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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB III

METODOLOGI

1.1. Gambaran Umum

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, penulis akan membuat sebuah film animasi 2D *Limited Animation* yang berjudul ACENG. Film ini merupakan Film dengan *genre action-adventure.*

Dalam proyek animasi ACENG, penulis berperan sebagai *Character Design.* Peran yang penulis lakukan yaitu merancang sebuah konsep beserta bentuk visual dari karakter-karakter yang ada di dalam film animasi ACENG.

Pada tahap praproduksi, penulis merancang cerita dari proyek animasi ACENG beserta sketsa dari karakter yang ada di dalam film. Kemudian, pada tahap produksi, penulis membuat desain bentuk final dari karakter yang terdapat dalam animasi ACENG, seperti bentuk visual, konsep warna dan *property* yang ada dalam karakter.

1.1.1. Sinopsis

Film animasi Aceng ini adalah film yang akan dibuat dengan teknik *Limited Animation.* Film berjudul Aceng ini menceritakan tentang remaja dari Suku Baduy bernama Aceng yang berumur 17 tahun. Ia hidup berdua dengan seorang adiknya bernama Bayu yang berumur 7 tahun. Kedua orang tuanya sudah lama meninggal dan semenjak kematian kedua orang tuanya, Aceng melanjutkan pekerjaan orang tuanya yaitu berkebun. Bayu, adik dari Aceng sudah menderita penyakit yang tidak diketahui jenisnya, karena sakitnya itu Bayu selalu terbaring di tempat tidurnya setiap hari. Pada

suatu ketika, ketika Aceng duduk dan tertidur di samping tempat tidur Bayu, ia bermimpi bertemu dengan seorang kakek misterius. Kakek itu memberitahu bahwa gunung tertinggi di desanya terdapat sebuah harta karun berupa tanaman di gunung, yang konon dapat menyembuhkan segala jenis penyakit. Aceng terbangun kaget dari mimpinya yg bertemu dengan seorang kakek itu, kemudian ia melihat ikat kepala putih bersih ditangannya. Aceng menepuk pipinya karena ia merasa masih dalam mimpi dan berfikir kejadian itu adalah pemberian sang kakek yang ada dalam mimpi Aceng. Setelah itu dimulai-lah petualangan Aceng dalam mencari sebuah tanaman.

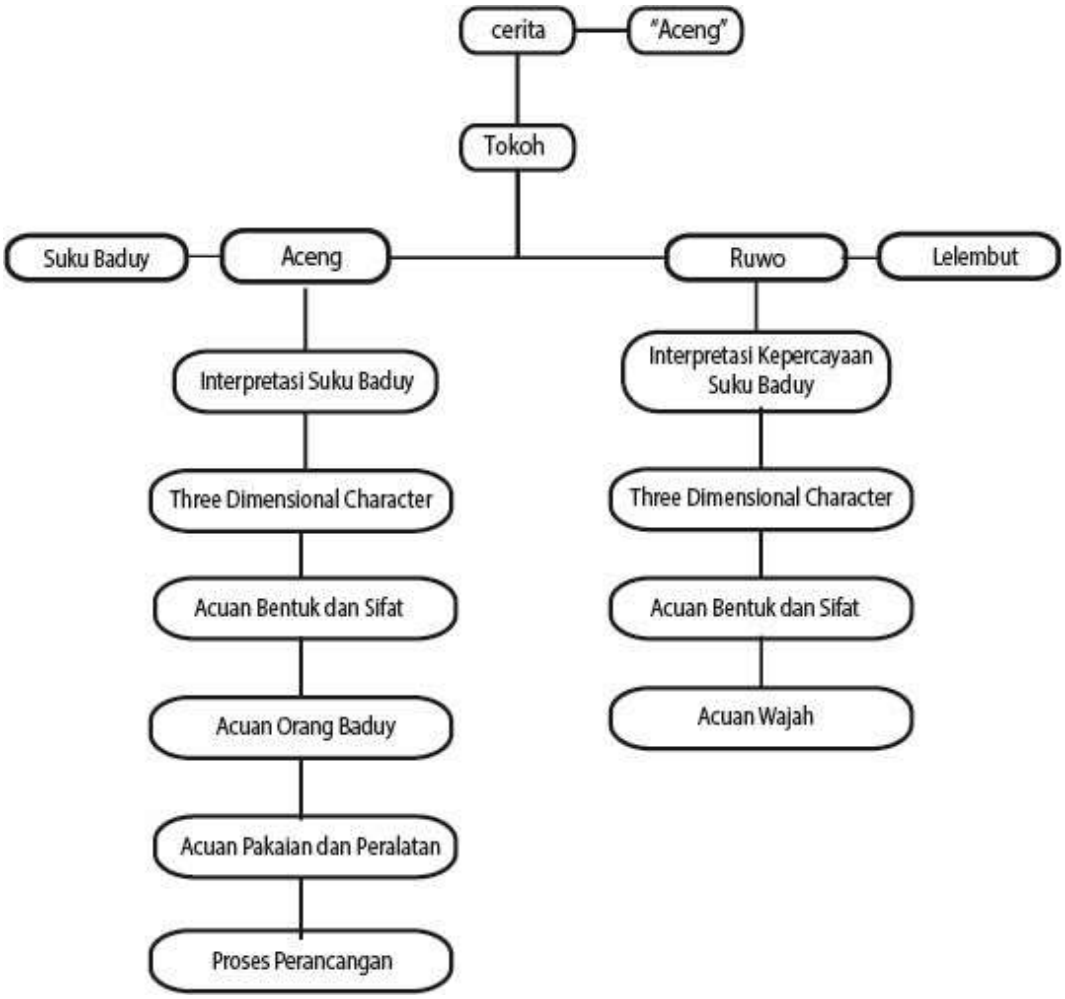
Ada tiga tokoh utama dalam film animasi ini, yaitu: Aceng, Bayu dan kakek misterius. Sedangkan tokoh Antagonisnya adalah seorang Genderuwo bernama Ruwo, ia akan menjadi musuh dalam perjalanan Aceng. Aceng adalah tokoh utama yang akan berjuang mencari tanaman. Sedangkan Bayu adalah adik kandung dari Aceng yang sedang sakit dan menjadi alasan Aceng dalam melakukan pencarian harta karun tanaman. Kemudian kakek misterius adalah sosok yang muncul dalam mimpi Aceng, yang memberitahukan sebuah petunjuk sekaligus memberikan benda spesial kepada Aceng untuk petualangannya.

