

PERANCANGAN ADAPTASI “GAYA STILASI” TOKOH WAYANG KULIT UNTUK PEMANFAATAN PADA *VIRTUAL REALITY* (STUDI KASUS: TOKOH RAHWANA)

Akhmad Syaiful Anwar¹, Irfansyah², Tri Sulistyaningtyas³

^{1,2,3}Program Studi Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung
E-mail: akhmadanwar89@gmail.com,

ABSTRAK

Wayang adalah boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dipertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda, dan sebagainya), biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang. Perkembangan zaman yang semakin pesat dengan pengaruh globalisasi yang mampu menggeser budaya lokal, praktis budaya lokal semakin ditinggalkan, selain itu wayang sebagai salah satu budaya yang mulai ditinggalkan karena dinilai tidak mempresentasikan anak remaja zaman sekarang Tujuan dari penelitian ini adalah merancang karakter tokoh pewayangan Rahwana yang diadaptasi dari wayang kulit purwa *gagrak* Jawa timur dengan gaya visual Stilasi untuk pemanfaatan pada *Virtual Reality*. Prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah, *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Hasil penelitian menunjukkan perancangan karakter Rahwana ini dapat diimplementasikan dalam *virtual reality* sehingga dapat menjadi inovasi baru dalam usaha pelestarian budaya wayang.

Kata kunci: adaptasi, Rahwana, virtual reality, stilasi

ABSTRACT

Design of Adaptation of "Stylized Style" of Puppet Characters for Utilization in Virtual Reality (Case Study: Character of Ravana) . Wayang is artificial puppets made of leather or wood carvings that can be used to portray characters in traditional drama performances (Balinese, Javanese, Sundanese, etc.), usually played by someone called a dalang. The development of the era is increasingly rapid with the influence of globalization which is able to shift local culture, practically local culture is increasingly being abandoned, besides that wayang as a culture is starting to be abandoned because it is considered not to represent today's teenagers. The purpose of this research is to design the character of the wayang character Rahwana which is adapted from the wayang kulit purwa gagrak of East Java with a Stylized visual style for use in Virtual Reality. The research procedure or research steps used by the authors in this study is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). As a result, the design of Ravana's character can be implemented in Virtual reality so that it can become a new innovation in the effort to preserve wayang culture.

Keywords: adaptation, wayang, virtual reality, stilation.

1. Pendahuluan

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Pusat Bahasa Depdiknas (2005) Wayang adalah boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dipertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda, dan sebagainya), biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang. Salah satu jenis wayang adalah wayang kulit purwa (Sujamto, 1992). Sujamto mengartikan bahwa wayang kulit purwa adalah pertunjukan wayang yang mengambil tema cerita dari epos Mahabarata dan Ramayana. Kedua epos tersebut merupakan cerita yang kaya akan nilai-nilai kehidupan. Sangat disayangkan apabila kisah tersebut hilang karena pengaruh globalisasi. Cerita dalam budaya wayang di Indonesia mengandung budaya luhur yang mengajarkan nilai-nilai kehidupan. Balcius dalam wawancara (2018) menuturkan wayang adalah sebuah kesenian Jawa yang mengutamakan filosofi dan penanaman karakter orang Jawa dengan keseimbangan watak baik dan jahat sebagai media pembelajaran. Selain itu, pertunjukan bayangan boneka (Wayang) di Indonesia memiliki gaya penampilan dan keunikan tersendiri. Hal tersebut yang menjadikan wayang sebagai mahakarya asli dari Indonesia (Ramdhani dkk., 2017). Oleh karena itu, UNESCO memasukan wayang ke dalam “Daftar Representatif Budaya Tak Benda Warisan Manusia”.

Perkembangan zaman yang semakin pesat dengan pengaruh globalisasi yang mampu menggeser budaya lokal, praktis budaya lokal semakin ditinggalkan. Selain itu wayang sebagai salah satu budaya yang mulai ditinggalkan karena dinilai tidak mempresentasikan generasi muda zaman sekarang. Kondisi tersebut terjadi karena tidak ada langkah pewarisan kepada generasi muda sehingga warisan budaya dan seni yang ada tidak bisa diwarisi oleh generasi muda. Sebenarnya dalam diri generasi muda terdapat keinginan untuk melaksanakan kegiatan seni wayang warisan dari leluhurnya tersebut, tetapi format filosofi dan teknik estetikanya bersifat tradisional yang secara komunikasi cerita, bahasa, pergerakan, dan

musikalnya sulit diterima oleh generasi mudanya sehingga perlu diberikan format wayang kekinian (Junaidi, 2021). Suharno selaku pengamat budaya dan dalang yang sudah berkecimpung lama dalam pelestarian budaya menjelaskan bahwa metode yang paling ampuh untuk meningkatkan kesadaran dan kepeahaman terhadap budaya adalah dengan memanfaatkan teknologi (Suharno, 2018). Suharno menjelaskan masyarakat tidak dapat menghindari bahkan membendung perkembangan teknologi yang berkembang pesat, yang dapat dilakukan adalah bagaimana memanfaatkan teknologi tersebut semaksimal mungkin.

