang disampirkan pada pinggang menjuntai ke bawah, merupakan aksesoris bagian dari busana kerajaan.

## W

89. *Wungkal Gerang* : Diartikan sebagai batu asahan yang telah lama dipakai. Dalam penulisan ini merujuk pada salah satu variasi bentuk hidung figur raksasa.

## Y

90. *Yaksa* : Sebutan lain untuk raksasa dalam kepercayaan Jawa.
91. *Yeti* : Sosok mitos raksasa salju dalam mitologi Nepal.



## LAMPIRAN

### Lampiran 1. *Design Brief* untuk Kreator Partisipan

#### Perancangan Model Karakter Animasi Figur Raksasa 1 (Kalandra)

Buatlah gambar karakter dari narasi cerita berjudul *Pertempuran Yamadipati* untuk kebutuhan pembuatan media komik atau buku animasi dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sinopsis naskah cerita (terlampir) dikembangkan dengan mengadaptasi figur wayang tokoh Kumbakarna (gambar terlampir) dengan naskah yang diinsirasi dari lakon *Brubuh Ngalengka*.
2. Perancangan gambar karakter animasi dilakukan berdasarkan pada:
  - a. Sinopsis cerita
  - b. Figur wayang tokoh Kumbakarna
  - c. Konsep rupa figur raksasa wayang kulit purwa
3. Desainer mengembangkan desain gambarnya sesuai kreativitas dan *style* gambar masing-masing.
4. Desain gambar karakter animasi yang dihasilkan sesuai dengan beberapa petunjuk berikut ini:
  - a. Desain gambar karakter dibuat *full body* dan *full color*. Postur tubuh berdiri tegak dengan pose santai, dan ekspresif.
  - b. Buat 3 atau 4 pose seluruh tubuh (tampak depan, samping, dan belakang).
  - c. Atribut (aksesoris dan busana) yang dikenakan karakter sesuai dengan konsep yang diberikan dan diadaptasi dari figur wayang tokoh Kumbakarna.
  - d. Buatlah 2 atau 3 gambar ekspresi wajah dari kepala hingga bahu karakter. Ekspresi menunjukkan keadaan emosional pada karakter tersebut.
  - e. Sertakan sampel warna yang digunakan sebagai panduan dalam mewarnai karakter yang dirancang.
  - f. Buatlah deskripsi singkat mengenai karakter tersebut. Penjelasan berupa pengembangan desain yang dilakukan.

## Perancangan Model Karakter Animasi

### Figur Raksasa 2 (Durgantari)

Buatlah gambar karakter dari narasi cerita berjudul untuk kebutuhan pembuatan media komik atau buku animasi dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sinopsis naskah cerita (terlampir) dikembangkan dengan mengadaptasi figur wayang tokoh Kumbakarna (gambar terlampir) dengan naskah yang diinsirasi dari lakon *Sudamala*.
2. Perancangan gambar karakter animasi dilakukan berdasarkan pada:
  - a. Sinopsis cerita
  - b. Figur wayang tokoh Kumbakarna
  - c. Konsep rupa figur raksasa wayang kulit purwa
3. Desainer mengembangkan desain gambarnya sesuai kreativitas dan *style* gambar masing-masing.
4. Desain gambar karakter animasi yang dihasilkan sesuai dengan beberapa petunjuk berikut ini:
  - a. Desain gambar karakter dibuat *full body* dan *full color*. Postur tubuh berdiri tegak dengan pose santai, dan ekspresif.
  - b. Buat 3 atau 4 pose seluruh tubuh (tampak depan, samping, dan belakang).
  - c. Atribut (aksesoris dan busana) yang dikenakan karakter sesuai dengan konsep yang diberikan dan diadaptasi dari figur wayang tokoh Kumbakarna.
  - d. Buatlah 2 atau 3 gambar ekspresi wajah dari kepala hingga bahu karakter. Ekspresi menunjukkan keadaan emosional pada karakter tersebut.
  - e. Sertakan sampel warna yang digunakan sebagai panduan dalam mewarnai karakter yang dirancang.
  - f. Buatlah deskripsi singkat mengenai karakter tersebut. Penjelasan berupa pengembangan desain yang dilakukan.

## Perancangan Model Karakter Animasi

### Figur Raksasa 3 (Kelana)

Buatlah gambar karakter dari narasi cerita berjudul untuk kebutuhan pembuatan media komik atau buku animasi dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sinopsis naskah cerita (terlampir) dikembangkan dengan mengadaptasi figur wayang tokoh Kumbakarna (gambar terlampir) dengan naskah yang diinsirasi dari lakon *Sumantri Ngenger*.
2. Perancangan gambar karakter animasi dilakukan berdasarkan pada:
  - a. Sinopsis cerita
  - b. Figur wayang tokoh Kumbakarna
  - c. Konsep rupa figur raksasa wayang kulit purwa
3. Desainer mengembangkan desain gambarnya sesuai kreativitas dan *style* gambar masing-masing.
4. Desain gambar karakter animasi yang dihasilkan sesuai dengan beberapa petunjuk berikut ini:
  - a. Desain gambar karakter dibuat *full body* dan *full color*. Postur tubuh berdiri tegak dengan pose santai, dan ekspresif.
  - b. Buat 3 atau 4 pose seluruh tubuh (tampak depan, samping, dan belakang).
  - c. Atribut (aksesoris dan busana) yang dikenakan karakter sesuai dengan konsep yang diberikan dan diadaptasi dari figur wayang tokoh Kumbakarna.
  - d. Buatlah 2 atau 3 gambar ekspresi wajah dari kepala hingga bahu karakter. Ekspresi menunjukkan keadaan emosional pada karakter tersebut.
  - e. Sertakan sampel warna yang digunakan sebagai panduan dalam mewarnai karakter yang dirancang.
  - f. Buatlah deskripsi singkat mengenai karakter tersebut. Penjelasan berupa pengembangan desain yang dilakukan.