1.1.2. Posisi Penulis

Pada proyek ini, penulis mengerjakan desain karakter dan animasi. Namun lebih fokus membahas penelitian pada desain karakter. Perancangan yang penulis lakukan yaitu dengan menentukan perannya terlebih dahulu. Setelah itu, dilanjutkan dengan pembentukan fisik dan sifat dari setiap karakter.

1.2. Tahapan Kerja

Pada tahapan pengerjaan proyek ini, penulis memulai dengan membuat sebuah cerita dengan karakternya. Dalam cerita film ini, penulis akan membahas karakter Aceng dan Guriang. Setelah itu, penulis membuat 3 dimensional pada tokoh Protagonis dan Antagonis dengan beberapa teori yang penulis pakai sebagai dasar pembuatannya untuk merancang visual tokoh. Pada proses penembangan tokoh, penulis menggunakan teori dan observasi referensi untuk membentuk visual tokoh. Penulis merancang visual tokoh karakter sesuai dengan gaya visual referensi yang diambil.



Gambar 3. 1 Skematika Perancangan

(dokumentasi pribadi)

1.3. Konsep

Film animasi ACENG mengangkat cerita yang dipengaruhi dari suku Baduy. Namun, dunianya didesain sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah dunia fantasi yang berbeda dengan dunia nyata. Penulis mengambil konsep untuk merancang karakter berdasarkan dari gaya gambar bentuk kartun yang digabungkan dengan unsur budaya Baduy untuk dapat menghasilkan karakter-karakter yang sesuai dengan konsep dari suku Baduy sebagai dasar dari proses pembuatan desainnya.

1.4. Acuan Tokoh Aceng

Untuk membuat acuan perancangan pada tokoh Aceng, penulis membagi acuan menjadi beberapa golongan, yaitu interpretasi Baduy untuk acuan *three dimensional* tokoh Aceng, dimana tiga dimensi karakter tokoh Aceng sudah digabungkan dengan hasil interpretasi Aceng. Kemudian penulis membuat Acuan bentuk dan sifat, acuan orang Baduy, acuan pakaian dan peralatan.

1.4.1. Interpretasi Suku Baduy

Sebelum menentukan 3 dimensional karakter tokoh Aceng, penulis melakukan interpretasi dalam teori Baduy dan mengimplementasikan pada 3 dimensional tokoh Aceng.

Tabel 3. 1 Hasil penelitian
(Dokumentasi Pribadi)

Teori Baduy	Interpretasi	Implementasi Tokoh Aceng
Orang Baduy selalu memakai pakaian yang sama dengan orang Baduy lainnya.	Memakai kostum khas Baduy	Berpakaian *Jamang Sangsang* dengan pakaian bawah seperti sarung, juga memakai ikat kepala berwarna putih.
Orang Baduy selalu bepergian untuk berkebun dan mencari kayu.	Memerlukan alat dan barang yang diperlukan.	Membawa tas dan golok.
Orang Baduy memiliki sifat yang baik	Selalu bisa dipercaya	Jujur
Orang Baduy selalu hidup berdampingan.	Suka membantu satu sama lain.	Penolong
Orang Baduy memiliki warna kulit kekuningan.	Selalu beraktifitas keluar, sehingga sering terjemur matahari.	Memiliki warna kulit kekuningan.

1.4.2. *Three* Dimensional Karakter Aceng

Penulis membentuk 3 dimensional pada tokoh Aceng yang sesuai dengan tujuan visual Aceng sebagai seorang dari Suku Baduy. Penulis menyesuaikan ini untuk mendukung plot dalam cerita dan sesuai dengan kesan yang ingin disampaikan kepada penonton.

