



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Insignia merupakan proyek animasi pendek yang dibuat sebagai syarat kelulusan tugas akhir. Animasi pendek ini berdurasi sekitar 1 menit sampai 2 menit, peran penulis dalam karya ini adalah sebagai desain karakter yang bertugas merancang 2 (dua) karakter utama yaitu Atmaj Hermanta dan Sura Sahasika. Perancangan karakter dilakukan berdasarkan pada data-data dan teori sebagai acuan dasar yang dikumpulkan melalui studi literatur.

3.1.1. Sinopsis

Seorang pendekar wanita bernama Sura, melaksanakan ujian terakhirnya untuk lulus dari Perguruan Nusantara. Ujian terakhir yang ia dapatkan adalah mengambil sebuah insignia di sebuah tempat bernama Prambayana. Sura segera bergerak untuk mengambil *insignia* yang ada di Prambayana. Setibanya di sana ia melihat keadaan begitu tenang dan sepi, Ia pun berpikir tidak akan ada halangan disana, dan ujian dalam mengambil insignia tersebut sangatlah mudah baginya.

Sura dapat mengambil *insignia* tersebut dan berhasil lulus dari Perguruan Nusantara dengan menguras cukup banyak tenaga, pikiran, dan perjuangan dalam mencapainya.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam proyek ini adalah sebagai desain karakter, dan modeller dengan fokus bahasan penelitian pada perancangan karakter, perancangan karakter dilakukan dimulai dengan penetapan peran dari 2 karakter utama, berikut perancangan tampilan fisik (termasuk kostum), sifat dan latar belakangnya.

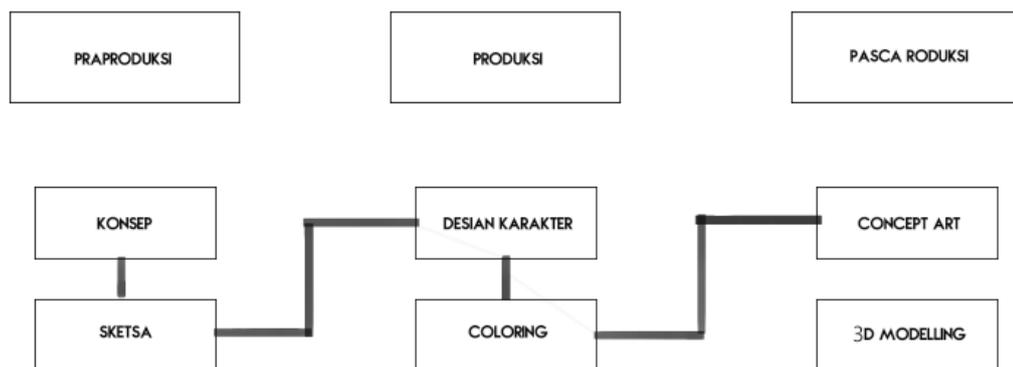
3.2. Tahapan Tugas Akhir

Pada tahapan pembangunan konsep (Praproduksi), hal pertama dilakukan dengan melakukan studi pustaka. Penulis menelaah berbagai bahan literature dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, berita, dan sebagainya yang berkaitan perancangan karakter serta kebudayaan Reog Ponorogo yang menjadi ikonik pada cerita “Insignia”.

Selanjutnya, penulis juga mengumpulkan berbagai referensi visual yang menjadi dasar dalam melakukan proses perancangan. Yang berguna untuk menampilkan karakter yang bertema fantasi yang menjadi visual utama dari proyek tugas akhir ini. Referensi visual yang digunakan meliputi bentuk badan proposional sebagai gambaran fisik dasarnya, penulis juga mempelajari hal-hal yang membantu pembuatan kostum, seperti pola-pola khas daerahnya juga sejarah dari masyarakat setempat.

Selain itu penulis juga melakukan observasi dan mempelajari beberapa karya yang mengadaptasi kebudayaan Indonesia. Penulis juga memperhatikan beberapa karakter yang ada, khususnya karakter utama yang menjadi landasan dasar selama pembuatan desain karakter yang mengadaptasi unsur tradisional ke dalam cerita.

Setelah Konsep selesai, selanjutnya penulis membuat sketsa desain karakter lalu kemudian memilih model final dari tiap karakter untuk di buat *Character Sheet*. Dimana *character sheet* ini berupa tampilan gambar dari karakter pada 3 sisi (depan, samping, belakang), lalu dikelaskan detil karakter yang bersifat tertulis yang disusun menjadi *concept art*. Pada tahap akhir (Pascaproduksi), *concept art* tersebut kemudian dibuat kedalam bentuk visual 3D yang akan digunakan dalam pembuatan animasi pendek, atau sering disebut *modelling*.



