

# Pendekatan Gaya Visual Topeng Malangan Sebagai Adaptasi Dalam Perancangan Karakter Virtual.

*by* Erik Armayuda

---

**Submission date:** 19-Feb-2021 08:57PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1513027549

**File name:** Malangan\_Sebagai\_Adaptasi\_Dalam\_Perancangan\_Karakter\_Virtual.pdf (1.17M)

**Word count:** 4204

**Character count:** 26490

## **PENDEKATAN GAYA VISUAL TOPENG MALANGAN SEBAGAI ADAPTASI DALAM PERANCANGAN KARAKTER VIRTUAL**

Erik Armayuda

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Industri Kreatif, Universitas Trilogi  
Jl. Kampus Trilogi /STEKPI No. 1 Kalibata, Jakarta 12760  
[armayuda@universitas-trilogi.ac.id](mailto:armayuda@universitas-trilogi.ac.id)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi adalah identitas semangat abad yang membuat budaya tradisional harus mampu beradaptasi dengan keadaan kontemporer untuk bertahan hidup dan Tari Topeng Malangan adalah salah satu dari mereka. Topeng Malangan merupakan salah satu budaya khas Malang yang memiliki 76 karakter yang berbeda karakter dalam cerita. Karakter Topeng Malangan yang merepresentasikan perwujudan dari sifat manusia, adalah Aset potensial sebagai elemen visual untuk membentuk karakter virtual. Dengan teori ATOMIC oleh Adi Nugraha, dalam transformasi budaya, penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan pengelompokan visual elemen didefinisikan dalam model Malangan Masker WASBUMIL (Werno / warna, Alis / alis, Sumping, Brengos / kumis, Ukiran / Engraving, Moto / mata, Irung / hidung, dan Lambe / mulut) sebagai dasar untuk perancangan system karakter visual.

*Kata kunci: Karakter Virtual, Topeng Malangan*

### **Abstract**

*The development of technology is the identity of the century spirit that makes traditional culture should be able to adapt to contemporary circumstances to survive and Malangan Mask Dance is one of them. Malangan mask is one of the distinctive culture of Malang that have 76 different characters in the story characters. Malangan mask characters that represent a manifestation of human nature, is a potential asset as visual elements to form a virtual character. With the theory of ATOMIC by Adi Nugraha, in the transformation of the culture, this study was conducted using qualitative grouping of visual elements are defined in the model Malangan Mask WASBUMIL (Werno / color, Alis / eyebrow, Sumping, Brengos / mustache, Ukiran / Engraving, Moto / eye, Irung / nose, and Lambe / mouth) as the basis for system design visual character.*

*Keywords: Virtual Characters, Malangan Mask*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dengan segala kemudahan yang ditawarkan membuat beberapa kebudayaan lama mulai ter-singkirkan. Kemudahan dan tawaran hiburan yang dapat diakses dengan mudah dari balik layar hingga tempat-tempat yang menawarkan hiburan dengan teknologi dan kepraktisannya membuat beberapa seni kebudayaan tradisional tergeser keberadaannya karena kurangnya motivasi untuk mempelajarinya. Salah satunya adalah kebudayaan Tari Topeng Malang yang memiliki 76 karakter pemain dengan tampilan visual yang berbeda yang dapat digunakan sebagai potensi asset visual dalam merancang avatar. Dengan membangun kembali kesadaran adanya kebudayaan Topeng Malang melalui perancangan karakter virtual dengan pendekatan visual Topeng Malang, diharapkan dapat menjadi motivasi dalam mempelajarinya lebih jauh.

Dari penjabaran itu pula penulis berusaha merumuskan satu bentuk penyajian dari karakter virtual ini yang berkaitan dengan konteks simulasi dalam bentuk virtual, di mana karakter yang dibuat merupakan duplikasi karakter nyata. Dari penggabungan antara karakter virtual dan konsep avatar inilah diharapkan dapat menjadi nilai lebih yang akan memberikan daya tarik tersendiri khususnya pada remaja.

## PEMBAHASAN

### VIRTUAL

Dari kamus Inggris Oxford menyebutkan bahwa Virtual: apapun, esensi atau efek, meskipun tidak secara formal atau actual, biasa disebut dengan istilah efek atau hasil (*Oxford English dictionary* –OED. Sedangkan Rob shield

menyebutkan pengertian virtual dengan sudut yang sedikit berbeda dengan mengatakan bahwa, “Saat ini, kata ‘virtual’ seringkali digunakan sebagai nominal-‘virtual’- sebuah tempat, sebuah ruang, dunia secara keseluruhan dari objek grafis dan personal hidup yang menempati wilayah fiksional, ritual, dan digital sebagai perwakilan seseorang dan benda secara aktual.” (Shield, Rob. 2003) dari pendapat Rob di atas, dapat disimpulkan bahwa virtual dapat dirumuskan dalam bentuk objek yang menempati wilayah fiksional, ritual, dan digital sebagai perwakilan/simulasi orang maupun benda secara aktual.