Tabel 3. 2 *Three Dimensional Character* Tokoh Aceng

(Dokumentasi Pribadi)

Fisiologi	**Sosiologi**	**Psikologi**
• Umur 17 tahun • Tinggi 160cm • Berat 60kg • Ras Baduy (sunda) • Berkulit kekuningan • Memakai ikat kepala • Warna rambut hitam • Mata bulat • Alis tipis • Memakai pakaian Baduy	• Remaja Baduy • Tinggal di Baduy dalam • Memiliki satu adik laki-laki • Yatim piatu	• Jujur • Ambisius • Penuh semangat • Pantang menyerah • Penolong • Pendengar

1.4.3. Acuan Bentuk dan Sifat

Monkey D Luffy

Tokoh Luffy merupakan referensi dalam perancangan yang digunakan pada tokoh Aceng karena persamaan beberapa sifat yang dimiliki mereka berdua. Berikut merupakan analisa penulis dalam karakteristik Luffy yang berhubungan dengan kebutuhan dalam plot.

Tabel 3. 3 Studi karakteristik Tokoh Luffy

(Dokumentasi Pribadi)

Plot Cerita	Karakteristik yang dibutuhkan

Berusaha mencari dokter di puncak gunung ketika di pulau drum untuk menyembuhkan temannya yang sakit.	Kepedulian
Rela terluka oleh monster demi temannya dalam perjalanan mencari dokter.	Pengorbanan
Bertanggung jawab sebagai kapten kapal untuk menjaga rekannya.	Tanggung Jawab sebagai pemimpin keluarga

Gambar 3. 2 Bentuk dan Proporsi Luffy
(https://www.ebay.com)

Seperti yang terlihat dari desain tokoh Luffy, banyak bentuk dasar yang digunakan pada proporsi dari tokoh ini seperti bulat dan kotak, dimana cocok untuk karakteristiknya yang memiliki sifat yang polos. Alasan penulis mengambil referensi dari tokoh Luffy juga karena Luffy adalah seorang kapten di kapalnya yang akan memimpin dan bertanggung atas teman-temannya. Seperti halnya Aceng yang

menjadi pemimpin dalam keluarganya. Terlihat juga bentuk rambut yang runcing yang selalu menjadi ciri khas dari tokoh utama dari sebuah cerita animasi.

Hatake Kakashi (Naruto)

Hatake Kakashi merupakan tokoh yang memiliki luka pada matanya yang terjadi akibat pertarungannya dengan seorang musuh. Pada pertarungan itu ia bertarung bersama seorang rekannya yaitu Uchiha Obito, dimana ketika musuh hendak menyerang Obito, Kakashi melindunginya dan ia terluka pada bagian matanya oleh musuh. Penulis akan menrapkan bagian ini sebagai referensi luka di mata Aceng.

(https://www.zerochan.net)

Gambar 3. 3 Luka Mata

1.4.4. Acuan Orang Baduy

Tokoh Aceng adalah seorang remaja yang memiliki ras Baduy, karena itu penulis melakukan studi visual terhadap foto dari remaja Baduy itu sendiri.

Gambar 3. 4 Pakaian Baduy Dalam
(https://www.kompasiana.com)

Dari pengamatan yang dilakukan penulis, orang Baduy memiliki kulit yang sedikit kekuningan. Dari referensi yang digunakan penulis, jika dilihat dari matanya, orang Sunda memiliki mata dan alis yang sedang. Kemudian ukuran pada bibir mereka yaitu tidak besar dan juga tidak tipis. Kemudian mereka memiliki tubuh yang ramping dan tidak terlalu tinggi.

1.4.5. Acuan Pakaian dan Peralatan

Dengan latarbelakang cerita yang memiliki seting di Baduy, penulis mencari referensi pakaian dari orang Baduy. Penulis mengambil referensi dari pakaian yang dipakai oleh Baduy Dalam, dimana pakaiannya memiliki ciri khas yang kebanyakan memakai

warna putih. Kemdian mereka memakai pakaian atas yang disebut *jamang sangsang*. Sedangkan pada bagian bawahnya terlihat memakai kain seperti sarung yang diikat oleh tali di pinggangnya. Orang Baduy juga memakai ikat kepala yang digunakan untuk menahan rambutnya yang panjang. Kemudian mereka juga selalu membawa tas dan sebuah golok untuk memudahkan mereka berkebun dan memotong kayu-kayuan.

Gambar 3. 5 Pakaian dan Peralatan
(http://mundooz.com)

Dari acuan-acuan diatas, dibawah ini penggunaan acuan-acuan tersebut kedalam desain tokoh Aceng.

Tabel 3. 4 Penggunaan Acuan ke dalam desain Tokoh Aceng
(Dokumentasi Pribadi)

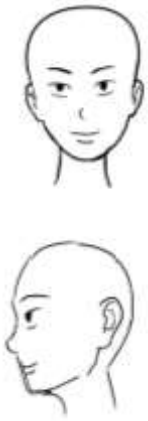
Acuan	Referensi	Hal yang digunakan untuk mendesain tokoh Aceng
Bentuk dan proporsi tokoh	• Luffy • Kakashi	• Rambut runcing • Propors tubuh • Tanggung Jawab • Pengorbanan • Kepedulian • Luka di mata
Suku Baduy	Remaja Baduy	• Warna kulit • Bentuk wajah • Tinggi badan
Pakaian dan peralatan	Suku Baduy	• Ikat kepala • *Jamang sangsang* • Kain bawahan • Tas • Golok

1.4.6. Proses Perancangan

Pada bagian pertama, penulis menentukan bentuk dasar yang cocok untuk karakter Aceng.

