



TUGAS AKHIR - DV 184801

**PERANCANGAN CERITA, BONEKA KARAKTER DAN  
*ENVIRONMENT* UNTUK SERIAL TEATER BONEKA  
“TANGKUPET” DENGAN MENGANGKAT UNSUR  
IDENTITAS LOKAL INDONESIA**

**MUHAMMAD ALHAQ  
NRP 0831154000028**

Dosen Pembimbing  
Senja Aprela Agustin, S.T., M.Ds  
NIP.198304102006042001

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual  
Departemen Desain Produk  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2020



**TUGAS AKHIR – DV 184801**

**PERANCANGAN CERITA, BONEKA KARAKTER DAN  
*ENVIRONMENT* UNTUK SERIAL TEATER BONEKA  
“TANGKUPET” DENGAN MENGANGKAT UNSUR IDENTITAS  
LOKAL INDONESIA**

**Muhammad Alhaq**

**0831154000028**

**Dosen Pembimbing**

**Senja Aprela Agustin, S.T., 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***

***DESIGN OF STORIES, PUPPET CHARACTER AND  
ENVIRONMENT FOR THE PUPPET THEATRE SERIAL  
“TANGKUPET” BY ADAPTING THE ELEMENT OF INDONESIAN  
LOCAL IDENTITY***

**Muhammad Alhaq  
0831154000028**

***Lecturer***

**Senja Aprela Agustin, S.T., M.Ds  
NIP.198304102006042001**

***VISUAL COMMUNICATION DESIGN MAJOR  
PRODUCT DESIGN DEPARTMENT  
FACULTY OF CREATIVE DESIGN AND DIGITAL BUSINESS  
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY  
2020***

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN CERITA, BONEKA KARAKTER DAN *ENVIRONMENT*  
UNTUK SERIAL TEATER BONEKA “TANGKUPET” DENGAN  
MENGANGKAT UNSUR IDENTITAS LOKAL INDONESIA**

**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:

**Muhammad Alhaq**

**NRP. 0831154000028**

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. 198304102006042001**

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : Muhammad Alhaq

NRP: 0831154000028

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN CERITA, BONEKA KARAKTER DAN ENVIRONMENT UNTUK SERIAL TEATER BONEKA “TANGKUPET” DENGAN MENGANGKAT UNSUR IDENTITAS LOKAL INDONESIA”** adalah:

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

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

Surabaya, 6 Februari 2020

Yang membuat pernyataan



Muhammad Alhaq

0831154000028

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

# PERANCANGAN CERITA, BONEKA KARAKTER DAN *ENVIRONMENT* UNTUK SERIAL TEATER BONEKA “TANGKUPET” DENGAN MENGANGKAT UNSUR IDENTITAS LOKAL INDONESIA

Muhammad Alhaq – 0831154000028  
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual  
Departemen Desai Produk  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

## ABSTRAK

Teater boneka merupakan salah satu budaya yang telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia dan perlu terus dilestarikan. Namun agar bentuk kesenian tersebut mampu bertahan di era teknologi dan memiliki daya jual pada pasar seni yang terus berkembang, dibutuhkan adanya alternatif inovasi yang baru dengan cara menciptakan variasi konsep pertunjukan yang disesuaikan dengan masa sekarang. Target audiens yang potensial dalam upaya tersebut adalah anak usia Sekolah Dasar, namun masih jarang ditemui teater boneka untuk anak-anak. Perancangan ini bertujuan untuk membuat cerita, boneka karakter dan *environment* sebagai elemen utama dalam penciptaan serial teater boneka baru.

Metode pengumpulan data riset dilakukan secara kualitatif melalui *Interview*, studi eksperimental, *depth interview*, *expert review* dan *forum group discussion*. *Interview* dilakukan kepada guru dan pendongeng untuk mencari tahu kebutuhan anak-anak dan mendapat tanggapan terkait perancangan. Studi eksperimen digunakan untuk membuat alternatif konsep pertunjukan, draf cerita serial dengan kebutuhan karakter, desain deskriptif dan visual karakter serta bentuk boneka dan desain *environment*. *Depth interview* dilakukan untuk mendiskusikan hasil yang telah di buat pada studi eksperimental kepada ahli. *Expert review* dilakukan untuk mendiskusikan dan memperbaiki keseluruhan hasil desain dibawah bimbingan narasumber seniman teater boneka. Pada tahap ini mulai dibuat *prototype* sebagai hasil akhir yang kemudian dilakukan uji pementasan untuk mendapatkan kriteria desain final. *Forum group discussion* merupakan tahap riset yang posisinya berada ditengah proses pembuatan *prototype*, dilakukan bersama narasumber pemerhati anak untuk membahas kesesuaian karya dengan anak-anak.

Dari hasil review pakar dan audiens, pertunjukan serial teater boneka Tangkupet secara keseluruhan dinilai menarik karena mampu memberikan sajian pertunjukan baru untuk anak-anak dan dapat menonjolkan unsur identitas lokal Indonesia, dari cerita maupun boneka karakter dan *environment*. Luaran perancangan ini berupa cerita serial yang terdiri dari 20 sinopsis cerita dengan tema *slice of life* tentang keseharian anak-anak hewan langka yang tinggal di rumah panti asuhan Soosaka. Masing-masing cerita terdapat pesan nilai pendidikan karakter. Salah satu episodenya yang berjudul “*Sepatuku Juga Bagus*” dengan nilai karakter kerja keras dan rajin menabung dibuat ke bentuk naskah pertunjukan dengan durasi pementasan 22 menit. Desain karakter yang dihasilkan sebanyak 10 karakter yang mengadaptasi satwa endemik langka Indonesia. Masing-masing karakter memiliki latar belakang sesuai dengan hewan-hewan tersebut yang dipadukan dengan sifat anak-anak pada umumnya. Boneka karakter berjumlah 4 dengan karakter sesuai dengan kebutuhan naskah episode pertama. Desain *environment* berupa satu *set property* berbentuk rumah perkampungan lokal dan *hand property* sebagai atribut pendukung. Diharapkan perancangan ini mampu menjadi media hiburan edukatif untuk anak-anak dan menjadi sarana pelestarian budaya teater boneka di Indonesia.

**Kata kunci:** Boneka Karakter, Cerita, *Environment*, Teater Boneka “Tangkupet”, Unsur Identitas Lokal

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

**DESIGN OF STORIES, PUPPET CHARACTER AND ENVIRONMENT FOR  
THE PUPPET THEATRE SERIAL “TANGKUPET” BY ADAPTING THE  
ELEMENT OF INDONESIAN LOCAL IDENTITY**

Muhammad Alhaq - 0831154000028  
Visual Communication Design Major  
Product Design Department  
Faculty Of Creative Design And Digital Business  
Sepuluh Nopember Institute Of Technology

**ABSTRACT**

*Puppet theater is a culture that has become a part of Indonesian people's lives and needs to be preserved. However, in order for the art form to be able to survive in the era of technology and have a selling power in the growing art market, new form of innovation alternatives are needed by creating variations of the concept of performance that are adapted to the present. The potential target audience in these efforts is elementary school children, but it is still rare to find puppet theater for children. This design aims to make stories, puppet character and environment as the main elements in the creation of a new puppet theater serial.*

*The research data collection method is carried out qualitatively through interviews, experimental studies, depth interviews, expert reviews and forums group discussion. Interview is conducted for teachers and storytellers to find out the needs of children and get responses related to design. Experimental studies used to create alternative performance concepts, draft serial stories with character needs, descriptive and visual design of characters and puppet shapes and environment design. Depth interviews were conducted to discuss the results that have been made in experimental studies with experts. An expert review was carried out to discuss and improve the overall design results under the guidance of a puppet theater artist. At this stage, prototype began to be made as a final result which was then staged to get the final design criteria. A group discussion forum is a research stage that is in the middle of the process of making a prototype, conducted together with child observers to discuss the suitability of the work with children.*

*From the results of expert and audience reviews, the puppet theater Tangkupet show as a whole was considered interesting because it is able to provide a new show for children and could highlight the Indonesian local identity element, from stories as well as character puppets and the environment. The design outputs is a serial story consisting of 20 synopsis with the theme of the slice of life about the daily stories of rare animal children living in the Soosaka orphanage. Each story contains a message of the value of character education. One of the episodes entitled "My Shoes is Also Nice" with the value of hard work and diligent saving made into a performance script with a duration of 22 minutes. The character designs produced are as many as 10 characters that adapt from endangered endemic animals of Indonesia. Each character has a background in accordance with these animals combined with the nature of children in general. A total of 4 puppet characters with characters according to the needs of the first episode script. The design environment is in the form of a set properties in the form of a local village house and a hand property as supporting attributes. It is hope that this design will be able to become an educational entertainment media for children and a means of preserving the culture of puppet theater in Indonesia.*

**Keywords:** *Environment, Local Identity Elements, Puppet Characters, Puppet Theatre Tangkupet, Stories*

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis kepada Allah SWT karena atas rahmatnya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Cerita, Boneka Karakter dan *Environment* untuk Serial Teater Boneka “Tangkupet” dengan Mengangkat Unsur Identitas Lokal Indonesia”**.

Terselesainya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibuk Sumariyah dan bapak Muh. Maskur Rorid Rohman orang tua penulis, Bunga Rohma dan mas Romiz Zaky saudara kandung penulis, Mbah Fatimah, serta keluarga dan kerabat lainnya atas segala do'a, kepercayaan, dukungan motivasi dan kebutuhan finansial.
2. Masyarakat Indonesia dan Kemenristekdikti yang telah memberikan Beasiswa Bidikmisi sehingga penulis bisa berkuliah di ITS.
3. Ibu Senja Aprela Agustin, S.T, M.Ds, selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing proses pengerjaan tugas akhir dan memberi banyak masukan kepada penulis.
4. Ibu Putri Dwitasari, S.T, M.Ds. dan Bapak Didit Prasetyo, S.T, M.T., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran sehingga tugas akhir ini lebih baik.
5. Bapak Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si., selaku dosen pembimbing riset konseptual yang dengan sabar membimbing penulis melakukan riset dan menemukan judul karya tugas akhir ini.
6. Bapak Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds., selaku dosen wali penulis.
7. Mbak Maria Tri Sulistyani, mas Beni Sanjaya, mas Pambo Priyojati, mas Anton Fajri, dan mas Iwan Efendi, selaku narasumber dari tim Papermoon Puppet Theatre yang telah bersedia membimbing penulis dan membagikan ilmu yang luar biasa tentang penciptaan teater boneka dan lain sebagainya.
8. Mbak Rona Mentari, Bapak Risma Suherja, Ibu Linia, Bapak Tobi, Ibu Melati Deasi, dan Ibu Tiyas selaku narasumber penelitian yang telah memberikan wawasan dan masukan tentang perancangan ini.

9. Aprilia El Shinta, Adhec Saputra dan Chintya Dewi R W, tim Tangkupert yang membantu penuh, memberikan ide dan tenaga dalam mengembangkan proyek ini selama program PUPA Puppet Lab #1
10. Marchika Langkai, Tofan Dieky Saputra, I Ketut Sedana dan Nabila Rahma Khairunnisa, Yudistira Wididarma dan seluruh teman-teman peserta workshop PUPA Puppet Lab #1 atas dukungan, bantuan dan pegalaman yang diberikan.
11. Sobat INGIN LULUZ STUDY CLUB Julia Intan Jips, Danika Koped, Amiwa Rifdah, Heru Sangar Setiawan, Tika Bestarilaks dan Fakuy Fakih Wasi yang akhirnya semester ini lulus semua, beserta sobat-sobat seperjuangan ruang TA yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
12. Seluruh teman-teman DKV Despro angkatan 2015 atas kekompakan, kehebatan, dukungan, bantuan, semangat dan segala-galanya.
13. Seluruh dosen dan karyawan DKV Despro ITS.
14. Studio Papermoon dan Yogyakarta atas segala kenyamanannya.
15. Rumah penulis, Ruang Tugas Akhir 304, dan Koridor Coworking Space Siola sebagai tempat mengerjakan tugas akhir ini.
16. Dan yang terakhir, si Boy sepeda motor karisma kesayangan yang telah mengantarkan penulis hingga kemana-mana.

Demikian laporan tugas akhir ini disusun dengan harapan dapat bermanfaat bagi penulis serta pembaca. Penulis sangat terbuka dalam menerima kritik dan saran untuk perbaikan isi laporan ini.

Surabaya, 06 Februari 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR .....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Batasan Masalah .....	7
1.5 Ruang Lingkup.....	8
1.6 Tujuan Penelitian .....	9
1.7 Manfaat Penelitian .....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kajian Unsur Identitas Lokal Indonesia .....	11
2.1.1 Kehidupan Masyarakat Lokal.....	14
2.1.2 Muatan Nilai Pendidikan Karakter .....	14
2.1.3 Lingkungan dan Bentuk Bangunan lokal Indonesia.....	15
2.1.4 Hewan Langka Endemik .....	16
2.2 Teter Boneka.....	16
2.2.1 Komunikasi pada Teater boneka .....	17
2.2.2 Teknik dan Style Permainan Boneka .....	17
2.2.3 Bentuk Pementasan ( <i>Staging</i> ).....	19
2.2.4 Tahapan Pembuatan Teater Boneka .....	20
2.2.5 Perbedaan Tayangan Digital dan Live Performing .....	25
2.3 Konsep Serial .....	26
2.4 Cerita dan Skenario / Skrip .....	26

2.4.1	Analisa Kriteria Cerita Untuk Anak SD .....	26
2.4.2	Proses Perancangan Cerita / Storyline .....	29
2.4.3	Proses Pembuatan Naskah .....	33
2.5	Desain Karakter .....	35
2.5.1	<i>Animal in Anthropomorphic Character</i> .....	35
2.5.2	Proses Pembuatan Karakter .....	37
2.6	Boneka / <i>Puppet</i> .....	44
2.6.1	Prinsip Desain Boneka .....	44
2.6.2	Proporsi dan Desain Boneka .....	45
2.6.3	Bentuk Boneka Berdasarkan Struktur .....	46
2.6.4	Material dan Metode Pembuatan .....	48
2.6.5	Teknik Konstruksi dan Sambungan pada Boneka .....	50
2.7	<i>Environment / Setting</i> .....	55
2.7.1	<i>Environment</i> Bergenre <i>Slice of Life</i> .....	56
2.7.2	Jenis Properti Pembangun <i>Environment</i> .....	56
2.8	Studi Eksisting .....	57
2.8.1	<i>Sesame Street</i> .....	58
2.8.2	Si Unyil .....	60
2.8.3	Wayang Kancil .....	62
2.8.4	<i>Papermoon Puppet Theatre</i> .....	63
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....		67
3.1	Diagram Alur Riset .....	67
3.2	Protokol Riset .....	68
3.2.1	<i>Interview</i> .....	68
3.2.2	Studi Eksperimental 1 .....	70
3.2.3	Studi Eksperimental 2 .....	71
3.2.4	Studi Eksperimental 3 .....	71
3.2.5	<i>Depth Interview</i> 1 .....	71
3.2.6	<i>Depth Interview</i> 2 .....	71
3.2.7	<i>Expert Review</i> .....	72
3.2.8	<i>Forum Group Discussion</i> .....	73
BAB IV ANALISIS HASIL RISET .....		75

4.1 Analisis Hasil Riset.....	75
4.1.1 Interview.....	75
4.1.2 Studi Eksperimental 1 tentang Cerita.....	80
4.1.3 Studi Eksperimental 2 tentang Desain Karakter dan <i>Environment</i> .....	80
4.1.4 Studi Eksperimental 3 tentang Boneka.....	82
4.1.5 <i>Depth Interview</i> 1 dengan Rona Mentari.....	83
4.1.6 <i>Depth Interview</i> 2 dengan Risma Suherja.....	84
4.1.7 <i>Expert Review</i> dengan Tim Papermoon Puppet Theatre.....	88
4.1.8 <i>Forum Group Discussion</i> tentang Pengkaryaan untuk Anak.....	101
<b>BAB V KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....</b>	<b>105</b>
5.1 Gambaran Umum.....	105
5.2 Target Audiens.....	106
5.3 Konsep Serial Teater Boneka Tangkupert.....	107
5.4 Judul Logo Tangkupert.....	109
5.5 Konsep Pementasan.....	110
5.5.1 Kebutuhan pemain dan penyutradaraan.....	111
5.5.2 Serial.....	113
5.6 Konsep Cerita Serial Teater Boneka Tangkupert.....	113
5.7 Hubungan Antar Karakter.....	115
5.8 Kebutuhan Karakter.....	116
5.8.1 Analisis Hewan Langka.....	118
5.9 Desain Karakter.....	129
5.9.1 Referensi Desain Karakter.....	129
5.9.2 Eksplorasi Visual.....	130
5.9.3 Pengembangan Konsep Desain dan Sketsa Karakter.....	130
5.9.4 Proporsi Desain Karakter Terpilih.....	171
5.10 Cerita Serial.....	172
5.11 Skenario Episode 01.....	188
5.12 Desain Boneka.....	189
5.12.1 Kebutuhan Desain Boneka.....	189
5.12.2 Referensi Desain Boneka.....	189
5.12.3 Proses Pembuatan Boneka.....	190

5.12.4 Hasil Boneka Karakter .....	194
5.13 Material dan Alat .....	195
5.14 <i>Environment</i> .....	196
5.14.1 <i>Set Property</i> .....	197
5.14.2 <i>Hand Property</i> .....	203
5.15 Kemasan untuk Boneka dan Properti .....	204
5.16 Implementasi Desain Keseluruhan untuk Pementasan .....	205
5.17 Rencana Agenda Pementasan .....	206
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....	209
6.1 Kesimpulan .....	209
6.2 Saran .....	210
DAFTAR PUSTAKA .....	211
LAMPIRAN .....	213
BIOGRAFI PENULIS .....	237

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.1 Adegan pementasan “ <i>Mwathirika</i> ” oleh Papermoon Puppet Theatre .....	2
Gambar 1.1.2 Suasana pertunjukan indoor dan outdoor di Pesta Boneka 2018 .....	4
Gambar 1.1.3 Tampilan Serial Animasi Upin & Ipin .....	5
Gambar 1.1.4 Cuplikan Tayangan Si Unyil tahun 1990-an .....	5
Gambar 2.1.1 Pembagian tema budaya pada animasi Indonesia .....	12
Gambar 2.2.1 Pementasan <i>Sugawara Denju Tenarai Kagami</i> dengan Teknik Bunraku .....	18
Gambar 2.2.2 Pementasan Shank’s Mare yang menggunakan teknik Kuruma Ningyou .....	18
Gambar 2.2.3 Permainan karakter Ernie dan Bert menggunakan Teknik Muppet 19	
Gambar 2.4.1 Contoh <i>Character Relationship Chart</i> pada Film <i>Pride and Prejudice</i> .....	32
Gambar 2.5.1 Perbandingan Karakteristik Hewan dan Manusia .....	36
Gambar 2.5.2 Contoh Karakter di Film Animasi Madagarascar .....	41
Gambar 2.5.3 Bentuk dasar geometri dan pemaknaannya dalam penciptaan bentuk karakter .....	41
Gambar 2.5.4 Contoh Solid Drawing Tom & Jerry .....	42
Gambar 2.5.5 Psikologi Warna dari Karakter-karakter Disney .....	43
Gambar 2.6.1 Proporsi bagian-bagian tubuh boneka .....	45
Gambar 2.6.2 Proporsi yang sesuai untuk area kepala.....	46
Gambar 2.6.3 Karakter buaya dari <i>Punch and Juddy</i> yang berbentuk <i>mouth puppet</i> .....	47
Gambar 2.6.4 Struktur dan <i>Controlling</i> pada <i>Bunraku-Style Rod Puppet</i> .....	47
Gambar 2.6.5 Proses modeling clay dengan teknik manual .....	48
Gambar 2.6.6 Tahapan teknik Paper Mache .....	49
Gambar 2.6.7 Konstruksi Pasak pada Kepala yang Dipasang secara Menyilang .	50
Gambar 2.6.8 (a) Sambungan kepala pada leher yang menyatu dengan tubuh; (b) Sambungan Tubuh pada leher yang menyatu dengan kepala.....	50
Gambar 2.6.9 Konstruksi <i>moving mouth</i> menggunakan material kayu .....	51
Gambar 2.6.10 Sambungan pinggang menggunakan <i>ball joint</i> .....	52

Gambar 2.6.11 Sambungan siku menggunakan <i>leather elbow joint</i> .....	52
Gambar 2.6.12 Sambungan pundak menggunakan <i>leather loop and staple joint</i> ...	53
Gambar 2.6.13 Pergelangan tangan menggunakan <i>leather strap wrist joint</i> .....	53
Gambar 2.6.14 Sambungan panggun menggunakan <i>leather hip joint</i> .....	54
Gambar 2.6.15 Sambungan lutut menggunakan <i>leather knee joint</i> .....	54
Gambar 2.6.16 Sambungan telapak kaki menggunakan <i>ankle joint with the slot in the leg</i> .....	55
Gambar 2.7.1 Bentuk Rumah pada animasi Upin Ipin.....	56
Gambar 2.7.2 <i>Set property</i> pada panggung teater .....	57
Gambar 2.8.1 Karakter Grover, Bert, Abby Cadabby, Elmo, Big Bird, Ernie, Cookie Monster, dan Zoe Sesame Street .....	58
Gambar 2.8.2 Karakter-karakter serial Si Unyil.....	61
Gambar 2.8.3 Cuplikan Scene pementasan Wayang Kancil .....	63
Gambar 2.8.4 Cuplikan adegan pementasan “Surat ke Langit” .....	64
Gambar 3.1.1 Diagram Alur Riset.....	67
Gambar 4.1.1 Dokumentasi bersama keempat narasumber Interview .....	79
Gambar 4.1.2 Contoh konsep visual karakter Ulin .....	81
Gambar 4.1.3 Draf hubungan antar karakter .....	81
Gambar 4.1.4 Konsep dasar desain environment untuk set prop .....	82
Gambar 4.1.5 Prototype awal boneka.....	82
Gambar 4.1.6 Dokumentasi bersama narasumber Depth Interview 1 .....	83
Gambar 4.1.7 Dokumentasi bersama narasumber Depth Interview 2.....	84
Gambar 4.1.9 Dokumentasi kegiatan Depth Interview 3 .....	88
Gambar 4.1.8 Skema Proses Expert Review .....	89
Gambar 4.1.11 Dokumentasi Test Play I.....	95
Gambar 4.1.12 Dokumentasi Test Play II .....	96
Gambar 4.1.13 Dokumentasi Test Play III.....	98
Gambar 4.1.10 Dokumentasi Kegiatan FGD .....	101
Gambar 5.3.1 Referensi aktivitas dan pakaian anak-anak.....	109
Gambar 5.4.1 Logo Tangkupet.....	109
Gambar 5.5.1 Konsep Panggung .....	111
Gambar 5.6.1 Skema Alur Cerita .....	114

Gambar 5.7.1 Skema Hungungan Karakter episode 01 .....	115
Gambar 5.7.2 Tabel matriks morfologi hubungan karakter .....	116
Gambar 5.8.1 Morfologi bentuk manusia dan hewan .....	118
Gambar 5.8.2 Orangutan Borneo .....	119
Gambar 5.8.3 Gajah Sumatera .....	121
Gambar 5.8.4 Merak Hijau Jawa.....	122
Gambar 5.8.5 Owa Jawa .....	123
Gambar 5.8.6 Rusa Bawean .....	124
Gambar 5.8.7 Harimau Sumatera.....	125
Gambar 5.8.8 Badak Jawa.....	126
Gambar 5.8.9 Penyu Hijau .....	127
Gambar 5.8.10 Anoa .....	128
Gambar 5.8.11 Julang Sulawesi .....	129
Gambar 5.9.1 Referensi Desain Karakter .....	130
Gambar 5.9.2 Referensi karakter dengan <i>archetype The Caregiver</i> .....	132
Gambar 5.9.3 Hasil eksplorasi karakter bu Tantri .....	134
Gambar 5.9.4 Alternatif karakter bu Tantri .....	134
Gambar 5.9.5 Referensi karakter dengan <i>archetype The Orphan</i> .....	136
Gambar 5.9.6 Hasil eksplorasi karakter Ulin .....	138
Gambar 5.9.7 Alternatif karakter Ulin .....	138
Gambar 5.9.8 Referensi karakter dengan archetype The Alpha Bitch.....	141
Gambar 5.9.9 Hasil eksplorasi karakter Reka.....	142
Gambar 5.9.10 Alternatif karakter Reka .....	142
Gambar 5.9.11 Referensi karakter dengan archetype The Jester .....	144
Gambar 5.9.12 Hasil eksplorasi karakter Jawo .....	146
Gambar 5.9.13 Alternatif karakter Jawo .....	146
Gambar 5.9.14 Referensi karakter dengan archetype The Hero .....	148
Gambar 5.9.15 Hasil eksplorasi karakter Saka .....	150
Gambar 5.9.16 Alternatif karakter Saka .....	150
Gambar 5.9.17 Referensi karakter dengan archetype The Sarcasm.....	152
Gambar 5.9.18 Hasil eksplorasi karakter Rima .....	154
Gambar 5.9.19 Alternatif karakter Rima.....	154

Gambar 5.9.20 Referensi karakter dengan archetype The Bully.....	156
Gambar 5.9.21 Hasil eksplorasi karakter Bondel .....	158
Gambar 5.9.22 Alternatif karakter Bondel .....	158
Gambar 5.9.23 Referensi karakter dengan archetype The Creator.....	160
Gambar 5.9.24 Hasil eksplorasi karakter Bayu .....	162
Gambar 5.9.25 Alternatif karakter Bayu .....	162
Gambar 5.9.26 Referensi karakter dengan archetype The Fat Innocent .....	164
Gambar 5.9.27 Hasil eksplorasi karakter Nunuk.....	166
Gambar 5.9.28 Alternatif karakter Nunuk.....	166
Gambar 5.9.29 Referensi karakter dengan archetype The Annoying Talker .....	169
Gambar 5.9.30 Hasil eksplorasi karakter Gani.....	170
Gambar 5.9.31 Alternatif karakter Gani .....	170
Gambar 5.9.32 Perbandingan ukuran proporsi karakter terpilih .....	171
Gambar 5.9.33 Eksplorasi warna untuk masing-masing karakter .....	172
Gambar 5.12.1 Teknik permainan boneka.....	189
Gambar 5.12.2 Referensi bentuk boneka.....	190
Gambar 5.12.3 Prototype awal boneka.....	190
Gambar 5.12.4 Gambar Teknik Kasar .....	191
Gambar 5.12.5 Kerangka dan mekanik gerak .....	191
Gambar 5.12.6 Hasil modeling kepala boneka.....	192
Gambar 5.12.7 Hasil modeling dengan spons .....	192
Gambar 5.12.8 Hasil Papermache pada kepala boneka.....	193
Gambar 5.12.9 Penyatuan bagian kepala .....	193
Gambar 5.12.10 Hasil finishing menggunakan cat akrilik .....	194
Gambar 5.12.11 Eksplorasi finishing menggunakan kain dan benang.....	194
Gambar 5.12.12 Boneka Karakter Ulin .....	194
Gambar 5.12.13 Boneka Karakter Reka .....	195
Gambar 5.12.14 Boneka Karakter Jawo .....	195
Gambar 5.12.15 Boneka Karakter Bu Tantri.....	195
Gambar 5.14.1 Moodboard desain environment .....	196
Gambar 5.14.2 Sketsa environment.....	197
Gambar 5.14.3 Konsep Set Prop .....	198

Gambar 5.14.4 Set props rumah Sooaka.....	198
Gambar 5.14.5 Batang kayu dan sambungan untuk kerangka.....	200
Gambar 5.14.6 Kerangka Rumah-rumahan yang sudah terpasang.....	200
Gambar 5.14.7 Bagian-bagian dinding rumah.....	201
Gambar 5.14.8 Pemasangan sisi depan rumah.....	201
Gambar 5.14.9 Pemasangan sisi samping rumah.....	201
Gambar 5.14.10 Pemasangan Rumah Samping.....	202
Gambar 5.14.11 Pemasangan Jendela.....	202
Gambar 5.14.12 Pemasangan plang petunjuk jalan.....	202
Gambar 5.14.13 Pemasangan kursi tambahan.....	203
Gambar 5.14.14 Hand Props berbentuk sandal dan sepatu boneka.....	203
Gambar 5.14.15 Hand Props berbentuk tas sekolah.....	203
Gambar 5.14.16 Hand Props berbentuk celengan, koin, serbet, keranjang dan sayurnya.....	204
Gambar 5.15.1 Kotak Kemasan Properti.....	204
Gambar 5.15.2 Kotak A Untuk Boneka dan <i>hand property</i> dan Kotak B Untuk <i>Set Property</i> .....	205
Gambar 5.16.1 Desain keseluruhan perangkat Tangkupert.....	205
Gambar 5.16.2 Penggunaan perangkat saat pementasan.....	206
Gambar 6.2.1 Tabel matriks morfologi hubungan karakter.....	216

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 17 Kategori dan Definisi Kategori Budaya Lokal Indonesia.....	13
Tabel 2 Perbedaan Tayangan Digital dan Live Performing.....	25
Tabel 3 Kebutuhan Karakter .....	116
Tabel 4 Penjabaran Sinopsis Episode 1-20 .....	173

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teater boneka merupakan salah satu budaya yang telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia. Teater boneka di Indonesia lebih dikenal masyarakat dengan sebutan wayang, mulai wayang kulit hingga wayang kayu dengan beragam sebutan yang memiliki ciri khasnya masing-masing. Beberapa contoh teater boneka yang ada di Indonesia adalah Wayang Motekar, Wayang Tapiv, Wayang Kakufi, Wayang Bunglon, Wayang Listrik, Si Unyil, Si Komo dan Papermoon Puppet Theatre, Nalan (dalam Nugroho, 2017). Pada tahun 2013, wayang telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai warisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur (Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity). Sehingga bentuk kesenian yang sudah menjadi identitas bangsa ini perlu untuk dilestarikan. Selain menjadi kultur Indonesia, teater boneka dapat digunakan sebagai cabang seni pertunjukan yang multifungsi. Teater boneka dapat digunakan sebagai media pendidikan, pembentukan karakter, sekaligus pencerahan bagi masyarakat, Syarizka (dalam Nugroho, 2017).

Namun adanya modernisasi dan perkembangan teknologi yang cepat akan menyingkirkan kesenian-kesenian yang tak mampu mengikuti perkembangan zaman, termasuk kesenian yang dianggap berkonteks tradisional. Bentuk-bentuk kesenian yang datang dari barat dapat mencuri perhatian masyarakat, terutama anak-anak muda. Sebagai salah satu jalan keluar dari problematika tersebut, perlu dilakukan sebuah inovasi terhadap kesenian tradisi agar dapat bertahan dan memiliki daya jual pada pasar seni yang terus berkembang.<sup>1</sup> Salah satu alternatif inovasi yang bisa dilakukan saat ini adalah dengan cara menciptakan variasi konsep pertunjukan baru yang disesuaikan dengan masa sekarang. Selama ini anak-anak menilai wayang sebagai sosok yang menyeramkan. Oleh karenanya, pertunjukan wayang bisa diganti menjadi wayang boneka dengan tampilan yang lebih ramah

---

<sup>1</sup> <https://www.pojokseni.com/2018/05/seni-tradisi-dan-inovasi-upaya.html>

untuk anak-anak. Pertunjukan tersebut tidak harus tiga hari tiga malam seperti pertunjukan wayang zaman dulu, melainkan dengan waktu yang lebih singkat<sup>2</sup>. Dalam teater boneka sangat memungkinkan adanya eksperimen, menggabungkan beberapa jenis teater boneka sehingga menjadi sesuatu yang lebih menarik (Currel, 1999).

Salah satu kelompok teater yang memberikan sentuhan inovasi baru dalam dunia pertunjukan boneka adalah Papermoon Puppet Theatre. Papermoon menjadi pahlawan masa kini dalam seni pertunjukan, Agnes (dalam Nugroho, 2017).



Gambar 1.1.1 Adegan pementasan “*Mwathirika*” oleh Papermoon Puppet Theatre

(Sumber: [republika.co.id](http://republika.co.id))

Konsep yang disajikan sangat eksperimental dan tergolong baru di Indonesia baik cerita, konsep visual dan format pertunjukan. Terlepas dari teater boneka yang mana kebanyakan di Negara kita didominasi oleh pengembangan-pengembangan dari wayang. Contoh dari wayang tersebut seperti wayang bocor, wayang sampah dan wayang hip-hop yang sedang tren. Teater tersebut masih berangkat dari dari wayang dan juga masih dimainkan dengan logika pewayangan. Walaupun karya Papermoon tergolong ke dalam jenis kontemporer, tetapi masih bisa menampilkan spirit budaya lokal dari Indonesia itu sendiri. Sehingga bentuk seperti ini memiliki peluang untuk terus berkembang dan diterima masyarakat dari segala usia.

Mariya Tri Sulistyani selaku founder Papermoon, memaparkan bahwa nyatanya animo masyarakat Indonesia sama apresiatifnya dengan di luar negeri, sama-sama terbuka dan ingin tahu banyak. Penonton Indonesia sudah sangat siap

---

<sup>2</sup> Menurut Ani Rostiyati, Peneliti Kebudayaan dari Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung yang dikutip dari <https://www.ayobandung.com/read/2017/02/01/15880/cara-menjaga-budaya-tradisional-agar-tetap-eksis>

mengapresiasi pementasan teater boneka dengan segala eksperimennya.<sup>3</sup> Namun, jumlah pertunjukan teater boneka di Indonesia saat ini masih terbatas. Bentuk pertunjukan yang menggunakan boneka biasanya selalu dikaitkan dengan wayang golek maupun wayang potehi yang bahkan sudah ada sejak 3000 tahun lampau. Di luar negeri, teater boneka atau puppetry juga sudah berumur lebih dari 3000 tahun, diawali dengan penemuan boneka dari tanah liat dalam sebuah makam di Mesir. Jika kita mencoba mengetik “puppetry” pada mesin pencarian Google, hasilnya ada 4.930.000 artikel yang mana sebagian besarnya membahas puppetry di luar negeri, hanya sebagian kecil yang membahasnya dari Indonesia.<sup>4</sup> Maka dari itulah perlu adanya teater-teater boneka baru di Indonesia agar perkembangan puppetry dalam negeri bisa sejalan dengan perkembangannya di luar. Menurut Faiza Mardzoeki pegiat teater dari Institut Ungu, ruang yang sangat baik untuk membangun penonton pertunjukan adalah dunia sekolah. Jadi, jika sejak masa sekolah sudah diperkenalkan dengan sastra, drama dan karya seni maka ketika anak tumbuh besar akan terbiasa untuk mengapresiasi karya seni. Mereka akan rindu dan mencari atas kemauan pribadi.<sup>5</sup> Sehingga berdampak pada upaya pelestarian budaya dalam bentuk teater boneka di Indonesia.

Berdasarkan hasil depth interview dengan tim Papermoon Puppet theater, pada beberapa tahun terakhir selama papermoon berkarya, mereka sering sekali mendapat permintaan dari masyarakat untuk dibuatkannya teater boneka kusus untuk anak-anak. Seperti yang kita ketahui, saat ini masih jarang sekali ditemui teater boneka dengan genre tersebut. Indonesia punya banyak seniman tetapi nyatanya masih sulit menjumpai seniman yang mau membuat karya untuk anak. Dengan digelarnya festival dua tahunan Pesta Boneka dan diadakannya beberapa program lainnya seperti workshop, Papermoon berharap bisa memunculkan banyak bibit-bibit baru di tanah air.

---

<sup>3</sup> <http://crafters.getcraft.com/id/papermoon-puppet-theatre-bercerita-lewat-rasa/>

<sup>4</sup> <https://qubicle.id/art/bangkitnya-teater-boneka-lokal-dan-figur-di-baliknya>

<sup>5</sup> <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20161022034238-241-167165/kusut-masai-masalah-seni-pertunjukan-indonesia>



Gambar 1.1.2 Suasana pertunjukan indoor dan outdoor di Pesta Boneka 2018

(Sumber: Youtube, Trailer Pesta Boneka 2020)

Mereka berusaha mengajak dan memberikan kesempatan seniman lokal untuk mencoba membuat pementasan teater boneka, terlebih untuk target audiens anak-anak. Maka dari itu, pada perancangan ini dibuatlah teater boneka baru untuk anak-anak dengan nama Tangkupert. Berdasarkan hasil riset, teater boneka Tangkupert ini dibuat sebagai alternatif sarana hiburan seni anak-anak di tengah kebiasaan anak-anak yang kecanduan *gadget*. Teater ini akan mampu menarik perhatian anak-anak karena mereka jarang menemui pertunjukan semacam ini dengan bentuk yang berbeda dari biasanya. Konsep *live performing* memiliki kelebihan jika dibanding melalui media digital karena terdapat interaksi nyata antara penonton dan penampil. Tangkupert dibuat dalam bentuk serial sebagai pemenuhan kebutuhan pementasan yang berkelanjutan dengan konsep pentas keliling di sekolah-sekolah SD.

Ide dan konsep teater boneka merupakan salah satu kunci dari kesuksesan pertunjukan itu sendiri. Dalam upaya penciptaan teater boneka baru tersebut diperlukan untuk tetap menonjolkan sisi kelokalan Indonesia sebagai identitas agar bisa menjadi fitur pembeda dengan tempat lainnya. Mengikuti salah satu dari dua tujuan Adrian Kohler dan ketiga koleganya saat awal mendirikan Hanspring Puppet Company di Cape Town pada tahun 1981, yaitu untuk menciptakan teater boneka baru bagi anak-anak yang mencerminkan kehidupan di benua tempat mereka hidup. Mereka berusaha membuat sesuatu yang baru berdasarkan kondisi budaya lokal setempat yang berlaku (Tylor, 2009).

Belajar dari tayangan serial animasi Upin & Ipin yang saat ini sedang populer. Serial ini mengusung cerita keseharian anak kembar yang dibalut dengan tema budaya Melayu. Jika dilihat dari tema yang diambil, Upin-Ipin banyak mengangkat budaya-budaya kampung Malaysia yang dijadikan bahan cerita pada film animasinya. Selain bahasa melayu, diangkat pula elemen-elemen budaya lainnya

seperti baju adat, bentuk rumah & lingkungan sekitar, permainan, ragam makanan & minuman khas hingga cerita-cerita rakyat yang berasal dari Malaysia yang kebanyakan memiliki kesamaan dengan budaya yang ada di Indonesia (Wikayanto, 2018). Di dalam konten Upin & Ipin juga dimuat tentang penyampaian pendidikan moral dan karakter, pengajaran nilai-nilai, dan universalitas dunia anak-anak dalam filmnya yang khas Malaysia.<sup>6</sup>



Gambar 1.1.3 Tampilan Serial Animasi Upin & Ipin

(Sumber: Youtube)

Menurut Burhanuddin Radzie, pendiri studio *La Copaque* yang membuat Upin & Ipin, serial Upin & Ipin dalam banyak hal belajar banyak dari karakter-karakter dalam film boneka Si Unyil.<sup>7</sup> Film boneka Si Unyil memuat banyak sekali konten-konten lokal khas Nusantara yang diterapkan pada berbagai elemen. Karakter Unyil itu sendiri pada akhirnya didapat sebagai salah satu karakter yang paling berpengaruh yang mampu merepresentasikan wajah Indonesia karena mampu memberikan pesan multikulturalisme yang ada di Indonesia menurut pendapat Basid (dalam Wikayanto, 2018).



Gambar 1.1.4 Cuplikan Tayangan Si Unyil tahun 1990-an

(Sumber: [www.liputan6.com/bisnis/read/711602/film-si-unyil-3-dimensi-meluncur-tahun-depan](http://www.liputan6.com/bisnis/read/711602/film-si-unyil-3-dimensi-meluncur-tahun-depan))

---

<sup>6</sup> <https://indonesia.go.id/ragam/seni/seni/upin-dan-ipin-belajar-dari-si-unyil>

<sup>7</sup> ibid

Fenomena kesuksesan kedua film tersebut dapat dijadikan gambaran bagaimana cara memasukkan elemen-elemen lokal ke dalam karya animasinya. Terlebih lagi konsep budaya Melayu yang dibawa pada animasi Upin & Ipin sangat mirip dengan budaya yang ada di Indonesia.

Seperti yang kita ketahui, Indonesia adalah wilayah dan bangsa yang dianugerahi oleh kekayaan dan keunikan budaya dan tradisi masyarakat yang beraneka ragam. Kelebihan tersebut adalah hal yang sangat dapat mengangkat *value proposition* dari suatu produk kreatif. Keunikan kebiasaan, kepercayaan, gaya hidup, tutur kata, dialek, dan wujud dari arsitektur maupun tata letak ruangan di sejumlah daerah di Indonesia seakan menjadi hamparan ide yang sangat kaya.<sup>8</sup> Menurut Wikayanto dkk (2019) terdapat setidaknya 17 kategori budaya lokal, antara lain seperti tatanan nilai dan gagasan, bentuk kesenian, kenegaraan, transportasi, musik, properti, bangunan, bahasa, alam dan geografis, kuliner, kostum dan lain sebagainya. Sumber ide tersebut tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan oleh para kreator di Indonesia. Jika tidak, bisa jadi ide-ide itu justru dimanfaatkan oleh pihak asing demi mengeruk keuntungan dari budaya lokal tersebut. Oleh karenanya, kreator diharap mampu memasukkannya unsur-unsur identitas budaya lokal Indonesia ke dalam karya tanpa terpengaruh dari gaya dan budaya animasi Jepang atau Amerika (Wikayanto, 2018). Hal ini juga dapat diberlakukan pada penciptaan karya kreatif lainnya termasuk teater boneka.

Menurut Yoni (2014), drama panggung ataupun film lebih mengutamakan Bahasa visual. Tidak hanya kata-kata, tetapi juga diperlukan dukungan dari adanya bahasa tubuh dan sarana visual lainnya. Dengan kata lain, sebuah pertunjukan teater boneka yang menarik tentu memiliki materi cerita dan artistik yang bagus dan layak untuk ditonton. Hal ini sejalan pendapat Sanjaya Beni<sup>9</sup> bahwa anak juga berhak mendapatkan karya yang kualitasnya sama bagusnya seperti orang dewasa. Sering kali kita temui karya seni yang dibuat untuk orang dewasa dengan kualitas yang baik, namun untuk anak-anak masih sebatas karya apa adanya. Masih dijumpai

---

<sup>8</sup> Menurut Daryl Wilson, pendiri Kumata Studio, pada sharing knowledge di kampus BINUS Bandung <https://binus.ac.id/bandung/2019/05/mengangkat-konten-lokal-dalam-industri-animasi-indonesia/>

<sup>9</sup> Disampaikan dalam kegiatan *Forum Group Discussion* untuk membahas membuat karya jika ditinjau berdasarkan hubungan hak-hak anak dengan kesenian,

anggapan bahwa membuat karya untuk anak-anak adalah hal yang sepele, sehingga karya belum siap namun dipaksakan diberikan ke anak. Maka dari itulah untuk menciptakan pertunjukan serial teater boneka Tangkupet ini sangat diperlukan hasil yang baik, seperti adanya konten cerita yang menarik, desain boneka karakter dan *environment* sebagai elemen visual yang mampu meningkatkan nilai fungsi dan estetika dari pertunjukan tersebut.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam perancangan ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Diperlukan upaya pelestarian kesenian teater boneka di Indonesia
2. Kesenian yang dianggap tak mampu mengikuti perkembangan zaman akan kalah oleh bentuk-bentuk kesenian yang datang dari luar.
3. Perkembangan teater boneka di Indonesia masih cenderung tidak bergairah jika dibanding dengan perkembangan dari luar negeri.
4. Perlu mengangkat konten lokal Indonesia dalam pembuatan karya kreatif sebagai fitur pembeda dengan budaya negara lain.
5. Adanya kebutuhan pertunjukan teater boneka untuk anak-anak, namun pertunjukan tersebut masih jarang ditemui di Indonesia
6. Serial teater boneka Tangkupet membutuhkan cerita dan perangkat visual sebagai elemen utama pementasan dengan kualitas yang baik, antara lain: pengembangan cerita; boneka karakter yang berpengaruh dalam pengembangan cerita; *set property* dan *han property* sebagai *environment* panggung.

## 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang cerita, boneka karakter dan *environment* dengan mengangkat unsur identitas lokal Indonesia untuk serial teater boneka “Tangkupet”?

## 1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Membahas penerapan unsur-unsur identitas lokal Indonesia sebagai ide dasar dalam pembuatan cerita, desain boneka karakter dan desain *environment* untuk Serial Teater Boneka Tangkupet.

2. Membahas pembuatan cerita serial dengan tema slice of life yang didalamnya terdapat muatan nilai pendidikan karakter. Dari 20 konsep sinopsis cerita yang dibuat, hanya 5 sinopsis cerita yang direview oleh narasumber terkait konten dan teknis cerita.
3. Membuat skenario pertunjukan *live dari* salah satu episodenya yang berjudul *Sepatuku Juga Bagus* dengan durasi pementasan 22 menit.
4. Membahas perancangan 10 karakter yang mengadaptasi hewan-hewan endemik langka Indonesia antara lain: Orangutan, Gajah Sumatera, Merak Hijau, Owa Jawa, Rusa Bawean, Harimau Sumatera, Badak Jawa, Penyu Hijau, Anoa dan Julang Sulawesi. Desain karakter ini dibuat dengan mengacu pada teori-teori perancangan karakter.
5. Membahas perancangan 4 boneka karakter sesuai kebutuhan naskah pertunjukan episode perdana. Boneka berbentuk 3D berjenis *bunraku style* dan *muppet (mouth puppet)*. Menggunakan teknik dan konstruksi boneka yang disesuaikan dengan konsep pertunjukan.
6. Merancang *environment* untuk Tangkupet yang mengadaptasi bentukan bangunan rumah perkampungan lokal. Environment ini terdiri dari satu *set property* dengan teknik *knock down* dan *hand property* sebagai atribut pendukung.
7. Target audiens dalam perancangan ini adalah anak-anak usia SD awal.

## 1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi ruang lingkup studi dan output penelitian.

### 1. Ruang Lingkup Studi

Perancangan ini membutuhkan studi literatur yang berkaitan dengan pendalaman konten perancangan, proses pembuatan cerita dan pengembangan perangkat.

- a. Studi mengenai topik identitas lokal Indonesia dan unsur-unsurnya.
- b. Studi tentang proses pembuatan teater boneka
- c. Studi kriteria cerita yang disukai anak-anak
- d. Studi tentang konsep pembuatan cerita, plot, sifat-sifat karakter dan juga merancang sebuah pola tiap cerita

- e. Studi tentang pembuatan naskah untuk pertunjukan *live*
- f. Studi desain karakter untuk pemilihan bentuk dan proporsi karakter sesuai dengan watak, perilaku dan peran setiap tokoh dalam cerita.
- g. Studi archetype untuk memperkuat konsep pengkarakteran melalui *personality* setiap karakter boneka berupa bentuk badan, wajah, ekspresi, atribut, warna dan gerakan karakter
- h. Studi fisiologi dan morfologi hewan endemik langka Indonesia untuk pengkarakteran.
- i. Studi *antropomorfism* untuk menemukan struktur dan proporsi karakter sesuai dengan konsep gradasi morfologi hewan dan manusia.
- j. Studi tentang pembuatan bentuk dan konstruksi boneka yang sesuai dengan konsep pertunjukan
- k. Studi tentang *environment* untuk pertunjukan panggung terbuka.
- l. Studi eksisting teater boneka yang telah ada sebelumnya untuk menganalisis beberapa hal seperti: bentuk pementasan; konten dan cara penyajian cerita; style dan bentuk karakter; jenis dan struktur boneka yang sesuai dengan teknik permainan; desain environment; dan penggunaan material. Studi eksisting juga dilakukan untuk mencari beberapa hal sebagai berikut.

## 2. Output

Dalam perancangan ini dihasilkan output yaitu:

- a. Laporan tertulis
- b. Sinopsis cerita 20 episode
- c. Satu skenario episode perdana.
- d. 10 desain karakter boneka dalam bentuk deskriptif dan visual.
- e. Empat boneka 3D dari karakter Ulin, Reka, Jawo dan Bu Tantri.
- f. *Environment* panggung yang terdiri dari satu *set property* dan *hand property*.

### 1.6 Tujuan Penelitian

Dalam perancangan ini penulis memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Merancang cerita, boneka karakter dan *environment* sebagai elemen utama untuk serial teater boneka Tangkupet yang mengangkat identitas lokal Indonesia
2. Memanfaatkan kekayaan budaya lokal Indonesia agar mampu menciptakan identitas yang dapat dibedakan dengan bentuk seni dan budaya dari negara lain.
3. Menciptakan teater boneka baru.
4. Merancang teater boneka dengan jenis kontemporer, yang saat ini memiliki peluang jual pada pasar seni yang terus berkembang dan diterima masyarakat dari segala usia.

## **1.7 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat bagi masyarakat**

- a. Mendapatkan variasi hiburan edukatif untuk anak Sekolah Dasar. dalam bentuk pertunjukan teater boneka yang ditampilkan secara live performing di tengah kebiasaan anak yang kecanduan gadget.
- b. Mendapatkan pengalaman baru dalam menonton sebuah pertunjukan, terlebih dari aspek cerita dan visual yang menarik karena mengangkat kelokalan Indonesia.
- c. Ikut andil dalam upaya pelestarian budaya Indonesia dalam bentuk kesenian teater boneka.

### **2. Manfaat mahasiswa dan desainer**

- a. Menjadi dasar pembuatan laporan penelitian desain komunikasi visual untuk dapat dikembangkan lebih jauh.
- b. Sebagai referensi proses desain untuk menunjang kebutuhan bidang seni pertunjukan terlebih mengenai pembuatan teater boneka, dari segi perancangan cerita, desain karakter dan environmentnya.
- c. Sebagai referensi style karakter dan boneka dalam membawakan konten lokal.

### **3. Manfaat bagi penulis**

Menjadi portofolio dan dasar pembuatan laporan sebagai prasyarat penulis dalam menyelesaikan masa studi.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Unsur Identitas Lokal Indonesia**

Identitas lokal Indonesia merupakan salah satu kajian dalam perancangan sebagai tema yang melatarbelakangi konsep dunia dalam teater boneka ini. Identitas lokal atau kelokalan meliputi identitas budaya, identitas nasional dan unsur-unsur lokal lainnya yang ada di Indonesia. Makna identitas mengacu pada karakter khusus individu atau anggota suatu kelompok atau kategori sosial tertentu. Identitas berasal dari kata "idem" dalam bahasa Latin yang berarti sama. dengan demikian identitas mengandung makna kesamaan atau kesatuan dengan yang lain dalam suatu wilayah atau hal-hal tertentu (Rummens, dalam Santoso 2006). Selain mengandung makna hubungan kesamaan, identitas ini juga meliputi makna hubungan perbedaan. Sedangkan budaya adalah cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh seseorang atau sekelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Sehingga Identitas Budaya memiliki pengertian suatu karakter khusus yang melekat dalam suatu kebudayaan sehingga bisa dibedakan antara satu kebudayaan dengan kebudayaan yang lain.<sup>10</sup> Sedangkan Identitas nasional Indonesia menurut Barker (dalam Wikayanto, 2018) adalah cara untuk menyatukan berbagai ragam kebudayaan di seluruh Nusantara. Identitas ini dibangun dalam waktu yang lama dan seringkali dibangun melalui narasi bangsa dimana cerita, gambar, simbol-simbol dan ritual mewakili makna "kebangsaan" yang dimiliki bersama. Diharapkan dengan kuatnya identitas lokal Indonesia mampu menahan pengaruh budaya asing seperti yang terjadi saat ini ditengah-tengah era globalisasi.

Jika mengacu pada animasi, secara umum dari tahun 1955-2017 terdapat 2 tipe animasi indonesia. Yaitu animasi yang mengusung tema-tema budaya lokal dan animasi yang tidak mengambil tema budaya lokal (Wikayanto, 2018).

---

<sup>10</sup> <https://nicofergiyono.blogspot.com/2014/06/identitas-budaya.html>



Gambar 2.1.1 Pembagian tema budaya pada animasi Indonesia

(Sumber: Wikayanto, 2018)

Animasi yang mengangkat tema budaya lokal banyak mengambil unsur-unsur identitas nasional seperti suku bangsa, kebudayaan, agama, bahasa, geografis, sejarah dan sifat-sifat. Tema besar ini dapat dibagi lagi menjadi 3 macam. Pada animasi yang mengangkat tema budaya tradisional Indonesia banyak mengambil unsur-unsur identitas alamiah tradisional Indonesia yang meliputi negara kepulauan dan kesukuan yang plural, budaya, bahasa lokal dan agama kepercayaan. Contoh penerapannya adalah dengan mengambil setting dan cerita dari konten-konten rakyat dan legenda. Sedangkan pada animasi yang mengangkat tema budaya modern Indonesia diwujudkan dengan mengambil setting pada zaman modern seperti pada animasi Adit dan Sopo Jarwo. Meskipun mengambil setting modern namun di dalamnya masih mengandung esensi dan filosofi kebudayaan Indonesia secara umum seperti gotong royong, penggunaan bahasa lokal serta etika dan budi pekerti khas orang-orang Indonesia. Hampir sama dengan yang mengangkat tema tradisional, pada tema modern ini tetap mengambil unsur-unsur alamiah identitas budaya Indonesia seperti penggunaan karakter masyarakat Indonesia, dengan menggunakan aksen-aksen kedaerahan yang khas. Membawa suasana lingkungan yang kental sekali dengan nuansa kampung tertentu.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Wikayanto dkk (2019) yang berjudul *Unsur-unsur Budaya Lokal Dalam Karya Animasi Indonesia Periode Tahun 2014-2018*, terdapat penjabaran unsur-unsur identitas lokal yang telah dikelompokkan dalam 17 tema kategori budaya lokal Indonesia.

Tabel 1 17 Kategori dan Definisi Kategori Budaya Lokal Indonesia

No	Kategori	Definisi Kategori
1	Gagasan	Kumpulan ide, gagasan, nilai, norma, peraturan dan sebagainya yang bersifat abstrak yang berlaku di masyarakat.
2	Kesenian	Seluruh bentuk ekspresi manusia tentang keindahan yang memiliki latar belakang tradisi atau sistem budaya masyarakat
3	Kenegaraan	Lembaga dan tanda yang menunjukkan identitas kenegaraan NKRI
4	Gerakan	Kegiatan, kebiasaan dan perilaku sehari-hari yang positif dan negative yang sering dilakukan masyarakat Indonesia
5	Transportasi	Semua alat angkutan yang sering terlihat di Indonesia
6	Suara	Semua lagu, alat musik atau suara-suara yang berasal dan sering terdengar di Indonesia
7	Properti umum	Peralatan atau benda-benda tradisional dan modern yang sering ditemui di sekitar masyarakat Indonesia
8	Agribudaya	Pengetahuan, alat dan aktivitas yang berkaitan dengan kegiatan bercocok tanam dan peternakan di Indonesia
9	Bahasa dan komunikasi	Segala bentuk ucapan, dialek, tulisan dan gerakan komunikasi yang mencerminkan identitas orang Indonesia
10	Sejarah	Peristiwa dan kegiatan masa lampau yang terjadi dan berkaitan dengan Indonesia
11	Permainan	Segala kegiatan lokal dan tradisional yang dilakukan sebagai hiburan oleh orang-orang Indonesia
12	Agama dan kepercayaan	Representasi agama dan kepercayaan beserta praktiknya yang diakui di Indonesia
13	Bangunan, struktur dan penanda	Objek bangunan buatan manusia yang mempunyai ciri khas yang mencerminkan identitas Indonesia
14	Alam dan geografis	Bentuk geologi bumi, tanaman, hewan-hewan, daerah, tempat, atau tanda-tanda tertentu yang ada di Indonesia
15	Orang	Ras, suku, tokoh, dan pekerjaan karakter yang mewakili identitas Indonesia
16	Kuliner	hidangan, resep, peralatan dapur, dan bentuk bangunan yang terkait dengan makanan dan minuman Indonesia
17	Kostum	Semua bentuk pakaian dan aksesoris yang dikenakan dan teridentifikasi sebagai bentuk dan identitas Indonesia

Sebagian unsur-unsur yang dimuat dalam kategori-kategori budaya lokal tersebut dipakai sebagai dasar pengembangan konten utama perancangan ini, antara lain unsur nilai pendidikan karakter pada kategori Gagasan; unsur atribut pendukung pada kategori properti umum; unsur gaya bahasa dan dialek pada kategori bahasan dan komunikasi; unsur bentuk bangunan rumah tinggal di perkampungan pada kategori bangunan, struktur dan penanda; unsur hewan ndemik langka pada kategori alam dan geografis; unsur karakter yang terlihat memiliki sifat

masyarakat lokal pada kategori orang; dan unsur pakaian masyarakat tropis yang ringan dan sederhana pada kategori kostum.

Tinjauan unsur-unsur identitas budaya lokal tersebut kemudian penulis kelompokkan ulang pada sub bahasan di bawan ini.

### **2.1.1 Kehidupan Masyarakat Lokal**

Konsep kehidupan masyarakat lokal Indonesia tidak lepas dari pengaruh kondisi geografis, sosial, latar belakang budaya dan ekonomi, dan hasilnya dapat terlihat pada perilaku, kebiasaan, gaya bahasa, gaya berpakaian, bentuk rumah dan lain sebagainya. Perilaku masyarakat lokal cenderung berpedoman pada tatanan nilai-nilai kebangsaan yang berlaku dan disepakati secara masal, seperti tata karma, etika, dan hal-hal lain yang sesuai dengan budaya nusantara. Gaya bahasa yang digunakan sangat beragam karena Indonesia terdiri dari banyak pulau dan masing-masing daerah memiliki identitas bahasa yang kental. Gaya berpakaian masyarakat lokal menyesuaikan dengan kondisi geografisnya. Iklim tropis yang panas menyebabkan orang-orang lebih senang memakai pakaian yang ringan dan tidak terlalu tertutup. Mereka cenderung memilih bahan kain yang tipis dengan gaya baju yang sederhana menyesuaikan dengan pola aktivitass sehari-hari.

