

## **PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL INTERAKTIF TOKOH WAYANG KULIT CIREBON PADA *MOBILE DEVICE***

Bima Nurin AULAN<sup>1</sup>, Irfansyah<sup>2</sup>, Alvanov Z. MANSOOR<sup>3</sup>

Institut Teknologi Bandung

<sup>1</sup>*bima.nurin@gmail.com*

<sup>2</sup>*fandkv@yahoo.co.id*

<sup>3</sup>*nova.zp@gmail.com*

### **ABSTRACT**

Cirebonese shadow puppet (wayang kulit) is one of the traditional Indonesian wayang cultures. Located in the north beach of Java, the city of Cirebon once functioned as a trading port for foreign merchants from all over China, Arabia and India. While selling their local goodies, the activities triggered an exchange of cultures between the foreign traders and the Indonesians. One of the results from the acculturation is Cirebonese shadow puppet. It combines the root story of Ramayana-Mahabharata from India, Islamic stories from Arabia, and unique color schemes from China. The accelerating technological development today can affect the existence of traditional literature like Cirebonese shadow puppets. The idea is, if we could convert the traditional literature into digital format, we could extend their lives for further development.

The main objective of the research is the characters of the Cirebonese shadow puppet. First, they will be classified into several groups based on the story and type of wayang. The research will utilize the typological method and the analysis will be categorized based on the class/rank of wayang, e.g. characters of satria, raksasa (giant), god and goddess. And then we will break-down to the semiotic values from their visual attributes, such as ornaments.

The data will be used as the basis in designing interactive application for popular digital media devices. Visual styles, layouts and compositions will be adjusted according to popular design styles of the present day. As a forecast, the design could be constantly modified also further developed within 2 to 5 years ahead. We hope the outcome of the project can enliven the Cirebonese shadow puppet to the next level and inspire other designers and researchers for further development, creating a sustainable future for Indonesian wayang culture.

*Keywords: shadow puppet, Cirebon, encyclopedia, wayang, character*

## 1. PENDAHULUAN

Wayang kulit adalah seni pementasan yang banyak berkembang di Indonesia, terutama di Pulau Jawa. Umumnya wayang kulit dimainkan di belakang sebuah layar kain (*kelir*) yang diberi cahaya penerangan, sehingga penonton melihat bayangan dari tokoh wayang kulit tersebut. Walaupun yang ditunjukkan adalah bayangan dari wayang kulit, namun obyek wayang kulitnya itu sendiri diukir (*ditatah*), diberi warna dan memiliki ornamen unik yang mencirikan daerah wayang kulit tersebut berasal, seperti wayang kulit Cirebon yang mengadaptasi cerita dasar Ramayana dan Mahabharata dari India, warna cerah budaya Cina dan modifikasi cerita oleh nilai-nilai Islam dari Arab. Keunikan utamanya muncul dalam desain karakter wayang kulit yang tidak dimiliki wayang lain, seperti modifikasi bentuk, warna dan penambahan tokoh Panakawan menjadi 9 karakter [1].

Budaya tradisi seperti wayang akan semakin kecil ruang geraknya jika hanya mengandalkan cara-cara pelestarian dan pengenalan seperti masa lalu. Diperlukan sebuah inovasi dalam membungkus dan menyajikan budaya tradisi ini untuk memperpanjang kelestariannya.

Perancangan ini dimaksudkan untuk mengenalkan kembali salah satu dasar utama dari wayang, yaitu karakter wayang, yang menjadi unsur pembentuk cerita, sehingga memudahkan orang

yang mulai belajar wayang. Karakter wayang disajikan dalam aplikasi berupa ensiklopedia digital yang interaktif. Media yang digunakan adalah media digital yang dapat mengadaptasikan narasi visual dari wayang kulit Cirebon. Dengan mengawinkan analisis bahasa rupa khas yang terdapat dalam karakter wayang dan analisis bahasa rupa khas pada media digital, perancangan ini diharapkan menjadi solusi efektif untuk mengenalkan wayang kulit Cirebon.

## 2. METODOLOGI

Dalam perancangan ensiklopedia digital dari karakter wayang ini diperlukan sebuah penelitian untuk mengetahui makna yang terkandung dalam karakter wayang dan cara-cara menceritakan kembali dalam bentuk perancangan yang baru. Perlu dilakukan sebuah analisis bahasa rupa pada wayang kulit Cirebon sebagai obyek perancangan dan analisis bahasa rupa pada media sebagai alat untuk menyampaikan pesan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kajian literatur, observasi lapangan dan wawancara narasumber. Narasumber terdiri atas dalang wayang kulit Cirebon, budayawan dan peneliti bahasa rupa serta wayang kulit. Hasil pengumpulan data kemudian dianalisis untuk dijadikan materi konsep perancangan.

Teori yang digunakan adalah teori Bahasa Rupa yang disampaikan oleh

Tabrani [2]. Metode penelitiannya adalah deskripsi dan tipologi karakter wayang melalui pengelompokan *janturan*, yaitu kelas jabatan, satria, pandita, ponggawa, denawa dan seterusnya.

Tahapan perancangan aplikasi ensiklopedia dimulai dengan merancang pemetaan halaman dari ensiklopedia dengan membagi dalam beberapa cerita berdasarkan urutan sejarah, yaitu Ramayana, Mahabarata, Panakawan dan Cirebonan. Lalu dilakukan perancangan desain karakter wayang baru. Dalam pembagian cerita tersebut dibuatlah potongan narasi visual yang menjadi pengantar untuk akhirnya masuk pada ensiklopedia karakter. Seluruh sistem desain grafis dalam aplikasi dibuat sedemikian rupa sehingga nilai khas dari visual wayang Cirebon dapat dimunculkan.

