



TUGAS AKHIR – DV 184801

**PERANCANGAN DESAIN MURAL CERITA
PEWAYANGAN HANOMAN OBONG UNTUK *WORLD
PUPPET FESTIVAL 2020***

Oleh:

Julia Intan Pusphita Subagyo

NRP 08311540000060

Dosen Pembimbing:

Senja Aprela Agustin, ST.,M.Ds

NIP. 198304102006042001

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Desain Produk

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2020



FINAL PROJECT – DV 184801

***MURAL DESIGN OF HANOMAN OBONG PUPPET
STORY FOR WORLD PUPPET FESTIVAL 2020***

Student:

Julia Intan Pusphita Subagyo

NRP 08311540000060

Lecturer:

Senja Aprela Agustin, ST.,M.Ds

NIP. 198304102006042001

Visual Communication Design Major

Product Design Departement

Faculty of Creative Design and Digital Business

Sepuluh Nopember Institute of Technology

2020

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN DESAIN MURAL CERITA PEWAYANGAN
HANOMAN OBONG UNTUK *WORLD PUPPET FESTIVAL 2020***

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun untuk Memenuhi Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

pada

Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Julia Intan Pusphita Subagyo

NRP. 08311540000060

Surabaya, 6 Februari 2020

Periode Wisuda 121 (Maret 2020)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk

Disetujui,

Dosen Pembimbing



Senja Aprela Agustin, S.T., M.Ds

NIP. 19830410 200604 2001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Program Studi S – 1 Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Surabaya.

Nama Mahasiswa : **Julia Intan Pusphita Subagyo**

NRP : **08311540000060**

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN DESAIN MURAL CERITA PEWAYANGAN HANOMAN OBONG UNTUK *WORLD PUPPET FESTIVAL 2020*”** adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapat gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian – bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan / referensi dengan caray yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data – data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan diatas maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 6 Februari 2020

Yang membuat pernyataan



Julia Intan Pusphita Subagyo

08311540000060

PERANCANGAN DESAIN MURAL CERITA PEWAYANGAN HANOMAN OBONG UNTUK WORLD PUPPET FESTIVAL 2020

Julia Intan Pusphita Subagyo

NRP 0831154000060

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Abstrak

April 2020, Indonesia menjadi tuan rumah 23rd UNIMA *Congress World Puppet Festival* yang dilaksanakan di Gianyar, Bali. Indonesia menampilkan keragaman pewayangan Indonesia dalam festival, salah satunya Wayang Golek. Lakon Gugurnya Dasamuka dan Hanoman Obong merupakan lakon pewayangan dengan salah satu sudut pandang dari kisah Ramayana yang jarang diangkat. Tuan rumah membutuhkan media kontemporer dalam rangkaian acara untuk mengenalkan keragaman pewayangan Indonesia kepada pengunjung dengan interaktif. Perancang melihat potensi media untuk mengenalkan Hanoman Obong kepada pengunjung festival.

Dalam perancangan ini, informasi yang menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan strategi perancangan digali melalui metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif yang dilakukan diantaranya observasi replika relief Candi Prambanan ke museum wayang, *depth interview* hasil eksplorasi visual (desain karakter, desain instalasi dan desain mural) kepada ahli wayang, ahli mural/*graffiti artist* dan kepada UNIMA Indonesia selaku *stakeholder* perancangan. Pengumpulan data sekunder menggunakan data yang didapat dari studi literatur mengenai kisah pewayangan Hanoman Obong serta visualisasi lakon.

Media luaran dari perancangan ini adalah desain lingkungan *pop-up mural installation* Hanoman Obong yang interaktif untuk *World Puppet Festival 2020*. Pada perancangan ini di dalamnya juga terdapat kegiatan dan cerita. Ada dua alur yang diangkat dalam mural, yaitu mulai dari percintaan Rama dan Shinta dan yang kedua Hanoman dari Kiskenda. Kedua alur ini akan bertemu di area Alengka sebagai puncak cerita. Empat tokoh utama dalam Hanoman Obong diantaranya Hanoman, Rama, Shinta, dan Rahwana (Dasamuka) serta beberapa tokoh figuran seperti Subali, Sugriwa dan Trijata. *Guide booklet* area Forest dan Kiskenda dirancang untuk memandu pengunjung melakukan interaksi agar memberikan *experience* dan diharapkan dapat mengenali sudut pandang lain lakon Hanoman Obong. Sebagai kebutuhan perancangan ini juga dirancang identitas visual beserta *merchandise* berupa *patch* dan juga *sticker pack*.

Kata kunci— Pewayangan, Ramayana, Hanoman Obong, Mural, Interaktif

**MURAL DESIGN OF HANOMAN OBONG PUPPET STORY
FOR WORLD PUPPET FESTIVAL 2020**

Julia Intan Pusphita Subagyo
NRP 0831154000060
Visual Communication Design Major, Product Design DepartementFakultas Desain
Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Abstract

Indonesia hosted the 23rd UNIMA Congress World Puppet Festival which was held in Gianyar, Bali, in April 2020. Indonesia presented the diversity of Indonesian puppets in the festival, one of which was Wayang Golek. The play of Dasamuka and Hanoman Obong is a puppet play with one perspective from the Ramayana story that is rarely raised. The host needs contemporary media in a series of events to introduce the diversity of Indonesian puppets to interact with visitors. The designer saw the potential of the media to introduce Hanoman Obong to the end of the festival.

In this design, information that is considered in determining the design strategy is explored through qualitative research methods. Qualitative methods used include observation of Prambanan Temple relief replicas in the puppet museum, depth interviews of visual exploration results (character design, installation design and mural design) to wayang experts, mural / graffiti artist experts and to UNIMA Indonesia as the design stakeholder. Secondary data collection uses data obtained from literature studies on the story of the Hanoman Obong puppet and visualization of the play.

The external media of this design is the interactive design of the Hanoman Obong mural installation pop-up environment for the World Puppet Festival 2020. In this design there are also activities and stories. There are two lines that are raised in the mural, which starts from the romance of Rama and Shinta and the second is Hanoman from Kiskenda. These two plots will meet in the Alengka area as the highlight of the story. The four main figures in Hanoman Obong are Hanoman, Rama, Shinta, and Rahwana (Dasamuka) as well as several extras such as Subali, Sugriwa and Trijata. The Forest and Kiskenda area booklets are designed to guide visitors to interact in order to provide experience and are expected to be able to recognize other points of view of the play Hanoman Obong. As a design requirement, visual identity and merchandise in the form of patches and sticker packs are also designed.

Keywords— *Puppet, Ramayana, Hanoman Obong, Mural, Interactive*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga perancang dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini. Karya tulis berjudul “Perancangan Desain Mural Cerita Pewayangan Hanoman Obong untuk *World Puppet Festival 2020*” ini perancang dedikasikan sebagai syarat utama kelulusan mata kuliah Tugas Akhir dalam Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya. Dalam penulisan ini perancang menyadari bahwa karya tulis yang dihasilkan masih jauh dari kata sempurna. Perancang mengharapkan kritik dan saran yang membangun, dan juga diharapkan karya tulis ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa lain, peneliti selanjutnya serta semua pihak yang membutuhkan untuk dijadikan acuan, tolak ukur, referensi maupun bahan perbandingan dengan karya tulis lain.

Proses dan selesainya karya tulis ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga penulis terutama untuk Alm. Papa yang telah membesarkan perancang dengan kasih sayang serta mendukung hobi menggambar sejak kecil sehingga dapat menempuh pendidikan perguruan tinggi di bidang desain. Kemudian Mama atas doa, kasih sayang, dukungan moril, dan materi yang perancang terima hingga saat ini. Kepada Mbak Firda dan Dek Mila yang selalu ada dan mendukung perancang.
2. Segenap dosen yang telah mendidik dan membagikan ilmu di bangku perkuliahan, khususnya Ibu Senja Aprela Agustin selaku dosen pembimbing yang dengan sabar mengarahkan dan memberi motivasi kepada perancang agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Bapak-bapak Dosen penguji yang memberi kritik serta masukan untuk perancangan ini.
4. Narasumber Bapak T.A. Samodra Sriwidjaja, Bayu Nagara, Dai Kurniawan (Nalta097) dan Ikhfan Nalti Gunawan yang telah membantu dan memberikan bantuan berupa waktu dan wawasan untuk proses perancangan ini.

5. Ifan Shano yang senantiasa mendengar keluh kesah dan mendukung perancang dari jauh.
6. Ingin Luluz Study Club yang beranggotakan Amirah Rifdah Imtinan, Muhamad Alhaq, Danika Clarafitri Hermanudin (tapi lulus duluan), Sartika Laksmi Bestari, Abdul Manan Heru Setiawan, dan Fakhri Wasi yang saling menyemangati dan begadang bersama di Ruang TA 304.
7. DUH yang beranggotakan Firda Aliska, Salsabilla Atrina, dan Ratri Larasati yang telah menemani perancang dan bersabar menerima kekurangan perancang selama ini.
8. Teman-teman yang berjuang bersama di Ruang TA 304 mulai dari Safri, Rafida, Naces, Hanpau, Rizka, Tasya, Yusti, Indi, Halida, Faizal, Mbak Bisol, Mbak Sari, dan banyak lagi yang belum saya sebutkan.
9. Teman-teman Despro dan DKV 2015 lain yang berjuang bersama sejak masa pengkaderan mahasiswa baru hingga saat ini. Memberikan perancang kekuatan, hiburan dan tawa yang akan selalu dikenang.
10. Alon De Bri, dan Bambang dua kocheng yang senantiasa menemani kawan-kawan Ruang TA 304.
11. NCT 127, NCT Dream dan WayV yang telah menginspirasi, menghibur, dan menemani perancang disaat jenuh dengan konten-konten di berbagai platform. Kim Dong Young, Dong Sicheng, Na Jaemin dan Liu Yangyang yang selalu bekerja keras dan *passionate* dalam menunjukkan talenta mereka.
12. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam perancangan. Untuk bantuannya perancang ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Surabaya, 5 Februari 2020

Penulis

Julia Intan Pusphita Subagyo

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Abstrak	ii
Abstract.....	iii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	21
1.1 Latar Belakang.....	21
1.2 Identifikasi Masalah.....	25
1.3 Rumusan Masalah.....	25
1.4 Batasan Masalah.....	25
1.5 Tujuan Penelitian.....	26
1.6 Manfaat Penelitian.....	27
1.7 Ruang Lingkup.....	27
1.8 Metode Penelitian.....	28
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	29
2.1 Studi Eksisting.....	29
2.2 Tinjauan Teori.....	36
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	67
3.1 Alur Perancangan.....	67
3.2 Metode Perancangan.....	68
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	70
3.4 Protokol riset.....	71
BAB IV ANALISA HASIL RISET.....	75
4.1 Hasil Penggalan Data.....	75
4.2 Analisa Riset.....	97
BAB V KONSEP DESAIN.....	99
5.1 Konsep Dasar dan Kriteria Desain.....	99
5.2 Struktur Konten Pop-up Mural Installation.....	102
5.3 Konsep Kegiatan.....	112
5.4 Alur Mural.....	113
5.5 Konsep Visual.....	114

5.6	Proses Desain.....	124
5.7	Implementasi Desain.....	127
BAB VI PENUTUP.....		131
6.1	Kesimpulan.....	131
6.2	Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA.....		135
BIODATA PENULIS.....		137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram experience yang dicari oleh pengunjung	23
Gambar 1. 2 Contoh <i>Pop-up Exhibition</i> dan Mural <i>Installation</i>	24
Gambar 2. 1 Instalasi Devil's Lounge	29
Gambar 2. 2 Mural Sandiwara karya Nalta097	31
Gambar 2. 3 The Obliteration Room.....	32
Gambar 2. 4 <i>Pop-up</i> mural karya Muklay.....	33
Gambar 2. 5 Framework implementasi wujud visual wayang	43
Gambar 2. 6 Gesture pada karakter Gloria dari Madagascar	44
Gambar 2. 7 Gambar kartun	45
Gambar 2. 8 Cerita bergambar	45
Gambar 2. 9 Ilustrasi khayalan	46
Gambar 2. 10 Relief Lalitavistara berjudul Sayembara Memanah di Candi Borobudur	47
Gambar 2. 11 Wimba	48
Gambar 2. 12 Cara Wimba	48
Gambar 2. 13 Tata Ungkapan Dalam.....	48
Gambar 2. 14 Warm Color	49
Gambar 2. 15 Mixed cool warm colors	50
Gambar 2. 16 Graffiti oleh Fivust	52
Gambar 2. 17 Sirkulasi Suggested Approach	57
Gambar 2. 18 Unstructure Flow	57
Gambar 2. 19 Sirkulasi Directed Approach	57
Gambar 2. 20 Standar jarak pengamat terhadap objek	59
Gambar 2. 21 Jarak Pengamat 1	60
Gambar 2. 22 Jarak Pengamat 2.....	60
Gambar 2. 23 Jarak Pengamatan 3	61
Gambar 2. 24 Bashamarket 2014, Broadway.....	62
Gambar 2. 25 Rangka Aluminium	64
Gambar 2. 26 Sekat yang dibangun dengan plywod.....	64
Gambar 4. 1 Replika relief Candi Prambanan	42
Gambar 4. 2 Sketsa Wayang Golek hasil observasi.....	77
Gambar 4. 3 Sketsa aksesoris wayang hasil observasi	78
Gambar 4. 4 Skema Implementasi Rama.....	79
Gambar 4. 5 Sketsa Karakter Rama	80
Gambar 4. 6 Skema Implementasi Rahwana	81
Gambar 4. 7 Sketsa Desain karakter Rahwana	82
Gambar 4. 8 Sketsa Implementasi Hanoman	83

Gambar 4. 9 Sketsa Desain Karakter Hanoman	84
Gambar 4. 10 Skema implementasi Shinta.....	85
Gambar 4. 11 Sketsa Desain Karakter Shinta	86
Gambar 4. 12 Nalta 097 sedang mengevaluasi sketsa desain karakter	87
Gambar 4. 13 Nalta 097 menunjukkan referensi komposisi mural	88
Gambar 4. 14 Desain karakter Hanoman dan Rahwana.....	88
Gambar 4. 15 Desain karakter Rama dan Shinta.....	89
Gambar 4. 16 Rough Sketch.....	89
Gambar 4. 17 Sketsa Komprehensif Panel 1	90
Gambar 4. 18 Depth Interview dengan Mas Bayu	91
Gambar 4. 19 Desain Karakter Hanoman dan Close-up ekspresi	92
Gambar 4. 20 Sketsa komprehensif dan Layering panel	92
Gambar 4. 21 Depth Interview dengan Presiden UNIMA	94
Gambar 4. 22 Desain mural panel 1	94
Gambar 4. 23 Alternatif storyline Kiskenda.....	95
Gambar 4. 24 Sketsa storyline alur Kiskenda.....	95
Gambar 4. 25 Meminta expert review melalui surat elektronik	96
Gambar 4. 26 Cover Guide Booklet	109
Gambar 5. 1 Alur konsep utama.....	99
Gambar 5. 2 Konsep pop-up mural installation.....	103
Gambar 5. 3 Alur masuk Pop-up mural installation.....	113
Gambar 5. 4 Pembagian area	114
Gambar 5. 5 Rancangan <i>Entrance gate</i>	115
Gambar 5. 6 Instalasi Hanoman pada <i>Entrance gate</i>	115
Gambar 5. 7 Mural area Forest "Hunting"	116
Gambar 5. 8 Mural area Forest "Shinta Kidnapping"	116
Gambar 5. 9 Mural area Forest "Hanoman arrested"	117
Gambar 5. 10 Implementasi area Forest.....	118
Gambar 5. 11 Panel 1 sampai Panel 3	119
Gambar 5. 12 Panel 4 sampai Panel 6	120
Gambar 5. 13 Implementasi Area Kiskenda	120
Gambar 5. 14 Alternatif logo hanoman Obong	121
Gambar 5. 15 Alternatif logo terpilih dan Logo final	121
Gambar 5. 16 Warna Primer perancangan.....	122
Gambar 5. 17 Warna sekunder dan palet warna.....	122
Gambar 5. 18 Jenis tipografi	123
Gambar 5. 19 Elemen visual.....	123
Gambar 5. 20 Sketsa kasar panel mural	124
Gambar 5. 21 Panel awal Kiskenda.....	124
Gambar 5. 22 Hasil coloring sketsa komprehensif.....	125
Gambar 5. 23 Hasil ilustrasi untuk mural Kiskenda dan Forest.....	125

Gambar 5. 24 hasil ilustrasi digital area alengka	126
Gambar 5. 25 Proses desain pop-up mural installation.....	126
Gambar 5. 26 Implementasi tipografi pada pengenalan karakter di outdoor mural	127
Gambar 5. 27 Implementasi tipografi pada guide booklet.....	127
Gambar 5. 28 Implementasi outdoor photobooth	129
Gambar 5. 29 Implementasi Forest area	130
Gambar 5. 30 Implementasi Kiskenda area	130

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya merupakan identitas bagi suatu bangsa yang diwariskan oleh nenek moyang terdahulu termasuk budaya Indonesia. Budaya Indonesia terdiri atas beragam kategori. Bahasa, baju adat, tarian, alat musik, makanan, rumah adat, upacara adat, senjata tradisional, dan sebagainya. Indonesia merupakan negara yang kaya akan warisan bernilai historis tinggi. Warisan budaya bangsa yang menjadi kebanggaan bangsa harus dilestarikan. Salah satu upaya pelestarian warisan budaya tersebut adalah adanya pengakuan dari UNESCO. Tercatat tiga belas warisan budaya asli Indonesia yang telah memperoleh pengakuan dunia yaitu empat warisan alam, tiga warisan berupa bangunan cagar alam, dan enam warisan budaya tak benda. Menteri Kebudayaan dan Pariwisata juga tengah mendaftarkan beberapa warisan budaya lainnya untuk diakui. Salah satu warisan budaya tak benda yang ditetapkan oleh UNESCO sebagai warisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*) adalah wayang. Pengakuan ini didapatkan pada tahun 2003.

Pada Hari Wayang Dunia yang dilaksanakan pada 21 Maret 2018, Presiden UNIMA Indonesia, TA Samodra Sriwidjaja menjelaskan bahwa Indonesia akan menjadi tuan rumah 23rd UNIMA Congress World Puppet Festival yang dilaksanakan di Gianyar, Bali, bulan April 2020. Rangkaian acara secara garis besar meliputi kongres delegasi negara anggota UNIMA, festival, seminar. *Congress* dan Seminar dihadiri oleh delegasi negara anggota UNIMA, sedangkan Festival dapat dihadiri oleh masyarakat umum. Festival yang digelar oleh setiap negara tuan rumah menjadi daya tarik tersendiri. Peneliti pun melakukan wawancara dengan TA Samodra Sriwidjaja, beliau mengatakan bahwa penampilan Indonesia dalam festival kali ini mengusung keragaman dimulai oleh dalang muda dari Bali, wayang Bali, tari Barong, tari Kecak, hingga pementasan wayang kulit dan wayang

golek. Lakon Gugurnya Dasamuka dipentaskan dengan Wayang Golek sebagai wayang yang paling populer dari Jawa Barat.¹

Peneliti pun melakukan melakukan observasi dan wawancara di Museum Sanggar Gubug Wayang, Mojokerto. Dari hasil observasi peneliti, pengunjung yang datang akan ditemani oleh *guide* untuk mendapatkan wisata edukasi, diperbolehkan berfoto, dan mencoba beberapa koleksi wayang. Pada dinding halaman museum juga ditemui replika relief Ramayana yang terdapat di Candi Prambanan. Dalang sekaligus *guide* di Museum Sanggar Gubug Wayang, Mas Bayu mengatakan bahwa epos Ramayana memang banyak dipentaskan dengan berbagai jenis wayang, mulai dari wayang lontar, wayang beber, wayang kulit, wayang golek, wayang orang, dan lain-lain. Ramayana pun dapat diceritakan melalui berbagai sudut pandang mulai dari kisah cinta Rama dan Shinta, Gugurnya Dasamuka (Rahwana), hingga melalui kisah heroik Hanoman.²

Hanoman Obong sendiri merupakan segmen paling ditunggu pada Sendratari Ramayana di Teater Terbuka Candi Prambanan. Dalam relief Candi Prambanan, pengunjung dapat membaca relief dengan cara *Pradaksina* (searah jarum jam). Membaca relief tersebut tidak hanya menggunakan terjemahan sutra (deskripsi yang ada) namun dipadukan dengan menggunakan ilmu bahasa rupa. Belum banyak yang memahami bahwa dalam bahasa rupa, cerita (*picture*) dapat jadi sebuah sekuen (rangkaian) yang bisa terdiri dari sejumlah adegan. Tiap latar dan wimba (gambar) memiliki waktu dan ruangnya sendiri yang tak persis satu sama lain tetapi bisa berada bersama dalam satu tema.

Perancang pun melakukan kuesioner kepada 100 responden sesuai target audiens mengenai tema wayang dan hasilnya untuk pemahaman tema wayang, sebanyak 85 orang mengetahui epos Ramayana dan 68 orang

¹ Wawancara dengan TA Samodra Sriwidjaja

² Wawancara dengan Mas Bayu

mengetahui epos Mahabarata. Wayang golek diketahui oleh 85 orang, wayang kulit diketahui oleh 75 orang, wayang Bali diketahui oleh 31 orang, dan wayang beber hanya diketahui oleh 17 orang. Responden yang mengetahui epos dan jenis wayang lain dapat dihitung dengan jari. Terkait dengan media desain komunikasi visual bertema wayang apa saja yang pernah ditemui oleh target audiens, hasilnya pernah menemui desain grafis sebanyak 66 orang, animasi sebanyak 51 orang, komik sebanyak 41 orang, sedangkan desain environmental hanya pernah ditemui oleh 16 orang.

Peneliti melihat peluang untuk mengenalkan keragaman wayang Indonesia sekaligus memeriahkan World Puppet Festival. Dari kuesioner terhadap target audiens, dapat diketahui bahwa dari festival tersebut 85 orang ingin mendapatkan pengetahuan, 82 orang ingin mendapatkan hiburan, 76 orang ingin pengalaman unik, 54 orang ingin mendapatkan kenangan, dan beberapa orang menginginkan hal lain. Sedangkan media yang dapat memenuhi keinginan target audiens yaitu *pop-up exhibition* diminati oleh 79 orang, *merchandise* diminati oleh 77 orang, *mural installation* diminati oleh 65 orang, *guidebook/booklet* diminati oleh 49 orang, *zine/minicomic* diminati oleh 52 orang.



Gambar 1. 1 Diagram experience yang dicari oleh pengunjung (Sumber: Subagyo, 2019)

Pop-up exhibition dan *mural installation* merupakan bagian dari desain grafis lingkungan (*environmental graphic design*). *Pop-up exhibition*

merupakan pameran yang bersifat sementara dalam suatu acara, namun tidak formal seperti galeri seni, sehingga cocok diadakan untuk suatu event. Sedangkan mural adalah salah satu media yang efektif dan akhir-akhir ini dijadikan media penyampai pesan secara visual. Mural selain dilihat sebagai produk budaya massa, yang dikerjakan secara *teamwork* kemudian berkembang kepada pergerakan massa untuk menyampaikan pesan secara bersama-sama, juga dilihat dari konteks ekspresi budaya (Wicandra :2005).



Gambar 1. 2 Contoh *Pop-up Exhibition* dan *Mural Installation*
(Sumber : Behance)

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merancang *pop-up mural installation* yang interaktif untuk *World Puppet Festival*. Perpaduan *pop-up exhibition* yang di dalamnya terdapat instalasi mural mengisahkan Hanoman Obong. Epos ini akan diceritakan melalui dua alur cerita yang berbeda, yaitu percintaan Rama dan Shinta serta melalui Hanoman dari Kiskenda. Penelitian media ini diharapkan dapat memperkenalkan keragaman wayang Indonesia dengan interaktif dan memadukan bahasa rupa dalam penyampaiannya. Pengunjung dapat berfoto dan berinteraksi langsung sehingga ada *experience* yang didapat. Selain itu, peneliti juga merancang merchandise elemen visual yang menjadi kebutuhan.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah menguraikan latar belakang di atas, dapat ditemukan masalah yang mendasari pengangkatan judul dalam perancangan ini. Masalah tersebut antara lain:

1. Kurangnya inovasi dalam mengolah visual wayang, baik dengan media baru maupun kontemporer. Sehingga terkesan hanya memindahkan bentuk wayang yang sudah ada.
2. Audiens tidak familiar dengan bahasa rupa, karena belum banyak media kontemporer yang memadukan bahasa rupa tradisi dalam penyampaian cerita.
3. Potensi yang besar untuk membuat karya interaktif yang bertema wayang dengan menggunakan bahasa rupa.
4. Indonesia sebagai tuan rumah *World Puppet Festival* membutuhkan media kontemporer dalam rangkaian acara untuk mengenalkan keragaman pewayangan Indonesia kepada pengunjung dengan interaktif.