Obyek yang menempati wilayah fiksional, virtual, dan digital sebagai perwakilan simulasi atau orang juga dapat dilihat dari fenomena hadirnya avatar. Avatar dalam dunia virtual, baik dalam bentuk *game*, hingga konteks komunikasi yang direpresentasikan oleh stiker juga merupakan upaya manusia dalam mensimulasikan dirinya melalui ruang-ruang fiksional atau dalam konteks ini ruang digital. Penggunaan avatar sebagai objek simulasi dapat menjadi hal yang menarik ketika simulasi diri tersebut mampu melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan manusia dalam kehidupan nyata. Dengan demikian kehadiran avatar sebagai simulasi merupakan daya tarik tersendiri sebagai jembatan dalam mencapai sisi ideal manusia.

Sebagai satu contoh, dalam *game* yang menggunakan avatar sebagai tokoh utama, dapat dilihat bagaimana seorang pemain merepresentasikan dirinya melalui avatar yang ia rancang. Penggunaan symbol-simbol berupa aksesoris dan kostum yang dipilih sebagai bagian dari bentuk avatar merupakan upaya dalam menggambarkan diri pemain tersebut melalui objek digital.

Dari pembahasan tersebut maka bidang eksplorasi yang dapat dilakukan dalam konteks perancangan karakter ini adalah, bagaimana karakter virtual ini dapat menjembatani hal-hal fiksional yang menjadi daya tarik tersendiri yang tidak bisa dilakukan oleh manusia biasa dalam kehidupan nyata. Eksplorasi ruang yang hanya bisa dilakukan oleh karakter virtual itulah yang dapat menjadi daya tarik tersendiri dalam perancangan ini nantinya.

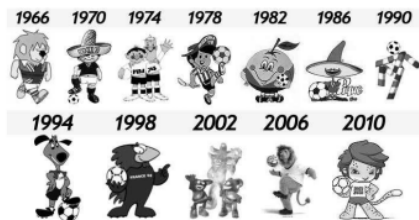
### Karakter

Karakter dalam pengertiannya dibagi ke dalam dua jenis yaitu karakter dalam arti bentuk, dan karakter dalam arti fungsi. Karakter dalam bentuk fungsi dibedakan dalam dua fungsi yaitu fungsi *stationery* dan fungsi *story*.

### Karakter sebagai fungsi *stationery*

Mengarah pada fungsi karakter sebagai bagian dari produk. Karakter dalam fungsi *stationary* biasanya memiliki tujuan dalam memperkuat *branding* satu produk atau perusahaan tertentu. Itulah karakter sebagai fungsi *stationary* masih menjadi bagian dari perancangan *corporate id*.

Selain untuk memperkuat *brand* biasanya karakter sebagai fungsi *stationary* ini diciptakan sebagai ikon dari even tertentu. Salah satu contohnya adalah maskot piala dunia yang hanya digunakan 5 tahun sekali.



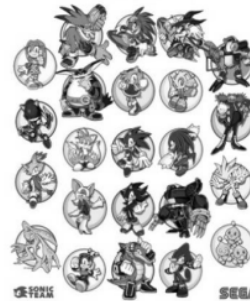
Gambar .1 maskot piala dunia. Sumber: <http://goo.gl/SNmdt>. 25 Mei 1013, 02.06

### Karakter sebagai fungsi *story*

Pengertian karakter sebagai fungsi *story* merupakan karakter yang dibangun berdasarkan cerita tertentu. Perancangan karakter ini biasanya dideskripsikan berdasar pembagian peran, protagonis, antagonis, hingga *peripheral*.

Karakter sebagai fungsi *story* tidak hanya terkait pada satu konteks cerita atau film, namun juga bisa jadi dalam satu konteks cerita sebuah *game*. Karakter sebagai fungsi *story* dalam perancangannya selalu memiliki dua hal sebagai identitasnya. Dua hal tersebut adalah *constant* dan *variabel*. Konstanta merupakan satu identitas yang mencirikan bahwa karakter satu dan lainnya masih terkait dalam satu cerita.

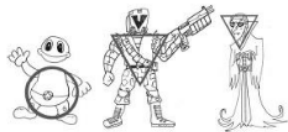
Biasanya konstanta hadir dalam bentuk gaya desain, aksesoris, tema warna, hingga bentuk karakter itu sendiri. Sedangkan variabel merupakan unsur pembeda yang akan memberikan identitas karakter satu dan lainnya sehingga mudah dikenali. Sebagai contoh aplikasi dari konsep ini adalah desain karakter *game* "Sonic the Hedehog".



Gambar 2 karakter sonic. Sumber: <http://goo.gl/uS589>. 25 Mei 1013, 02.22

Di sisi lain, karakter dalam arti bentuk mendeskripsikan penjabaran karakter dari segi bentuk. Dalam konteks perancangan penulis merujuk pada pendapat Scott Roger dalam bukunya 'Level Up' yang menjabarkan bahwa ada tiga

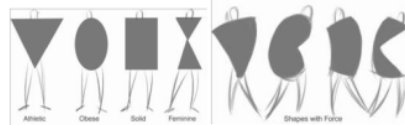
komponen penting dalam sebuah *game* yang ia sebut dirumuskan ke dalam tiga bentuk dasar visual yang dirumuskan dalam bentuk “*three cs*” yaitu, *character* (karakter), *camera* (kamera), dan *control* (kontrol) di mana salah satunya membahas tentang perancangan karakter. Scott menyebutkan bahwa “...bentuk dasar yang digunakan dapat membentuk mengungkapkan karakter personal dari karakter yang dirancang. Lingkaran biasa digunakan dalam merancang karakter yang bersahabat, kotak biasa digunakan untuk bentuk karakter yang kuat atau bodoh. Tergantung dari seberapa besar kotak tersebut. Bentuk segitiga sangat menarik karena ketika menghadap ke bawah maka biasa digunakan untuk sosok superhero yang kuat, sedangkan jika bentuk yang sama digunakan sebagai kepala, maka akan menjadi karakter yang jahat. Dengan merotasi dan melakukan mix dapat menciptakan karakter gabungan.”