### **2.1.2 Muatan Nilai Pendidikan Karakter**

Pendidikan adalah masalah yang sangat penting bagi manusia, karena pendidikan menyangkut kelangsungan hidup manusia, tidak cukup hanya tumbuh dan berkembang dengan begitu saja. Menurut kamus Bahasa Indonesia kata “karakter” diartikan sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain, dan watak. Dengan demikian pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan karakter luhur kepada individu, sehingga mampu menerapkan dan mempraktikkannya dalam kehidupan. Karakter anak Indonesia hendaknya sesuai dengan karakter bangsa. Memiliki sifat dan perilaku yang sesuai dengan budaya. Untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan karakter tersebut, pemerintah telah melakukan upaya menjadikan pendidikan karakter sebagai salah satu prioritas pembangunan

nasional dengan membuat Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Kebijakan ini terintegrasi dalam Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) yaitu perubahan cara berpikir, bersikap, dan bertindak menjadi lebih baik. Nilai-nilai utama karakter prioritas PPK adalah religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. Sejalan dengan Pasal 3 Perpres No. 87/2013 tentang PPK, terdapat nilai-nilai pendidikan karakter sebagai berikut,

- |                |                         |                           |
|----------------|-------------------------|---------------------------|
| 1. Religius    | 7. Mandiri              | 13. Bersahabat/komunikati |
| 2. Jujur       | 8. Demokratis           | 14. Cinta damai           |
| 3. Toleransi   | 9. Rasa ingin tahu      | 15. Gemar membaca         |
| 4. Disiplin    | 10. Semangat kebangsaan | 16. Peduli lingkungan     |
| 5. Kerja keras | 11. Cinta tanah air     | 17. Peduli sosial         |
| 6. Kreatif     | 12. Menghargai prestasi | 18. Tanggung jawab, dll   |

### **2.1.3 Lingkungan dan Bentuk Bangunan lokal Indonesia**

Lingkungan Indonesia berada di wilayah iklim tropis. Bentuk bangunan, vegetasi tanaman dan properti yang ada di dalam lingkungan tersebut menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat yang tinggal di iklim tropis. Desain bangunan arsitektural tidak lepas dari pengaruh gaya lokal vernakular, gaya desain yang terbentuk dari proses yang berangsur lama dan berulang-ulang sesuai dengan perilaku, kebiasaan, dan kebudayaan tempat aslinya. Sehingga ciri khas bentuk bangunan tersebut dapat mewakili potret lingkungan Indonesia. Secara visual bentuk-bentuk bangunan rumah tempat tinggal yang sering dijumpai di Indonesia memiliki kesamaan bentuk. Kesamaan tersebut terdapat pada bentuk atap yang miring dan dari bahan material yang dipakai pada rumah tersebut. Bentuk atap miring tersebut banyak digunakan pada rumah-rumah yang berada di daerah iklim tropis karena untuk memudahkan air hujan mengalir dengan baik ke tanah sekaligus tahan terhadap terpaan angin kencang. Bentuk bangunan ini bisa bermacam-macam sesuai dengan letaknya di pedesaan, perkampungan pinggiran kota atau perkotaan. Ciri khas pada lingkungan lainnya dapat ditemui ada pada jenis tanaman seperti pohon kelapa, pisang dan sejenisnya banyak menghiasi lingkungan tersebut, ditambah

dengan elemen-elemen bangunan seperti tiang listrik, rambu-rambu, trotoar, pelataran rumah, emperan tempat duduk, taman, dll.

#### **2.1.4 Hewan Langka Endemik**

Salah satu fungsi kearifan lokal adalah untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam. Hal ini bisa dikaitkan dengan pelestarian keanekaragaman hayati yang dimiliki Indonesia. Banyak sekali flora dan fauna yang tersebar di seluruh kepulauan Indonesia. Salah satunya adalah hewan langka endemik Indonesia. Hewan ini hewan yang hanya bisa ditemui di Indonesia namun keberadaannya berstatus terancam punah. Hewan ini mendiami suatu wilayah atau daerah tertentu yang menjadikan wilayah tersebut mempunyai ciri khas karena tidak ditemukan didaerah lain. Di daerah aslinya masing-masing, hewan ini juga memiliki hubungan erat dengan kebudayaan masyarakat setempat. Sehingga keberadaannya perlu untuk terud dilestarikan. Hewan langka endemik yang diambil cukup populer dan sebagian besar memiliki status terancam. Terdapat setidaknya 10 hewan antara lain Orangutan, Gajah Sumatera, Rusa Bawean, Harimau Sumatera, Owa Jawa, Merak Jawa, Badak Jawa, Penyu Hijau, Julang Kalimantan dan Anoa. Untuk analisis hewan-hewan tersebut sebagai acuan dasar meniptakan karakter akan dilampirkan di halaman lampiran

#### **2.2 Teter Boneka**

Teater boneka atau biasa disebut dengan *puppetry* merupakan perpaduan dari banyak bentuk seni, semua elemen visual dan pertunjukan dipekerjakan, termasuk lukisan, patung, teks, musik, gerakan dan teknologi. Teater boneka adalah penyatuan sempurna dari sebuah teater, menempatkan gagasan dalam tindakan, sedangkan seni visual memberi bentuknya. Kata *puppet* berasal dari Bahasa latin *pupa*, yang berarti boneka. Tetapi pengertian tersebut bukan sekedar boneka yang berarti *doll*, karena boneka yang dimaksud dalam teater boneka terdapat ilusi kehidupan. Puppet adalah sosok mati yang dibuat untuk digerakkan oleh usaha manusia dihadapan penonton (Asch, 2010). Pada teater ini, baik saat boneka bergerak atau diam di atas panggung, boneka tetap harus berperan besar sebagai aktor utama (Currel, 1999).

### **2.2.1 Komunikasi pada Teater boneka**

- a. Penonton teater boneka lebih cenderung sibuk memperhatikan elemen visual dan gerakan ketimbang suara boneka.
- b. Teater boneka sangat bergantung pada aksi yang dilakukan dan lebih sedikit kata-kata yang diucapkan. Namun kata-kata ini bisa diperlukan ketika ingin mengkomunikasikan pesan yang terlalu kompleks, yang sulit digambarkan hanya melalui gerakan.
- c. Teater boneka adalah proses menganimasikan benda mati secara dramatis melalui petunjuk atau gerakan sehingga seolah-olah benda tersebut menjadi hidup. Dalam hal ini merupakan sifat interaktif dari teater boneka. Penampilannya sangat melibatkan penonton mempercayai boneka/objek mati sebagai kenyataan, ikut memberikan emosi, memaknai gerakan, dan melihatnya seolah bernafas.
- d. Pengembangan konten dramatis tersebut merupakan kunci dari teater boneka. Boneka atau cerita yang bagus tidak selalu membuat drama menjadi lebih baik. Boneka yang hanya berdiri diam dan berbicara terlalu banyak tidak akan menarik untuk ditonton, meskipun cerita yang disampaikan bagus.
- e. Cerita yang pendek dan sederhana cenderung akan lebih baik dari pada cerita yang panjang dan rumit.

### **2.2.2 Teknik dan Style Permainan Boneka**

Menurut James Juvenal Hayes terdapat kategori pola permainan berdasarkan posisi puppeteer, dan yang digunakan dalam perancangan ini adalah pola *Behind-Backup View*, posisi puppeteer terlihat langsung dibelakang puppet. Sehingga untuk meminimalisir visibilitasnya maka puppeteer mengenakan pakaian gelap. Berikut adalah style yang digunakan,

## A. *Bunraku*



Gambar 2.2.1 Pementasan *Sugawara Denju Tenarai Kagami* dengan Teknik Bunraku

(Sumber: <https://traditionalkyoto.com/culture/bunraku/> )

Istilah *bunraku* mengacu pada penampilan Jepang yang merupakan perpaduan seni teater boneka, narasi dan musik *samisen*. Biasanya satu boneka dimainkan oleh tiga pemain. Setiap orang bertanggung jawab memindahkan sebagian dari keseluruhan boneka (Latshaw, 1978). Untuk menggerakkan satu boneka, jenis ini memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi, sebagai potensi kreativitas dalam desain dan presentasi. Memiliki jangkauan gerak yang cepat dan halus, memungkinkan untuk menerjemahkan potongan dramatis yang rumit ke dalam gerakan yang detail (Currel, 1999).

## B. *Kuruma Ningyou*



Gambar 2.2.2 Pementasan *Shank's Mare* yang menggunakan teknik Kuruma Ningyou

(Sumber: <https://asiasociety.org/texas/events/performing-asia-shanks-mare> )

*Kuruma ningyou style* adalah hasil penyederhanaan dari *bunraku style*. Kuruma berasal dari kata *rokuro-kuruma* yang berarti sebuah set kecil beroda, dan *ningyou* yang berarti *puppet*. Sehingga dapat diartikan sebagai teknik permainan boneka dengan cara duduk di atas kursi kecil beroda. Satu

boneka cukup dimainkan oleh satu puppeteer, kedua kaki mengontrol masing-masing kaki boneka, satu tangan mengontrol kepala dan satu tangan lainnya mengontrol anggota badan boneka yang lainnya.

### C. *Muppet*



Gambar 2.2.3 Permainan karakter Ernie dan Bert menggunakan Teknik Muppet

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/141863456982470327/>)

Pada dasarnya teknik Muppet ini adalah gaya permainan ini digunakan pada boneka yang pergerakannya dikontrol oleh jari tangan. Variasi yang paling terkenal dari permainan ini adalah dengan bentuk *mouth puppet*, mulut boneka dapat membuka dan menutup sesuai dialog yang sedang diucapkan. Teknik Muppet ini adalah teknik yang diciptakan oleh Jim Henson untuk boneka yang ia buat untuk televisi ketika ia mulai tampil pada tahun 1955 "Muppet", turunan dari karya asli Jim yang dibuat untuk Workshop Sesame Street. Muppet Jim Henson diciptakan dalam berbagai turunan teknik dan masih digunakan sampai sekarang. Contoh klasiknya adalah Kermit the Frog dengan bentuk *hand rod - mouth puppet*, Cookie Monster mewakili jenis Muppet lain yang tidak menggunakan batang dan disebut sebagai *live hand puppet*, dan tipe ketiga, seperti Big Bird yang termasuk ke dalam jenis *Costume Puppet*.<sup>11</sup>

#### 2.2.3 Bentuk Pementasan (*Staging*)

Menurut Latshaw (1978), Panggung pertunjukan teater boneka tradisional biasanya berbingkai (*proscenium stage*) untuk menyembunyikan dalang dan pekerjaan rahasia dari pengelihat penonton. Gambaran bingkai ini seolah-olah

---

<sup>11</sup> <https://wepa.unima.org/en/muppet/>

memberikan batasan antara dunia penonton dan dunia ilusi boneka. Namun saat ini pada pementasan kontemporer cenderung mengabaikan batasan-batasan tersebut. Puppeteer tidak lagi bersembunyi, dan tampil secara penuh bersama boneka dihadapan penonton. Bentuk panggung yang digunakan sebagian besar bersifat *open stage*.

Menurut David Currel (1999), Open stage / panggung terbuka mulai populer untuk saat ini. konsep panggung ini dinilai mampu memberikan ruang lingkup yang jauh lebih besar untuk sebuah pertunjukan dan sudut pandang yang lebih luas. Panggung pertunjukan yang memakai proscenium besar cenderung digunakan untuk permainan dalam situasi permanen. Sehingga penggunaan panggung terbuka untuk konsep pentas keliling dirasa lebih cocok, dengan memikirkan faktor efisiensi ukuran boneka dan properti, portability dan pengaturan waktu.

#### **2.2.4 Tahapan Pembuatan Teater Boneka**

Berikut adalah tahapan pembuatan teater boneka menurut David Currel (1999):

##### **A. Pertimbangan penting (riset pendahuluan dan konsep)**

Dalam membuat pertunjukan teater boneka terdapat dua aspek penting sebagai landasan dalam membuatnya. Yang pertama adalah tentang alasan-alasan mengapa teater boneka tersebut harus diproduksi, dan yang kedua adalah untuk siapa teater boneka ini dibuat. Mengetahui latar belakang masalah dan kebutuhan audiens ini akan membantu menyusun kinerja terkait konsep dasar pertunjukan.

##### **B. Menentukan jenis (variasi) pertunjukan**

Setelah konsep awal sudah terbentuk, kemudian konsep tersebut didetailkan ke elemen-elemen penyusun lainnya, seperti menentukan jenis pertunjukan, kebutuhan cerita, penulisan naskah, kebutuhan karakter, bentuk dan konstruksi boneka, kebutuhan environment dan teknik properti yang digunakan.

##### **C. Pembuatan cerita dan skenario/skrip**

Dalam menciptakan cerita diperlukan berbagai macam pertimbangan agar menghasilkan cerita yang bagus, utuh, adanya hubungan sebab akibat, mempunyai tujuan yang jelas, dan bisa membuat penonton ikut merasakan emosi yang disampaikan di dalam cerita tersebut. Setelah pembuatan cerita kemudian

dilanjutkan ke pembuatan skenario atau skrip. Skenario dibuat untuk menguraikan secara detail urutan-urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog yang disusun dalam konteks struktur dramatik. Skenario ini berperan sebagai arahan ide atau konsep dasar kepada sutradara dan seluruh *crew* dalam menyelesaikan sebuah produksi pertunjukan. Untuk detail pembuatan cerita dan skenario teater boneka akan dijelaskan pada sub bab 2.4.

#### **D. Desain dan konstruksi**

Dalam teater boneka terdapat dua alur proses perancangan, yang pertama adalah membuat boneka terlebih dahulu kemudian cerita dibuat menyesuaikan dengan bonekanya, dan yang kedua adalah boneka dibuat berdasarkan teks cerita / skenario yang sudah dibuat terlebih dahulu. Kedua hal ini bisa didapatkan setelah menentukan metode pementasan, dan penulis menggunakan cara ke dua untuk merancang desain dan konstruksi boneka karakter, dan *environment* properti. Berikut adalah kiat dalam proses pembuatan tersebut.

1. Boneka perlu dikonsepsi secara keseluruhan, mulai dari desain hingga konstruksi yang sesuai dengan kebutuhan cerita / naskah.
2. Saat boneka belum selesai dibuat namun sudah memungkinkan untuk diujicobakan, bisa dilakukan *run-through* (latihan), sehingga jika ada masalah teknis bisa segera disesuaikan kembali hingga boneka benar-benar jadi.
3. Ukuran boneka dan *environment* menyesuaikan area pertunjukan.
4. Pada tahap ini juga bisa memulai menentukan bagaimana pencahayaan panggung meskipun menggunakan pola pencahayaan sederhana.

#### **E. Musik pementasan**

Musik ini digunakan untuk meningkatkan *mood* dan *atmosphere* pertunjukan, untuk menggabungkan adegan dan jembatan interval. Musik perlu diatur karena pada beberapa adegan justru lebih dramatis jika tanpa musik, namun masih diperlukan di adegan lainnya.

#### **F. Voice work dan teknik rekaman**

Pada pementasan yang menggunakan kata-kata atau dialog, terdapat beberapa metode dalam menyampaikan elemen suara tersebut. Dalam perancangan ini

penulis menentukan untuk menggunakan metode *live voice*. Menurut David Currel (1999), metode ini memiliki kelebihan dalam mengurangi resiko serius seperti kesalahan teknis pada saat dialog berjalan, adanya ruang improvisasi jika ada kesalahan di atas panggung. Suara live memiliki kapasitas yang lebih baik untuk menarik perhatian audiens, dan juga dapat mengikuti respond dan partisipasi audiens. Untuk mengisi suara tersebut, dalam permainan teater boneka dibutuhkan peran seorang *dubber*, dengan kriteria sebagai berikut:

1. Bisa memproyeksikan suara degan baik dan jelas
2. Baik dalam mengatur pernafasan, *speech tunes* dan ritme
3. Mampu mengubah interval suara sesuai dengan suasana hati karakter
4. Mampu menghidukan karakter melalui suaranya.

#### **G. *Manipulation and movement***

Proses ini membutuhkan peran dari seorang *puppeteer* atau dalang yang terampil. *Puppeteer* adalah seseorang yang bertugas memanipulasi, menggerakkan dan memberikan tanda-tanda kehidupan ke objek/puppet seperti bernafas, bergerak, berpikir, berbicara dan lain sebagainya. Di dalam proses manipulasi ini terdapat gestur dan movement, gesture adalah gerakan badan, tangan, kepala, atau kaki yang mengekspresikan sebuah arti atau emosi spesifik, sedangkan movement adalah gerakan besar pada adegan/aktivitas (Asch, 2010).

Manipulasi yang baik membutuhkan konsentrasi total dari dalang. Fokus menggerakkan sebagai boneka bukan sebagai dalang sehingga mampu mencapai kualitas gerakan yang lebih baik. Memperhatikan garis mata boneka untuk memfokuskan arah pandangan agar lebih realistis. Menurut John Wright “setiap baris harus memiliki tindakan dan setiap tindakan harus memiliki makna. Jangan pernah memasukkan gerakan yang tidak perlu atau memasukkan semua gerakan dalam satu waktu”. Sehingga perlu adanya ketepatan gerak, gerakan harus jernih dan rapih. Hal yang dilakukan terlebih dahulu pada tahap ini adalah mengeksplorasi gerakan tanpa batasan untuk mencari pola yang sesuai karakter, yang kemudian mengaitkan gerakan tersebut dengan emosi. Di sini seluruh bagian boneka berfungsi untuk mengkomunikasikan karakter dan emosi.

Untuk kebutuhan boneka yang dapat berbicara, maka kata-kata dan tindakan harus sinkron. Saat berdialog, boneka yang berbicara dibuat lebih atraktif,

sementara boneka yang tidak berbicara gerakan lebih tenang. Sehingga fokus akan mengarak ke pembicara. Gerakan mulut boneka yang sedang berbicara cukup digoyangkan atau mengangguk untuk menekankan pada kata atau frasa, bukan persuku kata, sehingga tidak berebihan. Dibutuhkan sinkronisasi menggerakkan badan boneka sekaligus menggerakkan bibirnya.

#### **H. *Rehearsal***

Latihan digunakan untuk mencari struktur dasar yang benar, mencari pola permainan yang paling pas dengan tidak terlalu banyak acting maupun bicara, pengembangan kepercayaan diri, menyelesaikan masalah teknis dan produksi, memperbaiki aspek desain, pencahayaan, suara, pemandangan dan kostum. Menurut Latshaw (1978), terdapat tahapan dalam latihan dengan rincian sebagai berikut,

1. Casting
2. First reading rehearsal
3. Blocking
4. Running rehearsal
5. Evaluasi dan check list (aspek teknis produksi)
6. Gladi resik (semua elemen harus sudah terpakai sebagai pratinjau)

Hal yang terpenting dalam latihan adalah sebagai berikut

1. Blocking, pola panggung dan manajemen panggung.
2. Memunculkan gestur yang paling khas dan pola gerakan dari karakter tersebut.
3. Setiap gerakan dan pembagian tugas performer baik di atas panggung maupun berada di belakang layar perlu dicatat di skrip master.
4. Perlu membiasakan otot tubuhnya berada pada posisi default atau biasa disebut "*muscular memory*".
5. Elemen dialog, gerakan dan blocking dipraktikkan secara naluriah, bukan atas dasar hafalan. Adegan-adegan harus diatur dan di latih sampai menghasilkan pertunjukan yang mulus. Meminimalisir kecacatan yang seharusnya tak dimunculkan di panggung.

## **I. *The performance* (pementasan)**

Pada tahap akhir ini, semua elemen konstruksi dan persiapan disatukan dalam pertunjukan. Semuanya ditampilkan terbaik dengan kinerja profesionalitas. Menurut Latshaw (1978), periode pementasan ini dibagi lagi ke dalam 2 tahapan dengan rincian sebagai berikut.

### **1. *Arrival (Pra Performance)***

Pada tahap ini dilakukan pengecekan dan penentuan keseluruhan kebutuhan sebelum pementasan.

- a. *Locale*, melakukan penyesuaian dengan situasi dan kondisi ruangan yang akan dipakai untuk pementasan. Di sini mulai menentukan kebutuhan ruangan indoor/outdoor, ukuran dan jenis ruangan, suasana (hutan, piknik, taman atau *public space*), ruang gelap atau menggunakan cahaya matahari.
- b. *Age of audience*. Dalam teater boneka terdapat batasan usia yang bisa menerima jenis pertunjukan dengan bentuk boneka, antara 6 – 60 tahun.
- c. *Preconditioned*, menentukan aturan-aturan atau tata krama pertunjukan.
- d. *Schedule*, memilih waktu pementasan yang disesuaikan dengan pola kinerja dan kondisi audiens. Untuk penonton dengan usia anak sekolah dasar jangan sampai mengganggu jam istirahat mereka.
- e. *Comfort and control*, memperhatikan kenyamanan penonton terkait kebisingan, lokasi pementasan, kenyamanan di dalam ruang pertunjukan dengan tidak membawa makanan dan minuman. Untuk anak-anak biasanya tidak sabar menunggu sehingga tidak ada jeda dalam pementasan.

### **2. *Performance (on stage time)***

- a. *Open house*. Konsep pertunjukan yang umum dipakai adalah open house, yang mana penampil telah siap berada di tempat sebelum penonton anak-anak datang. Semua persiapan pementasan sudah diatur terlebih dahulu. Penonton seolah-olah datang sebagai tamu sehingga mereka lebih menghormati tata tertib dan mudah dikondisikan.
- b. *Performance*. Permainan bisa dimulai dengan atau tanpa pemanasan terlebih dahulu. Kemudian melakukan pembukaan dengan

menempatkan dan melibatkan penonton. Anggap mereka sebagai orang yang sudah akrab sehingga tidak perlu berlebihan atau meledak-ledak.

- c. *Feedback* dari penonton/komentator. Setelah pementasan selesai dilanjut dengan sesi sharing, penampil berbagi informasi seputar pengkaryaan, proses di balik layar dan penonton memberikan feedback.

### 2.2.5 Perbedaan Tayangan Digital dan Live Performing

Berikut adalah variabel yang dapat dijadikan pertimbangan dalam menentukan kebutuhan teater boneka antara jenis tayangan digital atau jenis live performing. Table ini dirangkum dari hasil depth interview dengan Risma Suherja untuk membahas keberlanjutan projek

Tabel 2 Perbedaan Tayangan Digital dan Live Performing

Variabel	Serial Youtube	Live Perform
Kepentingan	Bisnis	Idealis
Konten cerita	Pendek, sederhana dan ringan sehingga mudah diingat	Kondisional (panjang/pendek) namun mendalam. Standar movie
Karya	Generasinya cepat (bisa diturunkan)	Karya tergolong masterpiece
Pengembangan cerita	Bisa terus dikembangkan untuk episode-episode selanjutnya, selalu baru.	Hanya membuat satu cerita untuk jangka waktu yang lama.
Waktu produksi	Proses produksi harus cepat.	Proses produksi lama
Kesempatan	Butuh waktu singkat untuk menonton	Butuh waktu kusus untuk menonton. Seperti menyempatkan menonton film
Keberadaan	Kapan saja dan dimana saja melalui media digital	Momentum. Pertunjukan tergolong eksklusif.
Teknis penayangan	Ditayangkan di Youtube secara rutin seminggu sekali atau dalam periode tertentu.	Bisa dipentaskan berkali-kali tanpa terikat waktu. Youtube hanya untuk keperluan promosi trailer atau arsip karya saja
<i>Experience</i>	Tidak ada kesan yang spesifik	Ada kesan yang hanya bisa dirasakan pada saat itu juga. <i>Live experience</i>
Visual karakter	Karakter simple tapi <i>strong</i>	Karakter detail dan bagus

Desain untuk kebutuhan merch	Desain karakter <i>merchandise-able</i>	Hanya bisa dalam bentuk cetak saja
Produksi massal	Produksi relative mudah	Berat jika diproduksi massal
Biaya produksi	Produksi lebih murah	Produksi perangkat lebih mahal karena berwujud tapi hasilnya akan bagus
Kesan perangkat	Perangkat bisa diperbanyak. Siapapun bisa beli dalam bentuk merch	Perangkat pertunjukan tergolong antik (tidak diduplikasi) hanya ada 1 untuk keperluan pementasan saja
keberlanjutan	Aman untuk jangka panjang	Butuh effort yang lebih agar bisa bertahan (mental, tenaga dan biaya)

### 2.3 Konsep Serial

Konsep serial adalah serangkaian cerita dari subjek yang sama tetapi topik cerita yang ditampilkan berbeda. Antara satu episode dengan episode lainnya tidak ada keterkaitan dan bukan merupakan lanjutan, sehingga kita tidak harus mengetahui cerita di episode sebelumnya untuk memahami cerita di episode yang sedang ditonton. Berbeda dengan konsep series, yang memiliki keterkaitan dan menyambung antar episodanya.

Contoh serial acara TV misalnya Si Unyil, Sopo dan Jarwo, Upin-Ipin, Doraemon, dan Keluarga Pak Somad. Cerita yang diangkat di dalam cerita masih menggunakan pemain ataupun setting tempat yang sama, namun cerita yang dibangun bukan lanjutan dari cerita yang sebelumnya.<sup>12</sup>

### 2.4 Cerita dan Skenario / Skrip

#### 2.4.1 Analisa Kriteria Cerita Untuk Anak SD

Salah satu elemen terpenting dalam kegiatan cerita boneka adalah konten cerita itu sendiri. Untuk membuat cerita yang sesuai dengan anak-anak terdapat kriteria-kriteria tertentu yang dapat dijadikan acuan. Berikut adalah hasil tinjauan dari penelitian yang telah dilakukan oleh pihak lain. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Sutresno dkk pada tahun 2012 yang berjudul **Cerita asing Yang**

---

<sup>12</sup> <https://belajarbahasa.id/artikel/dokumen/278-perbedaan-antara-serial-dan-series-2017-01-31-04-23>

**Digemari Anak SD : Sebuah Kajian Unsur Intrinsik** menjelaskan cerita yang disukai anak SD adalah sebagai berikut.

1. Sebagian besar anak-anak menyukai cerita yang lucu. Umumnya tema yang disukai anak adalah dunia binatang, yang dapat berbicara dan berperilaku seperti manusia.
2. Alur tidak berliku-liku, tidak rumit. Anak-anak menyukai cerita yang sederhana dan memiliki alur yang menggerakkan anak kepada tokoh yang baik.
3. Perwatakan yang digemari anak adalah yang memiliki moral dan perilaku baik. Sebuah cerita bisa juga melibatkan empati atau perasaan anak kepada tokoh tersebut.
4. Memiliki latar yang dekat dengan lingkungan anak. Bersifat realistis karena anak akan mencari pembuktian keberadaan latar tersebut di dunia nyata. Latar juga bisa mempengaruhi pandangan anak.
5. Gaya Bahasa menghibur. Hal ini sejalan dengan perkembangan anak yaitu anak sedang dalam masa bermain. Disampaikan dengan kata-kata konkret sesuai dengan dunia anak. Kalimat sederhana dan efektif agar mudah dimengerti. Menghindari kosa kata yang terlalu dewasa.
6. Adanya tegangan dari setiap cerita agar anak ingin tahu bagaimana kelanjutan cerita tersebut. Tegangan yang dimaksud bukan untuk membuat suasana hati anak menjadi tegang, melainkan bagaimana membuat si anak menggunakan pikiran baik dalam merespon emosi tersebut. Sehingga tegangan harus dikontrol.
7. Suasana yang digemari anak adalah cerita dan menghibur.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Sulianto. Dkk pada tahun 2014 yang berjudul **Media Boneka Tangan Dalam Metode Bercerita Untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar**. Berikut adalah kriteria cerita anak yang telah dianalisis berdasarkan perkembangan intelektual, moral, emosional dan personal, bahasa, dan pertumbuhan konsep cerita, serta berdasarkan angket yang telah dilakukan pada penelitian tersebut.

1. Narasi atau cerita mengandung urutan logis dari yang sederhana ke yang lebih kompleks

2. Cerita sederhana, baik yang menyangkut masalah yang dikisahkan, cara mengisahkan, maupun jumlah tokoh yang terlibat.
3. Bahasa yang mudah dipahami anak. Mempertimbangkan kesederhanaan (kompleksitas) kosakata dan struktur.
4. Tema yang diberikan anak biasanya bertema petualangan, kejujuran, tolong menolong, kerja keras, kesabara dan misteri.
5. Cerita yang menarik untuk anak SD adalah tentang pertemanan dengan konteks kedekatan maupun penghianatan, persaingan, petualangan, pencarian dan penemuan sesuatu.
6. Masalah dan konflik yang diciptakan sederhana. Bersumber pada permasalahan kehidupan anak-anak atau sesuatu yang masih dinalar oleh anak. seperti pada aktivitas sehari-hari. Hal tersebut akan memudahkan anak untuk memahami isi cerita karena merasa dekat.
7. Memiliki alur lurus dan runtut. Hubungan antar peristiwa harus jelas, dengan urutan yang linear.
8. Yang bertindak sebagai pencerita pada umumnya adalah orang dewasa.
9. Tokoh yang diceritakan berusia anak-anak. Jika ada tokoh dewasa, perannya hanya sebagai penengah, mengarahkan yang mana sifat yang salah dan benar.
10. Cerita bisa melibatkan anak dalam memikirkan dan memecahkan persoalan yang sedang dihadapi tokoh protagonis atau memprediksikan kelanjutan cerita.
11. Cerita mengandung unsur moral yang digambarkan melalui tingkah laku, tindakan, dan kata-kata yang baik. Moral diciptakan dari kesadaran tokoh anak itu sendiri atau melalui nasehat-nasehat. Memberikan contoh tingkah laku yang salah dan yang benar beserta konsekuensi yang diterimanya. Melatih anak untuk bertanggung jawab terhadap tugasnya.
12. Anak lebih menyukai cerita yang berkisah tentang kemampuan seseorang untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi. Tentang perumbuhan kepribadian seseorang sebagai hasil pengalaman menghadapi cobaan dll. Hal tersebut biasanya teridentifikasi pada tokoh protagonis yang terkesan hebat karena interaksinya terhadap dengan tokoh antagonis.

13. Latar cerita yang digemari adalah rumah dan sekolah, latar kehidupan nyata. Namun juga bisa diberikan latar lain sebagai pengembangan wawasan kultural
14. Amanat berisikan nilai-nilai moral dan budi pekerti.
15. Memiliki amanat yang benar pasti menang dan yang salah pasti kalah. Untuk memberikan karakter positif, anak diberikan cerita yang memiliki nilai karakter

#### **2.4.2 Proses Perancangan Cerita / Storyline**

Menurut Currell (1999), dalam membuat cerita untuk teater boneka perlu memperhatikan adegan, peristiwa, atau situasi. Jangan sampai hal-hal tersebut sulit digambarkan melalui aksi boneka. Mencari adegan yang penting dan memungkinkan untuk dicapai, dan jika tidak memungkinkan lebih baik dihapus atau diganti dengan alternatif lain. Cerita ditulis dengan mengatur urutan tangga dramatis terbaik agar pertunjukan tidak membingungkan dan membosankan. Selain itu alur cerita dibuat sesederhana mungkin, lebih ditekankan pada pengembangan karakter dan plotnya.

Berikut adalah proses pembuatan cerita secara umum yang merupakan pengembangan dari hasil tinjauan buku yang berjudul *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation* karya Francis Glebes (2019).

##### **A. Eksplorasi Ide**

Tahap awal dalam membuat cerita adalah menentukan ide. Ide bisa didapat dari mana saja, melihat lingkungan sekitar, menganalisis kegiatan orang, membaca, menganalisis konten-konten cerita yang sudah ada, *brainstorming*, membuat mind map, dll. Pada tahap ini nantinya akan menemukan ide / gagasan awal yang sifatnya masih mentah atau abstrak. Semua ide yang muncul perlu ditulis sebagai catatan penanda dari mana ide itu berasal. Kemudian ide tersebut dikembangkan dengan cara menentukan kejadian/masalah apa saja yang mungkin terjadi.

## **B. Event dalam Storyline**

*Event* dalam *storyline* adalah kumpulan dari berbagai tindakan atau kejadian yang ada di dalam cerita, terutama pada konflik. Dalam tahap ini berisi berbagai masalah yang akan dihadapi oleh karakter utama, hingga menuju ke puncak permasalahan yang cukup rumit. Puncak tersebut memposisikan karakter benar-benar berada di dalam kondisi kritis hingga karakter tersebut harus menyelesaikan masalah itu dan berhasil mendapatkan apa yang diinginkannya.

## **C. Eksperimen**

Eksperimen dilakukan untuk mengembangkan ide dengan menggabungkan antara event dan struktur cerita yang mengacu pada pesan utama cerita itu. Caranya adalah dengan menambah atau mengurangi berbagai pemikiran pada cerita yang sudah dibuat, mencoba mencari kembali struktur, urutan rangkaian peristiwa dan akhir cerita yang dianggap paling sesuai.

## **D. Stuktur Cerita dalam Alur Maju**

Alur cerita atau yang biasanya disebut plot adalah stuktur cerita yang disusun oleh rangkaian peristiwa yang dialami oleh pelaku. Peristiwa dalam cerita memiliki hubungan sebab akibat hingga menjadikannya sebuah cerita yang utuh. Merencanakan plot cerita haruslah berdasarkan karakter, sifatnya, tujuan cerita, perkembangan apa yang ingin dicapai, dan lain sebagainya. Dalam perancangan serial teater boneka ini menggunakan alur cerita maju yang disampaikan secara sederhana. Alur Maju (*progresif*), merupakan sebuah alur yang klimaksnya berada di akhir cerita, berawal dari masa awal hingga masa akhir cerita dengan urutan waktu yang teratur dan beruntut. Secara umum tahapan pada alur maju adalah sebagai berikut.

**Pengenalannya → Muncul konflik → Klimaks → Antiklimaks → Penyelesaian**

- 1. Tahap Pengenalannya (*Eksposition*)** merupakan tahapan awal cerita yang digunakan untuk mengenalkan tokoh, situasi, waktu, tempat, dan lain sebagainya. Pada tahap ini pencerita harus pintar-pintar membawa penonton untuk mulai masuk ke dalam cerita.

2. **Tahap permunculan konflik (Event / *Rising action*)** merupakan tahap dimunculkannya masalah. Tahap ini ditandai dengan adanya ketegangan atau pertentangan antar tokoh.
3. **Tahap konflik memuncak (Klimaks)** merupakan tahap ketika permasalahan atau ketegangan berada pada titik paling puncak.
4. **Tahap konflik menurun (Antiklimaks)** merupakan tahap di mana masalah mulai dapat diatasi dan ketegangan merangsur-angsur menghilang.
5. **Tahap penyelesaian (*Resolution*)** merupakan tahap di mana masalah sudah terselesaikan. Sudah tidak ada permasalahan maupun ketegangan antar tokohnya, karena telah menemukan penyelesaian.

#### **E. Pengkarakteran dalam Cerita**

Saat membuat cerita, selain menyusun plot, yang tak kalah pentingnya adalah perancangan karakter. Pengkarakteran adalah pemberian watak atau sifat pada karakter. Sedangkan karakter itu sendiri adalah pelaku yang berperan dalam sebuah cerita. Secara teori, karakter berdasarkan fungsinya dapat dibedakan menjadi tiga :

1. **Karakter Utama**, adalah karakter yang paling mempengaruhi jalannya cerita, biasanya ditampilkan terus menerus sehingga mendominasi sebagian besar cerita. Karakter utama ini meliputi karakter protagonist dan antagonis.
2. **Karakter Pembantu**, adalah karakter yang membantu kehadiran karakter utama sehingga cerita menjadi lebih hidup.
3. **Karakter Figuran**, adalah karakter yang berperan sebagai pelengkap saja, namun cukup penting.

Sedangkan karakter berdasarkan perannya dapat dikelompokkan sebagai berikut:

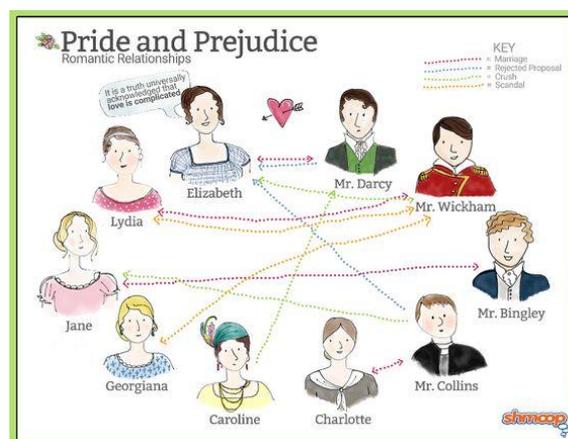
1. **Karakter Protagonis**, atau biasa disebut sebagai karakter utama atau lakon, biasanya bersifat baik, punya tekad yang kuat, mudah dipercaya, mempunyai cita-cita, dan mengambil tindakan dengan caranya sendiri, sesuai dengan kebutuhan dan jenis cerita.

2. **Karakter Antagonis**, yang sering diistilahkan sebagai musuh dari protagonis, menjadi penentang cerita. Tokoh ini cenderung jahat dan dibenci oleh penonton.
3. **Karakter Tritagonis**, adalah tokoh pembantu atau penengah dalam cerita baik protagonis maupun antagonis. Merupakan tokoh pelengkap untuk mendukung rangkaian cerita dan kesinambungan dalam cerita.

Untuk menentukan sifat suatu karakter, diperlukan sifat-sifat yang berlawanan. Karakter protagnis belum bisa dianggap sebagai karakter protagonis kalau belum ada karakter antagonis. Seorang karakter yang rajin tidak akan dianggap rajin kalau tidak ada karakter pemalas, begitupula sifat karakter yang pemberani, tidak akan dianggap berani kalau tidak ada yang penakut, dan seterusnya. Setiap karakter diciptakan tidak melulu hanya memiliki sifat yang dominan baik, perlu juga dimasukkan sedikit sifat yang berseberangan dengan sifat tersebut, sesuai dengan kebutuhan cerita. Jika semua sifat baik dimasukkan ke dalam satu karakter, maka karakter tersebut kurang menarik dalam membawaan ceritanya.

#### F. *Character Relationship Chart*

Character relationship chart adalah bagan yang menampilkan relasi antar karakter, mengelompokkan hubungan satu karakter dengan karakter lainnya. Bagan ini sangat baik digunakan untuk memperdalam dan mengeksplorasi semua karakter untuk memperkuat penceritaan.



Gambar 2.4.1 Contoh *Character Relationship Chart* pada Film *Pride and Prejudice*

(Sumber: Shmoob.com)

### 2.4.3 Proses Pembuatan Naskah<sup>13</sup>

#### A. Premis

Setelah pembuatan konsep cerita selesai, ide-ide tersebut kemudian dimunculkan secara singkat ke dalam bentuk premis. Premis merupakan intisari singkat yang menjelaskan keseluruhan sebuah cerita. Perbedaan premis dan log line adalah pada letak jumlah penulisan kata, premis hanya ditulis sebanyak satu kalimat, sementara logline adalah satu paragraph. Jika skenario dianalogikan sebagai tubuh manusia, premis adalah tulangnya. Jika premis berhasil dibuat dengan kuat, skenario yang dihasilkan juga akan kuat. Penulisan premis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah formula tiga elemen, berikut adalah susunannya :

**Karakter & atributnya + Aksi/tindakan + Situasi.**

Biasanya, ketika menulis premis, nama karakter belum disebut, melainkan menjelaskan atributnya. Berikut contoh-contoh premis pada film Finding Nemo buatan Pixar : *“Seekor ikan badut menantang marabahaya di samudera lepas untuk mencari anak semata wayangnya yang diculik oleh seorang penyelam tak dikenal.”*

#### B. Sinopsis

Sinopsis ini merupakan pengembangan dari premis dengan kalimat yang lebih panjang. Biasanya ditulis sebanyak satu paragraph ataupun beberapa paragraph. Dalam menulis kalimat sinopsis perlu memperhatikan hubungan sebab-akibat. Hubungan sebab-akibat yang baik akan memudahkan dalam menulis babak pertama, kedua, dan ketiga. Babak pertama mewakili situasi awal, babak kedua menceritakan pokok persoalan, dan babak ketiga menceritakan penyelesaian. Di tahap ini, mulai mulai memasukkan detail-detail ceritanya, mendeskripsikan kejadian-kejadian dengan lebih rinci, memastikan tokoh utama mengalami masalah serius, buat hidupnya susah, dan beri ia pelajaran hidup

---

<sup>13</sup> Dikutip dari <https://studioantelope.com/langkah-menulis-naskah-film-pendek/>

berarti. Jika cerita yang ditulis mulai bertele-tele, hentikan sejenak kemudian fokus kembali ke premis utama yang telah dibuat sebelumnya.

### **C. Treatment**

Sebelum memasuki naskah, perlu dibuat treatment terlebih dahulu. Treatment adalah rangkaian *scene* tanpa disertai dialog. Berisikan tentang deskripsi apa saja yang ada pada *scene* tersebut.

### **D. Skenario / Script**

Pada dasarnya skenario pertunjukan panggung berbeda dengan skenario film atau animasi. Penulisan skenario live performing diharapkan memperhatikan setting panggung (Yoni, 2014). Setting panggung yang berganti-ganti akan menyulitkan penata setting. Selain itu akan mengganggu kenyamanan penonton karena harus ada jeda waktu untuk mengubah posisi setting. Hal ini tentu akan merusak emosi penonton yang sudah terbangun sebelumnya. Selain itu terdapat beberapa panduan lainnya dalam membuat skenario skenario untuk teater panggung, yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Penulisan skenario berorientasi pada bentuk permainan teater di atas panggung.
2. Memastikan semua adegan yang dimasukkan adalah penting.
3. Karakter yang masuk di dalam cerita harus berguna dalam pengembangan plot.
4. Mengatur sirkulasi keluar masuknya objek di dalam panggung. Menjaga panggung tetap bersih dari peran yang tidak penting
5. Menghindari adegan yang terlalu ramai dengan cara meminimalisir jumlah *manipulator (puppeteer)* yang diperlukan dalam adegan apapun, karena manipulator membutuhkan lebih banyak ruang dari pada bonekanya.
6. Mengatur variasi kecepatan dan emosi adalah hal yang sangat penting. Penonton tidak dapat mempertahankan tingkat emosi yang sama disemua bagian, sehingga perlu diatur seimbang dengan adanya emosi yang naik turun.

7. Menciptakan tegangan bukan karena kejutan, tetapi dengan mengubah kecepatan pembangunan suasana dan megubah kecepatan tempo gerak atau suara.
8. Menjaga kontinuitas permainan dengan cara menghindari memasukkan adegan yang membutuhkan perubahan adegan yang lama. Hal ini akan menghancurkan suasana pertunjukan dan emosi penonton karena terdapat jeda (menunggu). Kontinuitas ini tidak hanya berlaku pada aksi panggung saja, melainkan juga pada musik, proyeksi, dll.
9. Konsep akting boneka tidak sama dengan akting manusia.
10. Meghindari penggunaan dialog yang padat (panjang dan terlalu banyak), ceroboh dan terkesan menggurui.
11. Fokus utama pada bagaimana boneka itu melakukan gerak/adegan.
12. Menciptakan pola interaksi dengan penonton, dengan cara mengisyaratkan dan mengajak audiens menggunakan imajinasi mereka untuk melengkapi dimensi lain yang tidak bisa dicapai oleh boneka

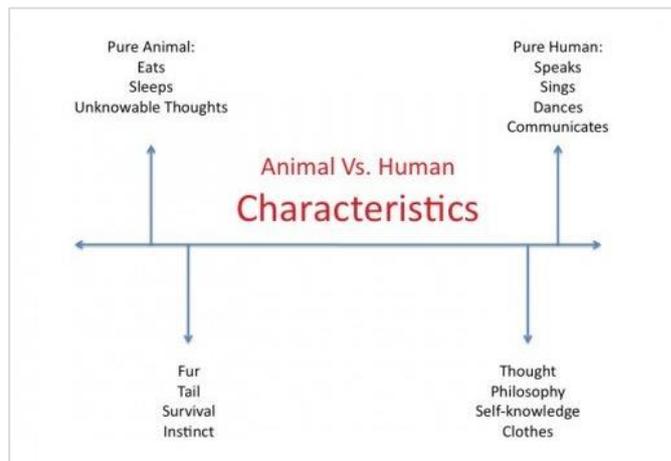
## **2.5 Desain Karakter**

Desain karakter adalah sebuah proses perancangan terhadap seluruh karakter yang terlihat dalam sebuah film, animasi maupun pertunjukan panggung. Sedangkan pengertian karakter secara umum adalah watak, sifat atau hal-hal yang sangat mendasar pada individu. Di dalam bukunya “*Creative Caharacter Design*”, Bryan Tillman (2011) mengatakan “*Character in a he*” yang dalam Bahasa Indonesia berarti “Karakter adalah dia”. Dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan sesuatu yang bertindak memerankan kejadian peristiwa dalam suatu cerita. Tanpa kehadiran karakter, sebuah cerita tidak akan bisa dimunculkan.

### **2.5.1 *Animal in Anthropomorphic Character***

Menurut ensikolpedia Britania, *Anthropomorphic* adalah penerapan bentuk manusia atau karakteristik manusia lainnya pada objek apapun yang bersifat non-manusia. Pada perancangan ini, penulis berusaha menerapkannya dengan menggunakan karakter hewan. Beberapa contoh konsep antropomorfisme hewan yang terkenal adalah seperti Winnie the Pooh, dan Simba dari film *The Lion King*, dan seluruh karakter di film *Zootopia*. Penggambaran aspek manusia pada hewan

tersebut bukan seperti konsep personifikasi yang sekedar sebagai kiasan saja, melainkan hewan tersebut benar-benar berperilaku layaknya manusia pada umumnya seperti memiliki emosi, berbicara, beraktivitas, bersosialisasi, jatuh cinta, berekspresi dan lain sebagainya.<sup>14</sup>



Gambar 2.5.1 Perbandingan Karakteristik Hewan dan Manusia

(Sumber: Redberry Sky 2013)

Secara umum hewan dan manusia memiliki karakteristik yang cukup berbeda. Penulis berusaha menggabungkan seluruh elemen dari keduanya, tanpa mengungari elemen tersebut secara berlebihan, terlebih pada karakteristik hewan.

Menurut Carolyn Burke dan Joby Copenhaver dalam papernya yang berjudul *Animal as People in Children's Literatur*, sebagian besar anak-anak gemar dan ingin tahu tentang binatang. Penggunaan karakter binatang pada cerita anak dapat meningkatkan kedekatan emosional, dan bisa digunakan untuk menyampaikan cerita yang dianggap kurang berkenan jika diperankan oleh manusia. Hal ini sejalan dengan pendapat Timothy James Jardim yang dituangkan dalam tulisannya yang berjudul *Animal as Character: Antropomorphism as Personality in Animation*, bahwa antropomorfisme dalam animasi adalah hal yang lumrah. Karakter binatang telah digunakan dalam berbagai kisah mitos maupun fabel sebagai makhluk yang mempunyai daya tarik bila diwujudkan dalam bentuk animasi. Tanpa disadari bahwa media atau perantara hewan dalam animasi telah memberi makna khusus

---

<sup>14</sup> <https://www.litcharts.com/literary-devices-and-terms/anthropomorphism>

pada penghidupan suatu objek fisik seperti hewan hingga memiliki personality bahkan emosi. Namun tergantung oleh desainernya bagaimana karakter hewan tersebut mampu memunculkan sesuatu yang membuat daya tarik pada gerakan dan berpengaruh kuat dalam penokohnya.

### **2.5.2 Proses Pembuatan Karakter**

Didalam pembuatan pertunjukan teater boneka diperlukan adanya konsep karakter yang baik. Desain karakter akan dibuat beragam untuk memenuhi kebutuhan cerita serial, dan hasilnya akan diterapkan ke dalam wujud boneka. Karakter tersebut diciptakan sebagai daya tarik utama dan memiliki pengaruh terhadap alur cerita. Untuk menciptakan karakter yang menarik, setiap desainer memiliki cara yang berbeda-beda. Dalam perancangan ini penulis menjelaskan proses pembuatan karakter yang mengacu pada buku *Creative Character Design* yang ditulis oleh Bryan Tillman (2011). Berikut adalah tahapan prosesnya.

#### **A. Mempelajari Identitas Karakter**

Setelah *scrip* cerita tersusun, desainer karakter mulai membuat daftar karakter apa saja yang akan dibuat, dilanjutkan dengan tahap perancangan yang beruntun. Pengkarakteran seperti deskripsi singkat alasan dan tujuan, biodata, fitur yang membedakan, sosial dan emosional karakter mulai ditentukan.

#### **6. Menentukan Tujuan dan Alasan Karakter**

Setiap karakter yang dimunculkan dalam setiap film animasi selalu memiliki tujuan dan alasan yang jelas. Setiap karakter yang digunakan dalam menyampaikan cerita boneka harus memenuhi syarat 5W+1H. Untuk mengetahui deskripsi karakter secara singkat.

- a. *Who* (siapa)? : Siapakah karakter tersebut?
- b. *What* (apa)? : Apa yang dilakukan karakter dalam cerita?
- c. *When* (kapan)? : Kapan ceritaitu terjadi?
- d. *Where* (dimana)? : dimana cerita itu berlangsung?
- e. *Why* (mengapa)? : Mengapa karakter tersebut termotivasi untuk melakukan suatu hal yang ada di dalam cerita?
- f. *How* (bagaimana)? : Bagaimana karakter tersebut menyelesaikan masalah di dalam cerita?

## 7. Menentukan Biodata Karakter

Biodata karakter adalah hal-hal dasar tentang karakter yang dapat dijadikan acuan dan bahan pembeda antara satu karakter dengan karakter lainnya. Berikut adalah contoh biodata karakter yang diambil dari buku *Creative Character design* karya Bryan Tillman:

- |                  |                     |
|------------------|---------------------|
| 1. Nama          | 7. Ras              |
| 2. Alias         | 8. Warna Mata       |
| 3. Umur          | 9. Warna Rambut     |
| 4. Tinggi        | 10. Kewarganegaraan |
| 5. Berat badan   | 11. Warna Kulit     |
| 6. Jenis kelamin | 12. Bentuk Wajah    |

## 8. Fitur yang Membedakan

Di bawah ini adalah daftar yang membedakan antara karakter satu dengan lainnya.

- |                 |                  |
|-----------------|------------------|
| 1. Baju         | 7. Suara         |
| 2. Mannerism    | 8. Gaya Berjalan |
| 3. Kebiasaan    | 9. Kecacatan     |
| 4. Keseharian   | 10. Kekurangan   |
| 5. Hobi         | 11. Kelebihan    |
| 6. Kata Favorit |                  |

## 9. Karakter Sosial

- |              |                 |
|--------------|-----------------|
| 1. Pekerjaan | 4. IQ           |
| 2. Keahlian  | 5. Tujuan hidup |
| 3. Atribut   |                 |

## 10. Karakter Emosional

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1. Introvert   | 4. Motivasi    |
| 2. Ekstrovert  | 5. Ketakutan   |
| 3. Sifat Dasar | 6. Kebahagiaan |

## **B. Menemukan *Archetype***

Konsep archetype ini awal mulanya dikemukakan oleh psikolog Carl Jung. Archetype adalah bawaan, prototype universal untuk ide-ide dan dapat digunakan untuk menafsirkan pengamatan. *Archetype* ini bisa disebut sebagai tipe-tipe sifat, kepribadian dan perilaku dari suatu karakter. Terdapat hubungan antara psikologi dan fisik. Sedangkan menurut Bryan Tillman (2011), *archetype* memiliki ciri-ciri kepribadian dan identifikasi karakter. Berikut adalah jenis archetype yang digunakan untuk mengembangkan karakter dalam penelitian ini.

### **1. *The Caregiver***

*Archetype The Caregiver* adalah karakter yang memiliki sifat kepedulian tinggi dan senantiasa melindungi siapapun. Berbuat kebaikan dengan cara menebar rasa suka cita. *Archetype* ini akan diwujudkan ke tokoh orang tua.

### **2. *The Silent Orphan***

*Archetype The Silent Orphan* adalah sosok karakter yang sangat membutuhkan perhatian namun tidak ingin dianggap lemah. *Archetype* ini akan diwujudkan ke dalam wujud anak kecil yang sangat introvert.

### **3. *The Alpha Bitch***

*Archetype Alpha Bitch* adalah karakter terkenal sangat narsis. *Archetype* ini akan diwujudkan ke dalam wujud anak kecil yang sombong dan cerewet.

### **4. *The Jester***

*Archetype The Jester* adalah karakter yang pembawaannya sangat santai dan mudah mengubah suasana menjadi lebih menyenangkan. *Archetype* ini akan diwujudkan ke dalam wujud anak kecil yang gembira dan konyol.

### **5. *The Hero***

*Archetype The Hero* adalah karakter yang memiliki kompetensi tinggi. *Archetype* ini akan diwujudkan ke dalam wujud anak kecil yang sangat tangkas.

### **6. *The Sarcasm***

*Archetype The Sarcasm* adalah karakter yang memiliki karisma sebagai perempuan yang mampu membuat semua orang segan kepadanya. *Archetype* ini akan diwujudkan ke dalam wujud anak kecil yang tomboy dan ditakuti.

### 7. *The Bully*

*Archetype The Bully* adalah karakter yang suka mengganggu orang yang dianggapnya lemah. Ia ingin ditakuti dan di segani dengan caranya.

### 8. *The Creator*

*Archetype The Creator* adalah karakter yang suka membuat sesuatu yang bernilai untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada. *Archetype* ini akan diwujudkan ke dalam wujud anak kecil yang kreatif dan cerdas.

### 9. *The Fat Innocent*

*Archetype The Fat Innocent* adalah karakter yang dari segi sifat sangat polos, sedangkan dari segi fisik memiliki tubuh besar.

### 10. *The Annoying Talker*

*Archetype The Annoying Talker* adalah karakter yang dianggap suka membual alias cerewet. Ia selalu ingin menyampaikan hal-hal yang ia ketahui kepada orang banyak namun terkesan menggurui.

## C. Mengumpulkan Referensi

Setelah mempelajari archetype, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan referensi untuk masing-masing karakter. Referensi ini berguna sebagai acuan desainer mengonsep karakter tersebut secara deskriptif dan visual. Semakin banyak referensi dan sesuai dengan kebutuhan, semakin memudahkan proses mendesain.

## D. Gaya Gambar *Stylized Cartoon*

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan gaya gambar *Stylized Cartoon* atau kartun stilasi. Gaya gambar ini adalah pengayaan gaya gambar yang memodifikasi bentuk dari objek aslinya dengan melakukan pengurangan, peyederhanaan atau melebihkan (*exaggeration*) bagian tertentu namun tetap mampu merepresentasikan karakteristik dari objek asli tersebut. Kartun stilasi bertujuan untuk menghasilkan gambaran yang lebih unik dan non proporsional sehingga menarik secara visual dari objek aslinya. Gaya gambar ini dipilih karena dirasa mampu merepresentasikan hewan endemik Indonesia dengan lebih menarik tanpa menghilangkan karakter hewan aslinya, namun masih bisa didesain secara proporsi bentuk *humanoid*. Konsep ini digunakan karena mengacu pada bentuk

boneka. Boneka memiliki proporsi tubuh seperti manusia, sehingga dapat melakukan berbagai macam gerakan. Berikut adalah salah satu contoh karakter yang menggunakan gaya gambar kartun stilasi :



Gambar 2.5.2 Contoh Karakter di Film Animasi Madagascar

(Sumber: Freepict.com)

Berikut adalah ciri-ciri gaya gambar kartun stilasi yang terlihat pada umumnya:

1. Gambar stilasi memiliki bentukan yang lebih tegas dan distorsi (non proporsional) dari bentuk objek sebenarnya.
2. Secara bentuk dan proporsi sudah berubah dari objek aslinya.
3. Selalu ada bagian yang dilebih-lebihkan.
4. Menonjolkan bagian yang merupakan karakteristik utama dari objek aslinya, namun tidak menghilangkan kesan dari objek aslinya

### E. Basic Shape dan Solid Drawing

Menurut Bryan Tillman, bentuk (*basic shape*) mampu menciptakan suatu kesan sifat dan karakteristik yang berbeda sesuai dengan bentuk yang digunakan. Penciptaan bentuk ini meliputi wajah, proporsi badan, atribut, dll.

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

Gambar 2.5.3 Bentuk dasar geometri dan pemaknaannya dalam penciptaan bentuk karakter

(Sumber: Tillman, 2011)

Adapun solid drawing merupakan penggambaran bentuk yang terlihat lebih dari sekedar *silhouette* pada sebuah objek. Solid drawing tidak hanya sebagai identifikasi karakter tetapi juga mengenali pose yang dilakukan oleh karakter tersebut.



