



TUGAS AKHIR - DV 184801

PERANCANGAN *MOTION COMIC* ADAPTASI KISAH DAMARWULAN

WIDYA DESIYANTI
08311140000160

Dosen Pembimbing:
Nugrahardi Ramadhani, SSn,, MT.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR,DESAIN dan PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2019



Tugas Akhir - DV 184801

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* ADAPTASI
KISAH DAMARWULAN**

WIDYA DESIYANTI

NRP. 08311140000160

Dosen Pembimbing:

Nugrahardi Ramadhani S.Sn., M.T.

NIP : 198304102006042001

Desai Komunikasi Visual

Departemen Desain Poduk

Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2019



Tugas Akhir - DV 184801

***THE DESIGN OF MOTION COMIC ADAPTED
FROM DAMARWULAN STORY***

WIDYA DESIYANTI

NRP. 08311140000160

Supervisor:

Nugrahardi Ramadhani S.Sn., M.T.

NIP : 198304102006042001

Visual Communication Design

Department of Product Design

Faculty of Architecture Design and Planning

Sepuluh Nopember Institute of Technology

Surabaya 2019

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *MOTION COMIC* ADAPTASI KISAH DAMARWULAN

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)
Pada
Program Studi S-1 Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Oleh:

Widya Desiyanti

NRP. 08311140000160

Surabaya, 12 Februari 2019

Periode Wisuda 119 (Maret 2019)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.

NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., M.T

NIP. 198107102010121002

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Widya Desiyanti**

NRP : **08311140000160**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN *MOTION COMIC* ADAPTASI KISAH DAMARWULAN”** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 05 Februari 2019

Yang membuat pernyataan



Widya Desiyanti

08311140000160

PERANCANGAN *MOTION COMIC* ADAPTASI KISAH DAMARWULAN

Nama Mahasiswa : Widya Desiyanti
NRP : 0831114000160
Jurusan : Desain Komunikasi Visual – FADP ITS
Pembimbing : Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., M.T.

ABSTRAK

Kisah Damarwulan merupakan salah satu kisah yang berasal dari Jawa. Kisah ini menceritakan Kerajaan Majapahit dan banyak diadaptasi dalam berbagai kesenian tradisional Jawa salah satunya adalah wayang. Namun eksistensinya sebagai kisah wayang asli Jawa kalah populer dengan kisah wayang dari India yakni Ramayana dan Mahabarata. Padahal kisah Damarwulan mengandung nilai-nilai luhur warisan nenek moyang yang dapat dijadikan pelajaran untuk generasi saat ini. Cerita Damarwulan juga pernah diangkat dalam bentuk buku dan film televisi. Namun minat baca orang Indonesia rendah dan kini presentase kegiatan menonton televisi terus berkurang. Mengangkat kisah Damarwulan melalui media yang lebih relevan dengan era modern diharapkan dapat menjaga eksistensi kisah Damarwulan dan agar lebih diminati.

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah eksperimental serta data sekunder yang didapat melalui studi eksisting, studi literatur dan observasi. Tujuan penelitian ini adalah memperoleh konten dan konsep dalam perancangan *motion comic* Damarwulan baik dari segi visual maupun cerita. Hasil dari perancangan ini adalah video *motion comic* kisah Damarwulan. Diharapkan dapat menarik minat masyarakat modern terhadap kisah tersebut serta mampu menyampaikan pesan dari nilai-nilai setiap karakternya yang baik maupun buruk.

Keyword: *motion comic*, legenda, dongeng , damarwulan

***THE DESIGN OF MOTION COMIC ADAPTED FROM THE
DAMARWULAN STORY***

Name : Widya Desiyanti
NRP : 08311140000160
Department : *Visual Communication Design – FADP ITS*
Supervisor : Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., M.T.

ABSTRACT

The story of Damarwulan is one of the original Javanese stories. This story tells the Majapahit Kingdom and it is widely adapted in various traditional Javanese arts, one of which is wayang, Javanese puppet show. However, the story is less popular than the wayang stories from India such as Ramayana and Mahabarata. While the Damarwulan story contains ancestral heritage values that can be used for the current generation. Damarwulan's story has also been adapted in the form of books and films. However, the reading interest of Indonesians are low and nowadays the percentage of television viewing activities continues to decrease. Bring up the story of Damarwulan through more relevant media for the modern era is expected to be able to maintain its existence and to be more attractive.

The method used in this study are experimental and secondary data obtained through existing studies, literature studies and observations. The purpose of this study was to obtain content and concepts in designing the motion comic of Damarwulan. both in terms of visuals and stories. The result of this design is the comic video of Damarwulan's story. It is expected to attract the interest of modern society to the story and be able to convey the message of the values of each good and bad character.

Keywords: motion comics, legends, fairy tales, damarwulan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Motion Comic* Adaptasi Kisah Damarwulan”. Penulis menyadari bahwa tidak akan terselesaikan Tugas Akhir ini tanpa bantuan dari banyak pihak. Melalui laporan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Orang tua saya Wiwik Yulianti yang telah memberikan dukungan moral, do’a dan finansial serta keluarga saya.
2. Bapak Sayatman S.Sn, M.Si. selaku ketua Departemen Desain Komunikasi Visual yang selalu sabar memberikan dorongan dan kesempatan untuk terus menyelesaikan pendidikan kuliah.
3. Bapak Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, M.T. selaku dosen wali sekaligus dosen pembimbing tugas akhir yang senantiasa memberikan bimbingan dan kepedulian yang sangat besar. Serta Bapak dan Ibu dosen penguji yang telah membantu dan memberikan saran pada tugas akhir ini.
4. Cynthia beserta keluarga, grup keluarga tjemara, Cepri, Willyz, Lidya, Vanantia, kakak-kakak taman baca dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu dan mendo’akan.
5. Seluruh dosen dan Karyawan Despro ITS yang membantu kelancaran dalam penyelesaian tugas akhir.

Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun kepada pembaca.

Surabaya, 04 Februari 2019

Penulis

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	4
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.5.1 Ruang Lingkup Studi.....	5
1.5.2 Ruang Lingkup Output.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Cerita Damarwulan.....	7
2.2 <i>Motion Comic</i>	20
2.2.1 Referensi <i>Motion Comic</i>	20
2.3 <i>Story Making</i>	22
2.4 <i>Ending</i>	24
2.5 Genre atau Tema.....	24
2.6 Story Board.....	26
2.7 Gaya Gambar pada Komik.....	27
2.8 <i>Environment</i>	30

2.9 Desain Karakter.....	35
2.10 <i>Angle</i>	38
2.11 <i>Film Making Techniques</i>	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Diagram Alur Penelitian.....	43
3.2 Metode Penelitian.....	44
3.2.1 Tinjauan Pustaka.....	44
3.2.2 Observasi.....	44
3.2.3 Eksperimen.....	45
BAB IV PEMBAHASAN DATA.....	47
4.1 ANALISIS DATA.....	47
4.1.1 Eksperimen Cerita.....	47
4.1.2 Studi Karakter.....	52
4.1.3 <i>Environmental</i>	60
BAB V KONSEP.....	65
5.1 Luaran Perancangan.....	65
5.2 Cerita.....	65
5.3 Karakter.....	86
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN.....	95
6.1 Desain Karakter.....	95
6.2 <i>Environmental</i>	97
6.3 Cuplikan Adegan.....	102
BAB VII KESIMPULAN & SARAN.....	105
6.1 Kesimpulan.....	105
6.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	107
BIODATA PENULIS.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Buku Hikajat Damar Wulan 1.....	2
Gambar 1.2	Gambar grafik media social yang paling aktif di Indonesia.....	3
Gambar 2.1	Wayang klithik: Menakdjingga, Dayun, Damarwulan	10
Gambar 2.2	Buku Hikajat Damar Wulan.....	16
Gambar 2.3	<i>Screenshot Watchmen motion comic – chapter 1</i>	20
Gambar 2.4	<i>Screenshot motion comic Jonah Hex – Two Gun Mojo chapter 1</i> ..	21
Gambar 2.5	<i>Screenshot motion comic Jonah Hex – Two Gun Mojo chapter 1</i> ..	21
Gambar 2.6	<i>Screenshot motion comic Jonah Hex – Two Gun Mojo chapter 1</i> ..	22
Gambar 2.7	<i>template story mountain</i>	23
Gambar 2.8	Contoh Storyboard Lion King	26
Gambar 2.9	Cartoon Style USA-Eropa, kiri: komik tin-tin, kanan: komik donal bebek.....	27
Gambar 2.10	Cartoon Style Jepang, dari kiri ke kanan: crayon shinchan, kobo chan, doraemon.....	27
Gambar 2.11	Cartoon Style Indonesia, dari kiri ke kanan: panji koming, Benny & Mice.....	27
Gambar 2.12	Teen Titan.....	28
Gambar 2.13	Naruto.....	28
Gambar 2.14	Sawung Kampret.....	28
Gambar 2.15	Komik bergaya realis. Judul: Superman is retired: <i>Kingdom Come</i> .	29
Gambar 2.16	Komik bergaya fine art.....	29
Gambar 2.17	Gambar Arjuno Welirang Penanggunggan dilihat dari Sidoarjo.....	30
Gambar 2.18	Gambar Hutan Jawa.....	31
Gambar 2.19	Gapura Bajang Ratu.....	31
Gambar 2.20	Gapura Wringin Lawang.....	32
Gambar 2.21	Ilustrasi istana kerajaan Majapahit 1.....	32
Gambar 2.22	Ilustrasi istana kerajaan Majapahit 2	33
Gambar 2.23	Ilustrasi istana kerajaan Majapahit 3.....	33
Gambar 2.24	Ilustrasi Ibukota Majapahit	34

Gambar 2.25 Ilustrasi pemukiman Majapahit 1	34
Gambar 2.26 Ilustrasi pemukiman Majapahit 2.....	34
Gambar 2.27 Contoh penerapan <i>low angle</i> pada <i>Spiderman</i>	38
Gambar 2.28 Contoh penerapan <i>high angle</i> pada komik <i>Wanted</i>	39
Gambar 2.29 Contoh <i>wide shot</i>	39
Gambar 2.30 Contoh <i>medium shot</i>	40
Gambar 2.31 Contoh <i>close up</i>	40
Gambar 2.32 Contoh <i>extremely close up-45</i>	40
Gambar 2.33 Contoh <i>ultrawide shot</i>	41
Gambar 4.1 <i>Plot Mountain motion comic</i> Damarwulan.....	47
Gambar 4.2 Contoh hasil eksperimen cerita motion comic Damarwulan.....	50
Gambar 4.3 Artefak Rakyat jelata	53
Gambar 4.4 Ilustrasi Damarwulan	54
Gambar 4.5 Pemeran Damarwulan	54
Gambar 4.6 Eksperimen gaya gambar Damarwulan.....	54
Gambar 4.7 Alternatif sketsa digital Damarwulan.....	55
Gambar 4.8 Arca suhita.....	55
Gambar 4.9 Gambar ilustrasi suhita.....	56
Gambar 4.10 Alternatif gaya gambar Ratu Kencana Wungu	57
Gambar 4.11 Alternatif sketsa digital Ratu Kencana Wungu.....	58
Gambar 4.12 Terakota Bangsawan.....	58
Gambar 4.13 Kostum tari Gandrung Minakjinggo	59
Gambar 4.14 Alternatif sketsa digital Minakjinggo.....	59
Gambar 4.15 Terakota Pendeta.....	60
Gambar 4.16 Sketsa Kakek Maharesi Paluhamba.....	60
Gambar 4.17 Gapura.....	61
Gambar 4.18 Sketsa Gapura	62
Gambar 4.19 Referensi pendopo.....	63
Gambar 4.20 Sketsa Pendopo.....	63
Gambar 4.21 Referensi hutan.....	63
Gambar 4.22 Sketsa Hutan.....	64

Gambar 5.1 <i>Storyboard</i>	82
Gambar 5.2 Damarwulan.....	84
Gambar 5.3 Ratu Kencana Wungu	85
Gambar 5.4 Minakjingga	86
Gambar 5.5 Kakek	87
Gambar 5.6 Patih Lohgender	88
Gambar 5.7 Anjasmara	89
Gambar 5.8 Layang Seta.....	90
Gambar 5.9 Layang Kunitir	91
Gambar 5.10 Nayagenggong dan Sabdapalon.....	92
Gambar 5.11 Dewi Wahita.....	93
Gambar 5.12 Dewi Puyengan	94
Gambar 6.1 Desain Karakter Damarwulan.....	95
Gambar 6.2 Desain Karakter Ratu Kencana Wungu	96
Gambar 6.3 Desain Karakter Minak Jingga.....	96
Gambar 6.4 Desain Karakter Kakek	97
Gambar 6.5 Gambar hutan Paluhamba.....	97
Gambar 6.6 Gambar Ilustrasi Alam Majapahit	98
Gambar 6.6 Gambar Ilustrasi Ibukota Majapahit.....	99
Gambar 6.8 Gambar Balai Istana 1.....	99
Gambar 6.9 Gambar Balai Istana 2.....	100
Gambar 6.10 Gambar Balai Istana 3	100
Gambar 6.11 Gambar suasana setelah perang dengan Blambangan di Majapahit.....	101
Gambar 6.12 Gambar Gapura Majapahit	101
Gambar 6.13 Gambar cuplikan adegan	102

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ilustrasi adegan dalam serat Damarwulan.....	8-10
Tabel 2.2 Karakter wayang klitik Damarwulan.....	11-15
Tabel 2.3 Film Damarwulan.....	18-19
Tabel 2.4 Bentuk Wajah Karakter.....	37
Tabel 4.1 Tabel Eksperimen cerita	51-52
Tabel 4.2 List Karakter.....	53
Tabel 4.3 Studi artefak Ratu Kencana Wungu.....	56-57
Tabel 4.4 <i>List Environmental</i>	61
Tabel 5.2 <i>Story Line 1</i>	75-78
Tabel 5.3 <i>Story Line 2</i>	78-81

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

BAB I

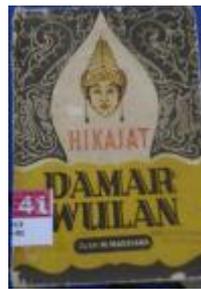
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu kekayaan seni budaya yang dimiliki Indonesia adalah kisah Damarwulan yang diumpamakan pahlawan (fantasi) Jawa dari zaman kerajaan Majapahit (Bachtum, 1982: 12 dalam Supadma, 2011). Sehingga kisah Damarwulan terdapat dalam naskah kuno Jawa dan ditampilkan dalam berbagai kesenian tradisional Jawa. Kisah Damar Wulan juga diceritakan dalam kisah pewayangan, yakni wayang klithik atau wayang krucil serta wayang beber. Berbeda dengan kisah pewayangan Ramayana dan Mahabarata pada wayang purwa yang masih dapat ditemui saat ini, dapat dikatakan eksistensi wayang klithik hampir punah tergerus oleh modernisasi. (Fadhil Nugroho Adi, 2017, Berita.suaramerdeka.com, 6 Juli 2018) Padahal kisah Ramayana dan Mahabarata merupakan pengaruh dan berasal dari India. (Sumaryono, 2011) *langendriya*, *kethoprak*, *ludruk*, dan *janger* Banyuwangi yang disebut juga kesenian damarwulan atau *jinggoan* merupakan seni pertunjukan tradisional Jawa yang mengangkat kisah Damarwulan. Sayangnya eksistensi seni pertunjukan tradisional saat ini mulai punah karena tidak ada upaya revitalisasi dan kurangnya perhatian dari pihak-pihak atau lembaga terkait baik pemerintah maupun masyarakat serta penyerapan nilai-nilai global di masyarakat modern terutama di kalangan generasi muda. (Supriadi *et al*, 2012) Banyak anak-anak muda yang kurang mengenal kesenian tradisional, dimana seni dan budaya sebagai warisan yang susah payah dipertahankan para leluhur harus dilestarikan. (Handayani dalam kompas.com. 2008). Tidak hanya nilai seni, karakter tokoh dan perilaku pada kisah Damarwulan tersebut mengacu pada nilai ajaran hidup ideal yang dipedomani orang Jawa baik karakter yang luhur maupun yang buruk (Supadma, 2011). Maka dari itu kisah Damarwulan harus dilestarikan sebagai warisan budaya dari nenek moyang terutama dikalangan generasi muda.

Mengikuti perkembangan jaman, kisah Damarwulan tidak hanya ditampilkan dalam bentuk kesenian tradisional. Berikut beberapa media cetak yang pernah

digunakan untuk mengangkat kisah Damarwulan antara lain adalah Sendhyakala ning Majapahit oleh Sanusi Pane tahun 1933 sebagai naskah drama yang dimuat dalam majalah timboel, Buku sastra hikajat Damarwulan oleh M. Mardjana pada tahun 1954, Damar Wulan oleh Zuber Usman tahun 1973, komik Damar Wulan oleh R.A Kosasih yang diterbitkan tahun 1978 dan buku Damarwulan (Raja Penerus Majapahit) oleh Ade Sukirno pada tahun 1994. Kisah Damarwulan sudah lama tidak diangkat lagi kedalam media cetak, sedangkan yang sudah ada susah ditemukan di toko buku saat ini. Selain itu minat baca orang Indonesia dapat dikatakan rendah. Minat membaca Indonesia dinyatakan berada pada peringkat ke-60 dari 61 menurut studi *Most Littered Nation In the World* yang dilakukan *Central Connecticut State University*. (Gewati, 2016 dalam edukasi.kompas.com.)

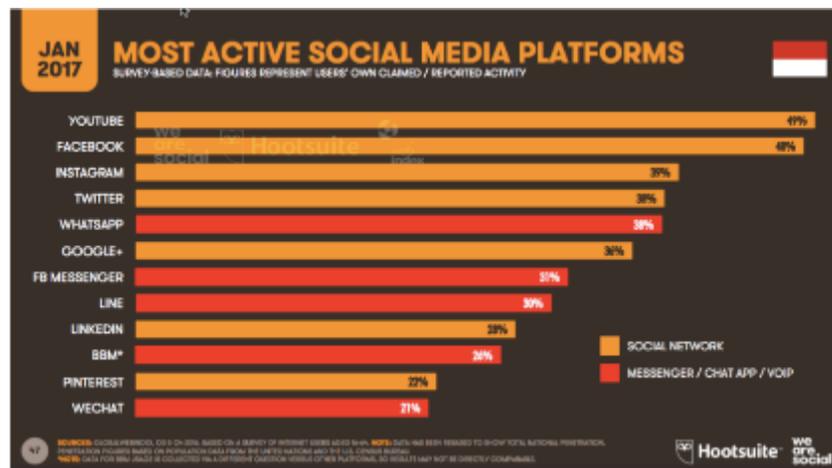


Gambar 1.1 Buku Hikajat Damar Wulan

(**Sumber:** Koleksi Deposit – Badan Perpustakaan dan Karsipan Provinsi Jawa Timur)

Selain media cetak kisah Damarwulan juga pernah diangkat kedalam film kolosal tahun 1983 dan sinetron, terakhir adalah diangkat dalam sinetron kolosal tahun 2013 yang ditayangkan di salah satu stasiun televisi swasta. Namun berdasarkan Lembaga survey Nielson co kegiatan menonton televisi pada semua kelompok umur telah mencapai puncaknya di tahun 2009-2010 dan kini pada kelompok usia 18-34 tahun terjadi penurunan kegiatan menonton televisi sebanyak 10% yaitu 8,4 juta orang permenit. (Puji, 2016 dalam republika.co.id). Mengangkat kisah Damarwulan melalui media yang lebih relevan dengan era modern diharapkan dapat menjaga eksistensi kisah Damarwulan tersebut dan agar lebih diminati.

Salah satu media yang saat ini berpotensi untuk mengangkat kisah Damarwulan adalah melalui komik. Hal ini dikarenakan Berdasarkan data yang dirilis oleh Line Webtoon pada April 2015, Indonesia telah berhasil menjadi pembaca terbanyak komik digital dibandingkan negara lain, dengan jumlah 6 juta pengguna aktif. Selain itu, Indonesia menempati urutan ke dua pengguna internet terbesar di dunia dan akses terhadap youtube menempati peringkat pertama dengan persentase penggunaan sebesar 49%. Maka media yang menggabungkan komik dan video dapat berpeluang untuk menarik minat masyarakat. Media tersebut adalah *motion comic*.



Gambar 1.2 Gambar grafik media social yang paling aktif di Indonesia
(Sumber: www.sudutpandang.com)

Motion comic dapat menyampaikan pesan yang lebih mudah di mengerti melalui gambar dan animasi sederhana dan ditambah suara musik, percakapan, atau efek suara. Target audiens adalah pengguna Internet.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Naskah kuno Damarwulan sebagai cerminan bangsa tidak dapat dibaca dan dipahami oleh kebanyakan orang.
2. Damarwulan sebagai kisah pewayangan asli Jawa tidak sepopuler kisah Ramayana dan Mahabarata yang merupakan pengaruh dan berasal dari India.