Gambar 3 bentuk dasar karakter. Sumber: Scott Roger, *Level up*

Pendekatan perancangan karakter dengan menggunakan bentuk dasar juga dilakukan oleh Matersi. D. Michael yang mengelompokkan bentuk karakter ke dalam tiga bidang yang dapat merepresentasikan bentuk yang berbeda. Seperti pada bentuk segi tiga misalnya, ia menggambarkan bahwa bentuk segi tiga dapat merepresentasikan bentuk karakter atletik. Sedangkan bentuk oval atau lingkaran lebih menyiratkan pesan persahabatan dan keluarga. Tidak ada sudut tajam yang menyiratkan kesan aman. Begitu juga dengan bentuk kotak yang digambarkan olehnya mewakili bentuk yang kuat. Dan dengan menggabungkan bentuk-bentuk tersebut maka akan di-

dapat sosok karakter yang kompleks berdasarkan dominasi dan bentuk perancangannya.



Gambar 4 bentuk siluet. Sumber: Michael D. Matersi, *Force Character Design from Life Drawing*.

Selain dengan menentukan bentuk dasar karakter, penggunaan siluet juga dapat membantu perancang dalam memberikan perbedaan satu sama lain dari karakter tersebut. Scoot memberikan penjabaran bahwa dengan merancang karakter berdasarkan siluet, penting untuk beberapa alasan sebagai penyampai pesan ;sifat karakter dari sekali lihat, membantu membedakan satu karakter dari karakter lainnya, Mengidentifikasi sifat baik atau buruk dari karakter tersebut, dan membantu karakter dapat terlihat lebih daripada background dan elemen lingkungan lainnya

Penggunaan siluet sebagai pembeda karakter juga digunakan oleh Jasen Deamer dalam prosesnya merancang karakter filem *Ratatouille* yang dikembangkan oleh Pixar.



Gambar 5 karakter *ratatouille*. Sumber: <http://goo.gl/7yFdl>. diunduh: 24 mei 2013, 11.45

Seperti dalam perancangan karakter oleh tim Pixar, bagian pengembang memfokuskan perancangan karakter pada siluet sebagai tahap awal. “kita menghabiskan banyak waktu untuk mendesain bentuk siluet. Sehingga ketika karakter dilihat dari siluetnya saja, karakter ter-

sebut dapat diidentifikasi oleh pemain dari berbagai angle” kata Jamaal Bradley dalam tesis Amy Pickens



Gambar 6 bentuk siluet. Sumber: Scott Roger, Level up

Menurut Scott, kebutuhan penggambaran siluet ini terutama dibutuhkan ketika beberapa karakter tersebut berkumpul dalam satu waktu terutama dalam konteks *game*, sehingga pemain dapat mengenali secara langsung sosok karakter tersebut dengan membedakannya dari bentuk dan proporsi karakter.

Selain siluet, variable yang dapat digunakan dalam mengidentifikasi karakter satu sama lain adalah dengan pendekatan warna atau tekstur. Sekali lagi Scott menjabarkan bahwa dalam konteks sebuah cerita biasanya tokoh baik atau pahlawan (superhero) lebih sering menggunakan warna patriotik seperti merah dan biru. Sedangkan tokoh antagonis lebih sering menggunakan warna-warna gelap sebagai pembangun *image* sifat jahatnya.

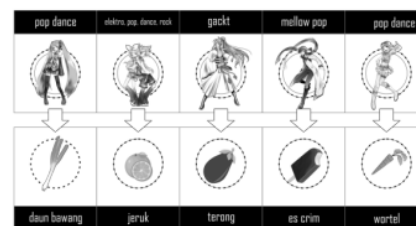
Sehingga berdasarkan beberapa penjabaran di atas ‘karakter virtual’ dapat diartikan bahwa karakter virtual adalah satu objek yang memiliki deskripsi suatu tokoh yang menempati wilayah fiksional dan digital sebagai perwakilan simulasi orang maupun benda secara aktual.

### Studi Kasus Karakter Virtual Hatsune Miku

Jika ditelisik perancangan karakter Hatsune Miku, merepresentasikan gaya desain jepang yang populer dikenal dengan gaya *manga*-nya. Karakter manga merupakan karakter khas asli Jepang.