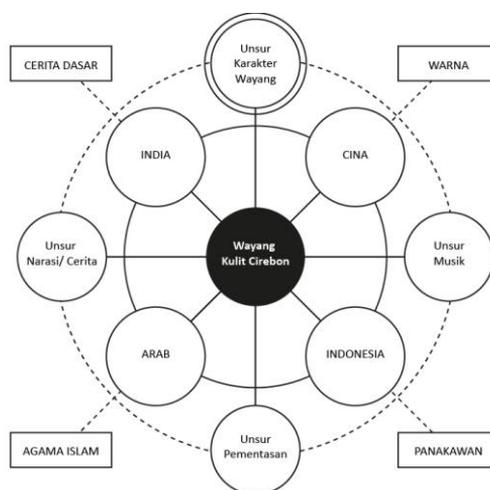
### 3. KAJIAN PUSTAKA MENGENAI WAYANG KULIT CIREBON

#### 3.1 Wayang Kulit Cirebon

Wayang Kulit Cirebon memiliki keunikan yang tak dimiliki oleh wayang lain di Indonesia. Unsur-unsur keunikan yang merupakan unsur paling dasar dan utama dalam wayang kulit Cirebon adalah unsur karakter wayang. Karena tanpa ada pengetahuan dasar akan karakter wayang, maka seorang penonton tidak akan mengerti cerita dan kandungan pesan yang banyak tersirat dalam pementasan wayang.

#### 3.2 Bahasa Rupa dalam Wayang

Bentuk visual wayang kulit sesuai dengan cara gambar wayang beber yang menggunakan RWD (Ruang-Waktu-Datar) yang dikemukakan oleh Tabrani, yaitu sistem menggambar dua dimensi yang mementingkan kandungan cerita atau makna [2].



Gambar 1. Nilai-Nilai yang Terdapat dalam Wayang Kulit Cirebon [3]

Cara membaca gambar atau wimba disebut cara-wimba. Ada beberapa wimba yang khas terdapat dalam cara meng-gambarkan sebuah karakter wayang. Cara-wimba ini digunakan untuk menguraikan cerita yang terdapat dalam sebuah karakter wayang, seperti pada Tabel 1-4.

Selain ciri gambar, terdapat cara gambar tambahan pada wayang pertunjukan yang dinamis seperti wayang kulit, yaitu teknik menggambar yang lebih-lebihkan (hiper-bolis). Contohnya seperti

Tabel 1. Cara-Wimba Khas Wayang Kulit

UKURAN PENGAMBILAN; cara menggambar untuk menyatakan berapa besar atau seperti apa wimba digambarkan.
Dari kepala sampai kaki; cara menggambarkan suatu wimba yang digambarkan dari kepala sampai kaki secara utuh.
CARA PENGAMBARAN; cara penggunaan unsur-unsur rupa seperti garis, warna, volume, dan sebagainya untuk menggambarkan sebuah wimba.
Sekmatis; cara penggambaran wimba yang disederhanakan sedemikian rupa menggunakan perwakilan khas dari sub-imaji.
Siluet; cara penggambaran dengan menggunakan warna rata memenuhi wimba.
CARA TATANAN; gambaran dari tampak pengambilan sub-imaji dan/ atau cara penggambaran sub-imaji demi membentuk suatu informasi pada maji wimba.
Aneka tampak; cara menata beberapa sub-imaji yang berbeda tampak pengambilan, seperti yang digunakan dalam menggambarkan karakter wayang.

Tabel 2. Arah-lihat Khas Wayang Kulit

ARAH LIHAT; arah yang mengikuti jalan cerita atau informasi yang tersurat pada gambar. Dalam wayang kulit ditambahkan dengan arah pandang yang membaginya menjadi tokoh baik dan jahat.
Arah lihat kiri-kanan; cara membaca rangkaian potongan cerita dari kiri ke kanan
Arah lihat kanan-kiri; cara membaca rangkaian potongan cerita dari kanan ke kiri

Tabel 3. Tata Ungkapan Khas Wayang Kulit

TATA UNGKAPAN DALAM
MENYATAKAN RUANG; semua gambar disajikan secara datar dan stilasi, tidak menggunakan teknik perspektif, namun menggunakan garis tanah/tepi bawah (bukan ruang angkasa, rebahan). Digeser; mengungkapkan cerita dengan menggeser

secara horizontal atau vertikal
MENYATAKAN GERAK; ungkapan yang menggambarkan suatu imaji sedemikian rupa sehingga memberi informasi bahawa imaji tersebut bergerak (animasi). Ciri gerak (posisi); mengungkapkan cerita atau informasi dari ciri-ciri gerak atau posisi awal. Contohnya pada gestur yang dibentuk karakter wayang yang memiliki maksud tertentu.
MENYATAKAN WAKTU DAN RUANG; menggunakan sistem modern yaitu komposisi, bukan terbagi-bagi (seri). Dalam penyajiannya menggunakan berbagai cara bahasa rupa khas seperti penggunaan lapisan latar, urutan gerak yang berlapis dan kesemua urutan gerak dan waktu itu disajikan dalam satu gambar.
TATA UNGKAPAN LUAR
Yang tidak digunakan dari bahasa rupa modern adalah alih pengambilan (sudut pengambilan/ <i>framing</i> ), alih gerak, dan alih skala (ukuran objek bukan ukuran sebenarnya).
Menggunakan cara bercerita kronologis (sebab-akibat) dari sistem modern dicampur dengan kilas balik dan kilas maju dari sistem bahasa rupa khas.
Menggunakan urutan arah lihat kiri ke kanan dan berurutan, bukan arah lihat mata yang acak.

pada gambar tokoh Bima yang digambarkan dengan bahu dan lengan yang panjang, serta memiliki kuku Pancanaka yang gambarnya dilebih-lebihkan dari ukuran kuku biasa (gambar 2). Adapun alasan dilebih-lebihkan pada wayang kulit adalah agar pada saat dipentaskan bayangan yang terbentuk bagus juga dapat dengan jelas menunjukkan ciri khas dari masing-masing tokoh.