Gambar 3.1. Bagan Tahapan Tugas Akhir

3.3. Penyusunan Konsep dan Sketsa

Ada beberapa hal yang harus dilakukan pada saat pembuatannya yaitu pembuatan cerita dan perancangan konsep karakter. Pembuatan konsep karakter tentu harus bermula dari masa lalunya, kemudian lingkungan sosial dan penampilan karakternya. Setelah mendapatkan gambarannya, penulis membuat beberapa desain alternatif yang kemudian digunakan berdasarkan kesesuaian dengan deskripsi.

Bermula dari ingin mengangkat kebudayaan Reog Ponorogo untuk membuat cerita tentang seorang remaja perempuan yang ingin mengambil simbol kebebasan. Penulis awalnya membuat desain karakter yang mengambil unsur penjaga labirin, yaitu *minotaur* namun sayangnya desain karakter tersebut tidak masuk kedalam konsep awal yaitu reog. Alasan penulis memilih tema kebudayaan Reog dikarenakan beberapa kebudayaan Indonesia sendiri masih kurang diminati. Dan Masyarakat Indonesia kurang melestarikan kebudayaan bangsanya sendiri. Alangkah baiknya kekayaan budaya Indonesia di lestarikan agar tidak punah dan tergerus oleh zaman yang semakin modern. Terdapat dua karakter dalam animasi pendek ini, yaitu seorang penjaga bernama Atmaj dan seorang remaja perempuan bernama Sura.

3.3.1. Atmaj Hermanta

Atmaj merupakan seorang manusia yang memiliki keinginan kuat akan kekuasaan, hingga suatu ketika saat ajalnya menjemput dirinya dikutuk oleh masyarakat sekitar akan ketamakannya menjadi seekor monster yang menjaga prasasti atau lambang,

1. Sosiologi

Atmaj merupakan keturunan dari keluarga tak berkecukupan, setelah segala pekerjaan yang di lakukan kepada masyarakat akhirnya dia diangkat menjadi pemimpin dalam masyarakat di desanya, memiliki kehidupan yang cukup sederhana, hidup di lingkungan perdesaan yang amat tentram. Dirinya merupakan orang yang sangat di hormati dan dikagumi oleh masyarakat. Namun, hingga suatu ketika dirinya haus akan kekuasaan yang membuat penduduk sekitar tidak nyaman dan dirinya membunuh satu persatu warga yang membangkaknya. Dirinya berubah setelah mendapatkan sebuah prasasti yang saat ini menjadi lambang kebebasan bagi masyarakat pedesaan tempat Sura tinggal.

2. Psikologi

Atmaj memiliki karaktersitik ambisi menjadi penguasa, dirinya ingin dikagumi banyak orang karena dirinya merupakan pemimpin yang di nilai selalu dapat menyelesaikan segala permasalahan yang ada, Sampai suatu ketika dirinya terobsesi akan kekuasaan yang membuat segalanya berubah dan pada akhirnya

malah menyebabkan terjadinya pembunuhan dimana-mana. Karakter ini terbilang naif karena mengejar idealisme.

3. Fisiologi

Bentuk Fisik Atmaj secara umum meyerupai tubuh manusia, tinggal didaerah pegunungan membuat dirinya memiliki tubuh yang kekar, Atmaj telah berusia lebih dari 100 tahun dengan tinggi kurang lebih 320 cm dengan berat sekitar kurang lebih 170 kg (jika dalam skala satu orang manusia dengan berat 85 kg dengan tinggi 160, memiliki atribut layaknya barang pada umumnya, yang dilengkapi oleh dadak merak, kepala barong sebagai bagian dari kepala Atmaj ini. Pada bagian tangan kiri atmaj memiliki ukuran tangan yang lebih besar, didalam kebiasaan dalam masyarakat melalui perbuatan apapun dengan tangan kiri itu tidak sopan sebaiknya lebih menggunakan tangan kanan dari hal itu lah timbul ide dimana seorang pendosa seperti atmaj ini mendapatkan hokum karma atau hukuman setelah ia mati dan menjadi penjaga dengan mengubah tangan kirinya menjadi tangan batu yang besar.

a. Kostum

Perancangan kostum Atmaj mengadaptasi pakaian pada kebudayaan Reog Ponorogo, yang biasa digunakan oleh reog dan warok, menggunakan topeng caplok dan dadakan yang menghiasi bagian kepala, dengan menggunakan pakaian yang diadaptasi dari Warok yang kental akan warna hitam.