1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan yang diangkat oleh perancang adalah: “Bagaimana merancang desain *pop-up mural installation* cerita pewayangan Hanoman Obong yang interaktif untuk *World Puppet Festival*?”

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan ini akan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan media pengenalan keragaman cerita pewayangan Indonesia untuk *World Puppet Festival* kepada pengunjung dengan usia 18-30 tahun.
2. Perancangan ini menggunakan multi-sensori yaitu tidak hanya menggunakan indra visual, tetapi juga perabaan dan juga gerak.

Lingkungan interaktif mengharuskan pengunjung untuk memilih, dan mengeksplorasi penghayatan melalui aktivitas menempel *sticker*, menyetempel *guide booklet*, dan mengikuti alur yang dibuat.

3. Cerita yang akan diangkat dalam penelitian ini akan berfokus pada segmen cerita Hanoman Obong dari kisah Ramayana. Diceritakan melalui dua alur yang berbeda yaitu dari percintaan Rama dan Shinta, dan yang kedua melalui Hanoman dari Kiskenda. Kedua alur ini bertemu di area yang sama yaitu saat Hanoman membakar Alengka.
4. Karakter Hanoman Obong yang digambarkan dalam perancangan ini meliputi empat karakter utama yaitu Hanoman, Rama, Shinta, dan Rahwana, dengan karakter figuran Subali, Sugriwa, Kalamarica dan Trijata. Selain karakter tersebut hanya akan digambar sebagai siluet atau tidak terlalu detail.
5. *Guide booklet* dalam perancangan ini digunakan untuk mendukung interaksi pengunjung dengan instalasi maupun antar pengunjung.
6. Perancangan ini akan menghasilkan desain lingkungan *pop-up mural installation*, *guide booklet*, dan *merchandise* untuk World Puppet Festival 2020.

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam perancangan ini perancang memiliki beberapa tujuan yang menjadi acuan, yakni sebagai berikut:

1. Dapat memperkenalkan dan melestarikan cerita pewayangan Hanoman Obong asli Indonesia kepada pengunjung World Puppet Festival.
2. Media pelestarian cerita pewayangan Hanoman Obong yang dibuat dapat diterima dengan baik oleh pengunjung World Puppet Festival.
3. Pengunjung World Puppet Festival, terutama delegasi negara anggota UNIMA, generasi muda dan wisatawan dapat menyukai dan memahami cerita serta nilai-nilai dalam pewayangan Hanoman Obong.
4. Dapat memberikan *memorable experience* kepada pengunjung *World*

Puppet Festival dengan ikut berinteraksi dengan instalasi mural cerita pewayangan Hanoman Obong sehingga dapat berbagi kisah dan menceritakan kembali baik melalui lisan maupun media lain.

1.6 Manfaat Penelitian

- Manfaat bagi penyelenggara (UNIMA Indonesia)
 - Secara tidak langsung turut membantu mengenalkan UNIMA Congress World Puppet Festival
 - Menjadi sarana pembelajaran budaya yang efektif
 - Meningkatkan publikasi event dengan datangnya pengunjung dari luar
- Manfaat bagi pengunjung event
 - Menambah wawasan dan pengetahuan seputar Hanoman Obong
 - Memberikan hiburan kepada pengunjung berupa *experience* di lokasi festival
 - Memotivasi pengunjung untuk ikut melestarikan budaya
- Manfaat bagi Perancang
 - Media pembelajaran mengenai desain *pop-up mural installation* secara mendalam

1.7 Ruang Lingkup

1.7.1 Luaran

Luaran (*Output*) yang akan dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. Pop-up mural installation yang terdiri dari dua area, dengan dua *entrance* dan satu *exit gate* di Alun-alun Astina, Gianyar, Bali
2. Sistem mural yang mencakup pembagian panel, alur panel, alur sirkulasi pengunjung, dan konten yang terdapat di tiap area
3. Kebutuhan elemen visual dalam instalasi seperti logo, warna, *typography* dan ilustrasi
4. Kebutuhan media pendukung berupa *guide booklet* dan *merchandise*.

1.7.2 Studi

Studi yang dilakukan peneliti sebagai panduan dalam penelitian ini adalah :

1. Studi konten meliputi kisah Ramayana dari literatur, relief Prambanan, dan ahli wayang
2. Studi eksisting mengenai desain mural
3. Studi alur, konstruksi dan material desain mural
4. Studi karakter pewayangan

1.8 Metode Penelitian

1. Metode kuantitatif dan kualitatif yang digunakan peneliti untuk memperoleh data primer, diantaranya :
 - a. Melakukan Interview dengan Presiden UNIMA TA Samodra Sriwidjaja mengenai 23rd UNIMA Congress World Puppet Festival 2020, khususnya opening World Puppet Festival yang diselenggarakan di Alun-alun Astina, Gianyar, Bali.
 - b. Melakukan observasi dan wawancara dengan ahli wayang di Museum Sanggar Gubug Wayang Mojokerto.
 - c. Melakukan kuesioner kepada target audiens mengenai pengetahuan tentang wayang dan World Puppet Festival.
 - d. Melakukan eksplorasi visual sesuai dengan hasil observasi dan studi literatur.
 - e. Melakukan *depth interview* kepada *mural artist* dan dalang mengenai naskah cerita dan hasil eksperimen desain.
2. Peneliti juga mengumpulkan data sekunder untuk mendapatkan konten dari media ini. Pengumpulan data sekunder yang dilakukan meliputi :
 1. Studi Literatur buku Bahasa Rupa oleh Primadi Tabrani untuk mempelajari kaidah-kaidah bahasa rupa dalam merancang *pop-up mural installation* Hanoman Obong.
 2. Studi literatur terkait dengan ilustrasi, elemen visual, wayang, dan mural.
 3. Studi Eksisting (desain yang memiliki karakteristik sama atau mirip).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Eksisting

Studi eksisting ini digunakan sebagai acuan untuk mengidentifikasi bentuk dari desain mural yang akan dirancang. Dengan mencari serta menganalisis data dari komparator, maka diharapkan dapat menjadi referensi yang baik dalam penelitian ini.

2.1.1 Studi Komparator

Maksud dari studi eksisting komparator ini adalah sebagai acuan atau tolak ukur komparator bagi tugas akhir. Acuan tersebut berupa cerita pewayangan, interactive exhibition, instalasi mural, dan gaya gambar.

A. Devil's Lounge oleh YOK and Sheryo



Gambar 2. 1 Instalasi Devil's Lounge
(Sumber : Behance YOK and SHERYO)

Devil's Lounge dibuat oleh YOK and SHERYO, duo street artist yang berasal dari Australia dan Singapore. Karya duo ini sangat dipengaruhi oleh budaya Asia, terutama Asia Tenggara dipadukan dengan *contemporary lifestyles*. Instalasi ini merupakan instalasi mural dan display karya untuk VIP Lounge di Scope Art Fair di Miami, Amerika.

Desainer	:	YOK and SHERYO
Format	:	Instalasi VIP Lounge untuk Scope Art Fair di Miami
Aspek yang ditinjau		
Keunikan	:	Bentuk <i>lounge</i> menyerupai kepala <i>devil</i> . Pengunjung seakan-akan masuk ke dalam kepala <i>devil</i> melalui rongga mulut sebagai <i>gate</i> .
Kelebihan	:	<ol style="list-style-type: none"> a. Pada bagian dalam <i>lounge</i> terdapat display karya mural di dinding dan <i>sculptures</i> oleh YOK and SHERYO b. <i>Entrance</i> melalui rongga mulut instalasi yang dibangun menggunakan <i>junkyard finds</i> dan <i>plywood</i>. c. Mural tidak hanya di bagian dinding, tetapi juga ada di lantai. Dan beberapa karya di bagian luar instalasi

Tabel 2. 1 Tinjauan Mural Cerita Rakyat Jember

Berikut adalah hal – hal yang menjadi acuan dari *The Devil's Lounge* pada penelitian ini :

1. Pengunjung dapat menggunakan *Lounge* sekaligus menikmati dan masuk ke dalam instalasi.
2. Karakter digambarkan secara detail namun tidak merusak komposisi dengan dua warna yang mendominasi yaitu merah dan putih.

3. Instalasi cukup detail namun tidak terkesan *crowded*.
4. Penggunaan font *handwriting* yang tidak kaku dan bersifat fleksibel.

B. Mural Sandiwara oleh Nalta097



Gambar 2. 2 Mural Sandiwara karya Nalta097
(Sumber: Instagram Nalta097)

Sebuah karya mural berjudul Sandiwara dari seniman yang biasa disebut Nalta097. Mural ini dipamerkan di Beinnale Jatim 7 yang memiliki tema *World is Hoax*.

Seniman	:	Nalta097
Media	:	Cat akrilik di atas tembok
Aspek yang ditinjau		
Keunikan	:	Penggambaran kehidupan manusia yang seperti sandiwara dengan menggunakan visual dan elemen-elemen vernakular dari kesenian Wayang.
Kelebihan	:	<ol style="list-style-type: none"> a. Isu yang diangkat masih relevan dengan kehidupan zaman sekarang meskipun disampaikan dengan visual wayang. b. Bentuk organik yang diadaptasi dari wayang dengan layout yang apik menambah kesan elegan.

Tabel 2. 2 Tinjauan Mural Sandiwara

Berikut adalah hal – hal yang menjadi acuan dari Mural Sandiwara pada penelitian ini :

1. Bentuk organik yang digambarkan terlihat mengikuti beberapa prinsip bahasa rupa.
2. Inovasi dalam mengeksplorasi elemen visual wayang, sehingga tidak terkesan hanya memindahkan yang sudah ada.
3. Storytelling pada mural dibuat seperti relief yang ada pada candi di Indonesia.

C. *The Obliteration Room* oleh Yayoi Kusama



Gambar 2. 3 The Obliteration Room
(Sumber : Tempo)

Sebuah ruang interaktif dari pameran Yayoi Kusama di Jakarta sebagai perhentian terakhir rangkaian pameran “*Yayoi Kusama: Life Is the Heart of a Rainbow*”

Seniman	:	Yayoi Kusama
Media	:	Ruangan serba putih
Aspek yang ditinjau		
Keunikan	:	Ruangan interaktif yang melibatkan pengunjung selama waktu pameran berlangsung.
Kelebihan	:	<ul style="list-style-type: none"> c. Ruangan serba putih yang akan dipenuhi oleh sticker yang ditempelkan pengunjung d. Pengunjung dapat berinteraksi dengan menempel sticker warna-warni ke segala penjuru ruangan.

	e. Permukaan putih lama-lama akan tenggelam oleh sticker seiring berjalannya waktu pameran
--	--

Tabel 2. 3 Tinjauan Mural Sandiwara

Berikut adalah hal – hal yang menjadi acuan dari *The Obliteration Room* pada perancangan ini :

1. Pengunjung diberi *sticker sheet* untuk melakukan interaksi di dalam ruangan eksibisi.
2. Melibatkan pengunjung dalam berinteraksi dengan ruangan serba putih..
3. Pengunjung mendapat *experience* dalam menentukan pilihan ingin menempel sticker warna apa dan akan ditempel di mana.

D. Pop-up mural oleh Muklay



Gambar 2. 4 *Pop-up* mural karya Muklay
(Sumber: Instagram Muklay)

Sebuah karya pop-up mural karya Muklay yang digandeng oleh Urban Sneaker Society dan MoJA Museum. Mural ini dipamerkan di acara USS Arcade di Senayan City Mall.

Seniman	:	Muklay
Media	:	Multiplek dan kayu
Aspek yang ditinjau		

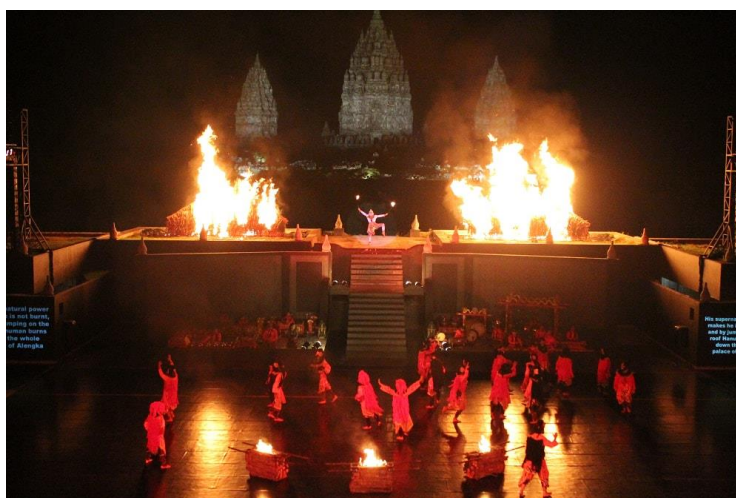
Keunikan	:	Menggabungkan style original Muklay dengan pattern dalam instalasi yang memanfaatkan layering.
Kelebihan	:	<ul style="list-style-type: none"> a. Instalasi <i>stand out</i> karena komposisi yang unik. b. Penggunaan warna-warna kontras dan pattern yang tidak membosankan. c. Pengunjung dapat berfoto di sela-sela layer instalasi.

Tabel 2. 4 Tinjauan pop-up mural

Berikut adalah hal – hal yang menjadi acuan dari Pop-up Mural pada penelitian ini :

1. *Layering* dalam instalasi, sehingga memberikan kesan *playful* dan dapat membantu peneliti dalam menggambarkan sekuen sesuai dengan bahasa rupa.
2. Memberikan outline pada ilustrasi sehingga terkesan lebih tegas.
3. Menggabungkan ilustrasi dengan pattern sederhana yang cocok dengan tema, dan membantu memenuhi ruang kosong.

E. Sendratari Ramayana di Candi Prambanan



Gambar 2.4 Hanoman Obong di Sendratari Ramayana

(Sumber: www.goodnewsfromindonesia.id)

Dinamakan Sendratari Ramayana Prambanan sebab lokasinya berada di sebelah kawasan wisata Candi Prambanan. Sendratari Ramayana merupakan sebuah pertunjukkan drama tanpa dialog yang dikemas dalam bentuk tari tradisional yang mengisahkan tentang Rama yang berusaha menyelamatkan istrinya Shinta dari tangan Rahwana. Kisah dalam sendratari ini juga terukir pada salah satu dinding Candi Prambanan. Tepatnya pada Candi Syiwa.

Pengelola	:	PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan & Ratu Boko
Jadwal	:	Setiap Selasa, Kamis, dan Sabtu pukul 19.30 – 21.30
Aspek yang ditinjau		
Keunikan	:	Pementasan Sendratari Ramayana dengan latar belakang tiga candi utama di kompleks Candi Prambanan
Kelebihan	:	<ol style="list-style-type: none"> a. Meski dipentaskan tanpa dialog, di bagian kanan dan kiri panggung terdapat narasi berbahasa Inggris yang dapat memudahkan turis mancanegara. b. Pembagian cerita menjadi empat bagian, dan segmen Hanoman Obong menjadi yang paling dramatis dan ditunggu-tunggu karena permainan api di panggung menambah keeksotisan pencahayaan di malam hari. c. Mampu berinovasi dalam hal busana dan riasan lakon yang mengadaptasi Wayang Wong, tetapi lebih disederhanakan untuk memudahkan penari bergerak. d. Mampu memanfaatkan Candi Siwa, Candi Wisnu, dan Candi Brahma menjadi latar belakang panggung dengan disorot lampu bertegangan tinggi yang megah.

Tabel 2. 5 Tinjauan Sendratari Ramayana

Berikut adalah hal – hal yang menjadi acuan dari Mural Sandiwara pada penelitian ini :

- a. Membagi cerita menjadi segmen-segmen sehingga penonton dapat mengikuti alur cerita dengan baik.
- b. Menyusun alur cerita dengan baik sehingga penonton yang menghayati seakan dapat merasakan kejadian yang dipentaskan.
- c. Inovasi dalam mengeksplorasi elemen visual wayang ke kostum dan properti, sehingga tidak terkesan hanya memindahkan yang sudah ada.
- d. Memberi alternatif narasi multibahasa untuk turis mancanegara.

2.2 Tinjauan Teori

2.2.1 Wayang

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, pada Pasal 10 Ayat 2 disebutkan, negara memegang hak cipta atas folklor dan hasil kebudayaan rakyat yang jadi milik bersama, di antaranya cerita, hikayat, dongeng, legenda, tarian, koreografi, kaligrafi, dan karya seni lainnya. Sedangkan pada pasal 31 ayat (1) huruf (a) mengatur jangka waktu perlindungan untuk wayang kulit berlaku tanpa batas waktu atau selamanya.

Kata ‘wayang’ diduga berasal dari kata ‘wewayangan’, yang artinya bayangan. Dugaan ini sesuai dengan kenyataan pada pertunjukan Wayang Kulit yang menggunakan kelir, secarik kain, sebagai pembatas antara dalang yang memainkan wayang, dan penonton di balik kelir itu. Penonton hanya menyaksikan gerakan-gerakan wayang melalui bayangan yang jatuh pada kelir (*Ensiklopedia Wayang Indonesia 1940*).

Hazeu (1979) berpendapat bahwa asal-muasal wayang berasal dari Jawa asli, bukannya meniru atau mencontoh dari Hindu, dengan argumen:

- a. Nama-nama peralatan wayang semua adalah kata asli Jawa

- b. Adanya wayang itu sudah semenjak sebelum bangsa Hindu datang ke Jawa
- c. Struktur lakon wayang digubah menurut model yang amat tua
- d. Cara bercerita ki dalang (tinggi rendah suaranya, bahasanya, dan ekspresi-ekspresinya) juga mengikuti tradisi yang amat tua
- e. Desain teknis, gaya susunan lakon-lakon ini juga bersifat khas Jawa.

Melihat hal-hal demikian Hazeu menyimpulkan, bahwa pertunjukkan wayang adalah bentuk teater yang berusia amat tua.

2.2.2 Hanoman Obong

Dalam cerita pewayangan di Indonesia, Anoman berumur sangat panjang. Menurut Serat Mayangkara ia hidup pada zaman Ramawijaya, zaman Pandawa, dan baru meninggal beratus tahun setelah Prabu Parikesit meninggal, yakni pada zaman pemerintahan Prabu Jayabaya di Kediri. Sedangkan dalam cerita asli Ramayana, Anoman hanya hidup pada zaman Ramawijaya saja. Hanoman Obong sendiri merupakan segmen paling ditunggu pada Sendratari Ramayana di Teater Terbuka Candi Prambanan. Berikut ini ringkasan Hanoman Obong melalui dua alur yang berbeda.

- a. Kisah cinta Rama dan Shinta

Suatu hari Rama, Shinta dan Laksmana pergi berburu ke hutan. Rahwana mengirim Kala Marica yang menyamar menjadi rusa, untuk memisahkan Rama dan Shinta. Rama dan Laksmana mengejar dan melawan Kala Marica. Setelah itu kembali ke tempat Shinta menunggu, namun Shinta tidak ada.

Jatayu yang melihat kejadian Shinta diculik pun berusaha menghentikan Rahwana, namun berakhir dengan luka pada sayapnya dan Jatayu meregang nyawa. Sebelum mati, Jatayu yang sedang sekarat bertemu Rama dan memberitahukan penculikan Shinta

Dalam pencarian Shinta, Rama melewati hutan Kisenda dan membantu Sugriwa melawan Subali memperebutkan kekuasaan. Hanoman dikirim Rama dan Subali untuk mencari Shinta.

Hanoman menyebrang lautan dan sukses menemukan Shinta di Alengka, namun Shinta ingin Rama sendiri yang datang menjemput. Sayangnya Hanoman tertangkap oleh prajurit Rahwana. Karena Hanoman kebal terhadap api, ketika dibakar Hanoman malah menyebarkan api ke penjuru Alengka dengan ekornya. Hanoman berhasil kabur dan membawa berita untuk Rama yang dalam perjalanan menuju Alengka.

b. Hanoman dari Kiskenda

Diceritakan saat itu Anoman sedang diperintah Sugriwa Raja Guwakiskenda mencari bantuan untuk mengalahkan Subali. Setelah Rama membunuh Resi Subali, Sugriwa menyatakan bersedia membantu usaha Rama membebaskan Dewi Sinta dengan mengerahkan seluruh bala tentara keranya.

Pada waktu Dewi Sinta disekap di Taman Argasoka, Alengka, Ramawijaya mengutus Anoman untuk menemui istrinya secara diam-diam. Kera putih itu berhasil menyelundup masuk dan bertemu muka serta menyampaikan pesan Ramawijaya kepada Dewi Sinta. Sesudah menunaikan tugas pokoknya Anoman sengaja membuat gara-gara dengan membuat kerusakan di lingkungan Keraton Alengka. Prabu Dasamuka atau Rahwana segera mengutus putranya, Indrajit, untuk menangkapnya.

Dengan panah Nagapasa, yang jika dilepaskan dari busurnya berubah menjadi ribuan ular dan melilit tubuhnya, Anoman tertangkap. Dalam keadaan terikat, Anoman dibakar hidup-hidup. Tetapi justru ketika itulah, dalam keadaan bulunya terbakar, Anoman meloloskan diri sambil membakari Istana Alengka. Peristiwa itu diceritakan dalam lakon Hanoman Obong.

c. Hanoman Obong dalam relief Candi Prambanan

Observasi dilakukan untuk memahami storyline dari relief Candi Prambanan yang dibuat replikanya di Museum Sanggar Gubug Wayang. Pada kesempatan ini peneliti juga melakukan observasi pada karakteristik wayang.