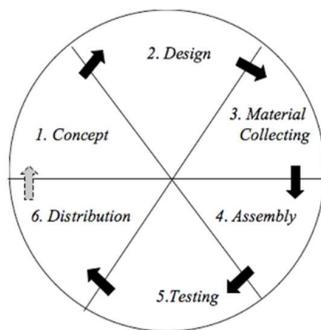
Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novida Nur M. Arif yang berupaya untuk menyampaikan pesan moral wayang kulit dengan menggunakan teknologi berupa pemanfaatan internet dan *gadget* (Arif, 2017). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan pendekatan yang dilakukan terbukti mampu menarik simpati audiens. Selain itu deskripsi dan visualisasi melalui media audio visual lebih efektif dengan memanfaatkan sosial media, karena target audiens lebih mudah meresapi informasi meski durasinya singkat. Perwujudan perwayangan di Indonesia sebenarnya tidak hanya terbatas pada seni pertunjukkan. Pelestarian wayang dapat dilakukan dengan berbagai inovasi salah satunya dengan pendekatan adaptasi baik adaptasi dalam bentuk dua dimensi ataupun tiga dimensi. Pelestarian budaya wayang dapat dilakukan dengan proses adaptasi ke dalam sebuah karya busana dalam bentuk desain *pattern* (Andayani & Karmila, 2021).

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang karakter tokoh pewayangan Rahwana yang diadaptasi dari wayang kulit purwa *gagrak* Jawa timur dengan gaya visual Stilasi. Perancangan karakter ini diharapkan dapat dimanfaatkan dalam *Virtual reality* agar cerita wayang kulit dapat bersinergi dengan kemajuan teknologi sehingga dapat menjadi inovasi baru dalam usaha pelestarian budaya wayang. Tokoh Rahwana dipilih sebagai objek perancangan karena Rahwana merupakan tokoh ikonik dan salah satu

tokoh sentral dalam epos Ramayana yang memiliki peran antagonis.

2. Metode

Pada penelitian ini, teknik, cara, atau metode pengumpulan data yang telah penulis lakukan adalah observasi dan studi kepustakaan. Penulis melakukan observasi atau pengamatan secara langsung pada keadaan lingkungan dan masyarakat Indonesia mengenai kondisi wayang kulit yang ada di Indonesia saat ini. Penulis juga mencari solusi yang dapat dilakukan mengenai cara pelestarian budaya wayang kulit di Indonesia agar tidak punah atau diambil negara lain. Selanjutnya penulis melakukan studi kepustakaan. Penulis melakukan pencarian data melalui media cetak seperti buku, jurnal, dan media digital (internet) mengenai tokoh-tokoh wayang, cerita wayang, teknologi VR dan informasi lain yang berhubungan dengan penelitian. Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, penulis menganalisis data tersebut agar mendapat informasi yang berguna. Pada tahapan ini, penulis mengolah data-data yang telah penulis dapatkan untuk mendapat ide dan mencari informasi penting yang berkaitan dalam pembuatan aplikasi. Prosedur penelitian atau Langkah-langkah penelitian yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* versi Luther-Sutopo.



Gambar 1. Metode Software Development Life Cycle Waterfall
(Sumber: Sutopo, 2016)

Menurut Sutopo, metode pengembangan multimedia terdiri atas enam tahapan, yaitu tahapan *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* (Setiawan dkk, 2017). Tahap yang pertama adalah *Concept* (Konsep). Tahap *concept* (konsep) adalah tahapan menemukan cara yang sesuai bagaimana mengadaptasi gaya visual wayang kulit asli untuk kebutuhan VR tanpa mengubah identitas dari tokoh wayang Rahwana. Kedua, tahap *Design* (Desain). Pada tahap *design* (desain) ini penulis mengidentifikasi ciri karakter tokoh wayang kulit Rahwana, untuk kemudian ditampilkan pada teknologi VR. Pada tahapan desain setelah mengidentifikasi penulis melakukan adaptasi ciri visual karakter wayang kulit Rahwana ke dalam gaya stilasi, tentu saja tanpa menghilangkan identitas karakternya. Tahap ketiga, *Material Collecting* (pengumpulan materi). *Material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai untuk proses adaptasi wayang kulit Rahwana. Pada tahap ini, visual apa saja yang dapat digunakan/dipertahankan dan dihilangkan. Tahap keempat, *Assembly* (Pembuatan). Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap bagian-bagian dari unsur visual yang sudah dibuat dapat diimplementasikan ke dalam VR. Beberapa yang perlu diperhatikan adalah kualitas *image* yang tidak terlalu tinggi dan pembuatan gerak objek yang minim efek (*particle system*, *hair*, *collusion*) agar tidak memberatkan ketika sudah diaplikasikan ke dalam VR.