Gambar 2.5.4 Contoh Solid Drawing Tom & Jerry

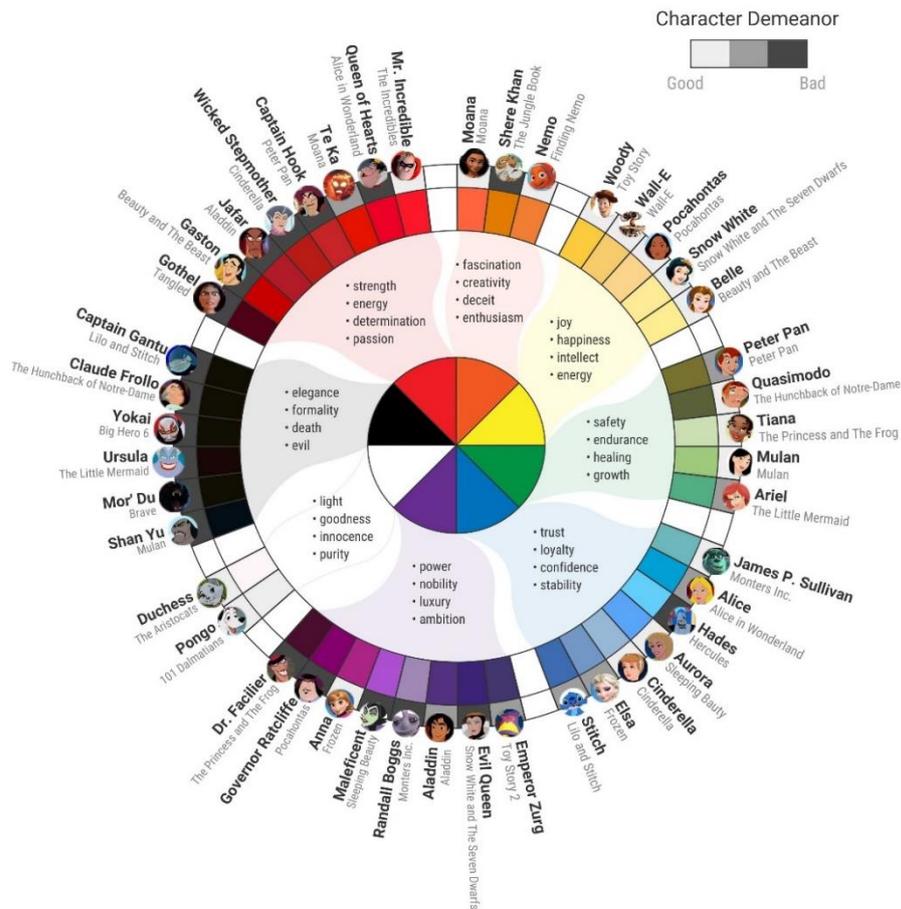
(Sumber: theconceptartblog.com)

#### **F. Eksplorasi Sketsa**

Setelah ditentukan *basic shape* dan *solid drawing*-nya, langkah berikutnya adalah melakukan eksplorasi sketsa dari proses sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan pencarian visual wajah, bentuk tubuh, desain pakaian, atribut dan lain-lain yang disesuaikan dengan studi yang telah dipelajari sebelumnya.

#### **G. Warna**

Salah satu unsur terpenting dalam mendesain adalah warna, karena warna bisa mencerminkan personality dan latar belakang cerita karakter. Maka dari itu, penggunaan warna juga harus mempertimbangkan arti yang terkandung di dalamnya. Dalam perancangan ini, warna yang digunakan untuk menunjang desain perangkat adalah warna cerah, playfull dan berkesan fantasi.



Gambar 2.5.5 Psikologi Warna dari Karakter-karakter Disney

(Sumber: <https://venngage.com/blog/disney-villains/>)

Arti warna menurut Bryan Tillman :

1. Warna merah umumnya membangkitkan perasaan tindakan, keyakinan, keberanian, energi, bahaya, kekuatan, tekad, gairah, keinginan, kemarahan, dan cinta
2. Warna kuning umumnya membangkitkan perasaan kebijaksanaan, sukacita, kebahagiaan, kecerdasan, hati-hati, kenyamanan, keaktifan, dan optimisme.
3. Warna biru sebagai perasaan percaya, kesetiaan, keyakinan, kebenaran, ketenangan, kelembutan, pengetahuan, keseriusan, sikap dingin, dan kesedihan.
4. Warna ungu membangkitkan perasaan kekuasaan, kebangsawanan, keanggunan, kemewahan buatan, misteri, kerajaan, sihir, ambisi, kebijaksanaan, martabat, kemandirian, dan kreativitas.

5. Warna hijau berarti perasaan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, keamanan, daya tahan, optimisme, kesejahteraan, relaksasi, kejujuran, iri hati,
6. Warna oranye umumnya membangkitkan perasaan keceriaan, antusiasme, kreativitas, daya tarik, kebahagiaan, tekad, sukses, dorongan, gengsi, dan kebijaksanaan.

## **2.6 Boneka / Puppet**

### **2.6.1 Prinsip Desain Boneka**

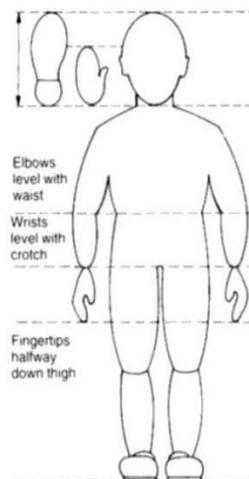
Menurut David Currel (1999), dalam membuat boneka perlu memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut.

- a. Boneka adalah esensi dan penekanan yang dimaksudkan untuk mencerminkan suatu karakter. sehingga boneka dibuat berdasarkan hasil penafsiran bukan sekedar tiruan dari onjek aslinya.
- b. Dibutuhkan proses penyederhanaan dan seleksi pada bagian-bagian tertentu.
- c. Boneka dirancang sesuai dengan tujuannya, dia akan menjadi seperti apa dan melakukan apa.
- d. Hal yang paling penting dari sebuah boneka adalah bagaimana ia dapat terlihat dan bergerak sesuai karakter yang diinginkan.
- e. Pahami desain boneka secara keseluruhan sebelum membuatnya, mulai dari bentuk, mencari struktur dasarnya, dan metode pembuatannya. Sehingga jangan terlalu bebas dalam merancang kepala, wajah, bentuk tubuh, kostum dan elemen lainnya.
- f. Boneka didesain dengan bentuk yang sederhana namun terlihat sangat kuat, dengan garis yang bersih untuk memberikan efek dramatis yang lebih besar.
- g. Boneka yang didesain harus terlihat mencolok dan mudah diidentifikasi dari kejauhan.
- h. Hindari membuat fitur-fitur yang terlalu detail pada boneka, meskipun itu sangat indah, karena saat diatas panggung fitur tersebut tidak akan terlihat

- i. Jangan membuat terlalu banyak detail pada bagian wajah, karena akan menghambat penyampaian karakter. Hal ini juga diterapkan untuk bagian tubuh yang lain.
- j. Mata sangat berpengaruh menghidupkan bagian wajah, sehingga bentuknya lebih bagus jika dibuat tidak rumit.
- k. Arahkan boneka di antara cahaya yang kuat dan dinding polos untuk memeriksa hasil bayangan yang diciptakan akibat sorotan cahaya tersebut. Profil boneka yang di desain sangat kuat akan menciptakan kesan bayangan yang menarik dan kuat.

### 2.6.2 Proporsi dan Desain Boneka

Pada dasarnya boneka terdiri dari bagian kepala, badan tangan dan kaki. Berikut adalah pedoman sebagai acuan dasar membuat proporsi boneka lebih efektif.

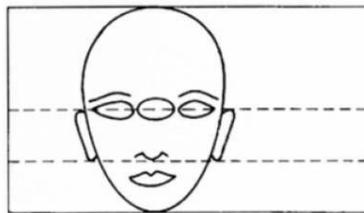


Gambar 2.6.1 Proporsi bagian-bagian tubuh boneka

(Sumber: Puppet and Puppet Theatre, David Currell)

- a. Kepala manusia dewasa untuk boneka kira-kira sekitar 1/5 dari tinggi badan
- b. Ukuran tangan sama dengan jarak dagu dan dahi. Telapak tangan mampu menutupi luasan wajah tersebut.
- c. Lengan bawah dan atas memiliki panjang yang sama. sedangkan kaki biasanya lebih panjang lagi.
- d. Posisi siku sejajar dengan pinggang, sedangkan ujung jari yang menggantung sejajar dengan paha tengah.

- e. Bagian tubuh lebih pendek dari pada bagian kaki.
- f. Kesalahan umum adalah membuat boneka terlalu tinggi dan kurus, tidak memiliki bentuk tubuh yang nyata.
- g. Memastikan leher, kaki dan tangan memiliki volume yang sesuai dengan ukuran kepala dan tubuh utama. Jangan terlalu kurus meskipun bagian tersebut akan tertutup pakaian.
- h. Dilihat dari profil, posisi leher seharusnya bukan di tengah kepala tetapi diatur lebih jauh ke belakang, dan bisa saja lebih miring tergantung pada karakter.



Gambar 2.6.2 Proporsi yang sesuai untuk area kepala

(Sumber: Puppet and Puppet Theatre, David Currell)

- i. Usia karakter sangat mempengaruhi proporsi kepala dan leher terkait ukuran dan sudut kemiringannya.
- j. Kepala dapat dibagi menjadi empat bagian, mulai dari dagu ke hidung, hidung ke mata, mata ke garis rambut, dan garis rambut ke tengkorak atas.
- k. Posisi telinga sejajar dengan hidung
- l. Pemilihan material untuk bagian rambut juga sangat mempengaruhi ukuran dan bentuk kepala.

Namun boneka yang dibuat terlalu sempurna sesuai dengan “aturan proporsi” hasilnya akan kurang menarik, sehingga dari pedoman tersebut boleh dimodifikasi sesuai dengan konsep pengkarakteran yang diperlukan.

### 2.6.3 Bentuk Boneka Berdasarkan Struktur

Dalam penelitian ini, boneka yang digunakan merupakan kombinasi dari jenis *Bunraku-style Rod Puppet* dan *Mouth Puppet*. Boneka jenis ini memungkinkan melakukan banyak gerakan karena di desain mengadaptasi kerangka manusia yang

memiliki bagian tulang dan persendian. Bentuk boneka mengacu pada form Humanoid.

#### A. *Mouth Puppet*



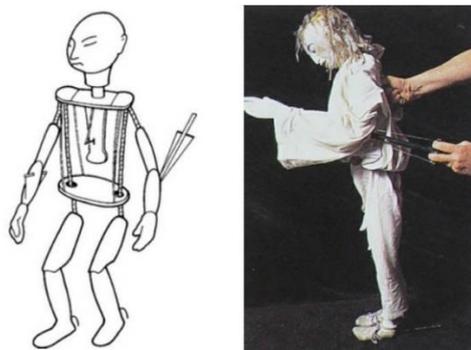
Gambar 2.6.3 Karakter buaya dari *Punch and Juddy* yang berbentuk *mouth puppet*

(Sumber: *Puppet and Puppet Theatre*, David Currell)

*Mouth puppet* atau boneka mulut ini adalah variasi dari jenis *hand puppet*. Jenis *mouth puppet* lebih difokuskan pada bagian mulut yang bisa bergerak (*moving-mouth*). Cara mengoperasikannya adalah dengan ibu jari ditempatkan di bagian rahang bawah, sedangkan jari-jari lainnya menyelinap pada bagian atas kepala. Pergelangan ditekuk untuk menyesuaikan arak pandang boneka terhadap penonton.

#### B. *Bunraku-Style Rod Puppet*

Jenis ini terbilang cukup kompleks karena memiliki struktur yang relatif rumit. Boneka ini diciptakan untuk keperluan pertunjukan boneka dengan gerakan yang banyak.



Gambar 2.6.4 Struktur dan *Controlling* pada *Bunraku-Style Rod Puppet*

(Sumber: *Puppet and Puppet Theatre*, David Currell)

Bagian kepala terdapat semacam tongkat yang menyambung ke leher dan menempus ke bagian badan atas. Tongkat tersebut digunakan sebagai pengontrol gerakan kepala. Selain itu, pada bagian tangan juga terdapat tongkat yang keluar

dari siku ke arah belakang sebagai kontroler tangan dan pergelangan tangan. Tongkat-tongkat tersebut biasanya dimodifikasi dengan ditambah sistem mekanik dengan bantuan roda sebagai poros dan tali sebagai ototnya.

## 2.6.4 Material dan Metode Pembuatan

### A. Eksplorasi Material

Eksplorasi material digunakan untuk menemukan material material yang paling sesuai dan masuk akal untuk mendukung terciptanya boneka. Hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan material adalah keamanan dan kekuatan bahan, kemudahan proses pembuatan, dan berbagai macam alasan lainnya. Perlu untuk mempelajari dan menguasai bahan sehingga mengerti bagaimana treatment yang paling tepat atas bahan tersebut. Dalam perancangan ini, material yang digunakan adalah mix media, yaitu terdiri dari beberapa jenis bahan yang dikombinasikan untuk tujuan tertentu. Material yang dipakai adalah rotan, kertas, *foam rubber* (busa/spons), kain dan benang.

### B. Modelling

*Modeling* atau permodelan adalah sebuah proses pembentukan elemen boneka dari konsep 2 dimensi ke dalam wujud 3 dimensi, proses ini dilakukan secara manual. Terdapat dua tujuan permodelan, yang pertama adalah sebagai struktur dasar/internal berupa padatan material. Sedangkan yang kedua adalah sebagai Struktur eksternal berupa lapisan material dengan ketebalan yang disesuaikan.

#### 1. *Sculpting Tanah Liat*

Permodelan ini biasanya digunakan untuk membuat cetakan kepala. Teknik yang dipakai adalah teknik butsir, menambah atau mengurangi material hingga mencapai bentuk yang diinginkan.



Gambar 2.6.5 Proses modeling clay dengan teknik manual

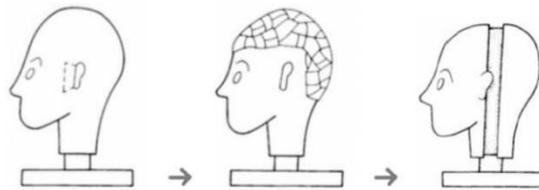
(Sumber: Pinterest <https://id.pinterest.com/pin/286119382564478252/>)

## 2. *Foam Ruber Modeling*

Permodelan ini digunakan untuk memberikan volume dan bentuk pada bagian lengan tangan dan kaki serta beberapa bagian tubuh yang lain menggunakan *foam ruber* (busa/ spons).

## C. *Paper Mache (Paste and Paper)*

Metode ini digunakan untuk menyalin cetakan dasar menggunakan material kertas.



Gambar 2.6.6 Tahapan teknik Paper Mache

(Sumber: Currell, 1999)

Hal pertama yang dilakukan adalah menyiapkan model sebagai cetakan, lalu melapisinya menggunakan plastik agar tidak menempel. Kemudian cetakan tersebut diberi lem dan menempelinya dengan kertas setengah basah. Lapisan ini harus kering terlebih dahulu untuk melanjutkan ke lapisan lem dan kertas berikutnya. Setidaknya *paper mache* ini membutuhkan ketebalan lima hingga sepuluh lapisan untuk menghasilkan salinan yang kuat. Ketika permodelan selesai dan benar-benar kering, potong dan lepaskan dari cetakan. Hal terakhir adalah menggabungkan Salinan tersebut hingga menjadi bentuk yang utuh.

Selain metode tersebut, paper mache ini juga bisa digunakan sebagai lapisan pelindung untuk material didalamnya yang lebih rapuh, karena memiliki kekuatan yang baik dalam mempertahankan bentuk objek.

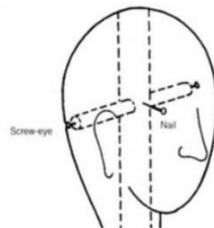
## D. *Finishing dan Pewarnaan Bagian Kepala, Tangan dan Kaki Boneka*

Pewarnaan ini bisa dilakukan setelah semua bagian sudah terpasang. Pewarnaan digunakan untuk menimbulkan kesan karakter lebih dramatis. Selain itu juga bisa digunakan untuk memperbaiki permodelan yang kurang bagus. Dalam pengaplikasiannya, perlu memperhatikan prinsip pewarnaan untuk menghasilkan efek cekungan, datar, dan tonjolan.

Pewarnaan untuk boneka atau perangkat apapun yang digunakan untuk pertunjukan panggung perlu menghindari memakai cat yang bersifat mengkilat. Karena permukaan yang mengkilat dianggap kurang meyakinkan, terlebih pada saat permukaan tersebut merespon cahaya di atas panggung (Currell, 1999).

## 2.6.5 Teknik Konstruksi dan Sambungan pada Boneka

### A. Kepala



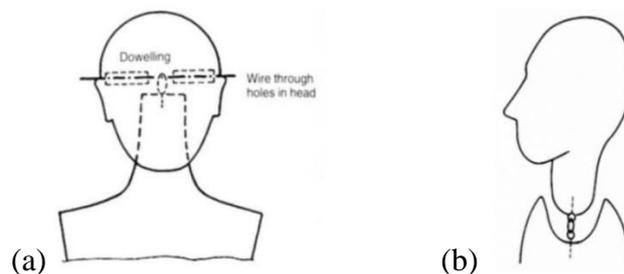
Gambar 2.6.7 Konstruksi Pasak pada Kepala yang Dipasang secara Menyilang

(Sumber: Currell, 1999)

Konstruksi utama kepala menggunakan pasak yang dipasang secara menyilang di dalam modeling hasil *paper mache* bentuk kepala. Tiga ujung yang menghadap kanan, kiri dan atas akan melekat permanen pada kepala, sedangkan satu ujung yang menghadap bawah akan disambungkan ke bagian leher.

### B. Sambungan Kepala, Leher dan Dada

Terdapat beberapa teknik sambungan untuk kepala, leher, dan badan yang dijelaskan oleh Currell dalam bukunya. Namun penulis hanya memakai dari dua jenis sambungan dibawah ini.



Gambar 2.6.8 (a) Sambungan kepala pada leher yang menyatu dengan tubuh; (b) Sambungan Tubuh pada leher yang menyatu dengan kepala

(Sumber: Currell, 1999)

Kedua sambungan tersebut akan dikombinasikan hingga menghasilkan sambungan tepat di tengah-tengah leher, mampu memenuhi kebutuhan gerak

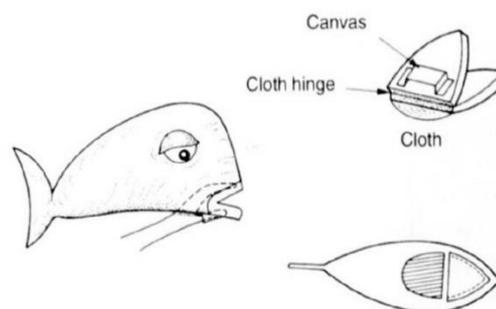
kepala mengangguk dan berputar dengan halus. Kemudian sambungan akan dibungkus dengan material lain yang elastis menjaga leher tetap pada poros defaultnya.

### C. *Non-moving Eye*

Mata boneka yang tak bergerak bisa dibuat dengan cara diukir, dipasang setengah bola, atau sekedar dicat. Bagian mata yang berwarna hitam bisa dibuat sedemikian rupa untuk menghasikan kesan kedalaman tatapan mata. Kemudian diberi lapisan vernis agar terlihat mengkilat.

### D. *Moving Mouth*

*Moving mouth* atau mulut yang bisa bergerak pada mouth puppet dibuat menggunakan dua potongan multiplex atau material datar lainnya yang disambungkan menggunakan engsel pada salah satu sisinya. Engsel ini bisa dari kain atau lembaran karet. Kemudian sisi rahang atas maupun rahang bawah diberi pijakan atau controller untuk menggerakkannya.



Gambar 2.6.9 Konstruksi *moving mouth* menggunakan material kayu

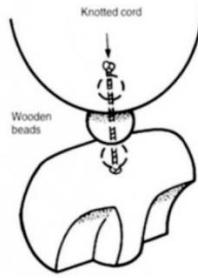
(Sumber: Currell, 1999)

### E. *Badan*

*Rattan and foam-rubber body* adalah badan yang tersusun dari kerangka dasar rotan yang dibalut foam rubber. Badan terpisah menjadi dua bagian, dada dan pinggang. Rotan dirangkai sedemikian rupa mengikuti bentuk dada dan pinggang, yang masing-masing terdapat poros utama sebagai tulang utamanya.

### F. *Sambungan Pinggang*

*Ball joint* dipakai karena bisa membuat boneka bergerak membungkuk dan berputar, namun perlu diberi batas maksimal agar pergerakan tidak berlebihan.



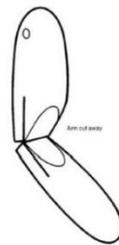
Gambar 2.6.10 Sambungan pinggang menggunakan *ball joint*

(Sumber: Currell, 1999)

### G. Lengan

*Rattan and foam-rubber arms* adalah lengan yang terbentuk dari rotan yang foam rubber. Seperti tangan manusia, konstruksi ini menggunakan rotan sebagai tulangnya. Sedangkan daging yang memberi volume lengan dibuat menggunakan busa, dipasang sesuai bentuk dan ketebalan yang dibutuhkan. Lengan ini dibagi menjadi dua, yaitu lengan atas dan lengan bagian bawah.

### H. Sambungan Siku

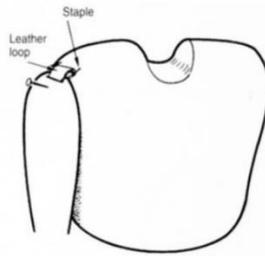


Gambar 2.6.11 Sambungan siku menggunakan *leather elbow joint*

(Sumber: Currell, 1999)

Siku ini disambung menggunakan lembaran kulit yang dipasang di dasar masing-masing lengan. Posisi kedua lengan sengaja dibuat rapat, perlu bagian lengan perlu dikikis sesuai arah lipatan siku.

## I. Sambungan Pundak



Gambar 2.6.12 Sambungan pundak menggunakan *leather loop and staple joint*

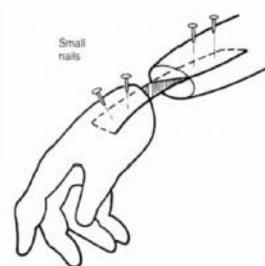
(Sumber: Currell, 1999)

Sambungan dari lembaran kulit tersebut dipasang cukup longgar agar memungkinkan lengan bergerak lebih luwes.

## J. Tangan

Tangan adalah salah satu anggota tubuh boneka yang sangat membantu menyampaikan pengkarakterannya. Tangan tidak perlu dibuat detail, hanya saja posisi jari-jarinya diatur sesuai watak karakter tersebut. kebanyakan boneka hanya memiliki tiga jari dan ibu jari. Tangan ini dibuat menggunakan dasar yang terbuat dari kertas yang kemudian dibalut paper mache untuk melindungi bentuk tersebut, atau biasa disebut dengan metode *paper modelled hand*.

## K. Sambungan Pergelangan Tangan



Gambar 2.6.13 Pergelangan tangan menggunakan *leather strap wrist joint*

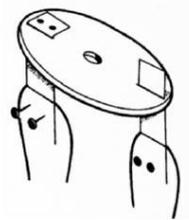
(Sumber: Currell, 1999)

Boneka yang dibuat memiliki lengan fleksibel yang dipasang menggunakan metode *leather strap wrist joint*. Pemasangan seperti ini berfungsi untuk melipat tangan ke bagian dalam atau luar saja, tidak diperuntukkan sebagai sendi putar.

## L. Paha dan Betis

Metode pembuatan yang dipakai untuk membuat bagian paha dan betis sama seperti pada bagian lengan tangan, menggunakan Rattan and foam-rubber arms

## M. Sambungan Panggul

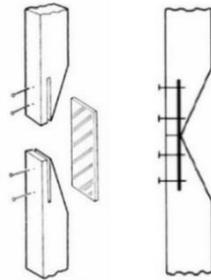


Gambar 2.6.14 Sambungan panggul menggunakan *leather hip joint*

(Sumber: Currell, 1999)

Paha dibiarkan menggantung melalui tali kulit yang ditanam ke dalam pangkal panggul. Perlu lebar agar paha dapat bergerak bebas.

## N. Sambungan Lutut

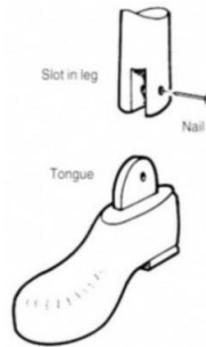


Gambar 2.6.15 Sambungan lutut menggunakan *leather knee joint*

(Sumber: Currell, 1999)

Lutut disambung menggunakan lembaran kulit yang ditanam di betis dan paha. Posisi kedua bagian kaki dibuat rapat dan beberapa sisi perlu dikikis sesuai arah lipatan lutut. Teknik ini dipilih karena pembuatannya mudah dan sesuai dengan kebutuhan gerak.

## O. Sambungan Telapak Kaki



Gambar 2.6.16 Sambungan telapak kaki menggunakan *ankle joint with the slot in the leg*

(Sumber: Currell, 1999)

Sambungan telapak kaki ke betis menggunakan slot. Telapak kaki dibuat menggunakan material yang keras dengan alas dibesi bantalan lunak seperti kain agar tidak menimbulkan bunyi saat berjalan.

## P. Pembuatan Kostum

Menurut Currell, kostum lebih baik dibuat sangat sederhana dan disesuaikan dengan esensi karakternya. Kostum yang dibuat tidak mengganggu pola gerak boneka, dan lebih baik lagi jika kostum mampu menimbulkan efek gerak tertentu untuk mendukung pengkarakteran. Di sini pemilihan material dan metode pembuatan sangat dipertimbangkan. Cara membuat kostum yang efektif adalah dengan menempelkan dan menjahit material ke badan boneka secara langsung. Selain itu pemilihan komposisi warna kostum juga perlu disesuaikan dengan warna tubuh boneka.

### 2.7 *Environment / Setting*

*Environment* atau biasa disebut *setting* merupakan unsur yang cukup penting dalam membangun imajinasi penonton pada pertunjukan teater. Untuk pementasan drama panggung, sebaiknya *environment* dibuat menetap dengan properti yang sama selama pertunjukan, tidak terlalu banyak perubahan atau perpindahan. *Setting* panggung yang berganti-ganti akan menyulitkan secara teknis untuk menatanya. Perlu dipikirkan bagaimana teknik pergantian latar tanpa memakan waktu dan tanpa mengganggu emosi penonton yang sudah mulai terbangun (Yoni, 2014). *Setting* harus menarik dan dibuat sesederhana mungkin. Penggunaan *setting* yang ramai,

rumit dan terlalu cerah akan mengganggu visibilitas objek atau boneka (Currel, 1999).

### **2.7.1 *Environment* Bergenre *Slice of Life***

Setiap genre pementasan teater memiliki gaya visual environment yang berbeda-beda, dan masing-masing genre tersebut mempunyai ciri khas melalui gaya desain, bentuk, pemilihan objek, tekstur, nuansa dan aspek lainnya untuk mencapai visual yang dimaksud. Dalam perancangan ini environment yang dipakai adalah bergenre *slice of life*, genre yang tidak memiliki plot pada umumnya, menampilkan kehidupan sehari-hari dan umumnya dipakai dalam seri cerita dengan situasi konflik ringan. Beberapa serial cerita animasi atau tayangan pertunjukan boneka yang menggunakan genre ini seperti Upin Ipin, Adit dan Sopo Jarwo, Si Unyil, Doraemon, dll.



Gambar 2.7.1 Bentuk Rumah pada animasi Upin Ipin

(Sumber: Youtube)

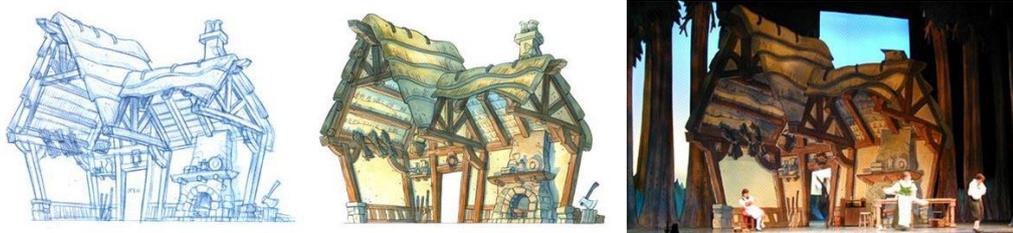
Environment dalam genre ini memiliki setting lokasi yang sering muncul, umumnya ditampilkan berulang-ulang. Environment dibuat sesuai kondisi latar belakang kultural aslinya mencakup fungsi dan visual yang mewakili lingkungan aslinya. Pemilihan gaya visual dalam genre ini menyesuaikan dengan konsep keseluruhan cerita.

### **2.7.2 *Jenis Properti* Pembangun *Environment***

Menurut Michael 2013, properti panggung secara tradisional dikelompokkan ke dalam tiga kategori.

### A. *Set Property*

*Set property* ada umumnya didefinisikan sebagai barang bergerak yang berukuran besar, namun tidak dibangun ke dalam set, dan digunakan dalam beberapa cara oleh aktor. Contohnya seperti lampu, furniture, permadani, sofa, pohon, ayunan, dll.



Gambar 2.7.2 *Set property* pada panggung teater

(Sumber: Pinterest <https://id.pinterest.com/pin/330592428866757314/>)

### B. *Hand Property*

*Hand property* ini lebih mengarah ke item kecil yang dibawa dan digunakan oleh aktor atau boneka karakter. Contohnya seperti piring, cangkir, buku, tas, sepatu, sepeda, sapu dan lentera.

### C. *Decorative Property*

*Decorative property* atau dikenal sebagai set dressing merupakan semua hal yang biasa digunakan untuk meningkatkan pengaturan secara visual, tetapi keberadaannya secara khusus tidak disentuh oleh actor. Contohnya seperti tirai, jendela, lukisan, lampu meja, buku-buku di rak buku, atau alat peraga yang lainnya.

Selain tiga kategori tersebut terdapat satu jenis properti panggung yang biasa disebut *Scenery*. Jenis ini digunakan sebagai penggambaran latar belakang atau pemandangan yang dibuat secara 2 dimensi dengan cara dilukis pada media datar (Asch, 2010).

## 2.8 Studi Eksisting

Studi eksisting ini digunakan sebagai acuan untuk mengidentifikasi bentuk dari desain pertunjukan teater boneka yang akan dirancang. Dengan mencari serta menganalisis data dari komparator, maka diharapkan dapat menjadi referensi yang

baik dalam perancangan ini. Acuan tersebut berupa teknis penyajian pertunjukan, konsep dan tema karya, konsep cerita (Tujuan cerita dibuat), *character building*, bentuk boneka, *environment*, *set property* dan penggayaan visual.

### 2.8.1 *Sesame Street*



Gambar 2.8.1 Karakter Grover, Bert, Abby Cadabby, Elmo, Big Bird, Ernie, Cookie Monster, dan Zoe Sesame Street

(Sumber: <https://www.pbshawaii.org/sesame-street/>)

Sesame Street adalah perintis serial tayangan hiburan edukasi untuk anak di Amerika, yang pada awalnya hanya berupa boneka dengan beberapa tokoh saja. Namun tidak lama konsep tersebut dikembangkan menjadi gabungan dari *live action*, komedi sketsa, dan *puppetry*. Sesame Street merupakan salah satu serial acara televisi yang paling lama tayang sepanjang sejarah pertelevisian sejak 1969 hingga sekarang. Serial ini pertama kali dibuat atas dasar belum adanya tayangan televisi untuk anak-anak di amerika pada saat itu. Karena acara ini memberikan pengaruh yang sangat positif, Sesame Street menjadi salah satu tayangan pendidikan yang paling dihormati di dunia. Tidak ada serial televisi lain yang mampu menandingi kesuksesan dan pengakuan internasionalnya. Serial originalnya sudah ditayangkan di 120 negara, dan lebih dari 30 versi internasional yang sudah diproduksi. Di Indonesia sendiri, di buat dengan judul “Jalan Sesama” yang telah disesuaikan dengan budaya lokal Indonesia, baik konsep artistik maupun musiknya. Berikut adalah hasil review “*Sesame Street*”:

#### 1. **Konsep pementasan:**

Ditayangkan di siaran Televisi. Adanya *Set Property* sebagai *environment* utama, dengan pengambilan gambar sejajar terhadap posisi boneka. Adanya interaksi antara manusia, boneka dan diorama latar di dalam cerita.

## 2. **Cerita** :

Cerita tentang kegiatan sehari-hari seperti melakukan sesuatu kegiatan/aktivitas, bermain, belajar dan bernyanyi. Disampaikan secara menarik sehingga disukai anak-anak. Konten cerita disampaikan sangat ringan dan terkesan anak-anak sekali. Mampu bertahan hingga sekarang dengan terus berinovasi dari aspek cerita mengikuti isu yang sedang berkembang.

Strategi komunikasi memadukan gerakan dan dialog. Menggunakan Bahasa yang sederhana. Ditambah nyanyian atau jargon agar pesan yang disampaikan lebih mudah diingat. Penceritaan melalui sudut pandang anak-anak sebagai penonton, yang seolah-olah sedang berada dekat dengan mereka. Adanya interaksi dan kalimat ajakan sehingga menimbulkan respon penonton untuk mengikuti semua adegan

## 3. **Desain Karakter** :

Desain karakter dominan menggabungkan karakter monster, hewan dan manusia. Perbedaan antar karakter terlihat sangat jelas. Faktor pembeda tersebut antara lain seperti proporsi tubuh, bentuk badan dan wajah, serta penggunaan warna yang beragam disesuaikan dengan sifat masing-masing tokoh, sehingga masing-masing memiliki keunikan dan mudah diingat. Semua boneka memiliki ekspresi dasar tersenyum. Warna yang digunakan adalah warna cerah dan terkesan menyenangkan. Mata bulat dan besar pada setiap karakternya terkesan ekspresif dan cocok untuk anak-anak. Ditambah dengan bukaan mulut yang lebar sehingga menambah kesan ceria. Semua elemen yang dibentuk hampir tidak memiliki sisi yang lancip atau tajam, semua dibuat tumpul.

## 4. **Boneka** :

Jenis boneka sebagian besar menggunakan *hand-rod puppet* yang dikembangkan oleh Jim Henson. Boneka ini dikontrol dengan dua tangan, satu tangan dominan mengolah gerakan kepala boneka untuk mengoperasikan mulut dan gestur wajah. Sedangkan tangan lainnya mengatur tangan boneka dengan bantuan tongkat. Boneka sangat fleksibel karena lunak dan bisa menghasilkan bermacam gestur.

#### 5. *Environment* :

Karena di dalam studio, diorama latar dibuat kompleks seperti keadaan permukiman asli. Terdapat rumah-rumah, pepohonan, kursi taman dan properti realistik lainnya. Berbentuk panggung, agar para pemain boneka tidak terlihat.

#### 6. **Material** :

Bahan pembuatan fisik luar boneka menggunakan bahan yang empuk contohnya kain dan bulu.

#### **Kesimpulan :**

Dari penjabaran tersebut, berikut adalah beberapa hal yang dapat diadaptasi dalam perancangan serial teater boneka Tagkupet :

- a. Pengembangan desain karakter yang unik, beragam dan masing-masing memiliki ciri khas yang kuat. Menonjolkan bentuk, ukuran dan warna
- b. Penggunaan *environmrnt* untuk menunjang pementasan menjadi lebih meriah. *Set property* dibuat mendekati ukuran dan tampilan realis.
- c. Penggunaan dialog yang kuat sebagai elemen terpenting dalam pertunjukan. Hal ini berpengaruh juga ke desain boneka yang dibuat memiliki mulut untuk digerakkan (*Mouth Puppet*)
- d. Material luar boneka menggunakan kain yang dipasang dengan berbagai macam teknik sehingga bias menciptakan kesan yang beragam.

#### **2.8.2 Si Unyil**

SI Unyil merupakan karakter legendaris di televisi anak Indonesia 1980-1990-an. Wujud boneka karakter berbentuk boneka tangan ini, sudah mengudara sejak 1981 dalam format serial tayangan televisi “Si Unyil”. Tokoh-tokoh utamanya yaitu Unyil, Usro, Ucrit, Pak Ogah, dan Pak Raden. Nama-nama ini adalah tokoh utama dalam cerita ini dan melekat diingatan penonton hingga kini. Konsep cerita dan boneka si Unyil dibuat oleh Dr. Suyadi selaku kreator. Boneka terinspirasi oleh wayang Potehi. Si Unyil adalah tentang tayangan anak-anak bernilai pendidikan karakter melalui kisah sehari-hari yang disampaikan secara jenaka, contohnya ceritanya seperti multicultural, kerukunan, toleransi beragama, nasionalisme, dan

lain sebagainya. Secara keseluruhan konten yang dimunculkan di dalam dunia Si Unyil sangat menonjolkan identitas budaya lokal Indonesia. Hal ini sangat bisa diadaptasi sebagai konten utama untuk perancangan ini.



Gambar 2.8.2 Karakter-karakter serial Si Unyil

(Sumber: <https://www.brilio.net>)

Berikut adalah hasil review “Si Unyil”:

1. **Konsep pementasan:**

Ditayangkan di siaran Televisi. Adanya diorama latar sebagai setting, dengan pengambilan gambar sejajar terhadap posisi boneka.

2. **Cerita :**

Cerita seputar kehidupan sehari-hari yang syarat akan nilai budaya lokal dan nilai pendidikan moral bagas. Gaya penceritaan menggunakan dialog. Kata-katanya mudah dimengerti, sesuai dengan keseharian. Sudut pandang yang dipakai adalah sudut pandang orang ketiga, sehingga penonton hanya mengikuti cerita saja.

3. **Desain Karakter :**

Desain karakter sangat beragam. Mencerminkan keanekaragaman etnis dan suku di Indonesia. Berbentuk sederhana. Karakter memiliki kesan yang lembut, digambar dengan garis-garis mulus, dengan bentuk-bentuk karakter yang beranatomis kanak-kanak. Berwajah bulat dengan ekspresi datar. Satu sama lain memiliki kemiripan. Mata dibuat bulat dengan ukuran kornea mata (hitam) yang lebih lebar. Menggunakan pakaian dan atribut lokal yang biasanya dikenakan sehari-hari dengan konsep vernakular.

4. **Boneka :**

Boneka berjenis *Hand Puppet*. Cara memainkannya seperti menggunakan sarung tangan, tiga jari tengah untuk bagian kepala dan dua jari lainnya

masing masing untuk tangan. Memiliki kelebihan mudah digerakkan menggunakan satu tangan. Namun dengan konsep seperti ini, gerakan boneka terbatas. Tanpa bukaan mulut.

5. ***Environment*** :

Karena di dalam studio, diorama *environment* dibuat kompleks seperti keadaan perkampungan asli dengan banyak rumah, taman, pepohonan dan properti penunjang lainnya. Bentuk panggung tinggi agar para pemain boneka tidak terlihat.

6. **Material** :

Material mix media.

**Kesimpulan :**

Dari penjabaran tersebut, terdapat beberapa hal yang dapat diadaptasi untuk perancangan serial teater boneka Tagkupet diantaranya adalah :

- a. Tema cerita yang kental akan kearifan lokal Indonesia yang diterapkan di berbagai aspek, berupa visual maupun konten secara tersirat. Memuat nilai pendidikan karakter. Cerita ini disampaikan melalui konflik yang ringan dan sederhana. Menceritakan kegiatan sehari-hari anak-anak dalam lingkup satu wilayah.
- b. Tokoh Utama didominasi oleh karakter yang berusia anak-anak.
- c. Setiap karakter boneka memiliki perbedaan yang mencolok jika dilihat dari atribut yang dikenakan sesuai *personality*-nya.
- d. Secara visual terlihat sangat lokal

**2.8.3 Wayang Kancil**

Wayang Kancil adalah salah satu jenis wayang nusantara Ki Ledjar Subroto atau biasa disapa Mbah Ledjar adalah pembuat wayang kancil sejak tahun 1980. Misi awal ketika mbah Ledjar menghidupkan kembali Wayang Kancil adalah sebagai usaha untuk memberi alternatif pertunjukan anak-anak dengan pesan yang sesuai dengan usia mereka.



Gambar 2.8.3 Cuplikan Scene pementasan Wayang Kancil

(Sumber: [www.Youtube.com](http://www.Youtube.com))

**1. Cerita :**

Cerita wayang kancil bertujuan menanamkan budi pekerti yang digabungkan dengan pendidikan tentang lingkungan hidup untuk anak-anak. Oleh karena itu umumnya pesan-pesan dalam cerit berkisah tentang pendidikan karakter dan kecintaan terhadap lingkungan hidup terutama pada binatang. Strategi komunikasi pementasan Wayang Kancil sangat menonjolkan aspek suara yang tegas. Disamping itu adanya gerakan-gerakan wayang (*sabetan*) yang khas ditambah iringan musik.

**2. Desain karakter :**

Wayang kancil terdiri dari berbagai macam karakter hewan yang ada di Indonesia. Dan terdapat pula tohoh manusia. bentukan karakter adalah realis, mengacu pada figure nyata baik bentuk dan warna. Dengan menggunakan karakter hewan, akan dapat menarik minat anak menonton pertunjukan tersebut.

**Kesimpulan :**

Kesimpulan yang dapat diadaptai dari Wayang Kancil antara lain :

1. Penggunaan karakter hewan sebagai tokoh utama dalam cerita. Semua tokoh akan dibuat bisa berbicara seolah-olah menjadi manusia.
2. Pengembangan sifat karakter berdasarkan sifat-sifat dasar manusia.
3. Bercerita tentang penanaman nilai budi pekerti

**2.8.4 Papermoon Puppet Theatre**

*Papermoon Puppet Theatre* adalah nama dari grup teater boneka yang berasal dari Yogyakarta. Sesuai dengan namanya Papermoon yang berarti Kertas Bulan, kurang lebih berarti memiliki wajah seperti bulan, cekung, sendu, dan tanpa

ekspresi. Bagian bola matanya berwarna hitam sebagai simbol dari kesan kedalaman, tujuannya agar penonton mampu merepresentasikan dan mengisi sendiri suasana hati boneka dalam setiap adegan yang dimainkan. Papermoon adalah teater boneka tanpa kata dalam bercerita. Konsep cerita terinspirasi dari budaya lokal. Penggabungan unsur artistik yang unik, musik yang kuat, permainan pencahayaan dan unsur lainnya membuat teater ini begitu memukau. Papermoon selalu memberikan pesan istimewa di setiap penampilannya.

Awal mulanya, audiens papermoon adalah anak-anak, namun sekarang sudah berkembang dan diminati oleh seluruh kalangan masyarakat dan beragam usia. Tidak hanya masyarakat lokal saja, tetapi juga sudah terkenal ke mancanegara. Lewat teater boneka, papermoon berhasil mengenalkan kultur dan nilai lokal bangsa Indonesia ke ranah dunia. Salah satu yang menjadi daya tarik papermoon adalah konsep penyajian baru, dengan bentuk visual yang belum pernah ada di Indonesia.



Gambar 2.8.4 Cuplikan adegan pementasan “Surat ke Langit”

(Sumber: [www.papermoonpuppet.com](http://www.papermoonpuppet.com))

Berikut adalah ulasan umum “**Papermoon Puppet Theatre**”:

### 1. **Konsep pementasan:**

Penonton menyaksikan pertunjukan melalui sebuah bingkai atau lengkung proscenium (jenis Panggung dengan tribun bertingkat). Membutuhkan area panggung yang cukup untuk dapat memuat boneka dan puppeteer yang berpindah-pindah. Karena termasuk kedalam pementasan teater, maka pertunjukan selesai dalam sekali tampil, namun masih bisa ditampilkan kembali dengan cerita yang sama di lain sesi. Teater tanpa menggunakan dialog sama sekali, lebih menekankan pada olah tubuh boneka.

**2. Cerita :**

Masing-masing judul yang telah digarap papermoon memiliki cerita yang berbeda disesuaikan dengan tema.. Konten yang disampaikan mudah dipahami karena disampaikan secara sederhana, meskipun isinya sangat kompleks, berkesan dan memiliki pesan mendalam. Termasuk ke dalam pertunjukan tanpa kata. hampir keseluruhan strategi komunikasi didominasi oleh gerakan boneka yang didukung oleh musik, pencahayaan dan properti. Dalam penyampaiannya tersebut, papermoon selalu mengedepankan konsep adanya interaksi antara pemain dan penonton secara langsung.

**3. Desain Karakter :**

Karakter sebagian besar tokoh manusia. memiliki bentuk kepala lebih besar daripada badan. Desain karakter sangat khas. Memiliki wajah cembung dan mata kecil. Sebagian boneka lainnya berbentuk hewan dan abstrak. Rata-rata ukuran boneka hanya sebesar anak kecil. Menggunakan atribut pakaian sederhana seperti pakaian sehari hari. Ringan

**4. Boneka :**

Struktur tubuh boneka berjenis rig puppet. Memiliki persendian seperti manusia sehingga memungkinkan melakukan banyak gerakan. Struktur tubuh terdiri dari kepala, badan, kaki dan tangan. Tingkat kesulitan memainkannya pun terbilang tinggi. Satu boneka papermoon biasanya dimainkan 2 orang atau lebih tergantung adegan apa yang sedang dimainkan (teknik *table top puppet*).

**5. Environment :**

*Environment* terdiri dari *Set Property* berbentuk instalasi tetap, tidak berpindah atau berganti blocking selama pementasan berlangsung. Gaya visual stilasi asimetris dengan melebih-lebihkan bentuk tanpa mengubah sifat dasarnya. Suasana *environment* yang digunakan bernuansa fantasi dan festival yang meriah. Dibuat dengan menampilkan material apa adanya dengan beberapa aksan pewarnaan dan tekstur yang khas Papermoon.

**6. Material :**

Boneka dan properti panggung menggunakan material mix media. Kertas, rotan, kain dan lain sebagainya. Material ini digunakan agar berbentuk padat

dan ringan. Pembuatan dengan teknik papermache dan pertukangan. Tapilan selalu menggunakan warna kontemporer.

**Kesimpulan :**

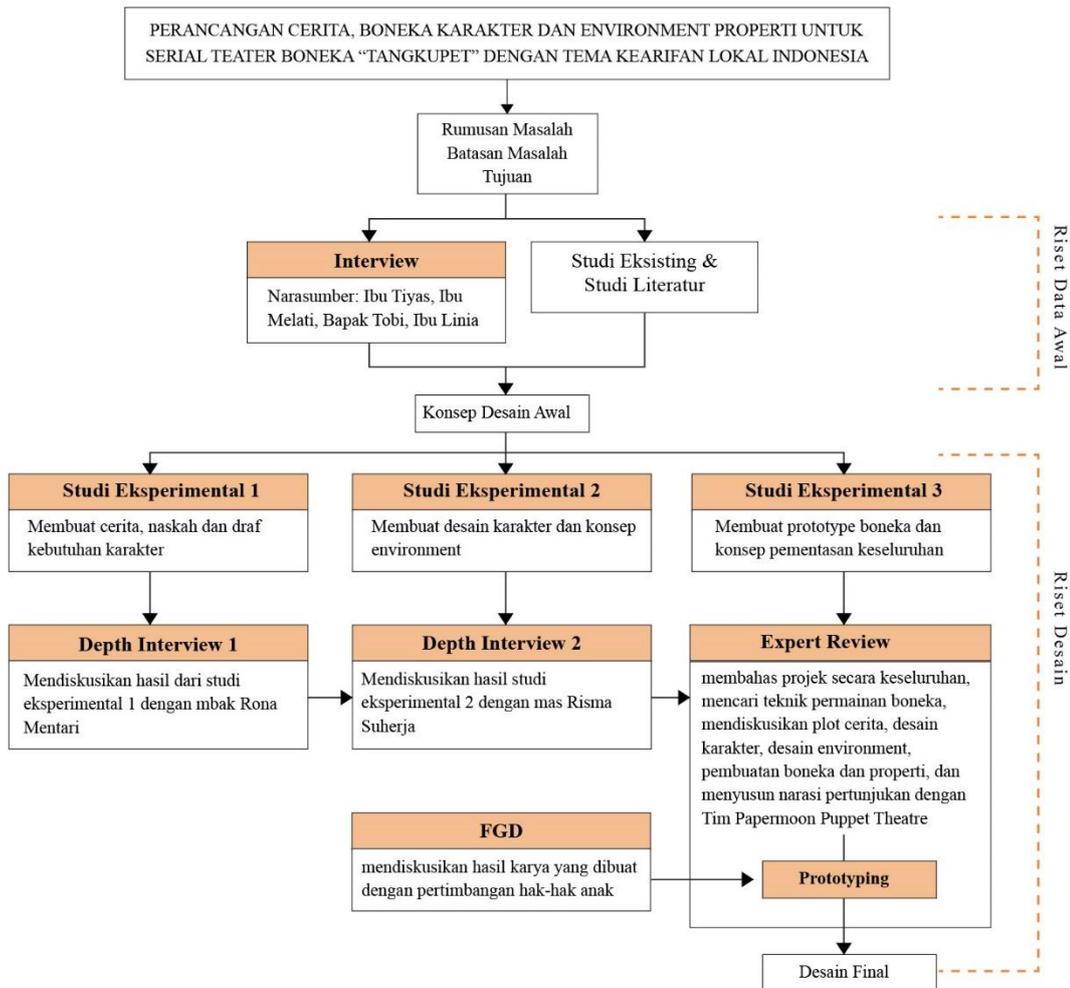
Dari penjabaran tersebut, hal yang dapat diambil dari teater papermoon adalah :

1. Gaya pertunjukan langsung
2. Menggunakan teknik permainan *Kurumaningiyo* dan *Bunraku*
3. Memiliki bentuk kontemporer, baik dari segi konsep penyajian dan visual yang baru.
4. Bentuk boneka humanoid yang memungkinkan melakukan banyak gerakan
5. Penggunaan material mix media juga bisa diterapkan untuk teater boneka Tangkupet dengan tujuan sebagai daya tarik tersendiri.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Diagram Alur Riset

Berikut ini merupakan diagram alur penelitian dimulai dari penemuan fenomena sampai tahap konsep desain.



Gambar 3.1.1 Diagram Alur Riset

Metode pengumpulan data riset pada perancangan ini dilakukan secara kualitatif. Untuk data primer terbagi menjadi dua, riset penggalian data awal dan riset desain. Riset penggalian data awal dilakukan melalui interview. Interview ini dilakukan kepada guru dan pendongeng untuk mencari tahu kebutuhan anak-anak dan mendapat tanggapan terkait perancangan ini. Sedangkan riset desain meliputi studi eksperimental, *depth interview*, *expert review* dan *forum group discussion*. Studi ekperimental, digunakan untuk membuat alternatif konsep pertunjukan, draf

cerita serial, pengembangan desain karakter dan *environment* secara deskriptif dan visual serta pembuatan konsep boneka dan properti yang mengacu pada tinjauan pustaka dan riset pendahuluan. *Depth interview* kepada para ahli seperti pendongeng profesional dan desainer animasi untuk mengetahui kesesuaian konten yang telah direncanakan pada tahap studi eksplorasi. *Expert review* dilakukan untuk mendiskusikan dan memperbaiki keseluruhan hasil desain dari mulai tahap dibawah bimbingan narasumber seniman teater boneka. Pada tahap ini mulai dibuat *prototype* sebagai hasil akhir yang kemudian dilakukan uji pementasan untuk mendapatkan kriteria desain final. *Forum group discussion* merupakan tahap riset yang posisinya berada ditengah proses pembuatan *prototype*, dilakukan bersama narasumber pemerhati anak untuk membahas kesesuaian karya dengan anak-anak.

Untuk pengumpulan data sekunder melalui studi eksisting pertunjukan berbasis boneka, referensi desain karakter, studi literatur dan teori terkait melalui buku, jurnal dan internet.

## **3.2 Protokol Riset**

### **3.2.1 Interview**

*Interview* atau wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk Studi Pendahuluan. Studi pendahuluan ini dilakukan untuk mencari tahu media dan konten yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak melalui orang-orang dewasa yang sehari-harinya dekat dengannya, seperti guru di sekolah dan pendongeng. Pedoman *interview* yang digunakan peneliti adalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan seputar pembelajaran di sekolah, media hiburan dan kesenian, karakteristik anak-anak, kecenderungan-kecenderungan anak di masa sekarang, serta mendapatkan masukan dan saran terhadap perancangan yang akan dilakukan. *Interview* ini dilakukan secara tatap muka dengan narasumber. *Interview* yang digunakan adalah *interview* semi terstruktur atau peneliti menggunakan pedoman pertanyaan tetapi cakupan bahasannya akan berkembang ketika *interview* berlangsung dengan narasumber, atau kurang lebih seperti diskusi.

#### **A. Interview dengan ibu Tiyas guru SD**

Narasumber : Ibu Tiyas

Jabatan : Guru kelas 3 dan 4 di SD Alfalah Darussalam

Pertanyaan :

1. Bagaimana gambaran umum terkait kondisi anak-anak saat ini?
2. Bagaimana karakter anak SD kelas awal?
3. Bagaimana tahap perkembangan anak SD kelas awal?
4. Bagaimana tanggapan anda terkait kurikulum yang sedang dipakai sekarang?
5. Bagaimana konsep pembelajaran yang disukai?
6. Bagaimana tanggapan narasumber mewakili target audiens jika anak-anak diberi alternatif hiburan dalam bentuk teater boneka?
7. Konten apa yang sebaiknya dimuat dalam teater boneka ini?
8. Teater boneka yang bagaimana yang sesuai dengan kebutuhan saat ini?

#### **B. Interview dengan Melati guru SD**

Narasumber : Ibu Melati

Jabatan : Guru kelas 3, 5 dan 6 di MI El Rahma Plus Qiraati

Pertanyaan :

1. Bagaimana gambaran umum terkait kondisi anak-anak saat ini?
2. Bagaimana karakter anak SD kelas awal?
3. Apa yang dibutuhkan anak-anak pada tahap perkembangan tersebut?
4. Bagaimana tanggapan narasumber mewakili target audiens jika anak-anak diberi alternatif hiburan dalam bentuk teater boneka?
5. Konten apa yang sebaiknya dimuat dalam teater boneka ini?
6. Teater boneka yang bagaimana yang sesuai dengan kebutuhan saat ini?

#### **C. Interview Tobi pendongeng nasional**

Narasumber : Bapak Tobi

Jabatan : Pendongeng Nasional yang berdomisili di Surabaya dan guru tari anak-anak

Pertanyaan :

1. Bagaimana pengaruh kegiatan mendongeng terhadap anak-anak?

2. Bagaimana cara menyampaikan dongeng yang menarik kepada anak-anak?
3. Bagaimana tanggapan narasumber mewakili target audiens jika anak-anak diberi alternatif hiburan dalam bentuk teater boneka?
4. Teater boneka yang bagaimana yang sesuai dengan kebutuhan saat ini?

#### **D. Interview dengan Linia guru teater**

Narasumber : Ibu Linia

Jabatan : Guru teater dan storytelling anak-anak di beberapa sekolah Surabaya

Pertanyaan :

1. Bagaimana gambaran umum terkait kondisi anak-anak saat ini?
2. Seberapa penting kesenian untuk anak-anak?
3. Bagaimana kondisi kegiatan seni anak-anak di Surabaya dan sekitarnya saat ini?
4. Bentuk kesenian yang seperti apa yang disukai anak-anak pada umumnya?
5. Bagaimana tanggapan narasumber mewakili target audiens jika anak-anak diberi alternatif hiburan dalam bentuk teater boneka?
6. Konten apa yang sebaiknya dimuat dalam teater boneka ini?
7. Teater boneka yang bagaimana yang sesuai dengan kebutuhan saat ini?

#### **3.2.2 Studi Eksperimental 1**

Alat : Alat Tulis dan Komputer

Tujuan : Tahap studi eksplorasi 1 ini secara umum digunakan untuk merancang konten cerita, dengan rincian berikut :

- a. Mengembangkan tema cerita berdasarkan penerapan nilai-nilai pendidikan karakter yang kemudian dihasilkan draft ide cerita dan 5 sinopsis
- b. Membuat draft naskah awal untuk salah satu sinopsis yang dipilih
- c. Kebutuhan perwatakan karakter

### 3.2.3 Studi Eksperimental 2

Alat : Kertas, Alat Tulis, Komputer

Tujuan : Tahap studi eksplorasi 2 ini secara umum digunakan untuk membuat konsep desain karakter dan konsep desain environment, dengan rincian sebagai berikut :

- a. Draf konsep 10 karakter dalam bentuk deskriptif dan visual
- b. Draf hubungan antar karakter untuk konsep penceritaan (terkait penciptaan konflik)
- c. Draf gambaran umum konsep pertunjukan serial, konsep puppet dan set prop (termasuk mencari referensi)
- d. Konsep dasar desain environment untuk set prop pertunjukan

### 3.2.4 Studi Eksperimental 3

Tahap studi eksperimental 3 ini digunakan untuk proses pembuatan 1 prototype boneka dan penyusunan draf konsep utama teater boneka secara keseluruhan beserta kebutuhannya.

### 3.2.5 *Depth Interview 1*

Waktu : 24 Mei 2019

Tempat : Rumah Dongeng Mentari, Yogyakarta

Alat : Alat tulis, handphone, dan draf pertanyaan

Narasumber : Rona Mentari (pendongeng profesional Indonesia dan founder Rumah dongeng Mentari Yogyakarta)

Tujuan : Wawancara mendalam ini dilakukan untuk mendiskusikan hasil yang telah dibuat pada **Studi Eksperimen 1**, konsep cerita secara keseluruhan; dari 20 sinopsis yang telah dibuat penulis, hanya 5 sinopsis yang dijadikan sample untuk diasistensi; skenario awal; dan penentuan karakter-karakter yang dibutuhkan.

### 3.2.6 *Depth Interview 2*

Waktu : 17 Juni 2019

Tempat : Hompimpa Studio, Surabaya

Alat : Alat tulis, handphone

- Narasumber : Risma Suherja (desainer, animator, konten creator animasi series youtube dan founder Hompimpa Studio)
- Tujuan : Wawancara mendalam ini dilakukan untuk mendiskusikan hasil yang telah dibuat pada **Studi Eksperimen 2**.

### 3.2.7 *Expert Review*

- Tempat : Rumah Papermoon, Yogyakarta
- Waktu : 4-26 Juli 2019
- Alat : Catatan dan alat tulis, handphone, draf naskah dan Karakter, prototype boneka, dan alat bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan karya hingga selesai.