Bold : Panil relief Candi Prambanan yang mengisahkan Hanoman Obong

PANIL	GARIS BESAR	CANDI
1	Lima dewa menangis di hadapan Wisnu dengan permohonan agar dewa Wisnu turun ke dunia membunuh Rawana. Wisnu duduk di atas ular Ananta dan di sebelahnya duduk Garuda yang mempersembahkan sekuntum bunga teratai setengah mekar.	Candi Siwa
2-5	Pendeta Wiswamitra minta pertolongan ayah Rama untuk membasmi para raksasa yang mengganggu pertapaan mereka. Rama dan Laksmana diutus mewakili raja, berhasil membunuh para raksasa, termasuk raksasa Taksaka dan Marichi	
6	Rama dan Laksmana meminang Sita, puteri raja Janaka, dan Rama menang dalam swayamwara setelah berhasil membentangkan busur dewa Siwa	
7-8	Rama, Sita dan Lakmana pulang ke Ayodhya, di tengah jalan dihadang oleh Rama Parasu. Namun Rama Parasu dikalahkan oleh Rama	
9-11	Raja Dasaratha, ayah Rama, ingin agar Rama menggantikannya sebagai raja di Ayodhya, menggantikannya. Tetapi keinginan itu ditentang oleh salah satu isteri raja yaitu Kaikeyi. Akhirnya pengganti raja adalah Bharata, anak Kaikeyi, dan Rama, Sita dan Laksmana diharuskan pergi dari Ayodhya dan tinggal di hutan Dandaka	

12-13	Mereka bertiga berangkat ke hutan Dandaka, karena kesedihannya raja Dasaratha wafat, mayatnya dibakar	
14	Bharata pergi menyusul Rama dan minta agar Rama kembali ke Ayodhya untuk menjadi raja, namun permintaan Bharata ditolak. Ia memberi sepasang terompahnya sebagai wakil, dan sepasang terompah itu diletakkan di atas singgasana. Rama juga mengajarkan delapan (asta) tingkah laku yang baik (brata) yang diharapkan dilakukan oleh seorang raja. Ajaran niti ini di Jawa dikenal sebagai Astabrata	
15-6	Rombongan Rama memasuki hutan rimba dan banyak mendapat godaan, di antaranya godaan seekor burung gagak yang mengganggu Sita. Rama marah dan burung gagak dikutuk bulunya menjadi hitam	
17-18	Sarpanaka adik Rawana, datang melamar Rama dan Laksmana, tetapi ditolak. Karena sakit hati ia pergi mengadu ke kakaknya Rawana	
19-21	Rama dan Laksmana mengejar seekor kijang Kencana, yang sebenarnya adalah rasaksa Marica, pembantu Rawana. Ketika Sita ditinggal sendiri, ia diculik oleh Rawana	
22-23	Sita ditolong oleh burung Jathayu, tetapi burung tersebut dapat dikalahkan oleh Rawana. Sebelum mati, Jathayu sempat menceritakan perihal Sita kepada Rama	
24-26	Dalam perjalanannya mencari Sita, Rama dan Laksmana telah membebaskan bidadara dan bidadari yang dikutuk menjadi raksasa dan buaya, kemudian Rama bertemu Hanuman	
27-32	Rama menolong Sugriwa dengan membunuh Walin (Subali), kakak Sugriwa, kemudian mengangkat Sugriwa menjadi raja di gua Kiskenda. Sugriwa berjanji akan membantu Rama memerangi Rawana	Candi Siwa

33-34	Mulailah persiapan2 perang, Hanuman diutus ke Alengka menemui Sita	
35-39	Hanuman berhasil ketemu Sita di Alengka yang selalu dijaga/didampingi oleh Trijata, anak Wibhisana. Kemudian Hanuman tertangkap dan dihukum bakar. Namun Hanuman tidak terbakar, bahkan ia membakar rumah-rumah di Alengka. Kemudian ia kembali ke tempat Rama untuk melaporkan keadaan	
40-42	Setelah mendapat persetujuan dari dewa laut Waruna, Rama mengerahkan bala tentara monyetnya Sugriwa membuat jembatan di atas laut menuju Alengka , dan bersama-sama dengan bala tentaranya Rama dan Laksmana menuju Alengka	
1-2	Relief diawali oleh Rama dan Laksmana dan para dewa, apsari dan penghuni kahyangan lainnya bergembira dengan berhasilnya Rama sampai ke gunung Suwela di Alengka. Demikian pula para kera menikmati keindahan dan buah2an gunung Suwela	
3	Rawana berkepala 10 duduk berhadapan dengan seekor kera, yaitu Anggada yang bertindak sebagai utusan Rama, mengingatkan agar Rawana segera mengembalikan Sita. Di antara Rawana dan Anggada terdapat periuk besar dan terlihat Rawana mengacungkan jempol mempersilahkan menyantap suguhan	
4-9	Mulailah peperangan dan banyak bala tentara yang gugur	
10-12	Juga termasuk Kumbhakarna dan Rawana sendiri	
13-16	Tidak diceritakan Rama dan Sita bertemu kembali, karena adegan2 selanjutnya menggambarkan bisikan2 sumbang tentang kesucian Sita setelah sekian lama ditawan oleh Rawana	

17-20	Sita terpaksa dibuang ke hutan, dan tinggal di pertapaan pendeta Wiswamitra	
-------	---	--

Tabel 4. 1 Panil relief Candi Prambanan

Tabel diatas merupakan hasil penelitian W.F.Stutterheim terhadap Relief Candi Prambanan pada tahun 1925. Segmen cerita Hanoman obong dimuai dari relief ke 19 dan berakhir pada relief ke 39. Peneliti melakukan observasi terhadap replika relief Prambanan yang ada di Museum Sanggar Gubug Wayang hingga menemukan storyline Hanoman Obong yang dibutuhkan.



Gambar 4. 1 Replika relief Candi Prambanan
(Sumber: Subagyo, 2019)

2.2.3 Desain Karakter

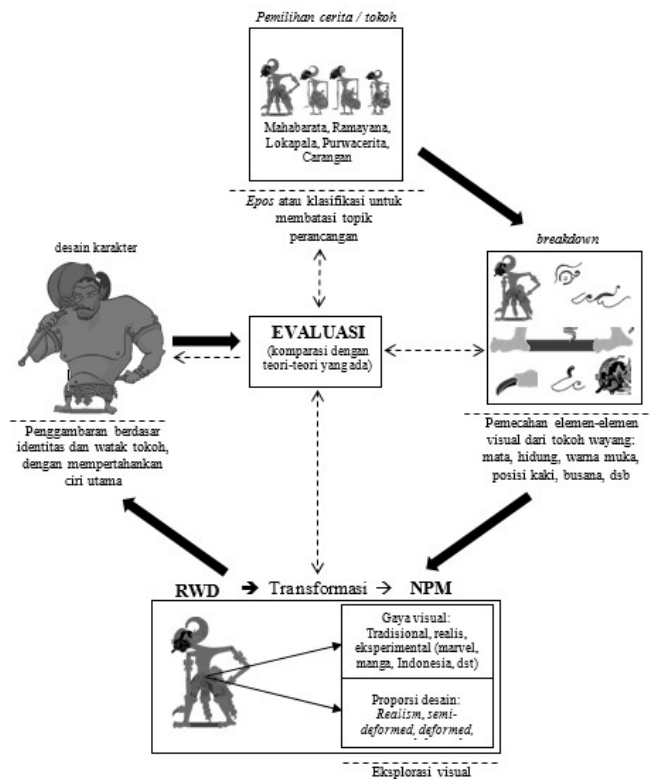
Desain karakter adalah sebuah proses penelitian terhadap seluruh karakter yang terlihat dalam sebuah Film, Animasi maupun *Game*. Dalam penelitian ini desain karakter dibutuhkan dalam pembuatan desain mural yang menceritakan pewayangan Hanoman Obong yang memiliki inovasi dari bentuk aslinya. Pembuatan sebuah karakter, membutuhkan pemilihan gaya yang sesuai dengan konsep cerita agar meningkatkan daya tarik penonton terhadap alur ceritanya, dan dapat juga membantu karakter tersebut menjadi daya tarik utama. Berikut adalah jenis-jenis penokohan :

1. Protagonis, yaitu tokoh yang berperan sebagai tokoh utama atau sentral. Dalam penelitian ini tokoh protagonisnya adalah Hanoman, Rama, dan Shinta.
2. Antagonis, yaitu tokoh yang berperan sebagai penentang tokoh utama. Dalam penelitian ini tokoh antagonisnya adalah Rahwana.

- Figuran atau pemeran pembantu, yaitu tokoh yang kehadirannya mendamping tokoh utama atau sebagai pendamping. Dalam penelitian ini tokoh figurannya adalah Sugriwa, Subali.

2.2.4 Framework Desain Karakter Wayang

Dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro , Toto Haryadi membuat *Framework* untuk membuat desain karakter sebagai upaya revitalisasi wayang agar tidak hanya memiliki tampilan bagus, tetapi juga menyampaikan identitas dan watak yang khas sesuai dengan tokoh wayang yang diadaptasi.

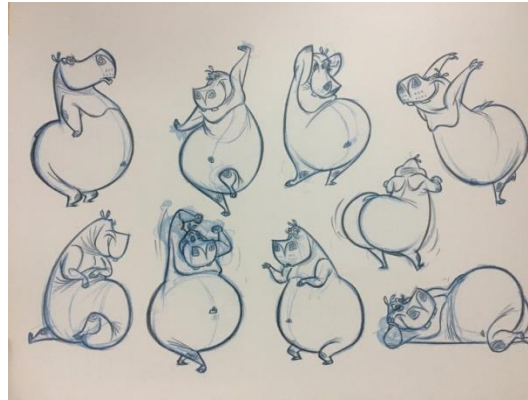


Gambar 2. 5 Framework implementasi wujud visual wayang (Sumber : Haryadi, 2004)

2.2.5 Gestur

Gestur dapat diciptakan melalui sketsa cepat dengan proporsi dan aksi serta skala yang sesuai dengan ide ataupun konsep awal yang diinginkan. Penciptaan gestur memungkinkan untuk memberi sebuah karakter visual awal yang diinginkan. Bagaimana konsep gestur dapat




berkembang menjadi sebuah kartun hingga realis masih dikatakan hal yang relevan karena pada tahap ini, masih memungkinkan terjadinya inovasi pada karakter.



Gambar 2. 6 Gesture pada karakter Gloria dari Madagascar
(Sumber :The Art of Madagascar Escape 2 Africa, Preface by ben Stiller, Written by Jerry Beck)

2.2.6 Wajah

Pada penciptaan wajah, menurut Bryan Tillman dalam buku ‘Creative Character Design’, bentuk mampu menciptakan suatu kesan yang berbeda sesuai dengan bentuk yang digunakan.

Bentuk	Makna
	Stability, trust, honesty, order, conformity, security, equality, masculinity
	Action, Aggression, energy, sneakiness, conflict, tension
	Completeness, gracefulness, playfulness, comforting, unity, protection, childlike

Tabel 2. 6 Bentuk untuk wajah
(Sumber : e book Creative Character Design by Bryan Tillman)

2.2.7 Ilustrasi Cerita

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Fungsi dari ilustrasi dalam penelitian ini adalah untuk memberi wajah atau rupa pada karakter dalam cerita, memvisualisasikan langkah-langkah pada instruksi dalam pedoman teknis atau manual, menyampaikan pesan

atau pengertian dari tema dalam sebuah narasi , dan menghubungkan citra atau *image* pada ekspresi manusia.

Gambar Ilustrasi memiliki beberapa macam jenis, diantaranya:

a. Gambar Kartun

Gambar kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu dan memiliki ciri khas tertentu, gambar ini sering digunakan dalam komik, majalah anak dan cerita bergambar.



Gambar 2. 7 Gambar kartun
(Sumber: threatpost.com)

b. Cerita Bergambar

Cerita bergambar sejenis dengan komik berupa gambar dengan teks narasi.



Gambar 2. 8 Cerita bergambar
(Sumber: Dewi, 2018)

c. Gambar Ilustrasi Khayalan

Gambar ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif.



Gambar 2. 9 Ilustrasi khayalan
(Sumber: Kuri Huang, 2017)

2.2.8 Bahasa Rupa

Kita umumnya melihat dan menggambar dengan sistem Naturalis-Perspektip-Momenopname (NPM) dari Barat yang berglobalisasi melalui kolonialisme. Di Indonesia sejak jaman kolonial, NPM diajarkan di SD sampai saat ini, (gambar gunung dua dengan perspektip jalan, pohon kelapa, tiang listrik dan sebagainya) padahal anak tampaknya menggunakan sistem menggambar yang berbeda. Berikut ini adalah berbagai cara bahasa rupa :

- Cara Digeser
- Cara dari kepala – kaki
- Cara Tampak Khas (Semu objek bisa dilihat, dibaca, diceritakan. Sulit disalah tafsirkan)
- Cara Media Dingin (Marshall McLuhan) Pemirsa berimajinasi dan berfikir agar mampu ‘menangkap’ kejadian yang sebenarnya.
- Tanpa Bingkai (frame)
- Cara Diperbesar. Cara Diperkecil.
- Tanpa perspektif / zoom in-out



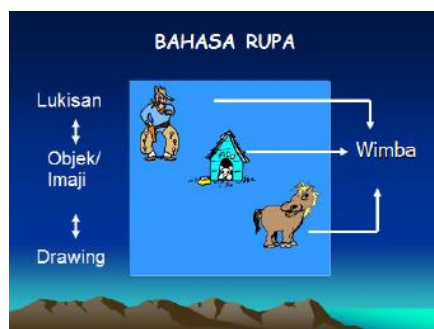
Gambar 2. 10 Relief Lalitavistara berjudul Sayembara Memanah di Candi Borobudur
(Sumber: Tabrani, 2018)

Relief diatas dibaca sebagai berikut, alkisah pada suatu hari diselenggarakan sayembara memanah. Sang raja yang punya hajat tampak dipojok kanan (diceritakan lebih dulu) sedang menyaksikan para peserta sayembara sedang memanah (di latar belakang – diceritakan lebih dulu). Setelah para peserta melaksanakan gilirannya, mereka meninggalkan lapangan. Kemudian di ‘solve’ lah Budha di latar depan ditengah, ia mencoba berbagai busur yang berpatahan karena tenaganya yang begitu kuat. Akhirnya diperoleh busur yang kuat dan Budha di ‘insert’ ke sebelah kiri (diceritakan belakangan setelah Budha yang ditengah), melaksanakan giliran memanah. Tenaganya begitu kuat, hingga anak panahnya (diperbesar agar kelihatan), menembus tujuh pohon lontar. Keseluruhan cerita di latar belakang dan di latar depan di ‘dissmix’, semua tokoh yang pernah ‘masuk’ panil tampak dan bisa diceritakan. Ada sedikitnya lima adegan dalam ‘sekuen’ ini, kesemua 4 paraprapp di 3 halaman tersebut, dilebur jadi satu panil 49 ini: cerita yang begitu panjang durasinya di ‘dilebur’ dalam satu panil. Panil 49 merupakan gambar tunggal yang ‘bercerita’.

Di bahasa rupa, keadaannya berbeda. Gambar Representatif dari jaman manapun (sejak prasejarah), biasanya bisa dikenali oleh bangsa lain dari jaman manapun. Jadi yang lebih menarik pada bahasa rupa bukanlah gambar apa yang digunakan untuk mewakili suatu objek tertentu (seperti di bahasakata), tapi bagaimana objek itu digambar. Karena bahasarupa merupakan suatu ‘ilmu’ yang baru, terutama

bahasarupa RWD, (belum ada dalam literatur barat) di perlukan beberapa istilah baru.

Yang pertama adalah *Wimba*. Kita menyebut gambar didalam gambar yang lebih besar sebagai wimba. Di ilustrasi ini pada gambar yang besar ada tiga wimba: wimba koboy, wimba kandang dan wimba kuda. Ada dua jenis wimba: *Isi Wimba*, objek apa yang digambar dan *Cara Wimba*, cara objek digambar. Cara Wimba digunakan untuk satu wimba agar bisa bercerita.



Gambar 2. 11 Wimba
(Sumber: Tabrani, 2018)



Gambar 2. 12 Cara Wimba
(Sumber: Tabrani, 2018)



Gambar 2. 13 Tata Ungkapan Dalam
(Sumber: Tabrani, 2018)

2.2.9 Warna

Jacci cowards dalam ‘Color Meanings’ menjelaskan apabila terdapat satu warna (hue) yang mendominasi dalam sebuah desain, seringkali komposisi tersebut berhasil dengan baik. Ketika 1 warna mendominasi suatu bidang, dapat dikatakan warna tersebut bekerja sebagai aksen dari suatu karya.

Warna merupakan elemen desain yang sangat kuat. Warna sering menjadi aspek yang didasari dari sebuah desain. Warna lebih dari sekedar kombinasi merah dan biru atau kuning dan hitam. Warna merupakan komunikasi non-verbal. Penggunaan warna yang benar dan tepat dapat membantu mempercepat penyampaian pesan pada audiens. Dalam penelitian ini warna yang digunakan adalah kombinasi dari dua kelompok warna yang berbeda, yaitu:

a. *Warm color*

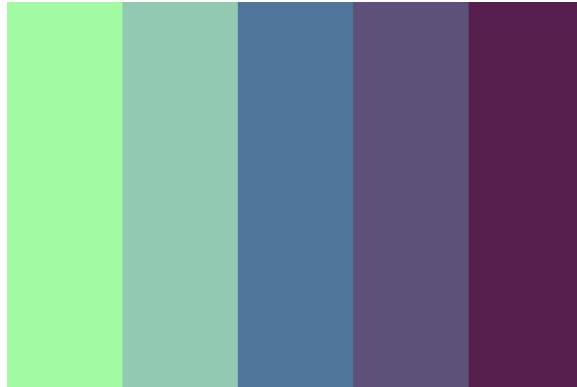
Diantaranya adalah merah, merah muda, kuning, emas, oranye.



Gambar 2. 14 Warm Color
(Sumber: Frost Cosmetics)

b. *Mixed cool-warm color*

Diantaranya adalah ungu, lavender (lembayung muda), hijau, turquoise.



Gambar 2. 15 Mixed cool warm colors
(Sumber: Color-Hex)

Dalam penelitian ini warna yang akan digunakan untuk menunjang desain mural adalah warna yang memiliki kesan tradisional, earthy, warm. Untuk menyeimbangkan gaya gambar, beberapa warna akan diturunkan saturasinya bergantung kepada kebutuhan ilustrasi seperti *depth* pada *background*. Pada bagian yang di-*highlight* atau elemen efek pada aksi tokoh, warna *pop art* dan *negative space* akan digunakan.

2.2.10 Tipografi

Tipografi memiliki dua fungsi yaitu sebagai fungsi estetis dan juga sebagai fungsi komunikasi. Sebagai fungsi estetis, tipografi digunakan untuk menunjang penampilan, sedangkan untuk fungsi komunikasi tipografi digunakan untuk menyampaikan pesan secara jelas dan tepat.³

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan font serif dengan mode bold untuk *logotype* dan judul, dan sans-serif untuk konten. Pemilihan font dengan kesan simple agar memiliki tingkat *readability* tinggi mengingat detail pada desain mural yang cukup rumit. *Handwriting* juga digunakan untuk keperluan media pendukung untuk membuat desain tidak tampak kaku.

³ Danton Sihombing, *Tipografi dalam Desain Grafis*, Jakarta, Gramedia, 2003.

2.2.11 Mural dan Graffiti

Mural adalah sebuah lukisan besar yang dibuat untuk mendukung ruang arsitektur. Mural memiliki beberapa fungsi yaitu sosial budaya, estetika, politik, dan ekonomi. Dilihat dari segi sosial budaya, mural dapat membantu pemerintah kota menunjukkan sisi budaya dari kota tersebut contohnya di Jogjakarta terdapat banyak sekali mural pada jembatan dan bangunan berbentuk wayang, cerita rakyat dan kalimat-kalimat Jawa. Mural juga merupakan bentuk dari *street art*.

Selain mural ada pula graffiti. Keberadaan graffiti merupakan suatu bentuk subkultur di tengah masyarakat. Subkultur adalah subversi bagi apa yang dianggap normal. Subkultur bisa saja dianggap sebagai hal yang negatif karena watak kritisnya terhadap standar masyarakat yang dominan. Subkultur dibawa secara bersama-sama oleh kumpulan individu yang merasa diabaikan oleh standar masyarakat dan menyebabkan mereka mengembangkan perasaan kememadaiian terhadap identitasnya sendiri.⁴

Perbedaan Mural dan Graffiti terletak pada gaya ekspresi dan teknik yang ada pada lukisan dinding tersebut. Mural lebih condong kepada jiwa seni lukisnya yang mengandung pesan sosial tertentu, sedangkan Graffiti merujuk pada coretan symbol atau coretan tak beraturan yang menegaskan nama atau nama kelompok tertentu. Perbedaan mural dan graffiti juga terletak pada alat dan bahan menggambar, mural dibuat dengan cat tembok atau cat kayu biasa sedangkan graffiti dibuat dengan cat semprot.⁵

⁴ Sandi Suwardi Hasan. Pengantar Cultural Studies. (Yogyakarta: Ar Ruz Media, 2011), hal. 220-221

⁵ Obed Bima Wicandra dan Nophia Novita Angkadjaja, "Efek Ekologi Visual dan Sosio Kultural Melalui Graffiti Artistik di Surabaya", Jurnal Nirmana (No2, Vol7, 2005), hal.100



Gambar 2. 16 Graffiti oleh Fivust
(Sumber: Fivust, 2018)

2.2.12 Eksibisi Kontemporer

Pameran (*exhibition*) adalah salah satu cara atau media penyebaran informasi, pengenalan sekaligus pemasaran suatu produk, baik bentuk gagasan maupun barang. Pameran merupakan suatu kegiatan untuk menyebar luaskan informasi dan promosi yang ada hubungannya dengan penyelenggaraan konvensi atau yang ada kaitannya dengan pariwisata (Pendit, 1999:34). Kontemporer adalah sesuatu hal yang modern, yang eksis dan terjadi dan masih berlangsung sampai sekarang, atau segala hal yang berkaitan dengan saat ini. Jadi, pameran kontemporer adalah suatu media penyampaian gagasan kepada khalayak umum pada ruang pamer dengan konsep modern / mengikiti perkembangan zaman.

A. Prinsip Ruang Eksibisi

1. Kesatuan dan Harmoni

Kesatuan (*unity*) and harmoni dapat diwujudkan melalui suatu kesatuan dimana semua elemen yang ada saling melengkapi dan berkesinambungan satu dengan yang lainnya sehingga menghasilkan komposisi yang seimbang yang membentuk suatu ruang yang harmonis dan mampu mewartahi aktivitas penghuni.

2. Keseimbangan

Unsur Balance atau keseimbangan yang dimaksudkan merupakan suatu langkah perancangan dari elemen pembentuk

ruang yang membentuk susunan yang harmonis, tidak berat sebelah, dan tidak menonjol hanya pada satu elemen saja, namun semua komponen harus balance/seimbang. *Style* keseimbangan terbagi 3 yaitu: **Simetris, Asimetris, dan Radial.**

Dalam perancangan ini yang digunakan adalah Asimetris, yaitu gaya ini mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, warna untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan. Seringkali kita melihat sebuah desain dengan gambar yang begitu besar diimbangi dengan teks yang kecil namun terlihat seimbang karena permainan kontras, warna, dsb. Keseimbangan asimetris lebih mungkin untuk menggugah emosi pembaca visual karena ketegangan visual dan yang dihasilkannya. Ketegangan asimetris juga biasa disebut dengan keseimbangan informal.⁶

3. Focal Point

Focal point yang dimaksud merupakan sebuah aksen di dalam ruangan yang mampu menjadi daya tarik tersendiri dan menjadi pusat perhatian dalam ruangan. hal itu dapat diwujudkan melalui furniture, dinding, maupun elemen-elemen lain yang mampu menjadi aksen focal point.

4. Detail

Dalam konteks perancangan ruang, detail sangat diperlukan dalam hal penentuan lighting, konten, sistem grafis, tata letak objek, ukuran yang presisi pada suatu objek maupun elemen *additional* sehingga dapat menambah estetika dalam ruang.

5. Skala dan Proporsi

Skala dan Proporsi merupakan bagian yang sangat penting dalam perancangan ruang dalam/interior karena berkaitan dengan dimensi dan bentuk ruang. Proporsi adalah perbandingan atau ratio

⁶ <https://docplayer.info/46704078-Teori-dan-konsep-perancangan-ruang-dalam.html>, pada 23 Februari 2020 pukul 23.01

antara panjang dengan lebar atau volume atau tinggi dengan lebar yang terdapat dalam ruang atau bidang. Proporsi yang baik dapat menimbulkan suatu kesatuan dan keseimbangan yang menyenangkan.

Salah satu faktor yang memengaruhi kualitas arsitektur adalah kualitas skala. Skala dalam arsitektur menimbulkan kualitas yang membuat sebuah bangunan terlihat sesuai besarnya bagi kebutuhan pemakai/manusia. Skala ditentukan bukan hanya oleh aktifitas yang dan dilakukan dalam bangunan itu tetapi juga oleh banyaknya manusia yang ikut dalam kegiatan tersebut. Dalam perancangan ruang dalam, skala manusia menjadi patokan dalam standarisasi ruang.

6. Warna

Pengalaman ruang diawali oleh penginderaan atau rangsangan. Salah satu rangsangan tersebut adalah warna. Oleh karena itu, keputusan penerapan warna dalam ruang berpengaruh terhadap kegiatan fisik dan mental. warna akan sangat mempengaruhi kondisi dan suasana ruang. terkadang ruang mencerminkan kepribadian si penghuni, dan secara psikologis, warna sangat berdampak pada emosional penghuni. pemilihan warna-warna tertentu pada setiap ruang didasarkan atas cerminan kepribadian kesenangan, dan faktor-faktor lain yang berpengaruh.

7. Pencahayaan

Aspek lighting atau pencahayaan merupakan komponen vital dalam perencanaan ruang, karena memberi pengaruh sangat luas serta menimbulkan efek-efek tertentu. Dengan pengetahuan mengenai cahaya seorang ruang dalam dapat mengembangkan kreativitasnya dalam memberikan kesan-kesan tertentu pada ruang dengan menanggapi efek-efek dan keuntungan-keuntungan lain dari system pencahayaan. Perancangan ruang dalam, terutama yang berfungsi di malam hari tidak ada yang lebih menonjol dan

lebih banyak kemungkinan kreativitas yang dapat dicapai selain dari pencahayaan.