3. Hasil dan Pembahasan

Wayang kulit purwa dalam budaya Jawa biasa disebut dengan wayang purwa atau *ringgit*. Wayang purwa merupakan wayang yang terbuat dari kulit binatang biasanya dari kulit kerbau. Sujanto, (1992) mengartikan bahwa wayang kulit purwa adalah pertunjukan wayang yang mengambil tema cerita dari epos Mahabharata dan Ramayana. Epos Ramayana merupakan cerita yang mengisahkan percintaan antara Rama, Shinta, dan Rahwana. Ketiga tokoh tersebut merupakan beberapa tokoh sentral yang ada dalam epos Ramayana.



Gambar 2. Tokoh Rahwana dalam berbagai macam versi / *gagrak*.
(Sumber:

https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/665/jbptunikompp-gdl-wildanrayu-33208-9-unikom_w-i.pdf)

Keterangan

1. Rahwana versi India
2. Rahwana *gagrak* Bali
3. Rahwana *gagrak* Surakarta (Santai)
4. Rahwana *gagrak* Surakarta (Perang)
5. Rahwana *gagrak* Surakarta (Busana Raja)
6. Rahwana *gagrak* Jawa Barat (Wayang Golek)
7. Rahwana *gagrak* Jawa Timur
8. Rahwana *gagrak* Jawa Timur

Rahwana atau juga disebut Prabu Dasamuka merupakan tokoh antagonis dalam cerita pewayangan Ramayana. Rahwana dijuluki sebagai Dasamuka yang berarti sepuluh muka atau watak. Kesepuluh kepalanya masing-masing menggambarkan watak manusia, meliputi: akal budi, amarah, kebanggaan, kecemburuan, kegembiraan, kesedihan, rasa takut, sifat mementingkan diri sendiri, hasrat, dan ambisi (Nurhidayat & Rasidin, 2019). Visual tokoh Rahwana memiliki ciri khas yang berbeda-beda dari setiap daerah yang ada di Pulau Jawa dan Bali. Hal ini dapat terlihat dari gaya visual yang ditunjukkan pada Gambar 2.

Rahwana digambarkan sebagai sosok sakti yang mencintai Shinta. Diceritakan bahwa Rahwana berupaya untuk menculik Shinta. Kemudian, nantinya Shinta berhasil diselamatkan oleh Rama suaminya. Rayusman, (2015) pada tugas akhirnya menyebutkan bahwa dari berbagai

penggambaran Rahwana baik itu dalam patung, seni lukis, maupun wayang terdapat beberapa kesamaan ciri-ciri fisik yang dimiliki, yaitu: (1) Memiliki 10 wajah. Beberapa penggambaran hanya menampilkan satu wajah dan kesepuluh wajahnya muncul saat amarahnya memuncak; (2) Memiliki perawakan yang besar layaknya suku raksasa; (3) Digambarkan dengan warna kulit wajah merah, hijau, dan biru tua; (4) Memiliki taring dan kumis; (6) Menggunakan atribut layaknya seorang raja, seperti mahkota dan jubah yang mewah; (7) Membawa senjata berupa gada, candrasa, pedang, dan tombak; (8) Pada versi sendratari Ramayana, Rahwana divisualkan mirip dengan versi wayang kulitnya, yaitu berkepala 1, berkulit merah, bertaring, dan berkumis dengan busana raja. Tidak tampak adanya kepala berjumlah 10 dan tangan berjumlah 20. Perbedaan-perbedaan versi tersebut tidak merusak mitos Rahwana tersebut karena banyak sekali sumber referensi yang kuat menyebutkan beberapa versi visual dari Rahwana.

Melihat dari berbagai macam jenis karakter wayang Rahwana, penulis memilih untuk menggunakan *gagrak* Jawa Timur untuk dijadikan karakter *stilasi* yang nantinya akan digunakan dalam aplikasi VR.

Adaptasi produk dan proses

Perancangan desain karakter wayang ini merupakan upaya untuk merevitalisasi wayang agar dapat bersinergi dengan kemajuan teknologi dan menarik minat generasi muda untuk mengenal lebih dalam tokoh dalam pewayangan yang kaya akan nilai-nilai kehidupan. Karakter yang dirancang tidak hanya mementingkan tampilan visual yang bagus, tetapi juga memperhatikan pengayaan visual dan proporsi karakter agar dapat menyampaikan identitas dan watak khas sesuai dengan tokoh wayang yang diadaptasi.