Gambar 3. 6 Bentuk dasar Aceng
(sumber: dokumentasi pribadi)

Bentuk pada wajah Aceng terdapat dari 2 bentuk yang cocok untuk karakternya. Penulis menerapkannya ke dalam sketsa pada karakter Aceng. Dimana pada bentuk dasar proporsinya akan terlihat percampuran antara bentuk kotak dengan bulat. Kotak mengartikan sifat yang kaku dan bulat mengartikan kepolosan.



Gambar 3. 7 Sketsa bentuk wajah Aceng
(sumber: dokumentasi pribadi)

Sketsa di bawah ini merupakan hasil dari eksplorasi pada wajah Aceng yang pertama.

Gambar 3. 8 Sketsa wajah awal
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah itu, penulis mengganti sedikit sketsa pada wajah Aceng, karena bentuk wajah awal Aceng terlihat kurang menarik pada beberapa bagian mata dan rambutnya, penulis mengubah ulang sketsanya agar terlihat lebih berekspresi pada bagian matanya.

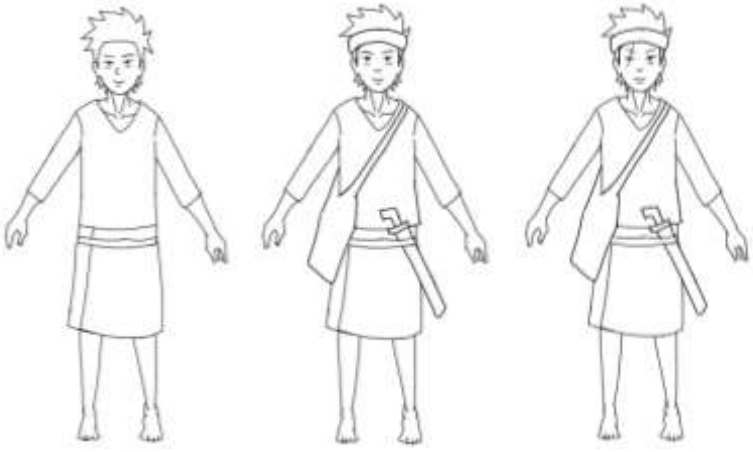
Gambar 3. 9 Sketsa wajah revisi
(sumber: dokumentasi pribadi)

Kemudian penulis merancang sketsa wajah Aceng yang kedua, dimana ia akan mendapatkan luka akibat serangan dari musuhnya. Bentuk pada luka itu berbentuk garis di mata bagian kanan pada wajah Aceng, sehingga membuat matanya buta.

Gambar 3. 10 Sketsa wajah dengan luka

(sumber: dokumentasi pribadi)

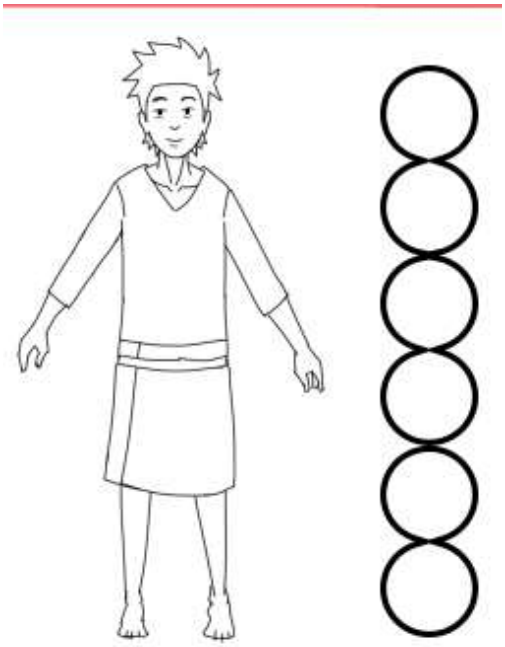
Kemudian penulis membuat 3 sketsa tubuh Aceng, yaitu dengan hanya menggunakan pakaian, dengan peralatan dan Aceng yang sudah memiliki luka di matanya.



Gambar 3. 11 Tiga sketsa Final Aceng

(sumber: dokumentasi pribadi)

Aceng memiliki rambut yang runcing dengan proporsi tubuh 6 kepala. Ia memiliki tubuh yang ramping, karena pada umumnya orang Baduy memang tinggi badan-nya tidak terlalu tinggi, itu dikarenakan aktifitas mereka yang keras di setiap harinya. Seperti misalnya membawa benda-benda berat, contohnya kayu-kayuan dan barang-barang berat lainnya.