B. Kebutuhan Ruang Eksibisi

1. Tata Letak

Lay out atau denah merupakan tata letak suatu benda atau bangunan yang menjadi satu kesatuan display yang dilihat dari tampak atas. Terdapat 2 macam *layout* ruang, yaitu :

a. Site Plan (lay out makro) : rencana tata letak tempat diselenggarakannya pameran berdasarkan hubungan dan pencapaian dengan bangunan yang sudah ada, apabila pameran diadakan pada lebih dari satu bangunan.

b. Floor plan (lay out mikro) : rencana tata tetak sejumlah stand pameran di dalam tempat penyelenggaraan pameran (di dalam hall). Aspek-aspek standar *layout* :

- **Circulation Flow** - standar 40% dari luar area, flow pengunjung
- **Accessibility** -Electrical treabnent (s0 cm dari existing wall),Emergency exit, loading dock, signago space untuk mengantisipasi kebakaran kabel, dll.
- **Zoning** - Pengelompokkan stand berdasarkan besarnya stand, konten, produk.

2. Dinding

Dinding atau sekat berfungsi sebagai pembatas antar ruang dan penataan alur dalam sebuah eksibisi. Menurut Ching (1996), ketika sebuah dinding membentuk batas dari suatu ruangan dinding tersebut akan memberikan bentuk serta berperan penting dalam menentukan karakter ruangan. Dinding yang stabil, akurat dan simetris dapat memberikan kesan formal sementara dinding yang tidak teratur akan memberikan kesan dinamis.

3. Alas (lantai)

Menurut Ching (1996) di dalam bukunya *Ilustrasi Desain Interior*, lantai merupakan bagian terbesar dari luas permukaan ruang sehingga bahan lantai yang dipilih memperhatikan fungsi, durabilitas dan estetikanya. Selain itu lantai juga menyalurkan kualitas fisiknya secara langsung terhadap pengguna yang mengakibatkan adanya perhatian khusus dalam pemilihan material lantai.

4. Objek

Menurut Oswald Kulpe, seni pengelihatian (visual art) dibagi menjadi dua⁷, yaitu :

a. Seni dua dimensi :

- Seni dua dimensi tanpa gerak, misalnya seni lukis dan gambar.
- Seni dua dimensi dengan gerak, misalnya seni film dan kembang api.

b. Seni tiga dimensi :

- Seni tiga dimensi tanpa gerak, misalnya seni pahat dan ukiran.
- Seni tiga dimensi dengan gerak, misalnya seni tari dan pantonim musik.
- Seni integral yang memadukan unsur permukaan dan bentuk, misalnya arsitektur dan pertamanan.

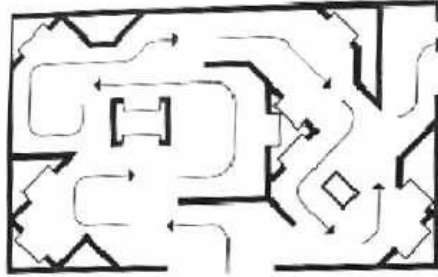
5. Sistem Sirkulasi

Menurut Dean (1996) perancangan tempat pameran termasuk memamerkan benda bersejarah ataupun informasi di dalam museum memiliki tiga pendekatan yang dapat digunakan.

Beberapa pendekatan tersebut adalah :

a. Suggested Approach

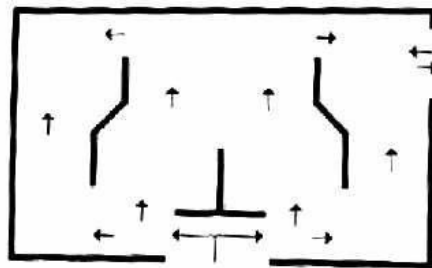
⁷ Sulistianto, H. *Seni Budaya*. Jakarta : Grafindo Media Utama, 2006



Gambar 2. 17 Sirkulasi Suggested Approach

Suggested-approach adalah bentuk sirkulasi pada pameran dimana pengunjung diarahkan ke suatu area namun juga diberi kebebasan untuk memilih jalan yang lain.

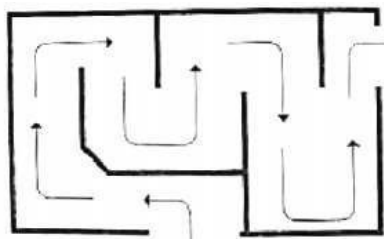
b. Unstructure Flow



Gambar 2. 18 Unstructure Flow

Unstructure Flow merupakan bentuk sirkulasi pada pameran dimana pengunjung dapat bergerak bebas ke arah manapun tanpa adanya batasan.

c. Directed Approach



Gambar 2. 19 Sirkulasi Directed Approach

Directed approach adalah sirkulasi pengunjung pada pameran dimana pameran tersebut telah dirancang sedemikian rupa dengan satu alur.

6. Sistem Pencahayaan

Menurut Lawson (1996) dalam pameran, tata cahaya digunakan untuk menciptakan stimulasi visual. Sedangkan lampu general digunakan untuk menyeimbangkan latar supaya mencegah timbulnya glare. Tingkat cahaya yang digunakan juga dipengaruhi darimana obyek yang akan dilihat, kurang lebih 500-1000 lux. Untuk obyek 3d, penggunaan spotlight dan track lighting dapat membantu menimbulkan bayangan yang diinginkan. Untuk mengurangi efek merusak dari cahaya pada obyek pameran seperti lukisan atau material organik, besar iluminasi cahaya harus dibawah 150 lux dan 100 lux untuk obyek berupa kertas artikel. Kualitas visual dari suatu objek menjadi salah satu faktor yang penting dalam menyampaikan informasi mengenai bentuk, warna, tekstur, dan pengaruh-pengaruh yang timbul bagi yang melihatnya. Pencahayaan buatan tidak hanya difungsikan sebagai penerangan biasa namun juga dapat digunakan untuk menciptakan suatu tatanan order dan relevansi dalam lingkungan dimana aktivitas berlangsung. Sistem pencahayaan buatan antara lain⁸ :

- a. **General Lighting** : sistem pencahayaan umum, merata di semua ruangan.
- b. **Localized Lighting** (Free Standing Up Lighter) : menyerupai general lighting, tetapi sistem ini mempunyai penataan khusus untuk mendukung aktivitas tertentu di area tertentu.
- c. **General Lighting** dan **Localized Lighting** : sistem ini merupakan gabungan dari sistem general lighting dan localized lighting.
- d. **Ambient Light** : sistem penerangan yang sinarnya dibuat merata (difuse).
- e. **Accent Light** : penerangan yang sinarnya berfungsi sebagai aksent.
- f. **Task Light** : Penerangan yang sinarnya bertujuan fungsional.
- g. **Effect Light** : Sistem penerangan yang menyerupai accent light, tetapi obyek dan cahayaitu sendiri menjadi pusat perhatian.

⁸⁸ Juliatmika, W. "Signifikan Pencahayaan Buatan Pada Perancangan Interior Galeri". Jurnal Desain Interior 1:1. (2014) : 38/46

h. Architecture Light : Sistem yang memanfaatkan cahaya sebagai media pendukung olahan atau karya arsitektur (*structural light*).

i. Decorative Light : Sistem penerangan yang mempunyai bentuk sekaligus sebagai unsur dekoratif interior.

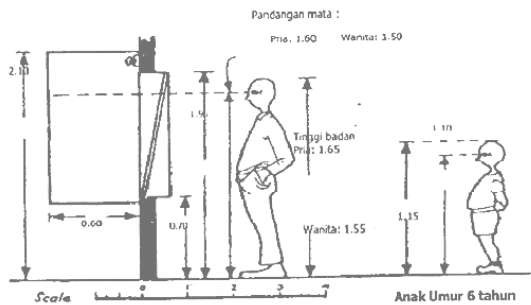
C. Standar Ruang Eksibisi

Tinggi rata-rata manusia Indonesia sehingga pandangan mata dapat mencakup objek yang dilihat dalam posisi nyaman. Standar jarak pengamat terhadap objek adalah sebagai berikut.

1. Standar jarak pengamat terhadap objek

Variabel	Tinggi rata-rata	Tinggi rata-rata pandangan mata
Pria	165 cm	160 cm
Wanita	155 cm	150 cm
Anak-anak	115 cm	110 cm

Tabel 2. 7 Standar jarak pengamatan



Gambar 2. 20 Standar jarak pengamat terhadap objek (Sumber : Dimensi Manusia dan Interior, Julius Panero, 2003)

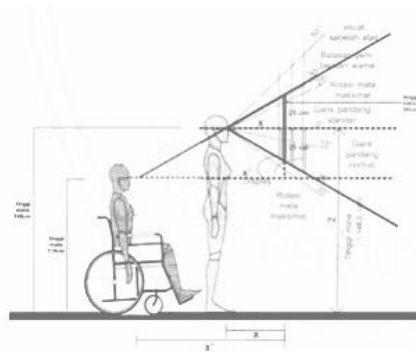
2. Jarak pengamat dan jarak objek

Jarak pengamat = $\frac{1}{2} X$ (tinggi lukisan/ $\tan 30^\circ$)

Jarak antar lukisan = (jarak pengamat) X $\tan 45^\circ$ X (tinggi lukisan)

(data arsitek, J. Paneri, 1979.)

a. Jarak pengamat objek konten berukuran kecil (ukuran 50cm x 50cm)



Gambar 2. 21 Jarak Pengamat 1

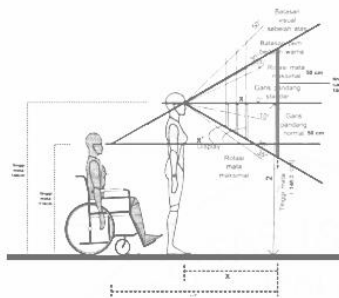
Di bawah ini merupakan penghitungan jarak objek berukuran kecil dengan pengamat (orang normal) :

$$X \sin 30^\circ / \sin 60^\circ = (1/2 \text{ t.lukisan}) / X$$

$$X \sin 30^\circ / \sin 60^\circ = 25 \text{ cm} / X$$

$$X = 43,3 \text{ cm} > 44 \text{ cm}$$

- b. Jarak pengamat objek konten berukuran sedang (ukuran 100cm x 100cm)



Gambar 2. 22 Jarak Pengamat 2

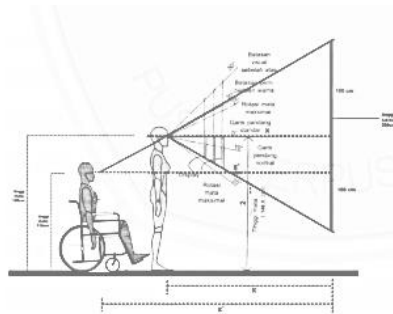
Di bawah ini merupakan penghitungan jarak objek berukuran sedang dengan pengamat (orang normal) :

$$X \sin 30^\circ / \sin 60^\circ = (1/2 \text{ t.lukisan}) / X$$

$$X \sin 30^\circ / \sin 60^\circ = 50 \text{ cm} / X$$

$$X = 86.6 \text{ cm} > 87 \text{ cm}$$

- c. Jarak pengamat objek konten berukuran besar (ukuran 200cm x 200cm)



Gambar 2. 23 Jarak Pengamatan 3

Di bawah ini merupakan penghitungan jarak objek berukuran besar dengan pengamat (orang normal) :

$$X \sin 30^\circ / \sin 60^\circ = (1/2 \text{ t.lukisan}) / X$$

$$X \sin 30^\circ / \sin 60^\circ = 100 \text{ cm} / X$$

$$X = 173.2 \text{ cm} > 174 \text{ cm}$$

2.2.13 Pop-up Museum dan Interaktivitas

Berbagai *Pop-up Museum* atau *Pop-up Exhibition* telah muncul dalam beberapa tahun terakhir. Pameran pop-up terdiri dari sebagian pameran, sebagian program, dan sebagian cerita. Pop-up exhibition menawarkan pengalaman campuran tersebut dan juga memfasilitasi dialog permasalahan masyarakat serta kisah personal. Biasanya, museum pop-up muncul di lokasi partner, mengaktifkan lokasi dengan memberikan pengalaman berada dalam museum dan mendirikan pameran di tempat yang sesuai. *Our primary goal for pop up museums is to bring people together in conversation through stories, art, history, and objects.*⁹

⁹ Grant, Nora. "Pop up museums: Participant-created ephemeral exhibitions." *Exhibitionist: Journal of National Association for Museum Exhibition* (2015): 14-18.



Gambar 2. 24 Bashamarket 2014, Broadway
(Sumber : bashamarket)

Pop-up museum menawarkan pengalaman langsung di mana pengunjung bisa menyentuh objek dan berbicara langsung dengan pelaksana maupun pengunjung lain dalam pameran. Semua orang memiliki banyak hal menarik, tetapi orang jarang membagikannya orang lain atau memamerkannya di museum. Menyebut "*pop-up exhibition*" atau "*pop-up show*" akan menjelaskan struktur fisik, tetapi kurang menghidupkan pembicaraan tentang ruang konseptual sebuah museum. Maka dari itu nama *pop-up museum* digunakan untuk mengaktifkan ruang museum keduanya secara fisik dan konseptual.

Ketika *pop-up exhibition* muncul di luar museum, maka penyelenggara memiliki potensi unik untuk menyesuaikan dengan lokasi dan tema. Dengan memahami konteks tema pameran, pengunjung diharapkan dapat lebih memahami nilai objek pameran. Namun ketika komunikasi yang berlangsung hanya berupa display monoton dan satu arah dari kurator, penghayatan terhadap konteks dan apresiasi pengunjung akan sulit diangun.

Berdasarkan hal tersebut agar desain dapat menciptakan pengalaman ruang yang lebih utuh dapat menggunakan desain multi-sensori dalam desain *pop-up museum*. Dalam perancangan ini

mengaktifkan tidak hanya indra visual tetapi juga indra perabaan, dan gerak. Pengunjung memiliki kesempatan untuk tidak sekedar menonton tetapi mengalami narasi. Ketika pengunjung aktif melakukan penafsiran dan refleksi karena mampu merelasikan dirinya dengan objek, pesan yang ingin disampaikan dan nilai lebih mudah diingat. Ketika pengunjung mampu merelasikan konteks pameran dengan konteks kekinian, atau ketika mendapat informasi yang bernilai secara natural ia akan menceritakan pengalaman tersebut kepada lingkungan sosialnya.¹⁰

Austin dan Doust menyatakan bahwa lingkungan interaktif mengharuskan audiensnya untuk memilih, mengubah, dan mengeksplorasi penghayatannya melalui gambar, film, teks, dan lain.¹¹ Iman Sudjudi dalam kuliah komunikasi Visual Multimedia menyatakan bahwa media interaktif memiliki enam kekuatan:

1. **Integrity**, terjadinya kesatuan audio, visual, dan elemen-elemen lainnya di dalam media tersebut.
2. **Interactivity**, kemampuan pengguna dalam memilih informasi yang ia dapatkan.
3. **Narrativity**, media tersebut memberikan narasi, menceritakan tentang suatu hal.
4. **Immersion**, pengguna mengalami keterlibatan secara lahir batin saat menggunakan media tersebut.
5. **Hyper space-media**, terdapat hubungan antara dunia nyata dengan dunia virtual.

Kekuatan media interaktif yang ditulis menggunakan bold adalah yang digunakan untuk merancang *pop-up mural installation*.

¹⁰ Azarja, Agnes Satyawati, and July Hidayat. "Struktur desain naratif dan strategi desain multi-sensori untuk menciptakan pengalaman naratif yang interaktif." Universitas Pelita Harapan, School of Design, 2014.

¹¹ Austin T, Doust R. *New Media Design*. London: Laurence King Publishing Ltd; 2007.

2.2.14 Konstruksi dan Material

1. Rangka

Tipe rangka yang kami gunakan pada bangunan instalasi adalah besi hitam, besi galvanis dan aluminium profile. Besi hitam adalah material rangka yang paling mudah digunakan namun paling lama dalam perlakuan produksi karena memerlukan sistem pengecatan yang teliti baik liquid painting maupun powder coating.



Gambar 2. 25 Rangka Aluminium
(Sumber: Ghazali, 2018)

2. Sekat

Sekat adalah pembatas yang di pasang antara ruang satu dengan yang lainnya bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam berbagi tempat. Dalam partisi pameran biasanya bersifat flexible, yaitu penyekat yang dapat dipasang dan dipindah sesuai keinginan. Penggunaan partisi sebagai pembatas ruangan dimana ruangan satu dengan yang lainnya mempunyai fungsi yang berbeda.



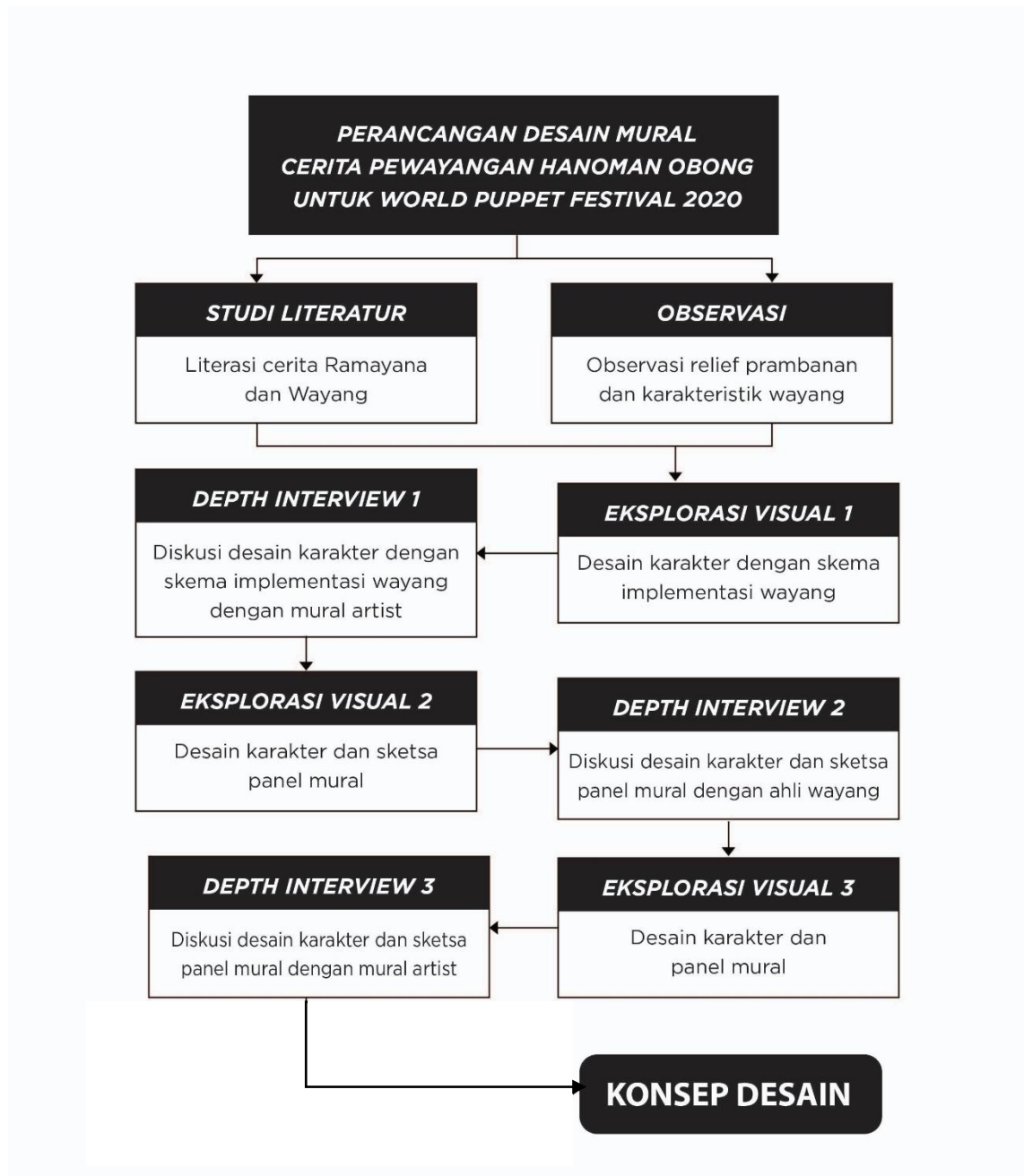
Gambar 2. 26 Sekat yang dibangun dengan plywood
(Sumber: Behance YOK and SHERYO)

Selain fungsi pembatas ruangan, partisi juga dapat difungsikan sebagai aksesoris dekoratif untuk mengkonsep interior seperti Backdrop sehingga keberadaannya dapat membuat kesan lebih hidup dalam suatu ruangan, kesan kosong dapat dihindari berkat hadirnya backdrop. Untuk menarik pengunjung biasanya sekat diberi finishing berupa ticker/banner, cat, kain, gypsum. Dalam Penelitian ini sekat dibangun menggunakan plywood yang dibentuk sedemikian rupa sesuai kebutuhan konstruksi.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Alur Perancangan



Dalam proses perancangan ini peneliti melakukan berbagai tahapan mulai dari menemukan fenomena, merumuskan masalah hingga membuat desain sebagai

solusi dari permasalahan yang ditemukan tersebut. Berikut ini adalah tahapan dalam perancangan desain mural Hanoman Obong untuk *World Puppet Festival 2020*:

1. Menemukan fenomena di sekitar kemudian diperkuat dengan menggali informasi melalui wawancara dengan narasumber ahli di bidang pewayangan dan stakeholder *World Puppet Festival 2020*.
2. Melakukan observasi mengenai wayang di Museum Sanggar Gubug Wayang, Mojokerto
3. Menemukan Hanoman Obong sebagai konten yang akan dibahas dalam penelitian ini.
4. Menganalisis data untuk memperoleh big idea perancangan sebagai konsep yang kemudian dapat dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan event serupa.
5. Eksplorasi desain meliputi desain karakter, desain panel mural, modelling rancangan instalasi sampai tahap digitalisasi.
6. Depth Interview kepada ahli wayang dan stakeholder yaitu Presiden UNIMA
7. Analisis data
8. Konsep desain

3.2 Metode Perancangan

3.2.1 Tujuan Perancangan

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data-data yang lengkap sehingga mampu menghasilkan konsep desain sebagai sebuah solusi dari masalah yang diangkat. Konsep desain yang telah dibuat mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh target segmen dari perancangan ini. Di samping itu, penelitian ini akan menghasilkan desain untuk mural sebagai media utama yang dihasilkan dalam perancangan ini.

3.2.2 Teknik Sampling

Populasi dalam perancangan ini adalah pengunjung *World Puppet Festival* termasuk delegasi negara anggota UNIMA di dalamnya sebagai target audiens perancangan ini dengan kriteria sebagai berikut :

1. **Demografi Target Segmentasi**

Sampel merujuk interview dengan Presiden UNIMA dan survey kuesioner kepada responden untuk mengetahui karakteristik pengunjung *pop-up mural installation* sebagai berikut:

- a. Usia : 18-30 tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- c. Domisili : Domestik dan Internasional

Adapun alasan peneliti memilih sampel di atas adalah sebagai berikut:

a. **Usia**

Kategori usia 18-30 tahun, dalam hal ini target yang dituju adalah dewasa awal. Usia ini dipilih peneliti karena masih dianggap mengikuti tren terkini dan lebih aktif bergerak, serta memiliki rasa penasaran yang tinggi dan ketertarikan tinggi dalam berwisata.

b. **Jenis Kelamin**

Hasil tidak dibatasi untuk gender tertentu, laki-laki atau perempuan dapat diperkenalkan dengan pewayangan, maka dari itu hanya dipengaruhi oleh selera individu.

c. **Domisili**

Domestik dan internasional. Pengunjung internasional yang merupakan delegasi negara anggota UNIMA, serta wisatawan domestic maupun penduduk lokal yang menghadiri *World Puppet Festival*.

2. **Psikografi Target Segmentasi**

- a. Menyukai tantangan
- b. Tertarik dengan budaya lokal Indonesia
- c. Ingin selalu belajar dan mencari tahu
- d. Menyukai momen penuh kenangan
- e. Pengguna aktif media sosial

3.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan desain mural Hanoman Obong ini terdapat protocol atau metodologi riset yang bertujuan untuk mengumpulkan data penunjang yang valid sehingga media yang dibuat dapat menjawab permasalahan yang ada. Metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.3.1 Observasi

Tempat : Museum Sanggar Gubug Wayang Mojokerto

Observasi dilakukan untuk memahami replika relief Candi Prambanan yang dibuat di Museum Sanggar Gubug Wayang Mojokerto. Pada kesempatan ini perancang juga melakukan observasi karakteristik wayang.