Perancangan tokoh Rahwana ini menggunakan pendekatan adaptasi. Pendekatan adaptasi sebagai sebuah proses untuk menyesuaikan, mengubah, dan mencocokkan (Hutcheon & O'Flynn, 2013). Adaptasi adalah

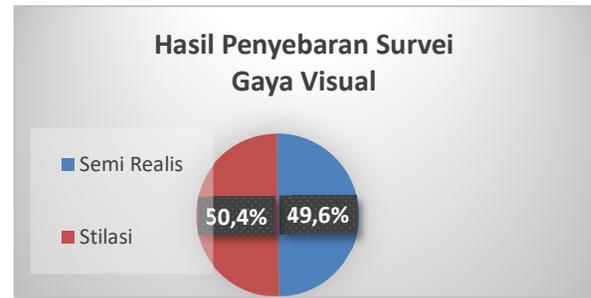
sebuah cara dalam menggambarkan kembali atau mewujudkan kembali sesuatu yang sudah ada dengan bentuk yang berbed (Kumara, 2020). Dengan demikian adaptasi dapat diartikan sebagai proses untuk merancang kembali sesuatu yang asli kedalam bentuk yang berbeda dengan mempertahankan identitas khas karakter dari suatu karya. Perancangan karakter wayang 3D mengadopsi wayang kulit tokoh rahwana *gagrak* Jawa Timur.

Sebelum melakukan proses adaptasi, maka diperlukan analisis wujud visual wayang. Analisis ini diperlukan karena dengan menganalisis wujud visual, perancang akan menemukan identitas dan watak khas dari tokoh yang akan diadaptasi (Haryadi & Khamadi 2014).

Substansi analisis wujud visual adalah adaptasi desain karakter yang dirancang tetap mencerminkan identitas dan watak khas tokoh. Oleh karena itu, tidak semua wujud visual harus diadaptasi. Perancang hanya perlu mempertahankan beberapa wujud visual yang dianggap mencerminkan ciri khas dan watak dari tokoh pewayangan.

Gaya Visual Stilasi

Setelah menganalisis wujud visual tokoh Rahwana berdasarkan *gagrak* Jawa Timur, perancang perlu menentukan gaya karakter visual dan proporsi desain karakter. Adapun untuk menentukan gaya visual animasi bersifat bebas dan tidak terbatas namun tetap ada hal yang perlu diperhatikan yaitu mengenai konsistensi. Semua karakter yang ada dalam animasi diperlukan dalam satu gaya gambar yang sama mulai dari karakter utama, karakter pendukung, sampai dengan *environment* animasinya agar terlihat menjadi satu kesatuan. Maestri membagi gaya gambar menjadi dua jenis yaitu: *Realistic Character* dan *Stylized Karakter/cartoon* (Maestri, 2006). Gaya yang pertama adalah *Realistic Character* (karakter realistik). Gaya desain karakter ini mendekati apa yang ada pada aslinya. Pada pembuatan gaya karakter ini harus benar-benar mengikuti yang aslinya karena audiens bertemu dengan orang setiap harinya akan merasa aneh jika karakter



Gambar 3. Hasil Penyebaran Survei Gaya Visual
(Sumber: dokumentasi penulis)

tersebut terlihat sedikit berbeda dari manusia yang asli. Biasanya gaya gambar ini digunakan pada animasi 3D. Gaya kedua adalah *Stylized Karakter/cartoon* (karakter stilasi). Gaya desain karakter ini tidak mengikuti apa yang ada pada aslinya, namun tetap mempertahankan karakter asli dari tokoh karakter yang digambarkan. Dengan demikian audiens lebih dapat menerima ketidak-realisan pada karakter tersebut. Penggayaan kartun merupakan salah satu contoh dari jenis gaya gambar *stylized*.

Penulis dalam hal ini memilih gaya visual stilasi untuk merancang karakter tokoh Rahwana. Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut (Dharsono, 2004). Jadi, gambar stilasi adalah penyederhanaan bentuk dengan tidak meninggalkan bentuk aslinya. Visual bentuk yang diperlihatkan atau ditampilkan seakan tak sama atau mirip dengan benda yang dijadikan model. Namun, gambar pengembangan ini tidak meninggalkan karakter asli dari benda atau model tersebut.

Pemilihan gaya visual ini didasarkan pada hasil survei yang telah dilakukan oleh penulis. Diperoleh data bahwa lebih dari 50% lebih remaja memilih gaya stilasi untuk penokohan di dalam cerita pewayangan. Sebagian besar responden menyebutkan gaya stilasi dipilih karena mudah diingat, tidak monoton, dapat meningkatkan minat audien untuk mempelajari lebih dalam dunia pewayangan.

Demi mendapatkan data yang akurat, ilustrasi apa yang paling disukai oleh masyarakat khususnya

yang ada di Pulau Jawa, peneliti menyebarkan angket ke beberapa sekolah untuk menemukan jawaban yang akurat terkait minat visual dari remaja yang ada di kota-kota yang ada di Pulau Jawa. Dari survei tersebut didapatkan hasil yang terlihat pada Gambar 3.