Dari konsep tampilan visual dengan menggunakan tampilan manga, merupakan cara tersendiri dalam memunculkan karakter yang merepresentasikan negara asalnya. Dalam meluncurkan tiap produknya, Vocaloid juga merancang satu karakter yang mewakili karakter suara yang dibawakan. Ada beberapa karakter lainya yang dirancang. Di antaranya adalah: Hatsune Miku, Rin Kagamine dan Len Kagamie, Kaito, Gakupo Kamoi, Megpoid Gumi dan beberapa karakter lainya yang dirilis berdasarkan dan bersamaan dengan gaya suara vocaloid yang diluncurkan.

Pendekatan visual yang digunakan dari perancangan karakter Vocaloid ini berdasar dari jenis makanan dimulai dari sayuran, buah hingga makanan ringan lainya seperti roti dan es krim sebagai satu variabel yang mencirikan tiap karakternya. Selain itu, desain karakter juga menggunakan gaya desain manga sebagai konstanta atau penyatu tema perancangan karakter dan identitas asal karakter tersebut. Beberapa karakter tersebut jika diidentifikasi pendekatan visualnya maka akan di dapat data perancangan visual sebagai berikut:



Gambar 7. karakter vocaloid:

<http://goo.gl/whDAF>. 10 maret 2003.

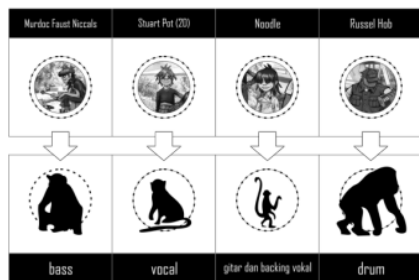
### Gorillaz

Gorillaz merupakan satu grup musik virtual yang dirancang pada tahun 1998 oleh Damon Albarn yang saat itu juga masih menjabat sebagai Vokalis dan keyboardist dalam sebuah band dari Inggris bernama “Blur”. Damon Albarn

yang masih memiliki grup musik *band* tersebut membuat sebuah proyek *band* virtual bersama Jamie Hewlett. Salah satu komikus yang saat itu telah dikenal melalui sebuah komik “Tank Girl”.

Ide terciptanya grup musik virtual ini berawal dari ketika dua orang tersebut sedang melihat acara musik MTV. Ide keluar ketika mereka melihat MTV, mereka menyadari tidak adanya bahan komentar di sana. Dan mulai mencetuskan ide *band cartoon* untuk mendapatkan komentar dan apresiasi dari penonton. Dua orang tersebut mulai menamai proyek mereka dengan nama proyek Gorilla dengan empat orang anggota karakter virtual yang terdiri dari 2D/two dee, Murdoc Niccals, Noodle dan Russel Hobbs. Keunikan dari karakter personil ini adalah tiap karakter merupakan karakter yang digambarkan secara animasi.

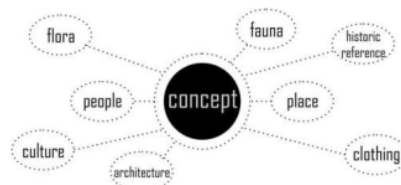
Tidak hanya pada perancangan desain karakter virtual Vocaloid di atas, karakter virtual yang tergabung dalam grup musik Gorillaz juga memiliki acuan desain dengan konsep kera / gorila, sebagai konstanta sekaligus konsep pendekatan visual karakternya. Selain itu, pendekatan visual ini juga menggunakan gaya desain *street art* yang menggambarkan gaya bermusik grup musik ini.



Gambar 8 Gorillaz. Sumber: <http://goo.gl/rYQd7>. 10 Januari 2013

### KONSEP KARAKTER

Solarski, Christ: 2006, dalam bukunya *Drawing basics Video Game Art* mengelompokkan bahwa dalam perancangan karakter biasa dikelompokkan ke dalam tema-tema tertentu yang nantinya akan mempengaruhi eksekusi desain karakter tersebut. Di antara pengelompokan tersebut adalah: fauna, flora, tema sejarah seperti baju zirah hingga kostum zaman peperangan, berdasarkan tempat (seperti rawa, kota, desa), pakaian, arsitek, budaya, dan manusia.



Gambar II.1 Konsep karakter, Solarski, Christ. Sumber: *Drawing basic Video Game Art*

Karakter menurut pengertiannya dibagi ke dalam dua jenis yaitu karakter dalam arti bentuk, dan karakter dalam arti fungsi. Karakter dalam bentuk fungsi dibedakan dalam dua fungsi yaitu fungsi *Stationery* dan fungsi *Story*.

Dalam mentransformasikan elemen visual Topeng Malangan ke dalam bentuk karakter virtual yang baru, maka penulis menggunakan metode ATUMICS oleh Nugraha (2012). Nugraha Dalam Disertasinya “*Transforming Tradition: A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context*” menuliskan bahwa dalam transformasi budaya tradisi ada 5 unsur yang akan berperan dalam perubahan tradisi budaya itu sendiri. Kelima unsur tersebut adalah: ATUMICS (akronim dari kata *Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept, dan Shape*). Metode ini digunakan untuk mengkombinasikan beberapa elemen budaya tradisi dengan beberapa elemen

budaya modern pada sebuah desain produk.