3. Berbagai kesenian tradisional Jawa yang mengangkat kisah Damarwulan mulai punah terutama di kalangan generasi muda yang kurang tertarik dengan kesenian tradisional sehingga eksistensi kisah Damarwulan juga ikut terancam di tengah modernisasi. Padahal, karakter tokoh dan perilaku pada kisah Damarwulan sesuai dengan nilai-nilai luhur dan pedoman hidup orang Jawa seperti nilai kesabaran dan keberanian sebagai peninggalan nenek moyang.
4. Media yang sudah ada kurang efektif untuk melestarikan kisah Damarwulan di kalangan pengguna internet saat ini dan belum pernah dilakukan inovasi baru untuk mengangkat kisah tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang *motion comic* adaptasi legenda Damarwulan untuk mempopulerkan kembali kisah asli Jawa yang mulai tidak dikenal di kalangan generasi muda.”

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merumuskan konsep desain *motion comic* adaptasi kisah legenda Damarwulan sebagai upaya pelestarian kekayaan budaya Indonesia khususnya Jawa bagi masyarakat modern pengguna internet. Untuk mencapai tujuan penelitian ini maka sasarannya adalah :

1. Mengidentifikasi karakteristik pengguna internet.
2. Menganalisis kesesuaian cerita, penggambaran karakter, *enviromental*, *lay out motion comic* yang mendukung kisah Damarwulan sebagai peninggalan jaman kerajaan Majapahit.
3. Merumuskan konsep *motion comic* yang mendukung kisah Damarwulan untuk masyarakat modern.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis.

Dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan keilmuan Desain Komunikasi Visual dan menambah khasanah keilmuan mengenai dimensi pelestarian budaya melalui *motion comic*.

2. Manfaat Praktik.

Dapat dijadikan acuan bagi generasi muda untuk lebih mengenal dan mengetahui kisah legenda Damarwulan serta turut melestarikan budaya peninggalan era kerajaan Majapahit.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1 Ruang Lingkup Studi

1. Studi Eksisting

Mempelajari dan menganalisa media-media yang pernah mengangkat kisah Damarwulan hingga saat ini. *Motion comic* yang sudah ada dan populer.

2. Studi Literatur

Mempelajari teori dan literatur tentang kisah Damarwulan, kerajaan majapahit, *story telling*, *motion comic*, ilustrasi karakter Meliputi tokoh: Damarwulan (tokoh utama), Menak jinggo (tokoh antagonis), Patih Lohgender, Dewi Kencanawungu, Putri Andjasmara, Layang Seta dan Layang Kumitir, Putri Suhita dan Puyengan, Sabdapalon dan Nayagenggong, Begawan Tunggulmanik, Ibu Damarwulan serta *environmental*, mencari referensi visual.

1.5.2 Ruang Lingkup Output

1. Output perancangan adalah *motion comic* dengan format mp4. Menggunakan gaya cat air. Berikut adalah ringkasan output yang akan dibuat:

- a. Ukuran penuh adalah 1920 x 1080 (16:9)
- b. Menggunakan latar musik dan efek suara
- c. Terdiri dari pembuatan cerita, karakter dan *environment*, penganimasian.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang permasalahan, yaitu tentang Legenda Damarwulan sebagai kekayaan budaya dengan nilai-nilai luhur khas Jawa mulai terlupakan dan belum ada inovasi media yang sesuai untuk melestarikan kisah Damarwulan dikalangan generasi modern pengguna internet, mengidentifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup dan tujuan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai landasan teori dan eksisting tentang legenda Damarwulan dan *motion comic*. Meneliti aspek-aspek penting perancangan *motion comic*.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan definisi judul yang ditentukan, teknik sampling, jumlah dan sampel yg diambil, jenis dan sumber data, serta metode penelitian yang digunakan.

BAB IV KONSEP DESAIN

Merupakan konsep yang menjadi acuan desain secara keseluruhan, termasuk pendekatan dan strategi yang diterapkan dalam menyusun perancangan *motion comic* legenda Damar Wulan.

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

Menguraikan *final output* dari keseluruhan konsep desain yakni cerita, desain karakter utama dan pendukung, environment dan teknis.

BAB VI PENUTUP

Menguraikan apa hasil yang diperoleh setelah melakukan proses perancangan *motion comic* adaptasi legenda Damar Wulan ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Cerita Damarwulan

Damarwulan merupakan sebuah kisah legenda yang berasal dari daerah Jawa. Terdapat berbagai macam versi cerita Damarwulan hingga saat ini. Karena kepopulerannya, kisah Damar Wulan telah di adaptasi ke berbagai media baik secara lisan maupun tulisan. Utamanya kisah ini banyak dijumpai dan diadaptasi pada kesenian tradisional Jawa seperti kisah pada wayang klithik, tembang macapat, gendhing tayub, ketoprak, hingga pementasan seni drama, teater dan tari. Terdapat perbedaan pandangan mengenai tokoh Menakjinggo pada kisah Damarwulan. Terutama di kalangan masyarakat Banyuwangi seperti pada kesenian Janger Banyuwangi, dimana Menakjinggo berhasil mengalahkan Kebo Mercuet namun wajahnya menjadi buruk rupa sehingga Ratu Kencanawungu mengingkari janjinya untuk menikahi Menakjinggo dan terjadilah peberontakan. Berikut sumber-sumber tentang kisah Damarwulan dalam berbagai media:

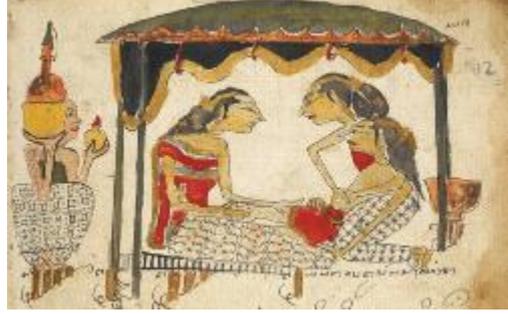
a. Serat Damar Wulan

Naskah serat Damar Wulan (MSS.Jav.89) yang umumnya digunakan sebagai dasar pembuatan cerita Damar Wulan. Pada naskah tersebut tercantum catatan berbahasa Inggris kontemporer, sumbangan naskah dari tahun 1815 menyatakan bahwa buku tersebut diperkirakan berusia dua ratus tahun tetapi menurut Dr. Russell Jones, terdapat tanda seperti bekas jempol dan bercak kotor dari halaman-halaman kertas Belanda, "J HONIG" dan "JH & Z," sejauh ini hanya ditemukan di naskah Indonesia yang dibuat pada tahun 1800 hingga 1855, maka yang bisa disimpulkan untuk saat ini adalah naskah serat Damarwulan tersebut merupakan peninggalan dari abad ke 18 Masehi. Sekarang serat Damarwulan tersimpan di *British Library*. Cerita pada naskah serat Damar Wulan dimulai dengan penggambaran acara suksesi pengangkatan putri Brawijaya (Kusuma Kencana Wungu) menduduki tahta di kerajaan Majapahit. Kemudian peperangan-peperangan yang terjadi untuk melawan

Minakjingga dari Blambangan serta mengisahkan Damarwulan pemuda tampan, baik hati dan sakti membantu Ratu Kencana Wungu, Ratu Majapahit untuk mengalahkan Menakjingga dari Blambangan yang memberontak. Sehingga atas kemenangannya Damarwulan diangkat menjadi Raja Majapahit dan suami Ratu Kencana Wungu. Berikut di bawah ini beberapa ilustrasi adegan yang ada dalam serat Damar Wulan:

Tabel 2.1 Ilustrasi adegan dalam serat Damarwulan

Gambar	Cerita
	<p>Sabdapalon dan Nayagenggong sebagai abdi Damar Wulan sedang mengurus kuda kepatihan.</p>
	<p>Anjasmara dan Damarwulan dipenjarakan bersama.</p>
	<p>Pembawa pesan menunggangi kuda untuk mengabarkan bahwa Daha telah diserang oleh Blambangan.</p>

Gambar	Cerita
	<p>Ilustrasi Minakjingga, Kotbuta, Angkatbuta dan Dayun.</p>
	<p>Ratu Kencana Wungu yang sedang gelisah.</p>
	<p>Damarwulan diselamatkan oleh kedua selir Minakjingga yaitu Wahita dan Puyengan setelah dikalahkan oleh Minakjingga.</p>
	<p>Damar Wulan tewas setelah dikelabui oleh Layang Seta dan Layang Kunitir, kemudian dihidupkan kembali.</p>

Gambar	Cerita
	<p>Setelah mengalahkan Minakjingga, Damar Wulan hendak kembali ke Majapahit bersama Wahita dan Puyengan.</p>
	<p>Persiapan Damarwulan untuk upacara pernikahannya dengan Ratu Kencana Wungu.</p>

b. Kisah Damar pada Wayang



Gambar 2.1 Wayang klithik: Menakdjingga, Dayun, Damarwulan
(Sumber: full.creative.touchtalent.com)

Kisah Damarwulan terdapat pada wayang krucil atau wayang klithik. Wayang klithik dan wayang krucil sama-sama terbuat dari kayu pipih hanya bagian lengannya yang terbuat dari kulit agar ringan saat digerakkan dan lebih tahan lama. Inti kisah Damarwulan pada wayang melambangkan pertikaian antara kebaikan dan keburukan yaitu pertempuran antara Damarwulan dan Menakjinggo yang dimenangkan oleh kebaikan. Berikut

dibawah ini merupakan tabel yang menjelaskan tokoh-tokoh kisah Damarwulan pada wayang:

Tabel 2.2 Karakter wayang klitik Damarwulan

Nama	Gambar	Keterangan
1. Damarwulan		<p>Damarwulan merupakan tokoh utama dari wayang klithik atau krucil. Sosoknya digambarkan sebagai ksatria tampan yang akhirnya menjadi raja Majapahit setelah berhasil mengalahkan Menakjinggo.</p>
2. Menakjinggo/ Adipati Siyunglaut		<p>Menakjinggo diceritakan sebagai adipati Blambangan yang melakukan pemberontakan setelah Ratu Kencanawungu menolak lamarannya. Sehihga dilakukan sayembara untuk mengalahkan Menakjinggo dengan imbalan menikahi Ratu Kencanawungu dan tahta kerajaan Majapahit. Pada akhirnya Menakdjingga dibunuh oleh Damarwulan dengan senjatanya sendiri yaitu gada wesi kuning. Dalam wayang krucil, Menakjinggo digambarkan memiliki wajah buruk rupa dengan mulut yang menjorok ke depan dan bibir tebal. Salah satu kakinya jika berjalan sambil berjingkat.</p>
3. Ratu Kencanawungu /Prabu Kenya		<p>Pada wayang klitik Ratu Ayu Kencanawungu disebut juga Prabu Kenya merupakan ratu Majapahit. Pada masa pemerintahannya Majapahit diserang oleh Menakjinggo dari Blambangan</p>

Nama	Gambar	Keterangan
		<p>karena mengharap cintanya namun ditolak yang akhirnya menikah dengan Damarwulan.</p>
<p>4. Dewi Anjasmara</p>		<p>Dewi Anjasmara merupakan kekasih pertama Damarwulan yang merupakan anak bungsu dari Patih Lohgender. Pada awalnya hubungan cintanya dengan Damarwulan dilakukan secara diam-diam. Meskipun bersaudara kandung namun sifatnya yang baik jauh berbeda dengan kedua kakaknya Layang Seta dan Layang Kunitir.</p>
<p>5. Layang Seta & Layang Kunitir</p>		<p>Layang Seta & Layang Kunitir merupakan kakak beradik, anak dari Patih Lohgender. Sifatnya Suka semena-mena dan mengandalkan kekuasaan dari ayahnya. Keduanya sangat membenci Damarwulan bahkan sempat membunuh Damarwulan.</p>
<p>6. Patih Lohgender</p>		<p>Merupakan adik patih Udara yang kemudian menggantikan kakaknya menjadi Patih di Majapahit.</p>

Nama	Gambar	Keterangan
		
7. Dewi Wahita		Dewi Wahita salah satu istri Menakjinggo yang jatuh hati pada Damarwulan dan akhirnya membantu Damarwulan untuk mencuri senjata Gada wesi kuning.
8. Dewi Puyengan		Dewi puyengan bersama-sama dengan Dewi Wahita adalah istri dari Adipati Blambangan, Menakjinggo. Keduanya bersedia menjadi istri Menakjinggo bukan karena cinta namun takut dengan kekuasaannya yang akhirnya membantu Damarwulan untuk mengalahkan Menakjinggo setelah itu keduanya diperistri oleh Damarwulan bersama Ratu Kencana Wungu dan Anjasmara di Kerajaan Majapahit.

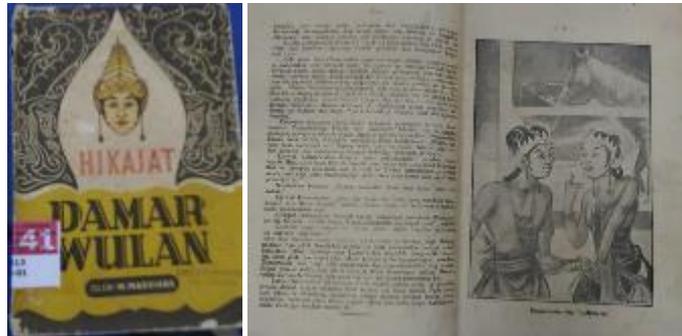
Nama	Gambar	Keterangan
9. Sabdapalon		<p>Sabdapalon dan Nayagenggong adalah punakawan dalam wayang klitik, yaitu menceritakan kisah setelah zaman wayang madya. Peranan punakawan dalam wayang klitik sama dengan peranan punakawan dalam wayang purwa.</p>
10. Nayagenggong		<p>Nayagenggong merupakan pasangan punakawan Sabdapalon yang selalu muncul dalam kisah Damarwulan. Keduanya tidak memiliki hubungan keluarga melainkan hanya hubungan kerja yang bersama-sama mengabdikan pada ksatria dalam cerita, yakni Damarwulan.</p>
11. Patih Udara/ Anjar Tunggul Manik.		<p>Patih Udara dikisahkan sebagai Patih Majapahit yang kemudian digantikan oleh adiknya Lohgender karena memutuskan pergi bertapa di Gua Samun di gunung Mahameru. Patih Udara kemudian diberi gelar Anjar Tunggul Manik dan merupakan ayah Damarwulan. Ketika Damarwulan hendak kembali ke Majapahit setelah berhasil mengalahkan Menakjingga, ia mati diserang oleh Layang Seta dan Layang Kunitir. Patih Udara kemudian menghidupkannya kembali.</p>
12. Dayun		<p>Dayun merupakan punakawan adipati Menakjingga. Tokoh ini hanya terdapat pada wayang klithik atau krucil. Dayun sebagai tokoh penghibur yang selalu berusaha menirukan gerakan majikannya</p>

Nama	Gambar	Keterangan
		<p>namun tidak pernah berhasil. Dayun memiliki rekan punakawan bernama Melik namun tidak sepopuler Dayun.</p>

Karakter-karakter dalam kisah Damarwulan baik yang antagonis maupun protagonis membawa nilai-nilai moral. Berikut nilai-nilai yang dapat diambil dari kisah tersebut:

1. Kebajikan akan selalu menang dari keburukan (kemenangan Damarwulan terhadap menakjingga yang berniat menghancurkan kerajaan Majapahit).
2. Ingkar janji dapat membawa petaka (karena Ratu Kencana Wungu mengingkari janjinya untuk menikahi Menakjingga yang berhasil mengalahkan Kebo Marcuet sehingga membawa kehancuran pada kerajaannya).
4. Kesabaran, baik hati dan kejujuran (sifat Damarwulan mengajarkan untuk menjadi pribadi yang sabar dalam menghadapi perlakuan Patih Lohgender dan kedua putranya serta kebaikan hati dan kejujuran sehingga banyak disukai orang termasuk mendapat bantuan dari Anjasmara, Dewi Wahita dan Dewi Puyengan sehingga membawanya menuju keberhasilan menjadi Raja Majapahit.)
3. Perbuatan licik akan mendapatkan balasan (Perbuatan licik Layang Seta dan Layang Kunitir terhadap Damarwulan yang mendapat ganjaran).

c. **Buku Hikajat Damar Wulan (oleh: M. Mardjana, 1954)**



Gambar 2.2 Buku Hikajat Damar Wulan

(Sumber: Koleksi Deposit – Badan Perpustakaan dan Karsipan Provinsi Jawa Timur)

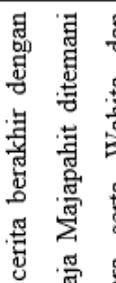
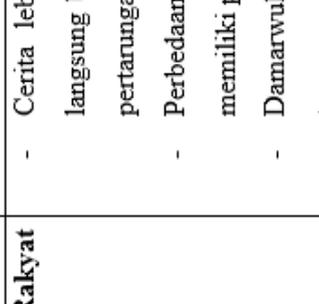
Pada buku Hikajat Damar Wulan lebih detil menceritakan kisah Damar Wulan yang terbagi dalam 119 sub bab. Cerita dimulai dari patih Udara, ayah Damar Wulan yang meninggalkan kepatihan Majapahit dan istrinya yang sedang hamil untuk bertapa. Sehingga kedudukannya diambil alih oleh adiknya yang kemudian menjadi patih Lohgender. Istri patih udara tersebut kemudian pergi ke Paluhamba bertemu seorang pandita Begawan Santanumurti yang akhirnya menjadi kakek Damar Wulan. Damar Wulan selalu ditemani oleh kedua pamannya yakni Sabdapalon dan Nayaggenggong.

Hingga kakeknya menyuruh Damar Wulan pergi ke kepatihan untuk mengabdikan pada Lohgender. Tetapi, Damar Wulan dianiaya oleh Lohgender pamannya sendiri dan kedua putranya Layang Seta dan Layang Kunitir yang khawatir tersaingi oleh Damar Wulan. Meski demikian Damar Wulan jatuh hati pada putrid bungsu Lohgender, Anjasmara dan mereka berdua dipenjarakan. Hingga Ratu Kencanawungu meminta Damar Wulan untuk mengalahkan Minajinggo. Inti kisah selanjutnya tidak jauh berbeda dengan serat Damar Wulan. Dimana Menakjinggo berhasil dikalahkan Damar Wulan dengan bantuan kedua selir Minakjinggo menggunakan senjata Gada Wesi Kuning miliknya sendiri. Pada buku juga diceritakan lebih jauh setelah Damar Wulan diangkat menjadi raja Majapahit, Brawijaya.

d. Film

Kisah Damarwulan juga beberapa kali diadaptasi ke dalam bentuk film sejak yang pertama diproduksi tahun 1983, animasi dua dimensi, sinetron kolosal dalam beberapa episode pada tahun 2013 yang penulis jabarkan melalui tabel (Tabel 2.3 Film Damarwulan). Berikut kesimpulan yang di dapat:

1. Kisah Damarwulan dapat disesuaikan ceritanya berdasarkan target audiens.
2. Inti cerita adalah Damarwulan dari desa yang datang ke tempat pamannya justru mendapat perlakuan buruk dari dua saudaranya Layang Seta dan Layang Kunitir. Kemudian membantu Kencana Wungu untuk mengalahkan Minakjinggo dari Blambangan.
3. Tokoh-tokoh yang harus ada dalam film: Damarwulan, Anjasmara, Kencana Wungu, Sabdapalon, Nayagenggong, Minakjinggo, Layang Seta, Layang Kunitir, Lohgender.

No.	Film	Cerita	Target Audiens
1.	<p>Damarwulan Minakjinggo: Sebuah Legenda Majapahit (1983)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Cerita kurang lebih hampir sama dengan buku hikajat damarwulan. - Ratu Kencana mendapat wangsit dan cerita berakhir dengan Damarwulan hidup bahagia sebagai Raja Majapahit ditemani Ratu Kencana wungu dan Anjasmara serta Wahita dan Puyungan sebagai selir. - Menampilkan dua adik Damarwulan Kuda Rarangin dan Kuda Tilarso. 	Dewasa
2.	<p>Animasi 2d Cerita Rakyat Indonesia</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Cerita lebih disederhanakan yakni diceritakan Damarwulan langsung berhasil mengalahkan Minakjingga dengan satu kali pertarungan. Namun inti cerita tidak berubah. - Perbedaannya terletak Pada karakter Patih Lohgender yang memiliki penggambaran yang lebih baik hati. - Damarwulan mengambil senjata Gada wesi kuning dengan tangannya sendiri, Dewi Wahita hanya menunjukkan jalannya saja. 	Anak-anak

Tabel 2.3 Film Damarwulan

3.	<p>Sinetron kolosal Damarwulan (2013)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Cerita sudah mengalami banyak modifikasi dan diperpanjang. Namun cerita Tetap Bahwa Minakjinggo sebagai tokoh antagonis ingin mendapatkan Ratu kencana wungu. 	Remaja - Dewasa
	<p>Ftv</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Cerita sudah berubah dan dimodifikasi, seting yg digunakan tidak lagi era Majapahit tetapi jaman modern. Minakjinggo adalah sebuah bos jahat di perusahaan besar dengan istri yang banyak. Majapahit juga merupakan perusahaan. - Gada wesi kuning merupakan surat perjanjian hutang antara perusahaan Blambangan dan Majapahit yang disimpan dalam tabung emas berbentuk seperti gada, - Patih Lohgendet baik hati 	Remaja

Tabel 2.3 Film Damarwulan

2.2 Motion Comic

Motion comic mulai muncul pada sekitar tahun 1960an yang secara inovatif mengkombinasikan antara komik dan animasi. Hal tersebut memberikan peluang untuk lebih menghibur dan menarik perhatian orang. Secara umum pengerjaan *motion comic* lebih mudah, cepat dan dana yang lebih rendah dibandingkan film animasi. *Motion comic* biasanya menggunakan animasi, *sound effect*, atau pengisi suara.