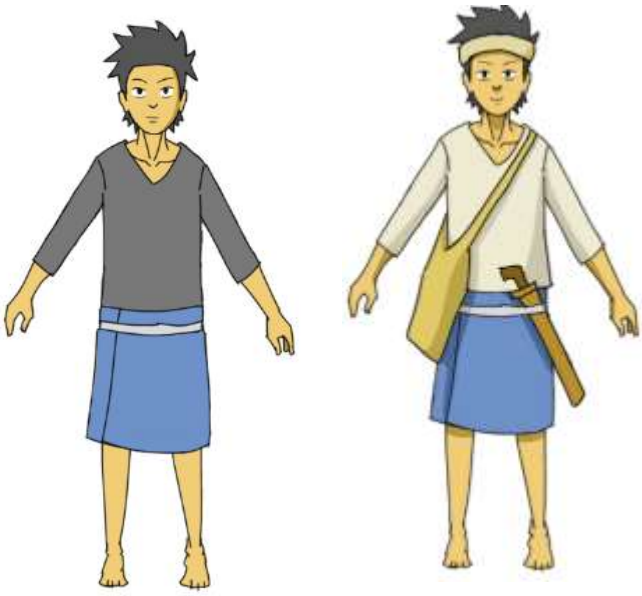


Gambar 3. 12 Proporsi tubuh Aceng
(dokumentasi pribadi)

Aceng memiliki rambut yang hitam dengan warna kulit kekuningan, karena pada umunya orang Baduy memiliki warna kulit kekuningan. Ikat kepala dan baju Aceng berwarna putih sedikit tampak warna krem, karena itu akan memberikan kesan bahwa warna pakaiannya sudah sedikit memudar, dan penulis membuat 2 versi warna ikat kepala. Hal ini dilakukan untuk menunjukan bahwa ikat kepala dengan warna

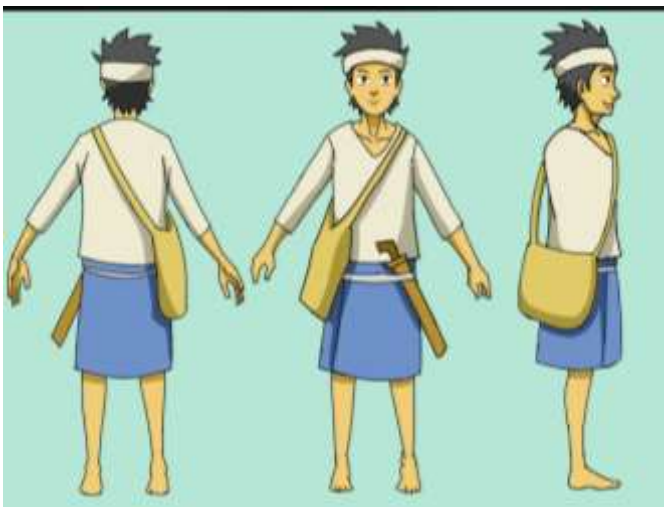
putih bersih adalah ikat kepala Aceng yang spesial yang memiliki kekuatan ketika menggunakannya dalam pertengahan film.

Baju berwarna hitam tidak dipakai karena Aceng adalah orang dari suku Baduy dalam, yang pada umumnya kebanyakan memakai pakaian berwarna putih. Kemudian celana yang digunakan Aceng memiliki warna biru dengan diikat tali berwarna putih. Aceng juga didesain membawa peralatan seperti golok dan tas, kedua benda itu berguna untuk Aceng membawa barang dan memotong kayu-kayuan, serta untuk melawan musuhnya. Kemudian penulis menerapkan warna biru pada pakaian bawah Aceng, sedangkan warna aslinya adalah warna hitam. Hal ini dilakukan agar warna pakaian Aceng tidak menyatu dengan warna pada Background nya yang gelap.



Gambar 3. 13 Warna karakter Aceng
(sumber: dokumentasi pribadi)

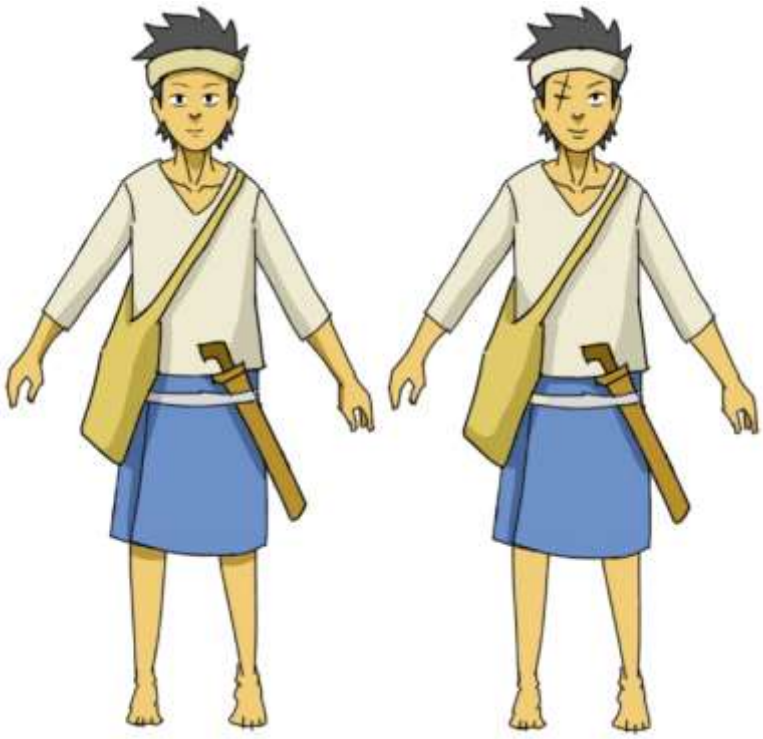
Proses selanjutnya adalah pembuatan *Character sheet* untuk menunjukan dari beberapa sisi pada bagian tubuh dari karakter Aceng.



