

**PERANCANGAN KARAKTER
WAYANG PUNAKAWAN DALAM PAPAN *SKATEBOARD***



Disusun oleh:
Galang widhitama/01191013
Diploma III

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2022/2023**

**PERANCANGAN KARAKTER
WAYANG PUNAKAWAN DALAM PAPAN *SKATEBOARD***



Disusun oleh:
NAMA: GALANG WIDHITAMA
NIM: 01191013

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2022/2023**

**PERANCANGAN KARAKTER
WAYANG PUNAKAWAN DALAM PAPAN *SKATEBOARD***

Tugas akhir ini telah diuji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual III
Sekolah Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 0 agustus 2022
Di STSRD VISI

Dewan Penguji

Ketua Penguji



Danu Widiyanto, M.Sn
NIP/NIM : 01103070

Dosen Pembimbing



Nofria Doni Fitri, M.Sn
NIP/NIM : 04093094

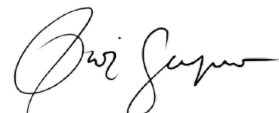
Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds
NIP/NIM : 197502132005011001

Ketua Jurusan



Dwisanto Sayogo, M.Ds
NIP/NIM : 09123113

**PERANCANGAN KARAKTER
WAYANG PUNAKAWAN DALAM PAPAN SKATEBOARD**

**Disusun oleh:
NAMA: GALANG WIDHITAMA
NIM: 01191013**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2022/2023**

Yogyakarta 7 Juli 2022
Telah ditanda tangani oleh
Dosen Pembimbing



Nofria Doni Fitri, M.Sn
NIP/NIK : 04093094

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “**PERANCANGAN KARAKTER WAYANG PUNAKAWAN DALAM PAPAN *SKATEBOARD***”. Tugas Akhir ini diselenggarakan oleh Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Penulisan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan, tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu. Laporan ini disusun guna melengkapi persyaratan kelulusan mengikuti mata kuliah Tugas Akhir. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Allah SWT yang selalu memberikan kelancaran dan kemudahan bagi penulis.
2. Bapak Nofria Doni Fitri, M.Sn. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan semangat, dorongan, motivasi, serta bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir.
3. Bapak Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds selaku Ketua STSRD VISI.
4. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku Ketua Jurusan STSRD VISI.
5. Seluruh pejabat, dosen, dan karyawan di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia yang telah memberikan banyak informasi yang didapatkan.
6. Kedua orang tua penulis yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan serta motivasi.
7. Teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat.

Semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa, serta Tugas Akhir ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya. Aamiin.

Yogyakarta, 7 Juni 2022
Penulis,

Galang Widhitama
NIM 01191013

DAFTAR ISI

BAB I (PENDAHULUAN)

A. Minat Utama	7
B. Skill Unggulan	8
C. Kesimpulan	9

BAB II (PENGANTAR OBJEK PERANCANGAN)

A. Latar Belakang	11
B. Data Objek	12
C. Analisa SWOT	15

BAB III (KONSEP DESAIN)

A. Konsep Verbal	17
B. Konsep Visual	18

BAB IV (PROSES DESAIN)

A. Referensi Desain	22
B. Rough Desain	24
C. Alternatif Desain	26
D. Final Desain	28

BAB V (DAFTAR PUSTAKA)