3.3.2 Eksplorasi visual

1. Eksplorasi visual 1 perancang membuat desain karakter berdasarkan studi literatur dan observasi yang telah dilakukan mengenai desain karakter wayang, serta sketsa panel mural.
2. Eksplorasi visual 2 perancang memperbaiki desain karakter sesuai dengan hasil *depth interview* 1 dan menyempurnakan sketsa panel mural dan layout instalasi
3. Eksplorasi visual 3 perancang memperbaiki desain karakter sesuai dengan *depth interview* 2 dan menyempurnakan hasil desain tiap panel sesuai eksplorasi sebelumnya.
4. Eksplorasi visual 4 menerapkan desain mural ke dalam modelling *pop-up mural installation* dan media pendukung lainnya

3.3.3 Depth Interview

Narasumber : a. Nalta097 (*Mural Artist*)
b. Mas Bayu (Dalang, ahli wayang dari Museum Sanggar Gubug Wayang)
c. TA Samodra Sriwidjaja (Presiden UNIMA)

Tempat : a. Kantin Unesa Lidah Kulon

b. Museum Sanggar Gubug Wayang

c. Jittlada, PIM 2

Depth interview dilakukan untuk mengajukan hasil eksplorasi visual yang berisi desain karakter empat tokoh utama Hanoman Obong yang sudah dibuat. Setelah dilakukan revisi, desain karakter diterapkan pada sketsa mural. Dilakukan untuk mendapatkan data primer dari narasumber dan masukan yang dibutuhkan untuk hasil desain.

3.4 Protokol riset

3.4.1 Data Primer

Berdasarkan kebutuhan dalam proses penelitian ini, adapun data primer yang didapatkan berasal dari metode berikut :

a. Observasi

Tabel 3.1 : Protokol pengambilan data konten cerita dengan observasi

Tujuan	Mengambil data berupa foto-foto replica panil relief Candi Prambanan yang memuat epos Ramayana untuk membantu proses desain dan pemahaman cerita pewayangan Hanoman Obong
Lokasi	Sanggar Gubug Wayang Mojokerto
Narasumber	Pak Budi, ahli Keris sekaligus <i>guide</i> museum
Peralatan Pendukung	Handphone dan kamera (untuk mengambil gambar)
Daftar Pertanyaan	Diminta untuk memandu dan menunjukkan berbagai macam wayang dan relief Candi Prambanan
Data foto & video	Foto yang perlu diambil : - Foto-foto replika relief Candi Prambanan

	- Foto jenis-jenis wayang
Data dokumen	-
Data suara	-
Data barang/produk	-

b. *Depth Interview*

Tabel 3.2 : Protokol pengambilan data dengan *depth interview* kepada ahli wayang

Tujuan	Konfirmasi naskah narasi dan validasi desain empat karakter utama Hanoman Obong serta sketsa panel mural.
Lokasi	Sanggar Gubug Wayang Mojokerto
Narasumber	Mas Bayu, dalang sekaligus <i>guide</i> museum
Peralatan Pendukung	Voice recorder, kamera, notes, alat tulis
Daftar Pertanyaan	- Diskusi naskah narasi dan alur Hanoman Obong -Pertanyaan tentang detail karakter.
Data foto & video	Dokumentasi wawancara dengan Mas Bayu
Data dokumen	Dokumen yang perlu dibawa : - Naskah cerita Hanoman Obong berdasarkan replica relief Candi Prambanan - Draft desain karakter
Data suara	- Rekaman wawancara dengan Mas Bayu
Data barang/produk	-

Tabel 3.3 : Protokol pengambilan data dengan *depth interview* kepada mural artist

Tujuan	Validasi desain empat karakter utama Hanoman Obong serta sketsa panel mural.
Lokasi	Kantin Unesa kampus Lidah Kulon
Narasumber	Dai Kurniawan (Nalta 097)
Peralatan Pendukung	Voice recorder, kamera, notes, alat tulis
Daftar Pertanyaan	- Diskusi implementasi wayang dalam desain karakter untuk Hanoman Obong -Pertanyaan tentang detail karakter. -Pertanyaan tentang komposisi mural
Data foto & video	Dokumentasi wawancara dengan Nalta 097
Data dokumen	Dokumen yang perlu dibawa : - Draft desain karakter dan sketsa panel mural
Data suara	- Rekaman wawancara dengan Nalta 097
Data barang/produk	-

Tabel 3.4 : Protokol pengambilan data dengan *depth interview* kepada Presiden UNIMA Indonesia

Tujuan	Konfirmasi dan validasi desain <i>pop-up mural installation</i> yang dibuat
Lokasi	Restoran Jittlada, PIM 2, Jakarta
Narasumber	TA Samodra Sriwidjaja
Peralatan Pendukung	Voice recorder, kamera, notes, alat tulis
Daftar Pertanyaan	-Pertanyaan tentang detail mural untuk festival

	-Diskusi lokasi penempatan mural dalam rangkaian acara
Data foto & video	Dokumentasi wawancara dengan TA Samodra Sriwidjaja
Data dokumen	Dokumen yang perlu dibawa : - Draft desain <i>pop-up mural installation</i>
Data suara	- Rekaman wawancara dengan TA Samodra Sriwidjaja
Data barang/produk	-

BAB IV
ANALISA HASIL RISET

4.1 Hasil Penggalian Data

4.1.1 Hasil Observasi

Tempat : Museum Sanggar Gubug Wayang Mojokerto



Waktu : 23 Januari 2019

Observasi dilakukan untuk memahami replika relief Candi Prambanan yang dibuat di Museum Sanggar Gubug Wayang Mojokerto. Dengan tujuan Mengambil data berupa foto-foto replica panil relief Candi Prambanan yang memuat epos Ramayana untuk membantu proses desain dan pemahaman cerita pewayangan Hanoman Obong. Pada kesempatan ini perancang juga melakukan observasi karakteristik wayang. Dipandu oleh Pak Budi selaku *guide* yang bertugas.

Tabel 4.1 : Hasil observasi replica relief Candi Prambanan

	<p>Kehidupan sederhana Rama dan Shinta ditemani saudaranya, Laksmana selama pembuangan di hutan Dandaka di suatu pondok pada tempat yang bernama Pancawati</p>
	<p>Saat Rama, Laksmana, dan Shinta berburu di hutan. Rama mengutus Kalarica menyamar menjadi rusa dan menyusun siasat menculik Shinta. Ravana menyamar sebagai Brahmana yang tua renta.</p>

	<p>Rama berhasil memanah Kalamarica, namun saat dipanah mengeluarkan jeritan mirip Rama. Shinta yang khawatir menyusul Rama dan melewati pagar ghaib yang disusun Lakshmana.</p>
	<p>Rahwana menyamar menjad tua renta yang meminta belas kasih, begitu keluar dari garis pagar ghaib, Shinta diculik oleh Rama.</p>
	<p>Jeritan Shinta didengar oleh Jatayu. Jatayu berusaha menyelamatkan Shinta namun sayapnya ditebas oleh Rahwana. Shinta memberikan cincin sebagai petunjuk untuk Rama.</p>
	<p>Saat mencari Shinta, Rama melewati Kiskenda dan membantu Sugriwa mengalahkan Subali untuk memperebutkan Dewi Tara dan kekuasaan Kiskenda. Sugriwa pun mengutus Hanoman untuk membantu Rama mencari Shinta. Hanoman sampai di Alengka membakar dan membuat kekacauan.</p>

	<p>Rama dan pasukan wanara membangun jembatan batu untuk menyebrangi laut menuju Alangka. Hanoman menyampaikan pesan untuk Rama dan ikut menyerbu kerajaan Alangka.</p>
	<p>Pasukan alangka berhasil dikalahkan setelah Rahwana tewas oleh senjata Guhyawijaya yang menancap di dadanya. Wibisana diangkat menjadi raja Alangka yang baru. Shinta berhasil diselamatkan.</p>

Selain itu penulis juga membuat beberapa sketsa wayang ketika melakukan observasi di Museum Sanggar Gubug Wayang Mojokerto. Sketsa dibawah ini merupakan hasil observasi dari berbagai wayang golek dan bentukan hewan dalam wayang.



Gambar 4. 2 Sketsa Wayang Golek hasil observasi

Aksesori wayang kulit, diantaranya terdapat kelat, gelung satria, bentuk tangan, senjata, kuku pancaka, dan lain-lain



Gambar 4. 3 Sketsa aksesoris wayang hasil observasi

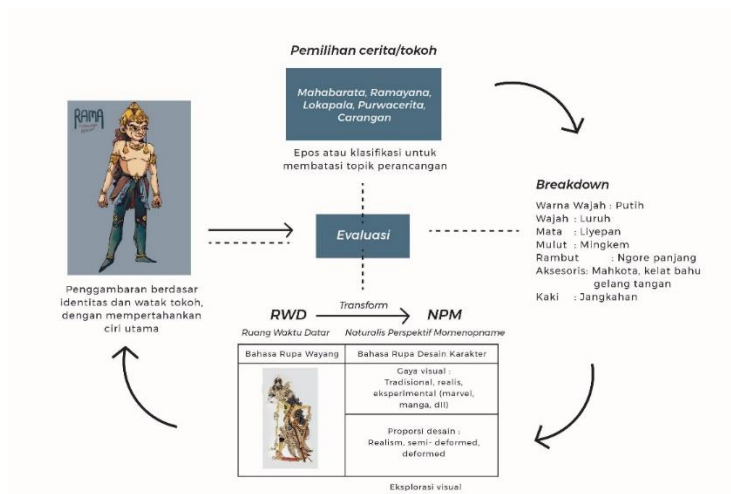
4.1.2 Eksplorasi visual dan *Depth Interview*

Eksplorasi visual diawali dengan membuat sketsa desain karakter yang dikerjakan berdasarkan studi literatur dan observasi yang sebelumnya dilakukan peneliti. Setiap karakter dibuat sketsa gestur dan satu gesture detail yang menggambarkan karakter.

Proses eksplorasi visual dilakukan beberapa kali hingga alternatif desain disetujui. Eksplorasi visual pertama dilakukan untuk membuat sketsa desain karakter, eksplorasi visual kedua digunakan untuk merevisi desain karakter dan menerapkannya dalam sketsa mural. Sedangkan eksperimen desain yang terakhir dilakukan untuk membuat desain mural pada salah satu panel.

Depth Interview dilakukan untuk mengajukan eksplorasi visual kepada ahli dan narasumber dari pihak terkait.

1. **Eksplorasi visual 1**
 - **Desain Karakter**

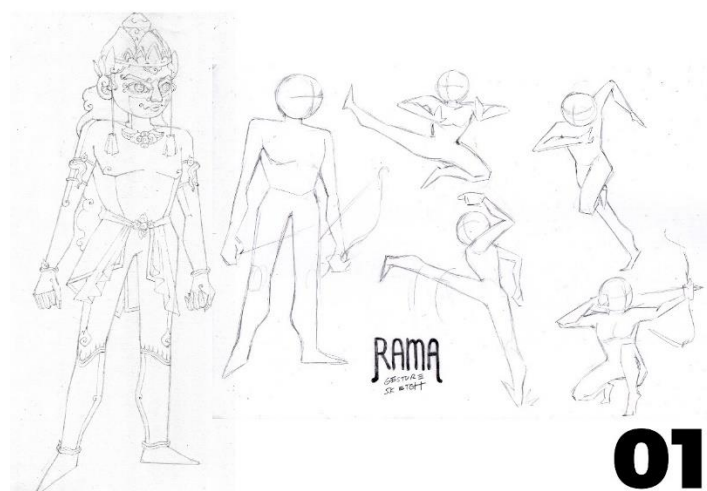


Gambar 4. 4 Skema Implementasi Rama

Wayang Golek	Wayang Kulit	Eksplorasi Visual	Penjelasan
			wajah berwarna putih, bentuk wajah luruh, mata berbentuk <i>liyepan</i> .
			Aksesori kepala Rama berupa mahkota.
			Kelat bahu yang dipakai Rama digambarkan lebih sederhana namun tetap elegan dan klasik.
			Rambut <i>ngore</i> panjang karena sering bertapa.

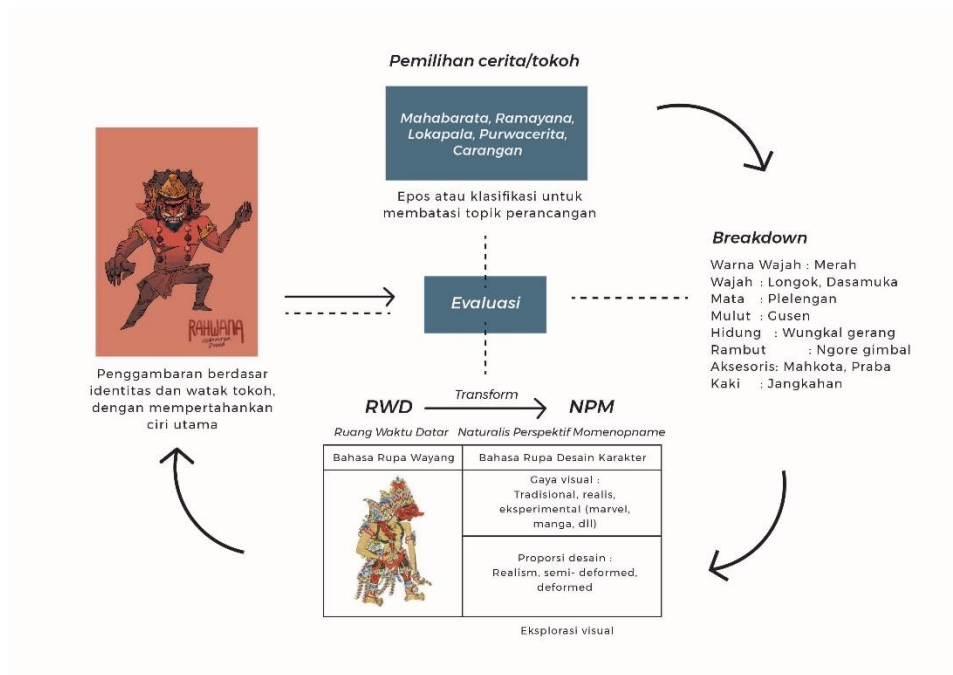
			<p>Kostum yang dipakai Rama mengadaptasi versi wayang kulitnya.</p>
---	---	--	---

Tabel 4. 2 Implementasi wayang Rama ke Desain karakter


















Gambar 4. 5 Sketsa Karakter Rama

Karakter Rama merupakan tokoh utama dalam kisah Ramayana yang diceritakan sebagai titisan Dewa Wisnu dalam wujud manusia. Dalam membreakdown karakter, perancang menganalisa ciri-ciri meliputi wajah berwarna putih, bentuk wajah luruh, mata berbentuk *liyepan*, rambut *ngore* panjang karena sering bertapa, menggunakan aksesoris mahkota, kelat bahu, dan gelang tangan, serta kaki *jangkahan*.

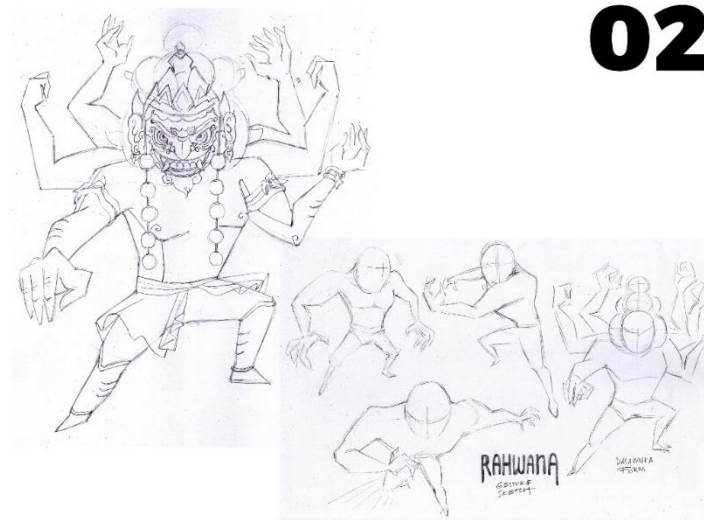


Gambar 4. 6 Skema Implementasi Rahwana

Wayang Golek	Wayang Kulit	Eksplorasi Visual	Penjelasan
			Wajah berwarna merah, longok dan dapat berwajah sepuluh (<i>Dasamuka</i>). Mata <i>plelengan</i> , mulut <i>gusen</i> , hidung <i>wungkal gerang</i> .
			Aksesori kepala Rahwana berupa mahkota sebagai pemegang takhta Alengka
			Kelat bahu yang dipakai Rahwana memiliki kesan lebih garang

			Rambut <i>ngore gimbal</i>
			Kostum yang dipakai Rahwana mengadaptasi versi wayang kulit dan wayang golek. Aksesori pada kepala juga mengadaptasi wayang golek.

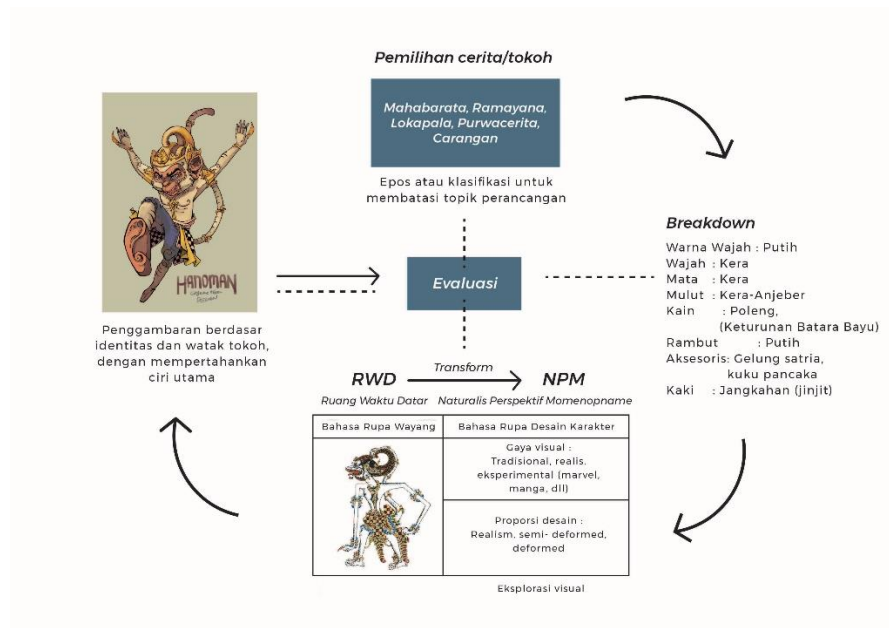
Tabel 4. 3 Implementasi wayang Rahwana ke Desain Karakter



02

Gambar 4. 7 Sketsa Desain karakter Rahwana

Rahwana merupakan tokoh antagonis yang menculik Shinta untuk dipersunting. Rahwana digambarkan sebagai raksasa dan dapat berubah wujud menjadi *Dasamuka*. Sesuai dengan hasil breakdown wayang, Rahwana memiliki karakteristik wajah berwarna merah, longok dan dapat berwajah sepuluh (*Dasamuka*). Mata *plelengan*, mulut *gusen*, hidung *wungkal gerang*, rambut *ngore gimbal*, aksesoris mahkota dan praba, dengan kaki *jangkahan*.



Gambar 4. 8 Sketsa Implementasi Hanoman

Wayang Golek	Wayang Kulit	Eksplorasi Visual	Penjelasan
			Mata dan wajah kera, mulut kera-anjeber.
			Aksesori kepala gelung satria.
			Kelat bahu digunakan oleh Hanoman
			Kuku pancaka

			<p>Kostum yang dipakai Hnaoman mengdaptasi versi wayang kulit dan wayang golek.</p>
---	---	--	---

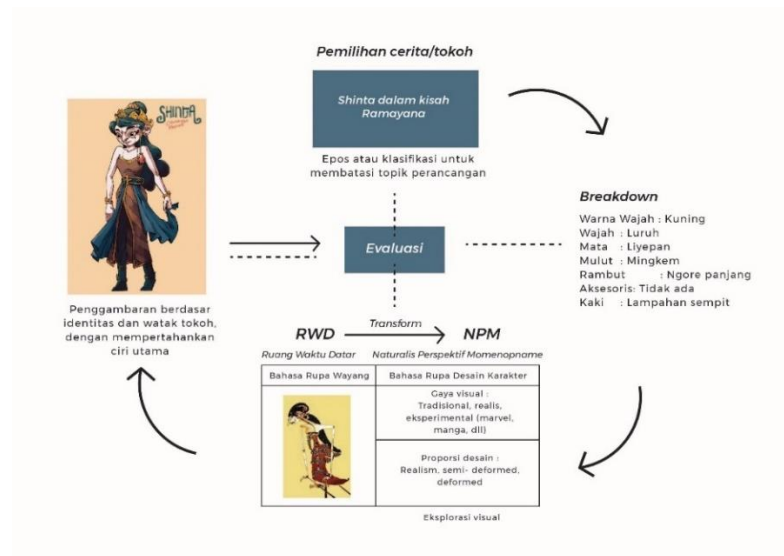
Tabel 4. 4 Implementasi wayang Hanoman ke desain karakter



03






Gambar 4. 9 Sketsa Desain Karakter Hanoman

Hanoman adalah seorang ksatria kera yang sakti, dalam Ramayana Hanoman diutus Rama untuk mencari Shinta. Dalam breakdown karakteristik Hanoman ditemui bahwa warna badan hanoman putih, mata dan wajah kera, mulut kera-*anjeber*, kain *poleng*, aksesoris gelang satria, kuku pancaka, kaki *jangkahan*, *jinjit*.

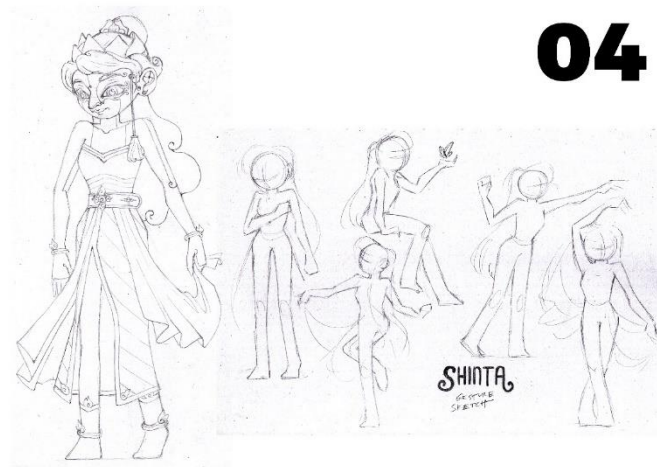


Gambar 4. 10 Skema implementasi Shinta

Wayang Golek	Wayang Kulit	Eksplorasi Visual	Penjelasan
			Wajah kuning dan luruh, mata <i>liyepan</i> , mulut <i>mingkem</i> .
			Aksesori sering tidak ada (karena rendah hati). Mahkota digunakan karena Shinta pendamping Rama
			Aksesori sering tidak ada (karena rendah hati). Hanya digambarkan dengan sederhana

			Rambut <i>ngore</i> panjang
			Kostum yang dipakai Shinta mengadaptasi versi wayang kulit dan wayang golek. Aksesori pada kepala juga mengadaptasi wayang golek. Dengan lampahan kaki sempit.

Tabel 4. 5 Implementasi wayang Shinta ke desain karakter



04

Gambar 4. 11 Sketsa Desain Karakter Shinta

Shinta merupakan tokoh pendamping Rama yang diculik oleh Rahwana ketika Rama dan Laksmana pergi berburu. Dalam breakdown karakter Shinta memiliki wajah kuning dan luruh, mata *liyepan*, mulut *mingkem*, rambut *ngore* panjang, aksesoris sering tidak ada (karena rendah hati), dan *lampahan sempit*.

2. *Depth Interview 1*

Narasumber : Nalta097 (Dai Kurniawan)

Sebagai : Mural Artist
Waktu : 15 Februari 2019
Hasil :

- **Kesimpulan Hasil Depth Interview 1**



Gambar 4. 12 Nalta 097 sedang mengevaluasi sketsa desain karakter

- Memperhatikan posisi hadap karakter dengan peran antagonis atau protagonis. Antagonis hadap ke kanan, sedangkan Protagonis ke kanan. Untuk memudahkan saat membuat desain mural menggunakan RWD (ruang waktu datar) yang menyesuaikan cara membaca relief *mapradaksina* yaitu dari kanan ke kiri dan searah jarum jam.
- Desain karakter yang memiliki senjata juga diikuti-sertakan. Seperti Rama yang menggunakan panah atau Hanoman dengan api di ekornya
- Desain karakter Rahwana perlu dibuat saat sedang dalam bentuk Dasamuka
- Antara satu karakter dan karakter lain memiliki ukuran tubuh berbeda, misalnya Rahwana bertubuh raksaksa. Namun ketika nanti diceritakan menggunakan RWD dapat menyesuaikan.
- Dapat menggabungkan NPM dan RWD untuk penggambaran tokoh, digabungkan. Membaca dari literature Bahasa Rupa oleh Primadi Tabrani.