Karakter dibuat menggunakan *style stilasi* terlihat lebih kartunis dan lebih imajinatif, lebih disukai dari pada karakter yang terlihat realistis. Dilihat dari Tabel 2 menunjukkan minat visual masyarakat yang ada di Pulau Jawa adalah *stilasi* dan peringkat dua adalah visual semi realis dari *pakem* wayang tersebut. Walaupun kedua gaya visual hampir sama dalam segi jumlah, gaya *stilasi* memiliki keunggulan dapat beradaptasi dengan kondisi zaman sekarang. Hal itu karena pada berbagai media cetak maupun digital sebagian besar menggunakan gaya visual *stilasi*.

Virtual Reality

Virtual Reality adalah teknologi yang membuat pengguna dapat memasuki dunia maya (virtual) dan berinteraksi didalamnya. *Virtual reality* merupakan teknologi berbasis komputer yang menggabungkan perangkat khusus input dan output agar pengguna dapat berinteraksi secara mendalam dengan lingkungan maya seolah-olah berada pada dunia nyata (Chandel & Chauhan, 2014). Teknologi VR menjadi potensi yang besar bagi anak hingga orang dewasa dalam menyerap ilmu yang diberikan, karena dari segi pemahaman ilmu wayang sulit dicerna. Hal tersebut karena wayang jarang dibahas dalam kehidupan sehari-hari dan juga cerita di dalamnya yang sangat kompleks. VR memanfaatkan berbagai macam indera, mulai dari penglihatan, pendengaran, hingga perasa. *Virtual Reality* memiliki beberapa elemen penting atau elemen kunci. Elemen-elemen tersebut itu adalah: dunia maya, *immersion*, umpan balik *sensory*, dan interaktivitas (Herlangga, 2016). Elemen pertama adalah dunia maya. Dunia maya adalah lingkungan tiga dimensi yang sering direalisasikan melalui media (yaitu *rendering*, tampilan, dan lain-lain). Dalam VR seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain dan membuat objek sebagai bagian dari interaksi itu. Elemen

kedua adalah *immersion* yaitu persepsi yang hadir secara fisik di dunia non-fisik. Sebuah sensasi yang diciptakan teknologi VR kepada pengguna agar merasakan sebuah lingkungan nyata padahal sebenarnya fiktif. *Immersion* dibagi dalam 3 jenis, yaitu: (1) *Mental immersion*, mental pengguna dibuat merasa seperti berada di dalam lingkungan nyata; (2) *Physical immersion*, membuat fisik penggunanya merasakan suasana di sekitar lingkungan yang diciptakan oleh *virtual reality* tersebut; dan (3) *Mentally immersed*, yaitu sensasi yang dirasakan penggunanya untuk larut dalam lingkungan yang dihasilkan *virtual reality*.

Elemen ketiga adalah umpan balik *sensory*. Realitas virtual membutuhkan sebanyak mungkin indera kita untuk disimulasikan. Indera-inderanya ini termasuk penglihatan (*visual*), pendengaran (*aural*), sentuhan (*haptic*), dan banyak lagi. Rangsangan ini membutuhkan umpan balik sensorik, yang dicapai melalui perangkat keras dan perangkat lunak yang terintegrasi. Elemen terakhir adalah interaktivitas. Interaktivitas ini bertugas untuk merespons aksi dari pengguna, sehingga pengguna dapat berinteraksi langsung dalam medan fiktif. Pengguna disediakan kenyamanan yang cukup, sehingga seolah-olah mengalami keterlibatan dengan lingkungan virtual. Jika lingkungan virtual merespons tindakan pengguna dengan cara alami, kegembiraan dan indera perendaman akan tetap ada. Jika lingkungan virtual tidak dapat merespon cukup cepat, otak manusia akan segera menyadari dan rasa *immersi* akan berkurang.

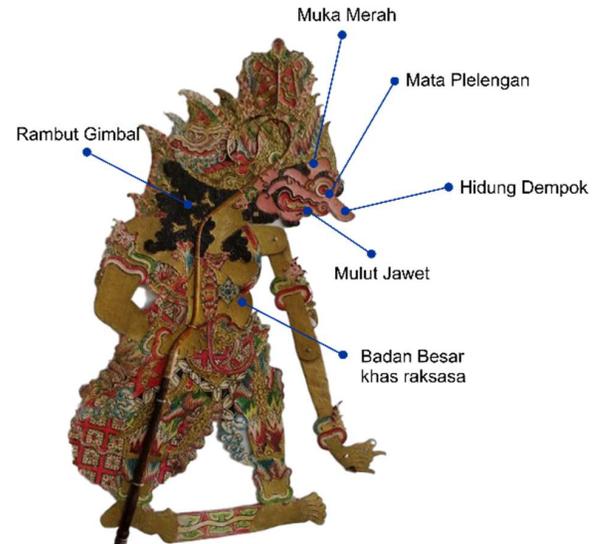
Herlangga mengatakan pada umumnya untuk memasuki *Virtual Reality* pengguna menggunakan *Joystick* atau sarung tangan khusus, *earphone*, dan kacamata khusus yang terhubung dengan komputer dan sistem yang ada di dalamnya (Herlangga, 2016). Melalui cara ini setidaknya tiga indera tubuh penggunaan terkontrol oleh komputer. Pada dasarnya, aplikasi edukasi wayang menjadi aplikasi *virtual reality* wayang tidak jauh berbeda dengan aplikasi VR pada umumnya dengan menggunakan suatu konsep perpaduan antara *virtual reality* dengan *world reality*. Objek-objek virtual 3 Dimensi (3D) seolah-olah terlihat