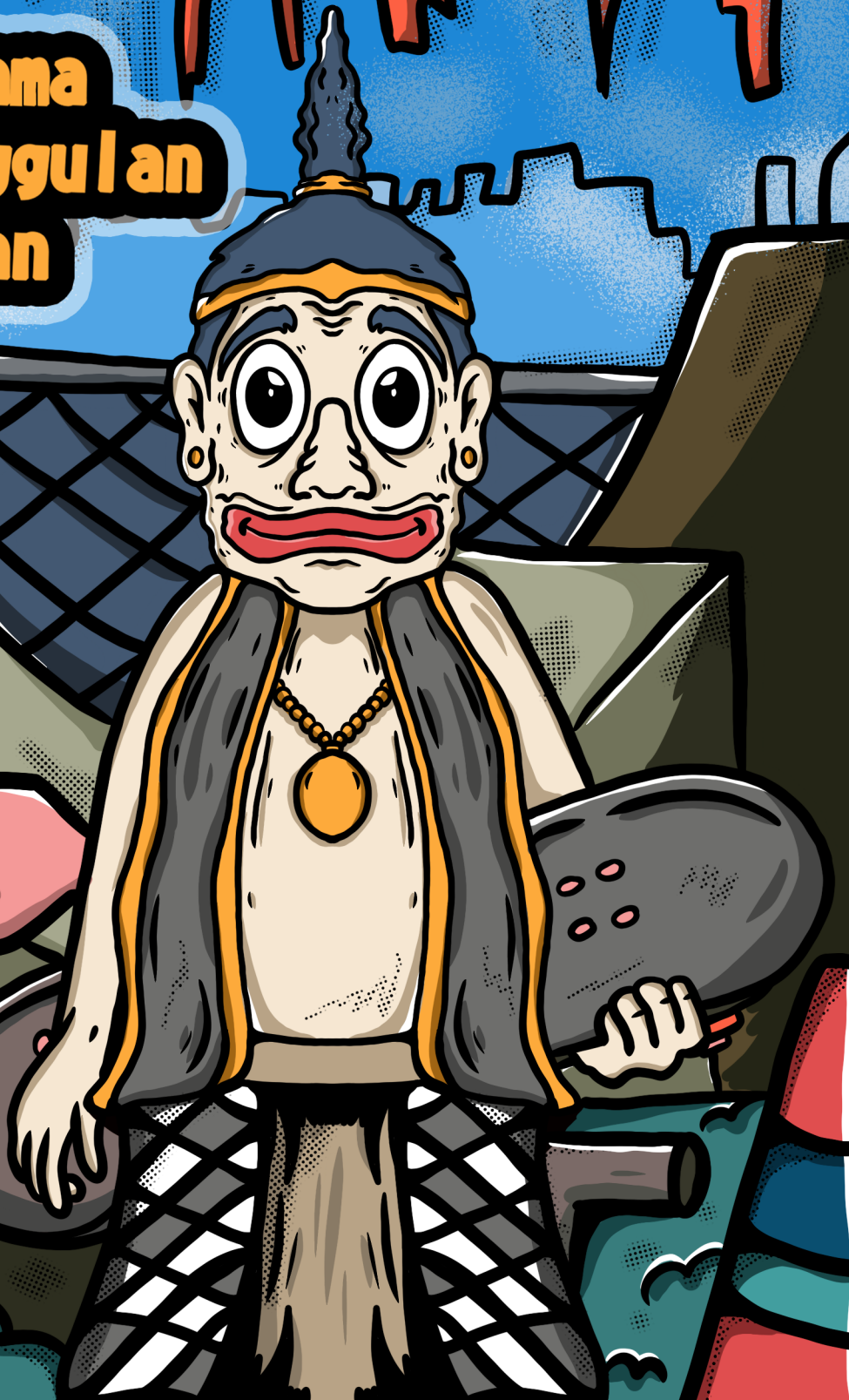
A. Daftar Pustaka	37
-------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

- A. Minat utama
- B. Skill Unggulan
- C. Kesimpulan

BAB I



BAB I

PENDAHULUAN

A. Minat Utama

Minat utama penulis memfokuskan pada desain ilustrasi digital sesuai dengan minat bakat dalam membuat karya ilustrasi. Berawal dari hobi menggambar penulis sejak kecil, penulis mulai menyukai dan menekuni dunia seni rupa, tepatnya desain ilustrasi. Penulis menyukai kegiatan menggambar pada layar komputer, seperti membuat ilustrasi suasana pantai dan suasana pegunungan.

Ilustrasi menurut penulis adalah sebuah gambaran yang menyampaikan sebuah pesan terhadap setiap orang yang melihat karya ilustrasi yang berfungsi untuk memperjelas sebuah cerita atau narasi dalam sebuah karya seni.

Sejalan dengan hal tersebut, penulis akan mengambil metode ilustrasi digital untuk membuat ilustrasi digital papan *skateboard*, dengan tujuan memperkenalkan karakter punakawan kepada komunitas *skateboard* yang berada di daerah Bantul. Hal tersebut sebagai salah satu upaya untuk melestarikan budaya daerah di Indonesia dan mengajak para generasi muda untuk menghargai, mencintai, dan bangga akan budaya Indonesia, serta dapat mengangkat dan memperkenalkan budaya Indonesia hingga mancanegara.