Gambar 2.3 Screenshot *Watchmen* motion comic – chapter 1

(Sumber: www.youtube.com/watch?v=mLdqKIj3-A0)

2.2.1 Referensi *Motion Comic*

a. *Jonah Hex Motion Comic Two Gun Mojo*

Pertama kali yang muncul pada layar adalah logo perusahaan DC comic dengan latar hitam. Setelah itu prolog yang mengenalkan tokoh utama secara singkat melalui gambar wajah yang masih tersamarkan dan teks narasi yang semakin membawa pertanyaan tentang siapakah tokoh utama yang dimaksud tersebut lalu muncul judul cerita yang diambil dari nama tokoh utama. Setelah itu muncul halaman credit yang berperan paling besar dalam pembuatan *motion comic* yakni penulis, *pencil art*, *inking*, dan *coloring*.



Gambar 2.4 Screenshot motion comic Jonah Hex – Two Gun Mojo chapter 1
 (Sumber: www.youtube.com/watch?v=sB7a7kBeXXw)

Memasuki cerita digambarkan dengan suasana para cowboy menunggang kuda yang menarik seorang pria disertai animasi dengan efek suara kuda berlari kencang tanpa narasi maupun teks selama beberapa detik kemudian narasi menceritakan tentang suasana latar saat itu.



Gambar 2.5 Screenshot motion comic Jonah Hex – Two Gun Mojo chapter 1
 (Sumber: www.youtube.com/watch?v=sB7a7kBeXXw)

Berbeda dengan komik, motion komik Jonah Hex ditampilkan tanpa menggunakan balon kata meskipun beberapa *motion comic* lainnya tetap memunculkan balon kata walau telah disertai pengisi suara. Pada motion comic ini keseluruhan cerita ditampilkan di layar secara penuh tidak terbagi dalam panel dan lebih banyak pengambilan gambar seakan-akan menggunakan kamera seperti pengaturan fokus, kamera bergeser, atau *zoom in-zoom out* sehingga seperti melihat film animasi namun dengan gerakan animasi yang lebih sederhana.



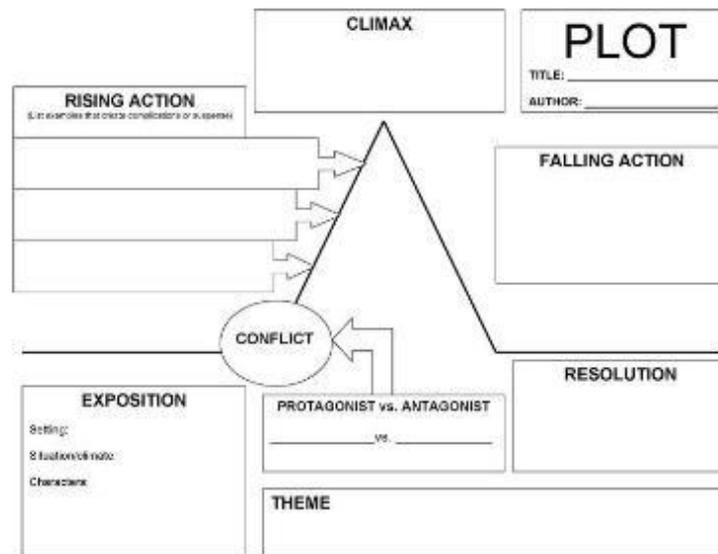
Gambar 2.6 Screenshot motion comic Jonah Hex – Two Gun Mojo chapter 1
 (Sumber: www.youtube.com/watch?v=sB7a7kBeXXw)

2.3 Story Making

Story atau *storyline* merupakan rangkaian cerita dari awal hingga akhir yang apabila diringkas akan menjadi *synopsis*. *Storyline* selalu disertai beraneka macam konflik agar cerita lebih menarik. Sebelumnya dalam membuat cerita terdapat istilah *plot*. Plot merupakan kerangka dari awal hingga akhir cerita yang berfungsi sebagai acuan agar terarah dan fokus sesuai tema yang direncanakan. Agar lebih mudah membuat plot dapat dimulai dengan membuat pertanyaan-pertanyaan sederhana yang mengacu pada:

1. *What*: Mengarah pada apa yang menjadi permasalahan dalam cerita, seperti tentang apa? apa tujuannya?
2. *When*: Menentukan garis waktu pada cerita, kapan terjadinya peristiwa dalam cerita tersebut.
3. *Where*: Menjelaskan dimana sajakah tempat yang menjadi latar cerita tersebut.
4. *Why*: Menetapkan yang menjadi inti terjadinya sebuah cerita. Mengapa hal itu terjadi?
5. *Who*: Menentukan peranan masing-masing dalam cerita.
6. *How*: Mengacu pada tindakan yang dilakukan tiap karakter, seperti bagaimana mengalahkan lawannya? Bagaimana mendapatkan cintanya?
7. *Solution*: Menyusun penyelesaian dari masalah yang sudah ditetapkan agar cerita mengalir lebih baik.

Membuat plot juga bisa dengan membuat diagram *story mountain* atau *story map* seperti gambar di bawah.



Gambar 2.7 *template story mountain*

(Sumber: worksheet.site)

Exposition: terletak di awal cerita pendek. Biasanya mengenalkan tokoh, latar serta konflik utama.

Rising Action: Pada bagian ini konflik mulai mengalami perkembangan dan cerita perlahan dibangun agar lebih menarik dan menegangkan.

Climax: Merupakan titik puncak dimana tokoh utama menghadapi konflik, cerita akan berkembang dan ada suatu perubahan dari tokoh utama.

Falling Action: Dimana segala misteri dan pertanyaan terjawab dan keseluruhan cerita sudah terhubung serta konflik sudah diatasi.

Resolution: Akhir cerita yang masuk akal.

Setelah *storyline* dan *plot* selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah membuat *script*. *Script* adalah naskah lengkap biasanya sudah disertai dialog yang ditambahkan dengan keterangan-keterangan lebih rinci seperti keterangan waktu, tempat, tokoh, *angle*, aksi (*scene*), jarak, dan lain-lain. Selain naskah tulisan dalam membuat komik juga terdapat naskah gambar biasanya masih berupa gambar kasar disertai keterangan-keterangan atau disebut juga *name* serta naskah yang menggabungkan gambar dan teks pada balon kata yang sudah diketik.

2.4 Ending

Terdapat berbagai macam *ending* yang berfungsi menghasilkan kesimpulan dari keseluruhan cerita. Berikut macam-macam *ending* yang biasa digunakan:

1. *Happy Ending*: Akhir cerita bahagia
2. *Sad Ending*: Akhir cerita menyedihkan atau tragedi
3. *Float/Open Ending*: Memiliki akhir cerita yang menggantung, biasanya memiliki tujuan bahwa masih akan ada kelanjutannya.
4. *Multiple Ending*: *Ending* semacam ini biasanya terdapat pada *game* seperti visual novel dimana akhir cerita ditentukan oleh pilihan-pilihan pemain dalam *game* dan cerita bergantung pada masing-masing karakter di dalamnya sehingga bisa saja berbeda dan ending bisa *sad/bad ending* maupun *happy /true ending*.

2.5 Genre atau Tema

Setiap cerita yang dibuat pasti terbagi ke dalam genre atau tema tertentu. Berikut di bawah ini pembagian genre cerita secara umum:

1. ***Fiction Story***: Kisah fiksi dibuat berdasarkan imajinasi dan tidak benar-benar terjadi di kehidupan nyata. Kisah fiksi sendiri terbagi lagi ke dalam beberapa subgenre yang sering juga dianggap langsung sebagai genre, yaitu:
 - a. ***Horror***: Cerita horror berhubungan dengan hal-hal mistik, supranatural, dan sebagainya ditujukan untuk menakut-nakuti.
 - b. ***Science Fiction (Scifi)***: Cerita fiksi ilmiah menampilkan kecanggihan-kecanggihan teknologi baik yang sudah ada saat ini maupun kecanggihan teknologi masa depan dan juga yang berifat imajinatif dengan landasan sains yang relevan.
 - c. ***Action***: Kisah aksi menyuguhkan adegan-adegan berbahaya yang menegangkan seperti kejar-kejaran, perkelahian dan lain-lain. Genre ini juga bisa digabungkan dengan genre lainnya.
 - d. ***Drama***: Kisah drama biasanya cenderung menceritakan tentang kehidupan sehari-hari yang meliputi kisah percintaan, kesedihan serta perjuangan mencapai cinta atau cita-cita tokoh protagonisnya.

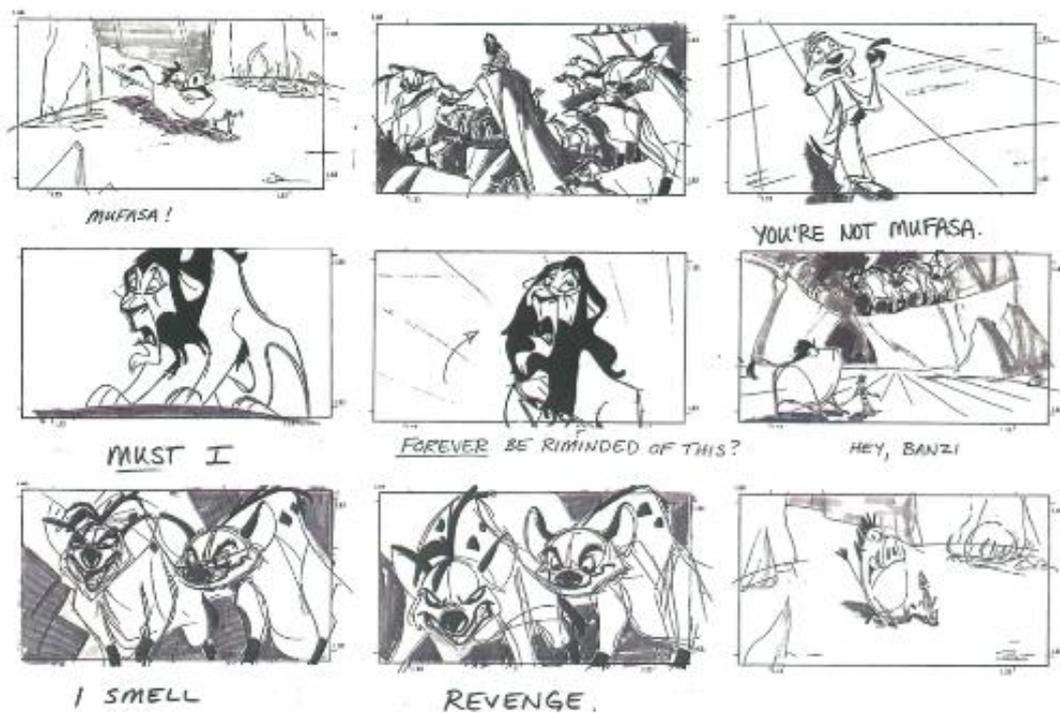
Pada genre ini juga dapat lebih dikembangkan lebih spesifik lagi seperti hobi, drama, budaya, olah raga, dan lain-lain.

- e. **Comedy:** Kisah *comedy* merupakan kisah yang lucu, konyol dan mengundang gelak tawa dengan tujuan menghibur.
 - f. **Wizard/Witchcraft/Magic:** Kisahnya menceritakan mengenai manusia dengan kekuatan tidak lazim atau telah berevolusi tinggi sehingga seperti memiliki kekuatan sihir atau mutant. Selain itu biasanya berkisah tentang pahlawan ataupun para ksatria yang berusaha menyelamatkan putri dan kerajaan dari musuhnya.
 - g. **Mystery:** Kisah *mystery* lebih menekankan cerita mengenai teka-teki yang harus dipecahkan dengan logika. Contohnya seperti cerita detektif dan pembunuhan.
 - h. **Based on True Story:** Cerita dengan genre ini mengambil inti cerita dari kisah nyata namun tetap dibumbui dengan imajinasi. Namun jika keseluruhannya sesuai dengan kisah nyata maka disebut juga *true story* atau *a piece of a life story*.
 - i. **Myth/Legend/Saga/Folklore:** Merupakan kisah dari masa lalu yang diwariskan secara turun temurun. Bahkan terkadang cerita jenis ini memiliki nilai tersendiri bagi masyarakat di daerah tertentu.
 - j. **Epos (epic):** Epos merupakan puisi panjang yang biasanya menceritakan kisah pahlawan di masa lampau.
 - k. **History/Based on History:** Kisah dibuat menggunakan latar atau referensi sejarah sehingga biasanya juga memunculkan tokoh-tokoh sejarah.
 - l. **Fable:** Cerita pendek yang menyampaikan pesan moral secara langsung, biasanya menggunakan karakter-karakter seperti hewan, tumbuhan atau hal lainnya yang bisa berbicara.
2. **Hybrid Story:** Merupakan penggabungan dari fiksi dan non-fiksi seperti kisah yang diambil dari suatu hal yang benar-benar terjadi namun disampaikan kedalam bahasa sastra. Sebuah opini juga termasuk kedalam kategori *hybrid story*.

3. **Non Fiction Story atau Report:** Non fiksi dituliskan berdasar pada peristiwa yang benar-benar terjadi dan cenderung disampaikan dalam bahasa formal. Contohnya adalah laporan penelitian ilmiah atau berita.

2.6 Storyboard

Storyboard, merupakan penuangan gambaran terhadap cerita sebagai dasar visual yang akan menjadi modal utama dalam pembuatan film atau animasi. Proses ini menampilkan gambaran cerita dari teks, menjadi visual, dengan tampilan seperti pengambilan sudut pandang. *Storyboard* tidak harus ditampilkan secara mendatar tapi dapat juga melintang. Fungsinya adalah untuk memudahkan dalam memahami seperti apa yang akan ditampilkan atau sebagai *preview* adegan, baik waktu, ataupun tatanan kamera yang ditampilkan. Terkadang teks yang ada di *storyboard* tidak selengkap yang ada di *script*.



Gambar 2.8 Contoh Storyboard Lion King

(Sumber: uxplanet.org)

2.7 Gaya Gambar pada Komik

Komik memiliki banyak gaya gambar, namun secara garis besar dapat dibagi menjadi empat, yakni:

1. **Cartoon Style:** style gambar cartoon dapat diartikan sebagai gambar lucu, penampakkannya lebih sederhana dan pewarnaan *flat*.

a. **USA-Eropa:** Donald duck, Asterix & Obelix, Tintin, Smurf, dll.



Gambar 2.9 Cartoon Style USA-Eropa, kiri: komik tin-tin, kanan: komik donal bebek
(Sumber: diambil dari beberapa sumber (*google image*))

b. **Jepang:** Crayon shin chan, Doraemon, Kobo-chan, dll.



Gambar 2.10 Cartoon Style Jepang, dari kiri ke kanan: crayon shinchan, kobo chan, doraemon. (Sumber: diambil dari beberapa sumber (*google image*))

c. **Indonesia:** Panji Koming, Benny & Mice, Kompopilan, dll.



Gambar 2.11 Cartoon Style Indonesia, dari kiri ke kanan: panji koming, Benny & Mice
(Sumber: diambil dari beberapa sumber (*google image*))

2. Semi Cartoon/Semi Realism Style: Semi cartoon atau semi realism adalah penggabungan dari gaya cartoon dan realism. Gaya ini sendiri memiliki berbagai macam variasi dan tergantung pada kemampuan komik artisnya.

a. USA-Eropa: Teen titan, Ben Ten



Gambar 2.12 Teen Titan (Sumber: en.wikipedia.org)

b. Jepang: Sailor moon, Naruto, Dragon Ball



Gambar 2.13 Naruto (Sumber: comicbook.com)

c. Indonesia: Doyok, Sawung Kampret, Ali Topan, dll



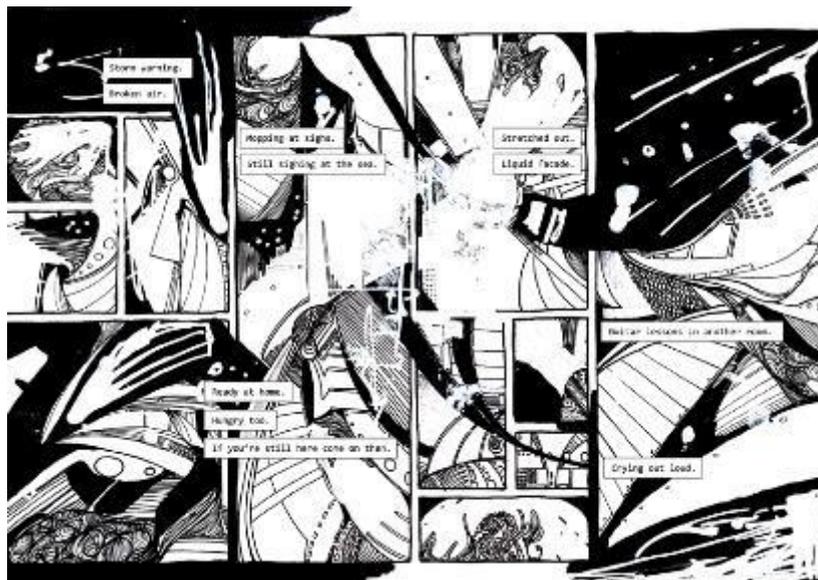
Gambar 2.14 Sawung Kampret (Sumber: twitter.com/sawungkampret)

3. Realism Style: Gaya gambar realism dibuat semirip mungkin dengan kenyataan serta untuk gambar manusianya cenderung mengikuti tampilan darimana komik tersebut dibuat.



Gambar 2.15 Komik bergaya realis. Judul: Superman is retired: kingdom come
(Sumber: comicnewbies.com)

4. Bergaya Fine Art: Gaya *fine art* merupakan gaya gambar bebas yang tidak terikat aturan apapun, gambar yang dihasilkan sesuai preferensi pembuatnya, bias jadi tampak abstrak atau dekoratif.



Gambar 2.16 Komik bergaya fine art
(Sumber: abstractcomics.blogspot.com)

2.8 Environment

Damarwulan dikisahkan hidup pada era kerajaan Majapahit. Berikut beberapa konsep latar pada masa Majapahit dan penampakan alam di Jawa Timur.

1. Penampakan Alam

Penampakan alam Jawa Timur menjadi referensi latar yang digunakan dalam perancangan ini diantaranya hutan yang digunakan sebagai tempat berlatih Damarwulan atau adegan perjalanan dari Paluhamba ke Majapahit maupun ke Blambangan dan latar pegunungan yang menggambarkan suasana alam Majapahit. Gunung yang ada di sekitar Mojokerto adalah gunung Arjuno, gunung Welirang, serta gunung Penanggungan yang juga masih memiliki situs peninggalan jaman kerajaan Majapahit.



Gambar 2.17 Gambar Arjuno Welirang Penanggungan dilihat dari Sidoarjo

(Sumber: id.wikipedia.org)

Indonesia berdasarkan posisinya terbagi dalam tiga daerah iklim. Sedangkan untuk wilayah Jawa Timur, Madura, Bali, Nusa Tenggara dan bagian selatan Papua termasuk kedalam daerah tipe iklim C (agak kering) yang memiliki curah hujan lebih sedikit. Jenis hutan yang tumbuh pada daerah iklim tersebut adalah hutan muson yang tersebar dari Jawa Tengah, Yogyakarta, Jawa Timur, Bali, NTB, sebagian NTT, bagian tenggara Maluku, dan sebagian pantai selatan Irian Jaya. Pohon yang tumbuh di hutan muson seperti pohon jati, phon cendana, kayuputih, ekaliptus.



Gambar 2.18 Gambar Hutan Jawa (Sumber: profauna.net)

2. Kerajaan Majapahit

Arsitektur pada masa ini ditandai dengan bangunan-bangunan yang terbuat dari batu bata merah yang berhias ukiran-ukiran. Pada syair *Nagarakrtagama* menjelaskan bahwa himpunan kerajaan, sangat bagus, dindingnya batu bata merah melingkar, tebal, tinggi serta pintu gerbang di utara terbuat dari besi dan dihiasi tokoh-tokoh. Bangunan-bangunan lainnya yang ada di istana meliputi: *bale* (bangsal kecil), *mandapa* (balai bertiang), *witana* (balai besar), bangunan untuk sesajen, pintu gerbang, jalan yang terdapat rumah-rumah di sisi kanan kirinya serta bangunan dengan banyak lantai untuk kependetaan Hindu dan Buddha. Berikut contoh bangunan gerbang di Majapahit mencontoh bentuk dari gapura Bajang Ratu dan gapura Wringin Lawang.