### 3.3 Janturan

Apabila ditinjau dari tingkatan nafsu dan perwatakannya, Wayang Kulit Cirebon

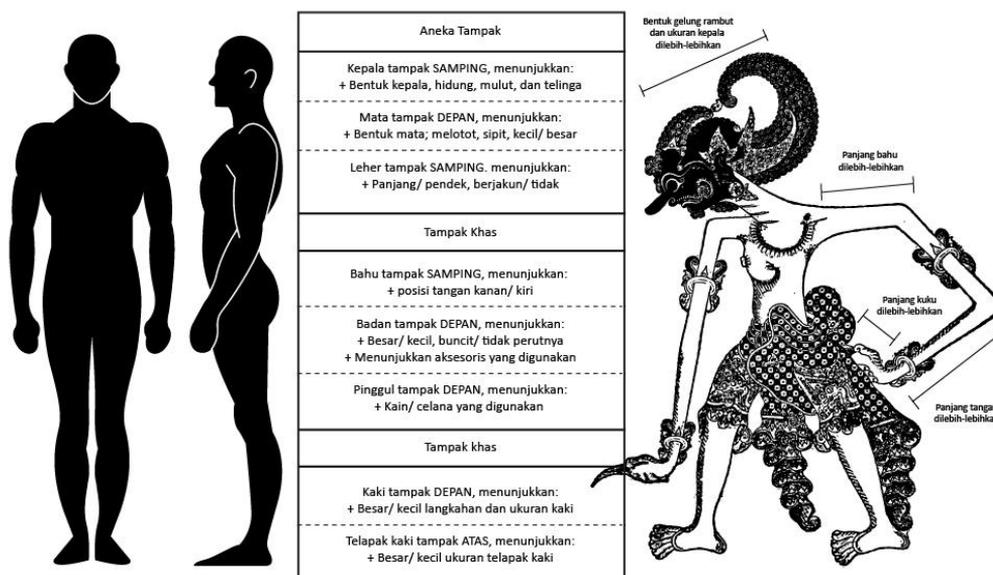
dapat dibagi dalam beberapa golongan yang disebut *janturan*, sebagaimana yang dijabarkan pada tabel 4.

Tabel 4. *Janturan* Wayang Kulit Cirebon

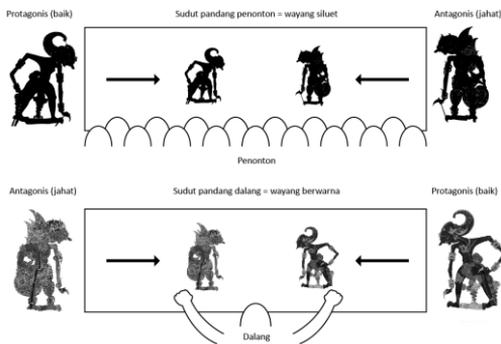
Satria– <i>Pandita</i> : merupakan tokoh pendeta yang mengutamakan keruhanian;
Satria–Raja: tokoh yang memberi petunjuk dan cenderung mengutamakan rohani;
Satria: tokoh yang cerdas, halus budinya, pembela kebenaran;
<i>Sanggan</i> : mengandalkan fisik, namun bersifat satria, walaupun masih sedikit emosi;
<i>Punggawa</i> : tokoh yang beringas, mengandalkan fisik, banyak tawa, tidak terlalu cerdas;
<i>Punggawa–Denawa</i> : beringas, tidak cerdas, dan penuh amarah;
<i>Denawa</i> : kasar, biadab, tak punya tatakrama dan tidak cerdas.

Dalam wayang kulit Cirebon terdapat kelas karakter baru, diantaranya Bandakawan (Panakawan), setanan, ketek grebeg (pasukan monyet wanara), *buron* (hewan), senjata dan *kayon*.

Terdapat makna yang cukup filosofis mengenai *janturan* ini yang berkaitan dengan ajaran Islam. Dalam buku *Wayang Kulit Cirebon: Estetika dan Konsep Visual* disebutkan mengenai makna *janturan*, yaitu *janturan* kanan adalah perkembangan dari manusia yang ideal, dari bayi, dewasa sampai kematiannya. Sedangkan *janturan* kiri melambangkan manusia yang lemah imannya, sehingga tergoda nafsu duniawi [3].



Gambar 2. Cara Penggambaran RWD dalam Menggambarkan Tokoh Bratasena atau Bima



Gambar 3. Penyusunan Wayang kulit (Sumber: wayang.files.wordpress.com) dan arah lihat Wayang dari sudut pandang Penonton dan Dalang