Gambar II.3 Metode ATUMICS level mikro  
(Sumber: Nugraha, 2012)

Pemetaan produk budaya atau selanjutnya disebut artefak (*Artefact*) berdasarkan enam elemen dasar level mikro, yaitu:

1. *Technique* merujuk pada pengetahuan teknis seperti; teknik produksi terkait proses pembuatan artefak, keahlian (*skill*) yang berupa kemampuan untuk membuat atau menghasilkan artefak dengan baik, teknologi terkait dengan semua potensi sarana dan proses dalam pembuatan artefak, dan terakhir adalah peralatan yang digunakan (*tool*). Namun dalam konteks perancangan ini *Tehnique* yang dimaksud merupakan proses perumusan data visual ke dalam bentuk sistem visual sebagai pembentuk karakter virtual nantinya.
2. *Utility* membahas tentang kecocokan antara kebutuhan pengguna dengan fungsi produk/artefak. *Utility* dapat disandingkan dengan konsep kebutuhan, hasrat, dan tuntutan. *Utility* juga dapat diartikan sebagai fungsi dari sebuah artefak. Dari penjabaran tersebut dapat diketahui bahwa dalam perancangan artefak tidak hanya harus memiliki kualitas yang baik dalam pemanfaatan dan kegunaannya, tapi juga harus mengandung nilai (*meaning*) bagi pengguna. Dalam konteks perancangan ini *Utility* lebih ditujukan bagaimana eksekusi produk yang menerapkan konsep teori virtual sebagai sebuah simulasi
3. *Material* menunjukkan segala bentuk benda fisik yang dapat dibuat atau digunakan untuk suatu tujuan tertentu. *Material* bisa berupa bahan alami, bahan sintetik, dan bahan baru. Namun dalam perancangan ini *Material* lebih kepada penggunaan media sebagai bentuk benda yang dapat digunakan.
4. *Icon* menunjukkan segala bentuk simbol dari sebuah gambar (*image*), ornamen, warna, dan grafis. *Icon* memberikan tanda ikonik dan arti simbolik kepada sebuah objek/artefak. Artefak yang mengandung ikon akan lebih mudah diidentifikasi dan dikenali. Dan dalam perancangan ini *Icon* didapat dari perumusan elemen visual Topeng Malangan sebagai dasar perancangan yang memiliki makna tertentu dan berbeda di tiap bentuknya.
5. *Concept* menunjukkan pada faktor tersembunyi yang dimiliki sebuah objek dan bentuk. Faktor tersembunyi tersebut dapat diukur secara kualitatif seperti kebiasaan, kepercayaan, norma aturan, karakteristik sifat, perasaan, emosi, kerohanian, ideologi, nilai dan budaya. Konsep atau faktor tersembunyi terlihat dalam sebuah objek melalui tampilan visualnya, atau pada bentuk (*shape*), ikon (*icon*), atau kegunaan (*utility*) sebuah objek/artefak. Perancangan ini membawa *Concept* berupa pesan tentang keberadaan Topeng Malangan yang akan disampaikan melalui elemen visual dalam perancangan karakter sebagai upaya dalam membangun kesadaran akan adanya budaya Topeng Malangan.



6. *Shape* menunjukkan bentuk, penampilan, dan visual, serta sifat fisik dari sebuah objek/artefak. Dalam pengembangannya *shape* juga memuat tentang *gestalt*, struktur, ukuran, dan proporsi. Seringkali *shape* atau bentuk berjalan seiring dengan fungsi dari sebuah objek/artefak. *Shape* juga dipengaruhi kebutuhan kegunaan, teknik dan bahan (*material*). Dalam perancangan ini *Shapen* akan tampak pada bentuk karakter berdasarkan pendekatan visual yang telah dilakukan sebelumnya.

Kesemua elemen ATUMICS merupakan elemen yang bersifat fisik atau visual kecuali *Utility* dan *Concept* yang bersifat bukan fisik, tersembunyi, yang menjadi alasan utama terbentuknya artefak hasil perancangan nantinya.

### TOPENG MALANGAN



Karakter Topeng Malangan Kedung Monggo  
Gambar III.2. Karakter Topeng Malangan Kedungmonggo. Sumber: dokumentasi penulis

Terdapat 5 cerita (lakon) dalam cerita pertunjukan Tari Topeng Malangan ini, dan di dalam lima cerita tersebut terdapat 76 karakter yang memiliki peran berbeda di tiap ceritanya.

Penyimbunan karakter dalam bentuk visual Topeng Malangan dapat dilihat dari bentuk topologi elemen visual yang ada di dalam Topeng.

### Topologi Hidung



Gambar 10. Pisau ukir dan bentuk hidung topeng. Sumber: dokumentasi penulis

Dari topologi hidung, karakter topeng malangan menyimbunkan beberapa sifat sesuai dengan bentuknya yang dibagi dalam 3 kategori yang diistilahkan dalam bentuk *pagot* (Pisau ukir). Kecil: watak lembut, sedang: gagah berani, Pesek: penuh pengabdian

### Topologi Mata



Gambar 11. jenis bentuk mata. Sumber: dokumentasi penulis

Pengelompokkan bentuk topeng berdasar bentuk mata diutarakan sebagai berikut; Butir padi: Jujur, sabar, lembut, gesit. Biji kedelai: perwira, tangkas, pemberani, gagah dan biasanya pada sifat kesatria. Sedangkan 'dondongan' menyimbunkan bentuk mata Melotot: angkara murka, keras dan kejam.