Gambar 2.19 Gapura Bajang Ratu (Sumber: candi.perpusnas.go.id)

Gapura yang pertama adalah Gapura Bajang Ratu yang berbentuk paduraksa yakni gerbang yang memiliki atap, gapura ini diperkirakan fungsinya sebagai pintu gerbang keraton Majapahit atau pintu masuk ke bangunan suci. Sedangkan Gapura Wringin Lawang berbentuk candi bentar atau terbelah dua, diperkirakan merupakan gerbang menuju kompleks bangunan.



Gambar 2.20 Gapura Wringin Lawang

(Sumber: sejarahmajapahitlengkap.blogspot.com)

Bangunan Majapahit selanjutnya yang menjadi latar adalah bangunan istana Majapahit. Hingga saat ini bangunan istana Majapahit belum ditemukan namun dapat diperkirakan bentuknya melalui sumber lain seperti artefak ukiran relief maupun yang dikabarkan secara tertulis pada lontar atau berita Cina. Salah satu bagian istana adalah balai yang digunakan untuk acara pertemuan yang berbentuk pendopo luas. Berikut di bawah ini merupakan gambar ilustrasi istana kerajaan Majapahit yang diambil dari berbagai sumber.



Gambar 2.21 Ilustrasi istana kerajaan Majapahit 1

(Sumber: Atlas Sejarah Indonesia Masa Klasik (Hindu-Budha))



Gambar 2.22 Ilustrasi istana kerajaan Majapahit 2
(Sumber: www.wacana.co)



Gambar 2.23 Ilustrasi istana kerajaan Majapahit 3
(Sumber: purimajapahit.wordpress.com)

Tiga gambar ilustrasi istana kerajaan Majapahit tersebut dapat disimpulkan ciri-ciri bangunan, sebagai berikut:

- Didirikan di atas panggung batu sebagai lantainya.
- Berbentuk Joglo
- Merupakan bangunan terbuka yang tidak memiliki sekat.
- Disangga oleh tiang-tiang kayu.
- Bagian atap disusun secara bertingkat dan bagian atasnya runcing.

Bangunan lainnya yang digunakan sebagai latar dari kerajaan Makapahit adalah area pemukiman. Pada masa kerajaan Majapahit bangunan rumah hunian berukuran kecil yang dindingnya terbuat dari kayu atau bambu serta didirikan diatas fondasi batu bata merah disebut juga batur disertai anak tangga pada pintu masuknya. Bagian atapnya terbuat dari tanah liat yang disusun dan memiliki hiasan ukel. Lantai-lantainya berlapis batu=batuan yang tersusun rapi. Berikut contoh ilustrasi pemukiman pada masa Majapahit:

2.9 Desain Karakter

1. *Archetype*

Archetype adalah ciri dan sifat yang biasanya nampak jelas dimiliki oleh karakter tertentu. Berdasarkan *archetype*, karakter dapat digolongkan ke dalam grup-grup yang spesifik. Suatu *Archetype* dianggap sebagai model yang meniru ciri, sifat dan kebiasaan manusia baik itu hal baik maupun buruk. Terdapat berbagai macam *archetype*, berikut merupakan *archetype* yang biasa digunakan dalam suatu cerita:

a. *The Hero*

The Hero didefinisikan sebagai seseorang yang berani, tidak mementingkan diri sendiri dan rela menolong orang lain.

b. *The Shadow*

The Shadow merupakan musuh bagi *The Hero*. Biasanya digambarkan jahat, kejam, misterius, dan tidak menyenangkan.

c. *The Fool*

The Fool merupakan karakter dalam cerita yang biasanya dalam keadaan bingung serta membawa semua orang pada situasi yang tidak diharapkan. Namun keberadaannya memberikan kedalaman pada cerita dan memberikan informasi yang dibutuhkan untuk memahami keseluruhan cerita.

d. *The Anima/Animus*

The Anima/Animus merupakan tokoh yang menjadi pasangan atau rekan lawan jenis untuk merepresentasikan orang yang dicintai dalam sebuah cerita.

e. *The Mentor*

The Mentor biasanya ditampilkan dalam wujud laki-laki atau perempuan tua mengacu pada sifat bijaksana yang bertugas untuk mengarahkan atau membantu tokoh protagonis menyadari dan mewujudkan kemampuannya secara penuh. Namun, tidak menutup kemungkinan *The Mentor* juga diwujudkan sebaya atau lebih muda dari tokoh protagonisnya.

f. The Trickster

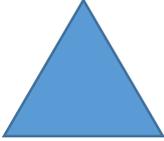
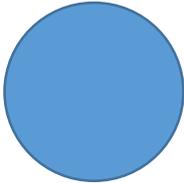
The Trickster merupakan karakter yang selalu membuat perubahan dan menggerakkan cerita demi tujuan atau keuntungannya sendiri. Karakter ini bisa berada pada sisi baik maupun buruk. Biasanya karakter ini menyebabkan keraguan pada tokoh utama dalam bertindak dan turut membentuk karakter tokoh utama sebagai ujian mental sebelum menghadapi tokoh antagonis.

Sebuah karakter bisa saja memiliki lebih dari satu *archetype*, hal tersebut dapat membuat karakter lebih kompleks dan menarik namun juga dapat membingungkan audiens sehingga audiens susah untuk mengikuti plot cerita atau menangkap suatu kejadian. Namun karakter tersebut sering juga digunakan dalam kisah misteri atau horror.

2. Bentuk pada Karakter

Melalui bentuk dapat mempengaruhi persepsi audiens terhadap sifat karakter, maka dari itu penting untuk memperhatikan bentuk dari karakter agar tidak memunculkan persepsi yang keliru. Bentuk tidak hanya mengacu pada wajah tetapi juga bisa keseluruhan bentuk tubuh. Berikut dibawah ini makna yang terkandung dalam bentuk-bentuk geometri ke dalam sifat:

Tabel 2.4 Bentuk Wajah Karakter

No.	Bentuk	Contoh Karakter	Sifat
1.	<p>Kotak</p> 	 <p>(sumber: www.scifinow.co.uk)</p>	<p>g. Stabilitas</p> <p>h. Kepercayaan</p> <p>i. Kejujuran</p> <p>j. Perintah</p> <p>k. Kesesuaian</p> <p>l. Keamanan</p> <p>m. Kesetaraan</p> <p>n. Maskulinitas</p>
2.	<p>Segitiga</p> 	 <p>(sumber: www.ebay.com)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aksi • Agresi • Energi • Kelicikan • Konflik • Ketegangan
3.	<p>Lingkaran</p> 	 <p>(sumber: collider.com)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kelengkapan • Keanggunan • Main-main • Menenangkan • Kesatuan • Perlindungan • Seperti anak kecil

2.10 Angle

Angle adalah sudut pandang atau posisi, permainan *angle* berguna untuk menciptakan sudut pandang yang lebih dinamis dan memberikan kesan yang lebih menarik.

1. Eye Level

Eye Level adalah pengambilan gambar yang sejajar dengan mata manusia pada umumnya.

2. Low Angle

Low Angle disebut juga *worm's eye view* atau *frog's eye view*, karena menampilkan gambar yang seolah-oleh diambil dari bawah atau menggunakan sudut pandang cacing atau kodok yang berada di bawah sehingga objek yang ditonjolkan tampak lebih besar. Penggunaan *angle* ini memberikan kesan derajat yang lebih tinggi, heroik, kekuasaan.



Gambar 2.27 Contoh penerapan *low angle* pada *Spiderman*

(Sumber: www.ranker.com)

3. High angle

High Angle disebut juga *bird's eye view*, karena menampilkan gambar yang seolah-oleh diambil dari atas atau menggunakan sudut pandang burung yang sedang terbang. *Angle* ini dapat menampilkan banyak hal sekaligus dalam satu panel. Biasanya *angle* ini juga banyak digunakan dalam menampilkan gambar gedung perkotaan.



Gambar 2.28 Contoh penerapan *high angle* pada komik *Wanted*
(Sumber: comicbookglossary.wordpress.com)

2.11 Filmmaking Techniques

Terdapat beberapa teknik film yang juga digunakan dalam pembuatan *motion comic* seperti cara pengambilan gambar. Sehingga istilah-istilah yang biasa digunakan dalam film juga berlaku terutama dalam menyusun *story board motion comic*. Berikut beberapa istilah dalam pembuatan film yang sekiranya dapat digunakan dan perlu dipahami:

1. Framing

Terdapat beberapa pilihan framing yang dapat digunakan untuk mengambil gambar

- **Wide Shot (WI) / Panoramic** : menampilkan keseluruhan tubuh subjek secara penuh ke dalam bingkai dan juga menampilkan sebagian besar latar belakang atau bahkan hanya memunculkan latar belakangnya saja. Wide shot disebut juga *long shot*, *full shot*, atau *total shot*.



Gambar 2.29 Contoh *wide shot*
(Sumber: www.staragora.com)

- **Midshot / Medium shoot (ME):** disebut juga *middle shot* menampilkan gambar subjek lebih terperinci yakni dari pinggang ke atas. Pengambilan gambar ini cukup bagi audiens untuk merasa seakan melihat keseluruhan subjek.



Gambar 2.30 Contoh *medium shot*
(Sumber: www.nytimes.com)

- **Close Up (CU):** merupakan pengambilan gambar dalam jarak yang sangat dekat. Biasanya pengambilan gambar fokus pada wajah karakter.



Gambar 2.31 Contoh *close up*
(Sumber: sophieharrismedia.wordpress.com)

- **Extremely Close up (ECU/XCU):** Bertujuan untuk mengekspose detail yang ingin ditunjukkan kepada audiens.



Gambar 2.32 Contoh *extremely close up*
(Sumber: www.moviesaremade.com)

- ***Ultrawide Shot / Ekstreme Wide Shot (EWS)***: pengambilan gambar secara luas cenderung mengambil gambar latar seperti landscape atau perkotaan bahkan terkadang tanpa menghadirkan sosok karakter sama sekali.



Gambar 2.33 Contoh *ultrawide shot*

(Sumber: www.hddesktops.com)

2. Camera Movement

Melalui Lima kunci *framing* yang telah disebutkan dapat membantu menampilkan cerita. Namun terdapat beberapa gerakan kamera yang juga perlu diketahui agar cerita dapat tersampaikan dengan lebih baik. Berikut di bawah ini beberapa pergerakan kamera yang dapat digunakan.

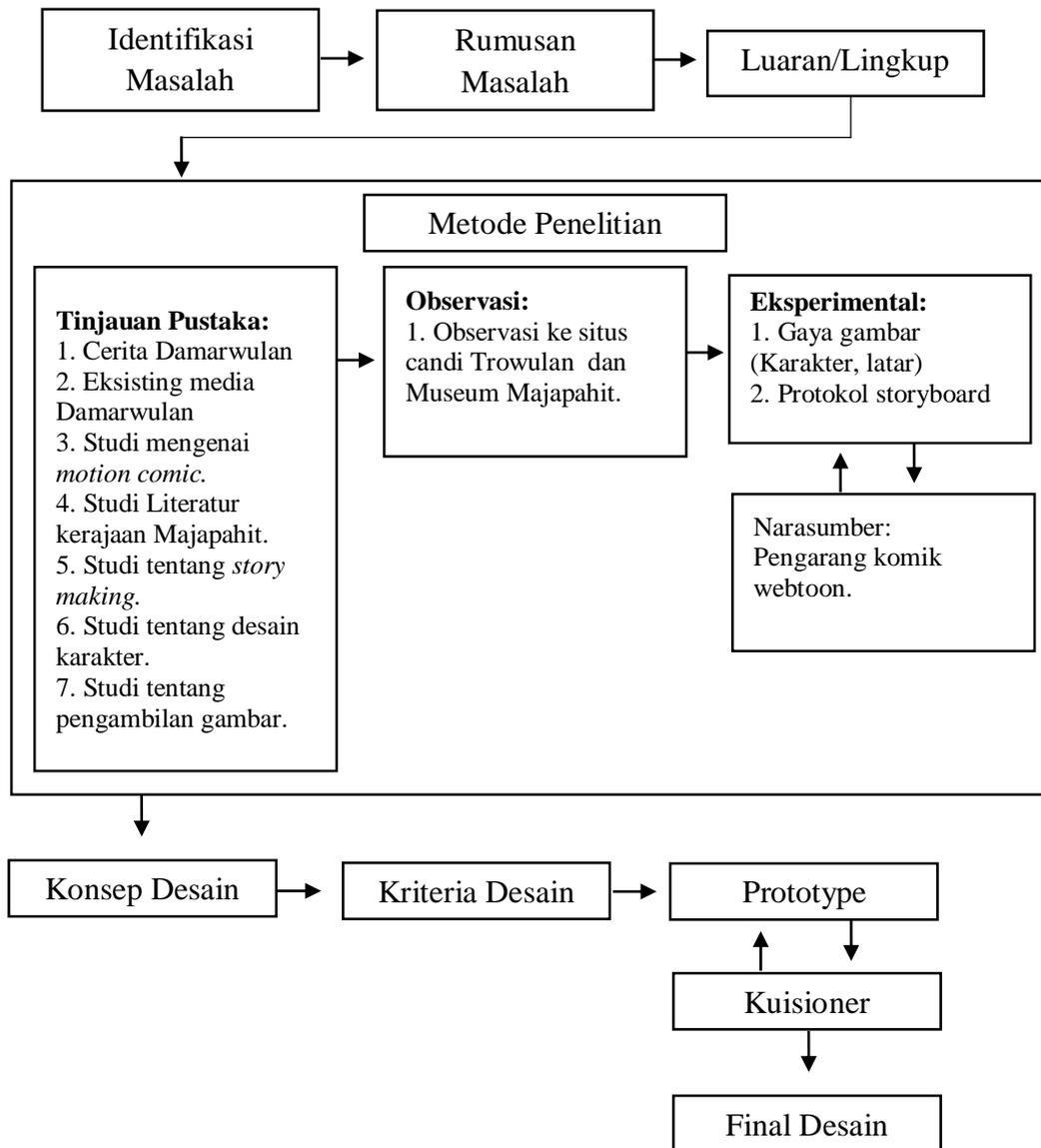
- ***Locked-Off Shot***: Merupakan yang paling dasar dalam pengambilan gambar, yakni kamera diatur sedemikian rupa pada posisi tetap tanpa ada gerakan.
- ***Track In/Track Out Shot***: Biasa disebut juga *zoom-in / zoom-out* dimana gerakan kamera seakan-akan masuk ke dalam atau keluar.
- ***Pan***: Gerakan kamera mengikuti suatu objek sehingga latar juga ikut bergerak.
- ***Track/Pan***: Hampir sama dengan *Pan* namun disertai gerakan kamera *zoom in* atau *zoom out*.
- ***Dolly (Crane) Shot***: Gerakan kamera berputar 360 derajat atau berputar mengelilingi suatu objek
- ***Zip Pan/Zoom***: Gerakan mengambil gambar yang sangat cepat.

3. *Transitions*

- ***Cut***: Perpindahan adegan secara tiba-tiba dalam satu *frame* dan merupakan transisi yang paling sering digunakan. Memberikan kesan waspada, tiba-tiba, atau langkah untuk bertindak.
- ***Fade-Up/Fade-Down***: Memunculkan gambar perlahan dengan perubahan *exposure*, biasanya bermula atau berakhir dari warna hitam atau putih namun bisa juga dengan warna lain tergantung pada gaya dan suasana film.
- ***Dissolve (mixes)***: perpindahan adegan dengan menumpukkan keduanya dan salah satunya akan semakin memudar.
- ***Wipe***: transisi ini tidak begitu populer saat ini yakni seolah menghapus adegan secara horizontal, vertikal, spiral dan lain-lain ke adegan selanjutnya. Terkadang jika penggunaannya tidak tepat, efek transisi ini dapat mendistraksi atau memberi kesan berlebihan.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Diagram Alur Penelitian



3.2 Metode Penelitian

Pada proses perancangan *motion comic* Damarwulan ini melalui beberapa metode penelitian sebagai berikut.

3.2.1 Tinjauan Pustaka

Pada tahap awal penulis mengumpulkan informasi dari berbagai macam sumber seperti buku, jurnal serta eksisting yang berkaitan dengan Damarwulan dan teori-teori yang relevan untuk perancangan *motion comic*.

a. Cerita Damar Wulan:

Pada tahap ini penulis mempelajari mengenai kisah Damar wulan dan membandingkan cerita dari penyajian dalam berbagai media sehingga dapat memahami dan menyimpulkan kisah Damar Wulan yang tepat. Selain itu juga mengamati hal-hal berkaitan tampilan visual atau penggambaran tokoh atau latar dalam cerita. Berikut sumber-sumber yang digunakan:

1. Serat Damar Wulan (MSS.Jav.89) diperkirakan tahun 1815
2. Buku “Hikajat Damar Wulan” oleh M. Mardjana tahun 1954
4. Penokohan kisah Damar wulan dari wayang klithik
5. Damarwulan dalam kesenian tradisional Jawa ketoprak dan Langendriya
6. Film, animasi, dan sinetron Damarwulan

b. Studi Literatur

Studi tentang teori-teori yang sesuai dan pengaplikasiannya membantu perancangan *motion comic* Damarwulan. Yakni meliputi:

1. *Motion comic*
2. Literatur yang menceritakan tentang masa kerajaan Majapahit.
3. Studi tentang pembuatan cerita dan karakter.
4. Studi tentang pengambilan gambar.

3.2.2 Observasi

Observasi lapangan dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap objek kajian. Dalam penelitian ini observasi dilakukan dalam rangka mengetahui

keadaan dan gambaran yang tepat pada masa kerajaan Majapahit dengan mendatangi situs-situs bersejarah di Trowulan dan Museum Majapahit guna mengamati relief dan arca-arca peninggalan Majapahit. Sehingga dapat menghasilkan sumber acuan untuk konsep visual yang akan diterapkan pada visual novel Damarwulan, meliputi: Ilustrasi *environment*, elemen-elemen visual grafis, Ilustrasi karakter.

3.2.3 Eksperimen

Tujuan dari eksperimen pada penelitian ini adalah menyusun cara penceritaan sekaligus jalan cerita, menemukan gaya gambar serta elemen visual meliputi karakter, *environmental*, halaman judul yang sesuai untuk cerita Damarwulan. Selain itu *angle* gambar dan transisi adegan.

1. Draft cerita
2. Desain Karakter: gaya gambar, macam-macam ekspresi, kostum, pose, karakteristik.
3. Desain *environmental*
4. Tampilan animasi, pengambilan gambar dan adegan.

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

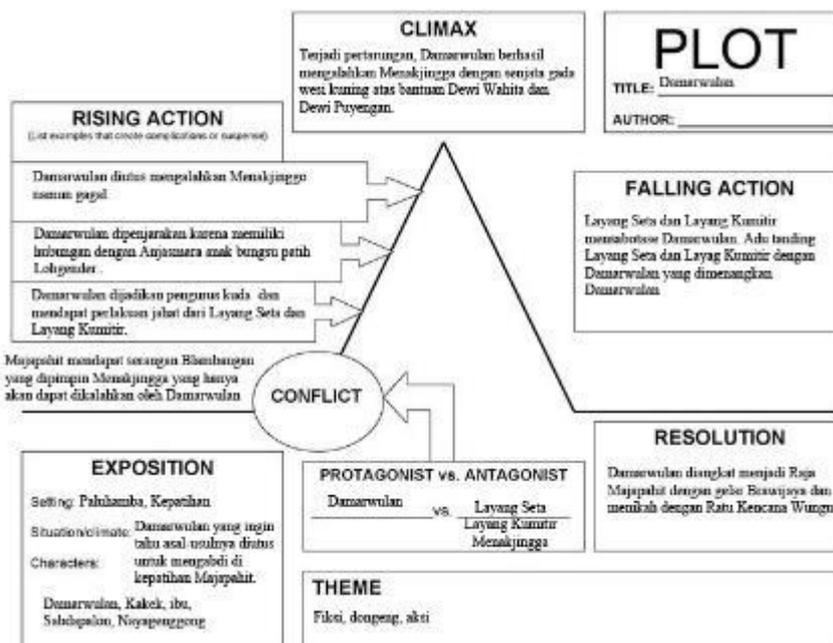
BAB IV

PEMBAHASAN DATA

4.1 Analisis Data

4.1.1 Eksperimen Cerita

Pada tahap ini, penulis melakukan eksperimen untuk menentukan cerita yang akan diangkat untuk perancangan *motion comic* Damarwulan. Tahap pertama yang dilakukan penulis adalah dengan membuat plot sesuai diagram *plot mountain* seperti yang telah dijelaskan pada bab dua. Bagian awal *exposition* sebagai pengantar cerita, sedikit menceritakan keadaan Majapahit yang sedang diambang kehancuran karena serangan dari Blambangan yang dipimpin Adipati Menakjingga dan kehidupan seorang pemuda bernama Damarwulan yang nantinya akan mengalahkan Menakjingga. Setelah mengalami berbagai rintangan yang ceritanya dikembangkan pada bagian *rising action* akhirnya Damarwulan berhasil mengalahkan Menakjingga dengan senjata Menakjingga sendiri yaitu gada wesi kuning sebagai *climax*. Hingga akhirnya Damarwulan menikah dengan Ratu Kencana Wungu dan menjadi Raja Majapahit.