#### 4. ANALISIS BAHASA RUPA DALAM KARAKTER WAYANG DAN MEDIA

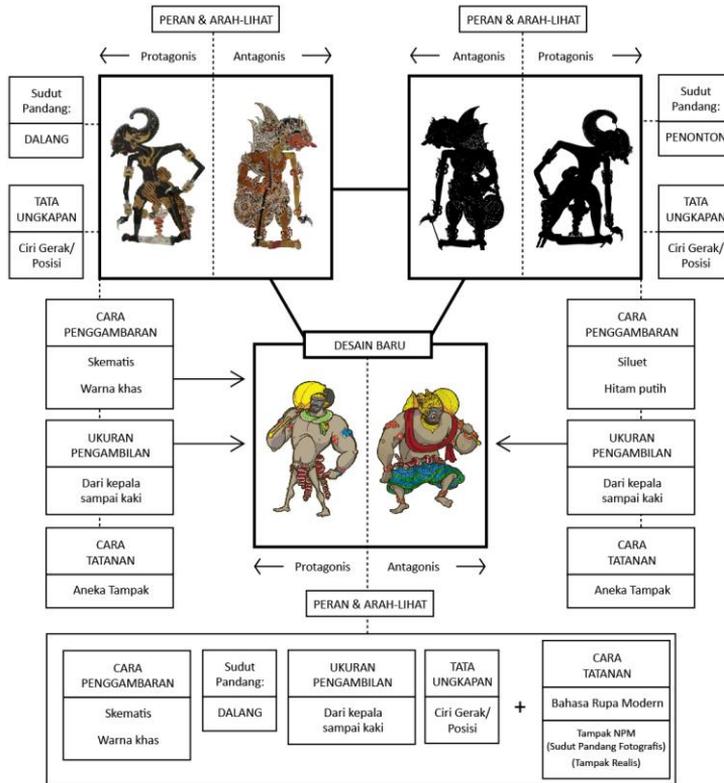
##### 4.1 Analisis Karakter Wayang

Cara membedakan tokoh protagonis dan antagonis dalam wayang kulit sudah dibagi dalam *janturan* yang meletakkan tokoh protagonis di sebelah kanan (kepala wayang menghadap kiri) dan tokoh antagonis di sebelah kiri (kepala wayang menghadap kanan). Namun arah lihat wayang tersebut adalah dari sudut pandang dalang yang akan terbalik arah lihatnya jika mengambil sudut pandang penonton.

Untuk membedah makna yang terkandung dalam sebuah karakter wayang kulit, dilakukan pula analisis karakter wayang menggunakan Cara-Wimba untuk mengetahui cara sebuah karakter wayang bercerita, dan Tata Ungkapan untuk melihat cara mengaitkan satu potongan imaji dengan imaji lain sehingga dapat dilihat informasi atau cerita secara keseluruhan. Analisis karakter ini dibagi berdasarkan dua kelompok, yaitu kelompok karakter protagonis dan antagonis yang digunakan dalam wayang kulit untuk membagi peran, digambarkan dalam bagan analisis gambar 3.

Berdasarkan analisis di atas, rujukan yang digunakan dalam perancangan adalah wayang kulit dari sudut pandang dalang. Beberapa pertimbangannya sebagai berikut:

1. Adanya warna memberikan ciri khas yang lebih kuat dan memudahkan bagi pengguna aplikasi untuk mengenal tokoh wayang,
2. Memunculkan salah satu keunikan wayang kulit Cirebon yang menjadi ciri khas yaitu warna yang cerah dari akulturasi budaya Cina,
3. Warna memberikan informasi yang lebih jelas pada simbol karakter dan pemisahan ornamen/ atribut,
4. Kandungan makna dari sudut pandang dalang yang meletakkan tokoh baik di kanan dan tokoh jahat di kiri dapat digunakan dalam perancangan yang memposisikan



Gambar 4. Analisis Bahasa Rupa pada Karakter Wayang Kulit Cirebon untuk Rujukan Perancangan Karakter Baru

pengguna aplikasi sebagai pihak yang memegang kuasa akan alur pengoperasian aplikasi seperti dalang mengatur alur cerita.

5. Ukuran pengambilan tetap menggunakan dari kepala sampai kaki agar memudahkan untuk memunculkan ciri khas karakter melalui ornamen dan atribut pakaian, serta dapat menunjukkan ciri gerak/ posisi yang menunjukkan gestur atau bahasa tubuh khas dari masing-masing karakter.
6. Cara Tata letak aneka tampak tidak digunakan dalam rancangan dengan

pertimbangan untuk membuka lebih luas dan lebih umum mengenai simbolisasi makna dari imaji yang terdapat dalam wimba sebuah karakter wayang. Sehingga diperlukan adaptasi bahasa rupa modern untuk menunjukkan sisi realistis dari proporsi karakter manusia.

#### 4.2 Analisis Media

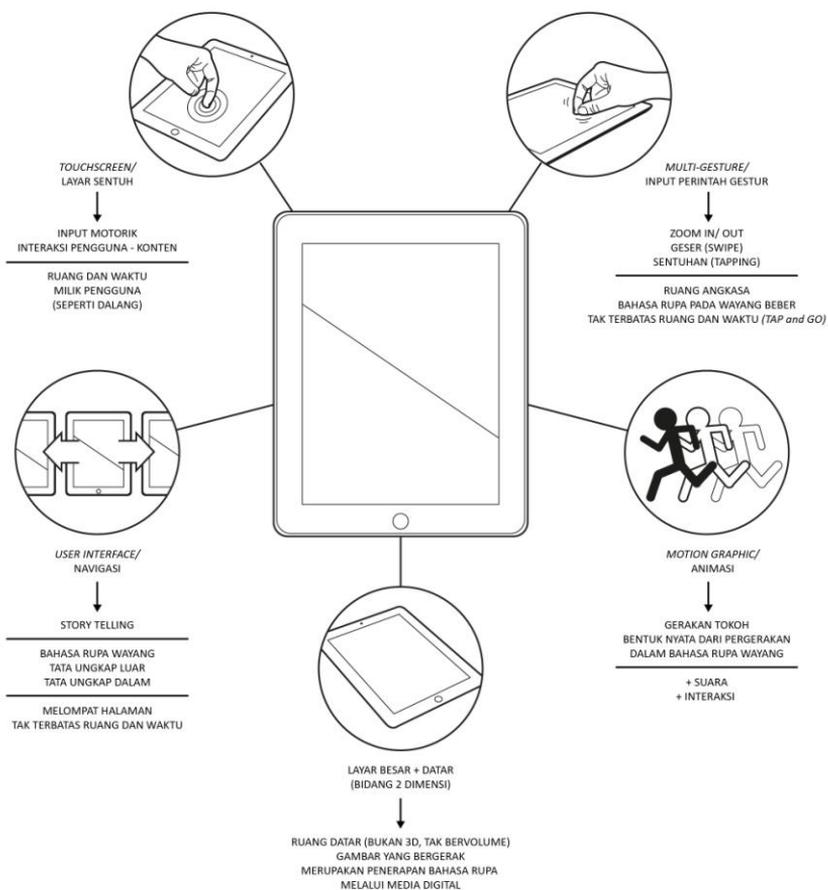
Bahasa rupa wayang merupakan sebuah bentuk perupaan yang menceritakan semua urutan cerita dalam sebuah bidang datar. Bidang datar ini menampilkan semuanya secara

datar/rebah tidak bervolume jika diraba. Contohnya adalah wayang kulit, wayang beber dan lukisan kaca Cirebon. Media berbidang datar ini digunakan dalam media baru seperti tablet dengan fungsi yang sama seperti bidang datar pada wayang beber.

