

Visual Novel: Chila dan Batik Adipurwo



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Nur Salsabela

1206619012

Laporan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa.

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Nur Salsabela
No. Registrasi : 1206619012
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Visual Novel: Chila dan Batik Adipurwo

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dosen Pembimbing 1



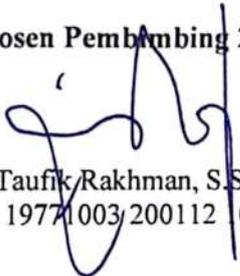
Eko Hadi Prayitno, M.Pd.
NIDN. 03161081101

Dosen Penguji 1



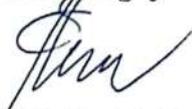
M.C. Wara Candrasari, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19760913 200501 2001

Dosen Pembimbing 2



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si
NIP. 19771003 200112 001

Dosen Penguji 2



Dra. Mudjiati, M.Pd.
NIP 19601121 198602 2001

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Seni Rupa**



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si
NIP. 19771003 200112 001

**Dosen Koordinator
Skripsi Penciptaan**



Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D.
NIP 19820430200512002

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd.
NIP. 1968052919992032001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nur Salsabela
No. Reg. : 1206619012
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Visual Novel: Chila dan Batik Adipurwo

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya dari orang lain, maka saya akan mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 15 Januari 2024



Nur Salsabela

No. Reg. 1206619012



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nur Salsabela
NIM : 1206619012
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : bellasalsa869@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Visual Novel: Chila dan Batik Adipurwo

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 5 Februari 2024
Penulis

()
Nur Salsabela

KATA PENGANTAR

Puji syukur perupa panjatkan kepada Allah SWT karena atas berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya penulisan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa dengan judul “Visual Novel: Chila dan Batik Adipurwo” ini dapat selesai. Selama proses penggarapan karya dan tulisan, perupa banyak mendapat dukungan, masukan, maupun bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak.

Oleh karena itu, perupa ingin mengucapkan rasa terima kasih perupa kepada orang tua dan keluarga yang selalu berusaha menyemangati dan memberi dukungan secara moril maupun materil. Tak lupa juga terima kasih dan rasa hormat perupa ucapkan kepada:

1. Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si., selaku ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta sekaligus Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan saran, ide, arahan dalam susunan penulisan.
2. Bapak Eko Hadi Prayitno, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang banyak memberi masukan, ide, arahan terkait teknis penciptaan.
3. Bapak Dudi Mahdi yang telah membantu perupa dalam pengurusan birokrasi perkuliahan.
4. Bapak Ganjar Widianoro, selaku pemilik usaha Batik Tulis GW Collection yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi narasumber terkait topik penciptaan karya.

5. Hana Pratama, A.Md., Ds. selaku narasumber magang yang banyak membantu, memberi arahan dan saran terkait proses penciptaan karya sekaligus validator ahli karya.
6. Ibu Tesaannisa, M.Hum. selaku validator ahli bahasa yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan masukan dari segi tatanan bahasa pada karya.
7. Teman-teman dekat saya yang sudah memotivasi, menyemangati, membantu, hingga mendoakan perupa baik secara *online* maupun *offline*, serta Angkatan 2019 dan semua pihak yang turut andil dalam membantu kelancaran proses penulisan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini.

Perupa menyadari masih banyaknya kekurangan baik dari segi penulisan maupun penggarapan karya, untuk itu perupa sangat menerima segala masukan maupun kritik yang dapat membuat penulisan ini menjadi lebih baik lagi. Selain itu, perupa juga berharap agar penulisan ini dapat menjadi bagian yang berkontribusi dalam memberikan pengetahuan ke banyak pihak serta dapat menjadi rujukan terutama bagi mereka yang terjun ke dunia Pendidikan Seni Rupa.

Kota Tangerang, 15 Januari 2024

Nur Salsabela
1206619012

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR DIAGRAM.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan	3
C. Masalah Penciptaan.....	4
D. Tujuan Penciptaan.....	4
E. Fokus Penciptaan	5
1. Konseptual	5
2. Visual	6
a. <i>Subject Matter</i>	6
b. Struktur Visual.....	7
3. Operasional	8
a. Alat dan bahan	8
b. Teknik/media	8
c. Prosedur/Proses	9
F. Manfaat Karya.....	10
1. Bagi Perupa	10
2. Bagi Seniman	10
3. Bagi Masyarakat Umum	10
4. Bagi Program Studi Pendidikan Seni Rupa	11