- Pelajari ragam hias dan batik dengan arti simboliknya untuk keperluan pakaian tokoh. Dan karakteristik wayang golek, purwa, hingga topeng malangan.

3. Eksplorasi visual 2 dan *Depth Interview 2*

Narasumber : Nalta097 (Dai Kurniawan)

Sebagai : Mural Artist

Waktu : 29 Maret 2019

Hasil :



Gambar 4. 13 Nalta 097 menunjukkan referensi komposisi mural

- **Desain Karakter**

Dari sketsa desain karakter yang sebelumnya mendapat masukan saat depth interview I direvisi dan diselesaikan sampai jadi.

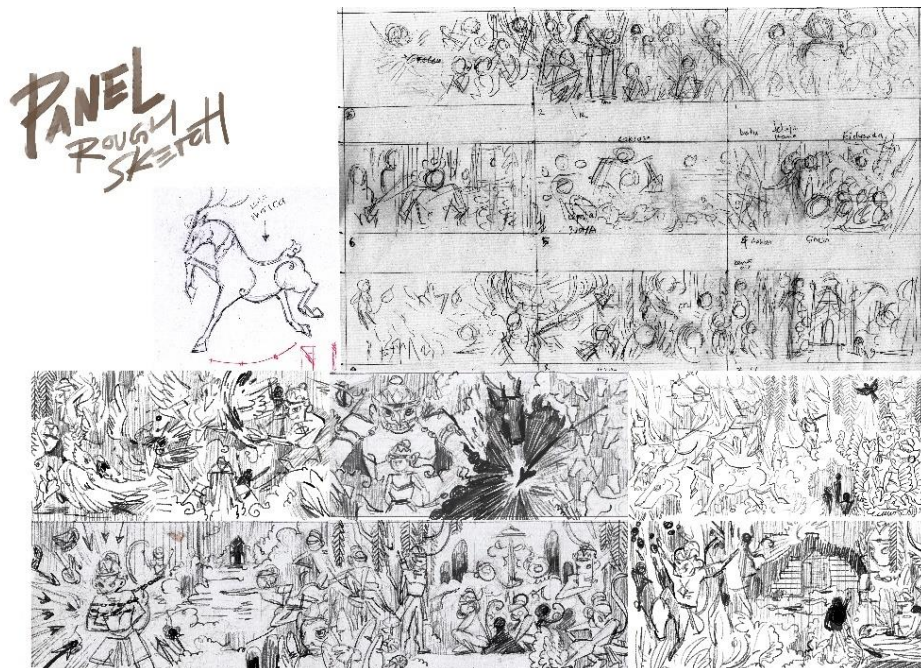


Gambar 4. 14 Desain karakter Hanoman dan Rahwana



Gambar 4. 15 Desain karakter Rama dan Shinta

- **Sketsa Panel**



Gambar 4. 16 Rough Sketch



Gambar 4. 17 Sketsa Komprehensif Panel 1

Setelah merevisi desain karakter, peneliti membuat sketsa kasar dari beberapa panel mural berbekal storyline dari studi literatur dan observasi. Selanjutnya mulai mendetailkan narasi pada panel pertama. Dari salah satu sketsa kasar, panel nomor 1 dilanjutkan menjadi sketsa komprehensif dengan overlay warna.

- **Hasil Depth Interview**

- Memperhatikan posisi hadap karakter dengan peran antagonis atau protagonis. Antagonis hadap ke kanan, sedangkan Protagonis ke kanan. Untuk memudahkan saat membuat desain mural menggunakan RWD (ruang waktu datar) yang menyesuaikan cara membaca relief *mapradaksina* yaitu dari kanan ke kiri dan searah jarum jam.

- Desain karakter yang memiliki senjata juga diikuti-sertakan. Seperti Rama yang menggunakan panah atau Hanoman dengan api di ekornya
- Desain karakter Rahwana perlu dibuat saat sedang dalam bentuk Dasamuka, sekaligus ditentukan kapan muncul kapan tidak.
- Antara satu karakter dan karakter lain memiliki ukuran tubuh berbeda, misalnya Rahwana bertubuh raksaksa. Namun ketika nanti diceritakan menggunakan RWD dapat menyesuaikan
- Dapat menggabungkan NPM dan RWD untuk penggambaran tokoh.
- Saat memulai panel gestur tokoh jangan terkesan kaku, selalu menyesuaikan dengan narasi dari storyline, setiap detail harus dapat menggambarkan cerita yang ditentukan.

4. Eksplorasi visual 3 dan *Depth Interview 3*

Narasumber : Mas Bayu

Sebagai : Dalang dan ahli wayang di Museum Sanggar Gubug Wayang

Waktu : 19 Mei 2019



Gambar 4. 18 Depth Interview dengan Mas Bayu
(Sumber: Subagyo, 2019)

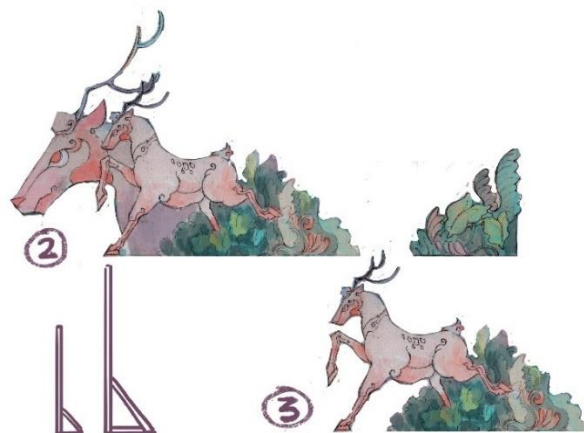
Hasil :

- **Desain Karakter**

Desain karakter yang sudah melalui depth interview kedua setelah disetujui oleh narasumber.



Gambar 4. 19 Desain Karakter Hanoman dan Close-up ekspresi (Sumber: Subagyo, 2019)



Gambar 4. 20 Sketsa komprehensif dan Layering panel (Sumber: SUBagyo 2019)

- **Hasil Depth Interview**

- Meninjau ulang storyline, dapat menggunakan perspektif baru yaitu berangkat dari pertarungan dan konflik internal Subali dan Sugriwa supaya lebih menampilkan sisi humanis Hanoman.
- Menonjolkan nilai-nilai kesetiaan Hanoman terhadap Rama, Hanoman terhadap Trijata, Kepercayaan Rama terhadap Shinta.
- Penggambaran cerita sejak panel satu dapat digambarkan lebih dinamis lagi.
- Mural yang dibuat dapat disandingkan dengan narasi dan teks Kakawin Ramayana. Baik melalui instalasi maupun booklet. Dalam menuliskan Kakawin Ramayana bisa meninjau bunyi dari sargah kesekian. Kitab terjemahan dapat dicari di Radia Pustaka, Solo.
- Penggambaran tokoh utama lebih fokus. Ditambah Subali, Sugriwa, Trijata, Anggada. Tokoh figuran lain dapat dibuat lebih sederhana dengan mengidahkan pakem-pakem. Seperti prajurit kera, prajurit rahwana, raksasa, kepala buaya, Jatayu, dan lain-lain.

5. **Eksplorasi visual 4 dan *Depth Interview* 4**

Narasumber : TA Samodra Sriwidjaja

Sebagai : Presiden UNIMA

Waktu : 11 September 2019



Gambar 4. 21 Depth Interview dengan Presiden UNIMA

- **Desain Panel 1**

Desain panel yang sudah melalui depth interview ketiga setelah disetujui oleh narasumber.



Gambar 4. 22 Desain mural panel 1

- **Desain Panel 1**

Desain panel yang sudah melalui depth interview ketiga setelah disetujui oleh narasumber.



Gambar 4. 23 Alternatif storyline Kiskenda



Gambar 4. 24 Sketsa storyline alur Kiskenda

- **Hasil Depth Interview**

- Mendiskusikan penerapan mural pada lokasi festival

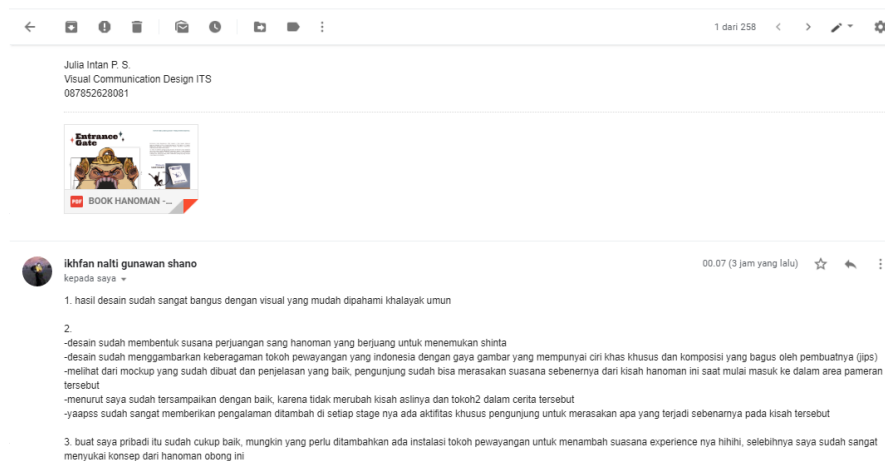
- Sebaiknya dua sudut pandang penceritaan digunakan semua, baik itu melalui Rama dan Shinta atau melalui Kiskenda
- Penggunaan bilingual untuk teks agar memudahkan audiens internasional.
- Visual sudah bagus dan menarik

4.1.3 Expert Review

Narasumber : Ikhfan Nalti Gunawan

Sebagai : Art Director PT. Gagas Inspirasi Nusantara

Waktu : 15 Januari 2020



Gambar 4. 25 Meminta expert review melalui surat elektronik

- Hasil Expert Review

- Hasil desain sudah sangat bagus dengan visualisasi yang mudah dipahami khalayak umum.
- Mengenai kriteria desain:
 - Desain sudah membentuk suasana perjuangan sang Hanoman yang berjuang untuk menemukan Shinta sesuai utusan Rama dan Sugriwa.
 - Desain sudah menggambarkan keberagaman tokoh pewayangan Indonesia dengan gaya gambar yang mempunyai ciri khas khusus dan komposisi yang bagus.

- Melihat dari mockup yang sudah dibuat dan penjelasan yang baik, pengunjung sudah bisa merasakan suasana dari kisah Hanoman ini saat mulai masuk ke dalam area pameran tersebut.
- Menurut Ikhfan, cerita sudah tersampaikan dengan baik, karena tidak merubah kisah aslinya dan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut.
- Sudah sangat memberikan pengalaman, ditambah di setiap stage nya ada aktifitas khusus pengunjung untuk merasakan apa yang terjadi sebenarnya pada kisah tersebut.
- Bagi Ikhfan itu sudah cukup baik, mungkin yang perlu ditambahkan ada instalasi tokoh pewayangan untuk menambah suasana experience, selebihnya sudah sangat menyukai konsep dari hanoman obong ini.

4.2 Analisa Riset

4.2.1 Analisa Cerita

Cerita yang akan digunakan pada output merupakan kisah Hanoman Obong yang menjadi bagian dari epos Ramayana. Cerita pewayangan sendiri umumnya memiliki banyak sudut pandang dan alur yang berbeda. Cerita pewayangan juga memiliki nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan. Penulis mengambil kisah Hanoman obong karena pada World Puppet Festival, delegasi Indonesia menampilkan keberagaman pewayangan Indonesia.¹² Salah satunya lakon Gugurnya Dasamuka, salah satu bagian epos Ramayana yang dipentaskan dengan Wayang Golek. Maka perancang ingin mengenalkan sudut pandang lain dari epos Ramayana melalui Hanoman Obong.

¹² Wawancara dengan TA Samodra Sriwidjaja

Dari hasil interview dengan Mas Bayu, perancang mendapatkan storyline alternative Hanoman Obong selain melalui kisah cinta Rama dan Shinta. Perancang mendapatkan storyline melalui kisah Hanoman dari Kiskenda yang membantu Sugriwa dalam berebut Dewi Tara dan takhta Kiskenda. Bumbu cerita dapat ditambahkan untuk membuat narasi menjadi lebih menarik.

4.2.2 Analisa Desain

Penggambaran kisah Hanoman Obong dilakukan dengan mengadaptasi beberapa prinsip Bahasa Rupa sesuai gambar tradisi, dan memadukannya dengan gaya post-modern street art. Dalam mural, perancang memutuskan untuk menggunakan pewarnaan dengan teknik yang cukup kompleks dengan elemen-elemen visual khas street art menggunakan cat semprot dan cat tembok. Keputusan ini diambil berdasarkan trend street art performance dan exhibition dalam festival-festival skala nasional dan internasional. Untuk warna, perancang memutuskan untuk dominan menggunakan warna primer dan sekunder dengan paduan color palette yang mengadaptasi warna pada Wayang Beber.

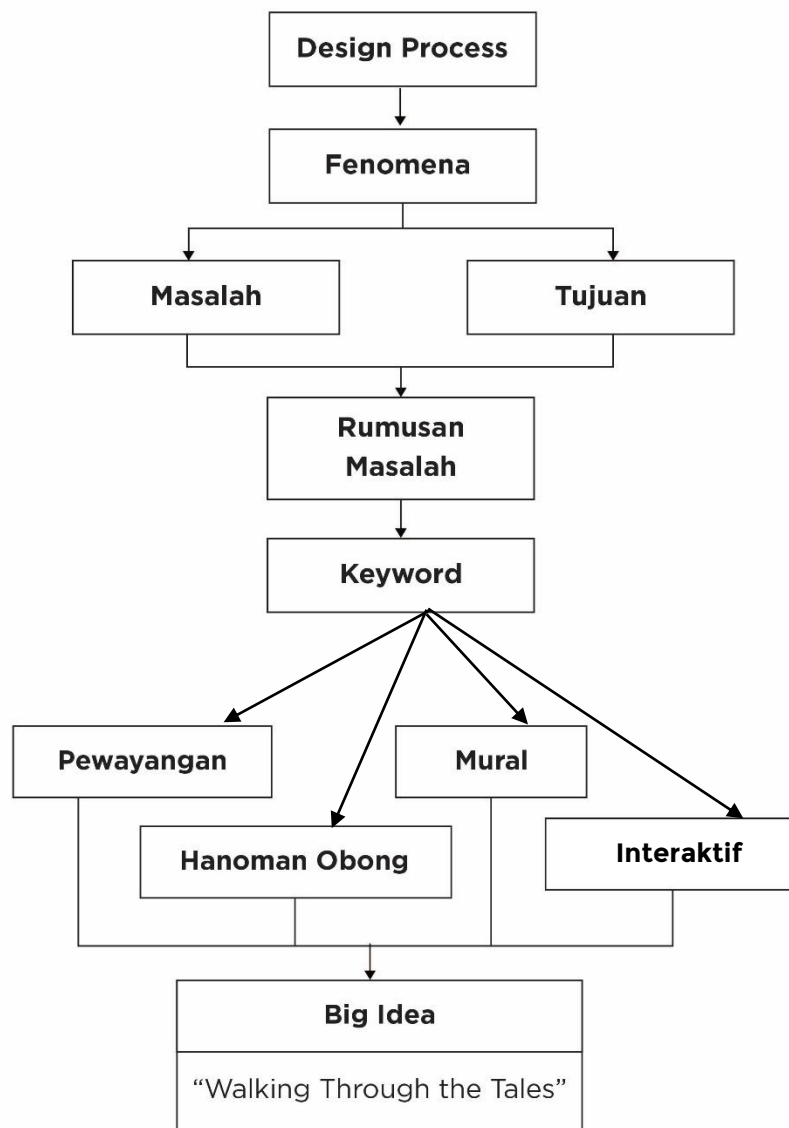
4.2.3 Analisa Karakter

Karakter-karakter yang diimplementasikan oleh perancang dari wayang ke desain karakter merupakan empat karakter utama dari kisah Hanoman Obong yang diangkat. Setiap karakter memiliki karakteristik dan watak yang berbeda. Penggambaran mengadaptasi dari wayang kulit dan wayang golek. Dalam proses penggambaran karakter, perancang membreakdown ciri-ciri khusus pada wayang dan diimplementasikan dengan gaya gambar NPM.

BAB V
KONSEP DESAIN

5.1 Konsep Dasar dan Kriteria Desain

5.1.1 *Keyword* Perancangan



Gambar 5. 1 Alur konsep utama

Kesimpulan dari fenomena dan permasalahan perancangan ini adalah World Puppet Festival 2020 memerlukan media kontemporer untuk

memeriahkan sekaligus memperkenalkan keragaman pewayangan Indonesia. Media kontemporer yang digunakan yaitu "pop-up" mural installation. Selain "pop-up" mural installation, juga dirancang media pendamping. Dengan demikian, pada perancangan ini ada "pop-up" mural installation sebagai media penyampaian cerita Hanoman Obong yang efektif dan guide booklet sebagai panduan dalam melakukan interaksi. Mural dirasa dapat menyampaikan cerita Hanoman Obong melalui lingkungan interaktif sehingga diharapkan dapat memberikan experience kepada pengunjung festival.

A. *What to Say*

Yang ingin disampaikan melalui perancangan ini adalah epos Ramayan pada segmen Hanoman Obong dikisahkan kepada pengunjung World Puppet Festival melalui dua alur yang berbeda dengan konsep "Walking Through the Tales". Konsep pesan yang ingin disampaikan melalui big idea tersebut adalah ingin mengajak pengunjung event World Puppet Festival untuk masuk ke dalam kisah dan mengenal serta mengetahui kisah Hanoman Obong dengan memberikan kenangan unik melalui interaksi dengan harapan audiens dapat memahami nilai-nilai dalam Hanoman Obong di era modern ini.

B. *How to Say*

Penyampaian kisah Hanoman Obong menggunakan cara yang menyenangkan melalui interaksi multi-sensori yaitu tidak hanya menggunakan indra visual, tetapi juga perabaan dan juga gerak. Pengunjung diajak untuk melakukan aktivitas menempel sticker, menyetempel guide booklet, dan mengikuti alur yang dibuat. Aktivitas dibuat sederhana agar pengunjung tidak kelelahan dan tetap bisa menikmati mural.

Untuk narasi kisah Hanoman Obong disampaikan melalui guide booklet menggunakan gaya bahasa bilingual yang sederhana dan menyenangkan dengan cara menyelipkan beberapa slang words dalam petunjuk melakukan interaksi pada tiap narasi. Font yang digunakan merupakan font serif dan sans-serif dengan tingkat readability yang tinggi.

Selain readability yang tinggi, font pada title text dan body text tidak terlalu dekoratif karena menyeimbangkan ilustrasi pada mural yang sudah detail.

. Hanoman Obong divisualisasikan dengan menggunakan gaya gambar yang mengadaptasi beberapa prinsip bahasa rupa dan gaya gambar pada street art. Warna yang digunakan mengadaptasi dari warna yang sering ditemui pada Wayang Golek, Wayang Kulit, dan Wayang Beber.

Sementara itu guide booklet akan dipilih oleh pengunjung di entrance gate. Dalam guide booklet juga terdapat kisscut stickers untuk melakukan interaksi dan memberikan feedback di exit gate. Terdapat halaman untuk menuliskan kesan terhadap pop-up mural installation, dan juga tempat menyelipkan foto. Guide booklet ini dapat dibawa pulang sebagai kenang-kenangan dan diharapkan dapat memberikan experience yang unik sehingga pengunjung dapat memahami kisah Hanoman Obong lalu menceritakan kembali kepada orang-orang terdekatnya.

5.1.2 Output Perancangan

Luaran desain merupakan pengaplikasian berdasarkan *big idea* dan konsep dasar yang telah ditentukan sebelumnya. Luaran tersebut diantaranya mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. *Pop-up Mural Installation* yang terdiri dari dua entrance, dan satu exit dengan ukuran yang menyesuaikan tempat acara di Alun-alun Astina, Gianyar, Bali (15m x 4,88 m)
2. Guide Booklet yang akan memandu pengunjung dan mengarahkan interaksi dengan mural, terdapat guide booklet untuk entrance dari area Forest dan Kiskenda
3. Kebutuhan logo, warna, typography, dan ilustrasi.
4. Kebutuhan sistem area yang meliputi pembagian area, konten dan alur pengunjung.

5.1.3 Kriteria Desain

Dengan adanya output yang berasal dari konsep dasar kemudian dibuatlah kriteria desain yang menyesuaikan ruang lingkup. Kriteria desain

merupakan suatu kriteria yang dipakai perancang sebagai pedoman untuk merancang. Berikut ini merupakan kriteria desain yang dibuat :

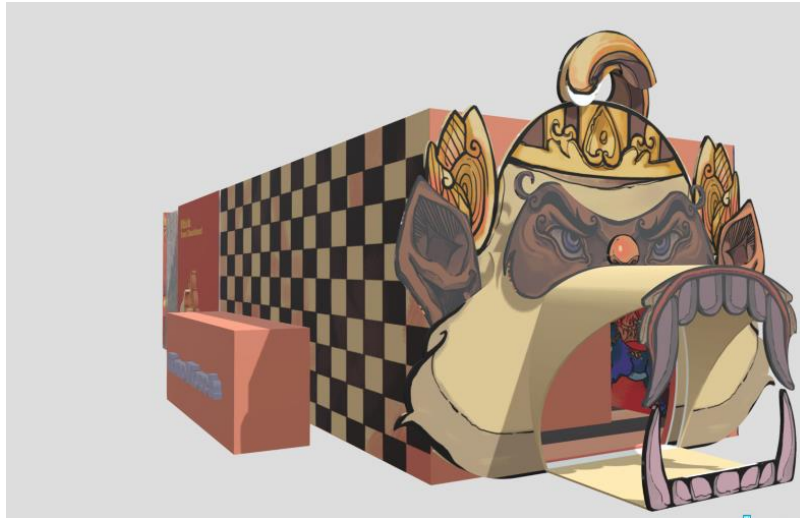
1. *Pop-up mural installation* membentuk suasana yang mencerminkan nilai-nilai kesetiaan dan heroisme dalam Hanoman Obong.
2. Perancangan dapat mengenalkan keberagaman pewayangan Indonesia melalui pop-up mural installation dalam festival.
3. Pembentukan environmental design berupa eksibisi kontemporer yang berkonsep "*Walking Through the Tales*".
4. Penyampaian kisah Hanoman Obong dalam desain melalui dua alur yang berbeda sampai berakhir saat Hanoman membakar Alengka, dikemas dengan gaya kontemporer.
5. Pemberian *experience* melalui interaktivitas pada narasi yang dilalui pengunjung.

5.2 Struktur Konten Pop-up Mural Installation

5.2.1 Penjelasan Konten Keseluruhan

Pop-up Mural Installation merupakan salah satu media yang ideal diimplementasikan pada suatu event kebudayaan betaraf internasional untuk mengenalkan pewayangan Indonesia. Tidak seperti pameran seni formal, intaslasi ini mengajak pengunjung untuk aktif terlibat dalam menyelesaikan aktivitas tertentu di setiap adegan. Story telling Hanoman Obong diselipkan dengan bahasa rupa pada mural dibantu dengan guide booklet. Dengan begitu peneliti berharap pengunjung dapat mengingat nilai-nilai dan inti dari cerita pewayangan Hanoman Obong melalui kenangan yang unik.

Melalui media ini, pengunjung dibawa masuk ke dalam dua alur Hanoman Obong yang berbeda. Yaitu melalui entrance dari area Forest yaitu dari kidah Rama dan Shinta, kemudian selanjutnya ada area Kiskenda yang memulai kisah dari pertebutan takhta Kiskenda oleh Subali dan Sugriwa. Konsep pop-up mural installation dirancang untuk membangun suasana penyampaian cerita pewayangan yang baru, kemudian diimplementasikan ke dalam ranvangan desain.