Gambar 3.2 Rangka Reog Ponorogo (Ragangan)
(Suntingan dari <http://1.bp.blogspot.com/-TbC33fXMIx4/TcQxHHHyIII/AAAAAAAAAJU/IjHzHDz3FAs/s1600/DSC01426.JPG>)

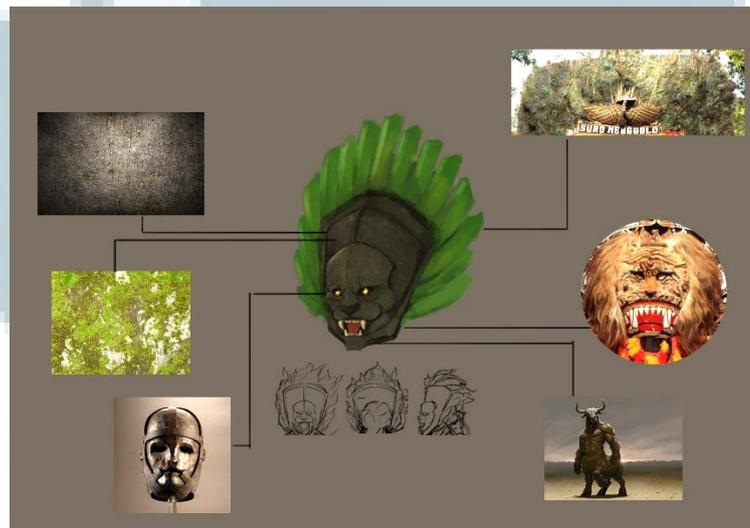


Gambar 3.3. Dhadhak Merak
(https://c1.staticflickr.com/1/289/17958997123_38938c5e2e_b.jpg)

Dadak merak adalah merupakan komponen utama dalam seni reog, ukuran dari dadak merak banyak variasinya antara 2 meter sampai 2.5 meter, selain itu ada yang berukuran besar maupun kecil. Dadak merak ini dibuat dari ragangan.



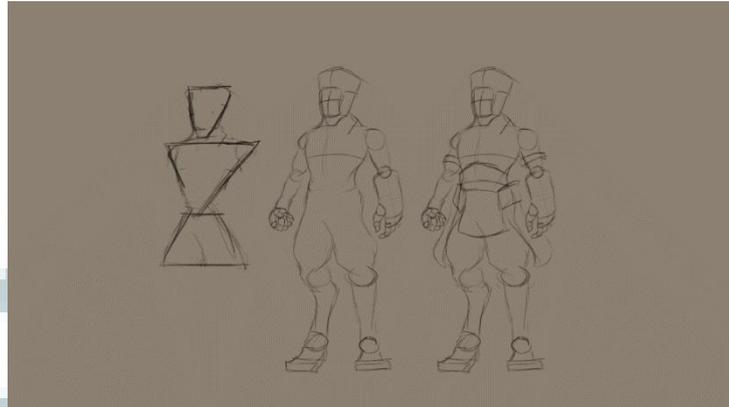
Gambar 3.4. Kepala Barongan
 (<http://3.bp.blogspot.com/-IHdMOSABMZ0/UQajDVnBHFI/AAAAAAAAAMI/-iYYsR3Rris/s1600/kepala+barongan+reog.jpg>)



Gambar 3.5. Konsep Kepala Atmaj dengan berbagai referensi.

b. Sketsa

Bentuk fisik Atmaj dibangun dengan dasar bentuk segitiga, untuk menampilkan sosok Antagonis karena dirinya merupakan sosok monster dengan tubuh raksasa. Pada muka atmaj terdapat dhadhak merak sebagai ikonik dari Reog Ponorogo yang digunakan untuk menunjukkan kesan seram.



Gambar 3.6. Bentuk Dasar Atmaj Hermanta



Gambar 3.7. Sketsa Atmaj

3.3.2. Sura Sahasika

Karakter Sura merupakan seorang remaja yang tinggal di daerah pegunungan tinggi. Merupakan sesosok perempuan yang memiliki kemampuan memanah menggunakan busur dengan baik, yang digunakan untuk mencari makanan di hutan. Sura di gambarkan sebagai perempuan yang sedang melaksanakan tugas untuk mengambil sebuah lambang kebebasan yang berada pada reruntuhan. Untuk mendapatkan lambang tersebut Sura harus melawan monster yang menjaganya. Sura adalah remaja yang sangat ambisus untuk mendapatkan segala sesuatunya, dirinya juga sangat menyukai petualangan. Sura menyukai hal-hal yang baru,

yang terinspirasi dari karakter Dyah Dewi Gayatri Kumara Rajassa adalah anak dari Raja Agung Singhasari yang berasal dari Kerajaan Majapahit.

1. Sosiologi

Sura merupakan keturunan keluarga dari ponorogo, yang tinggal diatas pegunungan. Sejak hadirnya seorang penjaga bernama Atmaj, tempat tersebut tidak lagi dianggap aman, Sura Terpaksa harus melawan seorang penjaga tersebut agar terbebas dari belengu kesengsaran yang di akibatkan oleh Kerajaan Majapahit.