nyata dan masuk ke dunia nyata. Pengimplementasian aplikasi edukasi VR wayang dengan merender beberapa diorama cerita wayang 3D dilakukan melalui kamera. Gerakan rubuh karakter di dalam VR menjadi hal yang cukup penting karena apabila ada kegagalan dalam hal tersebut, pengguna akan menjadi kebingungan dengan alur cerita dan bahkan menjadi tidak tertarik sama sekali dengan film yang disajikan.

Tabel 1. Model / framework Adaptasi Wujud Visual Wayang Sebagai Acuan Desain Karakter

No	Unsur Rupa Visual Wayang	Wujud Visual Tokoh Rahwana
1	Ukuran Tubuh	Besar
2	Rambut	<i>Ngore, gimbal</i> , terurai
3	Muka/Wajah	Raksasa, brewok, menakutkan
	a. Mata	<i>Plelengan</i>
	b. Hidung	<i>Dempok</i>
	c. Mulut	<i>Gusen</i>
	d. Warna muka	Merah
	e. Posisi hadap muka	<i>Luruh</i> menghadap ke bawah : Menakutkan
4	Jangkakan/rentangan kaki (karakteristik Gerakan)	Lebar (lincah dan gesit)
5	Gestur tangan/tubuh	<i>Anjujur</i> (santai, bebas bergerak)
6	Busana	Mewah, Busana khas raja
	a. <i>Dodot</i> (kain)	Batik Parang
	b. Celana	Panjang dan bebas
	c. aksesoris	Gelang tangan <i>kelatbau</i> dua Nagamangsa
7	Senjata	Gada, Candrasa, Pedang dan tombak
8	Peran tokoh	Antagonis
9	Watak	Pemberani, pemberontak, egois, teguh pendirian, nekad, sayang, lemah terhadap wanita

(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 4. Identifikasi ciri fisik tokoh Rahwana (Sumber: dokumentasi penulis)

Ciri Khas Identitas Rahwana

Berdasarkan data penelitian yang telah ditemukan, penulis merancang desain karakter wayang yang disesuaikan dengan *gagrak* yang dipilih yaitu *gagrak* Jawa Timur sesuai dengan analisis wujud visual yang telah dirangkum dalam *framework* sebagai acuan untuk membuat desain karakter. *Framework* wujud visual Rahwana disajikan dalam Tabel 1.

Framework tersebut merupakan analisis wujud visual Rahwana secara keseluruhan atau secara detail serta bersifat pilihan. Wujud visual tersebut tentunya tidak semuanya perlu diadaptasi. Substansi dari tabel tersebut adalah desain yang dibuat tetap mencerminkan identitas dan watak wayang yang khas. Selain itu gaya visual yang dipakai adalah gaya visual *stilasi* yang merupakan penyederhanaan bentuk dengan tidak meninggalkan bentuk aslinya.

Proses digitalisasi karakter *stilasi* perlu memperhatikan ciri khas fisik yang melekat pada tokoh pewayangan Rahwana. Hal ini diperlukan karena gaya visual *stilasi* merupakan penyederhanaan dari karakter yang sudah ada. Ciri khas yang dapat diadaptasi ke dalam gaya *stilasi* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 5. Proses Sketsa Adaptasi Gaya Stilasi Rahwana
(Sumber: dokumentasi penulis)

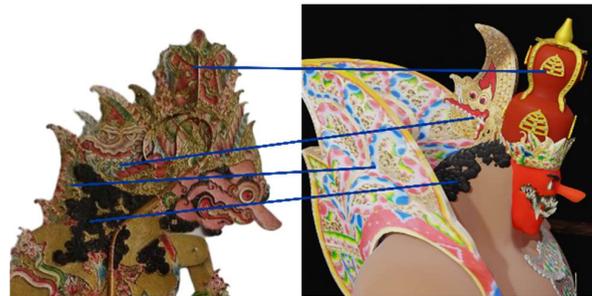
Berdasarkan Gambar 4 tersebut, dapat diidentifikasi bahwa secara garis besar yang menjadi ciri fisik dari tokoh Rahwana adalah (1) Memiliki perawakan yang besar layaknya suku raksasa; (2) Warna kulit merah pada wajah; (3) Memiliki taring; (4) Busananya khas seorang raja digambarkan dengan mahkota yang dikenakan; dan (5) Memiliki rambut gimbal terurai.