Gambar 3. 14 *Character sheet* Aceng
(dokumentasi pribadi)

Setelah melakukan penelitian lebih lanjut, penulis memutuskan untuk melakukan perubahan pada bagian mata Aceng. Ini didasarkan pertimbangan bahwa, mata dengan bentuk titik akan kurang memperlihatkan ekspresinya lebih dalam. Selain itu, mata yang berukuran besar dapat menunjukan kesan yang lebih jelas pada karakter.

Selain merubah desain pada mata, penulis juga melakukan perubahan pada warna ikat kepala. Perubahan ini dilakukan karena berdasarkan referensi dari suku baduy yang pada umumnya memiliki ikat kepala berwarna putih, penulis memilih untuk membuat ikat kepala Aceng berwarna coklat supaya memiliki kesan kotor pada ikat kepala. Kemudian ikat kepala yang kotor ini akan diganti Aceng menjadi warna putih bersih dalam pertengahan film.



Gambar 3. 15 Desain Aceng 1 dan 2 final
(dokumentasi pribadi)

1.5. Tokoh Ruwo

Untuk membuat acuan perancangan pada tokoh Ruwo, penulis membagi acuan menjadi beberapa golongan, yaitu interpretasi Baduy untuk acuan *three dimensional* tokoh Ruwo, dimana tiga dimensi karakter tokoh Ruwo sudah digabungkan dengan hasil interpretasi Ruwo, acuan pada bentuk proporsi, acuan wajah, dan acuan warna.

1.5.1. Interpretasi Kepercayaan Suku Baduy

Sebelum menentukan 3 dimensional karakter tokoh Aceng, penulis melakukan interpretasi dalam teori Baduy dan mengimplementasikan pada 3 dimensional tokoh Aceng.

Tabel 3. 5 Hasil Interpretasi Baduy
(Dokumentasi Pribadi)

Kepercayaan Baduy	Interpretasi	Implementasi Pada Tokoh Ruwo
Orang Baduy percaya akan keberadaan makhluk halus, Genderuwo salah satunya.	Makhluk halus yang memiliki sifat jahat.	Memiliki rupa menyeramkan.
Percaya bahwa *lelembut* merupakan makhluk halus yang bukan berasal dari manusia.	Bersifat pengganggu	Ancaman.
Menempati tempat-tempat tertentu seperti gunung salah satunya.	Menjadi penunggu di gunung.	Tidak suka diusik kediamannya.
Orang Baduy selalu mengandalkan tanaman sebagai obat	Sebagai harta karun tanaman.	Menjadi tanaman ketika mati

1.5.2. Tiga Dimensi Karakter Ruwo

Penulis membentuk 3 dimensional pada tokoh Ruwo yang sesuai dengan tujuan visualnya sebagai seorang raksasa. Penulis menyesuaikan ini untuk mendukung plot dalam cerita dan sesuai dengan kesan yang ingin disampaikan kepada penonton.

Tabel 3. 6 *Three Dimensional* Karakter Tokoh Ruwo
(dokumentasi pibadi)

Kepercayaan Masyarakat Baduy	Penjelasan	Perancangan

• Sunda Wiwitan • Jurig • Setan • Demit • *Lelembut* • *Lelembutan*	• Sunda wiwitan adalah roh nenek moyang masyarakat Baduy yang mereka percaya bahwa roh nenek moyang tidak pernah mati. • Jurig, setan, demit dan *lembut* adalah sejenis jin atau makhluk halus dan dipercaya sebagai makhluk-makhluk halus yang jahat oleh orang Baduy. Sedangkan *lelembutan* adalah makhluk halus yang baik.	• Berwujud manusia mirip kera • Memiliki gigi tajam • Berambut panjang • Berjenis kelamin pria • Bermata besar dan hitam

1.5.3. Acuan Bentuk dan Sifat

Zeke Yeager (Attack On Titan)

Tokoh Zeke merupakan referensi dalam perancangan yang digunakan pada tokoh Ruwo karena persamaan beberapa sifat yang dimiliki mereka berdua. Berikut merupakan analisa penulis dalam karakteristik Zeke yang berhubungan dengan kebutuhan dalam plot.

Tabel 3. 7 Studi karakteristik Tokoh Zeke
(Dokumentasi Pribadi)

Plot Cerita	Karakterstik yang dibutuhkan
Memiliki sifat buruk.	Bersifat jahat atau pengganggu.
Memiliki rupa manusia setengah kera.	Manusia setengah kera.
Dikenal sebagai titan makhluk buas.	Berbadan manusia dan memiliki banyak rambut menyelimuti tubuh.
Sebagai seorang titan yang tidak berpakaian	Tidak menggunakan penutup tubuh atau pakaian.
Titan yang memiliki tinggi badan yang tinggi.	Memiliki proporsi yang tinggi.