Bahasa rupa wayang diceritakan dalam wayang beber tidak terpatok ruang, hanya dibatasi garis tanah dan garis atas. Bentuknya memanjang dari kiri ke kanan dengan merebahkan kisah atau cerita

secara berurut dan berkesinambungan.

Media tablet juga mengadaptasi bahasa rupa tradisi ini. Walaupun bidang layarnya sudah terpatok, namun konten di dalam layarnya dapat digeser (*swipe*), diperbesar/ diperkecil (*zoom in/out*) serta fitur sentuhan (*tap*) lalu berpindah ke halaman yang dituju. Kesemua fitur yang terdapat media tablet ini adalah perpanjangan dari bahasa rupa khas tradisi dengan optimalisasi dari sisi teknologi.



Gambar 5. Bahasa Rupa Khas dalam Fitur Tablet

Gerakan dan imaji jamak berlapis yang terdapat di bahasa rupa khas wayang dapat dimunculkan oleh media digital tablet dalam bentuk animasi. Pada bahasa rupa khas wayang beber atau pada relief candi cara berceritanya adalah dengan menggambarkan gerakan secara bertahap/ berurutan dengan melihat gambar lapisan belakang sampai lapisan paling depan. Untuk media digital sekarang seperti tablet sudah dapat menjalankan fitur animasi sehingga gerakan tersebut tidak ditampilkan berlapis namun bergerak dinamis.

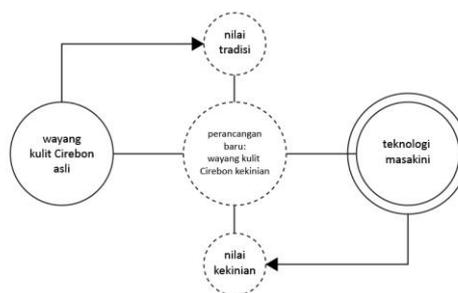
## 5. KONSEP PERANCANGAN

### 5.1. Konsep Umum

Ide dalam perancangan ini adalah mengemas wayang kulit Cirebon ke dalam media yang baru. Pemilihan karakter wayang sebagai nilai keunikan wayang kulit Cirebon yang diangkat adalah untuk merujuk kepada tujuan perancangan yang ingin menjembatani masyarakat awam yang tidak banyak mengetahui wayang kulit dengan mengenalkan dasar pengetahuan karakter wayang kulit Cirebon. Sehingga dengan pengetahuan dasar karakter wayang ini diharapkan masyarakat paham peran tokoh dalam cerita dan dapat menikmati cerita pertunjukan wayang secara utuh.

Ensiklopedia dipilih sebagai format perancangan digunakan untuk menyajikan karakter wayang dalam susunan yang rapi dan tertata serta

disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan, sehingga pengguna aplikasi akan dengan mudah mempelajari karakter yang terdapat dalam aplikasi. Didukung kemampuan komputasi dari media tablet sebagai media terpilih menjadikan nilai tambah ensiklopedia digital rancangan dari sisi penyajian visual dan interaktivitasnya.



Gambar 6. Posisi Perancangan sebagai Penjembatan

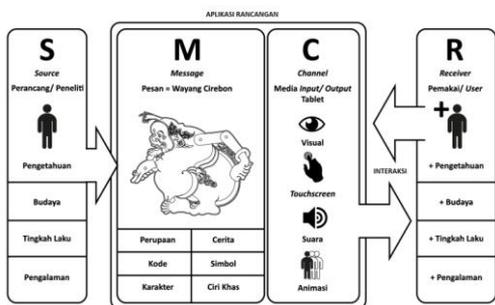
Perancangan ensiklopedia dibagi dalam 4 cerita besar, yaitu Ramayana, Mahabarata, Panakawan dan Cirebonan. Pembagian cerita ini merujuk pada sejarah perkembangan wayang kulit yang berawal dari kisah asli Ramayana-Mahabarata dari zaman kabudhan, lalu diikuti oleh masuknya nilai-nilai Islam yang menjadi awal lahirnya tokoh Panakawan sebagai tokoh penasehat (dakwah Islam) serta pembagian cerita Cirebonan merupakan produk akhir dari akulturasi budaya wayang di Cirebon.

Pembagian cerita ini ditampilkan dalam bentuk sekuen yang digunakan sebagai pengantar untuk menceritakan kisah secara garis besar lalu pengguna dapat masuk pada penjelasan karakter wayang

pada masing-masing sekuen. Informasi karakter wayang menjadi fokus dalam aplikasi ini sebagai bentuk ensiklopedia digital yang interaktif.

### 5.2 Konsep Komunikasi

Dalam proses perancangan akan mengadaptasi model bagan Berlo untuk menerjemahkan konten wayang kulit Cirebon sebagai unsur tradisi ke dalam media modern seperti tablet yang memungkinkan perpindahan informasi melalui beberapa input dan output dari fitur komputer tablet. Namun bagan komunikasi Berlo adalah bagan yang digunakan untuk komunikasi informasi pada media TV dan radio, yang tidak memiliki unsur interaksi antara pengguna dan media. Oleh karena itu perlu ada modifikasi pada bagan berlo untuk menunjukkan adanya aksi-reaksi atau proses umpan balik yang menandakan adanya interaksi antara pengguna aplikasi dengan aplikasinya.