Nama Figur Wayang Raksasa	Karakter dan peran	Ciri Visual
Kumbakarna	Merupakan ksatria (pangeran), adik dari Rahwana. Ia sakti, menentang kakaknya yang menculik sinta. Rela berperang melawan pasukan Rama dan Anoman bukan untuk membela kakaknya namun untuk membela negaranya agar tidak hancur diserang musuh.	<p><b>Visual tubuh:</b> Raksasa besar, bertubuh tinggi gempal, berwajah menyeramkan. Mata bulat membelalak menandakan kewaspadaan. Hidung wungkal Gerang (hidung khas figur wayang raksasa) yang tebal mancung, dan mulut <i>gusen</i> (menyeringai memperlihatkan gigi dan semua bagian gigi serta bertaring runcing).</p> <p><b>Aksesoris dan Busana:</b> menandakan seorang dari kalangan status sosial tinggi (pangeran) yaitu pada bagian kepala memakai jamang, mahkota, sumping, dan anting-anting. Pada bagian dada hingga perut memakai praba, tali praba, kalung, ikat pinggang berunsur, pada bagian kaki memakai celana dan kain batik berseta uncal wastra, uncal kencana, sembuliyon. Pada tangan dan kaki memakai kelat bahu, gelang, dan gelang kaki nagamangsa.</p>
Batari Durga	Merupakan raksasa perempuan yang tadinya ia adalah sosok Dewi Uma (dewi berwajah cantik) istri dari Batara Guru yang dikutuk menjadi raksasa dan diasingkan. Karakter Batari Durga pada wayang kulit purwa digambarkan sebagai sosok sakti yang sering membantu bangsa raksasa jahat untuk memperoleh jalan pintas.	<p><b>Visual tubuh:</b> Raksasa yang berukuran sedang (lebih kecil dibanding Kumbakarna, namun lebih tinggi dibanding figur wayang manusia). Tubuhnya seperti figur wayang <i>putren</i> atau figur wayang perempuan, namun wajahnya raksasa yang ditandai dari bentuk mata, mulut, dan hidung yang serupa dengan Kumbakarna.</p> <p><b>Akseoris dan Busana:</b> Menandakan dari golongan status sosial tinggi yakni seorang dewa. Pada bagian kepala memakai jamang, mahkota, sumping, dan anting-anting. Pada bagian dada hingga perut memakai kemben kalung ulur-ulur sampai ke ikat oinggang. Pada bagian kaki menggunakan kain panjang dan dodot dengan kaki bersepatu. Tangan menggunakan kelat bahu dan gelang nagamangsa.</p>

Sukrasana	Merupakan raksasa bertubuh kerdil yang sakti namun buruk rupa. Ia adalah adik Bambang Sumantri seorang kesatria berwujud manusia. Dalam kisah pewayangan ia merupakan sosok yang sangat menyayangi kakaknya, sampai rela berkorban demi kakaknya.	Menandakan golongan menengah. Bagian kepala hanya memakai aksesoris menyerupai sumping, dan memakai anting-anting. Pada bagian dada hingga perut hanya memakai kalung dan tidak ada ikat pinggang. Pada bagian kaki hanya memakai celana pendek atau <i>cawet</i> dan tidak ada gelang kaki. Tangan hanya memakai gelang kana (gelang biasa yang tidak berunsur).
-----------	---	---



## Lampiran 2. Daftar Partisipan dalam Proses FGD

### A. Pakar

1. Febrianto Saptodewo, S. Sn., M. Ds.  
Merupakan dosen di MNC University dengan keilmuan DKV, khususnya pada bidang Karakter Visual.
2. Muhammad Iqbal Qeis, S. Ds., M. Si.  
Merupakan dosen di Universitas Indraprasta PGRI dengan keilmuan DKV, khususnya pada bidang Budaya Visual.
3. Dr. Fadly Abdillah, S. Sn., M. Ds.  
Merupakan dosen di Universitas Pasundan dengan keilmuan DKV, khususnya pada bidang kebudayaan, sejarah, dan *branding*.

### B. Praktisi

1. Septyani Uthami  
merupakan *freelance digital painting* pada *game online*.
2. Arvhidatta Axis Sechaniah  
merupakan *freelance illustrator* komik fantasi.
3. Aristia Indrawati  
merupakan *freelance* kreator animasi.

### C. Pengamat

1. Muhammad Naufal Hafizha  
Merupakan mahasiswa DKV dengan ketertarikan pada dunia animasi.
2. Ary Haryanto  
Merupakan penggiat *cosplayer* manga anime Jepang.
3. Seren Dipity May Putri  
Merupakan mahasiswa gen Z dengan minat pada dunia karakter global terutama pada film seperti produksi Marvel, DC, Pixar, dan Disney.