Gambar 3. 16 Bentuk dan proporsi Zeke

(https://www.pngitem.com)

Seperti yang terlihat dari desain tokoh Zeke, banyak bentuk dasar yang digunakan pada bentuk dari tokoh ini seperti bulat dan segitiga, dimana cocok untuk

karakteristiknya yang memiliki sifat yang jahat. Selain itu tokoh Zeke juga merupakan seorang yang jahat dan seorang peneror.

Patung Genderuwo

Patung Genderuwo ini merupakan referensi dalam perancangan yang digunakan pada tokoh Ruwo. Penulis mengambil referensi rupa dari patung ini yaitu pada bagian kulitnya yang gelap dan juga berbulu. Penulis mengambil bagian warna kemerahan untuk diranacang pada warna bulu pada tubuh Ruwo.

Gambar 3. 17 Patung Genderuwo
(spotmisteri.blogspot.com)

1.5.4. Acuan Wajah

Tokoh Ruwo adalah makhluk halus yang dipercaya oleh masyarakat Baduy, dimana penulis memilih hantu Genderuwo sebagai referensi.

Gambar 3. 18 Wajah Genderuwo
(http://www.rmolbengkulu.com)

Dari yang pengamatan penulis, sosok Genderuwo sendiri memiliki rupa yang menyeramkan. Seperti pada bagian wajahnya, dimana sosok ini memiliki rupa kombinasi dari wajah manusia dan juga kera. Kemudian ia juga memiliki taring yang panjang. Genderuwo juga memiliki dan telinga yang berbeda dengan manusia, namun lebih mirip dengan telinga kera.

1.5.5. Acuan Bulu Badan

Goku (Dragon Ball Z)

Tokoh Goku merupakan referensi dalam perancangan karakter pada bulu di tubuh Ruwo, dimana digunakan pada tokoh Ruwo karena persamaan latar belakang mereka yang dimana Goku dan Ruwo adalah manusia setengah kera. Walaupun berbeda jenisnya, akan tetapi kesamaan mereka terdapat pada manusia setengah kera tersebut yang sama seperti halnya makhluk halus Genderuwo. Warna merah pada bulu Goku diambil karena terinspirasi juga dari patung Genderuwo yang berwarna kemerahan,

dimana penulis menjadikan patokan area warna merah yang digunakan Ruwo seperti yang ada pada tokoh Goku.

Gambar 3. 19 Bulu pada tubuh Goku
(https://www.pinterest.co.uk)

Dari acuan-acuan diatas, dibawah ini penggunaan acuan-acuan tersebut kedalam desain tokoh Aceng.

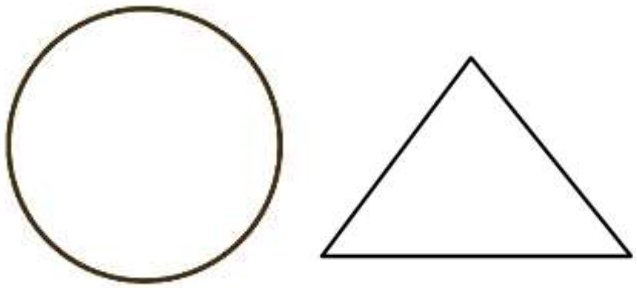
Tabel 3. 8 Penggunaan Acuan ke dalam desain Tokoh Aceng
(Dokumentasi Pribadi)

Acuan	**Referensi**	**Hal yang digunakan untuk mendesain tokoh Aceng**
Bentuk dan Sifat	• Zeke	• Proporsi dan bentuk tubuh • Bersifat jahat
Acuan Wajah	• Genderuwo	• Bentuk pada wajah

Acuan Bulu	• Goku	• Bulu pada tubuh Ruwo

1.5.6. Proses Perancangan Karakter Ruwo

Pada bagian pertama, penulis menentukan bentuk dasar yang cocok untuk karakter Ruwo.



Gambar 3. 20 Bentuk dasar Ruwo
(dokumentasi pribadi)

Bentuk pada wajah Ruwo terdapat dari 2 bentuk yang cocok untuk karakternya. Penulis menerapkannya ke dalam sketsa pada karakter Ruwo. Dimana pada bentuk tubuhnya akan terlihat percampuran antara bentuk bulat dan segitiga.