B. Skill Unggulan

Untuk mewujudkan karya ilustrasi penulis menggunakan beberapa *software* di bawah ini:

a. *Procreat*

Penulis menggunakan *procreat* untuk membuat sketsa gambar. Selain mudah digunakan untuk membuat sketsa, *procreat* juga merupakan aplikasi *smartphone* yang mudah di bawa ke mana mana.

b. *Adobe Photoshop*

Penulis menggunakan *adobe photoshop* untuk membuat *lineart*, memberikan warna, dan *mockup* pada gambar.

c. *Adobe Illustrator*

Penulis menggunakan *adobe illustrator* untuk membuat *layout* desain, membuat karya *vector* di *adobe illustrator*.

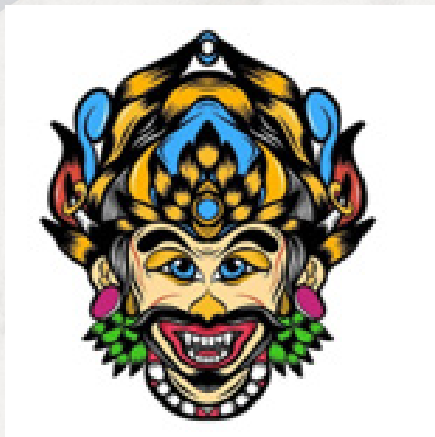
Contoh karya yang pernah di buat:

Skill penulis yaitu pada ilustrasi digital, di bawah ini adalah contoh karya penulis:

- a. Gambar ilustrasi *commission work from USA*
(*Ocean full of blood*)



- b. Gambar ilustrasi karakter wayang



- c. Gambar ilustrasi *commission work from USA*
(*Mountain atmosphere with bigfoot*)



- d. Gambar ilustrasi *commission work from USA*
(*Burn rubber not bridges*)



C. Kesimpulan

Ketertarikan penulis dalam ilustrasi, *skateboard*, dan budaya daerah menjadikan minat penulis untuk membuat rancangan desain ilustrasi wayang pada papan *skateboard* dan memperkenalkan budaya daerah di kabupaten Bantul dan mengangkat cerita punakawan sebagai objek digital perancangan papan *skateboard* untuk Tugas Akhir.

BAB III

PENGANTAR OBJEK PERANCANGAN

- A. Latar Belakang**
- B. Data Objek**
- C. Analisa SWOT**

BAB III

BAB II PENGANTAR OBJEK PERANCANGAN

A. Latar Belakang

Skateboard pertama kali lahir di California, Amerika Serikat pada tahun 1959. Pada tahun 1976, *skateboard* mulai masuk ke Indonesia di bawa oleh mahasiswa yang berkuliah di Amerika. Bentuk papan *skateboard* dari masa ke masa mengalami perubahan seperti ukuran, bentuk lengkukkan, dan desain gambar pada papan *skate*. Beberapa tahun kemudian, *skateboard* mulai di kenal dan mengalami perkembangan yang sangat pesat di Indonesia. *Skateboard* yang sebelumnya hanya digunakan sebagai papan selancar, sekarang mengalami banyak perubahan seperti lompatan dan gerakan yang beragam dalam melakukan permainan *skateboard*. Papan *skateboard* terdiri dari beberapa jenis, yaitu *pennyboard* yang berukuran kecil hingga *longboard* yang berukuran panjang dan besar dengan berbagai macam desain yang bervariasi pada lapisan paling bawah papan *skateboard*.

Di Indonesia, papan *skateboard* memiliki berbagai macam desain, seperti hewan buas, monster, dinosaurus, karakter kartun, dan anime jepang. Namun, hingga saat ini belum terdapat brand *skateboard* Indonesia yang membuat desain tentang budaya Indonesia. Salah satu budaya Indonesia yang dapat dijadikan sebagai desain papan *skateboard* adalah karakter wayang nusantara. Desain karakter wayang nusantara dalam papan *skateboard* dapat mengangkat budaya Indonesia yang sangat kaya dan beragam. Hal tersebut dapat membawa generasi muda agar lebih mencintai dan bangga akan budaya bangsa sendiri.