Gambar 4.1 *Plot Mountain motion comic* Damarwulan

(Sumber: Widya, 2017)

Kemudian melalui plot yang sudah disusun cerita dikembangkan lagi menjadi kerangka cerita yang terbagi dalam beberapa babak berikut ini:

Prolog:

Paluhamba

- Pengenalan tokoh dan asal-usul Damarwulan
- Damarwulan mencari ayahnya
- Diutus mengabdikan pada patih Lohgender
- Memulai perjalanan menuju Majapahit bersama Sabdapalon dan Nayagenggong.

Chapter 1:

Keadipatian Majapahit

- Bertemu Layang Seta dan Layang Kunitir
- Damarwulan menjadi sasi dan dianiaya
- Jatuh cinta dengan Anjasmara
- Dipenjarakan dengan Anjasmara

Chapter 2:

Kerajaan Blambangan

- Blambangan Menyerang Majapahit dan berhasil mengalahkan adipati Tuban.
- Ratu Kencana Wungu bertapa dan mendapatkan wangsit
- Damarwulan dibebaskan dari penjara dan mendapatkan mandat dari Sri Ratu untuk mengalahkan adipati Minakjinggo.

Kerajaan Blambangan

- Damarwulan tiba di Blambangan, bertemu dengan Wahita dan Puyengan.
- Damarwulan mencoba bertarung dengan Minakjinggo namun berhasil dikalahkan.
- Dibantu oleh Wahita dan Puyengan mencuri gada sakti Minakjinggo

- Damarwulan berhasil mengalahkan Minakjinggo dan mendapatkan hati Wahita dan Puyengan

Chapter 3:

Kerajaan Blambangan

- Layang Seta dan Layang Kunitir mengelabui dan membunuh Damarwulan.

Kerajaan Majapahit

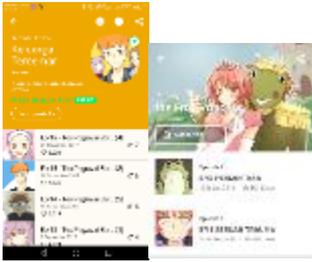
- Kabar kematian Damarwulan, Layang Seta dan Layang Kunitir mengaku telah membunuh Minakjinggo
- Damarwulan kembali hidup dan membawa bukti
- Damarwulan melawan Layang Seta dan Layang Kunitir
- Kemenangan Damarwulan membawanya menjadi raja Majapahit.

Setelah membuat cerita dengan adegan-adegan kunci yang cukup jelas, Penulis membuat eksperimen *draft* cerita dengan detail pecakapan yang lebih rinci disertai sketsa gambar atau disebut juga *name*. Pada tahap ini beberapa bagian cerita juga mengalami perubahan namun tidak mengubah inti cerita sesuai *plot* yang dijadikan acuan. Pada tahap ini penulis bereksperimen dengan membagi cerita Damarwulan ke dalam dua chapter yakni:

- Chapter 1: cerita Damarwulan di Paluhamba hingga di utus untuk mengalahkan Menakjinggo ke Blambangan.
- Chapter 2: Damarwulan di Blambangan hingga dinobatkan menjadi raja Majapahit.

Berikut contoh *draft* cerita Damar Wulan untuk *chapter 1*

Tabel 4.1 Tabel Eksperimen cerita

Nama Pengarang	Karya/Pekerjaan	Review
<p>1. Dewi Suwignjo</p> 	<p>Pengarang “I am Oystpearl” komik official CIAYO dengan 1300 orang <i>subscriber</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dari segi cerita masih standard dan mudah ditebak alurnya. Tapi mudah dipahami - Komposisi gambar sudah baik tapi masih kurang eksplorasi untuk angle atau sudut pandangnya. - Gaya bahasa menarik karena ada penggunaan istilah-istilah Jawa. Jadi dipertahankan atau di tambah.
<p>2. Nurlita Ratna</p> 	<p>Pengarang “Keluarga Tercemar ” komik webtoon rising star dengan 1.500.000 subscriber, rating 9.67 dan komik The Frog Princess di CIAYO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pada cerita Damarwulan di Paluhamba konflik batinnya masih perlu lebih dibangun lagi agar lebih mengena ke pembaca. - Masih ada adegan yang transisinya perlu diperhatikan atau ditambahkan contohnya pada scene ke 55. - Beberapa gambar <i>close up</i> ada yang lebih baik diganti dengan adegan lainnya.
<p>3. Azrul Sukma</p>	<p>Ketua studio komik twelve ink.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk <i>motion comic</i> terlalu panjang sebaiknya pemotongan chapter lebih banyak.

Nama Pengarang	Karya/Pekerjaan	<i>Review</i>
		<ul style="list-style-type: none"> - Perlu ditambahkan <i>bait</i> atau pancingan untuk ke <i>scene</i> selanjutnya. - Terlalu banyak gambar <i>close up</i> dan <i>scene establish</i>nya kurang. - Bahasanya cukup menarik mungkin bisa ditambah istilah panggilan seperti panjenengan.

Kesimpulan:

1. Sebaiknya cerita dipersingkat dan dibagi ke chapter yang lebih banyak.
2. Cerita butuh dikembangkan terutama pada konflik batin awal yang dialami Damarwulan yang mendorong ia pergi ke keadipatian Majapahit.
3. Cerita masih kurang bisa memberikan pendekatan emosional hal yang bisa mendukung hal tersebut adalah halaman *establish*, detailing adegan, *transition* dan angle pengambilan gambar yang lebih variatif perlu ditambahkan.
4. Terlalu banyak adegan close up.
5. Penggunaan gaya bahasa campuran lebih menarik, jadi dipertahankan atau ditambah.

4.1.2 Studi Karakter

Perancangan karakter pada *motion comic* akan di dasarkan pada arca-arca dan artefak peninggalan Majapahit. Berikut Penjabaran Tokoh-tokoh yang ada dalam cerita berdasarkan studi literature yang telah dilakukan.

Tabel 4.2 List Karakter

No.	Laki-laki			Perempuan	
1.	Damarwulan	P	1.	Ratu Kencana Wungu	P
2.	Minakjinggo	A	2.	Anjasmara	P
3.	Layang Seta	A	3.	Dewi Wahita	P
4.	Layang Kumitir	A	4.	Dewi Puyengan	P
5.	Patih Lohgender	A	5.	Ibu Damarwulan	P
6.	Sabdapalon	P	Keterangan: P : Protagonis A: Antagonis		
7.	Nayagenggong	P			
8.	Maharesi Paluh Amba (Begawan Tunggul Manik)	P			
9.	Patih Udara	P			
10.	Dayun	A			
11.	Kotbuta	A			
12.	Angkotbuta	A			

1. Tokoh Utama: Damarwulan

Damarwulan dalam cerita digambarkan sebagai pemuda desa yang sederhana dari Paluhamba. Berdasarkan artefak peninggalan Majapahit, laki-laki rakyat jelata hanya menggunakan kain sederhana pendek seperti gambar berikut.



Gambar 4.3 Artefak Rakyat jelata (Sumber: Widya, 2017)

Selain berdasarkan artefak, berikut beberapa penggambaran tokoh Damar wulan yang pertama dalam serat Damarwulan dan buku kemudian gambar peran Damarwulan dalam film televisi yang pernah muncul sebagai Referensi visual.



Gambar 4.4 Ilustrasi Damarwulan

(Sumber: diambil dari berbagai sumber di internet (*google image*))



Gambar 4.5 Pemeran Damarwulan

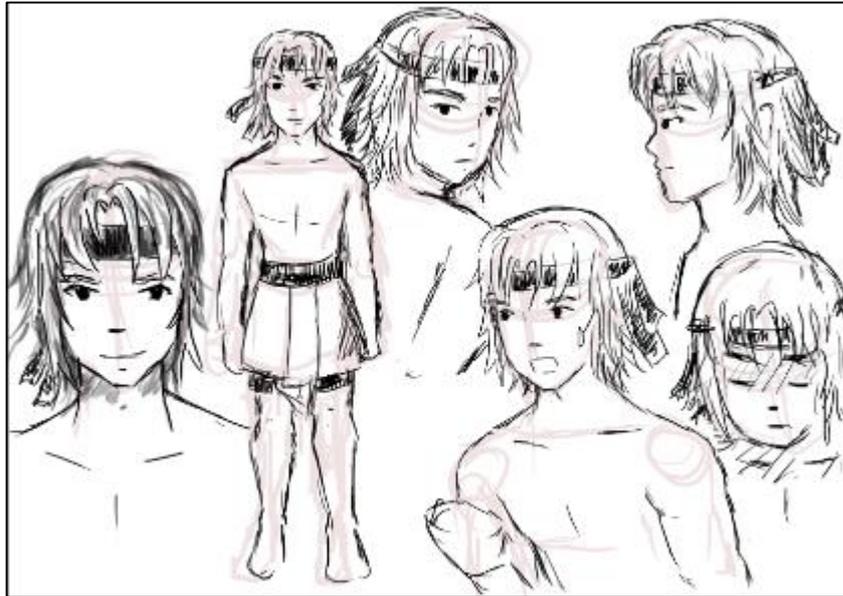
(Sumber: www.youtube.com/watch?v=NIGPrWTIJ3A)

Berdasarkan artefak dan referensi visual penulis melakukan eksperimen gambar untuk menemukan konsep karakter Damarwulan.



Gambar 4.6 Eksperimen gaya gambar Damarwulan

(Sumber:Widya, 2017)



Gambar 4.7 Alternatif sketsa digital Damarwulan

(Sumber:Widya, 2018)

2. Ratu Kencana Wungu

Pakaian Ratu Kencanawungu mengambil dasar bentuk dari Arca Ratu Suhita. Karena terdapat mitos yang mengatakan bahwa Ratu Kencanawungu dalam dongeng Damarwulan adalah Ratu Suhita. Selain itu referensi bentuk perhiasan pada arca raja Majapahit yang ada di Museum Majapahit di Trowulan. Pada arca tersebut tampak bagian bawah menggunakan kain panjang berselendang dan kain selempang dada, memakai perhiasan lengkap seperti mahkota, kalung, gelang bahu, gelang, ikat pinggang.



Gambar 4.8 Arca suhita

(Sumber: id.wikipedia.org)



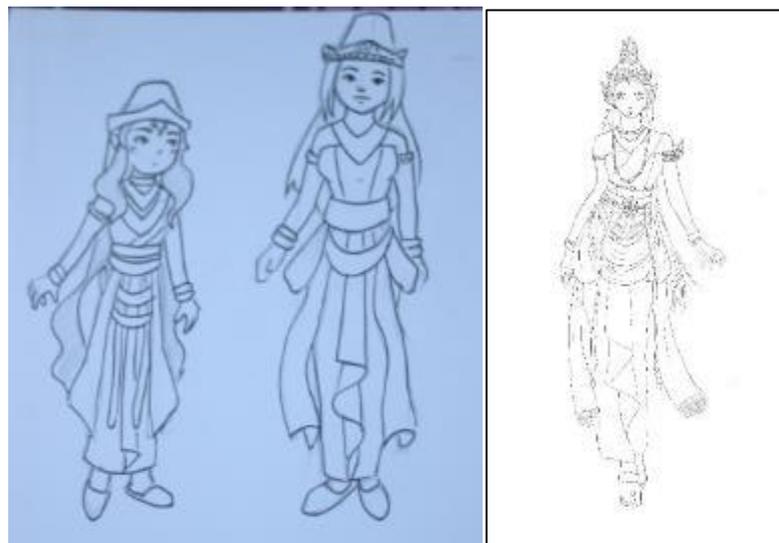
Gambar 4.9 Gambar ilustrasi suhita
(Sumber: jejaknusantara.com)

Tabel 4.3 Studi artefak Ratu Kencana Wungu

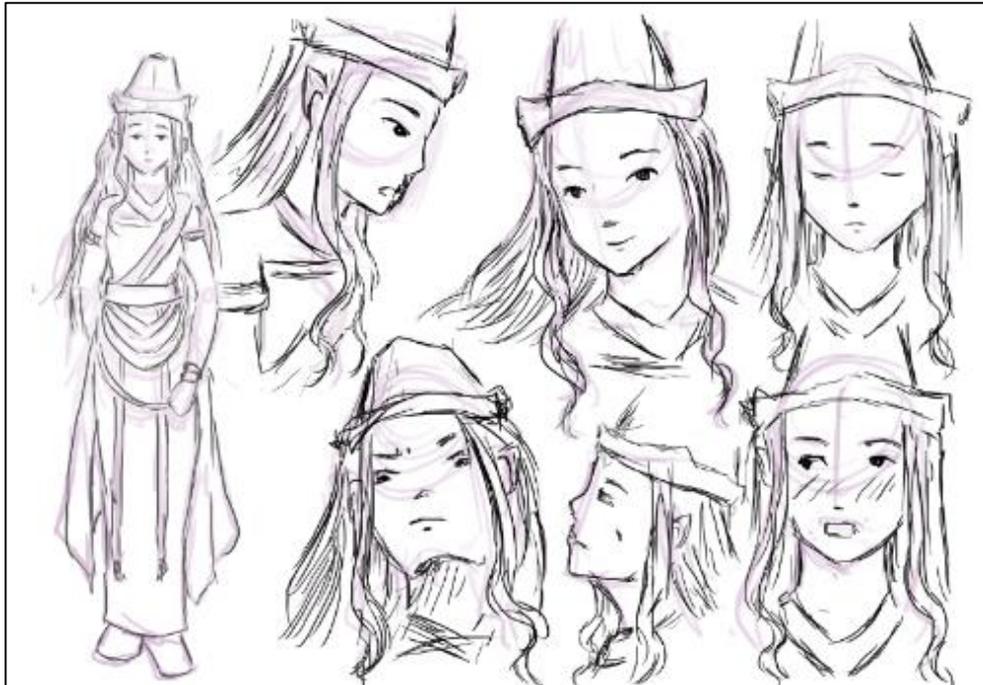
No.	Jenis Perhiasan	Artefak	Sketsa
1.	Mahkota		
3.	Kalung	 	
2.	Hiasan telinga		

No.	Jenis Perhiasan	Artefak	Sketsa
3.	Gelang lengan		
4.	Gelang tangan		

Melalui studi artefak diatas menjadi acuan dalam pembuatan konsep karakter Ratu Kencana Wungu kemudian menghasilkan alternatif dengan beberapa alternative gaya gambar.



Gambar 4.10 Alternatif gaya gambar Ratu Kencana Wungu
(Sumber: Widya, 2018)



Gambar 4.11 Alternatif sketsa digital Ratu Kencana Wungu
(Sumber: Widya, 2019)

3. Minakjinggo

Sosok Minakjinggo mengambil contoh dari artefak terakota pria bangsawan pada masa Majapahit. Yang dikenakan adalah: Perhiasan lengkap, menggunakan hiasan kepala, untuk pria kain tipis menutupi dada. Selain itu juga mengambil referensi karakter Minakjinggo dari seni Tari Minakjinggo Gandrung.



Gambar 4.12 Terakota Bangsawan (Sumber: dokumentasi pribadi penulis, 2017)



Gambar 4.13 Kostum tari Gandrung Minakjinggo

(Sumber: www.youtube.com/watch?v=m63R-nmoLiM)

Penampakan Minakjinggo pada tari Minakjinggo Gandrung memiliki ciri-ciri: Memakai mahkota, hiasan telinga, rambut panjang, wajah merah, memakai gelang di lengan dan di pergelangan, kain selempang dan selendang berwarna merah, memakai celana selutut yang dibalut kain, memakai gelang kaki. Berdasarkan artefak terakota dan referensi sosok Minakjinggo dari kesenian tari tersebut di atas memunculkan sketsa Alternatif karakter Minakjinggo:



Gambar 4.14 Alternatif sketsa digital Minakjinggo

(Sumber: Widya, 2018)

4. Kakek (Maharesi Paluhamba)

Sosok Kakek mengambil referensi dari artefak terakota Pendeta pada masa Majapahit yaitu menggunakan kain panjang polos tanpa perhiasan di badan.



Gambar 4.15 Terakota Pendeta

(Sumber: dokumentasi pribadi penulis, 2017)



Gambar 4.16 Sketsa Kakek Maharesi Paluhamba

(Sumber: Widya, 2019)

4.1.3 Environmental

Menyimpulkan dari cerita Damarwulan yang sudah dikembangkan, kebutuhan Enviro untuk *motion comic* Damarwulan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4 *List Environmental*

Paluhamba:	Majapahit:	Blambangan:
<ul style="list-style-type: none"> - Hutan - Rumah - Desa 	<ul style="list-style-type: none"> - Gerbang kepatihan - Singgasana kepatihan - kandang kuda - Padang rumput - ruangan andjasmara - pasar - penjara - Balai Istana - Padang rumput 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang selir - Halaman Istana - Singgasana - Kamar Minakjinggo

1. Gapura

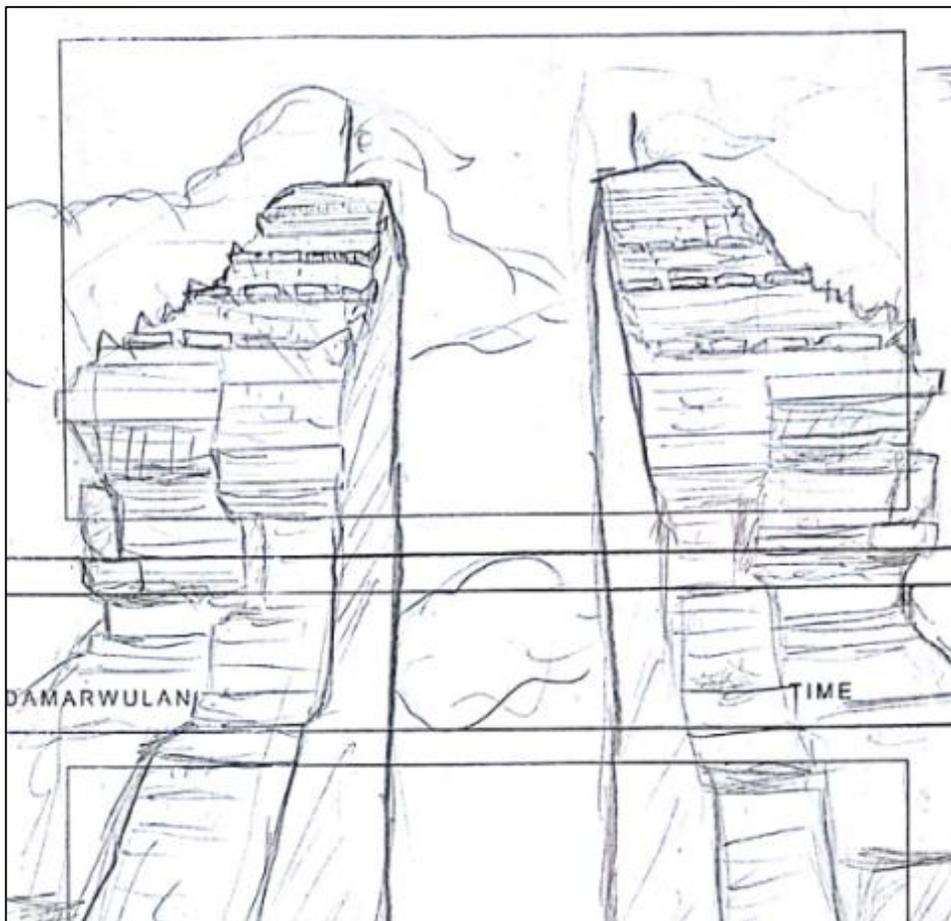
Pada latar visual novel akan mengambil latar sesuai dengan bentuk candi-candi yang ada pada era Majapahit sebagai acuannya. Contohnya adalah area istana dan pintu gerbang kepatihan. Menyesuaikan dengan cerita maka contoh bangunan yang diambil adalah Gapura Wringin Lawang.



Gambar 4.17 Gapura (Sumber: dokumentasi pribadi penulis, 2017)

Ketiga candi tersebut terbuat dari batu bata merah yang merupakan ciri khas dari candi-candi peninggalan Majapahit. Bentuk candi Bajangratu merupakan salah satu contoh gapura yang memiliki atap. Candi ini terdiri dari tiga bagian yaitu kaki, tubuh dan atap

yang memiliki sayap serta pagar dinding di sisi kanan dan kirinya. Bagian atap memiliki struktur bertingkat dengan puncak persegi. Pada bagian atas pintu masuk terdapat ukiran kala dan bentukan sulur-sulur. Candi ini merupakan pintu masuk ke kompleks bangunan penting atau area bangunan suci. Gapura Wringin Lawang berbentuk dua bangunan kembar tanpa atap. Memiliki anak tangga batu di tengah. Fungsinya sebagai pintu masuk kompleks bangunan. Candi Bajangratu dan gapura Wringin Lawang yang sama-sama sebagai pintu memiliki ciri bentuk atap yang semakin runcing ke atas.