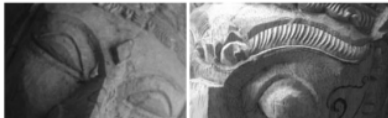
### Sumping dan ukiran kepala



Gambar 12. jenis bentuk ukiran. Sumber: dokumentasi penulis

Pembedaan sumping secara garis besar dapat dikelompokkan dalam dua jenis, jenis sumping protagonis dan jenis sumping untuk tokoh antagonis. Dalam pembentukan visual ukiran di kepala karakter topeng, dibedakan ke dalam dua perbedaan secara garis besar untuk membedakan karakter protagonis dan antagonis. Protagonis: selalu menggunakan ukiran tumbuh-tumbuhan atau ukiran segi tiga / *wajikan*. Sedangkan antagonis: biasanya ditampilkan dengan sikap garang dan memiliki ukiran berupa hewan buas berupa gajah, naga, dan burung. Dalam kasus tokoh Klana Sewandanu memiliki ukiran pelindung yang mengelilingi kepalanya berupa ukiran melati yang disebut *melati rinonje* yang digunakan sebagai pelindung dalam cerita peperangannya

#### Alis



Gambar 113 jenis bentuk mata. Sumber: dokumentasi penulis

Pengelompokan alis diklasifikasikan berdasarkan ketebalan garis pembentuk alis topeng. Semakin tebal bentuk alis maka akan menunjukkan karakter yang semakin tegas dan gagah.

#### Kumis



Gambar 14. jenis bentuk kumis. Sumber: dokumentasi penulis

Pengelompokan kumis dapat dirumuskan ber-dasar tebal tipis kumis tersebut. Semakin tipis maka karakter yang menggunakan merupakan karakter halus. Sedangkan semakin tebal pengguna kumis merupakan sosok karakter yang keras.

#### Mulut

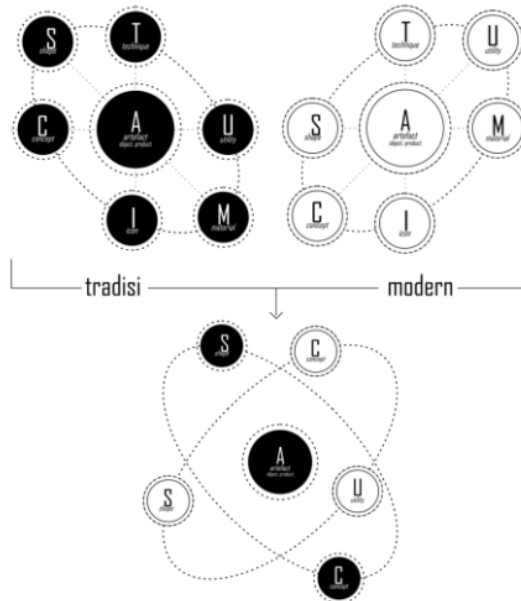


Gambar 15. jenis bentuk mata. Sumber: dokumentasi penulis

Secara keseluruhan bentuk mulut dapat dibedakan menjadi empat kelompok. Namun dalam konteks karakter lucu terdapat beberapa jenis bentuk mulut yang beraneka ragam.

#### Data visual pembangun karakter

Berdasarkan teori transformasi budaya oleh Adi Nugraha, bahwa ada 5 unsur yang ada pada budaya yang bertransformasi ke dalam bentuk baru yang disebut. ATUMICS. (*Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept, dan Shape*). Dalam perancangan ini ada beberapa unsur dalam Topeng Malangan yang akan ditransformasikan ke dalam bentuk baru, beberapa unsur tersebut adalah, *concept, structure, dan utility*. Dari unsur tradisi ada dua unsur yang akan dipertahankan, yaitu unsur struktur dan unsur konsep. Sedangkan hasil transformasi diarahkan pada tiga unsur baru yang mencakup, konsep, struktur, dan kegunaan.



Gambar IV.4 Model ATUMICS oleh Adi Nugraha. Sumber: Nugraha (2012)

Dalam perancangan ini penggunaan elemen tradisi yang masih dipertahankan adalah *Shape* dan *Concept*. *Shape* yang dimaksud adalah bentuk berupa elemen visual Topeng Malangan yang masih mempertahankan bentuk visual yang asli. Sedangkan elemen *Concept* lebih mengarah kepada pesan atau makna yang terkandung di dalam setiap bentuk yang ada pada Topeng. Sedangkan elemen yang bertransformasi ke dalam bentuk modern adalah *Shape*, *Concept*, dan *Utility*. Dengan menggunakan model ATUMICS di atas, maka penulis membagi topologi Topeng Malangan sesuai elemen visual yang ada di dalamnya untuk membangun karakter virtual tersebut. Dari pendiskripsian tentang karakter Topeng Malangan pada bab sebelumnya. Maka penulis mengelompokkan data pembagian elemen visual ke dalam dua kategori, bentuk deskripsi topeng dan kostum perlengkapan penari. Deskripsi bentuk topeng dari berbagai data yang telah dikumpulkan, oleh penulis dirumuskan ke dalam bentuk diagram WASBUMIL (*Werno, Alis,*

*Sumping, Brengos, Ukiran, Mripat, Irung, Lambe*) yang dideskripsikan dalam pembagian deskripsi topeng sebagai berikut:



Gambar IV.5. Elemen visual Topeng Malangan.