Materi yang dibawa pada tahap *expert review* 3 ini adalah hasil studi eksplorasi 1, 2 dan 3 dan hasil *depth interview* 1 dan 2. Tahap ini dilakukan dengan cara mengikuti kegiatan **Workshop Eksperimental PUPA Puppet Lab #1 dengan tema “Childhood”** yang diadakan oleh Papermoon Puppet Theatre. Dalam mengikuti program tersebut, terdapat beberapa hal yang akan dibahas yaitu mengenai

1. mengembangkan projek secara keseluruhan
2. berbagi temuan-temuan dan pertanyaan mengenai teater boneka
3. mencari teknik memainkan boneka
4. mendiskusikan plot cerita dan pengembangannya
5. membahas pengembangan hasil desain karakter dan *environment*
6. perancangan teknik boneka dan properti
7. menyusun narasi pertunjukan
8. uji pementasan karya ke audiens anak-anak

Narasumber program tersebut adalah seluruh Tim Papermoon, antara lain:

- Maria Tri Sulistyani sebagai *artistic director, puppeteer* dan penulis cerita.
- Iwan Efendi sebagai *visual artist, puppet designer* dan *artistic director*.
- Anton Fajri sebagai *puppet enginer* dan *puppeteer*
- Sanjaya Beni sebagai *puppet maker* dan *puppeteer*

- Pambo Priyojati sebagai *puppet maker* dan *puppeteer*.

### 3.2.8 *Forum Group Discussion*

Waktu : 11 Juli 2019 minggu ke 2 saat program PUPA berlangsung

Tempat : Rumah Papermoon Puppet, Yogyakarta

*Forum group discussion* ini merupakan salah satu agenda di dalam program PUPA Puppet Lab, dilakukan untuk mendiskusikan tentang bagaimana caranya membuat karya (pertunjukan teater boneka) untuk target audiens anak-anak dengan mempertimbangkan pemenuhan hak-hak anak. Dengan harapan agar peserta forum diskusi dapat mengulas kembali karya teater boneka yang sedang dibuat pada workshop ini. Pada dasarnya, berkarya untuk anak-anak terdapat dua aspek yang harus diperhatikan, meliputi perancangan konten karya dan anak-anak itu sendiri. Sehingga untuk menghasilkan karya optimal maka perlu juga untuk mengkajinya secara lebih mendalam. Forum ini diikuti oleh 31 orang antara lain:

- 2 Narasumber, yaitu mbak Hasanah Safriyani dan mbak Putri Wulan yang berprofesi sebagai praktisi pemerhati anak dan fasilitator ECCD-RC (Early Childhood Care & Development - Resource Center) Yogyakarta.
- 4 pembimbing PUPA, yaitu Anggota tim Papermoon Puppet Theatre mbak Ria, mas Beni, mas Anton dan mas Pambo.
- 25 peserta PUPA yang terdiri dari berbagai latar belakang bidang keahlian, termasuk penulis.

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## BAB IV

### ANALISIS HASIL RISET

#### 4.1 Analisis Hasil Riset

Analisis dilakukan terhadap semua metode penelitian yang telah dilakukan selama masa penggalian data primer. Analisis tersebut dilakukan terhadap 6 metode penelitian yang digunakan yaitu *interview*, studi eksplorasi, *depth interview*, *forum group discussion*. Dari masing – masing tersebut didapatkan berbagai kesimpulan berupa poin – poin seperti di bawah ini.

##### 4.1.1 Interview

###### A. Interview dengan Tiyas guru SD

Berdasarkan dari *interview* ini didapatkan hasil sebagai berikut.

- Karakteristik anak SD kelas awal adalah senang bermain. sehingga menyampaikan materi pembelajaran harus terkesan menyenangkan.
- Penyampaian materi ke anak harus jelas dan tidak abstrak.
- Kurikulum sekolah saat ini diutamakan ke praktek langsung dan berdiskusi.
- Anak-anak cenderung sangat suka dan tertarik jika ada media yang membantu proses pembelajaran karena dapat memberikan contoh bentuk nyata. Namun kenyataan dilapangan jarang sekali guru menggunakan media karena terhalang oleh pelajaran yang terlalu padat.
- Masalah yang paling krusial pada anak sekarang adalah kecanduan gadget.
- Banyak konten yang kurang sesuai dengan anak dari youtube dan game.
- Butuh konten yang anak-anak sekali, karena memang sudah jarang ditemui baik pada tayangan animasi, buku bacaan, lagu dll. Dunia anak jangan sampai terpengaruh oleh dunia remaja.
- Salah satu cara agar anak tidak kecanduan gadget adalah dengan memberi alternatif kegiatan secara langsung.
- Anak SD punya rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan mudah penasaran
- Membuat karya untuk anak yang terpenting adalah menarik terlebih dahulu, kemudian anak secara tidak langsung akan mulai memahami konten yang disampaikan.
- Anak-anak pasti suka dengan teater boneka, karena merupakan hal yang baru buat mereka.

- Penyampaian ke anak lebih baik pakai dialog, selain untuk memperjelas juga menambah kosa kata.
- Hiburan semacam ini lebih baik jika ada terus, karena memang jarang dijumpai. Event rutin yang menyenangkan buat mereka akan bisa membuat mereka lupa dengan gadget.
- Disarankan menciptakan boneka yang berbentuk 3 dimensi karena bisa jalan dan lebih banyak gerakan.
- Media ini bersifat interaktif, melibatkan anak seperti dengan menghampirinya, ngajak ngobrol dll.
- Anak-anak jaman sekarang attitude-nya kurang maka dari itu perlu digencarkan tentang pendidikan karakter. Cerita bisa apa saja yang penting pesan pendidikan karakter termuat di dalamnya seperti tolong menolong, hormat orang tua, sayangi temn, nasionalisme, keberagaman, dll.

## **B. Interview dengan Melati guru SD**

Berdasarkan dari *interview* ini didapatkan hasil sebagai berikut.

- Karakteristik anak SD kelas awal adalah suka bermain, apapun yang dilakukan harus terkesan sebagai hiburan.
- Berada pada tahap opsional konkret, sehingga untuk menyampaikan sesuatu harus dengan contoh nyata. Bisa menggunakan gabungan dari suara dan visual
- Berada pada tahap modeling, mempunyai kecenderungan menirukan sesuatu. Sehingga isi tayangan yang ditonton harus memuat hal-hal baik.
- Penyampaian materi pembelajaran yang paling efektif adalh menggunakan bantuan media/alat peraga.
- Pertunjukan teater boneka bisa digunakan sebagai terobosan untuk anak-anak agar tidak melulu tentang gadget. Kondisi anak sekarang rata-rata suka dengan gadget, ada kecenderungan kearah kecanduan seperti bermain game.
- Jenis pertunjukan semacam ini dinilai bagus karena ada interaksi nyata dan langsung sehingga anak dapat menggunakan alat inderanya
- Dengan media boneka, pasti membuat anak-anak menyukainya, terlebih jika boneka punya banyak karakter, bentuk, dan warna.

- Treatment ke anak-anak harus menggunakan strategi pendekatan yang anak-anak. Seolah-olah menjadi teman mereka.
- Kebutuhan anak-anak pada *golden age* ini yang paling utama adalah pembelajaran akhlak yang dapat diimplementasikan melalui nilai-nilai pendidikan karakter. Karena apa yang diajarkan saat ini sangat tertanam hingga dewasa.
- Konten yang dimuat diharapkan bisa seperti tayangan film serial Si Unyil.
- Sebagai hiburan selingan diantara kesibukan belajar disekolah yang padat, maka pertunjukan ini lebih bagus jika ada terus, diadakan secara berkala beberapa bulan sekali.
- Disarankan untuk melakukan pementasan di sekolah-sekolah karena lebih efektif, tidak repot dan mudah dijangkau anak-anak.

### **C. Interview dengan Tobi pendongeng nasional**

Berdasarkan dari interview ini didapatkan hasil sebagai berikut.

- Tiga tahun terakhir ini telah muncul trend yang baik tentang meningkatnya kegiatan mendongeng
- Terdapat masalah bagaimana bentuk kesenian seperti kegiatan bercerita ini bisa bersaing dengan banyaknya hiburan anak-anak terutama hiburan berbasis teknologi. Bagaimana caranya agar anak tertarik lagi.
- Pada dasarnya anak-anak suka dengan kegiatan bercerita. penggunaan media dalam bercerita akan menarik perhatian anak dan memudahkan anak memahami isi ceritanya.
- Pertunjukan teater boneka mampu menarik perhatian anak-anak karena mereka jarang menemui pertunjukan semacam ini dan berbeda dari biasanya
- Lebih asik jika pertunjukan boneka disampaikan ke penonton tanpa adanya sekat, bukan seperti panggung boneka.
- Teater boneka yang cocok untuk anak-anak adalah perpaduan visual gerak dan verbal dari kata-kata.
- Konsep pertunjukan langsung memiliki kelebihan jika dibanding melalui media digital. Terdapat interaksi langsung yang membuat penonton merasakan pengalaman indrawi yang hanya bisa dirasakan saat itu juga.

- Saat ini penting sekali membawa topik pendidikan karakter untuk anak-anak
- Konten cerita harus sesuai dengan kondisi geografisnya. Perlu membawakan kekhasan daerah.

#### **D. Interview dengan Linia guru teater**

Berdasarkan dari interview ini didapatkan hasil sebagai berikut.

- Pada dasarnya anak-anak Surabaya dan sekitarnya belum terbiasa terpapar kegiatan seni karena jumlah media-media kesenian dan komunitas masih sedikit.
- Saat ini sedang digencarkan gerakan literasi, hal inilah yang mulai mendorong kegiatan seni di Surabaya dan sekitarnya mulai berkembang.
- Kegiatan seni sangat penting diberikan ke anak untuk mengasah otak kanan mereka, agar kecerdasan anak seimbang.
- Seni dapat meningkatkan keterampilan anak selain dari bidang akademik.
- Ada tuntutan besar dari Diknas agar anak-anak aktif berkompetisi dan berprestasi di bidang kesenian.
- Salah satu cara yang digunakan pendongeng untuk mendekati anak-anak adalah dengan menggunakan media boneka.
- Perlu mengenalkan kegiatan seni sebagai sarana mengurangi dampak gadget pada anak.
- Anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan seni dan menjadikannya sebagai sarana hiburan, bermain dan berkreasi. Mereka terlalu jenuh dengan kegiatan akademik yang padat di sekolah.
- Anak-anak sangat tertarik jika diberi sajian pertunjukan teater boneka karena penggunaan media boneka dalam bercerita dinilai sangat unik.
- Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk pembentukan karakter anak, sehingga disarankan untuk menyampaikan pesan tentang nilai-nilai pendidikan karakter
- Di era globalisasi ini perlu mengenalkan budaya Indonesia seperti konsep multikultural, logat kedaerahan, dan unsur kelokalan lainnya agar tidak meniru budaya luar yang kurang sesuai dengan budaya kita.

- Strategi komunikasi yang efektif sesuai tahap perkembangan anak adalah melalui dialog, narasi dan interaksi.
- Melihat kecenderungan anak sekarang, teater boneka dapat dijadikan sarana hiburan untuk mengalihkan anak agar tidak melulu ke gadget.

### Kesimpulan Hasil Interview



Gambar 4.1.1 Dokumentasi bersama keempat narasumber Interview

Dari hasil interview dengan empat narasumber tersebut, penulis dapat menyimpulkannya terkait perlu diciptakan teater boneka baru yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Teater boneka Tangkupert ini dibuat sebagai alternative hiburan seni lokal pada anak-anak untuk mengalihkan kecenderungan anak terhadap gadget. Pada dasarnya anak-anak akan berminat dengan pertunjukan teater boneka karena menarik, dan memang saat ini jarang ditemui terutama di Surabaya dan sekitarnya. Teater ini digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan media selingan untuk melepas penat diantara kesibukan belajar di sekolah yang sangat padat. Bentuk seperti ini dinilai bagus karena ada interaksi langsung yang membuat anak-anak merasakan pengalaman indrawi yang hanya bisa dirasakan saat itu juga. Selain itu dengan adanya teater ini akan membantu upaya gerakan literasi terutama pada anak-anak dengan cara yang menarik.

#### A. Karakteristik anak-anak SD kelas awal

1. Senang bermain.
2. Mudah bosan dan terdistraksi
3. Berada pada tahap operasional konkret, sehingga informasi harus jelas
4. Menyukai metode pembelajaran menggunakan media.

5. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru dan unik
6. Berada pada tahap modeling, kecenderungan menirukan sesuatu.
7. Suka dengan kegiatan bercerita

#### **B. Formulasi Kriteria Media**

1. Utamanya bersifat menghibur dan menyenangkan
2. Merupakan gabungan suara dan visual
3. Konten yang anak-anak sekali
4. Memuat pesan moral tentang nilai pendidikan karakter
5. Menggunakan dialog
6. Berbentuk 3 Dimensi
7. Pertunjukan langsung
8. Interaktif
9. Jenis panggung terbuka
10. Konten memuat unsur identitas budaya lokal Indonesia.
11. Pementasan yang berkelanjutan

#### **4.1.2 Studi Eksperimental 1 tentang Cerita**

Metode eksplorasi ini secara umum digunakan untuk merancang **cerita**, Perancangan tersebut mengacu dari hasil pembahasan yang telah dipaparkan penulis di BAB 2 mengenai kriteria cerita untuk anak yang didapat dari jurnal penelitian; konten nilai-nilai pendidikan karakter untuk anak; studi eksisting untuk membuat ide perancangan secara umum; dan dibuat mengacu pada teori-teori pembuatan cerita dan skenario. Berikut adalah materi eksperimen yang telah dibuat:

- a. Membuat 20 sinopsis dengan muatan nilai pendidikan karakter
- b. Skenario awal menggunakan sinopsis yang berjudul “Sepatuku Juga Bagus”.
- c. Menentukan karakter yang dibutuhkan dalam cerita serial ini.

#### **4.1.3 Studi Eksperimental 2 tentang Desain Karakter dan *Environment***

Tahap eksperimental 2 ini digunakan untuk perancangan **konsep desain karakter** dan **konsep desain *environment*** yang mengacu dari hasil pembahasan yang telah dipaparkan penulis di BAB 2, mengenai perancangan sebuah karakter; analisis hewan-hewan endemik langka Indonesia yang dijadikan objek utama dalam

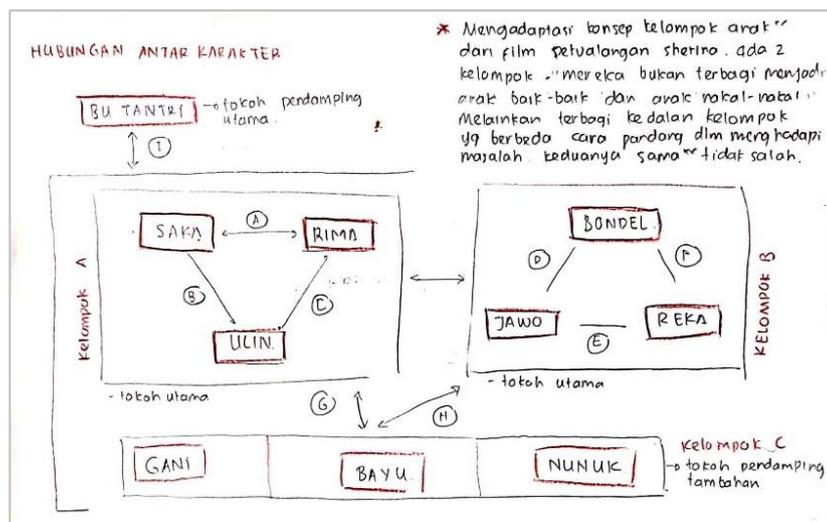
pengembangan konsep karakter; analisis referensi archetype sesuai dengan kebutuhan; analisis konsep environment; dan dibuat menggunakan teori desain terkait. Berikut adalah rincian materi eksperimen yang telah dibuat oleh penulis :

- a. Draf gambaran umum konsep pertunjukan serial, konsep puppet dan set prop, termasuk mencari referensi.
- b. Eksplorasi visual pencarian style karakter.
- c. Draf konsep 10 karakter dalam bentuk deskriptif dan visual. Berikut adalah salah satu contoh konsep visual karakter yang dibuat.



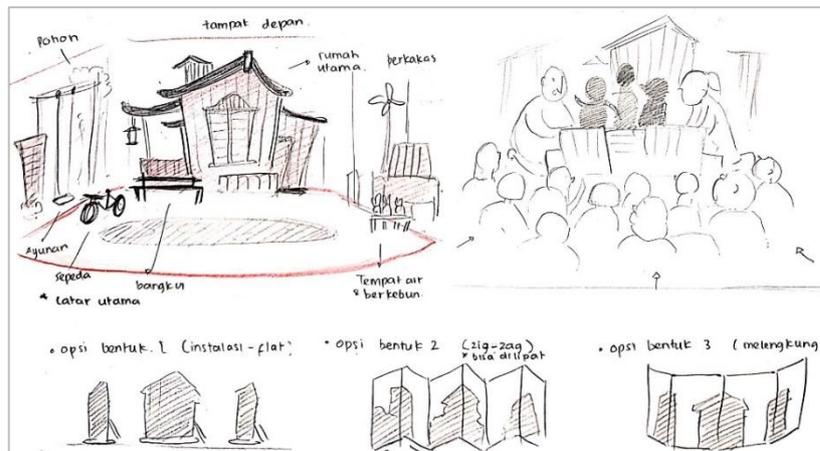
Gambar 4.1.2 Contoh konsep visual karakter Ulin

- d. Draf hubungan antar karakter untuk konsep penciptaan konflik



Gambar 4.1.3 Draf hubungan antar karakter

e. Konsep desain *environment* dan teknik properti pertunjukan



Gambar 4.1.4 Konsep dasar desain environment untuk set prop

#### 4.1.4 Studi Eksperimental 3 tentang Boneka

Pada tahap studi eksperimental 3 ini, penulis telah membuat 1 prototype boneka. Karakter yang dijadikan model awal adalah karakter Saka si anak Rusa.



Gambar 4.1.5 Prototype awal boneka

Boneka ini memiliki tinggi 75 cm yang dibuat mengacu dari teknik permainan boneka yang sudah ditentukan. Boneka ini memiliki sistem di gerak seluruh anggota persendian termasuk rahang sebagai mulut boneka. Material yang digunakan untuk membuat bagian kepala, leher, telapak tangan dan kaki bawah menggunakan modeling dari bahan kardus yang dilapisi kertas dengan teknik papermache, kemudian untuk bagian badan dan lengan-lengagn menggunakan kain yang diisi kapas. Selain merancang konsep boneka secara fisik, penulis juga membuat draf konsep teater boneka secara keseluruhan dalam bentuk proposal dan power point. Penjabaran konsep ini berisi gabungan dari hasil yang bibuat pada

studi eksplorasi 1, 2 dan 3, ditambah masukan-masukan yang didapat dari depth interview 1 dan 2. Nantinya seluruh draf ini akan dijadikan bahan diskusi dan proses penciptaan karya utuh kepada narasumber di tahap *depth interview 3*.

#### 4.1.5 *Depth Interview 1* dengan Rona Mentari



Gambar 4.1.6 Dokumentasi bersama narasumber Depth Interview 1

Berikut adalah hasil kesimpulan dari depth interview yang membahas hasil studi eksperimental 1 tentang cerita, yang dikelompokkan berdasarkan pokok bahasan:

##### **Cerita**

- Keseluruhan cerita yang telah dibuat dianggap sudah aman
- Dari 20 sinopsis yang telah dibuat, narasumber telah mereview 5 sinopsis cerita. Hasilnya adalah muatan nilai-nilai pendidikan karakter di setiap sinopsis tersebut sudah dapat tersampaikan.
- Jangan sampai memberikan *closing statement* yang terkesan menyuruh di akhir cerita.
- Secara keseluruhan hubungan sebab akibat di setiap cerita di semua sinopsis sudah aman, meliputi pemilihan adegan atau kegiatan yang masuk akal
- Cerita harus mempunyai motivasi yang jelas.
- Cerita yang biasa saja masih bisa tersampaikan dengan bagus dan terasa lebih berkesan nantinya melalui adegan-adegan yang lebih dramatis saat pertunjukan.
- Judul-judul cerita yang dibuat lucu-lucu, terdengar familiar untuk anak-anak
- Jangan memberikan adegan atau gambaran cerita yang abstrak, harus jelas
- Cerita anak yang bagus itu memiliki masalah dan motivasi yang jelas.
- Menggunakan kata-kata yang sesuai anak-anak. jangan terlalu dewasa.

- Karakter anak kecil, jangan sampai ia mempunyai pola pikir yang dewasa dan terlalu bijaksana. Buatlah sewajarnya anak-anak.
- Perlu ada *punch line* (jargon) atau dibuat menjadi nyanyian-nyanyian sederhana yang diulang ulang, agar pesan mudah diingat.
- Perbaiki teknik penulisan yang masih beratakan. Terutama pada skenario.

#### **Kebutuhan karakter**

- Menggunakan nama-nama lokal untuk penamaan karakter
- Setiap karakter harus mempunyai gaya bicaranya masing-masing.
- Setiap karakter harusnya mempunyai sisi baik dan sisi buruk.
- Sifat karakter tokoh bisa mengadaptasi sifat anak-anak didunia nyata, ada yang nakal, ada yang cengeng, ada yang centil , ada yang jail, ada yang pemberani dan lain sebagainya.

#### **4.1.6 Depth Interview 2 dengan Risma Suherja**

Pada tahap ini penulis mendapat masukan tentang bagaimana mendesain karakter dan *environment* untuk kebutuhan pertunjukan teater dilihat dari sisi desainer komunikasi visual, namun tidak menutup kemungkinan juga menyinggung di ranah seni dan bisnis untuk keberlanjutan projek.



Gambar 4.1.7 Dokumentasi bersama narasumber Depth Interview 2

Berikut adalah penjabarannya hasil riset yang telah dikelompokkan berdasarkan kriteria desain yang dicari:

### **Konsep Umum**

- Menampilkan kelokalan Indonesia jangan terlalu dibangun ke semua sektor. Lokal bisa diimplementasikan ke jalan ceritanya dan ditambah dengan pembuatan karakter yang lokal sekali.
- Semua yang dibuat (cerita, karakter, environmental) harus terafiliasi dengan sesuatu yang bisa dipahami anak-anak.
- Tujuan utama membuat karya untuk anak-anak adalah sebagai sarana hiburan semata. Sehingga tujuan menambah wawasan (edukasi) adalah hal kesekian.

### **Cerita dan Kebutuhan Karakter**

- Ceritanya harus anak-anak sekali.
- **Pesan cerita** tentang penanaman nilai pendidikan karakter. Sedangkan **tema cerita** adalah tentang konflik sehari-hari yang muncul dari lingkungan anak-anak itu sendiri.
- Konflik diciptakan dengan menabrakkan sifat-sifat antar karakter.
- Dibutuhkan *Character Relations*.
- Semua karakter harus dikonsepsi matang agar perannya bisa digunakan dan berperan di dalam pengembangan konflik cerita serial.
- Masing-masing karakter punya keunikan yang berbeda.
- Menciptakan sebuah musuh itu tidak bagus. Sehingga musuh karakter adalah sifat yang berasal dari dirinya sendiri.
- Ada hubungan sebab-akibat, sehingga moral diciptakan oleh karakter itu sendiri. Biarkan karakter tersebut menyadari kesalahannya sendiri
- Jangan mengelompokkan karakter menjadi berkubu-kubu, yang mana konflik hanya bisa diciptakan melalui pertengkaran. cukup dibuat *blend* saja tanpa ada kelompok-kelompok. Tidak ada anak nakal, yang ada hanya berbeda cara pandang menyikapi sesuatu.
- Setiap karakter harus memiliki sifat baik dan buruk. Selain itu, diantara karakter-karakter tersebut juga harus ada tokoh penengahnya.

- Perkuat lagi *storytelling*-nya. Penyampaian cerita yang kuat bisa digunakan untuk mengontrol audien. Ini bisa dipelajari pada riset selanjutnya bersama Papermoon puppet theatre.
- Kalau perlu ceritanya dibuat emosional.

### **Desain karakter**

- Secara keseluruhan alur, proses dan hasil perancangan karakter sudah mendekati proses yang benar.
- Menggunakan teori bentuk geometris (*Bashic Shape*).
- Desain karakter berorientasi pada *puppet play*-nya
- Eksplorasi visual karakter sudah baik. Dimulai dari eksplorasi bentuk sesederhana mungkin hingga menghasilkan bentuk yang detail.
- Desain pakaian karakter sangat sederhana, sudah sesuai untuk menonjolkan sisi kelokalannya.
- Semua karakter yang dibuat secara visual sudah bagus.
- Status hewan yang terancam punah bisa dijadikan pengembangan konflik cerita karena masing masing karakter punya latar belakang sesuai status kelangkaannya.
- Memunculkan elemen yang ada pada hewan aslinya.
- Desain karakter harus dapat merepresentasikan objek aslinya dengan jelas.
- Masing-masing karakter memiliki identitas pembeda yang mencolok

### **Boneka karakter**

- Pada dasarnya ekspresi wajah puppet harus bisa menyampaikan beberapa emosi dasar.

### **Desain Environmental dan properti**

- Konsep visual menggunakan rumah-rumah lokal seperti rumah perkampungan.
- Jika konsep environmental panggung menggunakan tampilan 3D, maka dapat dibuat set diorama dengan ukuran asli sesuai dunia tangkupet.

Narasumber menyetujui seperti konsep yang telah dibuat oleh penulis, dengan saran konsep ini dibuat sederhana saja.

- Konsep panggung yang telah dibuat sudah baik. Ruang tidak terlalu luas, posisi antar penonton berjajar rapat, suasana bisa seragam, sehingga interaksi yang ditimbulkan terasa lebih dekat.

### **Pengembangan Projek**

- Konsep projek secara keseluruhan sangat bagus. Sudah memiliki arah yang jelas.
- Jika ingin projek ini berjalan terus, maka harus konsisten untuk membuat cerita yang sangat anak-anak. Tidak boleh terpengaruh apapun seperti *Sesame Street*.
- Projek ini bisa dikatakan potensial. Jika di pentaskan secara *live perform* bisa dijual atau dipromosikan ke sekolah-sekolah dengan mudah.

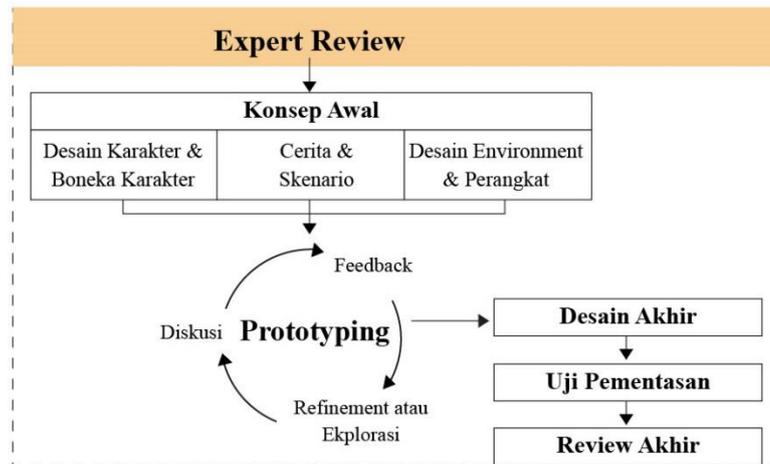
#### 4.1.7 *Expert Review* dengan Tim Papermoon Puppet Theatre

Tahap ini dilakukan dengan mengikuti program *Workshop Eksperimental PUPA Puppet Lab #1* dengan tema “*Childhood*” yang diselenggarakan pada tanggal 4-26 Juli 2019 di Studio Papermoon Yogyakarta. Tahap ini dilakukan untuk mendiskusikan kembali hasil studi eksperimental 1,2 dan 3 beserta masukan ahli pada Depth Interview 1 dan 2 kepada narasumber tim Papermoon Puppet. Di dalam program yang berlangsung selama satu bulan ini, penulis dan tim Tangkupet dibimbing langsung oleh narasumber tersebut dalam mengembangkan proyek secara keseluruhan, berbagi temuan-temuan dan pertanyaan mengenai teater boneka; mencari teknik memainkan boneka; mendiskusikan plot cerita; membahas pengembangan desain karakter dan *environment*; perancangan teknik boneka dan properti; dan menyusun narasi pertunjukan final melalui uji pementasan.



Gambar 4.1.8 Dokumentasi kegiatan Depth Interview 3

Pada awal mengikuti program, penulis terlebih dahulu memaparkan keseluruhan konsep perancangan. Lalu penulis mendapat *feedback* dari hasil diskusi bersama untuk diteruskan dengan melakukan *refinement* sementara. Setelah *refinement* terselesaikan, kemudian dilanjutkan dengan melakukan *testing* (*uji gerak boneka, reading cerita pada skenario, uji kekuatan material perangkat, pembenahan hasil visual, dll*) .



Gambar 4.1.9 Skema Proses Expert Review

Dari hasil ini jika subjek desain dinilai masih belum maksimal, perlu didiskusikan kembali dan mengulangi proses sesuai skema *prototyping* hingga mencapai hasil yang paling baik. Di akhir program, hasil perancangan ini dipentaskan secara langsung ke audiens anak-anak untuk mendapatkan review langsung dari target audiens dan review pakar sehingga didapatkannya kriteria desain final.

Berikut adalah penjabarannya hasil riset yang dibagi menjadi dua bahasan yaitu bagian konsep menjadi *prototype* akhir dan bagian uji pementasan.

#### A. Dari Konsep → Prototype Akhir

Penjabaran hasil review mulai dari konsep awal hingga prototype selesai adalah sebagai berikut, yang telah dikelompokkan berdasarkan kriteria desain yang dicari:

##### Konsep Umum Teater Boneka dan Pementasan

- Meriset audien dan menentukan audien spesifik untuk pertunjukan teater boneka Tangkupet.
- Target audiens yang paling optimal adalah anak SD kelas 1-3.
- Pemilihan estetika visual yang menonjolkan referensi visual lokal
- Menonjolkan sisi *live experience*, interaksi dan kedekatan

- Teater boneka akan bisa dinikmati secara lebih mendalam ketika objek dibuat secara manual.
- Secara keseluruhan pementasan Tangkupet seru sekali.
- sangat menarik karena mampu menggabungkan elemen audio dan visualnya yang sama-sama kuat.
- Membuat teater boneka secara serial dinilai sangat bagus karena bisa diterapkan ke sisi keberlanjutan proyek kedepannya.
- Durasi antara 18-24 menit.
- Jumlah penonton tetap harus dibatasi.
- Perlu mempertimbangkan pemilihan ruang pertunjukan
- Menggunakan teori *blocking* panggung
- Memainkan boneka menggunakan teknik permainan *hand muppet*, *bunraku* dan *kuruma ningyo*.
- Membutuhkan pemain kusus, 4 orang pemain dan 2 orang dubber.
- Gaya penceritaan menggunakan dialog.
- Suara boneka saat pementasan lebih efektif dilakukan secara *live dubbing* bukan *playback* hasil rekaman.

### **Cerita dan Skenario**

- Secara keseluruhan cerita “*Sepatuku Juga Bagus*” yang dirancang sudah baik.
- Alur penceritaan harus mempertimbangkan flow dan point of view objek saat pementasan.
- Pada awalnya masih banyak hal-hal yang perlu dibenahi terkait alur penceritaan. Setelah melakukan beberapa kali percobaan dan revisi, didapatkanlah alur penceritaan yang dianggap paling baik.
- Seluruh hasil sinopsis yang telah dibuat, akan bisa dikembangkan lagi
- Pemilihan kata, Bahasa dan penyampaian harus diperhatikan.
- Cerita harus ada dinamika konflik

### **Kebutuhan Karakter**

- Setiap karakter yang ada di dalam cerita harus memiliki peran yang jelas.

- Masing-masing karakter harus memiliki *behind story*.
- Personifikasi setiap karakter harus detail
- Karakter hewan aslinya masih dimunculkan.
- Penonjolan sifat-sifat di setiap karakter tokohnya sudah bagus. Masing-masing karakter memiliki sifat dominan masih perlu ditambahkan sedikit sifat lain yang bersebrangan. Tapi jika tidak punya juga tidak masalah.
- Sifat-sifat bisa dimunculkan secara berlebihan (*hiperbola*).

### **Desain Karakter**

- Menggunakan hewan endemik adalah hal yang menarik. Mampu menunjukkan sisi kekeayaan bangsa sendiri.
- Desain visual karakter yang dibuat secara keseluruhan sudah bagus, lucu-lucu, sangat menarik. Semua karakter gampang diidentifikasi dengan jelas dan mudah diingat.
- *Visual expression* tiap karakter terlihat sangat kuat.
- Penamaan karakternya bagus, lucu-lucu. Terdengar lokal sekali
- Masing-masing karakter mudah dibedakan karena memiliki identitas visual yang khas.
- Bentuk kepala besar memberikan kesan lebih menyenangkan, terlebih untuk karakter yang berusia anak-anak. Gaya gambarnya sudah bagus
- Desain karakter berorientasi pada teknik gerak dan bentuk boneka.
- Pengembangan visual karakter menggunakan *Emotional Dramaturgi*.
- Desain pakaian juga sudah oke. Sederhana dan terlihat lokal. Potongan model dan material yang terkesan lusuh.
- Personaliti dan fisik karakter berfungsi sebagai acuan dalam eksplorasi kosa gerak boneka.

### **Desain Boneka**

- Prototype awal boneka yang dibuat sudah mampu menjelaskan bagaimana boneka ini bekerja, namun ada banya hal yang perlu dibenahi.

- Secara keseluruhan boneka yang dibuat sangat lucu, dan menarik. Hasil ini didapat setelah melalui proses eksperimen yang panjang. boneka mendukung kebutuhan gerak boneka sesuai pengkarakteran.
- Boneka yang dibuat sudah enak untuk dimainkan
- Menggunakan teori perancangan bentuk dan mekanik gerak boneka
- Dibutuhkan gambar konstruksi (gambar teknik)
- Beberapa bagian boneka sangat mendukung untuk memunculkan karakter tokoh saat dimainkan.
- Setiap boneka memiliki bagian tubuh lain yang bisa bergerak, lentur dan fleksibel, seperti telinga, kuncir kepala, rambut dan lain-lain
- Atribut dan material yang melekat pada boneka jangan sampai mengganggu atau menghilangkan efek-efek gerak boneka.
- Bentuk boneka menggunakan *mouth* kebutuhan dialog (bisa bicara).
- Bagian tangan diberi tongkat pendek untuk menggerakkannya dari belakang. Bagian telapak kaki diberi jepitan untuk mengontrol gerak kaki puppet.
- Menggunakan teori sculpting 3D. untuk menghasilkan ekspresi wajah boneka yang berbeda-beda sesuai sudut pandangnya (ilusi 3D). ekspresi marah hanya bisa dimunculkan melalui gestur boneka.
- Menggunaka material dan teknik pembuatan yang baik.
- Konstruksi boneka sangat disarankan menggunakan material rotan. Menyusun bagian luar boneka disarankan menggunakan lapisan foam. melapisi bagian tertentu menggunakan teknik *papermache* agar awet.

### **Desain *Environment* dan Properti**

- Pembuatan *environment* sesuai dengan kebutuhan panggung
- Perlu adanya latar belakang tentang *environment* Rumah Sooka sebagai tempat tinggal Tangkupet.
- Secara keseluruhan gaya visual yang digunakan untuk *environment* rumah Sooka sudah bagus.

- *Set property* rumah Soaka berbentuk real 3D dan berukuran besar. Konsep ini dinilai sudah aman dan nyaman sesuai dengan kebutuhan panggung.
- Dibuat menggunakan teknik perakitan bongkar pasang (*knock-down*)
- Menggunakan material yang kuat dan ringan.
- Untuk set property rumah Soaka perlu diperbaiki lagi bagian konstruksi dan pengolahan materialnya, sehingga lebih kokoh.
- *Hand property* yang dibuat sudah mendukung konsep.

### **Material dan Teknik Pembuatan**

- Menggunakan material yang awet, kuat, tahan lama sehingga tidak gampang rusak.
- Pengolahan material lebih baik bisa tetap memunculkan karakteristik dari material tersebut. biasanya menggunakan konsep *rustic*.
- Dibuat secara manual, menonjolkan sisi ketrampilan tangan.

### **Olah Verbal**

- Sangat efektif ketika permainan menggunakan teknik dubbing secara live.
- Dubber perlu menjaga konsistensinya untuk memerankan banyak suara yang berbeda-beda.

### **Permainan Boneka**

- Pada dasarnya setiap tokoh puppet punya sifat, gestur, kemampuan yang hanya bisa dimunculkan oleh puppeteer tertentu saja..
- Melakukan Ekplorasi Kosa Gerak
- Ekplorasi gerakan harus sesuai dengan personifikasi karakter secara manusia dan hewan aslinya
- Efisiensi jumlah pemain dengan *double casting*.
- Dimainkan menggunakan teknik permainan *hand muppet*, *bunraku*, *kuruma ningyo*.
- Mempelajari *muscle memory*.
- Memperhatikan ketepatan gerak.

### **Penyutradaraan**

- Menggunakan teknik penyutradaraan yang menggabungkan olah vokal dan olah gerak
- Konsep pementasan adalah gabungan dari verbal dan gerakan. Sehingga harus mampu berdialog secara baik dan bergerak secara tepat (*precise*). Kedua aspek ini harus sama-sama kuat
- Ada beberapa hal yang sudah cukup dengan menampilkan gestur saja, namun ada juga beberapa adegan yang harus dipertajam dengan dialog.
- Beberapa adegan memang dibuat berinteraksi
- Memperhatikan posisi blocking

### **Manajemen Keberanjutan Proyek**

- Tangkupet diharapkan bisa membuat *puppet company* sendiri dengan karya yang memang spesifik untuk target audien anak-anak.
- Banyak sekali permintaan teater boneka untuk anak-anak. Tangkupet disarankan agar melakukan touring ke sekolah-sekolah. Konsep semacam ini masih belum ada di Indonesia. Hal ini bisa dijadikan kesempatan untuk mengembangkan Tangkupet lebih jauh lagi.
- Penulis diajak kerjasama oleh Tim Papermoon untuk mengembangkan proyek Tangkupet. Nantinya Tangkupet akan berada di bawah manajemen Papermoon Puppet Theatre.
- Perlu mengatur strategi pementasan terkait perodesasi episode.

## **B. Uji Pementasan**

Hasil prototyping yang telah dibuat pada tahap sebelumnya siap untuk diujicobakan dengan cara dipentaskan langsung kepada target audiens anak-anak dengan pengawasan stakeholder. Tujuan utama tahap ini adalah untuk mengetahui tanggapan audiens terkait hasil perancangan dan untuk memperbaiki teknis dan narasi pertunjukan. Naskah yang dibawakan merupakan episode perdana dari Tangkupet yang berjudul “*Sepatuku Juga Bagus*” dengan durasi 22 menit. Karakter boneka yang dipakai adalah

karakter Bu tantrit, Ulin, Reka dan Jawo. Set prop yang digunakan berlatar Rumah Sooaka dan beberapa tambahan atribut pendukung. Pada tahap ini penulis berkesempatan untuk mementaskannya di 3 tiga tempat berbeda dengan total 5 kali pementasan. Setelah pertunjukan selesai, penulis melakukan sesi diskusi untuk mendapatkan review dari penonton, stakeholder dan peserta PUPA lainnya. Berikut adalah rinciannya :

### 1. Test Play I

Lokasi : Studio Papermoon

Waktu : Jum'at, 26 Juli 2019, pukul 16.00 WIB



Gambar 4.1.10 Dokumentasi Test Play I

#### **Identifikasi Suasana :**

pementasan termasuk ke dalam family group. Posisi duduk anak-anak masih didampingi diantara orang tua, sehingga suasana lebih kondusif. Jumlah penonton terdiri dari 25 anak-anak dengan jumlah orang dewasa yang lebih banyak. Ruangan relatif cukup luas, tidak ada jarak antara penonton dan performer.

#### **Kesimpulan :**

Konsep secara keseluruhan, pertunjukan dianggap menghibur dan disukai. Ceritanya sudah cukup baik. Pesan yang disampaikan mudah diingat karena dibantu dengan adanya jargon. Tangkupert sudah

memiliki identitas visual yang khas. Identitas visual tersebut dinilai kuat sekali sehingga mampu menarik perhatian anak-anak. Selain itu Desain karakter dianggap baik, mampu menampilkan karakter dari masing-masing tokohnya. Penggunaan set environment mempunyai fungsi yang baik sebagai *starting* pementasan.

Untuk teknis pertunjukan, lebih baik menggunakan *live dubbing* dari pada *playback* hasil rekaman. Perlu ditambah scene pengenalan karakter pada awal pementasan, dengan penambahan adegan.

## 2. **Test Play II**

Lokasi : Jogjakarta Montessori School (Elementary School)

Waktu : Kamis, 8 Agustus 2019

Pementasan I - Jam 10.00 WIB (kelas 1,2 dan 3)

Pementasan II - Jam 12.30 WIB (kelas 4,5 dan 6)



Gambar 4.1.11 Dokumentasi Test Play II

### **Identifikasi Suasana :**

Permentasan termasuk ke dalam *scholl group*. *Posisi duduk anak-anak bergerombol di depan, sedangkan guru mengawasi dari belakang.* Sekali pementasan kurang lebih dihadiri masing-masing 60 anak. Jumlah orang dewasa sangat sedikit. Ruangan yang dipakai sangat

besar dan terkesan berjarak. Karakter anak-anak di SD ini cenderung cuek dan untuk kelas atas teridentifikasi sebagai gamers.

**Kesimpulan :**

Secara keseluruhan sebagian besar anak-anak menyukai ceritanya. Beberapa dari mereka saat ditanyai, mengetahui pesan-pesan yang disampaikan di cerita tersebut, salah satunya adalah tentang nilai rajin menabung. Secara keseluruhan, anak-anak mengetahui nama-nama karakter beserta sifat-sifatnya. Peran terfavorit adalah karakter ulin.

Untuk teknis pertunjukan, penggunaan ruang dianggap terlalu besar dengan jumlah penonton yang terlalu banyak dan menyebar. Untuk cerita perlu ditambah scene penutup yang lebih berkesan dan terlihat selesai, seperti penambahan skena karakter keluar ke depan penonton sambil menunjukkan sepatu barunya. Menurut hasil review guru dan kepala sekolah, penampilan tangkupet sangat menarik dan sangat baik jika diadakan rutin.

**3. Test Play III**

Lokasi : SD Tumbuh 1 Yogyakarta

Waktu : Jum'at, 9 Agustus 2019

Pementasan I - Jam 08.00 WIB (kelas 1, 2 dan 3)

Pementasan II - Jam 10.30 WIB (kelas 4,5 dan 6)



Gambar 4.1.12 Dokumentasi Test Play III

#### **Identifikasi Suasana :**

Pementasan termasuk ke dalam scholl group. Sekali pementasn kurang lebih dihadiri masing-masing 60 anak. Jumlah orang dewasa cukup. Ruangan yang dipakai relative kecil sehingga interaksinya lebih terasa intim. Karakter anak-anak di SD ini sangat interaktif, antusias, sopan, inisiatif dan apresiatif sekali.

#### **Kesimpulan Test Play III**

Dari test play I dan II terkait narasi pertunjukan dan *flow and point of view* saat pementasan, perlu menambah *scene* pengenalan tiap karakter di awal pementasan dan menambah scene penutup yang tidak menggantung sehingga lebih berkesan dan terlihat selesai. sebelum melakukan test play III ini, penulis telah melakukan latihan untuk memperbaiki hal tersebut. Berikut adalah alur penceritaan yang paling baik yang sudah diterapkan pada *test play* III.

*Opening-Bu Tantri muncul kemudian memperkenalkan masing-masing karakter, kemudian masuk rumah → pindah scene. Reka dan jawo sedang membicarakan sepatu baru → Jawo pergi meninggalkan Reka, sedangkan Reka masih asik memamerkan sepatunya ke Penonton → Ulin datang. Kemudian Reka mengejek → Reka pergi meninggalkan Ulin yang sedih → Ulin sendirian*

*lalu pulang ke Rumah → sesampainya di rumah ia bertemu Bu tantri → Ulin pergi membeli sayur → Ulin datang membawa belanjaan dan senang karena diberi uang kembalian → Ulin mengeluarkan celengan → kemudian mengajak bu Tantri keluar panggung dengan senang → closing-Ulin keluar dengan sepatu barunya dan disambut reka → mereka pamit pergi sekolah bersama*

Dari hasil test play III ini, Secara keseluruhan sebagian besar anak-anak menyukai ceritanya. Semua terhibur. Beberapa dari mereka saat ditanyai, mengetahui pesan-pesan yang diampaikan di cerita tersebut seperti nilai rajin menabung dan bekerja keras. Secara keseluruhan, anak-anak mengetahui nama-nama karakter. Mereka dapat mengidentifikasi hewan yang dimaksud, kecuali karakter Owa Jawa yang masih dianggap monyet secara umum. Peran terfavorit adalah karakter tokoh ulin. Untuk teknis pertunjukan, pemilihan ruang sudah pas. Kondisi dan jumlah penonton juga sesuai.

Menurut hasil review dari beberapa guru, Tangkupet mampu memberikan sajian hiburan yang menyenangkan sekaligus edukatif. Memang pada anak-anak sangat baik jika pesan cerita adalah mengenai nilai-nilai pendidikan karakter. Pertunjukan seperti ini mampu menjembatani anak-anak agar terpapar dengan karya seni. Bisa memberikan inspirasi anak-anak dalam membuat prakarya dan dalam kegiatan pembelajaran serta *storytelling*.

### **Kesimpulan Keseluruhan Test Play**

- Menggunakan *live dubbing*.
- Penceritaan sudah sesuai untuk anak-anak. Alur cerita sudah baik
- Work flow pementasan dan manajemen panggung sudah nyaman.
- Di dalam naskah ini, peran Jawo hanya sebagai penguat karakter Reka. Setelah itu konflik berpindah ke Ulin, sedangkan bu Tantri berperan sebagai pengantar karakter Ulin
- Pesan yang terkandung di dalam cerita juga bisa tersampaikan.

- Anak-anak bisa terbawa suasana dan emosi.
- Karakter boneka secara visual sudah bagus
- Gerakan boneka terlihat luwes sekali
- Anak-anak bisa mengidentifikasi sifat masing-masing karakter boneka dan masing-masing punya karakter favorit
- Mereka tahu nama-namanya, namun ada beberapa karakter yang dirasa masih dianggap secara umum seperti karakter Jawo si owa Jawa. Secara visual masih bisa dipakai, tidak perlu diubah. Hanya saja perlu dibuat keterangan lebih lanjut untuk mengenalkan karakter Jawo di opening pertunjukan atau membuat cerita yang spesifik memperkenalkan latar belakang si Jawo pada episode lainnya.
- Penggunaan set prop sebagai environment sangat *membantu Starting-up* pementasan.
- Jumlah penonton harus dibatasi
- Pemilihan ruang menggunakan ruang yang lebih sempit dengan tempat duduk rapat.
- Perlu adanya sesi pengkondisian yang lebih tepat sebelum pementasan dimulai.
- Reaksi anak-anak dan orang dewasa yang menonton semuanya terlihat suka dengan pertunjukannya. Secara keseluruhan pementasan tangkupet menarik sekali dan menghibur, mempunyai visual yang kuat dan suara yang kuat juga
- Target audiens papling sesuai dengan Tangkupet adalah anak-anak SD kelas awal.
- Anak-anak sangat tertarik untuk berinteraksi langsung dengan objek pentas.
- Untuk anak kelas bawah, mereka lebih cenderung penasaran terhadap semua objek visual yang ditampilkan. Sedangkan anak kelas atas mereka lebih suka melihat dari sisi karya dan proses pembuatannya. Mulai dari bagaimana perancangan cerita, pembuatan boneka hingga bagaimana cara memainkannya.

- Aspek visual dalam teater boneka sangatlah penting. Hal yang dituju anak-anak pertama kali adalah dengan melihat visualnya terlebih dahulu kemudian tertarik untuk mengikuti jalannya cerita.
- Secara keseluruhan Tangkupet sudah memiliki identitas, terlebih jika menyampaikan konten lokal Indonesia yang telah diterapkan pada berbagai elemen penyusunnya.
- Banyak masukan agar tetap melanjutkan pementasan ini

#### 4.1.8 *Forum Group Discussion* tentang Pengkaryaan untuk Anak



Gambar 4.1.13 Dokumentasi Kegiatan FGD

##### A. **Dasar Diskusi**

Membuat karya untuk anak perlu memikirkan tentang **Ramah anak** dan mampu memenuhi **Hak anak**. Perlu melakukan analisa resiko dan mitigasi perlindungan anak dengan cara memetakan pemenuhan dan pelanggaran yang kemungkinan nuncul, sehingga bisa dicari antisipasinya. Berikut adalah gambaran umum prinsip hak anak dan hak anak sebagai acuan dalam forum diskusi ini.

1. **Sifat karya** :
  - Karya bersifat menghibur.
  - Karya bersifat edukatif.

- Karya memiliki moral value.
- Karya seni harus jujur.
- Anak-anak bebas memperoleh sesuatu yang mereka suka. Jangan terlalu membatasi, hanya perlu dipantau dan didampingi
- Karya bersifat universal (diterima umum) dan tidak diskriminatif..
- Karya harus aman (tidak tajam, berbahaya dll) karena ada interaksi
- Karya bersifat interaktif

2. **Prinsip hak anak** :

- Tidak membedakan hak anak (non diskriminatif). Bagaimanapun kondisi dan latar belakang anak
- Mengutamakan kepentingan terbaik anak. Tentang pertimbangan yang paling masuk akal dan paling mungkin (analisa kontradiktif). Tetap mengutamakan kepentingan anak untuk jangka panjang.
- Dibuat demi untuk pertumbuhan dan perkembangan anak
- Suara anak untuk anak.

3. **Hak Anak** :

- Hak Untuk Hidup
- Hak untuk tumbuh dan berkembang
- Hak perlindungan
- Hak partisipasi

4. **Teknis karya** :

**Cerita**

- Durasi harus tepat.
- Penggunaan Bahasa tepat seperti pemilihan kata dan gaya Bahasa
- Anak diberi kesempatan untuk mengenal beragam karakter melalui pengkarakteran tokoh boneka.
- Penggunaan dialog dan ketepatan kata-kata

**Visual**

- Menggunakan visual yang wajar dan layak tonton.
- Mempertimbangkan penyajian bentuk, warna dan elemen visual lainnya.

### **Adegan**

- Tidak ada adegan kekerasan
- Mengurangi sensor yang berlebihan, cukup dengan menampilkan adegan sewajarnya saja.
- Cerita, emosi dan gerakan harus selaras

### **Teknis pertunjukan**

- Posisi menonton untuk anak terkait rutan duduk anak tidak bisa dihalangi.
- Lokasi pementasan ramah anak, lingkungan aman dan nyaman.
- Pemilihan ruang pertunjukan antara School Group, Family Group, Di ruang terbuka (public space, perkampungan, dll).
- Penjagaan anak saat menonton pertunjukan
- Waktu pementasan yang sepiantasnya
- Penonton harus dibatasi sesuai dengan kapasitas pertunjukan.
- Pertunjukan intim, dekat, kapasitas penonton tepat
- Memberikan hak bertanya dan menyampaikan pendapat
- Adanya pembekalan untuk orang tua agar tidak ada salah persepsi.

## **B. Hasil Diskusi**

Secara keseluruhan hasil yang dibuat pada perancangan serial teater boneka Tangkupert ini sudah memenuhi kebutuhan hak-hak anak, telah sesuai dengan prinsip hak anak, telah memenuhi kriteria sifat karya untuk anak-anak, dan telah sesuai dengan kriteria teknis karya.

## **C. Hasil Kriteria Khusus yang disepakati**

Dari hasil diskusi tersebut kemudian dibuatlah kesepakatan bersama terkait karya yang sesuai untuk anak-anak. Berikut adalah kesepakatan “*Child Friendly ala Puppets Puppet Lab*” :

1. Menanamkan nilai “menghargai keberagaman” baik dari unsur konten maupun audien.
2. Durasi menyesuaikan perkembangan anak.
3. Ruang Pertunjukan yang aman.

4. Ada proses pengkondisian sebelum pertunjukan, seperti persiapan, rules dan lain-lain.
5. Seniman bertanggung jawab terhadap karya. Mampu menjelaskan maksud karya ke audien.
6. Menggunakan Material yang ramah anak. Karena pasti ada interaksi langsung antara anak dengan objek karya.

## **BAB V**

### **KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN**

#### **5.1 Gambaran Umum**

Berdasarkan hasil penelitian, Serial teater boneka Tangkupert ini diciptakan sebagai upaya pemenuhan kebutuhan teater boneka baru untuk anak-anak sekaligus sebagai salah satu upaya pelestarian kesenian teater boneka di Indonesia. Namun ditengah perkembangan dunia hiburan yang beragam seperti sekarang ini, dalam penciptaan pertunjukan tersebut dibutuhkan adanya sebuah inovasi. Inovasi yang dimaksud adalah dengan cara menciptakan variasi konsep pertunjukan boneka baru yang sesuai dengan kondisi sekarang, baik dalam hal bentuk penyajian, konsep cerita maupun tampilan visual yang lebih segar. Secara umum Tangkupert ini dibuat dalam bentuk pertunjukan kontemporer, tidak terikat oleh identitas tradisional.

Sebuah pertunjukan cerita boneka yang menarik tentu memiliki materi cerita dan artistik yang bagus dan layak untuk ditonton. Sehingga konsep pertunjukan serial cerita boneka Tangkupert diperlukan perancangan cerita dan desain perangkat. Dalam segi perancangan cerita, konten yang akan disampaikan sebagai tema utama adalah mengenai penerapan nilai-nilai pendidikan karakter bangsa. Pengembangan cerita ini telah disesuaikan dengan kebutuhan target audiens yang diketahui dari hasil interview dengan narasumber pada riset pendahuluan perancangan ini. Pada dasarnya dalam dunia pendidikan, pemerintah menekankan akan pentingnya nilai-nilai karakter pada pelajar. Beberapa diantaranya adalah kejujuran, religious, toleransi, disiplin, kerja keras, dan lain sebagainya. Namun langkah ini masih dikatakan belum optimal mengingat toleransi khususnya kepada yang berbeda keyakinan mulai menurun dikalangan pelajar sekolah menengah (Survey the Wahid Institute, 2016).<sup>15</sup> Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Muhadjir Effendy mengatakan, pendidikan karakter harus dimulai sejak sekolah dasar supaya generasi penerus semakin kuat, memiliki karakter dan harus terus ditanamkan.<sup>16</sup> Anak-anak pada usia tersebut sedang berada di masa emas

---

<sup>15</sup> <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20180224154023-445-278557/pendidikan-karakter-dan-hal-hal-yang-belum-selesai/>

<sup>16</sup> <https://www.antaraneews.com/berita/186928/mendiknas-penerapan-pendidikan-karakter-dimulai-sd>

perkembangan (golden age) yang keberhasilannya menentukan kualitas anak di masa depan. Karena jika karakter tidak terbentuk sejak dini maka akan susah untuk merubah karakter seseorang. Berdasarkan pemaparan tersebut, topik tentang penerapan nilai pendidikan karakter menjadi sesuatu yang menarik untuk diangkat sebagai ide dasar dalam pengembangan konten cerita.

Sedangkan dari segi desain perangkat, yaitu environment dan boneka karakter dalam serial teater boneka Tangkupet ini dibuat sebagai perwujudan keanekaragaman unsur identitas lokal yang dimiliki oleh negeri ini. Unsur kelokalan yang diangkat untuk desain environment dibuat dengan mengadaptasi ciri khas lingkungan dan bentuk rumah perkampungan Indonesia. Sedangkan unsur kelokalan yang diangkat untuk desain karakter lebih berfokus pada kekayaan alam Indonesia, yaitu dengan mengadaptasi hewan langka endemik. Spesies hewan yang hampir punah tersebut dapat dikatakan sebagai satwa endemik apabila hanya ada di hutan-hutan di Indonesia. Hewan langka yang diambil cukup populer dan sebagian besar memiliki status terancam.

Alasan tersebut digunakan untuk menimbulkan rasa memiliki dan menjaga kekayaan alam nusantara, dengan meningkatkan rasa cinta tanah air melalui respek pada keanekaragaman tersebut. Sifat kelangkaan tersebut akan menjadi daya Tarik tersendiri untuk anak-anak. Perancangan boneka karakter tersebut, menjadi peluang untuk memanfaatkan sebaik mungkin ruang berfikir oleh desainer DKV untuk menampilkan keunikan dari satu karakter dengan karakter yang lain. Hal ini tidak terlepas dari poin penting dalam mendesain karakter yang mengambil kaidah desain karakter untuk sebuah tokoh teater boneka. Perangkat pertunjukan ini diharapkan mampu mendukung sarana hiburan edukatif menjadi lebih menarik dan interaktif.

Penggabungan konsep yang mengadaptasi hewan endemik indonesia sebagai boneka karakter, mengadaptasi rumah lokal untuk *environment*, dan menjadikan tema penguatan nilai pendidikan karakter sebagai ide cerita, akan dibuat dengan format baru dalam serial teater boneka Tangkupet.

## **5.2 Target Audiens**

Berikut adalah target audiens yang dituju dalam perancangan ini.

### **A. Demografis**

Usia : 7-9 tahun

Pendidikan : Sekolah Dasar kelas 1-3

Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan.

Domisili : Domestik

Sesuai hasil percobaan yang telah dilakukan, target audien yang paling optimal adalah rentang usia 7-9 tahun. Namun tidak menutup kemungkinan anak usia di luar rentang tersebut ikut menonton pertunjukan ini. Pada rentang usia ini, anak masih tertarik menonton sebuah pertunjukan dengan format yang telah dibuat. Pertunjukan ini bersifat universal. Pemilihan audien domestik karena tujuan karya ini dibuat memang untuk masyarakat lokal. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk aspek verbal pertunjukan.

### **B. Geografis**

Target audiens yang tinggal di Surabaya dan sekitarnya, dan Yogyakarta yang mayoritas bertempat tinggal di lingkungan padat penduduk seperti perkotaan dan perkampungan. Lokasi dapat terjangkau dengan mudah.