Gambar 4.18 Sketsa Gapura
(Sumber: Widya, 2019)

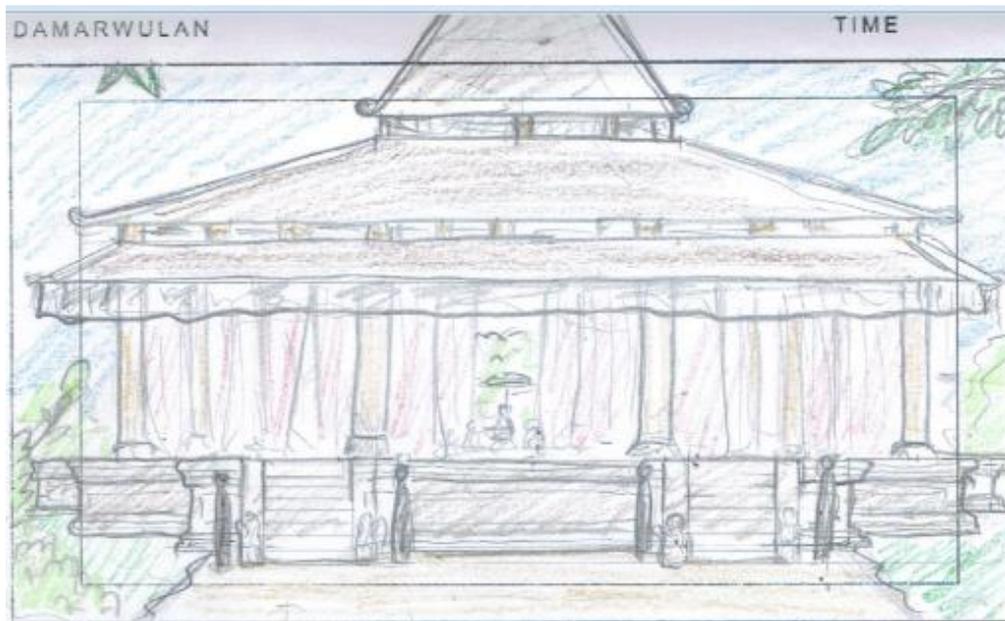
2. Pendopo Istana

Pendopo istana digunakan untuk berkumpul dan bertemunya Ratu Kencana Wungu sebagai pimpinan negeri bersama para pejabat istana lainnya untuk membahas suatu hal.



Gambar 4.19 Referensi pendopo

(Sumber:diambil dari berbagai sumber di internet (google image))



Gambar 4.20 Sketsa Pendopo

(Sumber: Widya, 2019)

3. Hutan

Hutan yang dijadikan referensi adalah hutan muson di Jawa. Seperti contoh gambar dan menghasilkan sketsa hutan seperti pada gambar di bawah.



Gambar 4.21 Referensi hutan

(Sumber: *google image*)



Gambar 4.22 Sketsa Hutan
(Sumber: Widya, 2019)

BAB V

KONSEP

5.1 Luaran Perancangan

Luaran dari perancangan ini adalah *motion comic* berseri yang mengangkat cerita Damarwulan dalam bentuk dengan ukuran 1080p:1920 x 1080 (16:9). Selain gambar ilustrasi penyampaian cerita disertai animasi sederhana, balon kata, musik dan efek suara.

5.2 Cerita

Motion comic Damarwulan ini akan dibagi ke dalam enam chapter dengan sinopsis sebagai berikut.

1. Chapter 1 : Pemuda Paluhamba.

Durasi : 15 menit

Menceritakan tentang kehidupan seorang pemuda bernama Damarwulan di Paluhamba yang sedih karena mendapat gunjingan oleh orang-orang di sekitarnya serta melihat kesusahan yang dirasakan oleh rakyat kecil kemudian oleh sang kakek diutus untuk mengabdikan pada pamannya yang seorang Adipati di Majapahit. Akhir cerita Damarwulan bertemu dengan Layang Seta dan Layang Kunitir kemudian ditangkap karena dituduh sebagai mata-mata yang dikirim oleh Blambangan.

Pengembangan cerita Chapter 1:

Setelah upacara pemakaman raja Brawijaya Patih Udara pergi mengabdikan hidupnya untuk Sang Hyang Widhi meninggalkan istri dan anaknya kepada kakek Maharesi Paluhamba.
--

Sepeninggal raja Brawijaya, Ratu Kencana Wungu yang masih kecil naik tahta.

Di desa Paluh amaba Damarwulan kecil sedang berlatih di hutan bersama kakeknya hingga ia tumbuh dewasa. Suatu hari saat Damarwulan sedang berlatih dengan kakeknya namun ia menjadi tidak fokus, ceroboh dan tersandung, terlihat ada yang mengganggu pikirannya.

<p>Saat kembali dari hutan, melewati pasar Damarwulan tampak semakin cemas dan akhirnya sang kakek menyadari asal kegundahan Damarwulan. Orang-orang berbisik tentang asal-usulnya yang tidak jelas dan tidak diketahui dimanakah ayahandanya berada.</p>
<p>Setelah makan malam, ibunda Damarwulan yang mencemaskan putranya menghibur hati Damarwulan dan mengingatkan untuk sabar, berlapang dada dan memaafkan. Namun tiba-tiba terlihat asap dari kejauhan dan mulai terdengar kegaduhan.</p>
<p>Damarwulan, kakek, Sabdapalon dan Nayagenggong pergi menghampiri asal keributan. Namun telah terlambat. Beberapa rumah telah terbakar yang tersisanya hanyalah orang-orang yang bersedih.</p>
<p>Diketahui penyebabnya adalah penduduk desa yang tak mampu memberikan upeti karena kondisi ekonomi dimana-mana sedang kesusahan akibat perang yang sedang berkejolak.</p>
<p>Damarwulan merasa hatinya berkecamuk, karena sikap para petinggi yang semena-mena dan ketidak mampuannya membantu orang yang kesusahan.</p>
<p>Kemudian Kakek Damarwulan akhirnya mengutus Damarwulan pergi ke Majapahit bersama kedua paman, Sabdapalon dan Nayagenggong, untuk mengabdikan pada Patih Lohgender yang merupakan paman kandungnya sendiri.</p>
<p>Sesampainya Damarwulan dan kedua pamannya di depan kediaman Adipati Lohgender muncullah dua orang pemuda menunggang kuda yang diikuti oleh pasukan prajurit.</p>
<p>Tanpa basa basi Damarwulan dan kedua pamannya ditangkap dan dicurigai sebagai mata-mata dari Blambangan.</p>

2. Chapter 2 : Sasi Adipati.

Durasi : 15 menit

Setelah sampai di kepatihan, Damarwulan dijadikan sebagai pengurus kuda oleh pamannya sendiri yang merasa Damarwulan sebagai ancaman untuk kedua putranya. Serta menceritakan kesehariannya yang mendapat perlakuan jahat dari Layang Seta dan Layang kumitir. Cerita berakhir hingga Damarwulan dipenjarakan dengan Anjasmara karena saling jatuh hati.

Pengembangan cerita Chapter 2:

Damarwulan dan kedua pamannya dalam kondisi terikat dibawa menghadap Patih Lohgender. Damarwulan dengan segala hormat menjelaskan asal-usulnya dan mencoba meyakinkan patih Lohgender bahwa dirinya bukanlah seorang mata-mata.

Patih Lohgender yang mengetahui kebenaran perkataan Damarwulan justru merasa Damarwulan sebagai ancaman terhadap kedudukannya dan kedua putranya, Layang Seta dan Layang Kunitir, maka dengan maksud menyembunyikan keberadaan Damarwulan. Ia dipekerjakan sebagai pengurus kuda.

Sosok rupawan dan kebaikan hati Damarwulan menarik perhatian orang-orang di sekitar keadipatian sehingga banyak yang ingin membantunya tak terkecuali putri bungsu patih Lohgenden, Anjasmara yang mulai jatuh hati pada Damarwulan.

Layang Seta dan Layang Kunitir iri hati terhadap Damarwulan yang hanya seorang pengurus kuda. Sering-seringlah mereka mengganggu Damarwulan, bersikap semena-mena dan mencaci makinya namun Damarwulan selalu bersabar.

Karena takut dengan kedua kakaknya, Anjasmara selalu membantu Damarwulan diam-diam seperti memberikan makanan dan setiap ada kesempatan Anjasmara pergi mengunjungi Damarwulan ke kandang

kuda. Nampak jelas perasaan Anjasmara yang tersipu setiap bertatap dengan Damarwulan.

Tak lama kemudian hubungan Damarwulan dan Anjasmara diketahui oleh Layang Kumitir yang mengikuti Anjasmara sedang mengendap-endap menuju tempat Damarwulan. Segera dikatan kepada Kakak dan ayahnya sikap Anjasmara tersebut.

Patih Lohgender murka pada Damarwulan dan hendak memenggal kepala Damarwulan. Namun Anjasmara mengancam akan ikut bunuh diri jika Damarwulan dibunuh oleh ayahnya.

Tidak sampai hati patih Lohgender melihat putri bungsunya mengarahkan belati ke lehernya sendiri. Damarwulan di jebloskan ke penjara beserta sabdalon dan Nayagenggong sedangkan Anjasmara putrinya sendiri ia kirim jauh ke tempat pengasingan agar tidak dekat-dekat dengan Damarwulan.

3. Chapter 3 : Sang Senopati.

Durasi : 15 menit

Konflik yang terjadi antara Majapahit dan Blambangan semakin memanas serta Majapahit diambang kehancuran setelah kekalahan bupati Ranggalawe serta Dhaha dan daerah lainnya berhasil ditaklukkan sang Ratu Kencana Wungu yang dilanda kegundahan mengumumkan sayembara namun tak ada yang berhasil mengalahkan Adipati Minakjingga. Setelah mendapat wangsit Damarwulan diangkat menjadi Senopati untuk menghabisi Minakjingga. Cerita berakhir dengan perginya Damarwulan dan kedua abadinya ke Blambangan setelah berpamitan dengan Anjasmara.

Pengembangan cerita Chapter 3:

Pemberontakan Minakjingga semakin menjadi. Kemenangan demi kemenangan atas wilayah Majapahit terhadap Blambangan semakin membuat resah. Berita-berita tentang patih-patih dan Panglima terkuat Majapahit terus gugur di tangan Minakjingga.

<p>Suasana di istana Majapahit sedang panas, menuntut Ratu Kencana Wungu untuk menerima lamaran Minakjingga namun Ratu kencana wungu kukuh dengan pendiriannya. Hingga dikeluarkannya sayembara barang siapapun yang dapat mengalahkan Minakjingga jika perempuan akan dijadikan saudara jika laki-laki akan diangkat menjadi raja Majapahit.</p>
<p>Namun tak ada seorangpun yang mampu mengalahkan dan menandingi kesaktian Minakjingga. Ratu Kencana Wungu yang putus asa bersemedi meminta wangsit kepada Sang Hyang Widhi.</p>
<p>Melalui wangsit yang diterima oleh sang ratu. Terustuslah nama Damarwulan seorang pemuda dari Paluhamba yang kelak dapat membunuh Minakjingga.</p>
<p>Ratu Kencana Wungu memerintahkan semua pejabat istana untuk mencari dimanakah pemuda bernama Damarwulan ini berada. Patih Lohgender merasa resah.</p>
<p>Akhirnya Damarwulan di bebaskan dari penjara dan di utus untuk menghadap Ratu Kencana Wungu dan Patih Lohgender mendapatkan kehormatan karena dianggap telah menemukan Damarwulan.</p>
<p>Damarwulan diangkat menjadi senopati dan diutus untuk mengalahkan Minakjingga dan membawakan kepalanya sebagai bukti. Demi menyanggupi titah Ratu, Damarwulan mengajukan satu syarat yakni dipersatukan dengan Anjasmara.</p>
<p>Setelah berpamitan dengan Anjasmara, pergilah Damarwulan ke Blambangan bersama Sabdapalon dan Nayagenggong. Namun diam-diam patih Lohgender juga mengutus kedua putranya untuk ke Blambangan dan membuat rencana licik.</p>

4. Chapter 4 : Astra Gada Minakjingga

Durasi : 15 menit

Setibanya di Blambangan Damarwulan yang datang menantang Minakjingga mengalami kekalahan kemudian diselamatkan oleh kedua selir

Minakjingga, Dewi Wahita dan Puyengan, yang ingin melepaskan diri dari Minakjingga bekerjasama membantu Damarwulan untuk mencuri Gada Wesi Kuning yang menjadi rahasia kekuatan Minakjingga. Damarwulan berhasil mengalahkan Minakjingga dengan senjatanya sendiri dan memenggal kepalanya serta kembali ke Majapahit. Cerita berakhir dengan bertemunya Damarwulan dengan Layang Seta dan Layang Kunitir yang hendak mengelabui dan membunuh Damarwulan.

Pengembangan cerita Chapter 4:

Malam hari, Damarwulan dan kedua pamannya tiba di istana Blambangan mengamati keadaan sekitar. Sesuai kabar dari mata-mata Majapahit hari itu penjagaan sedang sepi karena semua orang sedang berpesta di alun-alun merayakan kemenangan berturut-turut Minakjinggo.

Damarwulan menyusup dan berpencar dengan kedua pamannya. Hingga ia mendengar suara isak tangis perempuan dan mencari sumber suara tersebut karena ingin menolong.

Suara tangis ternyata berasal dari Dewi Wahita dan Dewi Puyengan yang sedang berkeluh kesah atas nasib mereka dan perlakuan Minakjinggo di dalam kamar keputrian. Damarwulan yang tidak sengaja mendengar percakapan mereka tiba-tiba muncul dari balik pintu.

Melihat Dewi Wahita dan Dewi Puyengan yang terkejut dan ketakutan, Damarwulan dengan cepat menjelaskan tentang dirinya dan maksud kedatangannya ke istana Blambangan. Dewi Wahita dan Dewi Puyengan merasa senang mendengar kabar tersebut.

Namun tiba-tiba suara gaduh prajurit datang. Tampaknya kabar kedatangan Damarwulan ke Blambangan telah dibocorkan yang ternyata dilakukan oleh Patih Lohgender melalui Layang Seta dan Layang Kunitir. Cepat-cepat Damarwulan berusaha pergi dari ruang Keputrian. Namun terlambat.

Prajurit mengetuk pintu. Dewi Wahita dan Puyengan berusaha melindungi Damarwulan. Namun Minakjingga datang dan langsung mendobrak ruang keputrian.

Damarwulan menantang Minakjingga. Setelah bertarung ternyata Minakjingga memang terlalu kuat. Damarwulan berhasil dikalahkan dan terkapar di tanah. Begitu juga dengan Sabdapalon dan Nayagenggong.

Setelah Minakjingga pergi, Layang Seta dan Layang Kunitir yang mengamati diam-diam mengirim utusan sebagai saksi dan untuk mengabarkan kekalahan Damarwulan ke Ratu Kencana Wungu. Dewi Wahita dan Dewi Puyengan langsung menyelamatkan Damarwulan dan merawatnya hingga sadar.

Dikatakanlah rahasia Minakjingga yang hanya bisa dikalahkan dengan senjatanya sendiri yaitu gada wesi kuning. Dewi Wahita dan Dewi Puyengan berinisiatif untuk membantu Damarwulan mencuri gada wesi kuning Minakjingga tersebut.

Saat Minakjingga Masih tertidur lelap Damarwulan datang dan menantang Minakjingga kembali. Terkejutnya Minakjingga melihat Gada sakti miliknya sudah ada di tangan Damarwulan.

Pertarungan berlangsung sengit. Namun akhirnya Minakjingga berhasil dikalahkan. Damarwulan hendak kembali ke Majapahit membawa serta kepala Minakjinggo.

Tiba-tiba muncullah Layang Seta dan Layang Kunitir mengatakan menyesal terhadap sikap mereka selama ini dan memberi hormat pada Damarwulan sebagai senopati yang berhasil mengalahkan Minakjingga dan diperintahkan membantu kepulangan Damarwulan dan membawakan barang bawaan selama perjalanan.

Ketika sedang beristirahat Layang Seta dan Layang Kunitir menawarkan minuman kepada Damarwulan, Sabdapalon dan Nayagenggong. Hingga akhirnya mereka tertidur sangat lelap hingga tak merasakan apa-apa.

5. Chapter 5 : Dua Bandhawa

Durasi : 15 menit

Damarwulan tewas, kemenangan Damarwulan diakui oleh Layang Seta dan Layang Kunitir. Anjasmara pergi mencari jenazah Damarwulan dalam duka namun setibanya di Blambangan Anjasmara mendengar kabar yang berbeda dari apa yang diutarakan kedua kakaknya. Damarwulan dibangkitkan kembali oleh ayahnya dan mendapatkan pelajaran kemudian perjalanan kembali ke Majapahit. Cerita berakhir dengan kebingungan Ratu Kencana Wungu yang merasa wangsitanya benar namun tidak ada bukti mengapa hasilnya berbeda.

Pengembangan cerita Chapter 5:

Layang Seta menikam Damarwulan yang sedang tertidur pulas karena racun yang ia berikan. Lalu membawa semua barang termasuk bukti kepala Minakjinggo.
--

Layang Seta dan Layang Kunitir datang menghadap Ratu Kencana Wungu. Menyampaikan bahwa mereka berdua berhasil mengalahkan Minakjinggo dan memberitahukan bahwa Damarwulan telah tewas di tangan Minakjinggo terlebih dahulu.
--

Anjasmara dan Ratu Kencana Wungu yang tadinya tidak percaya mendengar kabar kematian Damarwulan dari utusan sebelumnya menjadi sangat terkejut mengetahui konfirmasi kabar itu dari Layang Seta dan Layang Kunitir. Anjasmara jatuh pingsan seketika.

Hari demi hari Anjasmara tidak enak makan maupun tidur memikirkan kehilangan suaminya yang baru sebentar itu. Ratu Kencana Wungu juga merasa ganjil karena kenyataannya tidak sesuai dengan wangsit yang diterimanya maka dari itu pengangkatan Layang Seta dan Layang Kunitir ditangguhkan.
--

Sementara itu jasad Damarwulan menghilang. Kemudian ia terbangun di suatu tempat yang asing dan sangat terang. Ia melihat sesosok laki-laki tua yang merawatnya.
--

Anjasmara masih belum bisa percaya sepenuhnya bahwa suaminya telah tiada dan memutuskan untuk mencari dimanakah jenazah Damarwulan. Jauh menyusuri hutan tak juga ia temukan dimana jenazah suaminya itu meskipun telah diberitahukan lokasinya oleh kedua kakaknya.
Hingga akhirnya Anjasmara meneruskan hingga ke Blambangan dan bertemulah dengan Dewi Wahita dan Dewi Puyegan yang menceritakan kebenarannya. Sungguh terkejut ia akan kebohongan kedua kakaknya.
Di kayangan Damarwulan berhasil pulih bahkan kondisinya jauh lebih baik begitu juga dengan Sabdapalon dan Nayagenggong. Laki-laki yang selama ini merawatnya adalah ayahnya sendiri yaitu Patih Udara. Dikembalikanlah Damarwulan ke Dunia.

6. Chapter 6 : Abiseka Brawija

Durasi : 10 menit

Saat Ratu Kencana Wungu hendak menobatkan Layang Seta dan Layang Kunitir, Damarwulan datang dan mengatakan kebenarannya. Mengetahui apa yang dikatakan Damarwulan benar namun tidak ada satupun bukti yang dibawanya Ratu Kencana Wungu memutuskan diadakan pertandingan antara Layang Seta dan Layang Kunitir melawan Damarwulan. Ditengah pertandingan tersebut Anjasmara datang bersama Dewi Wahita dan Dewi Puyegan beserta tentara Blambangan untuk memberi kesaksian apa yang terjadi. Kemudian Damarwulan menang dan dinobatkan menjadi Raja Brawijaya.

Pengembangan cerita Chapter 6:

Semua orang bersiap untuk pengangkatan Layang Seta dan Layang Kunitir.
Saat Ratu Kencana Wungu hendak menobatkan, tiba-tiba semua mata terbelalak dengan kehadiran sesosok pemuda. Termasuk Layang Seta dan Layang Kunitir yang melongo dan keringat dingin. Damarwulan datang, berdiri tegak dihadapan semua orang.