Bagan WASBUMIL di atas merupakan elemen pembentuk karakter dalam penokohan karakter Topeng Malangan. Di mana di tiap elemen tersebut dapat memiliki bentuk yang berbeda sebagai

ciri khas karakter tertentu dengan penggabungan bentuk elemen yang tepat. Penjabaran diagram WASBUMIL tersebut dapat dipahami melalui pembagian visual topeng sebagai berikut:



Gambar IV.8. Pembagian bentuk alis Topeng Malangan.

1. Werno (warna)

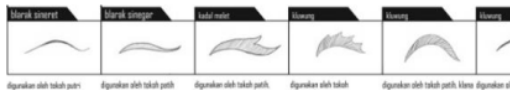
Dalam penokohan karakter topeng Malangan terdapat 7 jenis penggolongan warna yang dirumuskan ke dalam bentuk warna, Putih, Emas, Kuning, merah, hijau, biru, dan hitam yang menimbulkan makna tersendiri tiap warnanya.



Gambar IV.6. Pembagian warna Topeng Malangan.

2. Alis (alis)

Pengelompokan bentuk alis dalam karakter topeng malangan dapat dibedakan dari tebal tipis alis tersebut yang merepresentasikan perwatakan topeng, semakin tipis maka karakternya semakin halus, begitu juga sebaliknya, semakin tebal maka karakter tersebut memiliki perwatakan keras dan gagah.



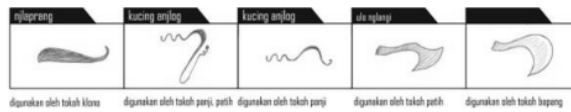
Gambar IV.7. Pembagian bentuk alis Topeng Malangan.

3. Sumping (ukiran telinga)

Penggunaan sumping secara garis besar dapat dibedakan ke dalam dua bentuk, protagonis yang biasanya menggunakan elemen tumbuhan dan bunga dan bentuk antagonis yang biasa menggunakan elemen hewan berupa naga, gajah, hingga burung.

4. Brengos (kumis)

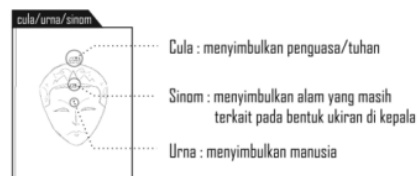
Pembagian bentuk kumis juga dapat dilihat dari tebal tipis bentuk kumis tersebut yang mewakili watak tokoh penggunaannya.



Gambar IV.9. Pembagian bentuk kumis Topeng Malangan.

5. Ukiran (ukiran)

Dalam topeng terdapat penyimbunan tentang kehidupan di alam semesta yang disimbolkan oleh Cula (ukiran di ujung mahkota) sebagai simbol ketuhanan, sinom (ukiran yang ada di bawah ukiran di atas dahi) beserta ukiran mahkota sebagai simbol alam, dan Urna (simbul yang ada di dahi) sebagai simbol manusia.

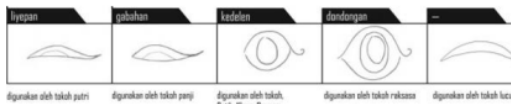


Gambar IV.10. Ukiran simbol Topeng Malangan.

6. Mripat (mata)

Penamaan mata diumpamakan dengan beberapa nama biji-bijian. Di mana bentuk mata juga menyimbolkan karakter penokohan. Semakin besar bola mata maka karakter tersebut semakin garang begitu juga sebaliknya semakin tipis maka

karakter tersebut semakin lembut dan berwibawa.



Gambar IV.11. Pembagian bentuk mata Topeng Malangan.

7. Irung (hidung)

Penamaan hidung biasa dianalogikan dengan nama pisau ukir topeng. Pembagian bentuk hidung dapat dibagikan ke dalam 5 bentuk utama, yaitu patih, panji/putri, raksasa, hewan, hingga tokoh lucu.



Gambar IV.12. Bentuk hidung Topeng Malangan.

8. Lambe (mulut)

Pembagian mulut dikonotasikan dengan bentuk visual buah delima dimulai dari delima retak yang merepresentasikan karakter lembut hingga bentuk gigi singa yang merepresentasikan karakter gagah hingga garang.



Gambar IV.13 Bentuk mulut Topeng Malangan.