BAB II.....	12
STUDI PUSTAKA	12
A. Tinjauan Pustaka	12
1. Referensi Pustaka.....	12
2. Referensi Praktik.....	15
B. Kerangka Teori.....	18
1. Batik Adipurwo.....	18
2. Visual Novel	24
3. Skenario.....	25
4. <i>Storyboard</i>	26
5. Ilustrasi.....	26
6. Animasi	27
7. <i>Motion Graphic</i>	28
C. Kerangka Berpikir.....	29
BAB III	31
METODE PENCIPTAAN	31
A. Metode Penciptaan	31
1. Desain Metode Penciptaan.....	31
a. Pendekatan Metode dan Jenis Riset	31
b. Sumber dan Jenis Data	34
2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
a. Data Magang.....	39
b. Studi Pendahuluan	41
c. Data Proses dan Produk Penciptaan	48
d. Data Narasumber Ahli	67
3. Teknik Penyajian dan Analisis Data	67
a. Langkah Penyajian Data.....	67
b. Langkah Analisis Data.....	68
4. Data Hasil Magang.....	72
a. Profil Narasumber Magang	72
b. Tempat dan Waktu Magang	73
c. Contoh Karya Narasumber Magang	74
d. Deskripsi Data Magang	75
e. Rangkuman Kegiatan Magang Dan Proses Eksplorasi	78

f. Implikasi Hasil Magang.....	79
B. Jadwal Kegiatan Penelitian	80
BAB IV	81
HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN.....	81
A. Hasil Penciptaan.....	81
1. Hasil Eksplorasi	81
a. Alur Cerita	81
b. Sinopsis Cerita.....	81
c. <i>Storyboard</i>	82
2. Hasil Karya Tugas Akhir	89
a. <i>Bumper Logo Opening</i>	90
b. <i>Teaser Karya</i>	90
3. Pendapat Ahli	93
a. Narasumber Ahli Karya.....	93
b. Narasumber Ahli Bahasa	95
4. Implementasi Karya	98
B. Pembahasan.....	98
BAB V.....	102
PENUTUP.....	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	106
RIWAYAT HIDUP PERUPA	166

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta Kabupaten Purworejo	1
Gambar 2. Contoh Komposisi.....	8
Gambar 3. Media Pembelajaran Mengenai Kosakata Bahasa Jawa Krama Untuk Anak SD Berbasis Animasi Motion Graphic	12
Gambar 4. Animasi Interaktif “Keliling Jawa”	13
Gambar 5. Soléila Niéva Oleh Wastana Haikal	15
Gambar 6. Biwar Oleh Wastana Haikal	15
Gambar 7. Batik Crafting Oleh Hana Augustine	16
Gambar 8. Rama Sinta Oleh Rafina Devianti	16
Gambar 9. Banyu Lintar Angin Oleh Mojiken Studio	17
Gambar 10. Batik Story.....	18
Gambar 11. Batik Girl Oleh The R&D Studio.....	18
Gambar 12. Peta Kabupaten Purworejo	19
Gambar 13. Kain Batik Adipurwo Dari “Batik Tulis GW Collection”	20
Gambar 14. Motif Kambing Etawa.....	20
Gambar 15. Motif Bedug Pendowo	21
Gambar 16. Motif Dolalak	21
Gambar 17. Motif Clorot.....	22
Gambar 18. Motif Durian dan Manggis.....	23
Gambar 20. Batik Girl oleh The R&D	42
Gambar 21. Video Animasi Explainer BARA Oleh Bara Game.....	42
Gambar 22. Mengenal Batik Short Fim Animasi 3D Oleh Happy Tenan.	43
Gambar 23. Palet Warna Yang Digunakan	49
Gambar 24. Inspirasi Desain Karakter	50
Gambar 25. Alur Cerita.....	57
Gambar 26. Inspirasi Background dan Adegan	58
Gambar 27. Inspirasi Background dan Adegan	58
Gambar 28. Storyboard Teaser	63
Gambar 30. Tampilan Awal Workspace Adobe After Effects	64
Gambar 31. Cara Menambahkan File Di Adobe After Effects	65
Gambar 32. Tampilan Proses Pembuatan Karya.....	65
Gambar 33. Desain Kotak Dialog	66
Gambar 34. Contoh Penggunaan Kotak Dialog	66
Gambar 35. Desain Karakter Terpilih.....	71
Gambar 36. Foto Narasumber Magang Hana Pratama, A.Md.Ds.	72
Gambar 37. Emily & Me (2021)	74
Gambar 38. Background Illustration (2021)	74
Gambar 40. Poster Animasi Kiko (2022).....	74
Gambar 41. Bumper Judul dan QR Code Karya.....	89
Gambar 42. Bumper Logo Opening	90
Gambar 43. Foto Narasumber Ibu Tesaannisa, M.Hum.	95
Gambar 44. Lembar Validasi Ahli Bahasa	96

Gambar 45. Lembar Validasi Ahli Bahasa	97
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Biodata Narasumber Magang.....	39
Tabel 2. Kegiatan Pertemuan Magang	40
Tabel 3. Eksplorasi Karya 1	51
Tabel 4. Eksplorasi Karya 2	53
Tabel 5. Eksplorasi Karya 3	59
Tabel 6. Instrumen Pertanyaan.....	75
Tabel 7. Rangkuman Kegiatan Magang.....	78
Tabel 8. Kegiatan Penelitian	80
Tabel 9. Storyboard Karya	82
Tabel 10. Teaser “Karya Visual Novel: Chila dan Batik Adipurwo”	90

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	30
---------------------------------	----