### **C. Psikografis**

- Suka bermain dan berinteraksi dengan teman maupun lingkungan sekitarnya.
- Suka dengan hiburan baru dan tertarik dengan pertunjukan langsung meskipun termasuk pecandu media digital
- Memiliki rasa ingin tahu dan suka dengan hal-hal baru.
- Memiliki waktu belajar dan bermain yang cukup.
- Memiliki antusiasme terhadap kegiatan bercerita dan seni.
- Suka mengunjungi tempat umum sebagai sarana melepas penat.
- Membutuhkan bimbingan terhadap berperilaku. Emosi labil.
- Masih perlu untuk ditunjukkan bagaimana berperilaku yang sesuai dengan usianya.

## **5.3 Konsep Serial Teater Boneka Tangkupet**

Setiap pertunjukan teater boneka yang diciptakan oleh kreator tidak hanya menampilkan cerita yang baik, pengkarakteran tokoh yang matang, penggunaan elemen visual pendukung lain dan bagaimana cara mementaskannya. Namun tentunya hal yang membuat pertunjukan boneka berkesan justru terlihat dari konsep

yang diterapkan dan mampu memperlihatkan identitasnya sebagai ciri khas dari serial teater boneka tersebut. Karena identitas dalam sebuah teater boneka mengartikan suatu karakteristik tertentu yang membawa penonton mengenal suatu struktur yang berbeda. Pada teater boneka, identitas ini yang justru mudah menampilkannya melalui sebuah kisah bahkan membuat suatu perluasan seperti dunia fantasi atau mengolah identitas yang telah umum dikenal masyarakat menjadi identitas baru.

Konsep Tangkupert menggabungkan konsep yang diadaptasi dari bentuk pertunjukan Wayang Kancil, serial film boneka Si Unyil, serial tayangan Sesame Street dan pertunjukan Papermon Puppet Theatre. Ke empat pertunjukan tersebut di jadikan acuan dalam mengembangkan ide baik dari segi konsep pertunjukan, konten cerita dan tampilan artistik propertinya. Sehingga konsep yang di bawa Tangkupert sedikit berbeda dari beberapa pertunjukan teater boneka atau pertunjukan cerita dongeng menggunakan media boneka lainnya. Pertunjukan Tangkupert dibuat dengan membawakan konten yang sangat anak-anak sekali yang disampaikan melalui pertunjukan kontemporer tanpa terikat oleh identitas teater boneka tradisional

Konsep dari perancangan Tangkupert yang mengangkat unsur identitas lokal indonesia sebagai tema utama ini adalah dengan *big idea* “**dunia fabel vernakuler**”. Mengacu pada ketertarikan target audiens terhadap cerita yang bertokoh binatang yang berperilaku seperti manusia, maka konsep latar cerita dibuat seolah-olah berada di dunia binatang yang kurang lebih mirip dengan dunia manusia, atau biasa dikenal dengan konsep cerita fabel. Dunia Tangkupert mengusung tema vernakuler yang mana sangat menonjolkan unsur identitas lokal Indonesia, mulai dari bentuk bangunan latar yang mengadaptasi gaya lokal, hingga penggunaan model pakaian yang dikenakan oleh tokoh bertemakan pakaian ringan dan sederhana yang disesuaikan dengan aktifitas sehari-hari masyarakat iklim tropis.



Gambar 5.3.1 Referensi aktivitas dan pakaian anak-anak

Namun dalam upaya menyampaikan unsur kelokalan tersebut, tidak melulu tentang motif batik dan identitas visualnya saja, tetapi bisa juga melalui penggambaran citra lokal yang ditampilkan melalui penggunaan dialek kedaerahan sebagai aksan bahasa dan komunikasi, dan perilaku sosial karakter-karakter yang hidup di dalam cerita. Sehingga konsep berkehidupan masyarakat Indonesia yang penuh dengan nilai-nilai bangsa dapat diterapkan ke dunia Tangkupert. Adapun identitas yang tergambar dalam dunia Tangkupert merupakan refleksi dari anak-anak nusantara. Mereka memiliki sifat yang bermacam-macam terkait pemahaman dini terhadap nilai-nilai moral di dalam berkehidupan. Memang tidaklah mudah menyampaikan nilai karakter tersebut kepada anak. Maka dari itu konsep cerita fabel yang lebih relevan dengan kondisi saat ini bisa diterapkan untuk menjembatani kebutuhan tersebut.

Dari semua penjabaran detail identitas mulai dari lingkup dunia hingga unsur kebudayaan lokal dari konsep Tangkupert menunjukkan bahwa identitas terkait keragaman budaya lokal Indonesia inilah yang menjadi pesan implisit dari serial teater boneka Tangkupert.

#### 5.4 Judul Logo Tangkupert



Gambar 5.4.1 Logo Tangkupert

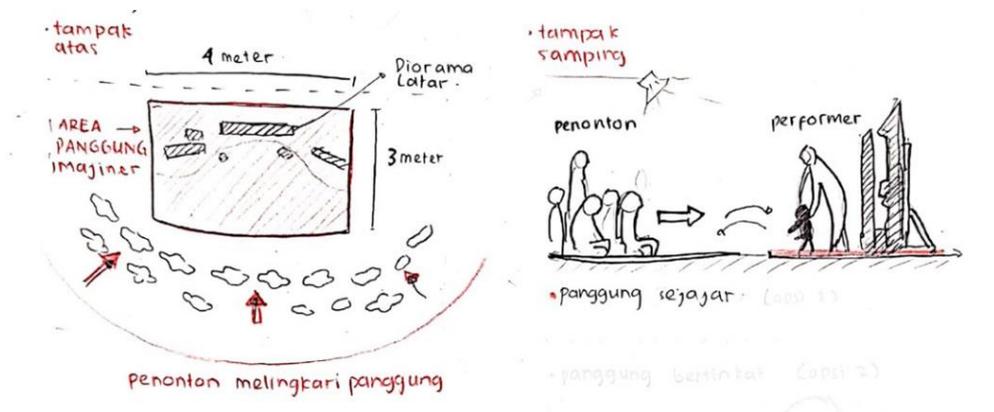
Kata “TANGKUPET” merupakan singkatan dari kalimat “binatang kujadikan puppet”, sebagai representasi dari bentuk teater boneka yang menggunakan karakter binatang fabel sebagai pemainnya. Elemen logo Tangkupet terdiri dari tulisan dan gambar. Tulisan sengaja dipenggal menjadi tiga suku kata tang-ku-pet agar mempertegas pengucapannya, sehingga mudah diucapkan dan diingat anak-anak. Bagian gambar merupakan siluet kepala karakter hewan manusia dengan menonjolkan bagian telinga yang tinggi dan moncong yang panjang, yang mana merupakan bagian khas dari karakteristik hewan itu sendiri. Warna biru toska dipilih untuk menampilkan kesan kebahagiaan dan memiliki sifat *healing*. Warna ini dibuat sedikit kusam untuk mengurangi kesan bersenang-senang yang terlalu berlebihan sekaligus untuk menyamakan dengan nuansa identitas lokal.

### **5.5 Konsep Pementasan**

Teater boneka yang dibuat harus anak-anak sekali, baik dari konten yang dibawa maupun teknisnya. Pada dasarnya anak-anak suka bermain dan mudah bosan sehingga media tersebut juga harus bersifat menarik dan menghibur. Objek-objek pada teater boneka yang dapat menarik perhatian anak-anak adalah yang dibuat berwujud 3D dan memiliki tampilan visual yang bagus. Namun selain menjadi media hiburan, teater ini juga harus memiliki manfaat edukatif salah satunya dengan menyampaikan unsur kelokalan Indonesia.

Mengacu pada karakteristik audiens yang sedang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, pertunjukan Tangkupet ini dibuat dengan memadukan elemen visual dan verbal. Elemen visual dari boneka dan properti penunjang lainnya, sedangkan elemen verbal melalui kata-kata sebagai dialognya. Anak-anak dapat mengembangkan daya imajinasi melalui gerakan-gerakan boneka yang diperjelas dengan adanya dialog antar karakternya. Penggunaan gaya bercerita tersebut dimaksudkan agar anak-anak lebih mudah mengikuti jalannya cerita dan memahami pesannya dengan baik. Pementasan ini juga diiringi musik sederhana sebagai *background* agar lebih mendukung suasana yang ingin dibawakan.

Pementasan Tangkupet ditampilkan secara *live performing*. Bentuk seperti ini memiliki kelebihan jika dibanding melalui media digital karena lebih interaktif, penonton dapat berinteraksi dengan penampil secara dekat. Karena termasuk kedalam pementasan langsung, maka satu episode pertunjukan Tangkupet dapat selesai dalam sekali tampil, dengan durasi sekitar 22 menit. Untuk memaksimalkan konsep tersebut perlu didukung dengan penggunaan jenis panggung terbuka (*open stage*), sebuah jenis panggung tanpa sekat. Panggung tersebut berbentuk panggung arena dengan posisi duduk penonton melingkar panggung. Dalam hal ini bisa diartikan mengelilingi secara penuh atau hanya pada satu sisi saja.



Gambar 5.5.1 Konsep Panggung

Mengacu dari alasan-alasan di atas, teknik permainan boneka yang digunakan adalah dengan memadukan 3 teknik yang disesuaikan dengan kebutuhan adegan. Boneka dimainkan menggunakan teknik permainan *hand muppet* (mengontrol bagian rahang dan kepala sebagai gerakan berbicara), teknik *bunraku* (1 boneka dimainkan oleh beberapa pemain untuk menciptakan gerakan yang kompleks) dan *kuruma ningyo* (pemain duduk di kursi kecil beroda saat mengendalikan puppet). Dari keseluruhan teknik tersebut, pencerita akan terlihat langsung dibelakang boneka dan tidak menghalangi fokus penonton ke boneka tersebut.

### 5.5.1 Kebutuhan pemain dan penyutradaraan

Pada teater boneka *live performing* yang memadukan gerak dan kata-kata memiliki pola permainan yang cukup berbeda. Berdasarkan hasil riset, orang yang menggerakkan boneka di atas panggung lebih baik tidak ikut mengisi suara boneka, melainkan dibantu oleh pengisi suara lain orang. Sehingga teater boneka Tangkupet

pada pementasan episode perdana ini membutuhkan 3 orang *puppeteer* dan 2 orang *dubber*. Pemain-pemain tersebut tidak bisa sembarangan sehingga harus melalui proses *casting* terlebih dahulu untuk mencari pemain yang dianggap paling tepat.

#### **A. *Dubber***

Menurut David Currell (1999), metode *live voice* memiliki kelebihan dalam mengurangi resiko serius seperti kesalahan teknis pada saat dialog berjalan, adanya ruang improvisasi jika ada kesalahan di atas panggung. Suara *live* memiliki kapasitas yang lebih baik untuk menarik perhatian audiens, dan juga dapat mengikuti respond dan partisipasi audiens. Untuk mengisi suara tersebut, dibutuhkan peran seorang *dubber* dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Mampu memproyeksikan suara dengan baik dan jelas
- b. Baik dalam mengatur pernafasan, *speech tunes* dan ritme
- c. Mampu mengubah interval suara sesuai dengan suasana hati karakter.
- d. Mampu menghasilkan suara dengan karakter suara yang beragam
- e. Mampu menjaga konsistensi karakter suara.
- f. Mampu menghidupkan karakter Tangkupert melalui suaranya.

#### **B. *Puppeteer***

*Puppeteer* atau dalang adalah seseorang yang bertugas memanipulasi, menggerakkan dan memberikan tanda-tanda kehidupan ke objek/puppet seperti bernafas, bergerak, berpikir, berbicara dan lain sebagainya. Di dalam proses manipulasi terdapat gestur dan movement. Manipulasi yang baik membutuhkan konsentrasi total dari dalang. Berikut adalah kriteria sebagai dalang.

- a. Memiliki pemahaman tentang seni menghidupkan objek, baik boneka, objek benda apapun.
- b. Memiliki keterampilan dan keluwesan anggota tubuh terutama area tangan.
- c. Mampu memunculkan gerakan boneka sesuai personalitinya (*base on character*)
- d. Mampu mengeksplorasi gerakan boneka berdasarkan pilihan-pilihan emosi (*emotional dramaturgi*).
- e. Mampu memahami konsep “ketepatan” gerak boneka, gerakan harus jernih dan rapih.

Pada jenis pertunjukan jenis ini terdapat cara latihan yang dianggap paling tepat. Sebelum masuk ke tahap penyutradaraan, masing-masing *puppeteer* dan *dubber* latihan secara terpisah terlebih dahulu. *Puppeteer* akan mendalami karakter dengan cara melakukan “eksplorasi kosa gerak” tanpa batasan. Dengan eksplorasi ini diharapkan dapat menemukan pola yang paling sesuai, yang kemudian mengaitkan gerakan tersebut dengan emosi. Dalam tahap latihan pemain perlu membiasakan otot tubuhnya berada pada posisi default atau biasa disebut “*muscular memory*”. Sedangkan *dubber* akan mempelajari dialog di dalam naskah, melatih suara, hingga menemukan ritme dan *soul* yang asik.

Saat keduanya telah siap, kemudian disatukan dalam satu panggung untuk proses penyutradaraan. Di sini elemen dialog, gerakan dan blocking dipraktikkan secara naluriah, buka atas dasar hafalan. Adegan-adegan harus diatur dan di latih dampai menghasilkan pertunjukan yang mulus. Meminimalisir kecacatan yang seharusnya tak dimunculkan di panggung. Untuk kebutuhan boneka yang dapat berbicara, maka kata-kata dan tindakan harus sinkron. Saat berdialog, boneka yang berbicara dibuat lebih atraktif, sementara boneka yang tidak berbicara gerakan lebih tenang. Sehingga fokus akan mengarah ke pembicara. Gerakan mulut boneka yang sedang berbicara cukup digoyangkan atau mengangguk untuk menekankan pada kata atau frasa, bukan persuku kata. Dibutuhkan sinkronisasi menggerakkan badan boneka sekaligus menggerakkan bibirnya.

### **5.5.2 Serial**

Pertunjukan boneka ini dibuat secara serial, karena sebagai sarana hiburan juga harus memikirkan keberlanjutan. Untuk meningkatkan awareness masyarakat luas dengan cara membuat pertunjukan rutin. Maka dari itu teater boneka Tangkupet dibuat ke dalam banyak episode dengan nilai karakter berbeda-beda tiap episodenya.

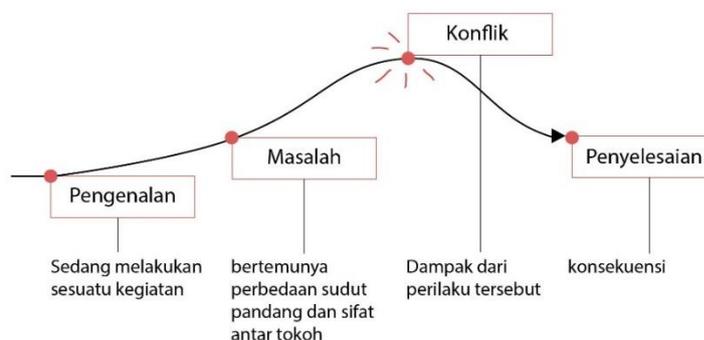
## **5.6 Konsep Cerita Serial Teater Boneka Tangkupet**

Cerita dalam “Serial Teater Boneka Tangkupet” ini dibuat sangat anak-anak sekali, baik dari aspek konten maupun teknis penceritaan. Konsep cerita secara keseluruhan bertema *slice of life*, bercerita mengenai kehidupan sehari-hari anak-anak hewan yang berperilaku seperti manusia yang tinggal, belajar, bermain dan

berkegiatan lain sebagainya di lingkungan “Rumah Soaka”. Rumah ini adalah rumah panti asuhan yang dikelola oleh seorang ibu orangutan bernama bu Tantri. Selain berperan sebagai penjaga, bu Tantri ini juga berperan sebagai pengasuh anak-anak tersebut. Anak-anak ini memiliki latar belakang berbeda-beda yang menyebabkan mereka tinggal atau sekedar dititipkan di panti asuhan ini. sesuai dengan kriteria cerita yang disukai audiens, karakter-karakter ini didominasi oleh karakter dengan usia anak-anak, dan jika menggunakan karakter usia dewasa maka ia berperan sebagai penengah.

Cerita ini disampaikan dengan gaya komunikasi sehari-hari, menggunakan bahasa Indonesia yang ringan dan mudah dipahami. Dibawakan dengan cara yang menyenangkan salah satunya dengan adanya pantun dan jargon-jargon tertentu. Durasi cerita dalam pementasan satu episodenya adalah 20 menit.

Dalam setiap cerita memiliki pesan untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter anak bangsa seperti kerja keras, saling menyanyangi, cinta lingkungan, bela negara, dll. Pesan moral tersebut disampaikan melalui konflik yang sederhana dengan menggunakan alur maju. Berikut adalah skema alur yang dipakai dalam perancangan cerita

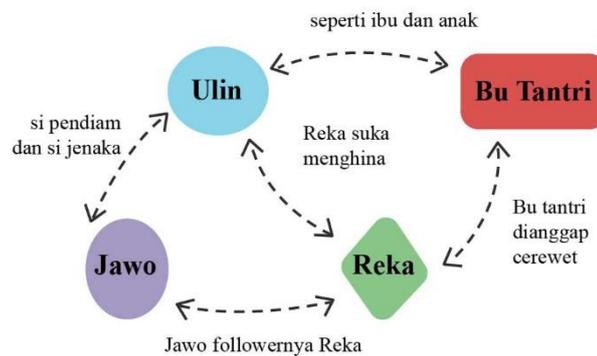


Gambar 5.6.1 Skema Alur Cerita

Konflik di atas muncul dari hasil persinggungan / pertemuan antar karakter, yang terinspirasi dari permasalahan pertemanan anak-anak pada umumnya. Setiap karakter dalam cerita ini memiliki sifat dan perilaku yang berbeda-beda, sehingga banyak sekali kemungkinan konflik cerita yang tercipta dari interaksi antara karakter-karakter ini. dari hal tersebut, maka dalam perancangan ini diperlukan adanya personality yang matang dari masing-masing karakter beserta hubungan antar karakternya agar konsep cerita dapat terus mengalami perkembangan.

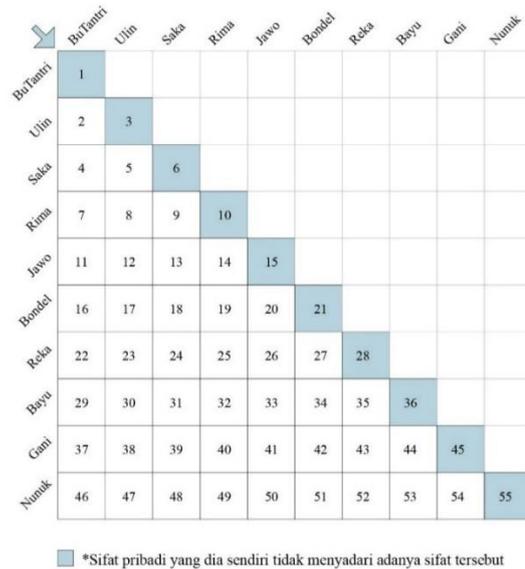
## 5.7 Hubungan Antar Karakter

Dalam suatu konsep cerita diperlukan adanya hubungan antara karakter satu dengan karakter lainnya. Hubungan antar karakter yang baik dalam sebuah cerita teater boneka adalah hubungan dimana ketika karakter satu bertemu dengan karakter yang lain dapat menimbulkan masalah. Dengan masalah yang muncul tersebut akan dapat membangun sebuah cerita yang bisa dinikmati oleh audiens nantinya. Berikut adalah gambaran dari hubungan antar karakter dalam serial teater boneka Tangkupet untuk episode 01, *Sepatuku Juga Bagus*.



Gambar 5.7.1 Skema Hubungan Karakter episode 01

Selain skema hubungan karakter tersebut, penulis juga telah mempersiapkan skema hubungan antar karakter secara keseluruhan untuk 10 karakter tokoh yang ada di dunia Tangkupet. Berikut ini adalah Tabel matriks morfologi hubungan karakter yang dirancang sebagai acuan mengembangkan konflik pada episode-episode selanjutnya



Gambar 5.7.2 Tabel matriks morfologi hubungan karakter

Maksud tabel matriks morfologi hubungan karakter diatas akan dijelaskan di lampiran Laporan

### 5.8 Kebutuhan Karakter

Tokoh karakter boneka memiliki peranan penting dalam pengembangan cerita dalam teater. Dalam perancangan ini, penulis bertugas memenuhi semua desain karakter yang dibutuhkan dalam cerita serial ini. Setidaknya ada 10 desain karakter yang masing-masing karakter memiliki ciri khas yang berbeda baik dari sisi sifat dan perilaku, latar belakang, karakter fisik, warna, dan kostumnya. Karakter-karakter ini diberi nama dengan menggunakan nama-nama lokal yang umumnya mudah dikenali oleh masyarakat Indonesia. Berikut adalah daftar dari karakter yang didesain oleh penulis hingga menjadi objek boneka 3D yang siap memasuki tahap produksi.

Tabel 3 Kebutuhan Karakter

Karakter	Keterangan
Bu Tantri	Tokoh pendamping yang berperan sebagai ibu pengasuh sekaligus penengah bagi anak-anak rumah Sooka. ia bersifat sebagai penggiring alur cerita, penasehat dan penyampai amanat.

Ulin	Anak gajah yang hobinya melukis. Teman-temannya kagum padanya karena dia sangat baik dan pekerja keras. Sayangnya ia cenderung pemalu dan pemurung.
Reka	Anak merak hijau yang sangat centil dan cerewet. Ia sangat takut hal-hal yang jelek dan jorok. Ia memiliki penampilan paling menarik berada diantara anak-anak lainnya.
Jawo	Anak owa Jawa yang sehari-harinya selalu lincah. Walaupun Jawo sedikit kurang pandai di pelajaran berhitung, ia adalah anak yang pandai menghibur semua orang dengan sifatnya yang jenaka. Ia suka sekali berpantun.
Saka	Anak rusa yang tangkas dan cekatan. Walaupun ia masih sangat kecil, ia berani membela kebenaran. Hobinya adalah anak pramuka yang hobi bersepeda. Ia teman baik Ulin.
Rima	Anak harimau yang cantik tapi tomboy sekali. Ia cuek dan terkesan pemarah. Ia tidak suka diremehkan sebagai anak perempuan yang lemah. Sehingga semua teman lakinya tidak ada yang berani kepadanya
Bondel	Anak badak jawa bertubuh gempal. Ia sangat kuat dan suka mengganggu teman-temannya, padahal ia sebenarnya adalah anak yang manja kepada orang dewasa. Ia sedikit angkuh.
Bayu	Anak penyu hijau yang paling pintar. Dia suka membaca buku pengetahuan dan membuat penemuan-penemuan menarik. ia peduli dengan teman di sekitarnya, tetapi ia tidak berani ikut campur urusan mereka. Ia dianggap cuek.
Nunuk	Anak perempuan anoa yang berbadan gembul. Dia sangat penurut dan tidak suka berbohong. Karena ia terlalu baik, ia sering dimanfaatkan oleh teman-temannya. Hobinya memasak dan bernyanyi
Gani	Anak julan Sulawesi yang ceria dan setia kawan. Ia sangat cinta lingkungan dan kebersihan. Namun banyak yang tidak suka dengannya karena terkadang ia menjadi orang yang sok tahu.

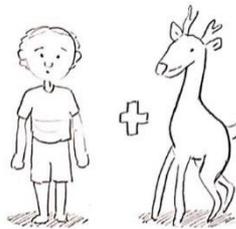
**Keterangan :**

- Karakter untuk episode pertama
- Karakter untuk episode-episode selanjutnya

Karakter-karakter tersebut mengadaptasi satwa endemik Indonesia baik morfologi maupun fisiologinya. Terdapat setidaknya 10 hewan antara lain Orangutan, Gajah Sumatera, Rusa Bawean, Harimau Sumatera, Owa Jawa, Merak Jawa, Badak Jawa, Penyu Hijau, Julang Kalimantan dan Anoa. Hewan langka endemik ini dipilih karena memiliki ciri kusus sebagai identitas lokal yang hanya dijumpai di Indonesia. Sehingga dapat dijadikan sebagai daya tarik tersendiri untuk membawa konteks kelokalan dengan menumbuhkan kecintaan terhadap keanekaragaman hayati milik bangsa.

Dimulainya tahap ini berawal dari inisiatif dan ide yang muncul untuk menelusuri berbagai jenis satwa endemik Indonesia. Kemudian menentukan pilihan pada beberapa jenis hewan yang termasuk dalam kategori paling “terancam punah”, terkenal sangat populer di masyarakat, atau yang memiliki latar belakang paling menarik diantara yang lainnya.

Penggunaan karakter hewan sebagai tohoh dalam cerita karena anak-anak memiliki kecenderungan menyukai karakter hewan yang seolah-olah berperilaku seperti manusia, atau biasa dikenal dengan konsep cerita fabel.



Gambar 5.8.1 Morfologi bentuk manusia dan hewan

Untuk menciptakan karakter tersebut, penulis menggunakan konsep *anthropomorphism*, mengawinkan karakteristik hewan dan karakteristik manusia. Gaya gambar yang digunakan adalah kartun stilasi agar bisa dimodifikasi ke dalam bentuk hunanoid dengan menonjolkan beberapa ciri khas namun karakteristik dari hewan aslinya masih muncul. Warna yang dipakai adalah full color agar berkesan menyenangkan dan semi fantasi.

### 5.8.1 Analisis Hewan Langka

Analisis terhadap hewan langka Indonesia bertujuan untuk memberikan penulis referensi dan membuat penulis dapat lebih mendalami karakter dari hewan-hewan tersebut. Pendalaman ini meliputi keunikan secara fisik seperti bentuk tubuh,

karakter corak bulu rambut atau kulit, gerak-gerik, hingga kebiasaan dari setiap hewan tersebut. Dalam perancangan ini, penulis telah melakukan analisis konten digital dari website WWF Indonesia dan organisasi yang bergerak di bidang konservasi satwa lainnya melalui media internet. Hasil dari analisa yang dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa setiap hewan langka ini memiliki ciri khas dalam segi tingkah laku, fisiologis, cara berinteraksi, daur hidup, ketahanan diri, dan karakter fisik. Berikut adalah hasil analisis hewan langka untuk seluruh karakter

### A. Orangutan

Orangutan merupakan jenis primata terbesar di dunia. Orangutan menjadi salah satu hewan endemik Indonesia yang dilindungi karena statusnya terancam punah. Ada tiga spesies orangutan, namun penulis hanya menggunakan satu orangutan yaitu orangutan Borneo (*Pongo pygmaeus*). Orangutan ini tersebar di seluruh pulau Kalimantan di Indonesia (Kalimantan) dan Malaysia (Sabah dan Sarawak). Habitat orangutan tersebut berada di hutan dataran rendah tropis dan hutan rawa sampai 500 m di atas permukaan laut. Orangutan adalah hewan arboreal terbesar, yaitu makhluk yang menghabiskan sebagian besar waktunya di pepohonan. Umumnya mereka membuat sarang besar di atas pohon seperti kanopi sebagai tempat tinggal.<sup>17</sup>



Gambar 5.8.2 Orangutan Borneo

---

<sup>17</sup> <http://orangutan.or.id/id/fakta-orangutan/> Borneo Orangutan Survival Foundation, diakses 19 Maret 2019

Orangutan adalah hewan yang memiliki intelegensi tinggi. Mampu hidup hingga 30-50 tahun di alam liar. Betina dapat mempunyai anak dengan interval antar kelahiran selama 10 tahun, dan sebagian besar hanya memiliki anak tunggal dalam sekali kelahiran. Hal ini sesuai dengan sifat betina orangutan yang setia merawat anaknya hingga usia 7-11 tahun pertama kehidupan anak mereka. Setelah usia tersebut, anak orangutan telah mampu bertahan hidup sendiri dan mulai berpisah dengan induknya.<sup>18</sup>

Berikut adalah hasil analisis karakter fisik dari orangutan:

1. Muka cekung ke dalam dengan bagian moncong menonjol. Mata hitam bulat dan memiliki lingkaran merah muda di kulit sekitarnya.
2. Kulit berwarna coklat gelap
3. Semua tubuhnya ditumbuhi rambut kecuali area wajah, pergelangan tangan dan kaki ke ujung.
4. Orangutan memiliki tangan yang lebih panjang dan kuat dari pada kaki.
5. Jari-jari kaki menyerupai jari tangan, karena berfungsi untuk menggenggam.
6. Bertubuh besar dengan rambut pendek berwarna coklat gelap atau kemerahan.

## **B. Gajah Sumatera**

Gajah Sumatera (*Elephas maximus sumatranus*) merupakan spesies payung bagi habitatnya dan mewakilikeragaman hayati di dalam ekosistem yang kompleks tempatnya hidup. Tingginya laju kehilangan hutan Sumatera dan pembunuhan akibat konflik dan perburuan menyebabkan kondisi populasi Gajah Sumatera menurun. Saat ini berada dalam statu Kritis (Critically Endangered) dalam daftar merah spesies terancam punah yang dikeluarkan oleh Lembaga Konservasi Dunia – IUCN.<sup>19</sup>

Gajah sumatera memiliki kepekaan tinggi terhadap bunyi-bunyian. Mobilitas yang cukup tinggi mengakibatkan Gajah Sumatera dapat hidup dalam

---

<sup>18</sup> [http://wwf.panda.org/knowledge\\_hub/endangered\\_species/great\\_apes/orangutans/](http://wwf.panda.org/knowledge_hub/endangered_species/great_apes/orangutans/) Website WWF, diakses 25 Maret 2019

<sup>19</sup> [https://www.wwf.or.id/program/spesies/gajah\\_sumatera/](https://www.wwf.or.id/program/spesies/gajah_sumatera/)

tipe habitat yang beragam, seperti hutan rawa, hutan rawa gambut, hutan dataran rendah dan hutan hujan pegunungan rendah. Gajah lebih suka tempat yang teduh seperti di bawah pepohonan dan hidupnya sangat bergantung pada ketersediaan air untuk minum dan berkubang. Sifat khas yang dimiliki hewan ini adalah kecenderungan untuk hidup berkelompok. Dalam mempertahankan kawanannya, gajah saling berkomunikasi melalui suara yang bersumber dari getaran pangkal belalainya. Rata-rata gajah mampu bertahan hidup hingga 70 tahun.<sup>20</sup>



Gambar 5.8.3 Gajah Sumatera

Gajah Sumatera memiliki ciri khas tertentu, terutama bila diamati dari bentuk fisiknya. Berikut ini merupakan hasil analisis karakter fisik dari Gajah Sumatera:

1. Gajah dewasa memiliki berat sekitar 3-5 ton dengan tinggi 2-3 meter.
2. Kulitnya terlihat lebih terang dibanding gajah Asia lain dan di bagian kupingnya sering terlihat depigmentasi, terlihat seperti flek putih kemerahan.
3. Pada bagian atas kepala memiliki dua tonjolan.
4. Keping gajah Sumatera lebih kecil dan berbentuk segitiga, berbeda dari gajah lainnya.
5. Memiliki 5 kuku di bagian kaki depan dan 4 kuku di bagian kaki belakang.
6. Hanya gajah jantan yang memiliki gading.

---

<sup>20</sup> <http://www.gosumatra.com/gajah-sumatera/>

### C. Merak Hijau Jawa

Merak Hijau Jawa (*Pavo muticus muticus*) Saat ini merak hijau berstatus fauna burung yang dilindungi. Menurut ICBP (The International Council for Bird Preservation), merak hijau sebagai jenis burung yang tergolong terancam secara keseluruhan (globally threatened), baik populasi maupun habitatnya. Sedangkan oleh Konvensi Perdagangan Internasional Spesies Langka Satwa dan Tumbuhan Liar (CITES) merak hijau dicantumkan ke dalam daftar Apendiks II. Artinya, merak hijau dari alam tidak bisa langsung diperdagangkan. Merak hijau jawa adalah salah satu satwa endemik pulau Jawa terutama Jawa Timur. Habitat merak hijau tersebar dari bagian barat hingga ke timur Jawa Timur, yakni di Taman Nasional Baluran, Kabupaten Situbondo; Taman Nasional Alas Purwo di Kabupaten Banyuwangi; serta Taman Nasional Meru Betiri.

Ekornya dapat menutup dan mengembang seperti kipas, perilaku ini biasa digunakan sebagai perlindungan diri dari bahaya serta menunjukkan karismanya.



Gambar 5.8.4 Merak Hijau Jawa

Merak Hijau Jawa memiliki ciri khas tertentu, terutama bila diamati dari bentuk fisiknya. Berikut adalah hasil analisis karakter fisiknya :

1. Memiliki bagian tubuh yang didominasi warna hijau.
2. Memiliki jambul yang berdiri tegak di atas kepalanya.
3. Paruh kecil dan runcing.
4. Area sekitar mata berwarna hitam, biru kobalt kemudian kuning.
5. Sayap utama berwarna merah
6. Memiliki leher panjang berwarna hijau bergradasi toska.

7. Bulu pada ekornya memiliki kombinasi warna hijau, coklat kekuningan serta biru yang membentuk corak cincin yang tersebar di tengah hingga ujung ekor.

#### **D. Owa Jawa / Lutung Jawa**

Owa Jawa atau *Silvery Javan Gibbon* (*Hylobates moloch*) merupakan salah satu jenis primata yang keberadaannya mulai langka karena akibat dari rusaknya habitat dan perburuan. Populasi Owa Jawa yang tersebar di hutan-hutan di Jawa Barat dan sejumlah kecil di Jawa Tengah, diperkirakan mencapai 4.000 ekor yang masih tersisa di alam liar. Habitat asli Owa Jawa di Jawa Barat yang terbesar di Taman Nasional Ujung Kulon, Halimun-Salak dan TN Gunung Gede Pangrango.<sup>21</sup> Owa Jawa dikenal sebagai primata yang setia, mereka biasa dijumpai tinggal satu keluarga kecil yang terdiri dari induk jantan, betina dan anaknya. Karena sifat kesetiaannya itulah, jika ada salah satu anggota keluarganya sakit atau hilang, anggota yang lain akan merasakan kesedihan yang sama. Selain itu owa Jawa dikenal memiliki suara yang khas, jika bersaut-sautan satu sama lain terdengar seperti nyanyian.



Gambar 5.8.5 Owa Jawa

Berikut adalah hasil analisis karakter fisik dari Owa Jawa :

1. Memiliki tangan yang lebih panjang dari kakinya.
2. Tidak memiliki ekor.

---

<sup>21</sup> [https://www.bbc.com/indonesia/majalah/2016/01/160126\\_majalah\\_owajawa](https://www.bbc.com/indonesia/majalah/2016/01/160126_majalah_owajawa) diakses tanggal 28 Maret 2019.

3. Semua badan tertutup bulu berwarna abu keperakan kecuali bagian wajah, telapak tangan dan telapak kaki. Kulit memiliki wara dasar hitam.
4. Wajahnya seolah-olah memiliki alis dan janggut berwarna putih.
5. Bentuk wajah segitiga.

### E. Rusa Bawean

Rusa Bawean (*Axis kuhlii*) adalah satwa endemic asli Pulau Bawean di Jawa Timur yang terletak di sebelah utara Kabupaten Gresik. Rusa Bawean termasuk langka dan merupakan binatang yang dilindungi oleh pemerintah Indonesia maupun organisasi internasional IUCN. Berdasarkan pencatatan tahun 2014, populasi rusa bawean di hutan Bawean tinggal 275 ekor, jumlah yang sangat sedikit jika dibandingkan dengan populasinya selama 20 tahun terakhir.<sup>22</sup> Rusa Bawean merupakan jenis rusa terkecil dan bersifat unik diantar rusa yang ada di Indonesia. Tinggi badannya sekitar 60 - 70 cm dengan panjang badan sekitar 105 - 115 cm. keunikan dari rusa ini adalah mampu berjalan selama 7 jam tanpa istirahat dengan daya jelajah yang cukup luas.



Gambar 5.8.6 Rusa Bawean

Berikut adalah hasil analisis karakter fisik dari Rusa Bawean :

1. Tinggi sekitar 60-70 cm dengan panjang badan 5-115 cm. Berat badan mampu mencapai 50 kg.
2. Panjang ekor sekitar 20 cm berwarna coklat dan keputihan di lipatan bagian dalamnya
3. Ciri istimewa lainnya adalah memiliki gigi taring pada rahang bawah.

---

<sup>22</sup> <http://www.internationalanimalrescue.or.id/pemasangan-radio-transmitter-pertama-pada-rusa-bawean/> diakses tanggal 28 Maret 2019.

4. Bulunya berwarna coklat pendek, kecuali pada bagian leher
5. Sekitar matanya berwarna putih.
6. Di sekitar mulut berwarna sedikit terang dibanding muka yang dipisahkan oleh garis hitam
7. Bahu depan lebih rendah dari pada bagian belakang terkesan merunduk.
8. Pada anak rusa sering terdapat totol-totol yang ada dalam waktu singkat dan setelah itu menghilang.
9. Rusa bawean jantan dewasa memiliki sepasang tanduk bercabang tiga.

#### **F. Harimau Sumatera**

Harimau Sumatera (*Panthera tigris sumatrae*) merupakan satu dari enam sub-spesies harimau yang masih bertahan hidup hingga saat ini dan termasuk dalam klasifikasi satwa kritis yang terancam punah. Harimau Sumatera menghadapi dua jenis ancaman untuk bertahan hidup. Mereka kehilangan habitat karena tingginya laju deforestasi yakni alih fungsi lahan untuk perkebunan, pertambangan, dan pemukiman. Terancam oleh perdagangan illegal. Bagian-bagian tubuhnya diburu untuk diperjualbelikan di pasar gelap. Banyak yang mencarinya untuk obat-obatan tradisional, perhiasan, jimat dan dekorasi. Menurut WWF Indonesia, saat ini populasi Harimau ini kurang dari 400 ekor. Hewan ini hanya dapat ditemui di pulau Sumatera dengan habitat di daerah rawa-rawa, sungai, hutan, pegunungan dan hutan gambut.



Gambar 5.8.7 Harimau Sumatera

Harimau Sumatera memiliki ciri khas tertentu, terutama bila diamati dari bentuk fisiknya. Berikut ini merupakan hasil analisis karakter fisik :

1. Ukuran tubuh paling kecil diantara sub spesies lainnya. Panjang sekitar 213-243 cm dengan berat sekitar 90-120 kg.
2. Warna dasar rambut berwarna kuning kemerah-merahan hingga oranye tua. Garis loreng tebal dan lebih rapat dari sub spesies lainnya.
3. Memiliki rambut panjang di sekitar wajah
4. Mata berwarna kuning dengan lingkaran rambut putih di area sekitarnya.
5. Memiliki kaki tebal.

### G. Badak Jawa

Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus sondaicus*) merupakan salah satu mamalia besar terlangka di dunia yang ada diambang kepunahan. Dengan hanya sekitar 50 ekor individu di alam liar, spesies ini diklasifikasikan sebagai sangat terancam (critically endangered) dalam Daftar Merah IUCN. Ujung Kulon menjadi satu-satunya habitat yang tersisa bagi badak Jawa. Badak termasuk jenis hewan yang pemalu dan soliter (penyendiri).



Gambar 5.8.8 Badak Jawa

Berikut adalah hasil analisis karakter fisik dari Badak Jawa :

1. Memiliki cula kecil dengan panjang sekitar 25 cm untuk badak jantan, sedangkan badak betina memiliki cula kecil atau tidak memiliki sama sekali.
2. Bagian atas bibirnya meruncing untuk mempermudah mengambil daun dan ranting. Mata dan telinga kecil
3. Bentuk wajah lebih bulat jika dibanding dengan jenis badak lainnya

4. Memiliki kaki pendek namun kokoh.
5. Warna kulit *warm grey* mengarah ke hitam dengan tekstur kulit tidak rata dan berbintik. Kulitnya tebal dan memiliki lipatan seperti baju baja.

## H. Penyu Hijau

Indonesia merupakan daerah ndemik sebagian besar jenis penyu. Bahkan 6 dari 7 jenis penyu tercatat hidup di Indonesia. Dalam perancangan ini, penulis hanya memilih satu jenis penyu yaitu Penyu hijau (*Chelonia mydas*). Upaya pelestarian penyu telah gencar dilakukan di habitat pentingnya di Pulau Derawan, Kalimantan Timur, Bali dan Jawa Timur. Hal ini dilakukan sebagai penanganan ancaman utama yang dihadapi oleh penyu laut mencakup hancurnya habitat dan tempat bersarang, penangkapan, perdagangan ilegal dan eksploitasi yang membahayakan lingkungan.



Gambar 5.8.9 Penyu Hijau

Penyu hijau memiliki ciri khas tertentu, terutama bila diamati dari bentuk fisiknya. Berikut adalah hasil analisis karakter fisiknya :

1. Mempunyai karapas (cangkang) bulat telur bila dilihat dari atas, dengan sisik yang lebar.
2. Memiliki warna kuning kehijauan atau coklat hitam gelap.
3. Kepala relative kecil dan tumpul.
4. Ukuran panjang antara 80 hingga 150 cm dengan berat mencapai 132 kg.
5. Bagian punggung gelap sedangkan bagian dada terang.

## I. Anoa

Anoa (*Bubalus sp.*) merupakan hewan langka endemik Sulawesi yang saat ini masuk dalam kategori terancam punah dalam Daftar Merah IUCN. Penyebab terbesar berkurangnya jumlah populasi anoa di alam liar adalah karena pemburuan. Habitat asli anoa berada di kawasan Wallacea yang terdiri atas pulau Sulawesi, Maluku, Halmahera, Kepulauan Flores, dan pulaupulau kecil di Nusa Tenggara. Kawasan tersebut merupakan kawasan peralihan antara benua Asia dan Australia sehingga banyak sekali ditemui flora fauna endemik di dalamnya. Bentuk tubuh anoa yang kecil sering kali disebut sebagai kerbau cebol.



Gambar 5.8.10 Anoa

Berikut adalah hasil analisis karakter fisik dari Anoa :

1. Bentuk tubuh anoa yang kecil sering kali disebut sebagai kerbau cebol.
2. Bentuk kepala menyerupai kepala sapi dengan moncong pendek dan lebih lancip.
3. Warna tubuh didominasi oleh warna coklat kemerahan hingga gelap
4. Memiliki tanduk segitiga yang mengarah ke belakang. Berada sejajar diatas kepalanya.

## J. Julang Sulawesi Ekor Putih

Burung Julang dikenal juga sebagai Rangkong, Enggang, dan Kangkareng atau bahasa Inggris disebut Horbill merupakan nama burung yang tergabung dalam suku Bucerotidae. Burung Rangkong terdiri atas 57 spesies yang tersebar di Asia dan Afrika. 14 jenis diantaranya terdapat di Indonesia. Bahkan 3 diantaranya merupakan Rangkong endemik Indonesia. Dalam perancangan ini,

penulis hanya menggunakan satu jenis rangkong endemik Indonesia yaitu Julang Sulawesi ekor putih (*Rhyticeros cassidix*). Layaknya jenis rangkong lainnya, julang Sulawesi dikenal memiliki peran penting dalam meregenerasi hutan dengan cara menebar biji-bijian dari sisa buah yang dimakannya dalam rentang 100 kilometer persegi. Sehingga burung ini dikenal sebagai “petani hutan” yang tangguh. Selain itu kehadiran burung Julang menandakan bahwa hutan tersebut adalah hutan yang sehat.



Gambar 5.8.11 Julang Sulawesi

Setiap jenis burung rangkong memiliki keunikan tersendiri begitu juga Julang Sulawesi. Berikut adalah hasil analisis karakter fisiknya :

1. Memiliki cula besar seperti tanduk pada paruhnya. Pada burung jantan berwarna merah sedangkan burung betina berwarna kuning.
2. Tubuh didominasi bulu berwarna hitam. Bagian leher dan kepala berwarna keemasan. Bulu ekor berwarna putih.
3. Paruh utama sangat besar berwarna kuning dengan ornament garis-garis merah gelap di bagian pangkalnya. Di tenggorokan tepat di bawah paruh terdapat kantung berwarna biru terang.
4. Mata kecil berwarna merah.

## 5.9 Desain Karakter

### 5.9.1 Referensi Desain Karakter

Desain karakter yang dibuat dalam perancangan ini didesain berorientasi pada bentuk boneka yang dibutuhkan. Selama pengembangan konsep deskriptif dan sketsa karakter, penulis juga mencari moodboard sebagai referensi visual. Referensi-referensi ini kebanyakan mengacu dari karakter pada boneka untuk animasi *stop motion* karena memiliki prinsip yang

kurang lebih hampir mirip. Berikut adalah beberapa contoh referensi yang dijadikan acuan dalam perancangan ini:



Gambar 5.9.1 Referensi Desain Karakter

### 5.9.2 Eksplorasi Visual

Dari hasil moodboard, kemudian penulis melakukan eksplorasi visual. eksplorasi ini dilakukan untuk mencari bentuk karakter yang sesuai dengan konsep. Mengeksplorasi bentukan dari pengembangan teori *basic shape*, memakai konsep *anthropomorphism* dengan memadukan bentukan karakteristik hewan ke bentukan humanoid. Mengacu dari Tillman 2011 bahwa karakter anak-anak akan lebih menarik dan lucu jika memiliki ukuran kepala yang lebih besar dari proporsi badannya. Dan hal ini juga telah dibahas dengan narasumber penelitian ini. Menurut Currel 1999, proporsi tubuh karakter anak-anak perlu memiliki ciri kusus.

- Eksplorasi visual terlampir -

### 5.9.3 Pengembangan Konsep Desain dan Sketsa Karakter

Berikut adalah penjabaran pengembangan konsep secara deskriptif dan sketsa dari masing-masing karakter.

#### A. Karakter Bu Tantri

Bu Tantri merupakan tokoh yang berperan sebagai pendamping. Sebagai satu-satunya orang dewasa yang ada di Tangkupet, secara tidak

langsung ia berperan dominan sebagai pengengah konflik / permasalahan yang terjadi di antara anak-anaknya. Karakter bu Tantri menggunakan hewan orangutan karena dapat mewakili sifat keibuan yang sebenarnya. orangutan betina memiliki sifat yang setia merawat anaknya hingga usia 7-11. Ia tidak akan melepaskan anaknya sebelum anak tersebut mampu bertahan hidup sendiri. Sifatnya yang keibuan dan bijaksana tersebut membuat ia mampu menempatkan diri dan dapat mengkomunikasikan nasehat-nasehat kepada anak-anak tanpa terasa menggurui. Karakter ini memiliki sifat yang kalem namun sangat tegas. Apa saja yang dikatakan Bu Tantri hampir selalu didengarkan oleh anak-anak. Meskipun Bu Tantri hanya sebagai karakter pendamping, dalam serial teater ini ia memiliki pengaruh yang kuat untuk menyampaikan kesimpulan di akhir penceritaan.

### 1. Spesifikasi Karakter

- **Informasi dasar**

Nama	: Bu Tantri
Ras Keluarga	: Orangutan Borneo
Tinggi	: 45 Tahun
Berat	: 90 Kg
Jenis Kelamin	: Perempuan
Warna Tubuh	: Didominasi warna coklat kemerakan. Kulit wajah, telapak tangan dan kakinya cenderung lebih gelap. Warna area sekitar bibir dan mata lebih terang.
Struktur Tubuh	: Tangan lebih panjang dari pada kaki
Bentuk badan	: Badan standar, namun perutnya gemuk dan membungkuk

- **Fitur Pembeda**

Pakaian	: Memakai celmek dan kaca mata
Mannerism	: menasehati seperlunya, sangat keibuan dan memaklumi kenakalan anak
Kebiasaan	: Membenarkan kacamata dan memegang perut
Hobi	: memasak dan menirukan kata-kata anak-anaknya
Kata favorit	: “weleh-weleh..” dan “begitu nak !”

Gaya bicara : Pelan tapi pasti. Sangat tegas  
 Suara : tipe suara alto pernafasan dari mulut. Terdengar berat dan jelas. Intonasinya selalu terdengar membahagiakan.  
 Gaya berjalan : Sedikit pincang  
 Kecacatan : Bungkuk  
 Kekurangan : Tidak bisa marah  
 Kelebihan : bijaksana, sangat raman, berbelas kasih dan multitasking

- **Karakteristik Sosial**

Pekerjaan : Pengurus rumah Sooaka sekaligus menjadi pengasuh anak-anak  
 Keahlian : Pandai berkata-kata lembut dan suka bercerita  
 IQ : Sangat Pintar  
 Tujuan hidup : Mengabdikan di rumah Sooaka

- **Karakteristik Emosional**

Introvert/Ekstrovert: Ekstrovert  
 Sifat dasar : Pengamat yang baik, penolong dan suporter  
 Motivasi : Membiarkan anak-anak berperilaku sewajarnya usianya dengan tuntunan nilai pendidikan karakter  
 Ketakutan : Anak-anak tidak punya cita-cita  
 Kebahagiaan : Suka dipeluk dan melihat anak-anak tertawa

## 2. *Archetype*

Bu Tantri memiliki archetype *The Caregiver*. Referensi karakter-karakter dengan *Archetype The Caregiver* antara lain seperti Opa (Upin-Ipin); Mama Imelda (Coco); Fairy God-Mother (Cinderella).



Gambar 5.9.2 Referensi karakter dengan *archetype The Caregiver*

Karakter ini memiliki ciri-ciri sifat sebagai berikut :

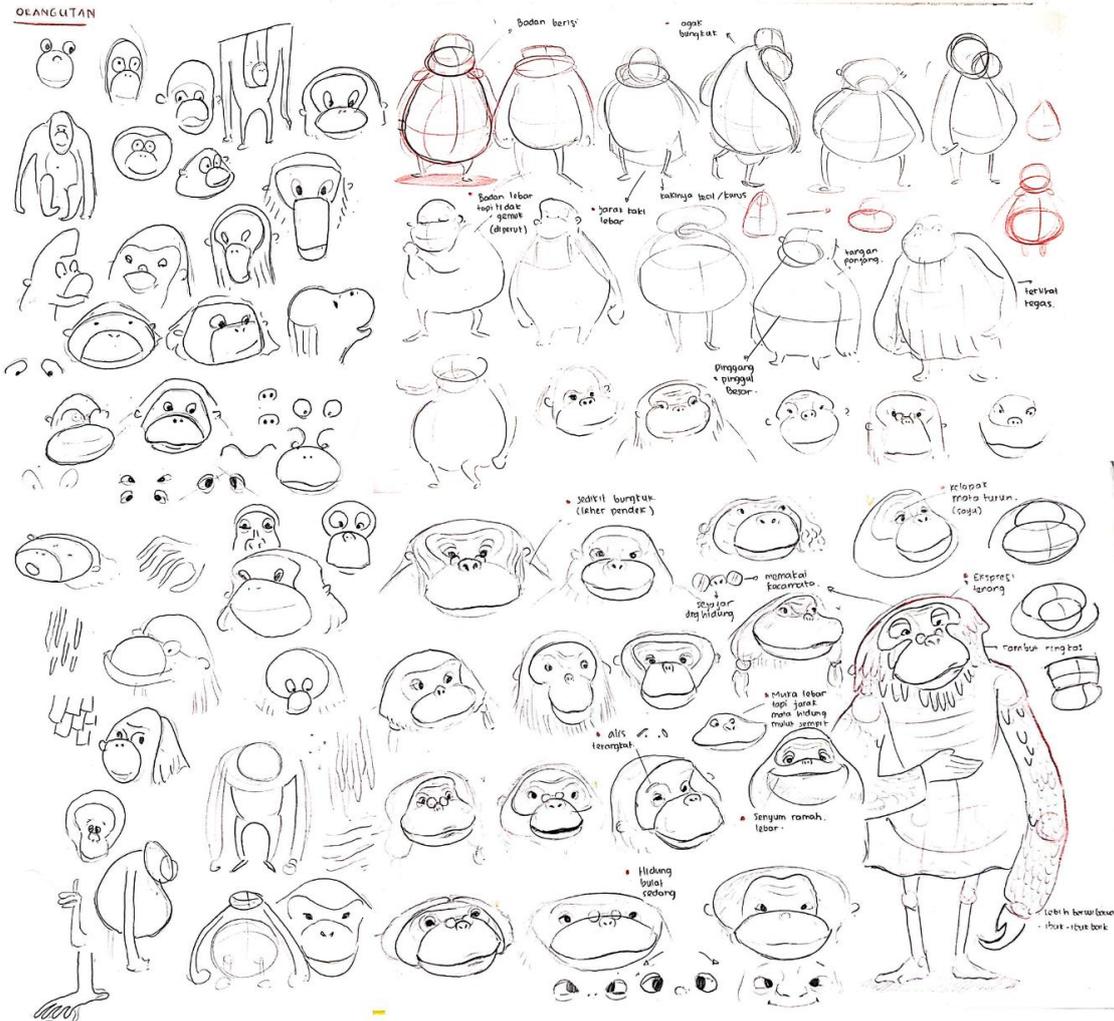
- Orang tua yang memiliki kedewasaan dan kebijaksanaan
- Suka membantu siapa saja
- Pelindung dan perawat yang sangat baik
- Sangat disegani karena lemah lembut dan tegas
- Penasehat dan pembangkit perasaan

Mengacu dari hasil analisis studi Archetype karakter, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- **Proporsi Badan**
  - Badan berisi dengan proporsi dasar sedikit membungkuk
  - Kepala kecil namun badannya besar. Cenderung berat di bagian bawah (pinggul besar)
- **Wajah dan Ekspresi**
  - Wajah bulat kecil
  - Ekspresi tenang namun sangat tegas
  - Senyumnya tebal dengan tulang pipi kuat
  - Matanya sedikit sayu (turun)
  - Memiliki rambut panjang. Biasanya dengan tampilan diikat
- **Pakaian dan Atribut**
  - Pakaian sederhana dan nyaman untuk menunjang tugas sebagai seorang ibu yang multitasking
  - Warna pakaian cenderung redup atau pastel. Terkesan cocok untuk perempuan dengan sifat keibuan
  - Tidak pernah berpakaian mencolok, baik dari penggunaan bentuk, warna, bahan dan atribut
  - Memakai kacamata sebagai atribut sebagai alat bantu penglihatan usia tua.

Hasil analisa konsep karakter secara keseluruhan tersebut akan dijadikan acuan penulis dalam mengeksplorasi visual karakter, terkait pencarian bentuk dasar badan, wajah, proporsi tubuh serta desain pakaiannya.

• Hasil eksplorasi



Gambar 5.9.3 Hasil eksplorasi karakter bu Tantri

Dari hasil tersebut, kemudian dibuat ke dalam tiga alternatif desain final.



Gambar 5.9.4 Alternatif karakter bu Tantri

## B. Karakter Ulin

Ulin adalah seorang anak gajah lai-laki yang pemalu. Ia berasal dari latar belakang keluarga gajah sederhana. Ia memiliki trauma terhadap suara keras dan tidak suka adanya pertengkaran. Hal ini disebabkan karena orang tuanya tela mati akibat kekacauan di tanah asalnya. Ulin sangat senang berada di rumah Sooaka, namun hingga sekarang masih sulit untuk berinteraksi dengan orang lain. Di tempat itu ia sering kali diganggu oleh Bondel dan kawan-kawan. Inspirasi sifat karakter Ulin diambil dari kondisi gajah yang statusnya sangat terancam di habitat asalnya. Kekawatiran sulit lestarnya jenis hewan ini karena masa kehamilan induk yang lama, mampu beranak hanya satu ekor saja dalam sekali kehamilan. Gajah adalah hewan yang suka hidup bergerombol dan suka berada di tempat teduh. Sehingga pada perancangan ini, karakter Ulin dibuat sangat lemah karena ia merasa kesepian dan butuh tempat berlindung. Ia sangat bergantung pada orang lain, terkesan merepotkan.

### 1. Spesifikasi Karakter

#### • Informasi dasar

Nama	: Ulin
Ras Keluarga	: Gajah Sumatera
Umur	: 7 tahun
Tinggi	: 55 cm
Berat	: 35 kg
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Warna Tubuh	: Biru
Struktur Tubuh	: Punya belalai pendek dan telinga lebar
Bentuk badan	: kepalanya besar dengan tubuh kecil

#### • Fitur Pembeda

Pakaian	: Memakai baju kodok
Mannerism	: baik kepada semua teman
Kebiasaan	: memainkan jari tangan, merapatkan kaki lalu mengayunkan tubuh untuk mengurangi ras gugup
Hobi	: membuat lukisan

- Kata favorit : “iya gapapa kok gapapa” dan “aduh, maaf”
- Gaya bicara : terbata-bata. Selalu menarik nafas sebelum berbicara. Pelan saat merasa terancam, namun bisa cepat kalau sedang gembira.
- Suara : suaranya tipis dan terdengar lemah. Hampir seperti karakter Elmo dari *Sesame Street* namun proses keluar suara dari tenggorokan. Gestur bibir kecil.
- Gaya berjalan : langkah kecil tapi cepat
- Kecacatan : susah menggerakkan belalainya
- Kekurangan : melankolis dan susah bergaul
- Kelebihan : sangat pemikir dan pendengar yang baik
- **Karakteristik Sosial**

Keahlian : memiliki empati tinggi. Tidak bisa berpura-pura

IQ : Cerdas

Tujuan hidup : mencari perlindungan. Bergantung pada orang lain
  - **Karakteristik Emosional**

Introvert/Ekstrovert: Introvert

Sifat dasar : suka menyendiri dan tidak percaya diri

Motivasi : ingin berteman dengan siapa saja

Ketakutan : bertemu dengan orang yang dianggapnya mengancam. Tidak berani berendapat dan tidak suka keramaian.

Kebahagiaan : saat mendapat apresiasi, dipeluk, dan mendapatkan support

## 2. *Archetype*

Ulin memiliki archetype *The Orphan*. Referensi karakter-karakter dengan *Archetype The Orphan* antara lain seperti Sadness (*Inside Out*) dan Eeyore (*Winnie The Pooh*).