Selain itu yang perlu diperhatikan dalam pewayangan adalah senjata yang dimiliki oleh tokoh. Rahwana memiliki senjata yang khas yaitu Gada, pedang dan tombak. Berdasarkan ketiga senjata tersebut senjata Gada dipilih dalam perancangan karakter ini. Ciri fisik yang telah teridentifikasi tersebut sesuai dengan temuan Rayusman (2015) dalam tesisnya yang meneliti tentang tokoh Rahwana. Setelah beberapa ciri khas telah teridentifikasi, kemudian berbagai ciri khas tersebut diolah menjadi sketsa dua dimensi (2D) yang menjadi acuan untuk membuat karakter *stilasi* tiga dimensi (3D). Tahapan sketsa diperlukan agar karakter yang dibuat memiliki proporsi tubuh yang sesuai serta aksesoris yang melekat menjadi ciri khas dapat tervisualisasikan secara jelas agar audiens dapat mengidentifikasi bahwa karakter yang dibuat adalah karakter Rahwana.

Proses perancangan karakter dari sketsa dua dimensi ke dalam tiga dimensi menggunakan aplikasi *Blender*. Perancangan karakter tiga dimensi memerlukan perhatian khusus karena pada tahapan ini merupakan kunci keberhasilan dalam menarik perhatian audiens agar tertarik untuk menggunakan aplikasi VR.



Gambar 6. Komparasi Visual Kepala Tokoh Rahwana
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 7. Komparasi Visual Aksesoris Bagian Atas Tokoh Rahwana
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 8. Komparasi Visual Aksesoris Bagian Bawah Tokoh Rahwana
(Sumber: dokumentasi penulis)

Pengayaan Visual dengan Gaya Stilasi

Penelitian ini setidaknya memberikan gambaran awal mengenai aspek-aspek visual yang harus diperhatikan dalam perancangan desain karakter tokoh wayang dalam upaya melestarikan budaya asli Indonesia. Gaya visual wayang yang menarik dan sederhana serta tidak meninggalkan ciri khas asli dari visual asli tokoh dapat menarik minat audien untuk mempelajari cerita wayang



Gambar 9. Hasil perancangan tokoh rahwana dalam tiga dimensi
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 10. Karakter Rahwana dalam *Virtual Reality*
(Sumber: dokumentasi penulis)

yang ada di Indonesia dan mempermudah audien untuk mengenali dan memahami karakter yang disajikan dalam cerita wayang.

Bagian kepala yang tetap dipertahankan adalah area wajah karena Rahwana memiliki ciri khas muka merah, mata melotot berwarna merah, hidung Panjang, dan mulut yang besar penuh dengan gigi (Gambar 6). Aksesoris bagian atas yang tetap dipertahankan berupa mahkota merah khas beserta hiasan *Buto* pada bagian belakang kepala, *probo* yang berada di belakang punggung dan Rahwana memiliki rambut hitam gimplang yang terurai (Gambar 7). Untuk aksesoris bagian bawah sebagai ciri khas terdapat kain diikat dipinggang serta hiasan yang ada di depannya serta selendang. Corak batik pada bagian ikat *stagen* juga menyesuaikan dengan aslinya (Gambar 8). Secara garis besar semua aspek sebagai identifikasi visual rahwana telah diterapkan pada karakter 3D yang

telah diciptakan dengan mengikuti *pakem* wayang kulit Jawa Timur. Beberapa aksesoris yang digunakan pada karakter Rahwana ada beberapa yang mengambil dari busana Rahwana wayang orang dikarenakan beberapa aksesoris pada wayang kulit yang sulit untuk diidentifikasi.

Hasil akhir karakter diimplementasikan ke VR

Hasil akhir perancangan karakter tokoh Rahwana dalam tiga dimensi dapat diaplikasikan ke dalam *virtual reality*. Kualitas *image* yang tidak terlalu tinggi dan gerak objek yang sedikit efek (*particle system, hair, collusion*) membuat VR dapat menampilkan visual dan animasi yang baik. Berikut ditampilkan karakter Rahwana yang sudah diaplikasikan ke dalam VR dan didukung dengan *environment* di dalamnya (Gambar 9 dan 10).