Damarwulan menjelaskan semua yang terjadi namun Layang Seta dan Layang Kunitir masih mengelak dan mengatakan bahwa semua adalah jebakan dan tipu muslihat Damarwulan untuk menjatuhkan mereka.
Ratu Kencana Wungu dan semua dibuat bingung, tidak ada bukti yang pasti tentang siapa yang benar atau bohong. Maka ratu memutuskan untuk mengadakan tanding antara Damarwulan dan kedua bersaudara itu.
Pertandingan berlangsung, Damarwulan sama sekali tidak kerepotan melawan keduanya namun juga tidak ingin terlalu keras menciderai Layang Seta dan Layang Kunitir. Namun saat itu Layang Seta dan Layang Kunitir masih saja berbuat curang.
Akhirnya Damarwulan tak segan-segan lagi dan mengerahkan semua kekuatannya untuk mengalahkan Layang Seta dan Layang Kunitir dengan cepat.
Setelah kemenangan Damarwulan, tiba-tiba Anjasmara datang bersama Dewi Puyengan, Dewi Wahita dan bekas apsukan Blambangan.
Begitu senang dan haru Anjasmara melihat suaminya itu.
Setelah kesaksian Dewi Wahita dan Puyengan. Damarwulan diangkat menjadi Raja. Kebusukan Patih Lohgender dan kedua anak laki-lakinya pun terungkap.
Tidak ingin melukai hati Anjasmara, Patih Lohgender bersama Layang Seta dan Layang Kunitir hanya diusir dari Majapahit dan dilarang memasuki Ibukota Majapahit. Damarwulan memerintah Majapahit kembali tentram dan makmur ditemani Ratu Kencana Wungu, Anjasmara, Dewi Wahita dan Dewi Puyengan yang hidup bahagia.

Pada perancangan trailer cerita dipersingkat dan berfokus pada konflik utama yakni hancurnya Majapahit karena serangan Blambangan yang dipimpin oleh Minakjingga dan bertujuan agar audiens tertarik untuk mengikuti kisah petualangan Damarwulan untuk mengembalikan kejayaan Majapahit. Berikut alternatif *Storyline* :

Alternatif Storyline 1: Cerita lebih menonjolkan terjadinya konflik yang dihadapi Mjapahit. Durasi: 4 menit

Tabel 5.1 *Story Line 1*

Teks/Narasi	Visual
	Zoom out logo surya Majapahit. Latar Suasana kemakmuran Majapahit rakyat yang bahagia bergantian dengan keadaan kacau Rakyat menderita dan tanah yang tadinya indah dan subur tampak gersang sisa-sisa dari peperangan.
	Muncul Ratu Kencana Wungu yang sedih.
	Kilas balik, latar suasana pemakanam raja Brawijaya. Kemudian gambar fokus kepada Ratu Kencana Wungu yang masih belia.
“Setiap manusia memiliki tugas dan perannya masing-masing dan takdirnya sudah tertulis sejak ia lahir ke Mayapada.”	Ratu Kencana Wungu yang masih kecil diangkat mengenakan Mahkota Majapahit, duduk di Singgasana.
	Gambar latar pegunungan di pagi hari dan burung-burung terbang.
	Latar rumah sederhana di dalam hutan tak jauh dari sana Seorang anak lelaki sedang berlatih beladiri dengan kakeknya hingga akhirnya tumbuh dewasa. Gambar kaki
	Kaki melangkah
	Damarwulan bersama Sabdapalon dan Nayagenggong tiba di depan gerbang Majapahit.
Orang 1: “Damarwulan atas kebaikanmu kami akan membantu.”	Layang Seta dan Layang Kunitir memandang sinis kepada Damarwulan yang sedang mengurus kuda dan dicintai orang-orang.

Teks/Narasi	Visual
<p>Damarwulan: “Terimakasih, tidak perlu repot-repot.”</p> <p>Orang 2: “Anggap saja ini balasbudi kami.”</p>	
<p>Minakjingga: “Aku telah mengalahkan Kebo Marcuet sesuai permintaanmu. Maka sekarang penuhilah janjimu hai Kencana Wungu, jadilah permaisuriku.”</p> <p>Ratu Kencana Wungu: “Aku tidak bisa, aku tak akan pernah menerima pinanganmu Minakjingga.”</p>	<p>Minakjingga berdiri di depan singgasana Ratu Kencana Wungu membawa kepala Kebo Marcuet yang telah terpenggal. Ratu Kencana Wungu menolak pinangan minakjingga yang datang</p>
<p>Minakjingga:</p> <p>“Kencana Wungu jika tidak bisa kau berikan hatimu maka akan kurampas dan kuhancurkan semua yang telah menjadi milikmu.”</p>	<p>Minakjingga Murka</p>
	<p>Logo Majapahit retak, gambar peperangan yang dipimpin oleh Minakjingga.</p> <p>Majapahit porak poranda. Satu persatu lawan tarung Minakjingga (panglima perang Majapahit) tewas.</p>
<p>Patih Lohgender: “Kita sudah memasuki era runtuhnya Majapahit. Tidak akan ada yang bisa membunuh Minakjingga.”</p>	<p>Patih Lohgender</p>
	<p>Ratu Kencanawungu bersemedi, muncul sosok Damarwulan.</p>

Teks/Narasi	Visual
<p>Damarwulan: “Hamba Damarwulan datang menghadap Baginda Ratu Kencana Wungu siap melaksanakan titah Baginda Ratu.”</p> <p>Ratu Kencana Wungu: “Hai Damarwulan, pergilah kau ke Blambangan dan kalahkan Minajingga demi Majapahit.”</p>	<p>Damarwulan dipanggil ke istana dan diperintahkan oleh Ratu Kencana Wungu untuk mengalahkan Minakjingga.</p>
<p>Damarwulan: “Hai Minakjingga, aku datang untuk mengalahkanmu atas perintah pimpinan Majapahit Ratu Kencana Wungu.”</p> <p>Minakjingga: “Kencana Wungu mengutus Bocah bau kencur sepertimu, sepertinya dia sudah kehilangan akal.Hahahaha”</p>	<p>Damarwulan berdiri tegap. menantang Minakjingga</p>
	<p>Damarwulan mulai menyerang.</p>
	<p>Pertarungan Sabdapalon dengan Kot Buta, Nayagenggong dengan Angkot Buta.</p>
	<p>Pertarungan antara Damarwulan dan Minakjingga.</p>
	<p>Damarwulan berhasil dikalahkan.</p>
	<p>Damarwulan diselamatkan oleh Dewi Wahita dan Dewi puyengan.</p>
	<p>Damarwulan berdiri menantang Minakjingga kembali.</p>

Teks/Narasi	Visual
“Heeeaaaa....”	Damarwulan mulai menyerang dengan senjata Gada wesi kuning.

Alternatif Storyline 2: Cerita lebih menonjolkan kisah Damarwulan sebagai tokoh utama sejak ia lahir hingga datang ke Majapahit. Durasi: 4 menit

Tabel 5.2 *Story Line 2*

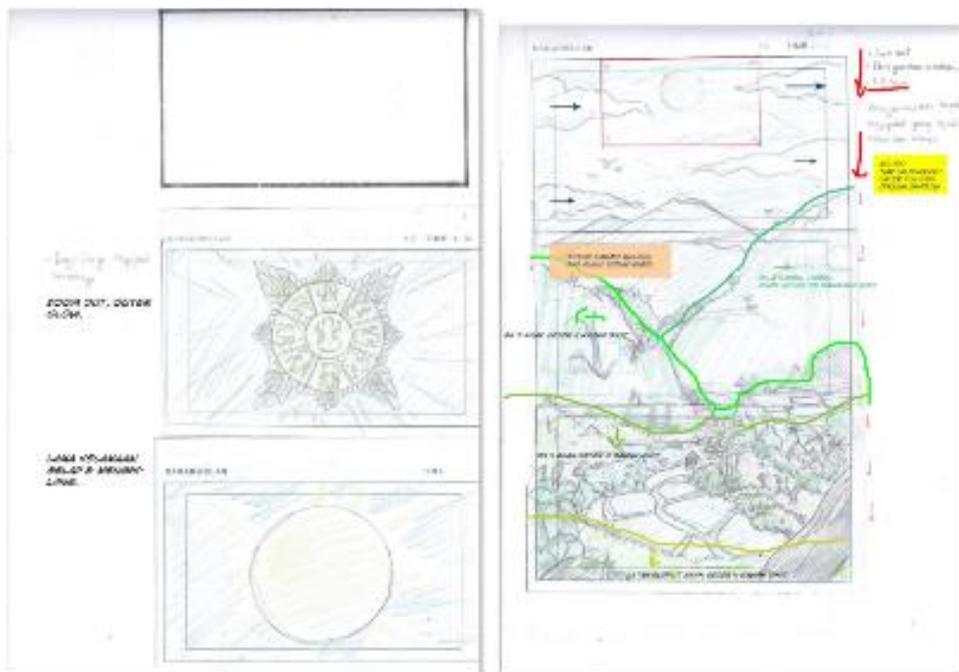
Teks/Narasi	Visual
	Latar suasana pemakanam raja Brawijaya. Kemudian gambar fokus kepada Patih Udara (ayah Damarwulan).
Patih Udara: “Dinda tugasku di sini telah selesai, inilah saatnya aku harus mengabdikan kepada Dewata. Kepatihan akan kuserahkan sepenuhnya kepada adikku Lohgender. Jagalah anak kita baik-baik. Ingatlah aku sangat mencintai kalian”	Patih Udara membelai wajah istrinya dan mengusap anaknya yang ada dalam kandungan. Kemudian mencium kening istrinya yang meneteskan air mata.
	Ibu Damarwulan sedang melahirkan.
	Latar rumah sederhana di dalam hutan tak jauh dari sana Seorang anak lelaki sedang berlatih beladiri dengan kakeknya hingga akhirnya tumbuh dewasa.
Title “DAMARWULAN”	
	Gambar latar pegunungan di kala senja dan burung-burung terbang. Suasana agak mencekam.
	Gambar penduduk desa yang menderita karena peperangan dan pemimpin yang semena –mena dan korupsi yang merajalela.

	Wajah Damarwulan yang tampak putus asa dan hanya menghela nafas.
Kakek: “Setiap manusia yang hidup di dunia ini sudah memiliki tugas dan peranannya masing-masing. Anakku pergilah kau ke Majapahit, ini akan menjadi ujian dan membawamu pada takdir yang harus kamu jalani.”	Damarwulan dan kedua pamannya menghadap kakek.
Lohgender: “ Kalau memang kau sungguh-sungguh ingin mengabdikan padaku maka semua kuda di kepatihan menjadi tanggung jawabmu.”	Damar wulan dan kedua pamannya dalam keadaan terikat di hadapan patih Lohgender dan anak-anaknya
	Damarwulan dan kedua pamannya mengurus kuda-kuda dan memotong rumput.
Anjasmara: “Sungguh Kakanda Damarwulan telah mencuri hatiku. Tidak akan ada pria yang berhati lembut selain dia, tidak akan ada pria yang lebih tangguh dan bertanggung jawab daripada dirinya, walau hanya pakaian sederhana dan selalu kotor tak mengurangi tampan parasnya.”	Anjasmara yang suka mencuri-curi pandang ketika Damarwulan sedang bekerja, terkadang mereka saling memandangi dan tersipu malu.
	Layang Seta dan Layang Kumitir membanting makanan ke arah Damarwulan dan kedua pamannya.
“Tidak Ayahanda, ini semua bukan salah kakanda Damarwulan. Jika kakanda	Anjasmara mencoba melindungi Damarwulan

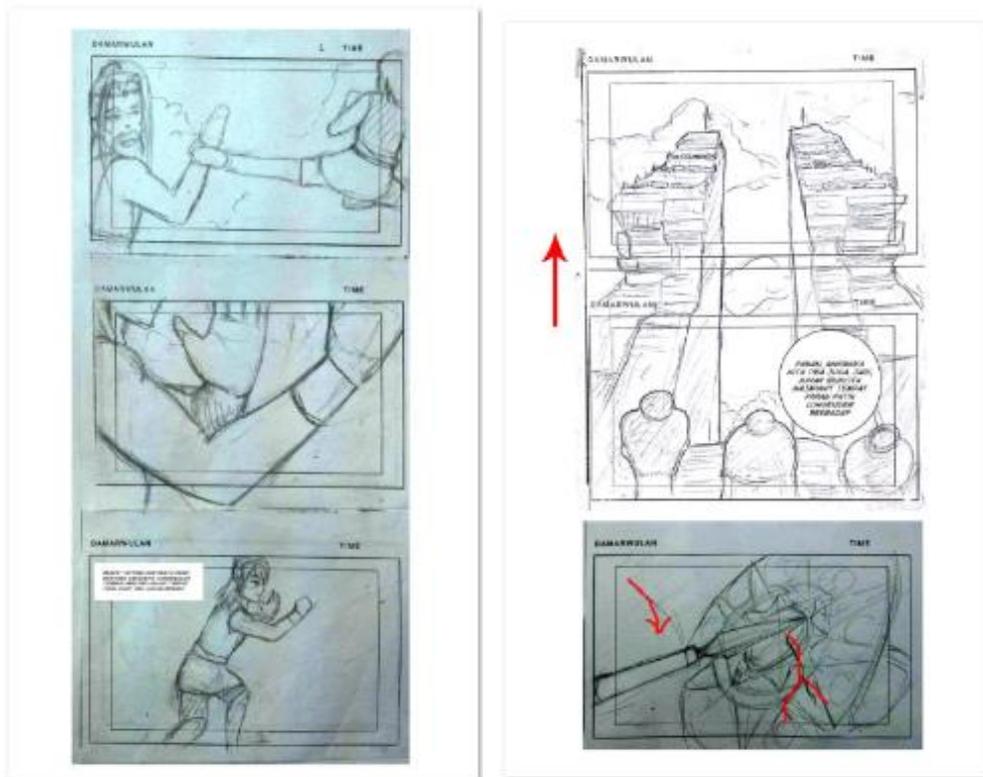
Damarwulan harus mati tidak ada artinya juga aku hidup.”	
Minakjingga: “Hoahahaha hoahahaha, Hei Kencana Wungu jika tidak bisa kau berikan hatimu maka akan kurampas semua yang telah menjadi milikmu.”	Peperangan kemenangan bertubi –tubi dari Blambangan yang dipimpin oleh Minakjingga Minakjingga tertawa terbahak-bahak.
	Damarwulan dalam keadaan luka-luka dan terikat di dalam penjara dan terpejam.
“Kita sudah memasuki era runtuhnya Majapahit. Tidak akan ada yang bisa membunuh Minakjingga.”	Gambar suasana area tanah lapang tandus sisa peperangan.
	Mata Damarwulan terbuka, dia diangkat jadi panglima dan diutus oleh Ratu Kencana Wungu. (penobatan)
Ratu Kencanawungu: “Damarwulan”	Wajah ratu kencana wungu di atas singgasana.
Anjasmara: “Damarwulan”	Anjasmara menangis.
Dewi Wahita & Puyengan: “Damarwulan”	Wajah Dewi Wahita dan Dewi Puyengan khawatir.
	Damarwulan berdiri tegap. menantang Minakjingga
	Pertarungan Sabdapalon dengan Kot Buta, Nayagenggong dengan Angkot Buta.
	Damarwulan bertarung melawan Minakjingga. Pertarungan sengit

	Tiba-tiba gelap, Damarwulan terkapar di Tanah.
<p>“Jika Bukanlah dirimu maka tak akan ada orang lain yang akan mampu mengalahkan Minakjingga.”</p> <p>“Kamu harus bangkit Damarwulan.”</p>	Dewi Wahita dan Dewi Puyengan datang membawa senjata gada wesi kuning dan menyembuhkan Damarwulan.
	Damarwulan dan Minakjingga kembali berhadapan.
Damarwulan: “Heeaaaa.....”	Damarwulan mulai menyerang dengan mengayunkan senjata gada wesi kuning.

Setelah storyline dibuat selanjutnya adalah penyusunan *storyboard*. Dari kedua storyline tersebut lebih dipersingkat dan menghasilkan *storyboard* seperti di bawah ini:



Gambar 5.1 *Storyboard*



Gambar 5.1 Storyboard

5.3 Karakter

Berikut daftar tokoh-tokoh yang ada dalam cerita Damarwulan:

1. Tokoh Utama

Nama : Damarwulan

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Usia : 20 tahun

Asal : Paluhamba

Ciri fisik : tinggi 180 cm, tampan, rambut berwarna hitam jika digerai sebahu berponi, mata lebar berwarna coklat, memakai baju berwarna biru.

Sifat : Baik hati, rendah hati, jujur, sabar, kuat, sopan santun, taat, murah senyum, bertanggung jawab, bijaksana, dapat diandalkan, pemberani, pantang menyerah, tidak banyak bicara, pemikir, setia dan berdedikasi tinggi.

Keahlian : Pandai bertarung, tenaga dalam dan siasat.

Keterangan : Semakin lama penampilan berubah mengikuti status sosialnya.



Gambar 5.2 Damarwulan

2. Nama : Ratu Kencana Wungu

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 22 tahun

Asal : Majapahit

Ciri fisik : tinggi 167 cm, cantik, rambut lurus panjang sepele, alis tebal, kulit kuning langsat, bibir kecil

Sifat : Tegas, berkharisma, anggun, kukuh, pintar, dewasa

Keahlian : Mengambil keputusan, memerintah kerajaan, dianugrahi oleh Dewata.



Gambar 5.3 Ratu Kencana Wungu

- 3. Nama : Minakjinggo**
Jenis Kelamin : Laki-laki
Usia : 35 tahun
Asal : Blambangan
Ciri fisik : tinggi 210 cm, Badan tinggi besar dan berotot, salah satu kakinya pincang, wajahnya rusak sehingga memakai topeng.
Sifat : pemberontak, kasar, tegas, memiliki rasa percaya diri tinggi, angkuh, pendendam, tidak kenal takut, sakti dan sangat kuat, egois,

Keahlian : Sangat sakti sehingga dan memiliki ilmu kebal memiliki senjata rahasia Gada Wesi Kuning.



Gambar 5.4 Minakjingga

4. **Nama** : **Maharesi Paluh Amba (Kakek)**
Jenis Kelamin : Laki-laki
Usia : tidak diketahui
Asal : Paluh Amba
Ciri fisik : tinggi 176 cm, Kakek-kakek berambut putih disanggul, memiliki jenggot
Sifat : Bijaksana, tenang, bersahaja.

Keahlian : Sakti, Mengajar.

Keterangan : Kakek dan guru Damarwulan yang sudah mengasuh serta membimbing Damarwulan sejak kecil.



Gambar 5.5 Kakek (Maharesi Paluh Amba)

5. Nama : Patih Lohgender

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 60 tahun

Asal : Majapahit

Ciri fisik : tinggi 170 cm, berbadan besar, berkumis

Sifat : licik, kejam, suka mengadu domba, bermuka dua, penjilat, harga diri tinggi, pandai.

Keahlian : mengelabui orang lain, mencari keuntungan yang sebesar-besarnya.

Keterangan : Paman kandung Damarwulan yang menjadi patih di Majapahit setelah diberikan tahtanya oleh Patih Udara ayah Damarwulan namun perlakuannya pada Damarwulan sangat buruk.



Gambar 5.6 Patih Lohgender

6. Nama : Anjasmara

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 18 tahun

Asal : Majapahit

Ciri fisik : tinggi 163 cm, rambut disanggul berponi, kulit kuning langsung, bahu kecil.

Sifat : Ceria, lembut hatinya, inisiatif, tanggap, memiliki rasa keadilan tinggi, ramah, suka menolong, perhatian.
Keahlian : mengurus rumah tangga, merawat orang lain
Keterangan : Anak bungsu patih Lohgender bersaudara dengan Layang Seta dan Layang Kunitir



Gambar 5.7 Anjasmara

7. **Nama : Layang Seta**
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Usia : 24 tahun
Asal : Majapahit
Ciri fisik : tinggi 182 cm, sedikit kurus, rambut dicepol dengan poni panjang belah tengah.

Sifat : licik, suka semena-mena, kasar, sombong, iri hati
Keahlian : menyusun rencana dan berperang.
Keterangan : Anak tertua patih Lohgender



Gambar 5.8 Layang Seta

8. **Nama** : **Layang Kunitir**
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Usia : 22 tahun
Asal : Majapahit
Ciri fisik : tinggi 178 cm

Sifat : licik, sangat menuruti perkataan kakaknya, pengecut, tidak sabaran, berpikiran pendek, banyak omong.

Keahlian : berbuat keonaran dan berfoya-foya, mengelabui orang



Gambar 5.9 Layang Kunitir

9. Nama : Naya Genggong

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : tidak diketahui

Asal : Paluh Amba

Ciri fisik : tinggi kurus, berkumis

Sifat : Taat, suka mengeluh, sedikit ceroboh.