2. Psikologi

Sura memiliki karakteristik ambisi yang tinggi untuk mengapai segala sesuatunya demi keberhasilannya. Karakter dengan kepribadian ini cenderung antusias terhadap hal-hal yang membuat kebaikan bagi orang di sekitarnya. Dirinya hanya mempedulikan orang di sekitarnya namun tidak pada dirinya sendiri.

3. Fisiologi

Sura merupakan seorang perempuan yang berumur 18 tahun, memiliki postur ideal untuk seorang pemanah yang memiliki rambut pendek menggunakan atribut layaknya petualang juga membawa busur yang menjadi senjata andalannya, dalam reog ponorogo sura memiliki atribut layaknya Jathil, karena dirinya bertubuh kecil dan lincah sama seperti pada jathilan yang bergerak dengan bebasnya. Pada Jathilan ini tidak menggunakan busur untuk senjatanya, panah ini terinspirasi dari sosok Arjuna yaitu seorang Pandawa yang berasal

dari Hastinapura. Senjata busurnya memiliki 2 buah pisau belati dan saat disatukan menjadi sebuah busur. Memiliki rambut pendek dan hitam.

a. Kostum

Perancangan kostum Sura mengadaptasi pakaian yang digunakan oleh para penari Jathilan, yang merupakan penari yang menggunakan jaran (kuda) dalam Reog Ponorogo.



Gambar 3.8. Jathilan
(<http://goborobudur.com/wp-content/uploads/2015/12/Jathilan.jpg>)

Ada juga aksesoris yang digunakan oleh jathilan yang membuat mereka tampil cantik pada saat pementasaan.



Gambar 3.9. Binggel
(<https://larasbudaya.files.wordpress.com/2013/01/binggel-2.jpg>)



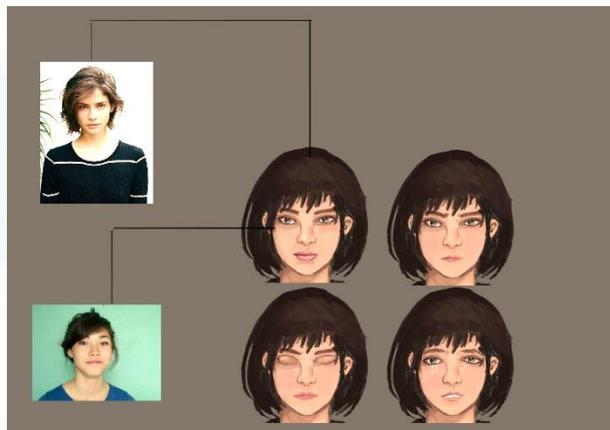
Gambar 3.10. Kace
(<https://larasbudaya.files.wordpress.com/2013/01/kace-3.jpg?w=400>)



Gambar 3.11. Epek
(<https://larasbudaya.files.wordpress.com/2013/01/epek-t-dpn-blkng.jpg?w=400>)



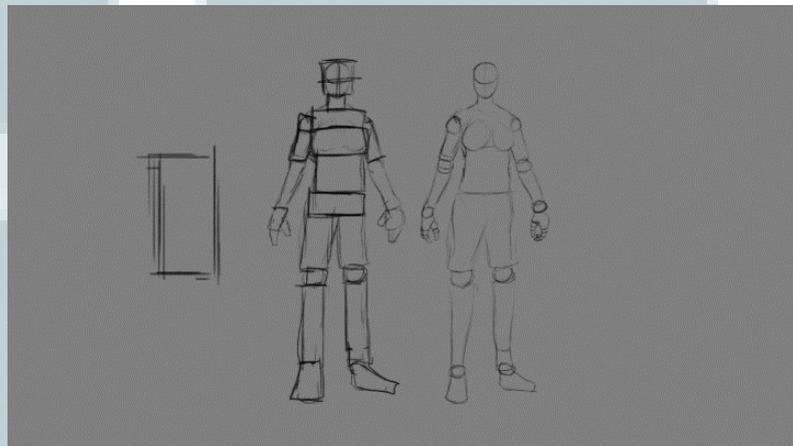
Gambar 3.12. Sampur Jathil
(<https://larasbudaya.files.wordpress.com/2013/01/sampur-jathil.jpg?w=400>)



Gambar 3.13. Konsep pembuatan wajah pada karakter Sura

b. Sketsa

Bentuk fisik Sura dibangun dengan dasar bentuk Kotak, untuk menampilkan sosok Protagonis karena dirinya merupakan sosok perempuan pemberani yang diutus untuk mengambil sebuah lambang kebebasan, pakaian yang digunakan oleh sura diadaptasi oleh Jathilan seluruhnya.



Gamba 3.14. Bentuk Dasar Bentuk Sura



Gambar 3.13. Sura Sahasika