Gambar 5.9.5 Referensi karakter dengan *archetype The Orphan*

Karakter ini memiliki ciri-ciri sifat sebagai berikut :

- Butuh effort lebih untuk bisa berbaur dengan tokoh lain
- Tidak percaya diri
- Empati tinggi
- Introvert. Lebih memilih untuk sendirian dan tidak suka keramaian
- Mencari perlindungan, membutuhkan orang lain

Mengacu dari hasil analisis studi *archetype* karakter, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- **Proporsi Badan**

- Badan pendek
- Kepala lebih besar dari pada badan. Kaki pendek
- Gesture badan berat di bawah.

- **Wajah dan Ekspresi**

- Wajah bulat melebar
- Ekspresi sedih dan tidak bersemangat
- Sedikit senyum. Bukaan bibirnya kecil
- Matanya besar dan berbinar
- Pipi berisi
- Gesturnya sangat sempit
- Telinga menggantung

- **Pakaian dan Atribut**

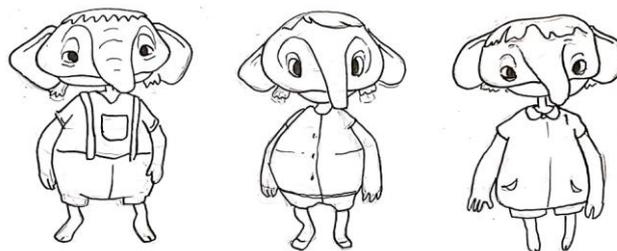
- Memakai baju lusuh hingga terlihat seperti orang sakit
- Pakaian berwarna monokrom
- Terkesan anak yang sangat polos
- Tidak memakai atribut

• Hasil eksplorasi



Gambar 5.9.6 Hasil eksplorasi karakter Ulin

Dari hasil tersebut, kemudian dibuat tiga alternatif desain final.



Gambar 5.9.7 Alternatif karakter Ulin

### C. Karakter Reka

Reka adalah anak merak perempuan cantik. Ia sangat memilih dalam hal pertemanan. Ia menyukai hal instan dan serba cepat, tidak suka banyak bekerja sehingga ia suka menyuruh orang lain. Sifat yang dimiliki Reka memang membuat teman-temannya kesal, namun mereka lebih memilih mengalah karena Reka punya segalanya yang dibutuhkan mereka. Reka berasal dari keluarga merak yang kaya. Apapun yang ia minta bisa terpenuhi. Di rumah Soaka, ia dititipkan oleh keluarganya karena ayah dan ibunya tidak punya waktu untuk mengurusnya karena sibuk bekerja.

Sifat elegan Reka terinspirasi oleh merak asli pada umumnya. Merak mempunyai ciri khas corak bulu yang anggun. Namun karena keindahan tersebut merak adalah hewan yang populer dan dulunya sering diperjual belikan sebagai koleksi hewan hias.

#### 1. Spesifikasi Karakter

- **Informasi dasar**

Nama	: Reka
Ras Keluarga	: Merak Jawa
Umur	: 8 tahun
Tinggi	: 55 cm
Berat	: 20 kg
Jenis Kelamin	: perempuan
Warna Tubuh	: hijau toska
Struktur	: badan tegak, pantat naik. hampir tidak punya ekor
Bentuk badan	: badan kecil, leher standar, dan kurus

- **Fitur Pembeda**

Pakaian	: baju dan rok bagus
Mannerism	: sombong
Kebiasaan	: memakai tas selempang
Hobi	: mengeluh
Kata favorit	: “hei !”
Gaya bicara	: diseret (terkesan sangat manja)
Suara	: melengking dengan suara terhimpit dan nafas yang

- tertahan, sehingga saat suara keluar terdengar cempreng
- Gaya berjalan : langkahnya kecil, dagu diangkat, dan mengibaskan kuncir rambutnya
- Kecacatan : ekor kecil
- Kekurangan : sangat pelupa, terlebih pada apa yang dikatakannya sendiri.
- Kelebihan : Cantik dan punya barang-barang mewah.
- **Karakteristik Sosial**

Keahlian : melek teknologi

IQ : rata-rata

Tujuan hidup : dibutuhkan oleh banyak orang tetapi tidak mau susah payah
  - **Karakteristik Emosional**

Introvert/Ekstrovert: Ekstrovert

Sifat dasar : sedikit kurang bisa menghargai orang lain. Susah mengucapkan kata tolong, maaf dan terima kasih. Pembuat onar dan tidak mengakui kesalahannya. Anak moderen yang individualis namun sebenarnya ia masih punya sisi kepedulian terhadap teman-temannya.

Motivasi : hanya berteman jika ada maunya

Ketakutan : hal yang menjijikan dan terlihat tidak menawan

Kebahagiaan : memamerkan barang yang dia punya sehingga menjadi pusat pujian

## 2. *Archetype*

Reka memiliki archetype *Alpha Bitch*, seperti Twetty; Gabi (Rio 2); Trixie (Fairry Odd Parent).



Gambar 5.9.8 Referensi karakter dengan archetype The Alpha Bitch

Karakter ini memiliki ciri-ciri sifat sebagai berikut :

- Sombong
- Banyak bicara
- Hidup mewah. Tidak suka susah dan maunya instan
- Suka mengatur dan kurang bertanggung jawab

Mengacu dari hasil analisis studi Archetype karakter, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- **Proporsi Badan**

- Badannya kurus dan kecil
- Kepala besar. Menggunakan *basic shape* segitiga
- Kaki cenderung besar di bagian ujung
- Telapak tangan besar

- **Wajah dan Ekspresi**

- Wajah lonjong
- Senyum kecil
- Pupil mata besar dan matanya lentik
- Hidung kecil
- Area dahi sempit, sedangkan area pipi dan dagu luas
- Alis tipis dan tinggi
- Ekspresi genit
- Gaya rambut modis

- **Pakaian dan Atribut**

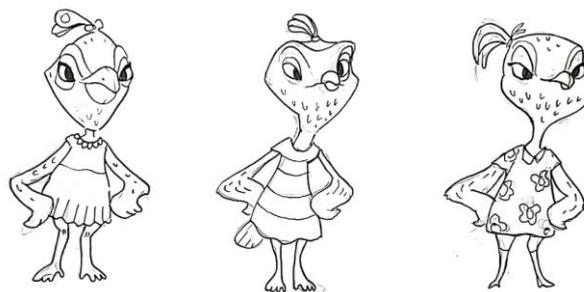
- Pakaian bersih dan terkesan mewah. Menggunakan rok
- Menggunakan penghias kepala atau pernak-pernik. Contohnya kuncir rambut
- Warna terkesan sangat feminim seperti kuning dan merah muda
- Karakter ini sangat memperhatikan penampilan

- Hasil eksplorasi



Gambar 5.9.9 Hasil eksplorasi karakter Reka

Dari hasil tersebut, kemudian dibuat tiga alternatif desain final.



Gambar 5.9.10 Alternatif karakter Reka

## D. Karakter Jawo

Jawo adalah anak Owa Jawa yang sehari-harinya selalu riang. Suka sekali membuat suasana menjadi gembira karena tiglich konyolnya. Meski begitu, terkadang kejahilannya sedikit berlebihan. Sebenarnya Jawo adalah anak yang kesepian. Jawo melakukan hal tersebut tidak lain hanya untuk mencari perhatian. Ia sangat merindukan kehangatan keluarga di tempat asalnya. Keadaan jawo sengaja ditiptkan oleh orang tuanya di rumah Sooaka karena alasan keamanan di daerah asalnya. Inspirasi sifat Jawo sesuai dengan karakter hewan aslinya. Owa jawa memiliki sifat yang setia, jika ada salah satu anggota keluarganya mati, semuanya akan ikut merasa kehilangan yang amat dalam, seperti tidak bisa digantikan.

### 1. Spesifikasi Karakter

#### • Informasi dasar

Nama	: Jawo
Ras Keluarga	: Owa Jawa
Umur	: 11 tahun
Tinggi	: 60 cm
Berat	: 25 kg
Jenis Kelamin	: laki-laki
Warna Tubuh	: biru nila keabu-abuan
Struktur Tubuh	: kepala besar, erut gembut, kaki pendek dan tangan panjang
Bentuk badan	: pendek dan kecil

#### • Fitur Pembeda

Pakaian	: ringan dan sederhana
Mannerism	: baik, namun teradang kurang paham situasi dan kondisi
Kebiasaan	: suka menggoda dan melompat-lompat
Hobi	: berpantun
Kata favorit	: “kalo kata....sih...” dan “hahohaho”
Gaya bicara	: lancap, cepat dan berlogat jawa
Suara	: suara alto pernafasan perut suara diambil dalam-

dalam ditambah dengan aksen jawa. Cara mengeluarkan dibantu dengan gestur bibir yang dimajukan sehingga menambah kesan lucu.

Gaya berjalan : mengayunkan lengan, melompat dan sumringah  
Kecacatan : kakinya kecil  
Kekurangan : sedikit malas, suka menunda-nunda, kurang disiplin  
Kelebihan : banyak sekali bicaranya, mudah bergaul, pandai meniruka gerakan orang lain

- **Karakteristik Sosial**

Keahlian : penggembira  
IQ : standar, sedikit bodoh di pelajaran akademik  
Tujuan hidup : berkawan dengan siapa saja, semarak menyebarkan humor dan bahaga.

- **Karakteristik Emosional**

Introvert/Ekstrovert: introvert  
Sifat dasar : banyak tingkah, jail, humble, memiliki rasa persahabatan tinggi, pandai merayu, dan punya rasa penasaran yang besar karena sering tidak paham.  
Motivasi : semua orang harus tertawa dimanapun & kapanpun  
Ketakutan : suasana membosankan. Jika ada teman yang marah  
Kebahagiaan : melihat orang-orang tertawa dan ia mendapat perhatian dari orang lain

## 2. *Archetype*

Jawo memiliki archetype *The Jester*, contohnya seperti Cosmo (Fairry Odd Parents); Donnie (The Wild Thornberry); Gumball.



Gambar 5.9.11 Referensi karakter dengan archetype The Jester

Karakter ini memiliki ciri-ciri sifat sebagai berikut :

- Menghargai hidup

- Penuh kebahagiaan dengan cara bersenang-senang
- Humoris, jenaka dan penggembira
- Humble dengan siapa saja
- Terkesan jaim dan suka mengganggu
- Cenderung lalai dan kurang disiplin

Mengacu dari hasil analisa studi Archetype karakter, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- **Proporsi Badan**

- Badan kecil dengan kepala lebih besar
- Tangan panjang
- Leher sangat pendek sehingga kepala seperti menempel ke badan
- Pundak tinggi

- **Wajah dan Ekspresi**

- Wajah oval vertical
- Ekspresi sangat senang dan konyol
- Hidung kecil, mata melotot dan bibir lebar
- Alis tebal dan naik

- **Pakaian dan Atribut**

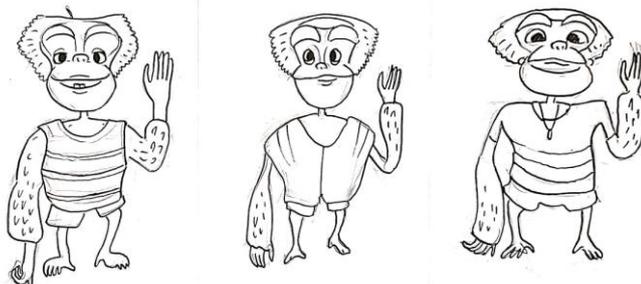
- Kaos oblong dan celana kolor
- Bahannya ringan, karena menyesuaikan sifat yang banyak tingkah
- Tidak memakai atribut apapun
- Pakaian berwarna mencolok

- Hasil eksplorasi



Gambar 5.9.12 Hasil eksplorasi karakter Jawa

Dari hasil tersebut, kemudian dibuat tiga alternatif desain final.



Gambar 5.9.13 Alternatif karakter Jawa

## E. Karakter Saka

Saka adalah seorang anak Rusa yang memiliki pengaruh dalam hal pertemanan di lingkungan panti. Dia adalah penengah yang baik dan bisa dianggap sebagai anak yang paling benar diantara yang lainnya. Ia memiliki hampir semua sifat keteladanan. Namun karena usianya masih sangat muda, ia sering dianggap remeh dan tak tahu apa-apa. Selain itu saka adalah anak yang lincah dan tangkas. Saka memiliki sifat tersebut karena didikan dari orang tuanya dahulu, yang tidak lain adalah seorang marinir. Namun di rumah panti asuhan ini, kondisi Saka sangat baik-baik saja. Inspirasi sifat Saka diambil dari sifat Rusa yang terkenal sebagai pelari yang cepat. meskipun merupakan jenis rusa terkecil diantar rusa yang ada di Indonesia, rusa ini memiliki keunikan mampu berjalan selama 7 jam tanpa istirahat dengan daya jelajah yang cukup luas.

### 1. Spesifikasi Karakter

#### • Informasi dasar

Nama	: Saka
Ras Keluarga	: Rusa Bawean
Umur	: 8 tahun
Tinggi	: 65 cm
Berat	: 30 kg
Jenis Kelamin	: laki-laki
Warna Tubuh	: kuning kecoklatan
Struktur Tubuh	: punya tanduk kecil dan berjambul
Bentuk badan	: badan kecil rata-rata dan tegap

#### • Fitur Pembeda

Pakaian	: menggunakan pakaian pramuka
Mannerism	: mempunyai sikap sopan santun, ramah dan suka menolong
Kebiasaan	: membenarkan selempang leher
Hobi	: bersepeda dan pramuka
Kata favorit	: “hoo-hoy !” dan “bagaimana kalau”
Gaya bicara	: lugas, cepat dan semangat

Suara : standar anak laki-laki pada umumnya seperti suara karakter Unyil

Gaya berjalan : lincah, tegap dan selalu mengepalkan tangan

Kecacatan : moncongnya pendek

Kekurangan : sedikit takut dengan karakter yang dianggap tidak satu visi dengannya. Terkadang ia memang sok tau dan arogan

Kelebihan : mampu berpikir cepat (inisiatif) dan murah senyum

- **Karakteristik Sosial**

Keahlian : menggiring opini teman-temannya

IQ : pintar

Tujuan hidup : menjadi seorang pemimpin dan pemenang.  
Analisisator handal

- **Karakteristik Emosional**

Introvert/Ekstrovert: ekstrovert

Sifat dasar : anak yang penurut dan disiplin, paling cekatan, Memaklumi apapun, berkompeten dan sedikit rebel.

Motivasi : berani menentukan sikap, ide dan gagasannya. Ia juga taat aturan

Ketakutan : tidak didengarkan dan terlihat lemah

Kebahagiaan : berhasil mengambil langkah yang tepat

## 2. *Archetype*

Saka memiliki archetype *The Hero*, seperti Russel (Up); Adit (Adit dan Sopo Jarwo); Eliza (The Wild Thornberry)



Gambar 5.9.14 Referensi karakter dengan archetype *The Hero*

Karakter ini memiliki ciri-ciri sifat sebagai berikut :

- Sangat berkompeten dan vocal sekali
- Tangkas dan berani menerima tantangan

- Menjadi pemimpin
- Percaya diri dan inisiatif tinggi
- Terkadang arogan
- Cerdas dalam membuat strategi
- Baik kepada semua teman

Mengacu dari hasil analisa studi Archetype karakter, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- **Proporsi Badan**

- Badan langsing / rata-rata
- Kaki kurus dan panjang
- Gesture badan sikap siap (dadanya busung)

- **Wajah dan Ekspresi**

- Wajah bulat lonjong
- Ekspresi sangat tegas tetapi terkesan ramah
- Senyum siap
- Mata bulat dan tajam
- Alis naik
- Hidung kecil

- **Pakaian dan Atribut**

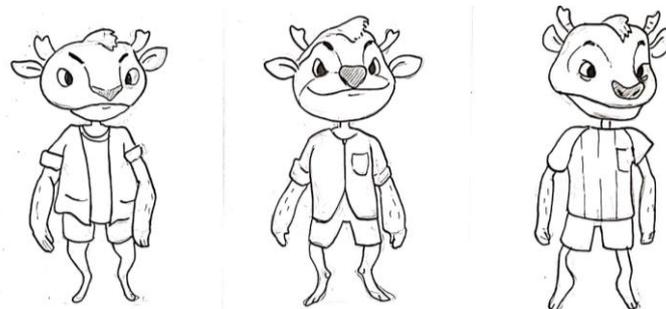
- Pakaian kasual. Sangat mendukung kegiatan ketangkasan. Misalnya pakaian pecinta alam dan anak pramuka. Biasanya menggunakan dalaman kaos.
- Celana cargo
- Alas kaki menyesuaikan (compact)
- Warna tegas terkesan keras. Contohnya kuning yang kuat

- Hasil eksplorasi



Gambar 5.9.15 Hasil eksplorasi karakter Saka

Dari hasil tersebut, kemudian dibuat tiga alternatif desain final.



Gambar 5.9.16 Alternatif karakter Saka

## F. Karakter Rima

Rima adalah anak harimau yang agresif namun baik kepada orang yang satu pemikiran. Karena terlihat cuek, ia sering dianggap pemarah. Pada dasarnya Rima memang sedikit bicara, namun saat ia sedang kesal atau tidak tahan dengan kondisi tertentu ia akan menyampaikan ketidaknyamanannya secara gamblang. Rima sangat tidak suka diremehkan. Semua teman-teman laki-laknya tidak ada yang berani kepadanya. Rima dititipkan di rumah Sooaka karena di tempat asalnya, dia menjadi korban kekerasan. Orang tuanya sakit-sakitan dan tidak berdaya lagi. Ia sangat tidak mau tinggal jauh dari mereka. Inspirasi sifat Rima sesuai dengan status kelangkaan harimau karena terkesan terusir dari habitat aslinya. Selain itu hewan ini sering diburu untuk dimanfaatkan bagian tubuhnya sebagai simbol kekuasaan. Harimau pada dasarnya adalah hewan yang susah untuk digabungkan dengan hewan lainnya karena terkenal sebagai hewan pemangsa.

### 1. Spesifikasi Karakter

#### • Informasi dasar

Nama	: Rima
Ras Keluarga	: Harimau Sumatera
Umur	: 10 tahun
Tinggi	: 70 cm
Berat	: 35 kg
Jenis Kelamin	: perempuan
Warna Tubuh	: jingga dengan loreng gelap
Struktur Tubuh	: ekor panjang
Bentuk badan	: tubuh jenjang

#### • Fitur Pembeda

Pakaian	: sporty dan sopan
Mannerism	: menghargai orang lain, keras dan taat aturan
Kebiasaan	: mengusap hidung dan cemberut
Hobi	: olah raga terlebih bermain bola
Kata favorit	: “woi...”
Gaya bicara	: tegas, singkat, dan terkesan membentak

Suara : alto anak perempuan dengan pernafasan perut.  
Warna suara sedikit serak.

Gaya berjalan : kepala mengarah ke atas. Posisi tegak seperti anak laki-laki

Kecacatan : lorengnya sedikit

Kekurangan : angkuh, susah dinasehati

Kelebihan : berani melawan siapapun yang dianggapnya pegacau, sekalipun anak laki-laki. Ia suka menghargai teman yang lemah.

- **Karakteristik Sosial**

Keahlian : olah tubuh dan ketangkasan

IQ : standar

Tujuan hidup : menjaga keruunan dan kenyamanan

- **Karakteristik Emosional**

Introvert/Ekstrovert: Ekstrivert

Sifat dasar : paling dewasa diantara yang lain. Ia sangat disegani.  
Suka marah jika ada keributan. Suka menasehati.

Motivasi : menjadi penengah, melawan kekacauan dengan caranya sendiri

Ketakutan : emosi tidak stabil. Suka marah

Kebahagiaan : diajak bersama bermain olahraga.

## 2. *Archetype*

Rima memiliki archetype *The Sarcasm*, seperti Gogotamago (Big Hero 6); Decky (Sing); Tigress (Kungfu Panda)



Gambar 5.9.17 Referensi karakter dengan archetype *The Sarcasm*

Karakter ini memiliki ciri-ciri sifat sebagai berikut :

- Perempuan dewasa

- Sifatnya dingin
- Sedikit bicara dan tegas
- Mandiri
- Tomboy

Mengacu dari hasil analisa studi Archetype karakter, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- **Proporsi Badan**

- Bertubuh tinggi dan langsing (ideal)
- Ukuran pinggang lebih besar
- Bahu Sempit

- **Wajah dan Ekspresi**

- Wajah lebar dan lancip, menggunakan *basic shape* segitiga
- Mata dan alisnya tegas. Pupil lebar
- Mulut tipis
- Hidung kecil
- Rambut dikuncir
- Ekspresi karismatik

- **Pakaian dan Atribut**

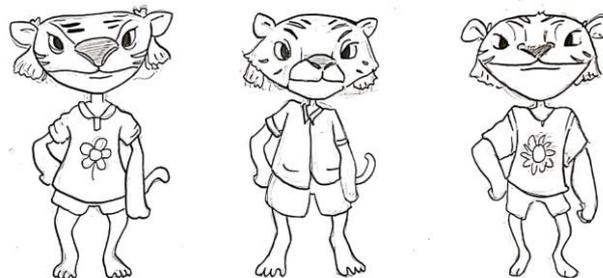
- Pakaian terkesan seksi dan sporty
- Sederhana namun elegan
- Warna gelap atau merah, sebagai simbol keberanian
- Tidak suka menggunakan atribut

- Hasil eksplorasi



Gambar 5.9.18 Hasil eksplorasi karakter Rima

Dari hasil tersebut, kemudian dibuat tiga alternatif desain final.



Gambar 5.9.19 Alternatif karakter Rima

## G. Karakter Bondel

Bondel adalah anak badak cula satu yang susah diatur. Meskipun tubuhnya besar, dia masih sangat kekanak-kanakan. Teman-temannya berusaha menghindarinya. Sehari-harinya Bondel biasa berbuat onar dan hanya menurut pada kata bu Tantri dan Rima saja. Bondel berada di rumah Sooaka karena terpisah dengan orang tuanya sejak umur 7 tahun. Sejak kecil ia terbiasa dimanja, namun berbeda sekali dengan keadaannya saat ini. ia merasa kaget bertemu dengan orang-orang disekitarnya dan ingin menunjukkan diri sebagai yang paling kuat.

Pada kasus hewan di dunia nyata, spesies badak jawa hanya tersisa sedikit di alam liar dan sedikit lagi akan punah. Perkembangbiakan yang sulit serta perburuanlah yang menyebabkan ia terancam punah. Meskipun sangat ikonik, berbadan besar, namun sebenarnya ia butuh perhatian khusus. Hewan ini merupakan hewan pemalu dan suka hidup menyendiri (*soliter*).

### 1. Spesifikasi Karakter

#### • Informasi dasar

Nama	: Bondel
Ras Keluarga	: Badak jawa
Umur	: 10 tahun
Tinggi	: 70 cm
Berat	: 50 cm
Jenis Kelamin	: laki-laki
Warna Tubuh	: abu kehijauan
Struktur Tubuh	: bercula kecil
Bentuk badan	: gagah dan gempal

#### • Fitur Pembeda

Pakaian	: bagus, casual dan rapih
Mannerism	: susah diatur alias semena-mena
Kebiasaan	: berkacak pinggang
Hobi	: makan dan mengganggu orang
Kata favorit	: “eheheheh”
Gaya bicara	: menggeram, terkesan meremehkan

Suara : nafas tertahan namun saat suara keluar dia terdengar lepas karena gestur bibir selalu lebar. Referensi suara seperti karakter Giant di film Doraemon.

Gaya berjalan : langkah besar seperti semena-mena

Kecacatan : -

Kekurangan : malas dan berbadan terlalu besar

Kelebihan : punya badan kuat

- **Karakteristik Sosial**

Keahlian : tenaga besar

IQ : rata-rata

Tujuan hidup : menjadi paling kuat dan disegani banyak orang

- **Karakteristik Emosional**

Introvert/Ekstrovert: ekstrovert

Sifat dasar : selalu mencari perhatian dengan kebandelannya, sedikit manja kepada orang dewasa, kuat tetapi suka menindas

Motivasi : selalu ingin memiliki apa yang dimiliki temannya dengan cara memaksa

Ketakutan : bertemu rima dan bu Tantri

Kebahagiaan : mengganggu teman yang lemah.

Mengambil yang bukan haknya

## 2. *Archetype*

Bondel memiliki archetype *The Bully*, seperti Giant (Doraemon) dan Ralph (Wreck It Ralph).



Gambar 5.9.20 Referensi karakter dengan archetype *The Bully*

Karakter ini memiliki ciri-ciri sifat sebagai berikut :

- Memiliki fisik yang kuat

- Suka menindas tokoh yang lemah
- Angkuh dan semena-mena
- Kekuatan adalah diatas segalanya

Mengacu dari hasil analisa studi Archetype karakter, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- **Proporsi Badan**

- Badan besar dan tinggi
- Tangan tebal
- Dada bidang dan besar
- Sedikit gembul
- Kepalanya kecil
- Kaki lebih pendek dari pada bagian tubuh lainnya
- Leher pendek

- **Wajah dan Ekspresi**

- Wajah menggunakan basic shape kotak dan segitiga
- Pupil mata kecil
- Hidung besar
- Alis mata tebal dan tajam
- Rambut tegak
- Ekspresi dasar menyeramkan / bersifat mengintimidasi (mengerutkan alis)
- Mulut besar dengan senyum jahat

- **Pakaian dan Atribut**

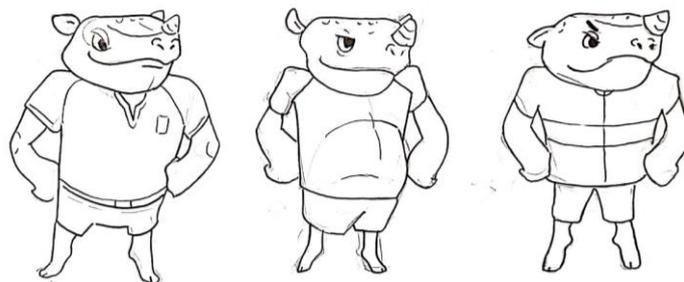
- Pakaianya ketat agar terkesan macho
- Pakaian olahraga yang nyaman untuk beraktifitas
- Menggunakan warna-warna kuat dan berani, seperti oranye tua
- Tidak menggunakan atribut sama sekali

- Hasil eksplorasi



Gambar 5.9.21 Hasil eksplorasi karakter Bondel

Dari hasil tersebut, kemudian dibuat tiga alternatif desain final.



Gambar 5.9.22 Alternatif karakter Bondel

## H. Karakter Bayu

Bayu adalah anak yang baik. Ia suka sekali mencari ilmu pengetahuan baru. Ia cenderung terlihat seperti anak biasa saja, namun jika ia bicara menyampaikan informasi maka teman-temannya memperhatikan. Bayu berasal dari induk penyu yang suka berkelana. Secara tidak langsung membiasakan dia untuk senantiasa belajar mengenal dunia yang luas. Dengan wawasan tersebut, ia berharap dapat dijadikan bekal untuk mencari ibunya suatu saat nanti. Insirasi sifat karakter diambil dari kebiasaan penyu yang hidup menyebar di perairan luas. Setelah indukan penyu bertelur, ia akan meninggalkan telurnya begitu saja sampai menetas tanpa adanya pengawasan.

### 1. Spesifikasi Karakter

#### • Informasi dasar

Nama	: Bayu
Ras Keluarga	: Penyu Hijau
Umur	: 7 tahun
Tinggi	: 60 cm
Berat	: 35 kg
Jenis Kelamin	: laaki-laki
Warna Tubuh	: hijau lumut - olive
Struktur Tubuh	: tempurung sangat kecil
Bentuk badan	: kepalanya besar dan kakinya pendek

#### • Fitur Pembeda

Pakaian	: standar dengan celana menggelembung
Mannerism	: kalem, culun dan sibuk dengan dunianya sendiri
Kebiasaan	: mengecap bibirnya sendiri
Hobi	: membaca buku dan membuat sesuatu
Kata favorit	: “ya.. betul”
Gaya bicara	: sangat santai dan tegas
Suara	: gestur rahang bawah lebih maju dengan bibir bawah dijulurkan ke bawah sedangkan bibir atas dilipat ke dalam. Suaranya kecil

Gaya berjalan : sempoyongan (tidak stabil)  
 Kekacatan : punya aksen sedikit gagap. Rambutnya hanya segelintir  
 Kekurangan : tidak suka melakukan kegiatan selain belajar. Contohnya tidak suka diajak bermain dan perfeksionis.  
 Kelebihan : karena dia sangat pintar, jadi apapun yang ia sampaikan pasti didengarkan

- **Karakteristik Sosial**

Keahlian : berpengetahuan luas, suka menghayal, cerdas dan *skillfull*  
 IQ : jenius  
 Tujuan hidup : bercita-cita tinggi menjadi penemu hebat

- **Karakteristik Emosional**

Introvert/Ekstrovert: introvert  
 Sifat dasar : pendiam, cenderung cuek (tidak membantu jika tidak dimintai bantuan, tidak menjawab jika tidak ditanya)  
 Motivasi : membuat sesuatu yang berguna  
 Ketakutan : penemuannya gagal atau biasa saja  
 Kebahagiaan : menyampaikan ilmu baru dan bereksperimen

## 2. *Archetype*

Bayu memiliki archetype *The Creator* seperti Rudy Tabootie (Calk Zone) dan Jimmy Neutron



Gambar 5.9.23 Referensi karakter dengan archetype *The Creator*

Karakter ini memiliki ciri-ciri sifat sebagai berikut :

- Jenius

- Punya pengetahuan luas
- Suka menghayal
- Skill tinggi. menciptakan sesuatu yang baru
- Culun

Mengacu dari hasil analisa studi Archetype karakter, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- **Proporsi Badan**

- Badannya pendek
- Ukuran kepala dan bada sama
- Badan sedikit bungkuk
- Bahu turun
- Kaki pendek dan tebal

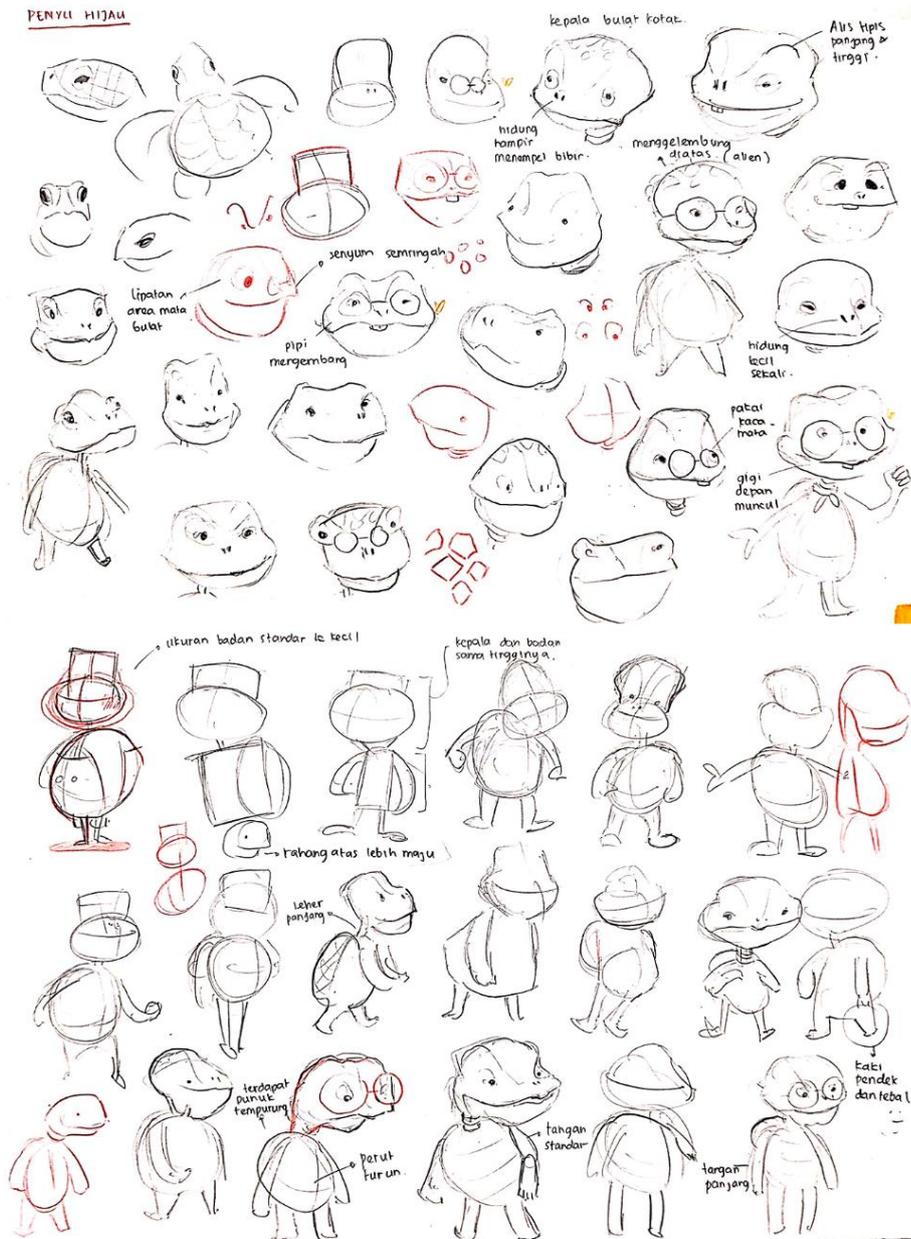
- **Wajah dan Ekspresi**

- Wajah tanpa ekspresi
- Senyumnya kecil
- Gigi depan muncul
- Mata kecil tapi tajam
- Hidungnya kecil
- Alis tipis dan tinggi
- Pipi menggelembung

- **Pakaian dan Atribut**

- Menggunakan pakaian yang nyaman untuk untuk belajar maupun bekerja (Safety)
- Berkacamata

- Hasil eksplorasi



Gambar 5.9.24 Hasil eksplorasi karakter Bayu

Dari hasil tersebut, kemudian dibuat tiga alternatif desain final.



Gambar 5.9.25 Alternatif karakter Bayu

## I. Karakter Nunuk

Nunuk adalah anak perempuan Anoa yang periang. Ia berada di dunia Tangkupert sebagai peran pendukung, namun keberadaannya sangat mempengaruhi dalam penyampaian cerita. Nunuk adalah anak yang sangat suka membuat teman-temannya merasa senang. Ia percaya bahwa berbagi adalah hal yang sangat baik. Nunuk berasal dari keluarga Anoa yang sederhana dan mempunyai prinsip menjunjung tinggi nilai kemakmuran. Nunuk terpaksa pindah ke panti karena menghindari konflik di daerah asalnya. Di kondisi kehidupan hewan asli, Anoa memiliki status terancam punah. Salah satu penyebabnya adalah perburuan yang bertujuan untuk sumber konsumsi penduduk sekitar. Alasan tersebut kemudian dijadikan inspirasi karakter sifat Nunuk, yang mana ia suka sekali mengolah makanan kemudian membagikannya ke orang banyak.

### 1. Spesifikasi Karakter

- **Informasi dasar**

Nama	: Nunuk
Ras Keluarga	: Anoa
Umur	: 11 tahun
Tinggi	: 65 kg
Berat	: 35 cm
Jenis Kelamin	: perempuan
Warna Tubuh	: ungu kecoklatan
Struktur Tubuh	: moncong besar dan tanduk kecil
Bentuk badan	: gemuk dan pendek

- **Fitur Pembeda**

Pakaian	: terbuat dari bahan yang ringan dan sedikit lusuh
Mannerism	: terlalu baik dan suka membantu
Kebiasaan	: tepuk tangan
Hobi	: bernyanyi dan masak
Kata favorit	: “uwuwuwuwu”
Gaya bicara	: sepatah dua patah kata, centil namun polos
Suara	: suara bass. Gestur mulur maju membentuk huruf O

kecil dengan nafas yang ditahan di mulut. Suaranya seperti orang yang bicara sambil makan

Gaya berjalan : tubuhnya geal-geol dan lambat

Kecacatan : -

Kekurangan : respon lambat, mudah bingung dan sedikit jorok

Kelebihan : pandai mengenal baha makanan, rasa dan lain sebagainya, suaranya sangat bagus

- **Karakteristik Sosial**

Keahlian : pintar membuat suasana hati menjadi bahagia dengan kelezatan makannanya

IQ : rata-rata

Tujuan hidup : berbagi makanan kepada semua orang agar tidak ada yang lapar dan harus bahagia

- **Karakteristik Emosional**

Introver/Ekstrover: Introver

Sifat dasar : heboh, sedikit ceroboh, mudah diberdaya karena terlalu baik, selalu riang dan jujur

Motivasi : membuat masakan yang enak

Ketakutan : tidak ada makanan, tidak mau berbohong dan berbuat onar

Kebahagiaan : masakannya dipuji

## 2. *Archetype*

Nunuk memiliki archetype *The fat innocent* seperti Carl (Jimmy Neutron) dan Bing Bong (Inside Out)



Gambar 5.9.26 Referensi karakter dengan archetype The Fat Innocent

Karakter ini memiliki ciri-ciri sifat sebagai berikut :

- Sangat Polos atau Bodoh

- Mudah diberdaya karena terlalu baik
- Selalu riang. Ia memandang apapun dengan positif dan optimis.
- Pada dasarnya pergerakannya lambat. Namun jika berhubungan dengan hal yang ia sukai pergerakannya menjadi sangat cepat
- Identik dengan suka makan
- Sedikit jorok

Mengacu dari hasil analisa studi Archetype karakter, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- **Proporsi Badan**

- Badan gemuk dan besar
- Ukuran kepala kecil
- Menggunakan *basic shape* bulat
- Kepala hampir menempel ke badan
- Bahu sempit dengan lengan atas yang besar
- Kaki pendek dan kecil

- **Wajah dan Ekspresi**

- Wajahnya bulat dengan pipi besar. Bentuk kepala semakin mengecil dibagian atasnya
- Hidung besar
- Senyumnya lebar dengan gigi besar-besar
- Alisnya pendek dan tebal. Posisinya naik
- Bola mata melotot
- Ekspresi bodoh

- **Pakaian dan Atribut**

- Pakaian kasual namun cenderung tidak memperhatikan penampilan
- Warna pakaian seimbang
- Tidak ada atribut berlebihan

- Hasil eksplorasi



Gambar 5.9.27 Hasil eksplorasi karakter Nunuk

Dari hasil tersebut, kemudian dibuat tiga alternatif desain final.



Gambar 5.9.28 Alternatif karakter Nunuk

## **J. Karakter Gani**

Gani adalah anak yang suka suasana alam dan cinta kedamaian. Di dalam dunia Tangkupet, ia berperan sebagai karakter pendukung, ia muncul saat membawakan cerita dengan tema lingkungan dan alam. Gani adalah anak yang pintar dan paham tentang ilmu pengetahuan alam, namun terkadang ia terlalu sombong dan sangat menggurui teman-temannya. Gani adalah tipe anak yang cerewet, ia suka mengomentari hal apapun. Ia memiliki sifat-sifat tersebut karena terbiasa mengikuti hal-hal yang dilakukan orang tuanya dahulu. Mereka berprofesi sebagai konservator hutan, menjaga kelestarian alam. Ia terpisah dengan keluarganya saat bencana kebakaran hutan melanda daerah asalnya.

Perilaku tersebut terinspirasi oleh kebiasaan asli Julang Sulawesi yang mendapat julukan sebagai petani hutan karena memiliki peran besar dalam menyebarkan bibit tanaman dari hasil makanannya. Selain itu kehadiran burung Julang menandakan bahwa hutan tersebut adalah hutan yang sehat.

### **1. Spesifikasi Karakter**

#### **• Informasi dasar**

Nama	: Gani
Ras Keluarga	: Julang Sulawesi
Umur	: 9 tahun
Tinggi	: 60 cm
Berat	: 25 cm
Jenis Kelamin	: laki-laki
Warna Tubuh	: biru gelap hingga ke abu
Struktur Tubuh	: ekor kecil dan paruh kecil
Bentuk badan	: badan mini dengan tangan yang panjang

#### **• Fitur Pembeda**

Pakaian	: berlapis dan sedikit lusuh
Mannerism	: sangat sensitive dengan alam. Lebih punya empati terhadap alam ketimbang dengan teman.
Kebiasaan	: memainkan tangannya
Hobi	: jalan-jalan dan berkebun

Kata favorit : “yak.yak.yak..” dan “itu maksudku”  
Gaya bicara : menyebalkan dan terkesan membual (banyak, padat dan cepat)  
Suara : nyaring, nafas tertahan dan dengan kedua lipatan bibir ditarik kesamping seperti senyum kecut  
Gaya berjalan : rata-rata, kaki tidak terlalu banyak bergerak, namun ia suka memainkan gestur badan dan tangan  
Kecacatan : -  
Kekurangan : tidak bisa lari  
Kelebihan : suaranya lantang

• **Karakteristik Sosial**

Keahlian : pandai bicara  
IQ : cerdas  
Tujuan hidup : mengajak semua orang sadar betapa pentingnya menjaga lingkungan

• **Karakteristik Emosional**

Introver/Ekstrover : ekstrover  
Sifat dasar : cita lingkungan, suka menggurui, komentator handal  
Motivasi : menjad anak teladan dan menyebarkan ilmu kebaikan  
Ketakutan : lingkungan rusak  
Kebahagiaan : mempunyai banyak tanaman yang Kemudian berbunga. Pendapatnya didengarkan

2. **Archetype**

Gani memiliki *archetype The Annoying Talker* seperti Donkey (Shrek) dan Darwin (the Wild Thornburry)



Gambar 5.9.29 Referensi karakter dengan archetype The Annoying Talker

Karakter ini memiliki ciri-ciri sifat sebagai berikut :

- Berisik. Bicaranya banyak sekali
- Cukup ilmu tetapi sering kali bersifat berlebihan, sangat menggurui
- Berguna bagi banyak orang
- Menebar informasi dan pengetahuan

Mengacu dari hasil analisa studi Archetype karakter, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- **Proporsi Badan**
  - Badan kecil berbentuk kotak
  - Kepala besar dan paruh besar
  - Kaki pendek dan tebal
  - Tangan panjang
- **Wajah dan Ekspresi**
  - Wajah lonjong
  - Ekspresi tengil
  - Alis naik dan tebal
  - Mata lebar namun sedikit tertutup kelopak mata
  - Mulut lebar
- **Pakaian dan Atribut**
  - Pakaian kasual dengan baju dimasukkan ke dalam celana
  - Bahannya ringan
  - Warna *earth tone*. Cenderung pucat seperti kuning kusam dan coklat

• Hasil eksplorasi



Gambar 5.9.30 Hasil eksplorasi karakter Gani

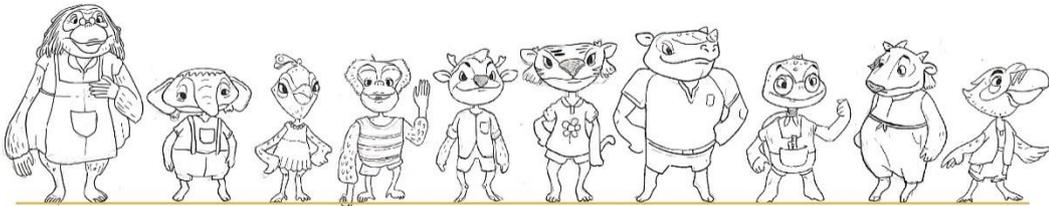
Dari hasil tersebut, kemudian dibuat tiga alternatif desain final.



Gambar 5.9.31 Alternatif karakter Gani

#### 5.9.4 Proporsi Desain Karakter Terpilih

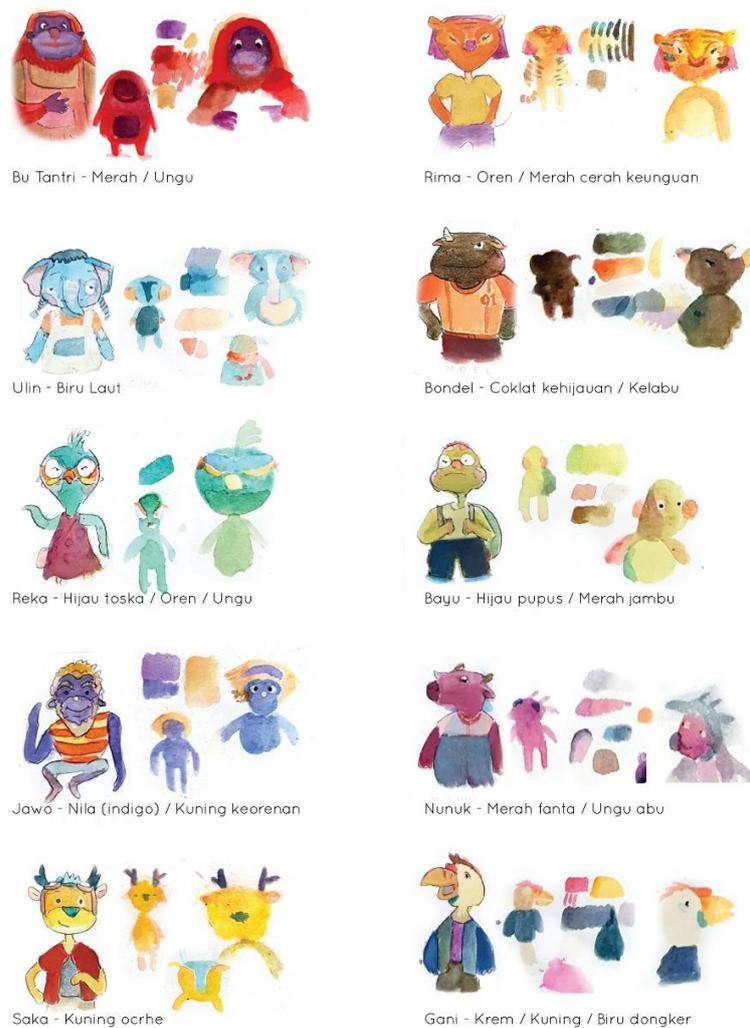
Dari hasil alternatif sketsa yang telah dibuat sebelumnya, penulis telah memilih salah satu dari masing-masing alternatif tersebut. Hasil desain karakter ini dianggap yang paling merepresentasikan konsep karakter yang dirancang. Agar setiap karakter memiliki kesan mudah diingat, diperlukan fitur pembeda antara satu karakter dengan karakter lainnya. Fitur ini bisa diterapkan pada ukuran, bentuk, atribut dan warna dibuat beragam sesuai dengan konsep desain karakter. Berikut adalah perbandingan ukuran proporsi karakter terpilih.



Gambar 5.9.32 Perbandingan ukuran proporsi karakter terpilih

Jenis pakaian dan warna akan mewakili karakteristik dari sifat karakter yang memakainya. Pakaian ini terdiri dari kostum atau atribut lain yang melekat di bagian badan boneka. Pada perancangan ini, boneka di desain menggunakan pakaian sederhana yang sesuai dengan kebiasaan berpakaian sehari-hari masyarakat Indonesia yang beriklim tropis. Contohnya seperti kaos oblong, celana pendek, baju daster dengan bahan kain yang mudah menyerap keringat, kemeja terbuka yang ringan dipakai, dan lain sebagainya

Kemudian hasil sketsa tersebut diberi warna. Warna merupakan elemen desain yang sangat kuat sehingga dapat menjadi daya tarik dan membangkitkan motivasi. Warna dapat digunakan untuk membedakan ide dan memperkuat ingatan. Maka dari itu, dalam perancangan ini masing-masing karakter dibuat memiliki warna dominan yang berbeda satu dengan lainnya. Setiap karakter dibuat memiliki warna utama yang cenderung cerah dengan sedikit kombinasi warna tambahan. Berikut adalah hasil eksplorasi warna untuk masing-masing karakter :



Gambar 5.9.33 Eksplorasi warna untuk masing-masing karakter

### 5.10 Cerita Serial

Penulis membuat konsep cerita serial pertunjukan cerita boneka ke dalam sesi pertama yang berjumlah 20 episode. Untuk sesi pertama ini, lebih berfokus pada pengenalan setiap karakter dan topik penanaman nilai pendidikan karakter yang berlatarkan pada tempat utama yakni Rumah Sooaka. Sedangkan untuk sesi berikutnya tidak menutup kemungkinan jika terjadi pengembangan konten cerita terhadap masalah-masalah yang lebih kompleks dan dikonsept dengan latar tempat yang beragam.

Pada pelaksanaan pertunjukan nantinya, tidak harus urut mulai dari episode 1 hingga ke 20. Melainkan dapat memainkan episode berapapun secara acak sesuai kebutuhan kebutuhan nilai karakter apa yang sedang ingin ditanamkan kepada audiens. Episode satu dengan episode lainnya tidak memiliki keterkaitan karena

konflik yang dimuat dalam cerita akan langsung bisa ditarik kesimpulan di akhir cerita, selalu selesai dalam per episodenya. Berikut adalah keterangan seluruh episode, dan 5 episode awal telah telah didiskusikan ke narasumber saat depth interview 2.

Tabel 4 Penjabaran Sinopsis Episode 1-20

Episode 01	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Judul</b> : <i>Sepatuku Juga Bagus</i></li> <li>• <b>Pesan</b> : Kerja Keras dan Rajin Menabung</li> <li>• <b>Karakter</b> : Ulin, Reka, Jawo dan Bu Tantri</li> <li>• <b>Properti</b> : Rumah Sooaka, Plang petunjuk jalan, Sepatu, Sandal, Serbet, Celengan dan 2 koin.</li> <li>• <b>Sinopsis</b> :</li> </ul>	<p>Siang hari, waktunya anak-anak Rumah Sooaka pulang sekolah. Suara langkah kaki mereka riuh ditambah gelak tawa. Diantara mereka terlihat Jawo si anak Owa jawa yang jenaka sedang pulang bersama Reka si anak Merak Hijau yang centil. Di perjalanan mereka membicarakan tentang banyak hal. Namun disisi lain, Reka selalu berusaha memamerkan sepatu barunya yang didapatnya dari hadiah itu ke semua orang. Namun lama-lama Jawo kesal meladeninya bualan tersebut. Hingga ia tak punya waktu lagi dan memilih bergegas berjalan meninggalkan Reka.</p> <p>Rekapun berjalan sendirian dengan terus menyombongkan sepatunya itu. Kemudian datanglah Ulin si anak Gajah dengan perasaan malu. Sebenarnya ia sangat menghindari Reka karena takut diejek. Tetapi Reka menyadari keberadaan Ulin dan langsung menyapanya. Ia mulai memamerkan sepatu itu lagi dengan membanding-bandingkannya dengan sepatu milik Ulin yang kebetulan sudah rusak dan terlihat lusuh. Tanpa ia sadari semua perkataan yang keluar dari mulutnya itu menyinggung perasaan orang lain. Ulin menjadi sedih dan minder. Tanpa merasa bersalah sedikitpun, Reka pergi begitu saja meninggalkan ulin</p> <p>Sesampainya di rumah, Ulin segera membersihkan sepatu yang dianggap butut itu dengan serbet. Ia mengerjakannya sambil berkeluh kesah sewajarnya anak-anak, tetap dengan diselingi perasaan bersyukur. Ia bertekat kuat untuk bisa membeli sepatu baru dengan usahanya sendiri. Saat keasikan, tiba-tiba dari dalam Rumah Sooaka terdengar suara Bu Tantri yang minta tolong untuk dibantu membelikan sayur ke tempat sebelah. Ulinpun mengiyakan permintaan tersebut lalu pergi. Kemudian</p>

Bu Tantri keluar dan tak sengaja melihat sepatu lusuh dan serbet yang ditinggal begitu saja di atas kursi. Bu Tantri mulai menyadari dan seketika merasa iba.

Tak seberapa lama, Ulin datang membawa belanjaan dan memberikannya kepada bu Tantri. Lantas ia diberi imbalan dari uang kembalian itu. Kemudian Bu Tantri mengajak ulin agar duduk disebelahnya dan mulai bertanya tentang sepatu itu. Ia berusaha membujuk agar Ulin mau dibelikan sepatu baru. Namun Ulin terus menolaknya dengan alasan tidak mau menyusahkan orang lain. Walau sudah sedikit dipaksa, ia tetap ingin membeli sepatu dengan uangnya sendiri.

Kemudian ia berlari masuk kedalam rumah untuk mengambil celengan buah apel miliknya. Ia ingin menunjukkan hasil kerja kerasnya selama ini. Ia ingin membuktikan kalau ia mampu membeli sepatu dengan uangnya sendiri. Tak disangka setelah Ulin memasukkan uang imbalan tersebut celengan sudah terasa hampir penuh. Bu tantri menganggap uang tersebut sudah cukup untuk beli sepatu baru. Sehingga Ulinpun tidak sabar dan berniat diantar membelinya besok lusa. Beberapa hari kemudian Ulin keluar memakai sepatu baru miliknya. Ulin sangat senang, semua teman-temannya ikut senang, dan Bu Tantri sangat bangga akan hal itu.

## Episode 02

- **Judul** : *Kamu Punya Bakat !*
- **Pesan** : Anti Diskriminasi, Empati
- **Karakter** : Nunuk, Reka, Bondel dan Bu Tantri
- **Properti** : Rumah Sooaka, Dampur samping rumah, Dakon, Makanan
- **Sinopsis** :

Suatu hari di akhir pekan, Nunuk, Reka dan Bondel sedang duduk-duduk dan bermain dakon. Tak lupa ada juga camilan yang seal menemani mereka saat bermain, terlebih jika ada Bondel. Makanan itu nyatanya adalah buatan Nunuk. Sambil main, mereka bercakap tentang membayangkan cita-cita di masa depan. Ingin jadi ini, ingin jadi itu. Bondel ingin menjadi mariner, karena ia merasa kalau dirinya sangat kuat dan siap membela Negara. Sedangkan Reka sangat ingin mejadi artis, masuk di televisi setiap hari. Namun saat itu Nunuk tidak percaya diri ingin menyampaikan ingin jadi apa dia kelak. Tapi setelah dipancing akhirnya ia berani mengatakan kalau ia ingin menjadi Koki dan menjadi seorang penyanyi dengan suara yang indah.

Ucapan Nunuk itu nyatanya membuat Reka dan Bondel tertawa terbahak-bahak. Bagaimana tidak, mereka menganggap Nunuk tidak akan bisa bernyanyi

arena memiliki badan yang gendut. Bondel terus menertawakan hal tersebut hingga Nunuk kesal dan memilih pergi meninggalkan mereka. Ia lantas memilih pergi ke dapur saja. Nunuk tetap saja memikirkan apa kata kedua temannya tadi. Ia merasa marah pada dirinya sendiri dan semakin tidak percaya diri. Di suasana hati tersebut, secara spontan ia tak sadar mengeluh sambil bersenandung. Suaranya terdengar begitu bagus dan merdu sekali.

Tiba-tiba Bu Tantri datang dan tak sengaja mendengar suara Nunuk. Nunuk sadar dan merasa malu karena ada yang tahu kalau ia bernyanyi. Namun Bu Tantri malah memberi semangat. Nunuk pun akhirnya muai menceritakan kegelisahannya. Hingga Bu Tantri menyadari kalau Nunuk punya potensi. Ia pun mengambil selebaran brosur lomba menyanyi dan memberikannya ke Nunuk. Saat itu Bu Tantri mulai berusaha meyakinkan Nunuk kalau ini adalah langkah awal Nunuk menjemput cita-citanya itu. Dan ada akhirnya Nunuk menjadi sangat optimis dan semangat.

### Episode 03

- **Judul** : *Makanannya Hilang ?*
- **Pesan** : Anti Korupsi
- **Karakter** : Bondel, Nunuk, Bu Tantri, Jawo dan Rima
- **Properti** : Rumah Sooaka, Kursi, Makanan
- **Sinopsis** :

Di suatu sore Nunuk dan Bu Tantri sedang memasak banyak makanan di dapur. Mereka berdua memasak untuk merayakan hari jadi Rumah Sooaka. terlihat sangat sibuk. Tiba-tiba Bu Tantri keluar untuk membeli buah-buahan di pasar. Tinggalah nunuk sendirian untuk melanjutkan pekerjaannya menghias kue-kueannya.

Pekerjaan hampir selesai, kemudian Nunuk menata semua makanan tersebut di meja depan teras lalu dia kembali ke dalam untuk beberes peralatan setelah masak. Saat tidak ada orang yang menjaga makanan di luar, tiba-tiba Bondel dan Jawo datang mengambil makanan tersebut. sebenarnya mereka sudah merencanakan hal tersebut. langsung saja bondel memakannya dengan rakus. Dia merasa bodo amat yang penting perutnya kenyang. Sedangkan si Jawo hanya mengambil sedikit saja karena masih ada rasa takut. Setelah puas, mereka pergi brgitu saja.

Lalu datanglah Rima. Ia yang tak tahu apa-apa merasa bingung karena meja makan sangat berantakan padahal acara belum dimulai. Kemudian si Nunuk datang. Ia juga kaget dan dengan kepolosannya ia menuduh Rima. Hingga merekapun

beradu argument karena memang pada dasarnya bukan ulah mereka berdua. Tak lama setelah itu Bu Tantri datang dan berusaha menenangkan mereka berdua. Namun pada saat yang bersamaan, mereka tak sengaja mendengar suara rintihan kesakitan dari belakag rumah. Lantas mereka langsung menghampiri sumber suara tersebut yang ternyata adalah Bondel. Dan pada khirnya Jawo memberranikan dirinya untuk mengatakan hal yang sebenarnya kalau yang menghabiskan makanan di meja depan adalah Bondel. Tanpa diketahuinya ternyata Bondel alergi dengan selai kacang. Mereka berdua pun menyesal dan berjanji kepada Bu Tantri tidak akan mengambil barang yang bukan miliknya.