Gambar 5. 2 Konsep pop-up mural installation

5.2.2 Penjabaran Isi Konten




A. Konten Mural

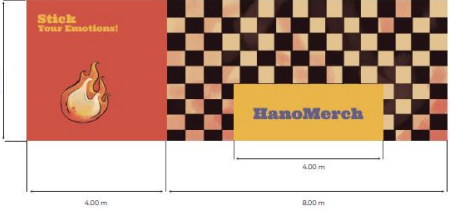
Area	Desain	Konten
Entrance Gate		<p>Entrance Gate berukuran 5,99 meter x 5,14 meter disusun pop-up dengan pintu masuk berukuran 1,8 meter x 2 meter. Dibentuk dengan mengadaptasi desain karakter Hanoman Obong yang sudah dirancang.</p> <p>Di area ini setelah pengunjung masuk ke dalam akan memilih dua jalur dan wajib mengikuti petunjuk pada Guide Booklet yang telah disediakan. Di dalamnya terdapat kisah Hanoman Obong dan aktivitas yang akan</p>

		<p>dilakukan pengunjung sampai mencapai pintu keluar.</p>
<p>Forest</p>		<p>Setelah memilih melewati jalur Forest pengunjung akan mengikuti alur yang dibuat di lantai instalasi dan membaca narasi pada guide booklet. Pengunjung akan diminta mencari dan menghitung berapa jumlah Kala Marica yang mengecoh Rama. Sticker pilihan pengunjung akan ditempel di lantai.</p>
		<p>Pada narasi ini pengunjung akan diminta untuk menukar trading card dengan pengunjung lain pada sesi yang sama. Jika trading card cocok maka dapat ditukar dengan hadiah di hanomerch. Selanjutnya pengunjung akan memilih pilihan jawaban pada kata yang rumpang dengan menyetempel pilihan kata di booklet masing-masing.</p>

		<p>Pada narasi ini tidak ada aktivitas yang diwajibkan, pengunjung dapat berfoto dan menikmati instalasi.</p>
		<p>Pada narasi ini pengunjung tidak dianjurkan melakukan aktivitas. Pengunjung dapat berfoto dengan instalasi 4 lembar kain yang disusun sejajar dengan ukuran 4 x 1 meter yang menggambarkan perjalanan Hanoman menuju Alengka.</p>

		<p>Pengunjung akan diminta membalik anak panah yang ada di bagian bawah menjadi warna putih dengan makna tersirat menjinakkan anak panah dengan api yang menyertainya. Jika sudah, pengunjung dapat menyetempel anak panah pada guide booklet masing-masing.</p>
Kiskenda		<p>Pada narasi pertama dan kedua ini pengunjung dapat menikmati dan berfoto sambil menempel sticker siluet burung di lantai sesuai dengan bentuknya.</p>
		<p>Pada narasi ini tidak ada aktivitas yang diwajibkan, pengunjung dapat berfoto dan menikmati instalasi.</p>

		<p>Pada narasi ini tidak ada aktivitas yang diwajibkan, pengunjung dapat berfoto dan menikmati instalasi.</p>
		<p>Pengunjung dapat melihat melalui mika merah berbentuk hati yang disediakan sebagai penggambaran Hanoman jatuh hati kepada Trijata.</p>
<p>Outdoor Photobooth</p>		<p>Outdoor photobooth ini menampilkan empat tokoh utama Hanoman Obong yang masing-masing disorot dengan lampu. Berfungsi sebagai teaser dari pop-up mural installation yang dirancang. Pengunjung yang tidak sempat masuk ke dalam pop-up mural installation pun diperkenankan berfoto di area ini. Photobooth ini berukuran 13.5 x 4 meter.</p>

<p>Feedback Wall</p>		<p>Tepat setelah melewati Exit gate, di sebelah kiri gate akan ada dinding untuk menempelkan feedback. Dalam booklet pengunjung di dalamnya telah disediakan sticker sheet untuk feedback. Selain itu terdapat Hanomerch atau merchandise booth. Di tempat ini pengunjung dapat berbelanja merchandise, mengambil hasil foto di Alengka, dan mengambil reward setelah melakukan interaksi dengan mural melalui guide booklet.</p>
----------------------	--	---

Tabel 4. 6 Konten Mural



B. Konten *Guide Booklet*






Pembagian konten setiap area ini dibagi menjadi tiga, *Story* merupakan kisah yang disampaikan melalui mural, *Activity* merupakan aktivitas yang dilakukan pengunjung, baik itu interaksi dengan instalasi maupun dengan pengunjung lainnya, sedangkan *Installation* merupakan apa saja yang ada pada pop-up mural installation.

Guide booklet yang diambil oleh pengunjung di pintu masuk berisi tentang petunjuk dan aktivitas apa saja yang dilakukan oleh pengunjung. Di dalam booklet terdapat kisscut stickers yang dapat ditempel sesuai petunjuk dan menjadi feedback dari pengunjung.






Gambar 4. 26 Cover Guide Booklet

Booklet	Desain	Konten
Forest	<p>1</p> <p>Rama, Shinta dan Laksmena pergi berburu di hutan Rahwana kemudian mengirim Kala Marica, yang menjelma menjadi rusa, untuk memisahkan Rama dan Shinta.</p> <p>Rama, Shinta and Laksmena went hunting in the Forest Rahwana then sent Kala Marica, who transformed into a deer, to separate Rama from Shinta.</p> <p>Where's Kala Marica?</p>  <p>Hitung ada berapa Kala Marica dalam gambar? Tempelkan stiker jawaban pada buku.</p> <p>Count how many Kala Marica in the image? Place the answer sticker on the book.</p>	<p>Rama, Shinta dan Laksmena pergi berburu di hutan Rahwana kemudian mengirim Kala Marica, yang menjelma menjadi rusa, untuk memisahkan Rama dari Shinta.</p>
	<p>Rahwana menculik Shinta. Jatayu yang mengetahui kejadian itu berusaha menghentikan Rahwana. Namun Rahwana berhasil menebas sayap Jatayu hingga sekarat.</p> <p>Shinta was kidnapped by Rahwana. Jatayu who knew what happened, tried to stop Rahwana. Unfortunately, it ended with Jatayu's death.</p> <p>2</p>  <p>Cocokkan kartu pada instalasi. Dan bertukarlah kartu pada pengunjung di samping anda, pengunjung yang memiliki trading card seasing dapat mengambil hadiah di Hanamerch.</p> <p>Match the card at installation. And exchange cards with the visitor next to you, visitors who have a pair of trading cards can take prizes at Hanamerch.</p>	<p>Rahwana menculik Shinta. Jatayu yang mengetahui kejadian itu berusaha menghentikan Rahwana. Namun Rahwana berhasil menebas sayap Jatayu hingga sekarat.</p>

<p>3 Dalam masa kritisnya, Jatayu bertemu Rama dan menyampaikan apa yang terjadi kepada Shinta. During this critical situation, Jatayu had already told Rama that Shinta has been kidnaped by Rahwana.</p>  <p>Guess the Missing Word Tulis kata yang akan diucapkan oleh Jatayu. Stempel jawaban anda pada halaman ini. Guess the word Jatayu will say. Stamp your answers in this page.</p>	<p>Dalam masa kritisnya, Jatayu bertemu Rama dan menyampaikan apa yang terjadi kepada Shinta.</p>
<p>Rama mencari Shinta dan melalui Kiskenda dalam perjalanannya. Rama pun membantu Sugriwa memperbutkan takhta melawan Subali. Rama searched Shinta through the Kiskenda forest and helped Sugriwa fight to the throne against Subali.</p>  <p>Snap! Diperbolehkan berfoto Allowed to take pictures</p>	<p>Rama mencari Shinta dan melalui Kiskenda dalam perjalanannya. Rama pun membantu Sugriwa memperbutkan takhta melawan Subali.</p>
<p>Sugriwa mengirim Hanoman untuk menolong Rama mencari Shinta. Hanoman was sent by Sugriwa to help Rama find Shinta.</p>  <p>Snap! Diperbolehkan berfoto Allowed to take pictures</p>	<p>Sugriwa mengirim Hanoman untuk menolong Rama mencari Shinta.</p>
<p>Hanoman berhasil menemukan Shinta di Alengka, namun Shinta ingin Rama sendiri yang datang. Sayangnya sekali Hanoman tertangkap dan ditahan. Hanoman succeeded in finding Shinta in Alengka, but unfortunately Hanoman was caught and arrested.</p>   <p>Tame The Arrow Putar salah satu anak panah yang menggegas Hanoman. Lalu stempel anak panah di halaman ini. Turn one of the arrows that surround Hanoman. Then stamp the arrow on this page.</p>	<p>Hanoman berhasil menemukan Shinta di Alengka, namun Shinta ingin Rama sendiri yang datang. Sayangnya sekali Hanoman tertangkap dan ditahan.</p>

	<p>7 Dengan kekebalan Hanoman terhadap api, ketika akan dibakar Hanoman justru menyebarkan api dengan ekornya ke seluruh kerajaan Alengka. Hanoman berhasil kabur dan membawa berita tersebut kepada Rama.</p> <p>Due to Hanoman's immunity to fire, the fire in this hall spread throughout the whole Alengka Kingdom. Hanoman managed to escape and bring the news back to Rama.</p> <p>Burn! Burn! Burn!</p> <p>Tempelkan sticker api pada mural. Setelah itu minitah staff untuk mengoper foto anda. Hasil foto dapat diupload di Hanomanch.</p> <p>Put a flame sticker on the mural. After that ask the staff to take your photo. The Result can be taken at Hanomanch.</p>	<p>Dengan kekebalan Hanoman terhadap api, ketika akan dibakar Hanoman justru menyebarkan api dengan ekornya ke seluruh kerajaan Alengka. Hanoman berhasil Kabur dan membawa berita tersebut kepada Rama.</p>
<p>Kiskenda</p>	<p>1 Subali dan Sugriwa memperebutkan Dewi Tara dan takhta kerajaan para Wanara, Kiskenda</p> <p>Subali and Sugriwa fight over Dewi Tara and the royal throne of the Wanara, Kiskenda.</p> <p>Let's save little friends!</p> <p>Let's save little friends! Stick stickers on the floor according to the category</p>	<p>Subali dan Sugriwa memperebutkan Dewi Tara dan takhta kerajaan para Wanara, Kiskenda</p>
	<p>2 Sugriwa kalah dan terjepit di asam Jawa. Sugriwa mengutus Hanoman mencari titisan Dewi Wisnu, Rama untuk menolongnya.</p> <p>Sugriwa lost and was pinched in acid Jawa. Sugriwa sent Hanoman to find inspiration of Lord Wisnu, Rama to help him.</p> <p>Lakukan hal yang sama dengan nomor 1</p> <p>Do the same thing with number 1</p>	<p>Sugriwa kalah dan terjepit di asam Jawa. Sugriwa mengutus Hanoman mencari titisan Dewi Wisnu, Rama untuk menolongnya.</p>
	<p>3 Rama membebaskan Sugriwa agar bisa mengalahkan Subali. Rama membuat perjanjian dengan Hanoman. Rama mengutus Hanoman dan untuk mencari Shinta.</p> <p>Rama freed Sugriwa so defeat Subali. Rama made an agreement with Hanoman. Rama sent Hanoman to look for Shinta.</p> <p>Lakukan hal yang sama dengan nomor 1</p> <p>Do the same thing with number 1</p>	<p>Rama membebaskan Sugriwa agar bisa mengalahkan Subali. Rama membuat perjanjian dengan Hanoman. Rama mengutus Hanoman dan untuk mencari Shinta.</p>

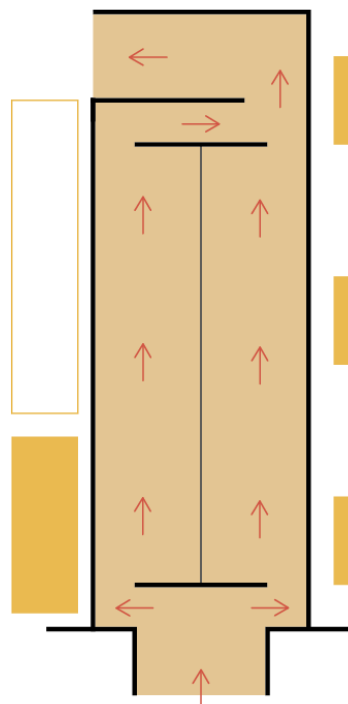
	<p>4</p> <p>Hanoman menyebrangi lautan dan bertemu Rakasa dan Kepala Buaya dalam perjalanan mencari Shinta.</p> <p>Hanoman crossed the ocean and met the Giant and Crocodile Chief on his way to find Shinta.</p>  <p>Snap!</p> <p>Diperbolehkan berfoto Allowed to take pictures</p>	<p>Hanoman menyebrangi lautan dan bertemu Rakasa dan Kepala Buaya dalam perjalanan mencari Shinta.</p>
	<p>5</p> <p>Sementara itu di Alengka, Rahwana berusaha merayu Shinta, namun selalu digagalkan oleh Trijata.</p> <p>Meanwhile in Alengka, Rahwana tries to seduce Shinta, but is always frustrated by Trijata.</p>  <p>Snap!</p> <p>Diperbolehkan berfoto Allowed to take pictures</p>	<p>Sementara itu di Alengka, Rahwana berusaha merayu Shinta, namun selalu digagalkan oleh Trijata.</p>
	<p>6</p> <p>Hanoman memasuki Alengka dan mencari Shinta. Di Taman Dandaka, Hanoman bertemu Shinta dan Trijata. Hanoman jatuh cinta pada Trijata.</p> <p>Hanoman enters Alengka and looks for Shinta. At Dandaka Park, Hanoman meets Shinta and Trijata. Hanoman falls in love with Trijata.</p>  <p>Looking Through the Heart</p> <p>Lihat mulut melalui hati yang telah dibalikkan, apakah yang anda lihat?</p> <p>See the mouth through the heart that has been provided, what do you see?</p>	<p>Hanoman memasuki Alengka dan mencari Shinta. Di Taman Dandaka, Hanoman bertemu Shinta dan Trijata. Hanoman jatuh cinta pada Trijata.</p>
	<p>7</p> <p>Hanoman ketahuan dan ditangkap. Dengan keberanian Hanoman terhadap api, ketika akan dibakar Hanoman justru menyebarkan api dengan ekornya ke seluruh kerajaan Alengka. Hanoman berhasil kabur dan membawa berita tersebut kepada Rama.</p> <p>Hanoman was caught and arrested. Due to Hanoman's bravery to fire, the fire in this hall spread throughout the whole Alengka/Ravana's kingdom. Hanoman managed to escape and bring the news back to Rama.</p> <p>Burn! Burn! Burn!</p> <p>Tampakan aker api pada mulut, apakah itu minuman anda? Lihat melalui mulut anda, apakah anda melihat sesuatu di dalamnya?</p> <p>Put a flame inside on the mouth after that take the staff to take your photo. The mouth can be taken at Hanoman's.</p>	<p>Hanoman ketahuan dan ditangkap. Dengan keberanian Hanoman terhadap api, ketika akan dibakar Hanoman justru menyebarkan api dengan ekornya ke seluruh kerajaan Alengka. Hanoman berhasil kabur dan membawa berita tersebut kepada Rama.</p>

5.3 Konsep Kegiatan

Pop-up mural installation yang ada pada *World Puppet Festival 2020* yang diadakan di Alun-alun Astina, Gianyar, Bali. Instalasi dapat diakses pengunjung sesuai dengan pelaksanaan *opening festival*. Adapun ketentuan memasuki pop-up mural installation adalah sebagai berikut :

- Free entry untuk pengunjung festival
- Setiap pengunjung yang masuk memilih area Forest atau Kiskenda dan mengambil guide booklet.
- Mengikuti petunjuk yang ada pada guide booklet
- 1 Kloter terdiri dari 7 hingga 15 orang
- Batasan waktu setiap kloter adalah 20 menit, namun pengunjung dapat masuk kembali tetapi tidak mengambil booklet berikutnya.
- Di pintu keluar booklet akan dicek, apabila tidak ada sticker yang digunakan maka booklet akan diambil kembali, namun jika pengunjung menggunakan sticker untuk berinteraksi di dalam maka guide booklet boleh dibawa pulang.
- Foto yang diambil oleh staff dapat diambil di Hanomerch.

5.4 Alur Mural



Gambar 5. 3 Alur masuk Pop-up mural installation

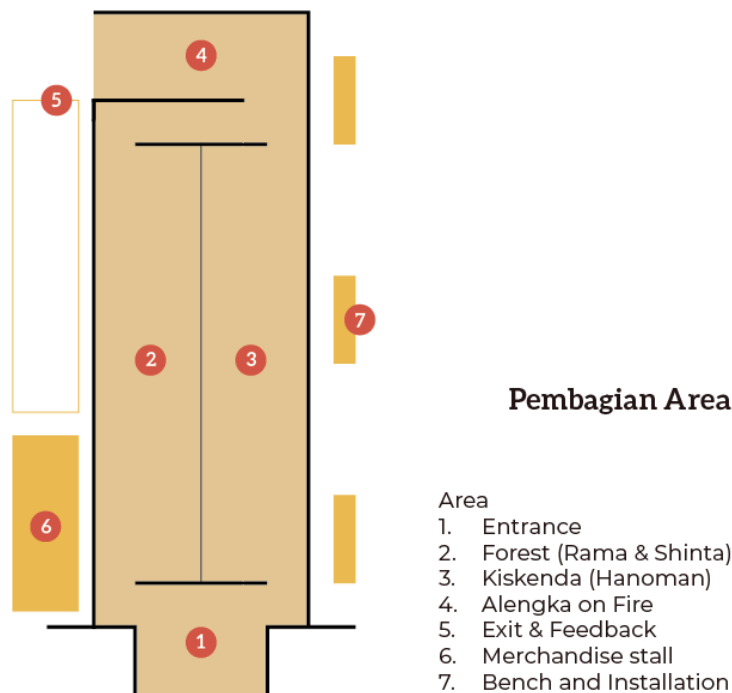
Alur memasuki pop-up mural installation dimulai dari memasuki entrance gate dan memilih booklet Kiskenda atau Forest. Lalu pengunjung mengikuti arahan dari booklet dan mengikuti interaksi dan aktivitas yang

ada, selanjutnya kedua jalur tersebut akan bertemu di area Alengka on Fire sebelum pintu keluar.

5.5 Konsep Visual

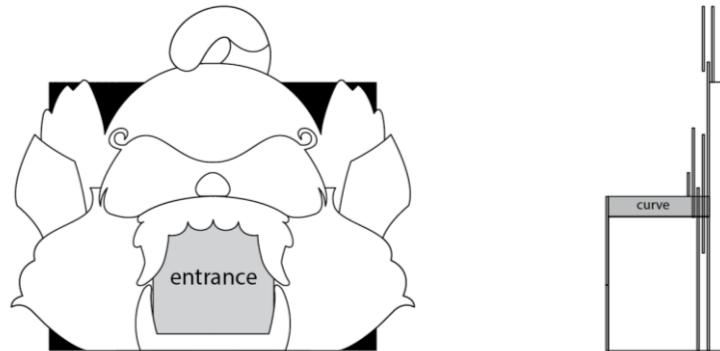
5.5.1 Layout

Pembagian area berdasarkan dua storyline yang berbeda. Area Forest berangkat dari penculikan Shinta yang terjadi saat Rama, Shinta, dan Laksmna berburu ke hutan. Sedangkan Area Kiskenda berangkat dari perebutan takhta Kiskenda oleh Subali dan Sugriwa, kemudian Rama yang dalam perjalanan mencari Shinta ikut menolong, dan Hanoman membantu Rama mencari Shinta. Kedua area ini bertemu di area Alengka sebelum pintu keluar. Secara garis besar kisah ini berangkat dari penculikan Shinta oleh Rahwana dengan klimaks pembakaran kerajaan Alengka saat Haloman melarikan diri. Pop-up Mural Installation ini terdapat di area outdoor dan memiliki ukuran 15 meter x 4,88 meter dengan tinggi maksimal 5,1 meter.



Gambar 5. 4 Pembagian area

1. Entrance



Gambar 5. 5 Rancangan *Entrance gate*

Pintu masuk dibuat dengan konsep instalasi layering yang memanfaatkan rahang Hanoman sebagai pintu masuk. Setelah memasuki gate ini, pengunjung dapat memilih dua jalur yaitu kanan dan kiri. Ke kanan untuk Forest, dan ke kiri untuk ke area Kiskenda. Pengunjung akan mengambil guide booklet sesuai dengan area yang akan dilewati.



Gambar 5. 6 Instalasi Hanoman pada *Entrance gate*

2. Area Forest



Gambar 5. 7 Mural area Forest "Hunting"
(Sumber: SUBagyo 2019)

Suatu hari Rama, Shinta dan Laksmana pergi berburu ke hutan. Rahwana mengirim Kala Marica yang menyamar menjadi rusa, untuk memisahkan Rama dan Shinta. Rama dan Laksmana mengejar dan melawan Kala Marica. Setelah itu kembali ke tempat Shinta menunggu, namun Shinta tidak ada.



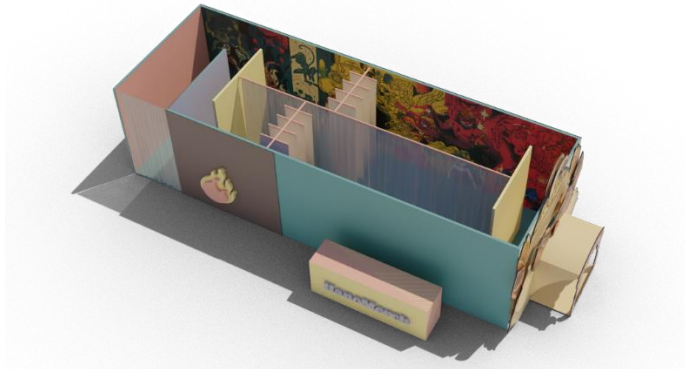
Gambar 5. 8 Mural area Forest "Shinta Kidnapping"
(Sumber: Subagyo, 2019)

Jatayu yang melihat kejadian Shinta diculik pun berusaha menghentikan Rahwana, namun berakhir dengan luka pada sayapnya dan Jatayu meregang nyawa. Sebelum mati, Jatayu yang sedang sekarat bertemu Rama dan memberitahukan penculikan Shinta. Dalam pencarian Shinta, Rama melewati hutan Kisenda dan membantu Sugriwa melawan Subali memperebutkan kekuasaan. Hanoman dikirim Rama dan Subali untuk mencari Shinta.



Gambar 5. 9 Mural area Forest "Hanoman arrested"
(Sumber: Subagyo, 2019)

Hanoman menyebrang lautan dan sukses menemukan Shinta di Alengka, namun Shinta ingin Rama sendiri yang datang menjemput. Sayangnya Hanoman tertangkap oleh prajurit Rahwana. Karena Hanoman kebal terhadap api, ketika dibakar Hanoman malah menyebarkan api ke penjuru Alengka dengan ekornya. Hanoman berhasil kabur dan membawa berita untuk Rama yang dalam perjalanan menuju Alengka.



Gambar 5. 10 Implementasi area Forest

3. Area Kiskenda

Pada area kiskenda dimulai dari perspektif Wanara, yaitu dimulai dari pertarungan Subali dan Sugriwa dalam memperebutkan Dewi Tara dan Tahta Kerajaan Kiskenda.

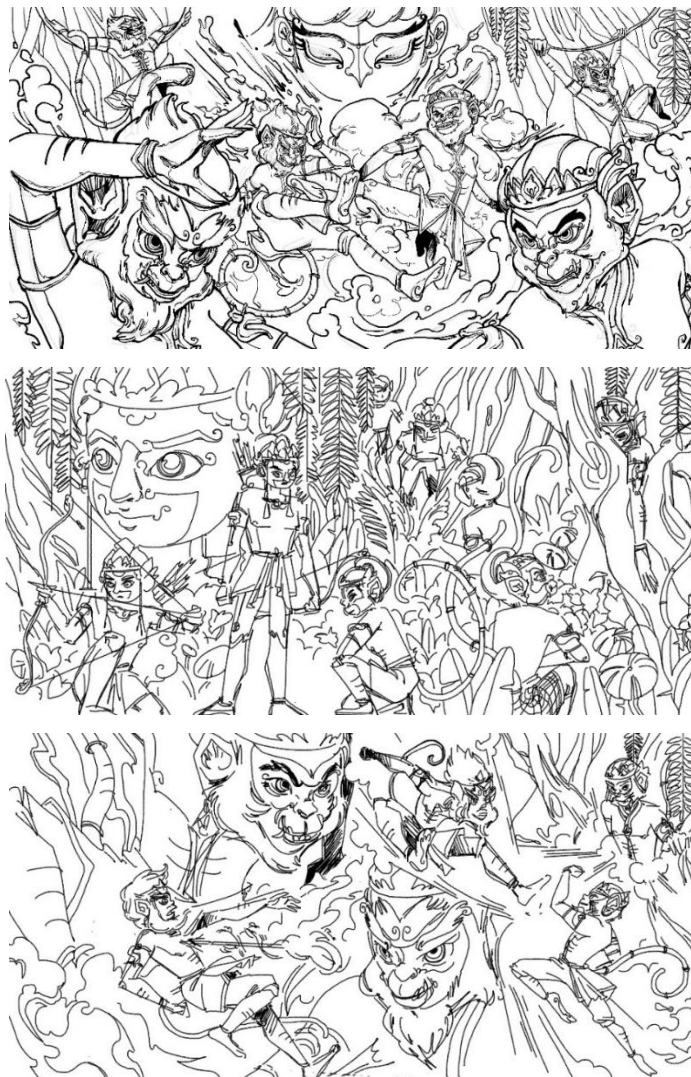
Sugriwa yang kalah dan terjepit di pohon asam mengutus Hanoman untuk mencari titisan Dewa Wisnu untuk menolongnya. Hanoman kemudian bertemu dengan Rama yang sedang mencari Shinta, dari sini transaksi pun terjadi. Rama membantu Sugriwa bebas dari jepitan pohon asam jawa dengan anak panahnya, kemudian membantu Sugriwa dalam mengalahkan Subali.