Gambar 7. Adaptasi Diagram Model Berlo yang Dimodifikasi untuk Perancangan Aplikasi [4]

### 5.3 Konsep Visual

Konsep visual yang dirancang berdasarkan analisis bahasa rupa khas karakter wayang kulit Cirebon dan desain grafis dalam aplikasi yang mengikutinya. Perupa dalam perancangan merujuk pada gaya visual yang digunakan dalam karya-karya khas kota Cirebon, seperti lukisan wayang, ornamen batik megamendung dan pastinya unsur visual yang terdapat dalam wayang kulit Cirebon.

#### 5.3.1 Ilustrasi

Gaya ilustrasi dalam perancangan merujuk pada gaya tradisional wayang kulit Cirebon dan artifak lain yang terdapat di Cirebon seperti lukisan kaca Cirebon dan ornamen batik megamendung. Tidak semua bagian dari gaya ilustrasi lukisan kaca, batik megamendung atau wayang kulit yang digunakan, namun unsur-unsur visual tersebut dipilah bagian khususnya sehingga dalam ilustrasi baru pencitraan dari gaya tradisinya bisa muncul.

Cara gambar seperti pada lukisan kaca diaplikasikan pada gambar sekuen cerita dalam aplikasi. Cara gambar bertumpuk ini penggambarannya direbahkan dari depan belakang ke depan dan dari bawah ke atas. Maksudnya adalah bagian lapisan gambar di belakang dan atas menjadi obyek paling jauh, dan gambar di depan dan bawah, menjadi obyek

terdekat (depan). Jika dibedah dalam gambar akan seperti berikut:



**Gambar 8. Bedah Bahasa Rupa Khas Dalam Lukisan Kaca Cirebon**  
Sumber : Koleksi Rastika Sugro

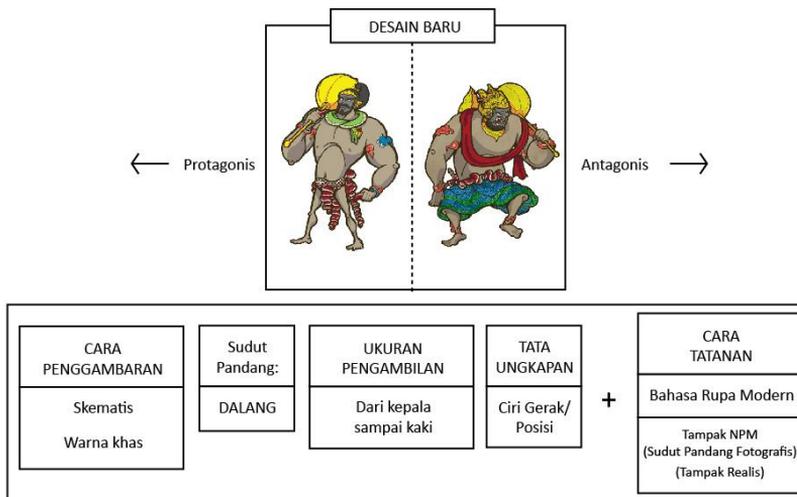
Cara penggambaran tersebut diterapkan dalam perancangan konsep visual pada sekuen pengantar masing-masing pembagian cerita, dengan mengambil konsep-konsep cara penggambarannya. Diaplikasikan cara gambar berlapis dan bertumpuk, serta merebahkan garis tanah yang di belakang (jauh) semakin ke atas. Penumpukan gambar karakter juga menunjukkan posisi depan dan belakang dari obyek karakter wayang. Tujuan dari penggunaan cara gambar ini adalah untuk dapat menunjukkan semua unsur pembangun potongan cerita, karena jika merunut pada bahasa rupa modern seperti cara gambar dalam fotografi, maka tidak semua bagian bisa ditunjukkan dalam satu gambar.



**Gambar 9. Adaptasi Bahasa Rupa Khas Lukisan Kaca dan Wayang Beber dalam Sekuen Cerita Perancangan**

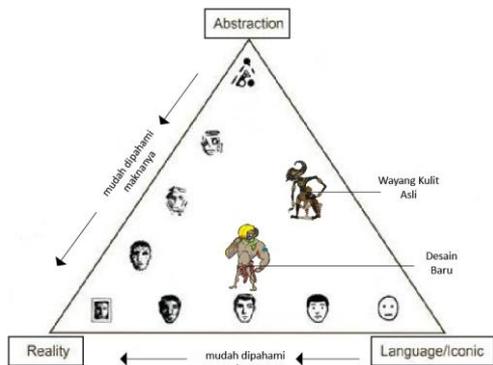
### 5.3.2 Desain Karakter

Perancangan karakter baru merujuk pada hasil analisis bahasa rupa khas wayang yang dilakukan pada bab sebelumnya. Dari hasil analisis tersebut, diperlukan rujukan tambahan untuk merancang karakter wayang baru yang lebih sederhana. Penyederhanaan ini dilakukan pada cara menggambar aneka tampak pada wayang kulit dengan mengadaptasi bahasa rupa NPM yang melihat sebuah obyek dari sudut pandang fotografis. Sudut pandang fotografis ini digunakan pada bagian-bagian tertentu tubuh wayang yang dianggap perlu disederhanakan. Teknis visualisasi karakter ini dapat merujuk



Gambar 10. Hasil Analisis Bahasa Rupa Khas Wayang dalam Karakter sebagai Rujukan Perancangan

pada bagan segitiga yang dikemukakan oleh McCloud [5].