#### Episode 04

- **Judul** : *Hormat Merah Putih*
- **Pesan** : Cinta Tanah Air, Semangat Kebangsaan
- **Karakter** : Jawo, Bondel, Bu Tantri dan Saka
- **Properti** : Rumah Sooaka, Tiang Bendera, Foto kenangan
- **Sinopsis** :

Upacara bendera selesai. semua orang memubarkan barisannya. Tiba-tiba dengan spontan Bondel menyindir Jawo karena saat pengibaran bendera tidak mau hormat. Namun Jawo mengacuhkan ejekan itu seakan memang dia sangat membenci bendera. Beberapa waktu setelah itu, terlihat ada Bu Tantri bersama anak-anak duduk di teras depan sambil menikmati teh. Di situ, Bu Tantri bercerita tentang bagaimana perjuangan pahlawan di masa lalu. Ia ingin mengajak anak-anak untuk belajar menghargai jasa-jasa mereka, salah satunya dengan semangat mengikuti upacara bendera. Di sisi lain, Jawo hanya mendengarkan cerita Bu Tantri itu dari kejauhan. Ia malas ikut bergabung karena ia tidak suka dengan topik yang sedang dibahas.

Semua anak larut dalam cerita itu. Namun ada sesi dimana Bu Tantri sedang menceritakan satu pahlawan yang tidak lain adalah Kakek Jawo. Dan dengan sengaja Jawo pun mengetahuinya. Kemudian Jawo menjadi sangat sedih dan malu. Lantas ia mengambil foto kenangannya bersama kakeknya saat dulu. Ia menyadari, seharusnya ia bangga karena memiliki turunan darah pejuang dari kakeknya. Dan sejak saat itu ia berjanji untuk mau hormat pada bendera merah putih.

#### Episode 05

- **Judul** : *Jangan Takut Gelap*

- **Pesan** : Mandiri, Kreatif
- **Karakter** : Rima, Ulin dan Bu Tantri
- **Properti** : Ruang dalam Rumah Sooaka, Wayag-wayangan, Lampu senter
- **Sinopsis** :

Suatu malam, Ulin mulai memberanikan diri tidur di Kasur sendirian. Biasanya ia tidur dengan Bu Tantri dan sekarang ia satu kamar dengan Rima. Mereka berdua terbiasa tidur dengan lampu mati. Namun untuk saat itu Ulin masih merasa takut gelap hingga lampunya dinyalaan kembali. Rima mencoba tetap tidur lagi, sedangkan Ulin masih cemas dan masih saja tidak bisa tidur karena terang. Dan akhirnya lampu kamar dimatikan lagi. Rima yang sudah tidur sejak tadi nyatanya masih terganggu dengan perilaku Ulin. Hingga akhirnya Ulin nangis. Rima pun berusaha menenangkannya. Ulin menjelaskan kalau hal yang paling ia takuti adalah suara-suara aneh dan bayangan-bayangan saat malam hari. Sehingga Rima mencoba mencari akal untuk mencari cara agar Ulin tak takut Lagi. Akhirnya Rima mengambil lampu senter dan beberapa benda-denda random dan origami kertas untuk dimainkan sebagai imajinasi bayang-bayang. Rima mencoba menggerak-gerakannya sambil bercerita. Dan pada akhirnya Ulin pun merasa terhibur dan tenang. Ia mengantuk dan bisa tertidur dengan pulas.

#### Episode 06

- **Judul** : *Bermain Kincir Angin*
- **Pesan** : Setia Kawan
- **Karakter** : Reka, Nunuk, Ulin dan Bayu
- **Properti** : Rumah Sooaka, Kursi, Boneka-bonekaan, perkakas, Kincir angin, Ayunan
- **Sinopsis** :

Di teras rumah Sooaka, Reka dan Nunuk sedang asik bermain dokter-pasien. Reka berperan seolah-olah menjadi dokternya dan Nunuk menjadi pasiennya. Di tengah permainan tiba-tiba Ulin masuk dan ingin ikut main. Ia berusaha menghampiri mereka, namun ia tidak diijinkan ikut oleh si Reka. Padahal Nunuk sangat senang jika hal tersebut bisa dimainkan ramai-ramai. Ulin yang ditolak langsung pergi. Begitu juga Nunuk ikut pergi meninggalkan Reka dan menyudahi oermainan tersebut.

Ulin memutuskan untuk bermain ayunan sendirian. Sambil menggumam dan terus memikirkan kenapa ia tidak diperbolehkan ikut. Tak lama setelah itu, datanglah Bayu dengan membawa perkakas.ia lantas bertanya ke Ulin kenapa nampak begitu sedih. Setelah Bayu mengetahui alasannya, ia segera mengeluarkan perkakas dari kotaknya, dan mengajak Ulin bermain merakit bersama. Akhirnya mereka berhasil membuat kincir angin yang sangat bagus. Mereka berdua tertawa riang sekali.

Namun, tiba-tiba Reka datang dan ingin ikut membuat mainan tersebut. Si Bayu langsung marah karena tadi Rea tidak mau mengajak Ulin main dengannya. Tetapi karena Ulin baik hati, ia mengizinkan Reka ikut main. Seperti biasa, tetap saja Reka tidak mau meminta maaf kepada Ulin. Dasar !

#### Episode 07

- **Judul** : *Membaca Itu Perlu*
- **Pesan** : Rasa Ingin Tahu, Gemar Membaca
- **Karakter** : Bayu, Gani, Reka dan Nunuk
- **Properti** : Rumah Sooaka, Rak dan peralatan berkebun, Buku pop-up
- **Sinopsis** :

Hari libur pagi di rumah Sooaka, sedang diadakan kegiatan berkebun bersama. Diantara mereka semua, Gani lah yang dianggap paling tahu tentang merawat lingkungan. Maka dia dipercaya menjadi pemimpin dalam kegiatan tersebut. awalnya mereka mulai menyiapkan peralatan dan bibit bunga. Saat berproses bersama, sifat asli Gani muncul. Gani ternyata sangat menjengkelkan karena banyak bicara dan terkesan menggurui sekali. Ia terlalu berlebihan menjelaskan bagaimana cara berkebun yang baik dan benar, padahal ada beberapa hal yang sebenarnya ia tak paham. Sesekali ia ditegur oleh si Bayu. Bayu menganggap gani salah karena sebelumnya ia lebih memilih membaca dari buku terlebih dahulu. Namun, tetap saja, Gani merasa dirinya yang paling tepat.

Si Nunuk dan Reka dibuat kebingungan karena perdebatan itu. Hingga akhirnya mereka lebih memilih mengikuti Bayu saja. Kemudian ia memastikan dengan membaca ulang buku yang dijadikan acuan itu tadi sebelum melanjutkan menanam. Tak disangka, mereka bertiga sangat suka dengan buku pop-up tersebut. di sini Gani masih merasa gengsi. Walaupun ia sendiri belum pernah berkebun, ia tetap keras melanjutkan kegiatannya sesuai apa yang dia tahu.

Akhirnya bibit bunga sudah tertanam di pot masing-masing. Setiap hari mereka bergantian menyiraminya. Selang beberapa hari, biji sudah mulai tumbuh di semua pot, kecuali pot milik Gani. Dan tidak lama kemudian mulai berbunga juga. Namun mili Gani masih belum tumbuh. Dan Gani menyadari jika apa yang menurutnya benar adalah belum tentu benar. Lantas ia menyesal karena idak mau belajar lebih dahulu.

#### Episode 08

- **Judul** : *Kayuh Sepedamu*
- **Pesan** : Daya Juannng dan Tolong Menolong
- **Karakter** : Ulin, Saka, Rima, Bondel dan Reka
- **Properti** : Rumah Sooaka, 2 sepeda kecil, bangku panjang
- **Sinopsis** :

Hari itu anak-anak sednag main sepedahan di depan rumah Sooaka. ada Bondel dan reka sedang asik kejar-kejaran dengan sepeda. Namun di antara mereka ada Ulin yang sedang mengamati keseruan mereka dari balik jendela. Saat itu Ulin mengatakan kepada mereka kalau ia ingin ikut main, tetapimalah diejek karena Ulin sebenarnya tidak bisa naik sepeda. Ulin pun merasa sedih.

Setelah Bondel dan Reka pergi meninggalkan sepedanya, Ulin berusaha memegang sepeda itu dan mencobanya. Ia sedikit ragu dan mulai menuntunnya. Lalu ia memberanikan diri mencoba menaikinya dan langsung terjatuh. Ia mulai menyerah dan marah kepada dirinya sendiri. Kemudian datanglah Saka dan Rima. Mereka berniat mengajari Ulin naik sepeda. beberapa kali ia jatuh, namun saka selalu menyemangati agar tidak pernah menyerah.

Saat proses latihan itu, sesekali Saka membenarkan bagian sepeda yang bermasalah hingga bisa terus dinaiki lagi. Setelah beberapa saat akhirnya Ulin bisa juga. Ia berterima kasih ke Saka dan Rima. Hingga pada suatu ketia ia berani bersepeda di depan Bondel dan Reka.

#### Episode 09

- **Judul** : *Permen Untuk Ulin*
- **Pesan** : Rela Berkorban, Empati
- **Karakter** : Bu Tantri, Rima, Ulin dan Jawo
- **Properti** : Rumah Sooaka, Kotak Hadiah, Permen Lolipop

• **Sinopsis** :

Waktunya istirahat, Ulin, Rima dan Jawo sedang main engkle di depan rumah Sooaka. seperti biasa, Tingkah pola mereka sedikit banyak membuat geleng-geleng kepala, bertengkar lalu baikan lagi, begitu seterusnya. Tidak lama setelah itu, Bu Tantri datang membawa beberapa permen lollipop. Ketiga anak tersebut masing-masing mendapat satu permen. Dengan sekejap, si Jawo langsung memakan permen miliknya. Begitu juga dengan si Ulin, namun ia lebih memilih makan dengan pelan-pelan. Sedangkan Rima hanya menyimpannya karena kebetulan ia tidak seberapa suka dengan permen. Jawo mendapat rasa pisan dan Ulin mendapat rasa Jeruk. Permen Jawo habis duluan, lantas ia ingin menyicip sedikit permen Ulin. Tetapi Ulin tidak mau membaginya. Jawo terus berusaha merayunya hingga tak sengaja permen Ulin terjatuh karena ulah Jawo. Rima pun marah dan tidak terima. Jawo langsung ketakutan tetapi tidak mau mengganti permen Ulin karena dia sudah tidak punya lagi akhirnya ia memilih kabur saja. Rima tak tega dan bingung harus bagaimana karena Ulin hanya mau permen rasa jeruknya itu saja. Rima mencoba merelakan permennya untuk diberikan ke Ulin. Meskipun bukan rasa jeruk, tapi setelah dipaksa akhirnya ia mau menerimanya juga. Ulin pun bisa tersenyum lagi

### Episode 10

• **Judul** : *Mobil-mobilan Kaleng*

• **Pesan** : Kreatif

• **Karakter** : Bayu, Ulin dan Nunuk

• **Properti** : Rumah Sooaka, Perkakas, Buku Catatan

• **Sinopsis** :

Seperti biasa, Ulin duduk di dekat jendela sambil menggambar di bucu kecil miliknya. Dalam bayangannya, semua konsep gambar yang ia buat suatu saat akan bisa menjadi nyata. Tak lama setelah itu, ia mulai merasa sedikit bosan dan memilih pindah di depan rumah saja. Ulin sangat menikmati proses itu, namun ia sangat malu jika ada orang lain yang berusaha melirik apa yang sedang ia kerjakan. Sering kali ia langsung menutup sketsanya dan pergi.

Tiba-tiba terdengar suara Bu Tantri memanggil Ulin untuk masuk sebentar. Ulin lupa hingga tak sengaja meninggalkan bukunya di luar. Lalu datanglah Bayu dan ditemukannya sketsa-sketsa unik itu olehnya. Kemudian ia pergi membawa bukunya dengan niat hanya mengamankan. Sesampainya digudang, ia membua buku tersebut dan tertarik dengan salah satu sketsa di dalamnya. Karena saking bersemangatnya

ia bergegas menyiapkan peralatan dan mencoba membuat mobil-mobilan dari kaleng bekas. Mobil itu diberi tali dan siap dijalankan.

Lalu ia berpapasan dengan Ulin, dan Ulin menyadari jika mainan yang dibawa Bayu mirip dengan salah satu idenya. Ia mulai tersadar dan panik karena buku sketsanya tertinggal. Lantas ia segera menanyakannya ke Bayu. Kebetulan sekali buku itu diamankan oleh orang yang benar. Kemudian Bayu meminta maaf dan memuji kalau ide yang dibua Ulin keren sekali. Ulin berterima kasih dan senang karena ada yang mau mengapresiasi idenya.

### Episode 11

- **Judul** : *Meyala-nyala*
- **Pesan** : Menghargai Prestasi, Sportifitas
- **Karakter** : Reka, Ulin, Saka
- **Properti** : Rumah Sooaka, Perkakas, Lampion aneka bentuk
- **Sinopsis** :

Suasana malam yang riuh di rumah Sooaka karena saat itu anak-anak sedang merayakan pergantian tahun baru. Untuk menambah kemeriahan tersebut, Bu Tantri memberi tantangan untuk membuat lampion. Kompetisi sederhana ini diikuti oleh Reka, Saka dan Ulin. Kemudian masing-masing dari mereka bergegas membuat lampion. Si Ulin dengan tenaganya hanya ingin menciptakan lampion yang sangat sederhana. Ia hanya ingin meramikan kegiatan tersebut tanpa berharap memenangkannya. Begitu pula dengan si Saka. namun berbanding terbalik dengan si Reka. Ia sangat berambisi untuk menjadi pemenang, bagaimana pun caranya.

Dalam proses pembuatan, selalu ad acara usil yang dilakukan Reka. Ia ingin menjahili ulin agar lampionnya terlihat jelek. Lalu ia mencoret-coret punya Ulin saat Ulin pergi ke toilet. Saat waktu hampir habis, Reka sudah siap mengumpulkan lampionnya. Tetapi tidak untuk Ulin. Karena dia tadi dicurangi, alhasil dia harus mencari cara untuk mengkreasikan lampionnya itu sehingga lebih menarik. Tanpa berpikir panjang, ia langsung mengekskusinya.

Saat penilaian berlangsung, betapa terkejutnya semua orang karena lampion Ulin bisa memancarkan banyak warna. Hingga dia dipilih menjadi juara dalam kompetisi itu. Tetapi hal itu membuat Reka semakin kesal. Ia mengklaim kalau ia juga ikut andil dalam membantu membuat lampion Ulin lebih bagus. Padahal, sebenarnya semua orang tahu kalau Reka telah mencurangi Ulin.

## Episode 12

- **Judul** : *Buang Sampah Pada Tempatnya*
- **Pesan** : Peduli Lingkungan, Tanggung Jawab
- **Karakter** : Saka, Jawo, Gani, Nunuk dan Bondel
- **Properti** : Rumah Sooaka, Tempat sampah, Buah Pisang
- **Sinopsis** :

Di halaman rumah yang luas, terlihat Saka, Nunuk dan Gani sedang bermain petak umpet. Saat Gani berlari, ia terpeleset karena tak sengaja menginjak sampah kulit pisang. Ia pun jatuh. Ia sangat marah karena masih ada orang yang buang sampah sembarangan. Seketika ia menuduh Nunuk yang melakukan hal itu karena yang hobi makan diantara mereka adalah Nunuk. Lalu Nunuk tak terima dan akhirnya dia pergi. Setelah itu, Saka ikut membantu Gani mencari siapa pelaku yang membuang sampah sembarangan. Dengan ke-soktahuan Gani, ia mulai menuduh lagi. Ia menganggap kalau Jawo lah orangnya. Hal ini dikarenakan Jawo adalah satu-satunya anak yang suka sekali dengan buah pisang. Kemudian mereka mengikuti jejak kulit pisang hingga mengarah ke suatu tempat. Di situ terlihat ada Bondel yang tertidur pulas dengan sampah kulit pisang berceceran di atas perutnya.

Dan akhirnya baru ketahuan jika yang melakukan adalah si Bondel. Sontak saja Gani meluapkan kemarahannya dan menyuruh Bondel segera memersihkan semua sampah itu. Namun Bondel tidak mau dan mereka pun beradu argument. Saka yang kuwalahan dengan mereka berdua hanya bisa geleng-geleng kepala

## Episode 13

- **Judul** : *Layangan !*
- **Pesan** : Cinta Damai, Persahabatan
- **Karakter** : Bondel, Bayu dan Gani
- **Properti** : Rumah Sooaka, Layang-layang
- **Sinopsis** :

Suatu ketika di lapangan. Panas terik matahari tak menyurutkan semangat Gani dan Bondel bermain layang-layang. Mereka nampak heboh saling beradu layangan masing-masing. Bondel sebenarnya tidak terlalu lihai memainkan layangannya, tidak seperti Gani yang sangat piawai dan punya jam terbang tinggi. Bondel secara sombong menantang siapapun. Kemudian Gani pun meladeninya dengan santai.

Layangan sudah naik. Gani terlihat sangat luwes mengatur benang hingga laying-layangnya mampu memutar dan berhasil menggugurkan milik Bondel. Lalu Bondel tak terima dan membalas dengan cara mengganggu Gani. Hingga pada akhirnya mereka berdua sama-sama kehilangan layangan. Mereka pun saling beradu argument, saling menyalahkan.

Tidak lama setelah itu, datanglah Bayu dengan membawa sebuah laying-layang hasil inovasinya. Ia berusaha meleraikan dan mengajaknya bermain bersama. Akhirnya mereka semua bisa akur lagi. Bermain dan menerbitkan layangan secara bergantian.

#### Episode 14

- **Judul** : *Alat Musikk*
- **Pesan** : Apresiasi Budaya dan Bangsa
- **Karakter** : Reka, Nunuk, Gani dan Saka
- **Properti** : Rumah Sooaka, Tas, alat Musik Tradisional
- **Sinopsis** :

Di teras depan rumah Sooaka, Reka sedang duduk sore sambil mendengarkan musik hip-hop masa kini dari gawainya. Dia merasa senang karena memiliki selera musik yang moderen. Saat asik menikmati itu, tiba-tiba ia sedikit terganggu dengan alunan suara alat musik tradisional. Tanpa berpikir panjang ia langsung mencela siapa saja yang saat itu sengaja memainkan alat itu di dekatnya. Kemudian ia pergi menjahui sumber suara.

Di waktu berikutnya, saat ia sedang asik mendengarkan musik yang dia anggap keren itu dan berjoget, tak sengaja ia menjatuhkan gawainya. Hingga hape itu benar-benar rusak. Seketika perasaannya menjadi kacau. Ia bosan tidak ada hiburan menarik untuknya. Kemudian datanglah saka. ia mengajak Reka untuk ikut dengannya main alat musik tradisional. Namun Ia masih gengsi dan menolaknya. hingga ia sendirian lagi.

Setelah beberapa saat, tiba-tiba ia merasa ingin tahu bagaimana keseruan bermain alat tersebut. Kemudian ia menghampiri dan mengintip. Nunuk yang tersadar ternyata ada Reka, ia langsung mengajak Reka ikut main bersama. Awalnya Reka masih malu-malu, tetapi lama-lama mau juga. Reka mencoba belajar memainkan angklung dan mulai nyaman. Ia larut dalam suasana dan sangat menikmatinya. Hingga ia bisa mengakui kalau musik tradisional tak kalah enakya dibanding musik moderen.

### Episode 15

- **Judul** : *Tersesat !*
- **Pesan** : Demokrasi
- **Karakter** : Saka, Reka dan Bondel
- **Properti** : Tenda Kemah, Pepohonan, Tas Ransel dan Peralatan Menjelajah
- **Sinopsis** :

Suatu hari di perkemahan, akan diadakan penjelajahan menyusuri area sekitar kegiatan tersebut. diantara banyak anak, terdapat satu kelompok yang beranggotakan Bondel, Reka, dan Saka. pada awalnya, mereka terlebih dahulu harus menentukan ketua kelompok. Dan terpilihlah Saka sebagai ketua kelompok itu. Dalam memenuhi misi mereka, Saka telah menyiapkan segala keperluan. Sedangkan Bondel dan Reka tidak terlalu memperhatikan hal tersebut.

Namun di sisi lain, Bondel berusaha mengambil alih posisi ketua menjadi di dirinya. Ia ingin apapun saran yang ia sampaikan harus diterima Reka dan Saka. Dalam hal ini, sebenarnya hanya Reka yang mau menurut dengan Bondel. Termasuk memilih rute terbaik. Akhirnya dengan terpaksa Saka juga mengikutinya. Selama perjalanan, Saka selalu memberi saran agar tidak tersesat. Karena Saka adalah anak pramuka penggalang yang memiliki banyak pengalaman, maka ia sangat paham dengan hal semacam ini. Tetapi Reka dan Bondel tetap saja bodo amat.

Ditengah perjalanan, mereka menemukan banyak kejadian sulit. Terlebih si Reka yang sangat takut kotor, membuat mereka semakin kuwalahan. Semuanya mengandalkan perlengkapan dari Saka. hingga akhirnya mereka benar-benar tersesat. Seperti biasa, Reka kesal dan kemusiaan saling menyalahkan dengan Bondel. Di kondisi seperti inilah, Saka benar-benar bisa mengeluarkan sisi pemimpin yang sebenarnya. Dengan berani dan tegas ia mulai mengambil alih dan memperbaiki rute perjalanan. Bondel dan Reka menyadari kalau saran-saran dari saka sebenarnya sangat benar adanya. Dan mereka pun akhirnya bisa kembali ke perkemahan.

### Episode 16

- **Judul** : *Main Apa Hari Ini ?*
- **Pesan** : Komunikatif, Demokrasi
- **Karakter** : Rima, Saka, Ulin dan Bu Tantri
- **Properti** : Rumah Sooaka, Sepeda, Pedang-pedangan, Alat menggambar

• **Sinopsi** :

Suatu hari, Rima dan Saka sedang asik main sepeda. Rima sedikit marah karena bagaimanapun ia mengejar Saka namun tak pernah berhasil juga. Kemudian mereka berhenti sejenak karena kelelahan. Tiba-tiba Bu Tantri mendatangi mereka dengan mengandeng seoran anak gajah. Ia adalah anak baru yang akan tinggal bersama di Rumah Sooaka.

Namanya Ulin. Meskipun ia sangat pemalu, namun Rima dan Saka berusaha langsung mengakrabkan diri dengannya. Kemudian si Saka mengajak Ulin main kesatria-kesatria. Tanpa berpikir panjang mereka pun bermain bersama. Rima dan Saka sangat heboh, sedangkan Ulin sangat ketakutan terkena pedang. Hal itu lantas membuat ia berteriak dan menangis. Lalu mereka memutuskan ganti permainan saja. Ketika Ulin ditanya maunya main apa, ia selalu menjawab dengan kata “terserah”. Sedangkan Rima dan Saka juga tidak tahu persis kesukaan si Ulin. Akhirnya mereka main bola. Saat main, Ulin selalu berusaha menghindari bola. Dan ketika Rima tak sengaja menendang bola ke arahnya dengan kencang, Ulin langsung lari menghampiri Bu Tantri. Ulin tidak pernah berani mengutarakan kemauannya. Ia masih trauma bertemu orang baru. Setelah semuanya itu selesai, Ulin memilih untuk melukis sembari ditemani oleh Bu Tantri. Tiba-tiba Rima dan Saka mendatangi. Mereka merasa lega jika Ulin tidak apa-apa. Kemudian mereka menyadari kalau Ulin tidak suka permainan-permainan sebelumnya. Ia hanya suka bermain warna. lalu mereka ikut melukis bersama Ulin.

**Episode 17**

- **Judul** : *Kacamataku, Mana Kacamataku ?*
- **Pesan** : Kejujuran
- **Karakter** : Reka, Ulin, Bayu dan Bu Tantri
- **Properti** : Rumah Sooaka, Taman, Tanaman, Kursi, Buku, Kacamata, Tempat sampah
- **Sinopsis** :

Saat libur sekolah, Reka, Ulin, dan Bayu sedang asik bersantai dan membaca buku di Taman depan Rumah Sooaka. Bayu sedang membacakan tulisan di buku tersebut karena si Ulin masih belum lancar membaca. Topik yang mereka bahas saat itu adalah tentang penemuan-penemuan hebat di dunia. Mereka berdua terlihat sangat akrab sehingga Reka merasa iri hati dan segera berniat mengganggu mereka. Mulailah Reka mencoba menyembunyikan kacamata di dalam tasnya dan seolah-

olah meminta bantuan. Memang pada dasarnya Reka sedikit menjengkelan, apapun bisa dilakukannya asalkan keinginannya terpenuhi. Kemudian Ulin dan Bayu ikut mencarinya hingga ditemukannya di dalam tas Reka. Namun Reka masih merasa atidak puas menjahilinya, sehingga ia mencoba berulah lagi. Reka mencoba ijin ke kamar mandi dan seolah-olah lupa lagi meletakkan dimana kacamatanya. Si Bayu mulai kesal dan ikut mencarinya lagi. Hingga ditemukan kembali. Kemudian Bayu melanjutkan kegiatan mereka dan berusaha sedikit tidak mempedulikan Reka.

Tak disangka, Reka berulah lagi. Kali ini kacamata tersebut coba ia sembunyikan di atas tempat sampah. Saat ia pergi, ia tak sadar ternyata kaca mata itu malah masuk ke dalamnya. Di sisi lain, terdengar suara Bu Tantri menyuruh Bayu membuang sampah karena truk sampah telah datang. Tanpa disadari, kacamata Reka benar-benar ikut terbang. Seketika Reka ingat dan langsung meminta bantuan mereka berdua untuk mencarinya. Namun Bayu dan Ulin tidak percaya lagi. Kali ini Reka benar-benar menyesali perbuatannya tersebut.

### Episode 18

- **Judul** : *Kue Ulang Tahun*
- **Pesan** : Tanggung Jawab
- **Karakter** : Reka, Nunuk, Jawo, Saka dan Bu Tantri
- **Properti** : Rumah Sooaka, Meja, Alat masak, buku, Kursi
- **Sinopsis** :

Suatu ketika, Reka dan Jawo sedang bermain tepuk “Lagu Dolanan” yang seru sekali. Beberapa saat kemudian, datanglah Saka sambil membawa buku album kenangan. Lantas mereka melihat-lihat foto yang ada di dalamnya. Lalu salah satu dari mereka menyadari kalau besok adalah ulang tahun Bu Tantri. Dengan spontannya mereka berencana untuk memberi kejutan dengan membuat sebuah kue ulang tahun. Tiba-tiba, dengan bangganya Reka mengajukan diri untuk mempersiapkan kebutuhan tersebut. dalam hatinya ia berharap mendapatkan pujian. Namun setelah ia berjanji bertanggung jawab atas hal itu, nyatanya diam-diam ia malah melimpahkannya ke Nunuk. Nunuk yang polos dan pada dasarnya memang anak yang sangat polos mengiyakan rayuan si Reka. Ia tidak bisa menolak karena baginya menolong teman adalah hal yang wajar. Ketika akan memulai mengerjakan, Nunuk baru tahu kalau permintaan tersebut harus bisa selesai dalam waktu yang singkat. Ia merasa sangat kuwalahan. Dan pada akhirnya kue tersebut belum jadi juga. Hal tersebut membuat Reka marah dan menyalahkan Nunuk. Jawo dan Saka

yang mengetahui perbuatan tersebut langsung kesal kepada Reka karena tidak bertanggung jawab. Namun, Reka tetap tidak merasa dirinya bersalah. Nunuk pun semakin bingung dan merasa tidak enak kepada semua orang. Jawo juga tidak ingin ikut campur dan memilih kabur. Dari keributan tersebut, datanglah Bu Tantri yang mencoba meluruskan kejadian itu. Hingga Saka memberanikan diri menceritakan kejadian yang sebenarnya ke Bu Tantri. Tetap saja Bu Tantri selalu memaklumi perlakuan anak-anaknya. Bu Tantri menasehati Reka agar mengucapkan terimakasih dan meminta maaf ke Nunuk.

### Episode 19

- **Judul** : *Aku Bisa Sendiri*
- **Pesan** : Mandiri
- **Karakter** : Bu Tantri, Ulin, Saka dan Rima
- **Properti** : Rumah Sooka, Peralatan mandi, peralatan sekolah, keranjang
- **Sinopsis** :

Pagi hari, Bu Tantri hendak pergi ke Pasar untuk membeli kebutuhan bahan makanan. Saat itu Bu Tantri sengaja tidak menyiapkan kebutuhan anak-anak sebelum berangkat sekolah. Ia hanya meniggalkan catatan kecil sebagai latihan agar anak-anak belajar mengerjakan sendiri pekerjaannya masing-masing. Tak lama kemudian anak-anak bangun. Namun seperti biasa, Ulin selalu menangis saat bangun pagi. Sedangkan Saka dan Rima sudah bangun lebih dulu. Lalu mereka berduanberusaha menenangkan Ulin. Kemudian mereka menyadari jika ada catatan kecil yang sengaja dibuat agar mereka kerjakan. Saka mulai sibuk menyiapkan makanan dan perlengkapan, sedangkan Rima menuntun si Ulin mulai dari mandi sendiri, pakai baju sendiri dan makan bersama. Mereka akhirnya berhasil menyelesaikan tugas-tugasnya, akhirnya mereka pun bergegas berangkat pergi ke Sekolah dengan perasaan senang. Saat mereka sudah berangkat, Bu Tantri pun baru datang. Kemudian ia memeriksa catatan yang telah dicentang semua. Ia sangat senang dan bangga anak-anaknya bisa !.

### Episode 20

- **Judul** : *Ketinggalan Bus Wisata*
- **Pesan** : Disiplin Waktu, Taat Aturan
- **Karakter** : Bondel, Bu Tantri dan Jawo

- **Properti** : Rumah Sooaka, Kamar tidur dan Perkakas
- **Sinopsis** :

Di tengah suasana libur panjang yang menyenangkan. Anak-anak akan pergi berlibur ke rumah saudara Bu Tantri yang ada di desa. Anak-anak sangat senang dan tak sabar menantikan keberangkatannya esok pagi. Suatu sore sebelum hari keberangkatan tersebut, nampak Jawo sedang mengemas barang bawaannya. Walaupun ia sangat cengengesan, namun dalam hal ini ia terlihat sangat telaten menyiapkan kebutuhannya sendiri. Sedangkan si Bondel yang kebetulan satu kamar dengan Jawo malah bermalas-malasan tidak segera melakukan hal yang sama untuk dirinya sendiri. Ia sangat malas dan cenderung menyepelekan hal tersebut. Hingga waktu sudah mulai malam, namun si Bondel malah asik main. Ia tidak mau tidur dan malah berusaha mengganggu Jawo yang sudah tidur duluan. Beberapa kali ia sudah diperingatkan oleh Bu Tantri, namun tetap saja tidak memperdulikannya. Ia selalu pura-pura tidur jika Bu tantric datang. Padahal sebenarnya ia terus membual hingga hampir pagi. Keesokan harinya, jawo bangun dengan penuh semangat dan siap untuk berangkat. Sedangkan Bondel malah kelelahan dan baru tertidur pulas. Ia sangat sulit dibangunkan hingga hal itu memuat Jawo kesal. Kahirnya jawo berangkat dulu menu rombongan. Bondel ditinggal begitu saja. Tak lama kemudian Bondel berhasil dibangunkan Bu tantri. Ia jengkel karena bangun kesiangan hingga tidak jadi ikut pergi bersama teman-temannya yang lain.

### 5.11 Skenario Episode 01

Pada perancangan ini penulis membatasi dalam membuat naskah serial teater boneka ini. Penulis hanya menjabarkan naskah dari episode 01 yang berjudul *Sepatuku Juga Bagus*.

#### A. Premis

*Sepatuku Juga Bagus* bercerita tentang seorang anak Gajah Sumatera bernama Ulin. Ia memiliki keinginan membeli sepatu baru karena sepatu lamanya telah rusak. Ia bertekad untuk bisa membelinya dengan hasil tabungannya sendiri. Walaupun ia sering diejek karena kondisi sepatunya itu, ia tetap bersabar menunggu sampai celengannya penuh.

#### B. Skenario

- *Skenario terlampir* -

## 5.12 Desain Boneka

### 5.12.1 Kebutuhan Desain Boneka



Gambar 5.12.1 Teknik permainan boneka

Berdasarkan hasil riset, bentuk boneka yang dibutuhkan dalam teater boneka tangkupet adalah perpaduan perpaduan dari bentuk *bunraku puppet style* untuk memungkinkan melakukan banyak gerakan (fleksibel) dan bentuk *mouth puppet* untuk kebutuhan berdialog. Ukuran boneka bermacam-macam antara 60 cm hingga 90 cm. Dalam perancangan ini, jumlah boneka karakter yang dibuat menyesuaikan dengan kebutuhan tokoh dalam episode pertama saja. Dari total 10 desain karakter, hanya 4 desain yang akan dikembangkan menjadi boneka 3D antara lain karakter yang muncul adalah Ulin, Bu Tantri, Reka dan jawo.

### 5.12.2 Referensi Desain Boneka

Pada tahap ini, penulis terlebih dahulu mencari referensi bentuk boneka yang akan dijadikan acuan perancangan. sebagian besar referensi yang dipakai adalah dengan mengadaptasi gaya visual boneka dari Papermoon puppet theatre dan Sesame Street. Kedua referensi ini dipakai karena berdasarkan hasil riset, objek yang dipentaskan secara *live* diatas panggung akan dapat memuaskan pengelihatannya jika dibuat dengan gaya visual *detail shape*, memiliki visual yang sederhana namun ditampilkan dengan perpaduan kurva garis yang detail. Bukan sekedar berwujud *simple shape* seperti bentuk kotak, bulat, segitiga, lonjong dll



Gambar 5.12.2 Referensi bentuk boneka

### 5.12.3 Proses Pembuatan Boneka

Setelah itu dilanjutkan ke tahapan pembuatan boneka dengan penjabaran proses berikut :

#### A. Prototype Pertama

Pada proses pembuatan boneka, penulis terlebih dahulu membuat prototype untuk percobaan tahap awal sekaligus digunakan untuk keperluan riset eksperimental boneka. Pada tahap ini penulis mendapat banyak masukan untuk proses eksplorasi selanjutnya.



Gambar 5.12.3 Prototype awal boneka

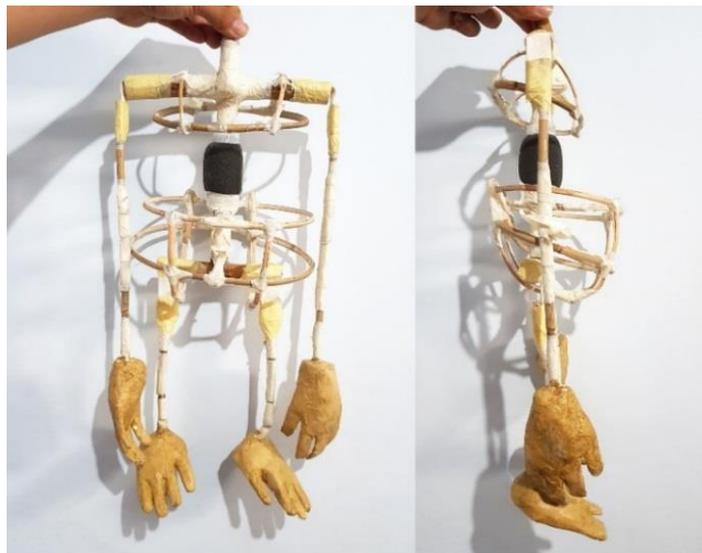
#### B. Eksplorasi Pembuatan Kerangka dan Mekanik Gerak

Pada tahap ini, sebelumnya diperlukan gambar teknik kasar untuk merinci kebutuhan kerangka dan sebagai acuan membuatnya.



Gambar 5.12.4 Gambar Teknik Kasar

Kemudian dilanjutkan dengan membuat kerangka dasar dan sistem mekanik puppet. Boneka perlu dibuat dengan menggunakan sistem kerangka dan persendian yang baik. Kerangka ini berfungsi sebagai tulang untuk mempertahankan bentuk, sedangkan sistem mekanik dan sambungan berfungsi sebagai persendian untuk pergerakan boneka. Untuk lebih detailnya sudah dijelaskan di BAB II sub bab material dan metode pembuatan dan teknik konstruksi dan sambungan. Berikut adalah hasil implementasi konsep kerangka yang sudah dibuat.



Gambar 5.12.5 Kerangka dan mekanik gerak

Kerangka utama menggunakan rotan dengan diameter 1 cm. sambungan menggunakan tali webbing dengan lebar 1,5 cm. perekat menggunakan lem tembak yang dibalut solasi kertas.

### C. Modeling

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah memindahkan sketsa 2D kedalam bentuk 3D melalui proses modeling yang dilakukan secara manual.



Gambar 5.12.6 Hasil modeling kepala boneka

Proses modeling yang pertama ini dilakukan melalui teknik *Sculpting* menggunakan tanah liat. Teknik ini hanya digunakan untuk menciptakan bagian kepala boneka. Bagian ini memiliki bentuk visual yang paling rumit. Gambar di atas adalah hasil modeling dari 4 kepala boneka.

Proses modeling yang lain adalah melalui teknik tempel *foam* dan kertas. Proses ini digunakan untuk menciptakan bentuk badan, lengan tangan dan kaki puppet yang dirangkai sedemikian rupa sesuai mengikuti kerangka. *Foam* yang digunakan memiliki ketebalan 1 cm.



Gambar 5.12.7 Hasil modeling dengan spons

Hasil lapisan foam tersebut kemudian dilapisi lagi dengan kain untuk menyembunyikan material di dalamnya. Penempelan kain ini menggunakan lem tembak.

#### **D. Papermache**

Papermache ini menggunakan bahan kertas samson 100 gsm dan lem kayu. Proses pertama dilakukan untuk menyalin bentuk cetakan kepala tanah liat. Proses ini membutuhkan minimal 6 kali lapisan agar menghasilkan ketebalan yang cukup.



Gambar 5.12.8 Hasil Papermache pada kepala boneka

Proses yang lain digunakan untuk melapisi bagian tertentu sebagai lapisan pengunci material di dalamnya agar lebih awet. Seperti diterapkan untuk memperkuat lapisan tangan dan kaki boneka. Setelah hasil cetakan ini dilepas, kemudian dipasang kerangka kepala dan rahang dan rongga mulut bagian dalam



Gambar 5.12.9 Penyatuan bagian kepala

#### **E. Finishing**

Material terakhir yang digunakan untuk lapisan terluar puppet adalah perpaduan cat akrilik, kain blacu dan benang. Cat akrilik digunakan untuk

memberi warna pada bagian kulit mengikuti kontur permukaan. Pewarnaan menggunakan warna gradasi perpaduan dari beberapa warna.



Gambar 5.12.10 Hasil finishing menggunakan cat akrilik

Sedangkan kain blacu dan benang digunakan untuk membuat rambut, bulu, dan atribut yang dikenakan lainnya. Sebelumnya kain blacu ini telah diwarnai sendiri untuk mencari warna yang sesuai dengan konsep visual. Pewarnaan menggunakan pewarna kain (warteks) dengan teknik celup.



Gambar 5.12.11 Eksplorasi finishing menggunakan kain dan benang

#### 5.12.4 Hasil Boneka Karakter

Berikut adalah hasil implementasi konsep desain visual karakter Ulin, Reka, Jawo dan bu Tantri ke dalam objek boneka 3 Dimensi.



Gambar 5.12.12 Boneka Karakter Ulin



Gambar 5.12.13 Boneka Karakter Reka



Gambar 5.12.14 Boneka Karakter Jawo



Gambar 5.12.15 Boneka Karakter Bu Tantri

### 5.13 Material dan Alat

Dalam pertunjukan *live* akan lebih baik jika perangkatnya dibuat secara *handmade*. Maka dari itu akan lebih bagus jika hasilnya tetap mampu menampilkan karakter material aslinya, seperti material kardus, kayu, dan kain blacu yang di

warna. Material yang dipakai untuk membuat perangkat adalah mix media. Penggunaan pepaduan dari beberapa material diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi audiens terutama material kertas dan kardus. Untuk pembuatan boneka menggunakan material rotan, kertas, dan kain. Sedangkan untuk pembuatan properti menggunakan material kayu, multipleks dan kardus.

### 5.14 *Environment*

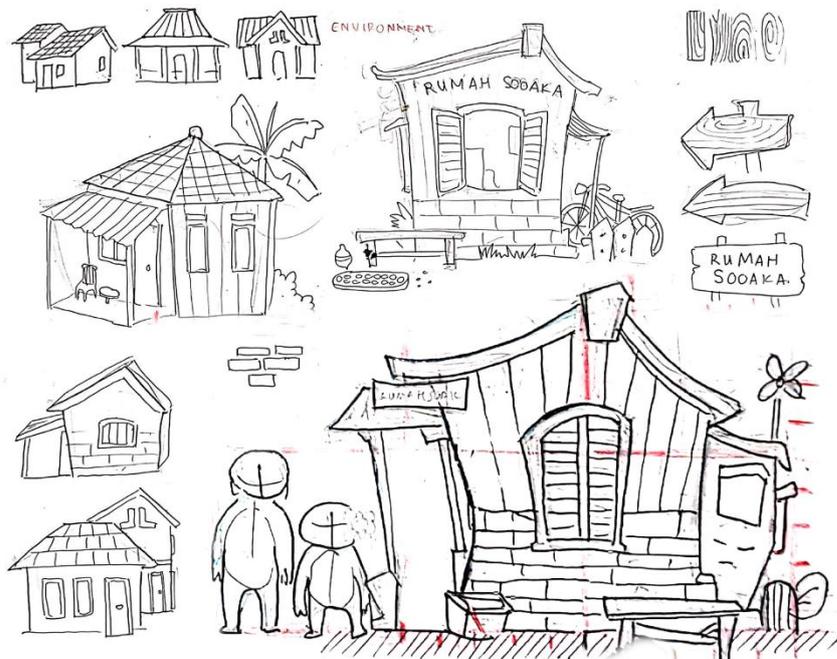
*Environment* utama Tangkupet berada di Rumah Sooaka. Lokasi ini merupakan panti asuhan yang di dalamnya terdiri dari asrama tinggal, taman belajar dan area bermain. Kata *Sooaka* diadaptasi dari kata Suakamargasatwa yang berarti tempat penangkaran dan konservasi satwa langka di habitat aslinya. Hal ini yang kemudian dijadikan ide dasar dalam menciptakan konsep rumah panti asuhan Sooaka sebagai tempat tinggal anak-anak hewan langka di dunia Tangkupet yang pada asalnya memiliki status terancam punah. Proses pembuatan desain *environment* ini diawali dengan pembuatan moodboard. Bentuk *environment* ini merupakan gabungan dari model bangunan rumah tinggal yang umumnya ditemui di perkampungan Indonesia, dengan tambahan aksentur bentukan yang lebih organis. Penggunaan rumah sebagai *environment* utama dalam perancangan ini mengacu dari hasil riset, bahwa anak-anak umumnya suka dengan *environment* cerita dengan latar tempat yang dekat dengan keseharian mereka seperti rumah, sekolah, taman, lapangan, dll.

Berikut merupakan moodboard yang dibuat sebagai acuan gaya pembuatan desain *environment* teater boneka ini.



Gambar 5.14.1 Moodboard desain *environment*

Selanjutnya dibuat sketsa sesuai dengan *environment* yang dibutuhkan sebagai perangkat utama pertunjukan. Gaya visual mengacu pada gaya stilasi dan *rustic* agar terkesan menyenangkan dan semi fantasi. Rumah Sooaka ini hanya ditampilkan tampak depan, sehingga hanya terlihat eksteriornya saja.



Gambar 5.14.2 Sketsa environment

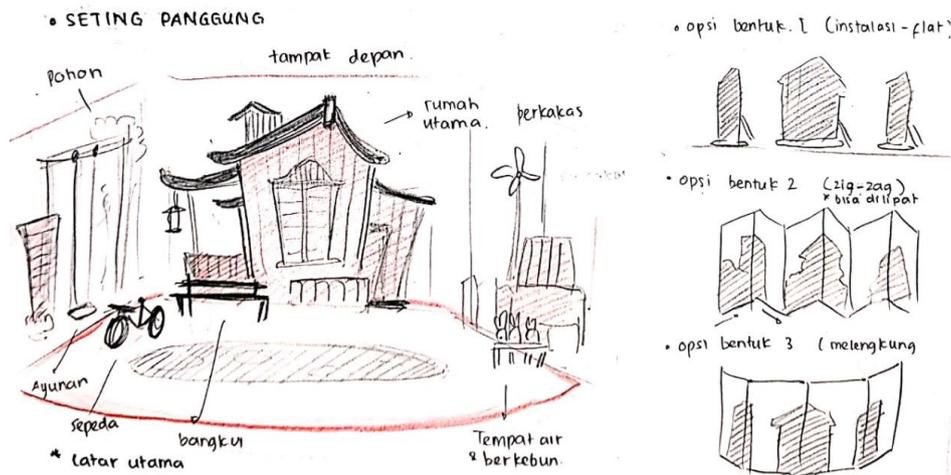
Visual rumah ini lebih menonjolkan struktur atap yang miring. Bentuk ini banyak digunakan pada rumah-rumah yang berada di daerah iklim tropis karena berfungsi untuk mengalirkan air hujan dengan baik ke tanah dan tahan terhadap terpaan angin kencang. Rumah ini mengandung banyak unsur kayu dan batu bata kapur dengan warna natural yang berfungsi untuk memberikan kesan rumah yang sangat sederhana.

*Environment* pada teater boneka ini kemudian diwujudkan dalam bentuk objek *property*. *Property* yang dibutuhkan terbilang sedikit hanya berupa satu set properti utama berbentuk rumah Sooaka dan *still item* lainnya, dan beberapa *hand property* sebagai *move item* pendukung. .

#### 5.14.1 Set Property

*Set property* ini dibuat untuk kebutuhan episode pertama, sedangkan untuk episode-episode selanjutnya akan menyesuaikan. Dari hasil riset, *set*

*property* dalam teater boneka ini dibuat tetap selama pertunjukan. Hal ini atas pertimbangan agar selama pertunjukan berlangsung tidak terhambat karena terlalu banyak mengubah posisinya. Set prop akan dibuat berdiri tegak dalam bentuk 3 Dimensi dengan kerangka penyangga dibelakangnya, ditata sedemikian rupa sesuai skenario yang sedang dimainkan. Berikut adalah alternatifnya:



Gambar 5.14.3 Konsep Set Prop

Setelah melalui proses diskusi ke stakeholder, didapatkanlah konsep akhir dengan hasil jadi sebagai berikut.



Gambar 5.14.4 Set props rumah Sooka

*Set property* ini dibuat dengan ukuran real menyesuaikan dengan perbandingan proporsi karakter. dibuat dengan warna redup karena fungsinya adalah sebagai latar belakang, sehingga visibilitas terutama warnanya tidak boleh lebih menonjol dari pada warna-warna boneka karakternya. Meskipun terkesan monokrom, rumah ini tetap diberi aksen dengan warna identitas tangkupet yaitu warna toska sebagai interpretasi kenyamanan yang bersifat memulihkan/mengobati, sesuai dengan konsep rumah panti asuhan itu sendiri. Penggunaan material kardus dipilih karena terinspirasi dari kebiasaan anak-anak saat membuat prakarya menggunakan bahan bekas yang mudah ditemui dan diolah seperti kardus. Sehingga material ini diharapkan mampu menimbulkan kesan dekat dengan anak-anak.

*Set property* ini dirancang dengan sistem perakitan bongkar pasang (*Knock-down*) untuk meminimalisis ruang penyimpanan dan fleksibilitas tempat. Dibuat ke dalam bagian-bagian terpisah dengan kuncian tertentu, yang kemudian dapat disusun menjadi properti utuh. Jenis ini dipakai agar meminimalisir ruang penyimpanan, sehingga mudah dibawa kemana-mana. Material yang digunakan adalah material yang ringan dan kuat seperti perpaduan dari multiplex, kayu dan kardus. Bagian kerangka atau pondasi bangunan dibuat menggunakan kayu dengan ketebalan 2,5x2,5 cm yang dipotong sesuai ukuran, kemudian ditambah dengan pipa-pipa penghubung sebagai unit penyambung kayu-kayu tersebut. bagian luar terbuat dari material multipleks dengan ketebalan 3 mm sebagai dasar konstruksi tembok yang kemudian ditempel material kardus. Finishing yang dipakai adalah dengan menampilkan material asli yang dipadukan dengan aksen cat akrilik yang dilukiskan ke permukaan tembok sesuai dengan sketsa visual.

Berikut adalah gambaran singkat terkait langkah-langkah membangun set properti ini bagian bagian demi bagian

1. Memasang kerangka sebagai pondasi bangunan.



Gambar 5.14.5 Batang kayu dan sambungan untuk kerangka

Kerangka ini terdiri dari bagian batang kayu dengan berbagai ukuran dan bagian sambungan seperti uraian pada gambar di atas. Cara merakitnya adalah dengan mencocokkan kode huruf di masing-masing batang kayu dan sambungan yang sesuai dengan kode tersebut, sehingga saat setelah terangkai akan menghasilkan rangkaian seperti di bawah.



Gambar 5.14.6 Kerangka Rumah-rumahan yang sudah terpasang

## 2. Memasang dinding bangunan

Dinding bangunan ini terdiri dari bagian rumah utama (sisi depan dan sisi samping) dan bagian rumah samping(sisi depan dan sisi samping).



Gambar 5.14.7 Bagian-bagian dinding rumah

Sebelum dinding dipasang di kerangka, dinding ini perlu direntangkan terlebih dahulu dan di kunci. Setelah itu yang pertama pasang sisi dinding rumah utama ke kerangka seperti gambar di bawah ini.



Gambar 5.14.8 Pemasangan sisi depan rumah

Saat sisi depan sudah terpasang kemudian pasang sisi sampingnya. Rekatkan kedua bagian tersebut, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 5.14.9 Pemasangan sisi samping rumah

Lalu memasang bagian rumah samping dengan cara yang sama.



Gambar 5.14.10 Pemasangan Rumah Samping

Dan terakhir, memasang jendela ke rumah yang sudah terbangun tersebut dengan cara menalinya pada lubang yang sudah tersedia.



Gambar 5.14.11 Pemasangan Jendela

### 3. Merakit plang petunjuk arah



Gambar 5.14.12 Pemasangan plang petunjuk jalan

#### 4. Merakit kursi tambahan



Gambar 5.14.13 Pemasangan kursi tambahan

Untuk cara membongkar seluruh properti ini bisa dilakukan dengan membalik proses di atas.

#### 5.14.2 *Hand Property*

Berikut adalah properti tambahan yang dikenakan boneka karakter dalam memainkan adegan. Material yang dipakai sebagian besar terbuat dari kardus, kain dan kertas dengan *finishing* menggunakan *paper mache* dan cat akrilik.



Gambar 5.14.14 Hand Props berbentuk sandal dan sepatu boneka



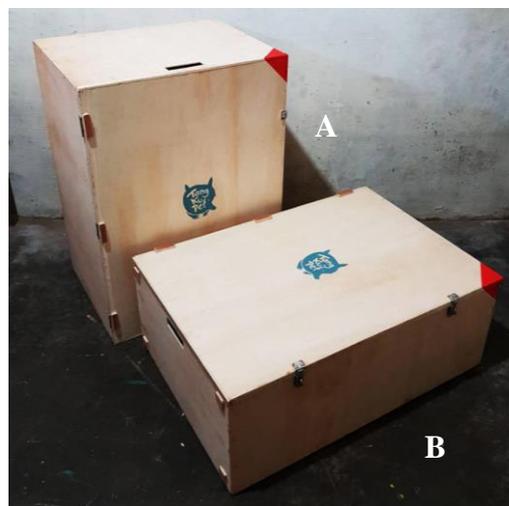
Gambar 5.14.15 Hand Props berbentuk tas sekolah



Gambar 5.14.16 Hand Props berbentuk celengan, koin, serbet, keranjang dan sayurinya

### 5.15 Kemas untuk Boneka dan Properti

Kemas ini dibuat sebagai tempat penyimpanan dan pengamanan perangkat selama pentas keliling. Kemas ini berupa kotak yang dibuat menggunakan material kayu sebagai kerangka dan multipleks dengan ketebalan 4 mm. Kotak ini diberi label dengan logo Tangkupet di sisi atasnya. Bagian ujung berwarna merah adalah tanda bahwa kotak ini bisa diletakkan secara fleksibel namun posisi sudut merah harus berada di atas.



Gambar 5.15.1 Kotak Kemasan Properti

Kotak A digunakan untuk membawa empat boneka dan hand props tambahan dengan ukuran kotak 42×57×80 cm. Sedangkan kotak B digunakan untuk membawa *set property* antara lain rumah-rumahan, plang jalan, dan dua kursi-kursian kecil yang rangkaiannya telah diurai. Kotak B ini berukuran lebih kecil yaitu 31×57×80 cm. Posisi peletakkan benda di dalam kotak ini bisa diatur

sedemikian rupa dengan mempertimbangkan keamanan benda di dalamnya dan meminimalisir guncangan.



Gambar 5.15.2 Kotak A Untuk Boneka dan *hand property* dan Kotak B Untuk *Set Property*

### 5.16 Implementasi Desain Keseluruhan untuk Pementasan

Berikut adalah implementasi hasil akhir perancangan desain boneka karakter dan *environment* untuk serial teater boneka Tangkupert.



Gambar 5.16.1 Desain keseluruhan perangkat Tangkupert

Berikut adalah cuplikan penggunaan perangkat saat pementasan berlangsung.



Gambar 5.16.2 Penggunaan perangkat saat pementasan

### 5.17 Rencana Agenda Pementasan

Berikut adalah rencana implementasi agenda pementasan sebagai keberlanjutan proyek berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan penulis:

1. Teater boneka ini dibutuhkan untuk terus ada sehingga perlu dibuat dalam bentuk pementasan rutin dan salah satunya melalui metode pentas keliling. Setelah proyek perancangan ini selesai, karya akan dipentaskan ke masyarakat luas seperti di sekolah, panti asuhan, ruang komunitas, atau dengan memanfaatkan *public space* yang ada di kota-kota di seluruh Indonesia. Namun untuk pementasan di periode awal pengembangan proyek ini lebih diutamakan untuk wilayah Surabaya dan Yogyakarta.

2. Untuk mementaskan drama panggung dibutuhkan latihan dengan waktu yang cukup panjang untuk satu jenis penampilan. Mulai dari bedah naskah, peng-casting-an, reading, menghafal naskah, eslorasi kosa gerak, blocking, penyelarasan musik, setting, lighting, hingga gladi bersih. Biasanya untuk menghasikan pementasan dengan durasi antara 45-120 menit diperlukan waktu latihan sekitar 4-6 bulan. Dapat disimpulkan bahwa pementasan drama panggung bersifat eksklusif (Yoni, 2017). Maka dari itu dalam satu periode Tangkupet hanya menggarap satu episode saja. Pengerjaan periode ini membutuhkan kurang lebih 5 bulan dengan rincian 1 bulan untuk proses perancangan dan persiapan, 4 bulan untuk pentas keliling. Setelah satu periode tersebut selesai, maka akan diteruskan dengan periode selanjutnya dengan episode yang lain.
3. Terdapat 2 jenis pementasan yang akan dilakukan
  - Pementasan berbayar.

Pementasan ini dilakukan sebagai upaya memperoleh pendapatan untuk keberlanjutan dan pengembangan projek. Metode yang digunakan adalah pengajuan rencana pementasan atau penerimaan permintaan/panggilan pementasan dari pihak yang bersedia, contohnya sekolah atau event.
  - Pementasan non profit.

Tangkupet akan mengadakan pementasan non profit dalam beberapa kondisi tertentu sebagai sarana pengabdian masyarakat.
4. Manajemen projek Tangkupet ini berada di bawah naungan Papermoon Puppet Theatre Yogyakarta.

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Pertunjukan Serial Teater Boneka Tangkupet secara keseluruhan dapat memenuhi kebutuhan teater boneka untuk anak-anak yang saat ini masih sulit ditemui di Indonesia. Teater boneka ini dijadikan sebagai alternatif media hiburan edukatif dalam bentuk pertunjukan *live performing*, di tengah kebiasaan anak-anak yang kecanduan *gadget*. Konsep teater boneka Tangkupet dinilai sangat menarik karena mampu menonjolkan visual dan verbal yang sama-sama kuatnya. Pertunjukan dengan bentuk kontemporer semacam ini masih jarang ditemui di Indonesia, sehingga teater boneka ini memiliki peluang diminati anak-anak dan mampu bersaing.

Selain itu, Serial Teater Boneka Tangkupet ini juga sudah memiliki identitas tersendiri, mampu menampilkan spirit budaya lokal melalui pengaplikasian unsur identitas lokal Indonesia pada seluruh elemennya, seperti pada cerita, desain boneka karakter dan *environment*. Dari hasil riset yang dilakukan melalui *interview*, studi eksperimental, *depth interview*, *expert review* dan *forum group discussion*, telah dihasilkan luaran perancangan sebagai berikut.

1. Desain karakter diadaptasi dari hewan-hewan endemik langka Indonesia yang divisualisasikan menggunakan konsep antropomorfisme dengan gaya gambar kartun stilasi. Proses perancangan karakter dari penggalan ide, pembuatan konsep secara deskriptif hingga desain secara visual telah melewati review dari pakar hingga dihasilkan 10 desain karakter untuk kebutuhan cerita serial.
2. 20 sinopsis cerita dengan ide pesan untuk menyampaikan nilai-nilai pendidikan karakter yang dimuat pada cerita bertema *slice of life* tentang kehidupan sehari-hari anak-anak hewan yang tinggal di rumah Sooka. 5 sinopsis diantaranya telah direview oleh pakar hingga didapat hasil bahwa konten dan teknis penceritaan cerita secara keseluruhan sudah bagus dan sesuai dengan dengan kebutuhan anak-anak.
3. 4 boneka karakter Ulin, Bu Tantri, Reka dan Jawo dibuat untuk keperluan pementasan episode pertama. Pada proses perancangan boneka yang dibimbing langsung oleh pakar mulai dari pematangan konsep desain, pembuatan

konstruksi, teknik gerak dan pemilihan material, hingga dihasilkan boneka 3D yang sesuai dengan kebutuhan pertunjukan Tangkupet, berbentuk *mouth-bunraku style puppet*.