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah salah satu provinsi di Indonesia yang terdapat beberapa komunitas *skateboard*. Komunitas *skateboard* tersebut tersebar dalam beberapa wilayah yang ada di Yogyakarta, mulai dari kabupaten Bantul, kabupaten Sleman, Kabupaten Gunung Kidul, Kabupaten Kulon Progo dan Yogyakarta. Setiap daerah memiliki komunitas *skateboard* dan mendapatkan fasilitas umum baik dari pemerintah maupun swasta. Di sini penulis mengambil komunitas *skateboard* yang ada di Kabupaten Bantul. Komunitas tersebut bernama Bantul *Skateboarding*.

Pada kesempatan ini, penulis mengambil ilustrasi digital yang berasal dari cerita punakawan, yang akan di terapkan dalam desain papan *skateboard*. Punakawan adalah tokoh yang khas dalam wayang Indonesia, mereka mempunyai karakter yang unik dan bisa menjalankan berbagai macam peran, seperti pengasuh dan penasihat para ksatria, penghibur, kritikus, pelawak bahkan sebagai penutur kebenaran dan kebajikan. Penulis mengambil karakter punakawan yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Punakawan tersebut memiliki sifat yang rendah hati, jujur, lucu, cerdas, dan pemberani. Cerita punakawan juga mengajarkan tentang pertemanan, teman bercengkrama, penghibur di kalah susah, mengajak untuk selalau bersemangat dalam hidup, dan tidak pernah menyerah dalam melakukan apapun. Sehingga karakter punakawan dapat dijadikan sebagai pengingat dan pesan untuk generasi muda yang dituangkan melalui desain papan *skateboard*. Karena fungsinya yang begitu beragam dan figurnya yang begitu khas, maka Punakawan merupakan media yang efektif untuk menyampaikan suatu pesan secara visual.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka penulis akan memperkenalkan budaya nusantara punakawan di komunitas Bantul *skateboarding* yang mayoritas anggotanya cenderung menyukai budaya luar dari segi *fashion* dan desain papan *skateboard*. Penulis akan menggabungkan budaya luar *skateboard* dengan budaya nusantara untuk membuat desain ilustrasi papan *skateboard* yang bertujuan untuk memperkenalkan karakter wayang punakawan di komunitas Bantul *skateboard* dan komunitas yang ada di Yogyakarta maupun luar kota Yogyakarta hingga mancanegara.

B. Data Objek

1. Profil objek perancangan :



Gambar 5 Papan *Skateboard* Komunitas Bantul Skate

a. Jenis papan *skateboard* :

Skateboard : *Skateboard* adalah papan *skate* yang berukuran sedang. Jenis papan ini sering digunakan untuk bermain di jalanan dan digunakan untuk bermain di arena khusus *skateboard*.

Longboard : *Longboard* adalah papan *skate* yang berukuran besar dan memanjang. Papan *longboard* lebih cocok digunakan untuk *downhill* menuruni gunung karena ukurannya yang panjang dan besar sehingga *longboard* sangat cocok digunakan pada turunan.

Pennyboard : *Pennyboard* adalah papan *skate* yang berukuran kecil. *Pennyboard* biasanya digunakan untuk anak kecil yang berusia 7 tahun ke atas.

b. Jenis kayu *skateboard* :

Canadian maple : *Canadian maple* adalah jenis kayu yang sangat umum digunakan untuk pembuatan papan *skateboard*. Kayu ini memiliki ketahanan terhadap benturan yang lebih kuat dibandingkan dengan jenis kayu lainnya. Selain itu, *canadian maple* juga memiliki berat yang ringan.

c. Ukuran papan *skateboard* :

- a) Ukuran 7,5 dengan panjang 65 cm dan lebar 19,5 cm.
- b) Ukuran 8 dengan panjang 70 cm dan lebar 20 cm.
- c) Ukuran 8,125 dengan panjang 73 cm dan lebar 23 cm.
- d) Ukuran 9 dengan panjang 75 cm dan lebar 30 cm.