Pembagian deskripsi elemen visual di atas kemudian akan dirumuskan dalam bentuk satu pakem visual yang akan menjadi patokan pakem dalam melakukan perancangan karakter virtual. Dari data tersebut penulis merumuskan elemen visual topeng Malangan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel pembagian elemen visual karakter Topeng Malangan

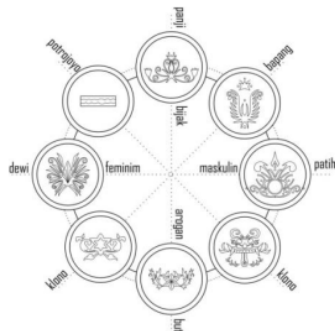
	protagonist		antagonist		lucu
	putri / panji	klono / raksasa	klono	patih	lucu
Werna	putri / panji	klono / raksasa	klono	patih	lucu
Alis	putri / panji	klono / raksasa	klono	patih	lucu
Sumping	putri / panji	klono / raksasa	klono	patih	lucu
Brengas	putri / panji	klono / raksasa	klono	patih	lucu
Ukiran	putri / panji	klono / raksasa	klono	patih	lucu
Mata	putri / panji	klono / raksasa	klono	patih	lucu
Irung	putri / panji	klono / raksasa	klono	patih	lucu
Lambe	putri / panji	klono / raksasa	klono	patih	lucu

feminim ← → maskulin

Gambar IV.14. Bagan pembagian elemen visual Topeng Malangan

Selain topeng, dalam penentuan konstanta yang akan digunakan, penulis menggunakan kelat bahu sebagai identitas umum kostum tradisi tarian. Sedangkan dari sisi ornamen dan hiasan penulis mengacu pada ornamen *Rapek* yang merepresentasikan karakter tiap tokoh Topeng.

Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya *Rapek* merupakan pelindung pinggang, seperti halnya yang ada pada kostum samurai. Sedangkan pedangan merupakan pelindung yang ada di samping paha. Jika dirumuskan dalam bentuk sistem visual maka dapat dijabarkan ke dalam delapan jenis bentuk ornamen dengan penggunaan yang berbeda berdasarkan karakter yang menggunakannya. Berikut ini adalah deskripsi dari penjabaran ornamen *rapek* yang diterjemahkan dalam sistim visual yang akan digunakan dalam perancangan nantinya;



Gambar IV.15. visual 'Rapek' Topeng Malangan

## PENUTUP

Melalui proses penjabaran data visual dan pengelompokannya sebagai sistem visual di tas dapat dikembangkan perancangan karakter virtual yang bisa merepresentasikan budaya Topeng Malangan di dalamnya. Namun dalam perancangan karakter tersebut ada dua elemen yang harus dipertimbangkan sebagai bahan perancangannya.

Elemen pertama merupakan elemen visual topeng sebagai pembentuk data visual karakter yang telah dijabarkan dalam model WASBUMIL. Di mana bentuk visual dan elemen karakter pembentuk tokoh dalam segi wajah telah dijabarkan dan rapat dibangun berdasarkan model tersebut dengan pengkombinasian sesuai karakter yang diinginkan nantinya.

Sedangkan elemen ke dua merupakan elemen kostum penari, di mana terdapat beberapa elemen visual yang dapat digunakan sebagai representatif karakter virtual tersebut. Pengaplikasiannya dapat menjadi konstanta dan variabel dari tema karakter dengan pendekatan visual Topeng Malangan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dormer, P. (2008). *Makna Desain Modern - Budaya Material, Konsumerisme, (Peng)Gaya(an)*. Yogyakarta: Jala Sutra.
- Fidler, R. (2003). *Mediamorphosis*. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Hermanto, H. (2011). *Creative-Based Tourism, Dari Wisata Kreatif Menuju Wisata Kreatif*. Depok: Penerbit Aditri
- Ibrahim, I. S. (2007). *Budaya Populer Sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Jaeni. (2007). *Komunikasi Seni Pertunjukan: Membaca Teater Rakyat Indonesia. (Sandiwara Cirebon)*. Bandung: Etnoteater Publisher
- Lim, F. (2008). *Filsafat Teknologi Don Ihde Tentang Dunia, Manusia, dan Alat. (Cetakan ke delapan)* Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Pickens, A. (2005). *Character Design with Variety and Purpose*. Ouachita Baptist University.
- Piliang, Y. A. (2001). *Sebuah Dunia yang Menakutkan, Mesin-mesin Kekerasan dalam Jagat Raya Chaos*. Bandung: Mizan.
- Piliang, Y. A. (2011). *Dunia yang Dilipat. Edisi 3*. Bandung: Matahari.
- Piliang, Y.A. (1999). *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Rusbianto, D. (2008). *Generasi MTV*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sachari, A. (2003). *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Bandung: Penerbit Erlangga.

- Sachari, A. (2007). *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Santosa. 2001. "Constructing Images in Javanese Gamelan Performances: Communicative Aspects among Musicians and Audiences in Village Communities," *Disertasi* University of California Berkeley, USA.
- Shield, R. (2003). *Virtual Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Slouka, M. (1995). *Ruang yang hilang, Pandangan Humanis tentang Budaya Cyber space yang merisaukan*. Bandung: Mizan.
- Strinati, D. (2010). *Popular culture, pengantar menuju teori budaya populer*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suanda, E. (2005). *Topeng Buku Pelajaran Kesenian Nusantara*. Jakarta: Pendidikan Seni Nusantara. .
- Vihma, S. dan Seppo V. (2009). *Semiotika Visual dan Semantika Produk, Pengantar Teori dan Praktik Penerapan Semiotika Dalam Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

# Pendekatan Gaya Visual Topeng Malangan Sebagai Adaptasi Dalam Perancangan Karakter Virtual.

---

## ORIGINALITY REPORT

---

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

1%

★ libcat.uin-malang.ac.id

Internet Source

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off