4. Desain environment untuk kebutuhan pertunjukan episode pertama berada pada lingkungan rumah Sooaka yang mengadaptasi bentuk bangunan rumah perkampungan lokal. Desain environment ini terdiri dari *set property* berbentuk rumah-rumahan yang dibuat dengan konstruksi *knock down* untuk meminimalisir ruang penyimpanan, dan *hand properti* sebagai properti pendukung pertunjukan.

## 6.2 Saran

1. Menggunakan ruang pertunjukan yang relatif kecil seperti ruang kelas dengan jumlah penonton anak-anak maksimal 70 orang. Adanya pengondisian yang lebih baik saat pementasan.
2. Menggunakan *live dubbing* agar pertunjukan lebih interaktif.
3. Mempertahankan menggunakan gaya visual yang detail karena memang untuk kebutuhan live performing.
4. Cerita pada episode-episode selanjutnya dapat dikembangkan lagi menyesuaikan dengan kondisi mendatang.
5. Terdapat karakter yang susah diidentifikasi berdasarkan jenis spesifik hewan yang dipakai. Seperti karakter Jawo si owa Jawa yang secara umum masih dianggap sebagai monyet. Secara visual karakter ini masih bisa dipakai dan tidak perlu diubah, namun perlu dibuat keterangan lebih lanjut untuk mengenalkan karakter Jawo di opening pertunjukan atau pada cerita episode lainnya yang secara tidak langsung menjelaskan latar belakangnya.
6. Desain visual karakter dilengkapi dengan eksplorasi gertur dan ekspresi masing-masing karakternya.
7. Untuk perancangan boneka dibutuhkan gambar teknis dan panduan proses pembuatan secara lebih detail.
8. Menggunakan material yang kuat dan tahan lama untuk pertimbangan jangka panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Asch, Leslee. 2010. *The Art of Contemporary Puppet Theater*. New York: Katonah Museum of Art.

Currel, David. 1999. *Puppets and Puppet Theatre*. Marlborough: The Crowood Press Ltd.

Glebes, Francis. 2019. *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Oxford: Elsevier Inc.

Taylor, Jane. dkk. 2009. *Hanspring Puppet Company*. New York: David Krut Publishing.

Latshaw, George. 1978. *The Complete Book of Puppetry*. New York: Dover Publications.

Michael, J Gillette. 2013. *Theatrical Design and Production: An Introduction to Scenic Design and Construction Lighting, Sound, Costume, and Makeup, Seventh Edition*. New York :McGraw-Hill.

Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Waltham: Focal Press.

Yoni, Acep. 2014. *Drama: Panduan Bagi Pelajar*. Sleman: Suaka Media.

### Jurnal dan Tesis

Burke, Carolyn L, Copenhaver, Joby G. 2004. *Animal as People in Children's Literatur*. Language Arts Journal. Vol 81 [3], hal 205-213.

Nugroho, yoghi Cahyo. 2017. *Perancangan Buku Visual Edukatif Papermoon Puppet Theatre Berisikan Insight Berkarya*. (Tugas Akhir). Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Santoso, Budi. 2006. *Bahasa dan Identitas Budaya*. Jurnal Sabda, Vol 1 [1], hal 44-49.

Sulianto, Joko, Untari, Mei Fita Asri, & Yulianti, Fitri. 2014. *Media Boneka Tangan Dalam Metode Bercerita Untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan, Vol 15 [2], hal 94-104.

Sutresna, Ida Bagus, Rasna, I wayan, & Binawati, Ni wayan S. 2012. *Cerita Asing yang Digemari Anak SD: Sebuah Kajian Unsur Intrinsik*. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, Vol 1 [2], hal 92-101.

Wikayanto, Andrian. 2018. *Representasi Budaya Dan Indentitas Nasional Pada Animasi Indonesia*. Conference Paper, International Conference ARTESH 2018. Bandung.

Wikayanto, Andrian, Grahita, Banung, & Darmawan, Ruly. 2019. *Unsur-unsur Budaya Lokal dalam Karya Animasi Indonesia Periode Tahun 2014-2018*. Jurnal Rekam, Vol 15 [2], hal 83-97.

Jardim, Timothy James. 2013. *Animal as Character: Antropomorphism as Personality in Animation*. Research report submitted in partial fulfilment of the requirements for the degree of Master of Arts in the field of Digital Arts, University of the Witwatersrand, Johannesburg

## Web

<https://wepa.unima.org/en/muppet/>

<https://www.pojokseni.com/2018/05/seni-tradisi-dan-inovasi-upaya.html>

<https://www.ayobandung.com/read/2017/02/01/15880/cara-menjaga-budaya-tradisional-agar-tetap-eksis>

<http://crafters.getcraft.com/id/papermoon-puppet-theatre-bercerita-lewat-rasa/>

<https://qubicle.id/art/bangkitnya-teater-boneka-lokal-dan-figur-di-baliknya>

<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20161022034238-241-167165/kusut-masai-masalah-seni-pertunjukan-indonesia>

<https://indonesia.go.id/ragam/seni/seni/upin-dan-ipin-belajar-dari-si-unyil>

<https://binus.ac.id/bandung/2019/05/mengangkat-konten-lokal-dalam-industri-animasi-indonesia/>

<https://belajarbahasa.id/artikel/dokumen/278-perbedaan-antara-serial-dan-series-2017-01-31-04-23>

<https://studioantelope.com/langkah-menulis-naskah-film-pendek/>

<https://www.litcharts.com/literary-devices-and-terms/anthropomorphism>

<http://orangutan.or.id/id/fakta-orangutan/> Borneo Orangutan Survival Foundation, diakses 19 Maret 2019

[http://wwf.panda.org/knowledge\\_hub/endangered\\_species/great\\_apes/orangutans/](http://wwf.panda.org/knowledge_hub/endangered_species/great_apes/orangutans/) Website WWF, diakses 25 Maret 2019

[https://www.wwf.or.id/program/spesies/gajah\\_sumatera/](https://www.wwf.or.id/program/spesies/gajah_sumatera/)

<http://www.gosumatra.com/gajah-sumatera/>

[https://www.bbc.com/indonesia/majalah/2016/01/160126\\_majalah\\_owajawa](https://www.bbc.com/indonesia/majalah/2016/01/160126_majalah_owajawa) diakses tanggal 28 Maret 2019.

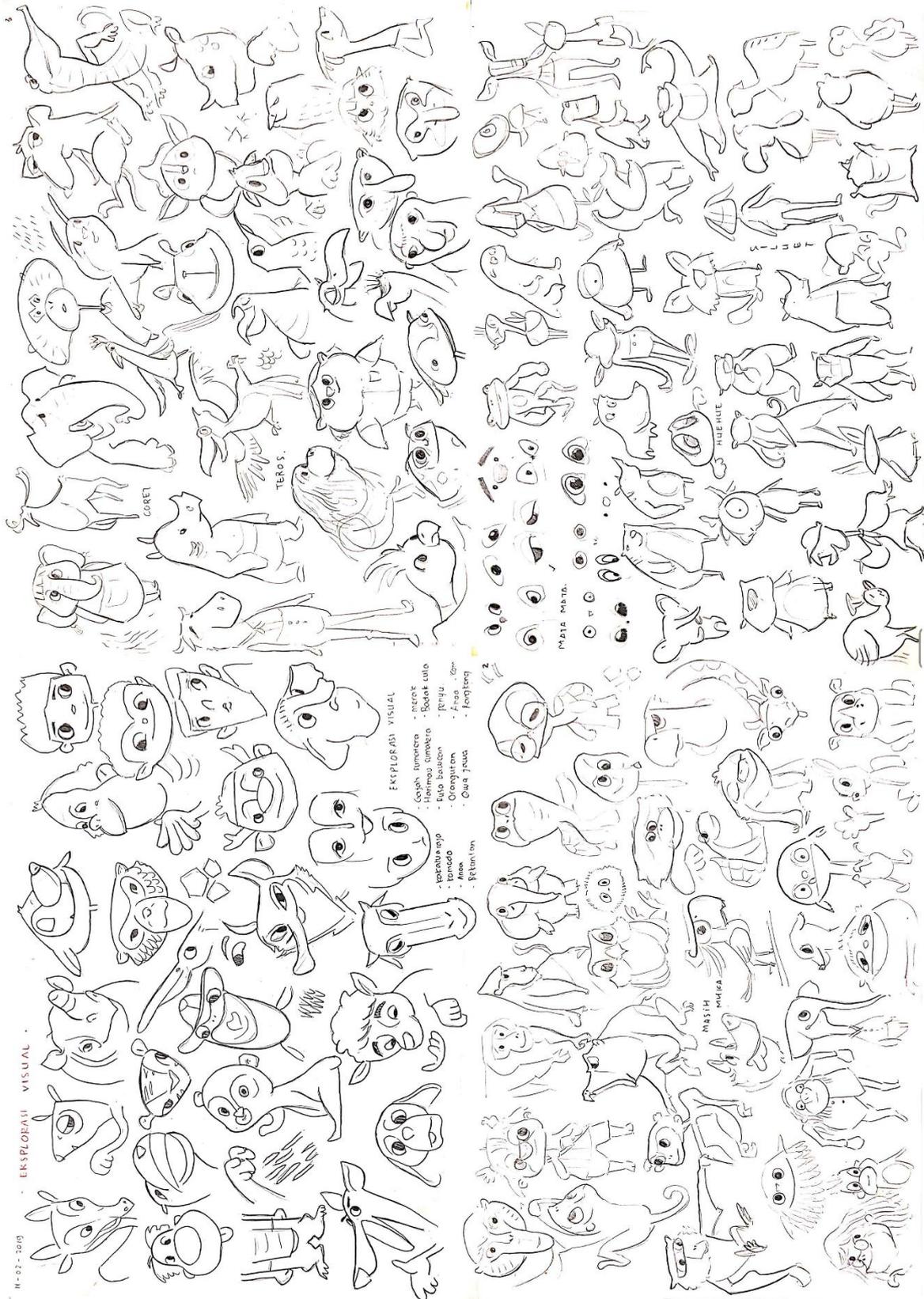
<http://www.internationalanimalrescue.or.id/pemasangan-radio-transmitter-pertama-pada-rusa-bawean/> diakses tanggal 28 Maret 2019.

<https://www.dosenpendidikan.co.id/kearifan-lokal/>

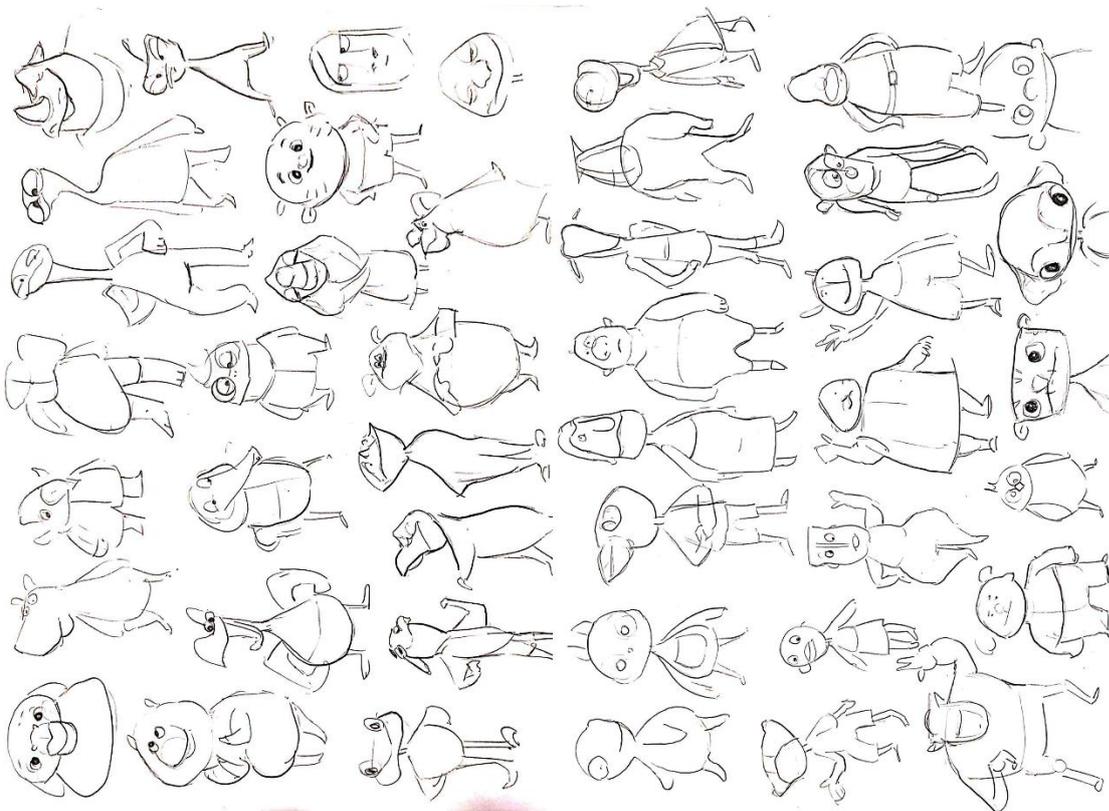
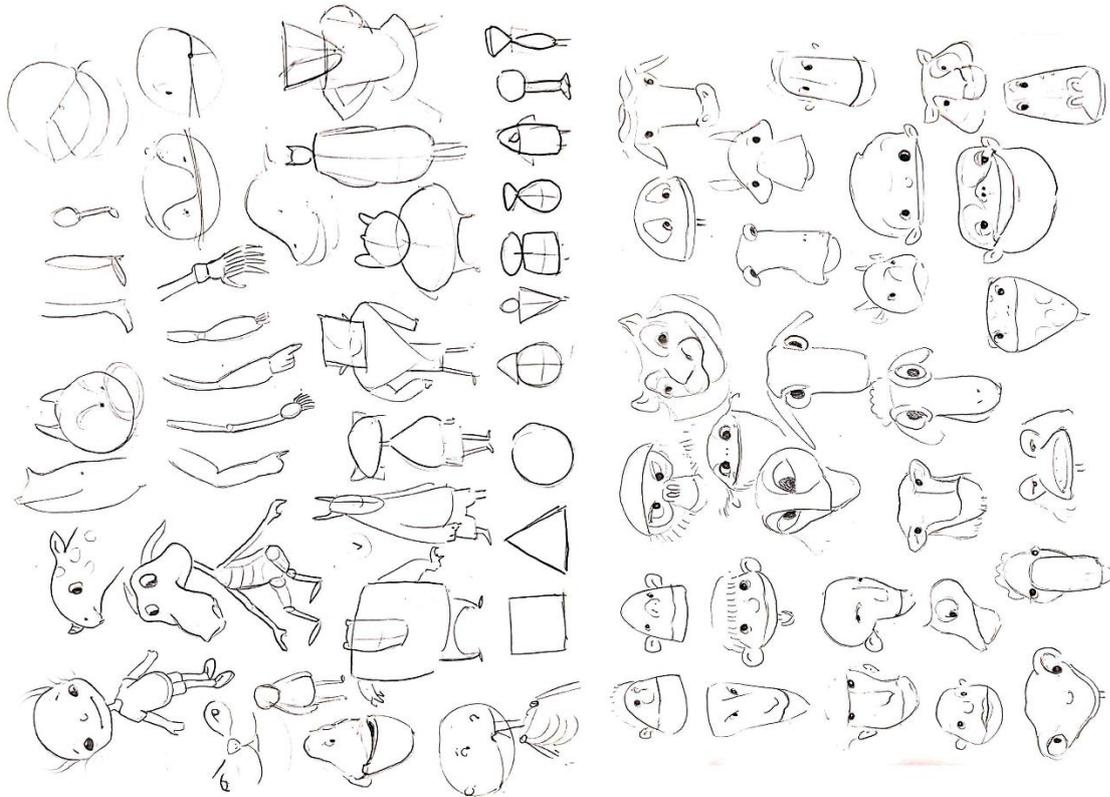
<https://nicofergiyono.blogspot.com/2014/06/identitas-budaya.html>

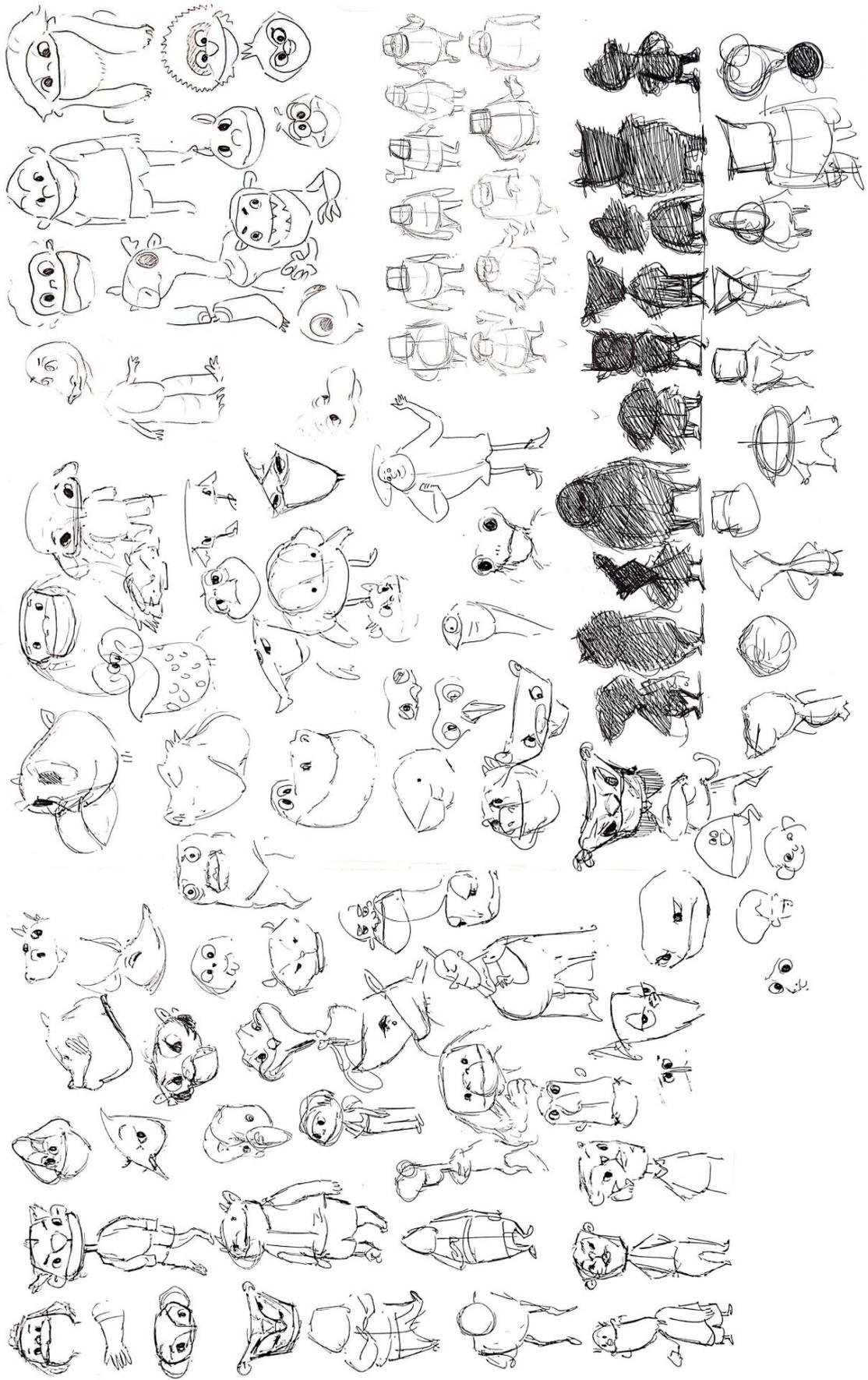
# LAMPIRAN

## Lampiran 1 – Eksplorasi Style Karakter



Eksplorasi awal dimulai dari mengamati bentuk ilustrasi karakter hewan dari berbagai referensi karakter yang sudah ada seperti pada halaman sebelumnya. Kemudian dilakukan eksplorasi bentuk dengan bebas, menonjolkan bagian-bagian tubuh tertentu dan membuat proporsi yang mengacu ada teori *basic shape* sesuai personality karakter.





## Lampiran 2 – Tabel Matriks morfologi hubungan seluruh karakter

Berikut ini adalah Tabel matriks morfologi hubungan karakter yang dirancang sebagai acuan mengembangkan konflik pada episode-episode selanjutnya

	Bu Tantri	Ulin	Saka	Rima	Jawo	Bondel	Reka	Bayu	Gani	Nunak
Bu Tantri	1									
Ulin	2	3								
Saka	4	5	6							
Rima	7	8	9	10						
Jawo	11	12	13	14	15					
Bondel	16	17	18	19	20	21				
Reka	22	23	24	25	26	27	28			
Bayu	29	30	31	32	33	34	35	36		
Gani	37	38	39	40	41	42	43	44	45	
Nunak	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55

■ \*Sifat pribadi yang dia sendiri tidak menyadari adanya sifat tersebut

Gambar 6.2.1 Tabel matriks morfologi hubungan karakter

1. Bu Tantri-Bu Tantri.
2. Ulin- Bu Tantri : Ulin menganggap bu Tantri sebagai ibu kandung sendiri. Ia sangat suka mendengarkan nasihat dan cerita bu Tantri. Ulin tidak ingin dianggap anak kecil sehingga ia selalu berbuat agar terkesan mandiri/tidak ingin menyusahkan
3. Ulin-Ulin.
4. Saka-Bu Tantri : Saka sangat nurut, terkadang ia suka beradu argument dan cenderung mengelak.
5. Saka-Ulin : Saka menganggap Ulin sebagai adik sendiri. Ia sangat protektif, rela berkorban apa saja untuk Ulin. Ia cenderung memanjakannya. | Ulin sangat bergantung pada Saka. Ulin hanya minta tolong jika dalam keadaan darurat saja. Ia tidak ingin dianggap anak kecil dan ingin belajar kemandirian dari Saka.
6. Saka-Saka.
7. Rima-Bu Tantri : Rima masih sush percaya dengan orang dewasa. Ia menganggap bu Tantri seperti rang dewasa pada umumnya, jadi ia cenderung bicara seperlunya saja.
8. Rima-Ulin : Rima berusaha memberi dorongan dengan cara yang tegas dan dan sedikit keras kepada Ulin. Cara itu dilakukannya sebagai rasa kepedulian sebagai kakak yang ingin mengajai adiknya menjadi orang yang tangguh. | Ulin sangat senang jika di dekat Rima.

Meskipun begitu sebenarnya ia masih takut dan kadang merasa sedikit tersinggung kalau diberi tahu.

9. Rima-Saka : Rima sangat nurut dan segan kepada Saka lantaran ia sangat mengagumi Saka. | Saka menganggap Rima hanya teman akrab, teman perempuan yang tomboy dan kuat. Sedangkan Rima sebenarnya ingin dianggap sebagai perempuan yang kalem.
10. Rima-Rima.
11. Jawo-Bu Tantri : Jawo sangat manja dan seketika menjadi pendiam di hadapan Bu Tantri. Ia sangat sayang dan menganggap sebagai ibu kandungnya sendiri. Jawo selalu menikmati waktu bersamanya
12. Jawo-Ulin : Jawo suka menggoda Ulin agar Ulin selalu tersenyum dan sumringah, namun terkadang tindakannya berlebihan. Intinya ia hanya berniat ingin menyenangkan saja | Ulin senang kalau ada Jawo, tapi ia terkadang merasa risi jika bercandanya terlalu berlebihan
13. Jawo-Saka : Jawo terkagum dengan ketangkasan Saka. Ia cenderung tidak berani menjahili Saka dan memilih belajar banyak kepada Saka dengan cara memperhatikan apa saja yang dilakukan Saka. | Saka menganggap Jawo tidak lucu sama sekali, malah cenderung menjadikan Jawo bahan leluconnya karena lambat dalam berpikir.
14. Jawo-Rima : Jawo yang sangat jaim selalu ingin menggoda Rima di setiap kesempatan. Jawo ingin diperhatikan. Meskipun ia sering digerta Rima, ia tidak gentar menggodanya terus. | Rima menganggap Jawo *annoying* sehingga ia tidak ingin terlalu meladenginya. Rima terlalu serius, sedangkan Jawo terlalu banyak bercanda.
15. Jawo:Jawo.
16. Bondel-Bu tantric : Bondel sangat manja. Ia selalu meminta maklum kepada Bu Tantri atas apa saja yang ia lakukan. Di hadapan Bu tantric, ia sangat bandel, kurang bisa mendengarkan nasehatnya
17. Bondel-Ulin : Bondel jahil kepada Ulin, mengintimidasi, dan berusaha mengambil apapun yang Ulin Punya | Ulin sangat takut, terkadang sampai menangis.
18. Bondel-Saka : Bondel suka menjahili Saka karena menganggapnya anak kecil yang tak bisa apa-apa. Namun ia tidak pernah bisa menang melawan kecerdikan Saka | Saka tidak pernah takut ke Bondel. Ia selalu punya siasat untuk mengembalikan kenalakan si Bondel.
19. Bondel-Rima : Bondel hanya bisa ditakhlukan oleh Rima. Seketika ia menjadi sosok yang penurut dan tak berkutik karena sebenarnya ia naksir ke Rima | Rima cuek dan tidak suka sifat Bondel. Tapi jika Bondel berbuat kerusuhan, mau tidak mau ia harus meladeni Bondel.
20. Bondel-Jawo : Bondel menganggap Jawo sebagai anak buah yang bisa disuruh seenaknya. | Jawo berharap mendapat perlindungan dari Bondel karena kuat. Simbiosis mutualisme
21. Bondel-Bondel.
22. Reka-Bu Tantri : Reka tidak suka Bu Tantri, ia menganggapnya sebagai ibu yang terlalu bawel. Sedangkan ia tidak mau diatur-atur
23. Reka-Ulin : Reka suka mengintimidasi Ulin dengan menyombongkan apapun yang ia punya. | Ulin ingin sekali berteman dengan Reka, namun saat ia bertemu ia hanya bisa diam dan

memendam perasaannya saja. padahal ia selalu memikirkan apapun ucapan Reka yang dilontarkan kepadanya.

24. Reka-Saka : Reka selalu memancing Saka untuk beradu argument. Namun pada akhirnya Reka tidak pernah ikut menyelesaikan masalah dan terkesan menyuruh saja | Saka tidak suka Reka karena manja dan susah diberi tahu (mereka berdua selalu debat kusir dan tidak ada yang mau kalah)
25. Reka-Rima : Reka sangat jual mahal ke Rima. Ia harus terlihat lebih sempurna dalam hal apapun layaknya anak perempuan pada umumnya | Rima benci karena sebagai anak perempuan Reka terlalu centil (mereka berdua bermusuhan)
26. Reka-Jawo : Reka mengancam tidak mau berteman ke Jawo jika ia tidak mau mengikuti apa katanya. Padahal ia sangat membutuhkan Jawo karena tidak punya teman lain | Jawo adalah follower Reka. Apapun yang Reka lakukan, Jawo seakan setuju karena terlalu banyak berharap dan membutuhkan Reka.
27. Reka-Bondel : Reka memanfaatkan Bondel sebagai pelindung. Dalam memenuhi keinginannya ia cenderung licik, dengan cara memprovokasi Bondel | Bondel nurut ke Reka karena ia selalu di diiming-imingi banyak hal dari Reka
28. Reka-Reka.
29. Bayu-Bu Tantri : Bayu suka bercerita ke Bu Tantri tentang ilmu atau penemuan barunya. Sekalipun ia tidak pernah manja
30. Bayu-Ulin : Ulin ingin belajar banyak, ia cenderung banyak bertanya meski dengan perasaan sungkan | Bayu terlalu cuek tapi karena ia suka dengan kemampuan Ulin, ia sangat senang membagi ilmunya.
31. Bayu-Saka : terkadang Saka terlalu sok tahu, tapi sebenarnya ia menyadari kalau Bayu sangat lebih Cerdas dibanding dirinya | Bayu terganggu dengan kecerobohan Saka, ia bisa saja marah.
32. Bayu-Rima : Rima kesal karena Bayu kurang lincah dan menganggapnya pasif (cuek). Bayu susah diajak main apalagi berolah raga | Bayu berusaha menghindar. Ia merasa sangat berbeda ketertarikan dengan Rima.
33. Bayu-Jawo : Bayu selalu meremehkan jawo karena tak tahu apa-apa. Ia terganggu karena Jawo terlalu banyak becanda | Jawo selalu usil ke Bayu. Hal ini ia lakukan agar Bayu mau merespon keberadaannya dan agar bisa jadi orang yang lebih santai lagi
34. Bayu-Bondel : Bondel suka menjahili Bayu agar Bayu mau menjadi pengikutnya | sebenarnya Bayu tidak menghindari Bondel, ia hanya takut saja. ia selalu gugup tak berkutik di hadapan Bondel
35. Bayu-Reka : Reka tidak nyaman bertemu dengan Bayu karena ia menganggapnya sebagai anak yang kuno dan tidak tahu teknologi. | Bayu iri dengan Reka. Ia minder karena reka punya berbagai alat untuk belajar teknologi. Padahal secara pengetahuan, Bayu lebih unggul.
36. Bayu-Bayu.
37. Gani-Bu Tantri : Gani merasa Bu Tanti lebih menyayangi teman-temannya yang lain, padahal ia merasa sangat saying ke Bu tantri. Ia lebih memilih sedikit bandel karena hal tersebut

38. Gani-Ulin : Saat bersama Ulin, Gani bisa leluasa membual. Hal ini karena Ulin tidak pernah membantah sehingga ia menganggap Ulin tidak tahu apa-apa | Ulin adalah pendengar yang baik. Ia senang dan merasa terhibur karena Gani banyak bicara.
39. Gani-Saka : Gani suka berdiskusi bersama Saka, ia merasa pendapatnya sangat dihargai | Saka merespon Gani, tapi tidak menganggap Gani orang yang cerdas, hanya sekedar tahu saja.
40. Gani-Rima : Gani sangat takut dengan Rima. Ia otomatis menjadi lebih menjaga perkataannya | Rima tidak suka kebawelan Gani. Responnya hanya mendingkan saja
41. Gani-Jawo : Gani menganggap Jawo sangat polos sehingga ia semakin percaya diri | Jawo antusias sekali saat bertemu Gani. Ia merespon informasi yang disampaikan Gani dengan bercanda (mereka berdua sangat cocok karena sama-sama banyak bicara tapi sering salah menangkap informasi)
42. Gani-Bondel : Gani tidak suka Bondel karena Jorok | Bondel tidak suka Gani karena terlalu banyak menggurui
43. Gani-Reka : Gani tidak ingin mengalah dengan Reka. Ia menganggap Reka sangat manja dan rewel sekali | Reka menganggap Gani hanya omong kosong (mereka tidak kompak dan suka berdebat)
44. Gani-Bayu : Gani merasa lebih pintar dari Bayu. Ia membantah informasi atau pengetahuan konkrit yang disampaikan Gani | Bayu memaklumi kemampuan dan wawasan Gani. Ia hanya risau jika Gani menyampaikan ilmu yang salah ke teman-teman.
45. Gani-Gani.
46. Nunuk-Bu Tantri : Nunuk sangat nurut tetapi ia susah mencerna hal-hal apa saja yang disampaikan Bu Tantri kepadanya (proses berpikirnya lama)
47. Nunuk-Ulin : Ulin sangat senang bersaja Nunuk. Ia berani mendominasi. Terkadang ia juga kesal karena Nunuk terlalu polos | Nunuk baik ke Ulin. Nunuk suka mengekor di belakang Ulin
48. Nunuk-Saka : Saka tidak terlalu suka dengan Nunuk karena terlalu banyak bertanya | Nunuk mengagumi Saka karena suka menolong dan cekatan
49. Nunuk-Rima : Nunuk berusaha berteman tapi ia takut dengan Rima | Rima berusaha melindungi Nunuk. Ia kasihan karena Nunuk terlalu polos. Namun terkadang Rima sangat kesal jika Nunuk ceroboh
50. Nunuk-Jawo : Nunuk berani berpendapat ke Jawo | Jawo senang menggoda Nunuk (mereka saling apresiatif)
51. Nunuk-Bondel : Nunuk terkadang sakit hati jika perasaannya dikecewakan | Bondel suka memanfaatkan kebaikan Nunuk. Seolah-olah ia berbuat baik ke Nunuk, padahal hanya untuk mendapatkan kemauannya saja
52. Nunuk-Reka : Nunuk mengidolakan Reka karena ia adalah anak perempuan cantik dan punya segalanya | Reka suka merendahkan dan memberdayakan Nunuk. Ia sangat risih dengan keberadaan Nunuk

53. Nunuk-Bayu : Bayu sebenarnya tertarik dengan sosok Nunuk yang suka masak dan bernyanyi.  
Ia selalu respek kepada Nunuk | Nunuk menganggap Bayu sebagai teman biasa
54. Nunuk-Gani : Nunuk sangat percaya dengan apapun yang disampaikan Gani kepadanya | Gani memiliki kebanggaan yang besar saat bersama Nunuk
55. Nunnuk-Nunuk.

### Lampiran 3 – Skenario “Sepatuku Juga Bagus”

#### SCENE 01 -----

EXT. TERAS RUMAH SOOAKA – SIANG

Suara grusak-grusuk dari dalam rumah. Suara kunci jendela yang di geser CTAKKKK!!! Jendela terbuka. Muncullah kepala Bu Tantri. Ia terlihat clingak-clinguk cemas. Melihat sekitar...

BU TANTRI

Waduh.. anak-anakku yang tiga ini kok belum pulang ya.. padahal yang lain sudah sampai rumah.

Sudah lewat jam pulang sekolah ini

Menekan dada sambil menghela nafas dalam

Mata bu Tantri risau. Tiba-tiba ia tersadar kalau di depan banyak penonton. Seketika ia langsung menyapanya.. pandangannya fokus ke penonton

BU TANTRI

EHHH!! Ada adik adik!.. kalian tahu nggak 3 anak ibuk??? Harusnya mereka sudah pulang dari sekolah.. mungkin kalian ada yang melihat mereka???

Gestur mikir. Menengok ke arah datangnya anak-anak. Kemudian mulai membayangkan sosok-anak-anaknya tadi

BU TANTRI

Eh.. itu.. anak itu

Si anak Owa Jawa namanya JAWOOO, e.. dia anaknya agak jahil.. dan memang lucu juga sih.. TAHU GAK?

Menunggu jawaban penonton

BU TANTRI

Atau mungkin kalian lihat anak Merak yang paling cantik, yang agak cerewet itu.. namanya REKA ! Lihat gak??

Menunggu jawaban penonton lagi

BU TANTRI

Ohhh gak lihat juga yah??

Dan ada satu lagi.. namanya Ulin. Anak Gajah yang berasal dari pulau Sumatera.

Kalau Ulin inisedikit pendiam.. kalian juga  
gak lihat ya??

Semakin merasa cemas !!!

BU TANTRI  
KEMANA YA MEREKA ???

Ia coba sedikit tenang, kemudian tersadar hendak  
memperkenalkan diri ke penonton.

BU TANTRI  
Oh iya.. ibuk belum memperkenalkan diri..  
nama ibuukkkk.. BUU TAN TRI... saya ibuk  
yang mengasuh mereka di rumah ini

Memangdangi rumah yang ia tempati dengan seksama

BU TANTRI  
Nahhh.. rumah ini.. adalah rumah panti  
asuhan.. yang kami beri nama RUMAH SOOAKA!..

Semua anak yang tinggal di sini.. sudah ibu  
anggap anak ibu sendiri.. dan ibu sangat  
bahaaagiaaa bisa merawat mereka semua..

Bu Tantri melihat ke sisi dalam rumah, ia akan menyiapkan  
suatu kesibukan lain

BU TANTRI  
Hmm yasudah ya.. ibuk masuk dulu.. mau  
menyiapkan makan siang buat mereka..

Oh iya.. kalau adek-adek melihat mereka..  
ibuk minta tolong suruh langsung cepat  
pulang ya..!!!

Terima kasih ya.. ibuk masuk dulu.

Bu tantri masuk dan menutup jendelanya

## SCENE 02 -----

EXT. JALAN - SIANG

Panggung masih sepi, posisi tenang sejenak.

### **Musik opening !**

Setelah beberapa saat, Jawo masuk panggung, celingak-  
celinguk, sangat semangat berjalan dengan senangnya sambil  
memperhatikan sekitar. (berjalan sempoyongan dengan gestur  
konyol).

JAWO

Akhirnya sekolah hari ini selesai.. (sambil melompat kegirangan). WUUHAAA..! aku nggak sabar ingin segera sampai di rumah, MAKANN.. lalu TIDURRR. Ah senangnya..

Hhhhh.. ahhhh (ingusnya meler)

Jawo mulai melangkah lagi, melanjutkan jalannya. Tiba-tiba...

REKA

Jawo... tunggu aku !

Jawo menoleh ke belakang, ekspresinya dia sedikit kecewa, karena yang datang adalah Reka. (menoleh sambil mangap)

JAWO

(Menghela nafas)

Eh Reka... Iya ayuklah kita pulang bersama.

Si Jawo berjalan duluan, tapi si Reka masih tertinggal di belakang Jawo.

REKA

Ih Jawo.. jangan buru-buru dongg..

(sambil menarik baju Jawo)

JAWO

Owalahhh... iya iya iyaaa...

REKA

Hihihihhi (tertawa jahil)

Jawo Jawo! Ngomong-ngomong jangan terlalu bersedih yaa!

Mulai posisi (*blocking*) diam ditempat. Saling berhadapan.

JAWO

Haaa? Sedih kenapa ya?

REKA

Ya... hasil ulangan mu tadi... ulangan matematika kan kamu dapat nilai jelek Wo... hihihhi

Si Jawo nyengir, sambil menelan ludah.

JAWO

Yeee... kamu ini. Iya Ka iyaaa

Ngapain aku harus sedih? Hhh (nyengirr cuek)

Reka memalingkan kepalanya, tertawa kecil sambil menutupi mulutnya.

JAWO

Kalau kata pamanku yaa... (berpantun)  
Ada pohon yang sangat pendek, buahnya pun terasa lembek.  
Tak apa kalau nilai matematikaku jelek, yang penting...  
Ti-dak men-con-tek! HAHAHAAH!  
Gak kaya kamu... tukang nyontek! HUHHHH!

Jawo tertawa dengan lepasnya, Reka mulai kesal lalu membela dirinya.

REKA

Ih... Jawo... kan aku gak nyontek... huh!  
CU... MA... NA... NYA! HIHIHIHI (tertawa pelan)

(jeda untuk *gimmick*)

JAWO

Yaudah, terserah kamu Ka... memang kamu selalu benar... Betul begitu kan...?

REKA

Ihik-ihik...

Jawo pun mulai kesal... Reka mulai melancarkan aksi pamernya, mulai mengetuk-ngetukkan dan menjulur-julurkan sepatunya.

Si Jawo sadar, kalau sepatu Reka memang baru. Mata Jawo mulai melirik... ekspresi melongo.

REKA

Emmm... kamu tau gak Wo? (menjulurkan sepatunya)

JAWO

Iya aku tahu... kamu mau pamer sepatu barumu itu kan?

(sambil menunjuk, tapi tetap enggan sebenarnya)

ia tertawa dengan lepasnya. Reka sedikit kesal mendengar kalimat itu, namun ia tetap bodo amat.

REKA

Ahh... iya kamu tau aja... ihik-ihik...

JAWO

Kamu kan memang tukang pamer, Iya-iya... Sepatumu bagus banget kok... Gak ada duanya deeeh.

REKA

Yakan yakan yakan...

JAWO

Terus, habis ini mau kamu pamerkan kepada siapa lagi huh?

REKA

Se...mu...a...o...rang!!! Yaa semua orang yang aku  
temui. Mereka... harus tahu!! Ihik-ihik

JAWO

Duh alaaa... terserah kamu deh...deh...

REKA

Tuhkan lihat... sepatuku emang bagus kan... gak  
kaya sepatumu itu. Ihik ihik

JAWO

Hmmm...

REKA

Eh... ada penonton...  
Lihat-lihat... nih... sepatuku buaguskan... baru  
dan kinclong...  
Nih lihat nihhh...

JAWO

Ih si Reka... ayok cepetan pulang !.. bu  
Tantri pasti sudah menunggu di rumah

REKA

Huuu... uh... sebentar lah... mumpung banyak orang  
disini...

JAWO

Yaudah aku duluan aja yaa...

REKA

Loh... loh... Wo. Nanti aku pulang sama siapa  
Wo...? Aku takut kalo sepatuku ini ada yang  
ngambil...

JAWO

Biarin... huh!

REKA

Mesti aku ditinggal... hmmm... eh tapi gapapa  
deh. Kan ada penonton... ihik ihik

Reka tetap balik lagi, mondar-mandir menunjukkan sepatu ke  
penonton

**(Musik nuansa bahagia)** untuk pameran

REKA

Tuh kan... nih... ini yang kiri... ini ini yang  
kanan...

**SCENE 03** -----

Terlihat reka masih asik.

Tiba-tiba datanglah si Ulin, ulin tersadar kalo ada Reka.

Ia berjalan mengendap-endap, karena takut berpapasan dengannya.

Eh si Reka tersadar kalo ada Ulin.

REKA

Eh ada Ulin

Ulin pun mulai panik, takut diapa-apakan...

Reka seketika menghampiri ulin

REKA

Kok sendirian aja...? Kan.. biasanya bareng sama yang lain.

ULIN

Eh... eh... iya Ka...

Lagi inigin pulang sendirian

REKA

Oh gitu... ya ya ya ya...

Suasana sangat canggung, apalagi untuk si Ulin.

REKA

Hey... coba deh liat ke bawah...

Tuh... (mulai menjulurkan sepatunya)

ULIN

Ada apa...?

REKA

Ihhh... masa kamu gak lihat sih... kalo sepatuku baru.

Huh. Bagus kan...?

ULIN

Oh... iya... bagus kok...

REKA

Iya dong... kemarin pas ulang tahun, pamanku ngasih hadiah ini loh...

ULIN

Kamu beruntung ya Ka...

REKA

Iyyadong!!!... apapun yang aku mau, pasti dituruti.

Minta ini, minta itu... selalu dibelikan

ULIN

Ehmm... iya...

Ulin mulai minder, berusaha menyembunyikan kakinya, karena malu sepatunya sudah jelek.

Reka melihat gestur Ulin yang menciut, sontak saja mata Reka tertuju pada kaki Ulin.

REKA

Heh... Ulin... itu sepatumu kenapa ya...? Sobek-sobek gitu.

ULIN

I... iya... memang sudah rusak.

REKA

Iya sih... gak malu apa, pakai sepatu jelek begitu. Ihik ihik. Ganti sepatu baru ajalah... Biar kaya punyaku. Tuhkan... bagus kan...? Huh. Nanti kita bisa pakasi sepatu baru sama-sama.

Ulin mulai merasa sedih, menundukkan kepalanya.

ULIN

Gapapa Ka... Aku masih mau pake sepatu ini dulu... kapan-kapan aja gantinya...

REKA

Hayo... kapan hayo...  
Nunggu sampe jelek banget yaaa?  
Huh. Yaudahlah. Aku duluan ya...  
Kan kamu kalo jalan, lama. Huh.

REKA

Iya... iya... Ka... duluan aja... Gapapa.

Si Reka langsung saja pergi, jalan sembari memandangi dan memamerkan sepatunya itu.

(Reka keluar panggung)

#### SCENE 04 -----

*(Musik sedih)*

Tinggalah Ulin sendirian. Ia (posisi berhenti) memandangi sepatunya, memainkan kakinya (mengayun) berharap sepatunya juga bagus, perasaan sangat sedih.

ULIN

Ehm... gapapa kok Lin... sepatumu masih bagus.

Ia berusaha menghibur dirinya, sesmelanjutkan jalannya. Mengusap matanya. Menarik nafas Panjang. Cara jalan melambat,

sesekali ia melihat ke arah kakinya. Dan sampailah ia di depan Rumah Sooaka...

Ia memandangi rumah... tapi tidak mau langsung masuk... hanya diam di depan saja.

ULIN

Iboooook... Ulin pulang boooook...

Ia mencoba berteriak dengan gayanya sendiri...

BU TANTRI

Iya nak ulin... segera masuk ya... jangan lupa...  
cuci kaki dulu.

Ulin tetap tidak mau masuk, ia memilih ingin duduk saja di bangku depan rumah...

Ia mulai bersenandung... mengikuti nada lagu.

Ia mulai melepas sepatunya, menggantinya dengan sandal, meletakkan sepatu di atas kursi... memandangi sepatu itu, dan mencoba mengelapnya dengan serbet.

ULIN

Biarin sepatuku jelek, aku masih senang kok.  
Soalnya masih bisa dipakai ke sekolah.

Memegang sepatu, lalu mendekapnya...

**(Musik Que Sera Sera...)**

Lalu ia mencoba mengambil serbet kecil, untuk mengelap sepatunya itu... pelan-pelan.

ULIN

Seperti ini ku lap saja pakai serbet. Sret...  
sret... sret... biar bersih lagi, hihhi.

Kain di tangan terus menggosok sepatu yang dipegangnya.

Lap-lap-lap! Bisa bersih... pakai lagi..

Hmmm... sudahlah gapapa... gaboleh sedih,  
gaboleh sedih. Pasti bisa beli sepatu  
sendiri. Yeeee!

## **SCENE 05 -----**

Ulin masih asik membersihkan sepatu

Ia yang tadinya duduk di kursi, tiba-tiba dikejutkan oleh panggilan Bu Tantri dari dalam.

BU TANTRI

Nak Ulin... nak... Ibuk bisa minta tolong sebentar?

Ulin yang sedang berkegiatan, langsung berhenti.

ULIN

Iya Bu Tantri, sebentar !!

Ulin mulai turun dari kursi, berjalan menuju pintu... Bu Tantri juga keluar... jalannya sedikit pincang, sambil membawa tas belanjaan kecil.

ULIN

Lhoo! Ibuuk kenapaa..

Bu TANTRI

Nggak papa nak... kaki ibu sedang sakit... Ini... ibu minta tolong belikan sayuran ke warung sebelah yaa...

ULIN

Hmmm...

Ulin menerima kantongnya, lalu membuka dan mengintip isi tasnya.

BU TANTRI

Uang sama catatan belanja sayurnya, sudah ibuk masukkan ke dalam tas ini... Ingat... langsung pulang yaa, jangan mampir-mampir.

ULIN

Uhm... iya buk...

Ulin langsung bergegas pergi, sambil lari. Tanpa pamit, saking semangatnya langsung pergi.

BU TANTRI

Gausah lari-lari... Hati-hati ya...

(Ulin keluar)

Bu Tantri hanya bisa geleng kepala melihat Ulin. Tinggalan Bu Tantri di panggung sendirian. Saat Bu Tantri mau masuk ke rumah, pandangan matanya seketika tertarik oleh sesuatu yang tergeletak di atas kursi.

Lalu ia menghampiri kursi tersebut.

BU TANTRI

Sebentar... ini sepatu siapa ya...?

Bu Tantri mulai duduk dan memegang sepatu itu, ikut membolak-balikkan, mengecek banyak yang sobek dan mencoba mengelapnya.

BU TANTRI

Sudah kusam.. alasnya sudah buka.. sobek-  
sobek juga..  
Hmmm.. (menghela nafas)

Memegang sepatu, terkadang mengalihkan pandangan dan membayangkan kea rah perginya si Ulin..

Ia berusaha menutup bagian sepatu yang bolong.

BU TANTRI

Oalah... nak... nak...

**SCENE 06 -----**

Bu Tantri masih duduk sendirian di depan rumah, meletakkan lagi sepatu Ulin diatas kursi. Bu Tantri mulai cemas menunggu Ulin yang belum kembali. Setelah beberapa lama, Bu Tantri menunggu... Ulin pun datang...

**(Musik penyambutan)**

Ulin dari kejauhan lari... akhirnya ngos-ngosan. Hampir menabrak Bu Tantri.

ULIN

Ini book sayur-sayurnya.

BU TANTRI

Lah dalah... dibilang jangan lari-lari.

Ulin masih ngos-ngosan, sambil cengar-cengir...

ULIN

Ndak papa... biar cepat sampai... hihhi

BU TANTRI

Duh kamu ini ya..  
Yasudah, terimakasih banyak ya nak...

ULIN

Iya, sama-sama.

Bu Tantri menerima belanjaan, membuka kantong dan mengecek isinya.

BU TANTRI

Sayur ini sudah, ini sudah... sudah... ya..  
sudah semua.

Ulin cengar-cengir... lalu Bu Tantri mengambil uang kembalian di dalam kantong tersebut dan meletakkan kantong

BU TANTRI

Ini uang kembaliannya buat Ulin...

ULIN

Ehmmm... beneran ini buat ulin ???

BU TANTRI

Ya... buat jajan

ULIN

Hihhi... makasih lagi ya book...

Bu Tantri menjawab dan mengangguk. Ulin segera memasukkan uang tersebut ke saku depan bajunya. Ulin sangat gembira... ia langsung berusaha membereskan sepatu dan serbet (akan dibawa masuk...)

Tapi... Bu Tantri tiba-tiba mencegah Ulin masuk. Ia ingin menanyakan perihal sepatu itu.

BU TANTRI

Ini... sepatumu nak?

ULIN

Uhm (mengangguk)

BU TANTRI

Kenapa kamu gak bilang ke Ibuk, kalau sepatumu sudah rusak. Pasti Ibuk belikan yang baru.

ULIN

Mmm... ndak book... ini aja masih bagus...

Masih bisa dipakai hihhi... yaa meskipun tadi sedikit malu, soalnya ada yang bilang sepatuku sudah jelek.

Bu Tantri mulai nelangsa dan berusaha mengelus kepala Ulin.

ULIN

Hmmm... Lap-lap-lap! Bisa bersih, pakai lagi! Bersih lagi kan...

BU TANTRI

Nak Ulin, nak Ulin... (sambil menghela nafas)

ULIN

Uhhh... hihhi

BU TANTRI

Nanti ibuk belikan yang baru ya... mau kan nak?

ULIN

Ehm... aku gak mau nyusahin ibuk... akum au beli sendiri kok... kata mamaku... gak boleh menyusahkan orang lain.

BU TANTRI

Walah... engga nak... enggak... Bu Tantri tidak merasa direpotkan. Sudah tanggung jawab ibuk untuk merawat dan memenuhi kebutuhanmu dan teman-temanmu disini...

ULIN

e... e... tapi aku tetap harus beli pakai uangku sendiri... aku harus berusaha dulu... pasti bisa!

BU TANTRI

Sudahlah... besok ibu belikan sepatunya

ULIN

(geleng-geleng kepala)

Uh... bentar ya book!

Ulin turun dari bangku, kemudian lari ke dalam rumah.

BU TANTRI

Waduh duh... nak... mau kemana...? Nakk????

**SCENE 07** -----

Bu Tantri bingung anak ini mau ngapain, terdengar suara perkakas rumah yang berjatuhan.

BU TANTRI

Ulin... kamu ngapain nak?

Mendengar suara kacau dari dalam rumah. Ia hanya bisa geleng-geleng.

ULIN

Tunggu sebentar... (teriaknya dari dalam)

Akhirnya Ulin keluar membawa celengan apel. Jalan sempoyongan, membawa beban berat dan berusaha lari (karena semangat). Hingga ia menabrak Bu Tantri.

BU TANTRI

Waduh... waduh... apa ini...

ULIN

Eh... eh... ini buk celengan apel punyaaku...

Ia bicara sambil ngos-ngosan...

BU TANTRI

(mengocoknya) wah... hamper penuh ini... berat juga

ULIN

Iya... sepertinya uangku di dalam situ sudah banyaaaak!!! Hihihih!

BU TANTRI

Wahhh... hebat sekali nak.

ULIN

Hihihhi.. iya boook. Dulu sku diajari menabung sama mamak... biar kalo pengen beli sesuatu, yaa tinggal pakai uang ini aja. Jadi gak minta-minta lagi.

BU TANTRI

Weleh-weleh (mengangguk dan tersenyum)

ULIN

Aku, mesti menyisihkan uang jajanku... sedikit buat beli jajan... dan sedikit sisanya ku masukkan ke celengan.

Sedikit demi sedikit... lama-lama jadi bukit.

Uangku cepat banyak... terus bisa buat beli sepatu baru yeee!!!

BU TANTRI

Hebat kamu nak

ULIN

Nanti kalo ini sudah penuh, aku mau minta antar ibuuk ke beli sepatunya yaa. Dan harus pake uang ini ya buuuk.

BU TANTRI

Iya... iya... (sambil mengusap ulin)

ULIN

Oh iya! Lupa... tadi kan aku dapat uang dari Iboook. Nah... ini dia... kumasukkan juga... Satu... Dua... Yee...

Ulin kembali mengocok celengannya...

ULIN

Hiii! Sepertinya sudah penuh...  
Beli sepatu baru... beli sepatu baru...  
Ye..ye..

BU TANTRI

Wah..! Harusnya sudah cukup.

Memang benar ya... **Sedikit demi sedikit... lama-lama jadi bukit...**

ULIN

**Sedikit demi sedikit... lama-lama jadi bukit...**

BU TANTRI

Jadi... kapan bisa ibu antar beli sepatunya?

ULIN

Wah... secepatnya boook! Hmm... besok.. besok lusa aja kalau begitu.

BU TANTRI

Boleh-boleh... setelah pulang sekolah yaa...

ULIN

Uhm! (sambil kegirangan)

BU TANTRI

Yasudah kalau begitu... sekarang ayo masuk dulu.

Mau bantu Ibuk masak gak?

ULIN

Mau... mau... mau...

ye ye! Separu baru yee yeee...

Mereka mulai masuk membawa semua barang... ulin masih sangat kegirangan

BU TANTRI

Ayok! Ayok!

ULIN

**Sedikit demi sedikit. Lama-lama jadi bukit...**

Bu Tantri ikut menyenandungkan jangsan itu, berulang sampai masuk ke dalam rumah!!

**Musik closing**

**SCENE 08 -----**

EXT. TERAS RUMAH SOOAKA - PAGI

Awalnya sepi, tiba-tiba Ulin keluar rumah. Ia mengintip malu-malu.. ia ingin berangkat sekolah, namun sebelumnya ia ingin menunjukkan sepatu barunya ke penonton. Ulin berjalan ke arah penonton...

ULIN

Ye..ye.. akhirnya aku punya sepatu baru..

Sambil jalan kecil dan tersipu malu. Kemudian datanglah Reka dari arah belakang..

REKA

Ehhh UULINN.. huh.. bagus juga ya sepatumu..  
wuahhh SEPATU BARU YAAAA!!!

ULIN

e.. iya.. baru Ka!

Aku belinya pakai uangku sendiri loh.. pakai tabungan yang ada di celengan..

Reka terus menggoda Ulin. Nyatanya Ulin masih malu

REKA

WUAHHH... Hebat sekali kamu Lin !

ULIN

Hehehe.. ternyata aku bisa beli sendiri kan...

REKA

HuHHHH!!! Kalau begitu.. aku juga MAU IKUT MENABUNG kaya kamu Linnn!!!

ULIN

Huuu iya ayokk! .. **Sedikit demi sedikit. Lama-lama jadi bukit...**

Reka ikut menyanayakan jargon tersebut sampai beberapa kali..

REKA

Yasudah.. ayok sekarang berangkat sekolah dulu

ULIN

i.. iyaa ka. Jangan lupa pamitan ke bu tantri dulu

Bu Tantri masuk panggung. Mereka berdua salim

ULIN

Book Ulin sama Reka berangkat dulu ya

REKA

Iya iya, ayo cepetan !!

BU TANTRI

Iya nak.. hati-hat di jalan ya.. jangan pulang telat!

ULIN

Iyaaaaa...

Mereka bergegas pergi. Bu Tantri kembali masuk ke dalam rumah (keluar panggung).

REKA

Ye.. ye.. sepatu baru.. yeye

ULIN

SEPATUKU JUGA BAGUSSS!...

Ulin daan Reka keluar panggung juga.

***Musik utama masuk***

Semua pemain dan boneka tokoh masuk sebagai penutupan!

***-selesai-***

## BIOGRAFI PENULIS



Muhammad Alhaq, lahir di kota Sidoarjo pada tanggal 06 Januari 1997. Penulis yang mempunyai hobi menggambar dan membuat karya seni visual 2D dan 3D lainnya yang melibatkan sisi keterampilan tangan ini merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis menempuh pendidikan dasar di SDN Sepanjang 1 pada tahun 2002-2009, lalu melanjutkan ke sekolah menengah di SMP Yayasan Taman pada tahun 2009-2012 dan mengikuti program IPA di SMAN 1 Taman pada tahun 2012-2015. Setelah lulus SMA penulis melanjutkan pendidikan jenjang Strata 1 di Departemen Desain Produk Industri program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya Pada tahun 2015 melalui jalur SNMPTN. Selama menjadi mahasiswa penulis aktif berorganisasi dan mengikuti kepanitiaan baik di lingkungan jurusan maupun institut. Organisasi yang pernah diikuti adalah departemen keprofesian dan kesejahteraan mahasiswa (prove) HIMA IDE ITS dimana pada masa kepengurusan 2015-2016 penulis menjadi staff, dan pada masa kepengurusan 2016-2017 menjadi sekretaris. Kepanitiaan yang pernah diikuti salah satunya adalah menjadi staff ahli divisi Konsep Kreatif ITS EXPO 2017. Selain itu penulis juga aktif mengikuti perlombaan bidang seni rupa dan desain, beberapa perlombaan tersebut adalah Lomba Lukis PEKSIMIDA Seleksi Daerah XIII (Provinsi Jawa Timur) Tahun 2016 dengan mendapat juara 2 dan Good Day Gaul Creation Label Design Competition 2019 dengan menjadi 15 finalis.

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*