2. Komunitas Bantul *Skateboarding*



Gambar 6 Komunitas Bantul *Skateboarding*

Komunitas Bantul *skateboarding* adalah komunitas *skateboard* yang terbesar di kabupaten Bantul. Komunitas ini sudah ada sejak tahun 1999, di mulai dari permainan *skateboard* di depan kantor bupati Bantul, tepatnya di alun-alun paseban Bantul. Seiring dengan berjalannya waktu, komunitas ini mengalami peningkatan anggota dari beberapa kecamatan seperti kecamatan Imogiri, kecamatan Srandakan, dan kecamatan lainnya. Pada tahun 2021 berkat dukungan dari pemerintah setempat, komunitas Bantul *Skateboarding* mendapat fasilitas arena bermain khusus *skateboard* yang pertama di kabupaten Bantul dan diberi nama taman milenial. Pada tahun 2022, komunitas Bantul *skateboarding* beranggotakan 150 orang, yang aktif bermain *skateboard* di taman milenial Bantul. Anggota Bantul *Skateboarding* juga sering memenangkan kompetisi *skateboard* yang diadakan di kota Yogyakarta maupun di luar kota Yogyakarta.

3. Taman milenial Bantul



Gambar 7 Taman Milenial Bantul

Taman milenial Bantul adalah tempat yang digunakan untuk bermain *skateboard* bagi komunitas Bantul *skateboarding*. Taman milenial yang beralamatkan di Nyangkringan, Bantul, Kec. Bantul, Kabupaten Bantul, Daerah istimewa Yogyakarta, diresmikan secara langsung oleh pemerintah kabupaten Bantul pada tahun 2021. Taman milenial dibangun oleh pemerintah setempat dengan tujuan memberikan wadah bagi komunitas *skateboard* Bantul untuk aktivitas latihan para *skateboarder* di Bantul, agar memaksimalkan *skill* dan potensi mereka dalam bermain *skateboard*.

4. Profil singkat target audiens

Geografis : Komunitas Bantul Skateboarding dan seluruh daerah di Indonesia.

Demografis : Usia 12 – 25 Tahun

Status ekonomi : menengah

Gender : Laki – laki

Psikologis : Pecinta olahraga *skateboard*, orang yang memiliki antusias tinggi terhadap *fashion*

C. Analisa SWOT

1. *Strength* (Kekuatan)

- a. Setiap karakter punakawan memiliki sifat-sifat yang berbeda sehingga menjadikan keunikan tersendiri.
- b. Desain punakawan yang modern sehingga menjadi daya tarik bagi setiap orang yang melihat.

2. *Weakness* (Kelemahan)

- a. Generasi muda belum terlalu mengenal karakter punakawan.
- b. Kurangnya rasa kecintaan dan kebanggaan terhadap budaya Indonesia.

3. *Opportunity* (Peluang)

- a. Mampu mengangkat dan memperkenalkan budaya Indonesia kepada generasi muda.
- b. Konsep ilustrasi yang sangat modern dan menarik sehingga menambah minat pembeli.

4. *Threats* (Ancaman)

- a. Munculnya pesaing baru di kota-kota besar.
- b. Terdapat banyak karakter baru masa kini dengan tema budaya luar yang cenderung dianggap lebih menarik.

BAB IIII KONSEP DESAIN

- A. Konsep Verbal
- B. Konsep Visual

BAB III



BAB III KONSEP DESAIN

A. Konsep Verbal

Tema yang digunakan penulis untuk pembuatan karya Tugas Akhir adalah ilustrasi digital. Karya Tugas Akhir penulis yang berupa ilustrasi digital, mengangkat karakter punakawan yang terdiri dari semar, gareng, petruk, dan bagong, menjadi sebuah desain dalam papan *skateboard*. Setiap karakter punakawan tersebut memiliki sifat yang berbeda-beda, seperti semar yang memiliki sifat rendah hati, jujur, dan mengasihi; gareng memiliki sifat lucu dan humoris; petruk memiliki sifat cerdas dan pemberani; dan bagong yang memiliki sifat sederhana, sabar, dan lugu. Penulis akan membuat keempat karakter punakawan tersebut dengan gaya gambar penulis.