Gambar 11. Segitiga Karakter  
Sumber: McCloud [5]

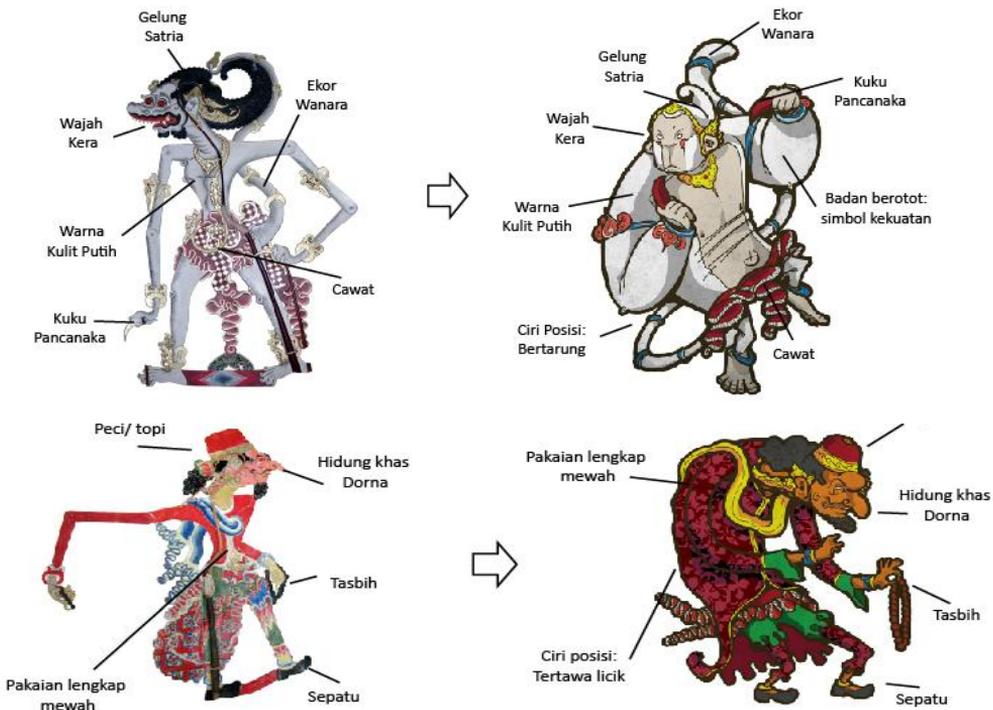
Scott McCloud mencoba membuat sebuah sistem infografis mengenai pemetaan visualisasi sebuah karakter dalam komik. Penggunaan bagan ini masih relevan karena penggambaran karakter dalam perancangan ini masih mengacu kepada bentuk wayang kulit yang merupakan bentuk representatif dari bentuk manusia. Deformasi dan

simplifikasi bentuk hanya terdapat pada beberapa bagian tubuhnya saja. Gaya gambar cenderung mendekati gambar kartun.

### 5.3.3 Layout dan Sistem Navigasi

Sistem navigasi yang digunakan merupakan sistem *touch and go*, maksudnya dari sistem ini adalah cara penggunaannya dengan memberi input sentuhan lalu diproses perintah selanjutnya. Untuk layout disesuaikan dengan format tablet secara vertikal, tidak secara horizontal, agar mempertahankan konsistensi penyajian layout halaman seperti sebuah halaman buku (namun tidak *spread* halaman kanan-kiri).

Setelah memilih cerita, selanjutnya adalah halaman navigasi untuk sub cerita Ramayana, Mahabarata, Panakawan, dan Cirebonan.



Gambar 12. Perancangan Karakter Baru Hanoman (atas) dan Karakter Baru Dorna (bawah)



Gambar 13. Layout Halaman Depan (Cover) dan Menu Utama



Gambar 14. Layout Halaman Menu Cerita

Setelah halaman sub-menu tersebut, masuk ke pemilihan sekuen cerita. Pengguna dapat memilih sekuen mana yang ingin dilihat detilnya dengan menyentuh sekuen dalam gambar panorama cerita. Dalam setiap cerita memiliki jumlah sekuen yang berbeda, tergantung banyaknya kejadian yang penting dan perlu penjelasan ilustrasi dan narasi.



Gambar 15. Contoh Layout Halaman Sekuen Cerita Ramayana

Setelah layout halaman sekuen cerita, pengguna dapat menyentuh bagian karakter wayang untuk mengetahui data detil mengenai tokoh tersebut. Untuk layout halaman ini menggunakan keseluruhan halaman untuk menjelaskan sang tokoh pilihan. Pemilihan tokoh yang muncul dalam aplikasi ini berdasarkan tingkat kepopuleran tokoh dan kepentingan tokoh di dalam sub-pembahasan masing-masing. Tokoh tersebut akan diilustrasikan dan dirancang dalam satu halaman yang berisikan tulisan dan gambar.

Masing-masing sub-pembahasan akan diberi warna pada bagian informasi

sebagai sistem grafis pembagian sub-pembahasan pada buku. Pemilihan warna tersebut berdasarkan pada warna-warna yang muncul pada wayang kulit Cirebon [6]. Ada pun pembagian warnanya secara urutan ceritanya sebagai berikut :



Gambar 16. Contoh Layout Halaman Isi Tokoh (Ramayana dan Mahabarata)

- a. Ramayana: Hijau  
Menunjukkan bahwa kisah Ramayana banyak mengambil latar di hutan yang bernuansa hijau.
- b. Mahabharata: Merah  
Mahabharata adalah kisah yang penuh dengan konflik dan peperangan. Merah melambangkan warna yang mewakili perpecahan dan amarah.

- c. Punakawan: Kuning  
Punakawan dilambangkan dengan kuning. Warna ini mewakili peran tokoh ini dalam cerita, yaitu sebagai penerang/pemberi nasihat maupun peran jenaka.
- d. Tokoh khas Cirebon: Biru  
Mewakili warna laut. Cirebon merupakan kota pesisir, diwakili dengan warna biru muda sebagai index warna air.