4. Kesimpulan

Budaya tradisional wayang yang kian tergantikan dengan budaya asing perlu dipertahankan dan dikembangkan. Anggapan umum bahwa budaya dan teknologi saling bertentangan adalah tidak benar. Penelitian ini menunjukan bahwa budaya wayang dapat dikembangkan menjadi sebuah tradisi yang modern dan sejalan dengan kemajuan teknologi melalui proses adaptasi. Karakter Rahwana yang telah di masukkan ke dalam aplikasi VR dapat berjalan dengan lancar. Unsur visual karakter 3D Rahwana yang dipertahankan bisa memvisualkan identitas dan watak dari tokoh Rahwana dalam wayang kulit. Gaya stilasi yang diterapkan pada karakter 3D Rahwana dapat menjadi inovasi baru dalam upaya pelestarian budaya wayang agar generasi muda bisa lebih cinta terhadap tradisi leluhurnya sendiri.

Penggunaan gaya stilasi yang diterapkan pada karakter Rahwana dapat berjalan lancar pada teknologi VR karena ditemukan temuan selama penelitian berupa model karakter harus menggunakan *lowpoly* dan memaksimalkan *image texture* agar bisa menutupi menampilkan model karakter yang detail namun tidak memberatkan saat diterapkan ke dalam teknologi VR. Pada penelitian ini hanya terfokus pada satu

karakter yaitu Rahwana, dalam cerita Ramayana terdapat begitu banyak karakter tokoh yang perlu diadaptasi ke dalam gaya stilasi. Diharapkan nantinya semua karakter dapat diterapkan menjadi gaya visual stilasi, sehingga diharapkan karakter bisa dianimasikan menjadi satu kesatuan cerita Ramayana ke dalam teknologi VR. Terlepas dari karakter wayang, penelitian yang telah dilakukan belum membahas adaptasi unsur visual dari *environment background* dari dunia pewayangan Ramayana ke dalam gaya stilasi, agar bisa menjadi satu kesatuan dengan karakter.

Daftar Pustaka

- Andayani, V., & Karmila, M. (2021). Eksplorasi Digital Printing Motif Wayang sebagai Hiasan pada Busana Pesta. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 24(3), 167-172. DOI: <https://doi.org/10.24821/ars.v24i3.5334>
- Arif, N. N. M. (2017). Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Tokoh Wayang Kulit Punakawan Yogyakarta melalui Ciri Fisiknya. *INVENSI*, 2(1), 91-104. DOI: <https://doi.org/10.24821/invensi.v2i1.1809>
- Chandel, D., & Chauhan, A. (2014). Virtual Reality. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 3, 1223–1224.
- Haryadi, T., & Khamadi. (2014). Perancangan Model Wujud Visual Tokoh Pewayangan Dalam Pembentukan Identitas dan Watak Tokoh Sebagai Acuan Desain Karakter dalam Karya DKV. *DeKaVe*, 7(2), 56–77. DOI: <https://doi.org/10.24821/dkv.v7i2.1280>
- Herlangga, D. (2016, March 7). *Virtual Reality dan Perkembangannya*. Codepolitan.
- Hutcheon, L., & O'Flynn, S. (2013). *A Theory of Adaptation*. Routledge
- Junaidi. (2021). Pelatihan Pertunjukan Wayang Berorientasi Multilevel Generasi. *Jurnal Pengabdian Seni*, 2(1), 59–66. DOI: <https://doi.org/10.24821/jps.v2i1.5737>
- Kartika, D. S. (2004). *Seni Rupa Modern*. Rekeyasa Sains.
- Kumara, S. B. (2020). Transformasi Wayang Beber Dalam Batik Lukis. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 2(2), 51-56. DOI: <http://dx.doi.org/10.51804/ijds.v2i2.733>
- Maestri, G. (2006). *Digital Character Animation*. New Riders.
- Nurhidayat & Rasidin, D. (2019) Dramatari Rahwayana Tafsir Dualistik Keabakan Dan Keburukan. *Jurnal Seni Makalangan* 6(2). 67-76. DOI: <http://dx.doi.org/10.26742/mklng.v6i2.1061>
- Pusat Bahasa Depdiknas. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)* (3rd ed.). Balai Pustaka.
- Ramdhani, A., & Ahmad, H. A. (2017, May). Penerapan Teknologi 360 Video dan Virtual Reality pada Pertunjukan Wayang Golek Cepak Tegal. In *Prosiding 2nd Seminar Nasional IPTEK Terapan (SENIT) 2017* 2(1), 17-23.
- Rayusman, Wildan. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi Sisi Manusiawi Tokoh Rahwana. *Diploma thesis, Universitas Komputer Indonesia*. Retrieved from <http://repository.unikom.ac.id/23672/>
- Setiawan, M., Lumenta, A. S., & Tulenan, V. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus: SD Negeri I Bitung, Kelas VI). *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 5(4), 36-46.
- Subono, B. (2018, January). *Wawancara mengenai Penurunan Minat Remaja terhadap Wayang bersama Blacius Subono*.
- Suharno, S. Kar. (2018, January). *Wayang dan Perkembangan Teknologi*.
- Sujamto. (1992). *Wayang dan Budaya Jawa*. Dahara Prize.