Setelah Sugriwa menempati tahta Kiskenda, Sugriwa mengutus Hanoman untuk membantu Rama. Hanoman pergi menyebrangi lautan dengan menggunakan telunjuk Rama sebagai batu loncatan. Hanoman melewati lautan dengan berbagai rintangan yaitu bertemu raksasa dan kepala buaya.

Sesampainya di Alengka, Hanoman menyamar sebagai monyet kecil agar bisa menyusup. Setelah bertemu Shinta, Hanoman menyerahkan cincin yang digunakan untuk menguji kesucian Shinta. Saat inilah Hanoman bertemu dengan Trijata, kerabat Rahwana yang melayani dan menemani Shinta. Hanoman tertangkap oleh prajurit Alengka dan hendak dibakar, namun meloloskan diri dan membakar seisi kerajaan.

Dalam perspektif ini sisi humanis Hanoman lebih disorot, dengan berbagai konflik internal Wanara. Perspektif ini jarang diangkat mengingat kisah Hanoman Obong yang digunakan di berbagai media pelestarian selalu berangkat dari sudut pandang kisah Rama dan Shinta.

Untuk memberikan experience pada pengunjung, instalasi mural dibuat berlayer hingga tiga lapis. Agar pengunjung yang ingin mengabadikan momen di Mural dapat masuk dan berinteraksi dengan latar.

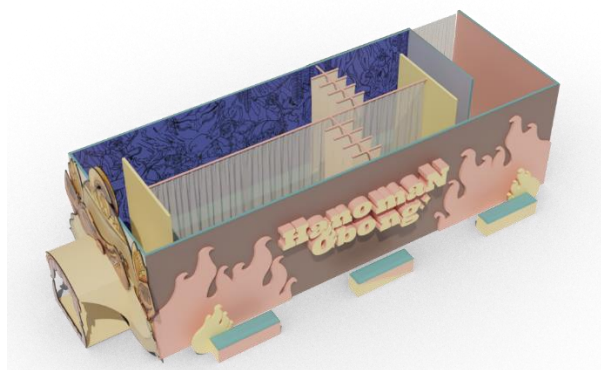


Gambar 5. 11 Panel 1 sampai Panel 3
(Sumber: Subagyo, 2019)

Setiap panel diberikan visual yang menghubungkan antara panel satu dengan lainnya.



Gambar 5. 12 Panel 4 sampai Panel 6
(Sumber : Subagyo, 2019)



Gambar 5. 13 Implementasi Area Kiskenda
(Sumber: Subagyo, 2019)

5.5.2 Visual Identity

1. Logo

Logo pada pop-up mural installation Hanoman Obong menggunakan logotype yang merepresentasikan karakteristik Ramayana yang megah dan elegan, serta menggabungkan konsep instalasi yang *fun* dan tidak kaku. Berikut ini adalah alternatif logo yang nantinya akan dikembangkan menjadi logo Hanoman Obong.



Gambar 5. 14 Alternatif logo hanoman Obong
(Sumber: Subagyo, 2019)



Gambar 5. 15 Alternatif logo terpilih dan Logo final
(Sumber: SUBagyo, 2019)

2. Warna

Warna primer yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan warna-warna yang sering dijumpai di wayang Bali, wayang Kulit, hingga wayang Golek.



Gambar 5. 16 Warna Primer perancangan

Warna sekunder dan palet warna yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan adaptasi warna yang ada di wayang Beber, wayang tertua di Indonesia yang dibuat di atas kertas kekuningan bernama dlancang gedhog.



Gambar 5. 17 Warna sekunder dan palet warna

3. Tipografi

Tipografi yang digunakan menggunakan font serif dengan mode bold untuk logotype, dan sans-serif untuk konten. Namun pilihan font tetap bertipe simpel supaya memiliki tingkat *readability* yang tinggi serta menyeimbangkan desain mural yang penuh dengan detail.

Hanoman Obong

Hanoman Obong

Hanoman Obong

Gambar 5. 18 Jenis tipografi

4. Elemen visual

Elemen-elemen tambahan yang dibuat untuk keperluan mendukung hasil desain yang dibuat oleh peneliti. Elemen ini dapat ditemui di guide booklet maupun media pendukung perancangan lainnya.



Gambar 5. 19 Elemen visual

5.5.3 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan pada mural dan booklet ini menggunakan Bahasa yang sederhana, tidak bertele-tele, dan menggunakan beberapa kata tidak baku. Perancang menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Kata-kata tidak baku atau *slang* digunakan dalam booklet. Seperti “*snap*” Yang berarti “cekrek” dalam pelafalan bahasa Indonesia

5.6 Proses Desain

Dalam proses desain ini perancang membuat sketsa awal panel-panel sesuai storyline yang telah dibuat dari hasil riset dan observasi.



Gambar 5. 20 Sketsa kasar panel mural

Pada sketsa kasar, perancang lebih berfokus pada komposisi dan alur mural. Setelah itu, perancang membuat sketsa yang lebih komprehensif dengan digital painting menggunakan software Photoshop. Di bawah ini merupakan contoh panel awal jalur Kiskenda.



Gambar 5. 21Panel awal Kiskenda

Panel ini menggambarkan Subali dan Sugriwa sedang bertarung memperebutkan takhta Kiskenda dan Dewi Tara. Wajah Dewi Tara digambar besar di background. Setelah melalui proses pewarnaan, gambar Dewi Tara diganti oleh Rama yang membantu Sugriwa mengalahkan Subali dengan ikut memanah.



Gambar 5. 22 Hasil coloring sketsa komprehensif

Hanoman di pojok kiri atas terlihat melompat bergabung sebagai penggambaran Hanoman yang diutus oleh Sugriwa saat kalah dan terjepit di pohon asam Jawa untuk mencari bantuan kepada titisan Wisnu, yaitu Rama. Rama yang ikut membantu pertarungan digambarkan dengan wajahnya dengan ukuran besar di background, dan pada gambar lainnya terlihat sedang memanah ke arah Subali. Sugriwa pada pojok kanan atas digambarkan sedang melompat sebagai penggambaran telah menang dari Subali.

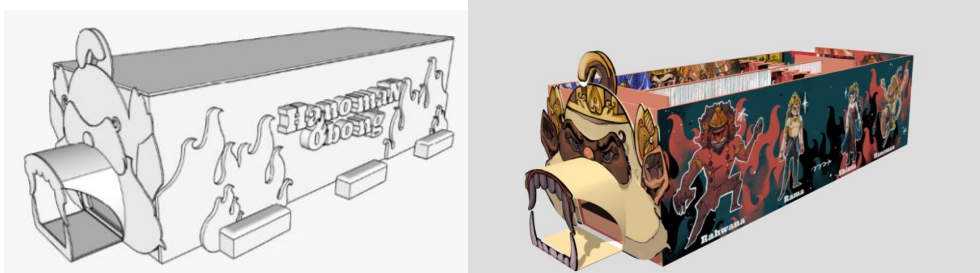
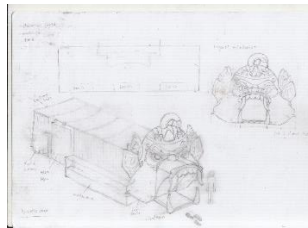


Gambar 5. 23 Hasil ilustrasi untuk mural Kiskenda dan Forest



Gambar 5. 24 Hasil ilustrasi digital area alengka

Perancang juga melakukan proses mendesain instalasi mulai dari sketsa, membuat desain di CAD, dan software 3D modelling, kemudian diberi tekstur agar lebih representatif.



Gambar 5. 25 Proses desain pop-up mural installation

5.7 Implementasi Desain

5.7.1 Elemen Grafis



Gambar 5. 26 Implementasi tipografi pada pengenalan karakter di outdoor mural

Tipografi yang digunakan menggunakan font serif dengan mode bold untuk logotype, dan sans-serif untuk konten. Namun pilihan font tetap bertipe simpel supaya memiliki tingkat *readability* yang tinggi serta menyeimbangkan desain mural yang penuh dengan detail.



Gambar 5. 27 Implementasi tipografi pada guide booklet

Di atas ini merupakan *guide booklet* Forest dan Kiskenda. Pada *guide booklet* Forest, elemen grafis dan tipografi dibuat berwarna merah, sedangkan pada Kiskenda warna yang digunakan adalah ungu.



Gambar 5. 28 Stempel yang digunakan dalam interaksi

Di atas ini merupakan stempel yang disediakan untuk digunakan pengunjung dalam area instalasi untuk berinteraksi sesuai arahan *guide booklet*. Stempel memadukan Ilustrasi dan tipografi dari font Ultra Bold.



Gambar 5. 29 Kisscut Sticker untuk feedback dan area Forest

Di atas ini merupakan stempel yang disediakan untuk digunakan pengunjung dalam area instalasi untuk berinteraksi sesuai arahan *guide booklet*. Stempel memadukan Ilustrasi dan tipografi dari font Ultra Bold.

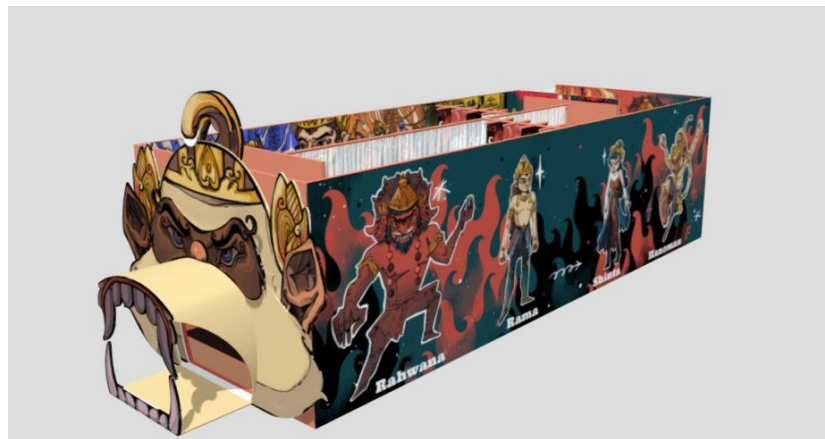


Gambar 5. 30 Buku yang menuliskan detail interaksi di tiap area

Di atas ini merupakan buku klipang yang berisi detail interaksi di tiap area, dengan lampiran halman booklet beserta *sticker kisscut*.

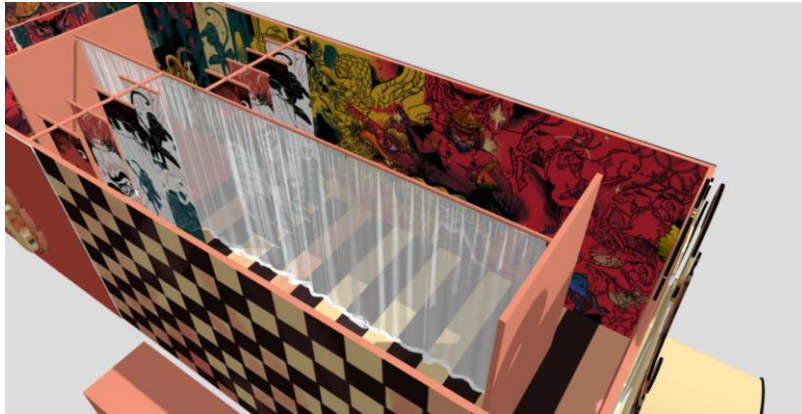
5.7.2 Simulasi

Berikut ini merupakan implementasi desain pada konstruksi pop-up mural installation.



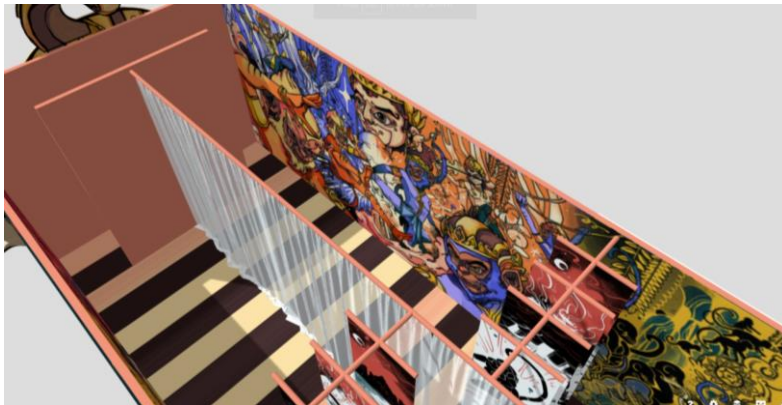
Gambar 5. 31 Implementasi outdoor photobooth

Pada gambar di atas terlihat implementasi desain entrance gate dan outdoor photobooth yang berisi empar desain karakter utama pada Hanoman Obong.



Gambar 5. 32 Implementasi Forest area

Pada gambar di atas terlihat implementasi desain area forest dan kiskenda yang dipisahkan oleh tirai putih.



Gambar 5. 33 Implementasi Kiskenda area

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Penelitian ini ditujukan untuk membuat proposal pengambilan judul tugas akhir yang berjudul “Penelitian Desain Mural Cerita Pewayangan Hanoman Obong untuk *World Puppet Festival 2020*”. Selama proses penelitian dan penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancang menyelesaikan permasalahan yang dirumuskan menggunakan desain *pop-up mural installation* Hanoman Obong yang interaktif dan berpotensi untuk mengenalkan keragaman pewayangan Indonesia di *World Puppet Festival*. Instalasi dibangun di lokasi *opening festival*. Interaksi yang dilakukan oleh pengunjung meliputi multi-sensori melalui aktivitas menempel sticker, menyetempel pilihan kalimat rumpang, serta berjalan mengikuti alur cerita bertujuan agar pengunjung dapat merasakan pengalaman yang unik dan lebih mudah memahami Hanoman Obong.
2. *Pop-up mural installation* Hanoman Obong ini dapat dikunjungi oleh pengunjung *World Puppet Festival* serta delegasi negara anggota UNIMA dengan target utama umur 18-30 selama rangkaian *23rd UNIMA Congress World Puppet Festival* berangsur. Pengunjung akan memilih jalur Forest atau Kiskenda di *entrance* kemudian mendapatkan *guide booklet* yang berisi narasi mural dan panduan interaksi melalui aktivitas yang akan dilakukan di dalam area.
3. Cerita yang diangkat dalam perancangan ini berfokus pada segmen cerita Hanoman Obong dari kisah Ramayana. Diceritakan melalui dua alur yang berbeda yaitu dari percintaan Rama dan Shinta, dan yang kedua melalui Hanoman dari Kiskenda. Kedua alur ini bertemu di area yang sama yaitu saat Hanoman membakar Alengka.
4. Hasil akhir konsep berupa sebuah desain *pop-up mural installation* dengan ukuran 15 meter x 4,88 meter yang akan diletakkan di Alun-

alun Astina, Gianyar, Bali, pada April 2020 mendatang. Konstruksi dinding mural diperlukan karena alun-alun Astina. Pada area Forest total ukuran dinding yang digunakan untuk mural mencapai 15,44 meter x 4 meter. Untuk area Kiskenda, total ukuran dinding yang digunakan untuk mural adalah 15,33 meter x 4 meter ditambah penghubung ke Alengka dengan ukuran 3meter x 4 meter. Sedangkan dinding yang digunakan untuk mural area Alengka memiliki ukuran 4,88 meter x 4 meter. Dibangun menggunakan material *plywood* untuk sekat dan rangka aluminium.

5. Penggunaan elemen visual yang digunakan dalam perancangan ini diambil dari riset yang telah dilakukan oleh perancang. Warna primer yang digunakan mengadaptasi dari warna-warna yang sering ditemui di Wayang Golek, Wayang Kulit, sedangkan untuk warna sekunder dan palet warna yang digunakan mengadaptasi Wayang Beber. Ilustrasi yang digunakan adalah implementasi RWD ke gaya gambar diadaptasi perancang dari post-modern khususnya *street art*, yang meliputi mural, graffiti dan *graffiti characters*. Elemen visual yang digunakan juga mengadaptasi efek dan teknik pada *street art*.
6. Tipografi pada logo dan *headlines/title text* menggunakan Ultra Bold, dan untuk *bodytext* menggunakan font Aleo Bold dan *family font* Montserrat. Narasi yang digunakan merupakan bilingual yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Gaya bahasa yang digunakan menggunakan kalimat sederhana yang pada beberapa bagian menggunakan kata *slang* agar tidak kaku dan menyenangkan untuk pengunjung.
7. Dalam *guide booklet* terdapat sticker kisscut yang sudah disediakan untuk melakukan aktivitas dan memberikan *feedback*. Terdapat pula tempat untuk menyetempel. *Guide booklet* dibawa pulang oleh pengunjung dapat diisi di bagian belakang dan diselipkan foto sehingga dapat berfungsi sebagai souvenir dan diharapkan

pengunjung dapat mengingat kisah Hanoman Obong dan *experience* yang didapat.

6.2 Saran

Setelah melalui berbagai proses perancangan dan simulasi desain, perancang dapat menentukan kekurangan dari perancangan ini, yaitu:

1. Ergonomi Visual

Perancangan kurang memperhatikan aspek ergonomi visual sehingga tidak memikirkan pengunjung saat menikmati konten yang disajikan. Maka dari itu perlu dipikirkan kembali mengenai jarak pandang pengunjung dengan konten dan menentukan titik mengambil gambar agar pengunjung merasa nyaman.

2. Sistem Area

Lebar setiap jalur di area Forest dan Kiskenda terlalu sempit dibandingkan tinggi mural, yaitu 1:2. Alur yang dibuat satu arah dengan dua *entrance* dan satu *exit* membuat pengunjung harus mengulang dari pintu masuk untuk mengakses jalur lainnya. Selain itu system *ticketing* diperlukan untuk setiap pengunjung yang masuk, jadi profit tidak hanya didapat dari penjualan *merchandise*. *Guide* atau staff yang berjaga diperlukan agar pengunjung mengikuti rangkaian aktivitas dan terjadi interaksi di dalam *pop-up mural installation*.

3. Interaksi Pengunjung dengan Instalasi

Dikarenakan konsep perancangan belum matang dari segi ergonomi visual dan sistem area, maka Interaksi antara pengunjung dengan instalasi perlu dipikirkan kembali tingkat kesulitannya agar pengunjung dapat lebih mengolah otak dalam menyelesaikan suatu aktivitas tetapi juga tidak terlalu sulit sehingga pengunjung enggan melakukannya. Interaksi multi-sensori juga dapat dikembangkan menggunakan audio-visual jika dibutuhkan. Hal tersebut akan menambah *experience* yang didapat pengunjung.

4. Interaksi Pengunjung dengan Pengunjung Lain

Pengunjung tiap sesi berjumlah 7 sampai 15 orang, maka perlu dipikirkan kembali bagaimana cara agar terjadi interaksi yang baik antar pengunjung serta tidak terlalu mengganggu alur yang dibuat.

5. *Space* kosong pada Instalasi

Pada simulasi berupa 3D Modelling, ditemukan banyak *space* kosong pada Instalasi yang masih dapat dimanfaatkan dengan mural maupun instalasi dengan fungsi lain sesuai kebutuhan.

6. *Merchandise*

Merchandise berupa *sticker pack* dan *patch* memang berpotensi mendatangkan penjualan yang tinggi karena harga yang terjangkau, namun dalam memperkenalkan Hanoman Obong, diperlukan merchandise lain yang lebih fungsional seperti *apparel*, maupun *zine* dan *minicomic* yang dapat dibaca kembali.

Berdasarkan kekurangan yang ditemukan, perancang berharap dapat memberikan panduan bagi mahasiswa yang melakukan perancangan mural sebagai media utama agar menghasilkan rancangan yang lebih baik dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Austin T, Doust R. *New Media Design*. London: Laurence King Publishing Ltd; 2007.
- Azarja, Agnes Satyawati, July Hidayat, dan Fatmahwaty. "Struktur Desain Naratif dan Strategi Desain Multi-sensori untuk Menciptakan Pengalaman Naratif yang Interaktif" In *Desain Naratif*, Tangerang: School of Design Universitas Pelita Harapan, 2014
- Grant, Nora. "Pop up museums: Participant-created ephemeral exhibitions." *Exhibitionist: Journal of National Association for Museum Exhibition* (2015): 14-18.
- Hasan, Sandi Suwardi. *Pengantar Cultural Studies*. Yogyakarta: Ar Ruz Media. 2011
- Juliatmika, W. "Signifikan Pencahayaan Buatan Pada Perancangan Interior Galeri". *Jurnal Desain Interior* 1:1. (2014) : 38/46
- Loomis, Andrew. 1892-1959. *Figure Drawing For All It's Worth*
- Padmosoekotjo, S. *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita Jilid II*. Surabaya: CV Citra Jaya. 1981.
- Paramita, Pradnya. 1981. *Ringkasan Sejarah Wayang*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Sudjudi I. *kuliah komunikasi Visual Multimedia*. [Lecture] Institut Teknologi. 2014
- Sastroamijoyo, Seno. 1964. *Renungan tentang Pertunjukan Wayang Kulit*. Jakarta: Kinta.
- Sihombing, Danton. 2003. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Sucipta, Mahendra. *Ensiklopedia Tokoh-Tokoh Wayang & Silsilahnya*. Jakarta: Narasi. (2010).
- Sulistianto, H. *Seni Budaya*. Jakarta : Grafindo Media Utama, 2006
- Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Yuliawan, R. 2002. *Mengenal Mural dari Waktu ke Waktu*. Di Publik
- Thaneeya McArdle. *Mural Techniques*. Art is Fun, diakses dari <http://art-is-fun.com/mural-techniques>, pada tanggal 26 September 2018 pukul 11:03
- Wicandra, Obed Bima dan Angkadjaja, Nophia Novita. "Efek Ekologi Visual dan Sosio Kultural Melalui Graffiti Artistik di Surabaya", *Jurnal Nirmana* (No2, Vol7, 2005), hal.100

BIODATA PENULIS



Julia Intan Pusphita Subagyo, atau yang dikenal Jips, lahir di kota Surabaya, pada tanggal 23 Juli 1997. Anak kedua dari tiga bersaudara. Pendidikan formal diawali dari bersekolah di TK Al-Firdaus Waru, SD Negeri Wedoro 1 Waru Sidoarjo, SMP Negeri 1 Waru Sidoarjo, SMP Negeri 32 Surabaya, SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, dan pada tahun 2015 menempuh kuliah di Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Institut Teknologi

Sepuluh Nopember. Penulis menjadi mahasiswa program sarjana (S-1) Departemen Desain Komunikasi Visual melalui jalur UMDES pada tahun 2015.

Di Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, penulis mengambil topik peminatan untuk Tugas Akhir yaitu merancang desain lingkungan *pop-up mural installation* Hanoman Obong untuk *World Puppet Festival 2020*. Selama masa studi di ITS, selain berkuliah, penulis juga aktif dalam kegiatan non akademik antara lain pernah menjadi Kepala BSO Komunitas HIMA IDE Presisi 2017/2018; menjadi pemateri *Watercolor Workshop* di Surabaya dan beberapa kota lain; mengisi beberapa acara festival mural; serta melakukan kegiatan magang pada Wanara Studio sebagai desainer grafis. Penulis juga menjadi ilustrator lepas untuk beberapa proyek diantaranya Lalita Project; beberapa buku fiksi yang diterbitkan oleh Penerbit Bukune, dan beberapa *artbook* untuk *charity birthday project*.

Email : jips.julia@gmail.com

No HP : 087852628081