Keahlian : bertarung
Keterangan : Punakawan Damarwulan

10. Nama : Sabda Palon

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : tidak diketahui

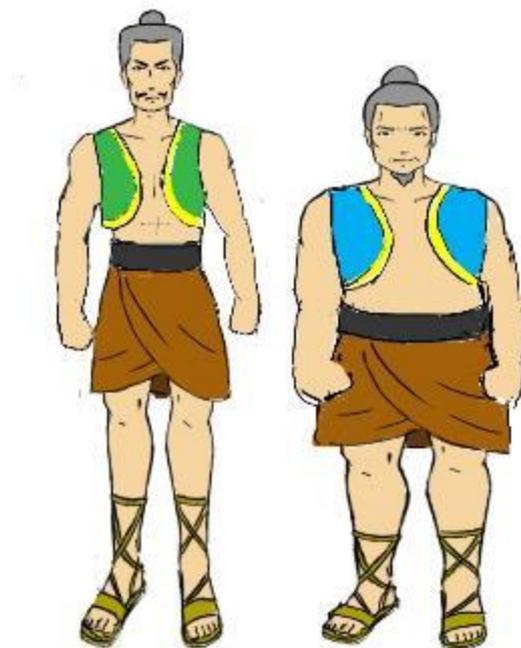
Asal : Paluh Amba

Ciri fisik : Gemuk, kekar, berjanggut.

Sifat : Suka makan, setia, berisik dan senang bercanda.

Keahlian : bertarung

Keterangan : Punakawan Damarwulan



Gambar 5.10 Nayagenggong dan Sabdapalon

11. Nama : Dewi Wahita

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 19 tahun

Asal : Tidak Diketahui

Ciri fisik : tinggi 165 cm, rambut panjang bergelombang, berponi.

Sifat : Ramah, sopan, berpendirian teguh, pandai bergaul.

Keahlian : Mengambil hati Minakjingga.



Gambar 5.11 Dewi Wahita

12. Nama : Dewi Puyengan

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 18 tahun

Asal : Tidak Diketahui

Ciri fisik : tinggi 163 cm, rambut panjang ikal.

Sifat : Sabar, dewasa, lemah lembut, pemalu.

Keahlian : Pengobatan.



Gambar 5.12 Dewi Puyengan

BAB VI

IMPLEMENTASI DESAIN

6.1 Desain Karakter

Berikut di bawah ini adalah hasil karakter yang dieksekusi dalam video *trailer motion comic* menggunakan gaya gambar kartun jepang dan teknik gambar tradisional pewarnaan cat air serta outline dengan pensil warna :

1. Damarwulan: Karakter Damarwulan yang muncul pada *trailer* mengambil sosok Damarwulan sebagai pemuda desa saat masih kecil sedang berlatih dengan kakeknya hingga menjadi dewasa dan hendak ke Majapahit.



Gambar 6.1 Desain Karakter Damarwulan

(Sumber: Widya, 2019)

2. Ratu Kencana Wungu: Ratu Kencana Wungu yang muncul dalam *trailer motion comic*, menampilkan sosok Ratu Kencana Wungu saat masih kecil kemudian dinobatkan sebagai pemimpin Majapahit hingga saat ia dewasa diperlihatkan tampak bersedih dengan meneteskan air mata karena Majapahit hancur akibat perang melawan Blambangan. Bermula dari penolakan lamaran Minakjinggo ke Ratu Kencana Wungu.



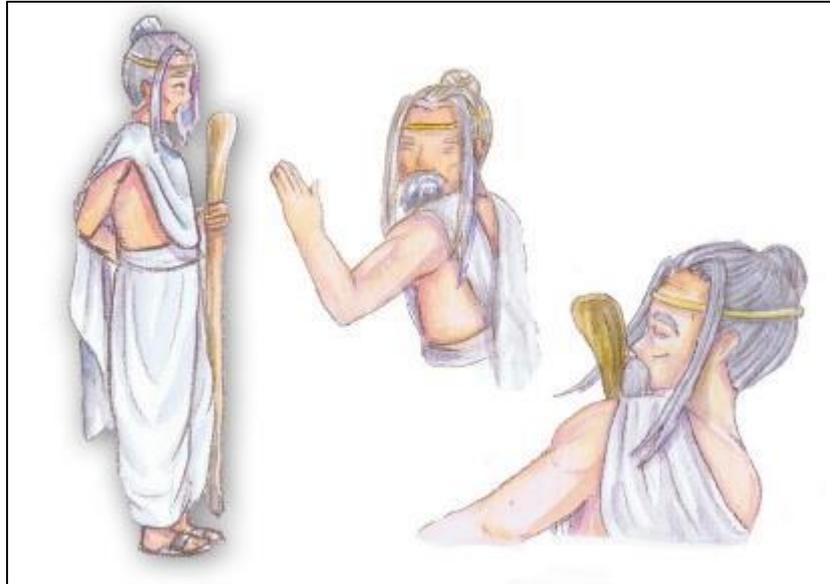
Gambar 6.2 Desain Karakter Ratu Kencana Wungu
(Sumber: Widya, 2019)

3. Minak Jingga: Minakjinggo pada *motion comic* menceritakan adegan dimana ia melamar Ratu Kencana Wungu dan ekspresi kemarahannya setelah Ratu Kencono Wungu menolak lamarannya.



Gambar 6.3 Desain Karakter Minak Jingga
(Sumber: Widya, 2019)

4. Kakek Damarwulan (Maharesi Paluhamba): Peran kakek Damarwulan dalam motion comic ini melatih Damarwulan saat ia masih kecil.



Gambar 6.4 Desain Karakter Kakek

(Sumber: Widya, 2019)

6.2 Environmental

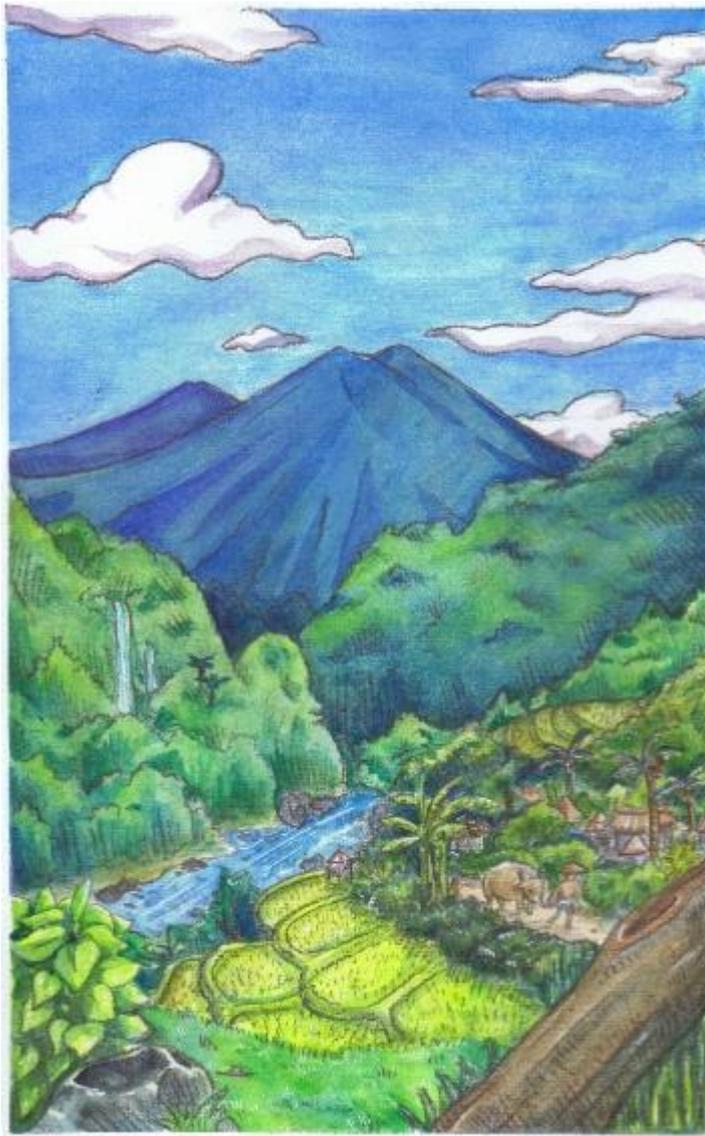
1. Hutan Paluh Amba: Merupakan hutan dimana Damarwulan dan kakeknya biasa berlatih.



Gambar 6.5 Gambar hutan Paluhamba

(Sumber: Widya, 2019)

2. Majapahit: Terdapat beberapa Ilustrasi yang menggambarkan Majapahit yang pertama adalah gambar pemandangan gunung yang membuka *trailer motion comic* ini sebagai gambaran keindahan dan kekayaan alam negeri Majapahit setelahnya disambung dengan ilustrasi kota Majapahit yang mengilustrasikan kondisi perekonomian yang maju. Gambar dibuat memanjang untuk mempermudah pergerakan kamera.



Gambar 6.6 Gambar Ilustrasi Alam Majapahit
(Sumber: Widya, 2019)



Gambar 6.7 Gambar Suasana Ibukota Majapahit
(Sumber: Widya, 2019)

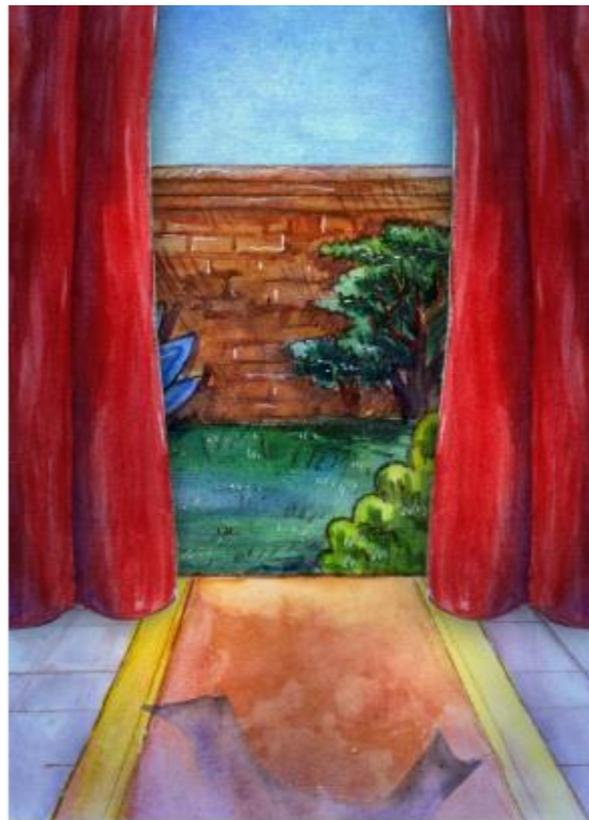
Latar Majapahit juga menampilkan bagian istana (pendopo) pada trailer *motion comic* sebagai tempat penobatan Ratu Kencono Wungu dan latar ketika Minakjinggo melamar Ratu Kencana Wungu.



Gambar 6.8 Gambar Balai Istana 1
(Sumber: Widya, 2019)



Gambar 6.9 Gambar Balai Istana 2
(Sumber: Widya, 2019)



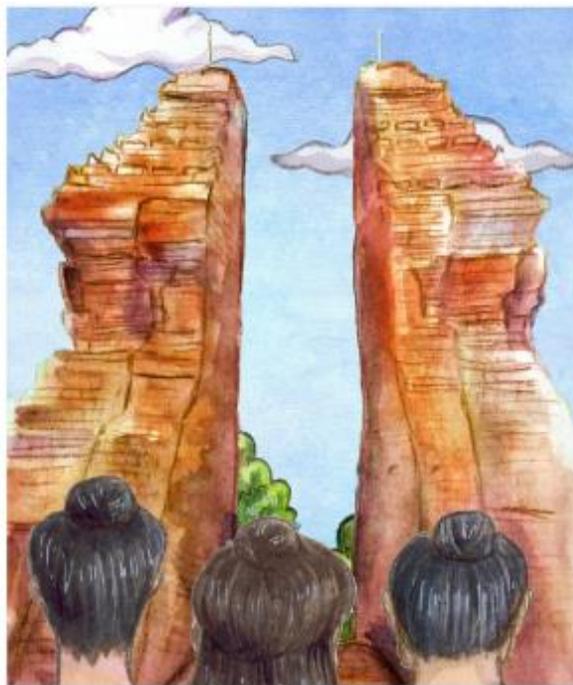
Gambar 6.10 Gambar Balai Istana 3
(Sumber: Widya, 2019)

Selanjutnya latar tempat terjadinya peperangan dengan Blambangan, digambarkan pasukan Majapahit telah mengalami kekalahan.



Gambar 6.11 Gambar suasana setelah perang dengan Blambangan di Majapahit
(Sumber: Widya, 2019)

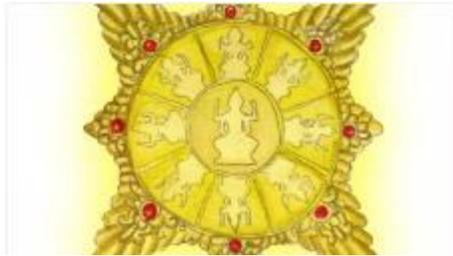
Pada *motion comic* Damarwulan ditutup dengan latar gapura Majapahit, dimana Damarwulan hendak memulai petualangannya dan mengabdikan pada Patih Lohgender.



Gambar 6.12 Gambar Gapura Majapahit (Sumber: Widya, 2019)

6.3 Cuplikan Adegan

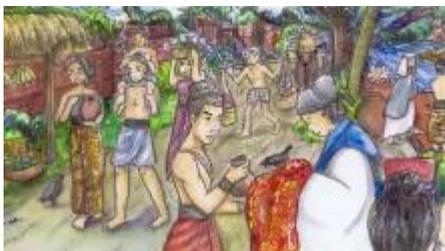
Berikut di bawah ini merupakan cuplikan *motion comic* Damarwulan:



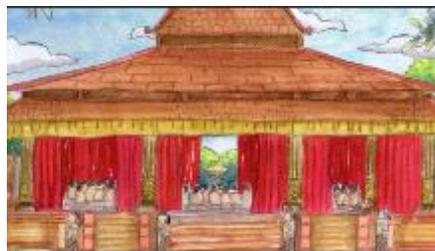
00.00 - 00.04: Logo Majapahit



00.05 – 0.18: Penampakan Alam



00.19 - 00.23: Kota Majapahit



00.24 – 0.28: Istana



00.29 - 00.47: Penobatan



00.48 – 01.07: Kaedatangan Minakjinggo



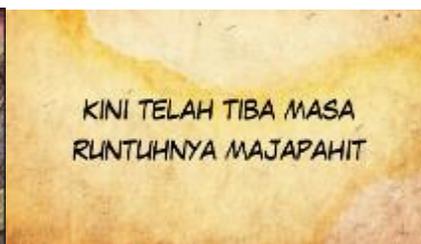
01.08 - 01.17: Minakjinggo murka



01.22 – 01.30: Menangis

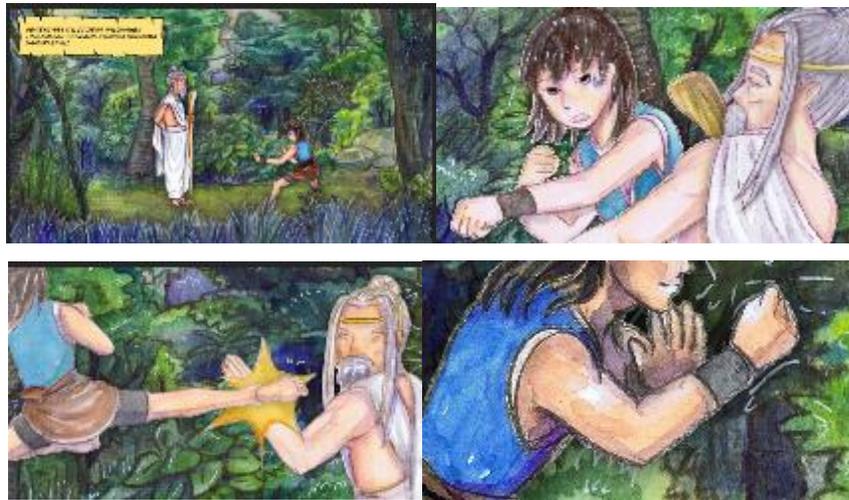


01.31 - 01.57: Kekalahan Majapahit



01.58 – 01.02: Teks 1

Gambar 6.13 Gambar cuplikan adegan



01.03 – 02. 19: Damarwulan berlatih



02.20 - 02.31: Tiba di Majapahit Teks penutup

Gambar 6.13 Gambar cuplikan adegan

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dari perancangan *motion comiic* Damarwulan, maka ditarik kesimpulan salah satunya adalah hasil perancangan dapat memadukan kisah Damarwulan dengan media yang lebih modern dalam bentuk komik. Output perancangan berupa video sehingga gambar disertai animasi, musik, dan efek suara. *Motion comic* Damarwulan tersebut diunggah kedalam *youtube* sehingga lebih mudah diakses oleh generasi masa kini.

7.2 Saran

Perancangan *motion comic* “Damarwulan” masih belum disempurnakan penulis yang memungkinkan adanya pengembangan lebih lanjut. Beberapa hal tersebut diantaranya pembuatan cerita Damarwulan sebagai *motion comiic* secara lengkap dari *chapter* satu hingga *chapter* enam. Pengembangan dalam bentuk media atau gaya yang berbeda. Selain itu memungkinkan untuk membuat perancangan media promosi yang terintegrasi untuk *motion comic* Damarwulan tersebut.

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

DAFTAR PUSTAKA

- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Oxford: Elsevier.
- Gumelar, M.S. 2004. *Comic Making*. Jakarta: Indeks.
- White, Thony. 2009. *How to Make Animated Film: Tony White's Complete Masterclass on The Traditional Principles of Animation*. Oxford: Elsevier.
- Tim Penulis Sena Wangi. 1999. **Ensiklopedi Wayang Indonesia: Jilid 1 (A-B)**. Jakarta: Sena Wangi.
- Tim Penulis Sena Wangi. 1999. **Ensiklopedi Wayang Indonesia: Jilid 2 (C-D-E-F-G-H-I-J)**. Jakarta: Sena Wangi.
- Tim Penulis Sena Wangi. 1999. **Ensiklopedi Wayang Indonesia: Jilid 3 (K-L-M-N-P)**. Jakarta: Sena Wangi.
- Utomo, Bambang Budi. 2013. **Atlas Sejarah Indonesia: Masa Klasik (Hindu-Buddha)**. Jakarta: Kharisma Ilmu.
- Soebadyo, Haryati dkk. 2002. *Indonesian Heritage: Sejarah Awal*. Jakarta: Buku Anak Bangsa-Groiler International.
- Supadma. 2011. **Langendriya dan Serat Damarwulan: Suatu Kajian Pendekatan Intertekstual**. Yogyakarta: MUDRA Jurnal Seni Budaya. Vol.26, No. 1:25-35.
- Sumaryono. 2011. **Cerita Panji Antara SEjarah, Mitos dan Legenda**. Yogyakarta: MUDRA Jurnal Seni Budaya. Vol.26, No. 1:17-24.
- Supariadi dan Warto. 2012. **Penelitian Ilmiah Hibah Bersaing Perguruan Tinggi: Regenerasi Seniman Reog Ponorogo untuk Mendukung Revitalisasi Seni Pertunjukan TRadisional dan Menunjang Pembangunan Industri Kreatif**. Surakarta: Pusat dan Penelitian dan Pengembangan Pariwisata dan Budaya Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Univesitas Sebelas Maret.
- Adi, Fadhil Nugroho. 2017. **Wayang Klithik Riwayatmu Kini**. dalam <https://www.suaramerdeka.com/gayahidup/baca/712/wayang-klithik-riwayatmu-kini>, diakses pada 6 Juli 2018

- Handayani, Sri. 2008. **Anak Muda Ogah Melirik Seni Tradisional**. dalam <https://nasional.kompas.com/read/2008/09/14/02422737/anak.muda.ogah.melirik.seni.tradisional>, diakses pada 6 Juli 2018
- Haryanto, Agus Tri. 2018. **130 Juta Orang Indonesia Tercatat di Medsos**. dalam inet.detik.com diakses 7 Juni 2018.
- Puji, Siwi Tri. 2016. **Nasib Televisi di Era Internet**. dalam republika.co.id diakses tanggal 7 Juni 2018
- Gewati, Mikhael. 2016. **Minat Baca Indonesia ada di Urutan 60 Dunia**. dalam edukasi.kompas.com diakses tanggal 7 Juni 2018

BIODATA PENULIS



Widya Desiyanti atau dipanggil Widya, lahir di Surabaya pada 26 Desember 1993. Putri dari Alm. Sunaryo dan Wiwik Yulianti, Anak ke dua dari tiga bersaudara. Telah menempuh pendidikan di SDN Tembok Dukuh I Surabaya, SMP Negeri 3 Surabaya, dan SMA Negeri 1 Surabaya. Lalu pada tahun 2011, penulis melanjutkan studinya, yaitu program sarjana (S-1) Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi

Sepuluh Nopember Surabaya.

Penulis memiliki hobi membaca komik, menyukai dongeng, ilustrasi cat air dan hal-hal yang berkaitan dengan seni dan kerajinan. *Motion Comic* Damarwulan yang dieksekusi dengan cat air sebagai bentuk menuangkan hobi penulis dan ingin membagikan cerita rakyat Jawa Damarwulan agar lebih menarik dan dikenal lebih luas lagi. Untuk memudahkan pembaca dalam memberikan saran mengenai perancangan ini, dapat menghubungi alamat dibawah ini.

Email : widyadesiyanti@gmail.com

Instagram : @with.wid