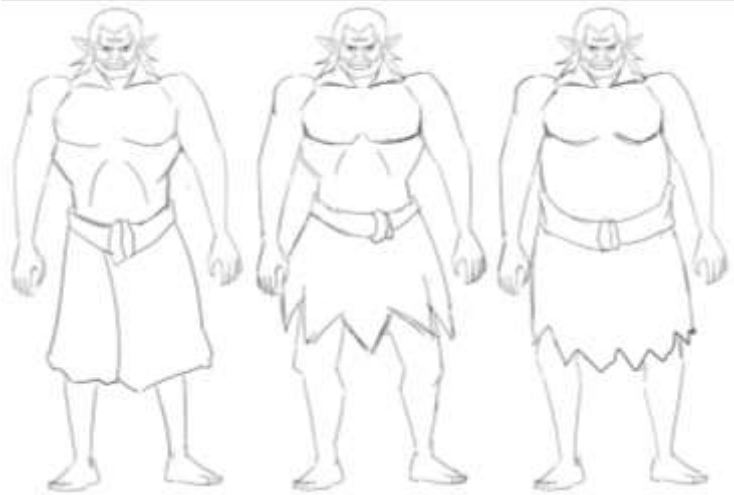
Proses dilanjutkan pada pembuatan sketsa karakter. Pada bagian kepala yang memiliki bentuk wajah yang terinspirasi dari sosok Genderuwo, yang memiliki bentuk mata besar. Pada wajahnya memiliki janggut dan mata yang besar, serta gigi yang tajam.

Gambar 3. 21 Sketsa kepala Ruwo

(dokumentasi pribadi)

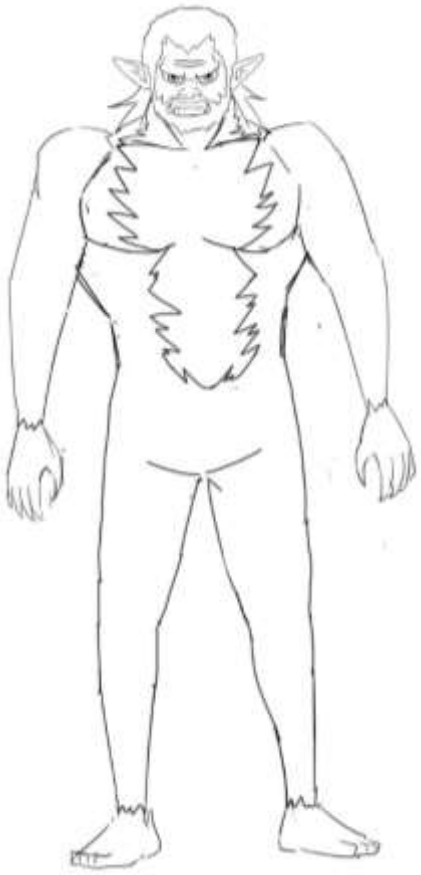
Dari proses sketsa wajah yang telah penulis rancang, penulis memutuskan untuk memilih salah satu dari rancanan sketsa diatas. Pada proses perancangan selanjutnya, penulis membuat konsep bahwa Ruwo adalah makhluk halus yang memiliki bagian atas tubuh yang besar, dengan bagian bawah tubuhnya yang kecil. Ia memiliki tangan yang perawakan yang besar, serta kaki yang ramping. Berdasarkan prinsip ini, penulis membuat beberapa sketsa dasar untuk mendesain karakter Ruwo.

(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 22 Sketsa Ruwo

Setelah penulis membuat 3 sketsa tubuh Ruwo, penulis memilih salah satu rancangan yang telah dibuat, sketsa Ruwo yang penulis pilih yaitu sketsa Ruwo yang menggunakan pakaian bawah yang lebih terlihat rapih dibanding sketsa lainnya yang kurang terlihat menarik. Selain itu, tubuh Ruwo ini memiliki postur yang besar dan ramping.



Gambar 3. 23 Sketsa final Ruwo
(dokumentasi pribadi)

Setelah melakukan perancangan ulang, penulis memutuskan untuk merubah sedikit penampilan pada beberapa bagian tubuh Ruwo. Bagian-bagian itu terdiri dari pakaian bawah yang dihilangkan, tubuh Ruwo dibuat berpenampilan

memiliki rambut di bagian badan agar berkesan sebagai latar belakang karakter Genderuwo sendiri yaitu manusia setengah kera. Ruwo memiliki rambut panjang dan memiliki telinga runcing. Ia juga memiliki tubuh yang tinggi dan besar karena berdasarkan makhluk mitos Genderuwo. Ruwo dikenal sebagai makhluk halus yang memiliki postur tubuh besar. Namun penulis merancang karakter Ruwo tidak terlalu besar, karena untuk menyesuaikan dengan karakter Aceng yang memiliki tubuh pendek dengan proporsi 6 kepala.

Kemudian penulis merancang warna dasar pada desain Ruwo yang sudah dibuat. Penulis merancang warna merah tua pada kulit Ruwo berdasarkan referensi dari Genderuwo. Karakter Ruwo ini juga memiliki rambut panjang berwarna hitam. Ia memiliki mata gelap dengan pupil berwarna kuning seperti pada mata kera.

Gambar 3. 24 Warna dasar Ruwo

(dokumentasi pribadi)

Proses selanjutnya adalah pembuatan *Character sheet* untuk menunjukan dari beberapa sisi pada bagian tubuh dari karakter Ruwo.

Gambar 3. 25 *Character sheet* Ruwo

(dokumentasi pribadi)

Setelah membuat *character sheet,* penulis menambahkan warna pada desain Ruwo. Karakter Ruwo memiliki rambut yang panjang sampai punggungnya, namun pada punggungnya tidak sepenuhnya tertutup oleh rambut agar berkesan terlihat sisi manusianya.