Para tokoh pewayangan yang dirancang ilustrasinya berjumlah keseluruhan 41 tokoh.

### 5.3.4 Logo dan Tipografi

Konsep logo tersebut diambil dari bentuk siluet salah satu tokoh di dalam buku yaitu Semar. Tokoh ini dipilih karena mewakili dunia pewayangan. Tokoh yang memberi nasihat dan petunjuk, yang mewakili maksud pembuatan buku ini, sebagai penunjuk dan inspirasi dalam pengetahuan seputar wayang Cirebon.

Untuk isi konten buku menggunakan *fontset/* kelompok huruf yang dibuat khusus untuk memenuhi keperluan sistem grafis aplikasi. Font ini dibuat dengan dasar aksara Jawa atau sering disebutkan *Hanacaraka*. Alasan pembuatan font ini adalah karena di Cirebon menggunakan aksara Jawa dalam penulisannya, termasuk di dalam wayangnya, terutama untuk memunculkan nuansanya dalam aplikasi rancangan.



Gambar 17. Tipografi dalam Perancangan

### 5.3.5 User Interface

*User interface* sebagai navigasi dalam aplikasi dibagi dalam dua posisi besar, yaitu ikon navigasi layar bagian atas dan layar bagian bawah. Pilihan navigasi yang terdapat di layar bagian atas maupun bawah dapat berubah tergantung posisi halaman yang sedang dibuka. Navigasi utama terdapat di halaman *home* atau halaman utama.

Dalam halaman sub cerita terpilih, akan ada perubahan isi navigasi terutama di bagian atas. Pada halaman ini navigasi bagian atas hilang untuk menampilkan halaman panorama atau ilustrasi *beber*. Di dalam gambar panorama terdapat pendaran cahaya (*glow*), yang menandakan adanya sekuen cerita yang dapat dilihat. Selain itu pada halaman ini tokoh yang muncul dapat disentuh untuk menuju halaman informasi tokoh.

Setelah memilih sekuen cerita, akan muncul halaman beranimasi yang menceritakan potongan kejadian yang



atas layar. Pilihan navigasi yang terdapat di bagian atas layar kali ini lebih terkait dengan data dan opsi pada tokoh wayang terpilih. Halaman ini menampilkan tokoh wayang yang dapat bergerak (animasi) dengan menyentuh karakter tersebut. Pada saat bergerak tokoh akan mengeluarkan suara yang mewakili suara tokoh seperti pada saat pementasan. Gerakan dan suara yang dikeluarkan oleh tokoh wayang merujuk pada pementasan wayang kulit. Ada pilihan opsi *ajian*, yang akan mengeluarkan perintah pada tokoh untuk menunjukkan *ajian/kesaktian* atau senjata yang menjadi andalannya.

Untuk navigasi pada layar bagian bawah berfungsi lebih kepada pengaturan dan perintah yang berlaku pada seluruhan halaman aplikasi seperti pegaturan (*setting*), mengeluarkan suara atau diam, halaman indeks berdasarkan abjad dan tombol kembali ke halaman utama.

## 6. KESIMPULAN

Wayang sebagai media bercerita, dibangun atas kekuatan peran dari masing-masing karakter wayang. Seperti yang dapat ditemukan di karakter-karakter wayang kulit Cirebon. Kekhasan warna dan keunikan dari bentuk wayang serta cerita dibalik asal-usul terciptanya seorang karakter wayang menjadi daya tarik yang patut dikenalkan pada masyarakat luas. Namun untuk dapat masuk dalam ranah selera masyarakat

kini, perlu dilakukan penyesuaian dari segi desain visual dari wayang tradisi, salah satunya adalah dengan desain karakter baru. Desain karakter baru ini harus berdasarkan hasil kajian bahasa rupa pada wayang kulit Cirebon asli sehingga nilai-nilai khasnya muncul kembali dalam perancangan karakter baru. Karakter khas Cirebon seperti Panakawan dan tokoh-tokoh mistis menjadi nilai tambah bagi wayang kulit Cirebon untuk tampil unik dan berbeda.

Media yang efektif dalam mengenalkan sekian banyak karakter dalam satu format salah satunya adalah ensiklopedia. Dengan menggabungkan unsur interaksi dari media digital tablet dan keunikan visual wayang kulit Cirebon yang dimunculkan dalam desain karakter baru, diharapkan perancangan ini dapat menyentil rasa keingintahuan dari penggunanya, sehingga ensiklopedia ini menjadi pintu bagi masyarakat awam wayang untuk mengenal wayang kulit Cirebon.

Hasil perancangan ensiklopedia digital karakter wayang ini bukanlah akhir dari bentuk transformasi budaya wayang, melainkan sebuah awal. Masih banyak pengembangan format penyajian yang dapat diturunkan dari perancangan ini, seperti *game*, animasi, film, maupun media digital lain. Ensiklopedia ini berfungsi sebagai database karakter wayang kulit Cirebon yang

memungkinkan untuk menghasilkan karya lain di masa depan.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

[1] Irvine, David. 2005. *Leather Gos and Wooden Heroes: Java's Classical Wayang*. Singapore: Marshall Cavendish International.

[2] Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

[3] Damayanti, Nuning & Haryadi Suadi. 2009. *Wayang Kulit Cirebon: Estetika dan Konsep Visual*. Bandung: Penerbit ITB.

[4] Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi, Sebuah Pengantar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

[5] MCCLOUD, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York, U.S., Harper Collins, Inc.

[6] Suadi, Haryadi & Nuning Damayanti. 2007. *Seminar Nasional: Wujud Visual dan Makna Simpulik Wayang Kulit Cirebon (Seminar Kit)*. Bandung: ITB.