B. Konsep Visual

1. Ilustrasi

Ilustrasi yang akan dibuat penulis adalah ilustrasi digital dengan menggunakan Teknik Bitmap di *Adobe Photoshop* dan menggunakan *brush tool*. Penulis akan membuat ilustrasi empat karakter punakawan, yang kemudian diterapkan pada papan *skateboard*. Selain itu, penulis juga membuat beberapa media pendukung seperti kaos, topi, gantungan kunci, dan stiker.

2. Tipografi

Dalam pembuatan karya tugas akhir, pastinya tidak terlepas dengan peran tipografinya. Sehingga pemilihan *font* sangat penting dalam karya ilustrasi. Pada karya ilustrasi ini, penulis menggunakan *font* “UPAKARTI”. Penulis memilih *font* tersebut dikarenakan bentuk *font* nya yang seperti aksara jawa, sehingga sangat cocok digunakan sebagai tipografi karakter punakawan untuk membuat karya tugas akhir penulis.







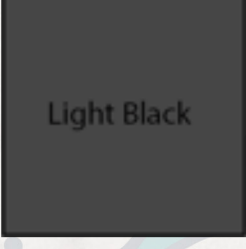

Gambar 8 font upakarti
(Font upakarti)





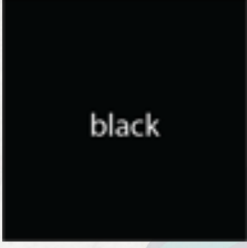

3. Warna

Warna yang digunakan penulis dalam pembuatan ilustrasi digital adalah warna-warna cerah, seperti warna-warna pastel. Beberapa warna yang digunakan untuk pembuatan ilustrasi punakawan adalah sebagai berikut:



Gambar 9 Warna

	Nama	HEX	RGB	CMYK
	Gray Goose	#D2D1CF	R: 210 G: 209 B: 207	C: 17% M: 13% Y: 15% K: 0%
	Light French Beige	#C8AD7F	R: 200 G: 173 B: 127	C: 23% M: 29% Y: 56% K: 0%
	Valentine Red	#E55451	R: 229 G: 84 B: 81	C: 5% M: 82% Y: 68% K: 0%
	Pink Daisy	#E899A3	R: 232 G: 153 B: 163	C: 6% M: 48% Y: 22% K: 0%
	Light Black	#454546	R: 69 G: 69 B: 70	C: 67% M: 60% Y: 58% K: 43%
	Platinum Gray	#A7A7A7	R: 122 G: 122 B: 122	C: 54% M: 45% Y: 45% K: 10%

	Bee Yellow	#E8AB22	R: 232 G: 171 B: 34	C: 9% M: 34% Y: 100% K: 0%
	Dark Gold	#AA6C39	R: 170 G: 108 B: 57	C: 27% M: 60% Y: 87% K: 12%
	Purple Navy	#4F5281	R: 79 G: 82 B: 129	C: 79% M: 74% Y: 25% K: 8%
	Blue Koi	#659EC7	R: 101 G: 158 B: 199	C: 61% M: 27% Y: 8% K: 0%
	black	#000000	R: 0 G: 0 B: 0	C: 75% M: 68% Y: 67% K: 90%
	Bark White	#E1D9D1	R: 225 G: 217 B: 209	C: 11% M: 11% Y: 15% K: 0%

BAB V

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR PUSTAKA

Galang, Nirza. (2021, Juni 22). Sejarah perkembangan skateboard dari california hingga indonesia. Skorpedia:

<https://olahraga.skor.id/olahraga-lain/amp/sk-01392545/skorpedia-sejarah-perkembangan-skateboard-d-dari-california-hingga-indonesia>

Tanudjaja, Bing, Bedjo. (2004). Punakawan sebagai media komunikasi visual. Nirmana, 6(1), 36-51.

Link Referensi Gambar:

<https://id.pinterest.com/pin/529595237406801962/>

https://www.behance.net/gallery/114514853/PunakawanCycling?tracking_source=search_projects%7Cpunakawan

<https://www.behance.net/gallery/106248965/PUNAKAWAN>

<https://www.boombastis.com/punakawan-nilai-islam/39645>