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Hasil Angket Terkait Pengetahuan Dan Minat Responden.....	69
Diagram 2. Hasil Angket Pilihan Motif	69
Diagram 3. Hasil Angket Pemilihan Desain Karakter	70
Diagram 4. Hasil Angket 3 Terkait Teknis Dan Pemilihan Media	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Dosen Pembimbing.....	106
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Magang	106
Lampiran 3. Kartu Asistensi Skripsi Penciptaan Pembimbing 1	107
Lampiran 4. Kartu Asistensi Skripsi Penciptaan Pembimbing 2	107
Lampiran 5. Data Kehadiran Seminar.....	108
Lampiran 6. Surat Persetujuan Sidang	108
Lampiran 7. Lembar Pengesahan Revisi Seminar	109
Lampiran 8. Dokumentasi Angket 1	110
Lampiran 9. Dokumentasi Angket 2	111

Lampiran 10. Dokumentasi Angket Pendapat Pengguna.....	113
Lampiran 11. Dokumentasi Kegiatan Pengerjaan Karya.....	114
Lampiran 12. Dokumentasi Wawancara Narasumber Magang	115
Lampiran 13. Dokumentasi Magang Mandiri.....	115
Lampiran 14. Hasil Eksplorasi Gambar dan Cerita	116
Lampiran 15. Hasil Karya Tugas Akhir.....	119
Lampiran 16. Foto Poster Karya	164
Lampiran 17. Foto Pameran Karya Tugas Akhir.....	165



ABSTRAK

Nur Salsabela, 2024. “**Visual Novel: Chila dan Batik Adipurwo**”. Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Kabupaten Purworejo salah satu kabupaten di Jawa Tengah hingga saat ini masih menyimpan banyak tradisi dan budaya warisan kerajaan Mataram kuno abad ke-11, termasuk batik tulis. Meskipun begitu, perkembangan batik tulis di Kabupaten Purworejo sempat berhenti. Tahun 2006 batik tulis kontemporer bernama Adipurwo mulai dikembangkan kembali oleh kelompok pengrajin batik bernama Laras Ndriyo. Minimnya publikasi batik Purworejo, terlebih batik Adipurwo dibandingkan batik lainnya. Bertujuan memperkenalkan batik Adipurwo diluar daerah Kabupaten Purworejo, sehingga terus lestari.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *design thinking*, yakni salah satu metode kualitatif yang menggunakan lima tahap dalam prosesnya. Tahapan tersebut adalah *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Proses ini meliputi kegiatan magang bersama narasumber ahli, proses eksplorasi, validasi karya dan bahasa hingga pendapat calon pengguna.

Salah satu upaya yang dilakukan dengan membuat karya animasi visual novel dengan hasil akhir berupa video dengan teknik *motion* grafik khususnya anak usia SMP/Sederajat yang mengambil ide cerita batik Adipurwo, Purworejo. Animasi visual novel dipilih sebagai media karena saat ini banyak iklan di televisi maupun di sosial media menggunakan animasi sebagai media promosi. Di dalam karya animasi visual novel dengan hasil akhir berupa video ini memasukkan salah satu motif batik Adipurwo yaitu Manggis, dan Durian. Karya ini bercerita tentang keluarga dengan satu anak gadis bernama Chila pindah ke Purworejo mendapat tugas ragam hias dari guru sekolah di Purworejo. Chila dan Ara temannya belajar batik Adipurwo.

Kata kunci: Purworejo, Batik Adipurwo, Animasi, Visual Novel

ABSTRACT

Nur Salsabela, 2024. "Visual Novel: Chila and Batik Adipurwo". Thesis on Creation of Fine Art Works, Fine Arts Education Study Program, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

Purworejo Regency, one of the regencies in Central Java, still holds many traditions and cultures inherited from the ancient Mataram kingdom in the 11th century, including written batik. Even so, the development of written batik in Purworejo Regency had stopped. In 2006 contemporary written batik named Adipurwo began to be redeveloped by a group of batik craftsmen named Laras Ndriyo. The lack of publication of Purworejo batik, especially batik Adipurwo compared to other batiks. Aims to introduce batik Adipurwo outside the Purworejo Regency area, so that it continues to be sustainable.

The research method used is the design thinking method, which is one of the qualitative methods that uses five stages in the process. These stages are emphasize, define, ideate, prototype and testing. This process includes internships with expert resource persons, exploration processes, validation of works and language to the opinions of prospective users.

One of the efforts made is to create visual novel animation works with the final result in the form of videos with motion graphic techniques, especially junior high school / equivalent children who take the idea of batik Adipurwo stories, Purworejo. Visual novel animation was chosen as a medium because currently many advertisements on television and on social media use animation as a promotional medium. In the visual novel animation work with the final result in the form of a video, it includes one of batik Adipurwo's motifs, namely Mangosteen and Durian. This work tells the story of a family with one girl named Chila moving to Purworejo and getting a decorative assignment from a school teacher in Purworejo. Chila and her friend Ara learn batik Adipurwo.

Keywords:

Purworejo; Batik Adipurwo; Animation; Visual Novel