



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 PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum Penelitian

3.1.1. Deskripsi Proyek

Proyek Tugas Akhir yang dibuat adalah sebuah film animasi 3D pendek yang bergenre. Pengerjakan proyek ini dikerjakan secara berkelompok berjumlah 3 orang, yakni Sesarini, Christian Aditya, dan penulis sendiri. Dalam proyek ini, tugas penulis adalah membuat desain tokoh dalam film *Bedtime Story*.

3.1.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai oleh penulis adalah metode observasi, dimana penulis melakukan berbagai macam observasi. Observasi yang dilakukan bersumber dari film animasi yang telah ada ataupun kondisi pada dunia nyata. Sumber dari film animasi dilakukan untuk melihat aspek visualnya, terutama *style* dan proporsi tubuh.

3.1.3. Sinopsis

Sinopsis dari film berjudul “*Bedtime Story*”:

Seorang anak meminta ibunya untuk membacakan sebuah cerita pengantar tidur. Ibunya kemudian membacakan sebuah cerita dongeng klasik dimana seorang putri yang disekap diselamatkan oleh pangeran. Namun, sang anak kemudian merasa

bosan akan cerita yang polanya selalu seperti itu. Ia pun meminta agar ceritanya diubah, dimana sang putri yang menyelamatkan sang pangeran.

3.2. Hasil Penelitian

Tokoh yang akan didesain oleh penulis berjumlah 6 buah, yakni anak, ibu, putri (2 buah) dan pangeran (2 buah), dimana penulis akan melakukan pencarian referensi sesuai konsep tokoh yang diinginkan.

3.2.1. *The Child*

Tokoh *the child* secara 3 dimensional:

Dimensi fisiologi:

- a. jenis kelamin: perempuan
- b. usia: 6 tahun
- c. tinggi dan berat badan: 100 cm/18 kg
- d. warna mata, rambut, dan kulit: coklat / coklat tua/ putih
- e. postur: tegap
- f. penampilan: adorable, proporsional, bersih
- g. kekurangan: -
- h. keturunan: Kaukasian

Dimensi sosiologi:

- a. kelas: menengah
- b. pekerjaan: pelajar TK (melelahkan namun kondusif)
- c. pendidikan: TK

- d. keluarga: ayah-ibu bercerai, tinggal hanya dengan ibu. Ibu menjadi role model
- e. agama: Kristen
- f. ras dan kebangsaan: kaukasian, Amerika
- g. tempat di masyarakat: pemimpin informal (leader figure) di TKnya
- h. afiliasi politik: -
- i. hobi dan kesenangan: membaca cerita.

Dimensi psikologi:

- a. kehidupan seksual dan standar moral: -
- b. premis dan ambisi: -
- c. frustrasi dan kekecewaan utama dalam hidup: -
- d. tempramen: optimis, mudah termotivasi
- e. sikap terhadap kehidupan: tidak mudah menyerah
- f. kompleksitas: -
- g. relasi dengan orang lain: ekstrovert
- h. kemampuan: memimpin, mengambil keputusan
- i. kualitas: efektif dalam pengambilan keputusan
- j. IQ: tinggi

Beberapa bagian dikosongkan mengingat perkembangan tokoh secara psikologi dan sosiologis yang belum maksimal (masih berusia 6 tahun).

Secara garis besar, akting yang akan dilakukan tokoh ini adalah berbaring di kamar tidur selama dibacakan ceritanya oleh ibunya. Tokoh ini memiliki sifat yang ekspresif dan bisa dibilang sedang dalam masa pertumbuhan secara mental.

Ia dibesarkan layaknya anak perempuan biasa, dengan asupan *fairy tale* dimana sosok perempuan menjadi sosok yang lemah (diselamatkan), namun di satu sisi *social awareness*-nya mulai bangkit, terutama melihat sang ibu yang *single parent* dan bekerja keras memenuhi kebutuhan keluarganya, serta dirinya sendiri yang diandalkan oleh teman-temannya untuk mengambil keputusan.

Di sinilah ia berada di tengah-tengah *stereotype* ‘wanita yang menunggu’ sementara kenyataan di sekitarnya tidak mewajibkan hal itu, justru sebaliknya. Dari penjelasan ini, penulis memutuskan untuk melakukan observasi dari segi fisik dan kostum.

3.2.1.1. Fisik

Dari segi fisik, penulis mengambil referensi dari 2 tokoh film, yakni Edith dari *Despicable Me* serta Boo dari *Monsters, Inc.*.

UMMN



Gambar 3.1. Edith.

(http://images2.wikia.nocookie.net/_cb20101218051240/despicableme/images/0/09/Edith.png)

Edith adalah salah satu dari tiga anak yatim piatu dalam film *Despicable Me* yang diangkat anak oleh tokoh utamanya, Gru. Edith – berumur 8 tahun – memiliki kepribadian yang cuek dan tidak sabar.

Edith memiliki proporsi 2.25 kepala dan perbandingan *large-small-medium* dengan tangan dan kaki yang relatif besar dibandingkan dengan tubuhnya. Ia juga memiliki bentuk dasar berupa lingkaran, terlihat dari bentuk kepalanya yang sangat bulat. Bentuk bulat digunakan untuk menyesuaikan dengan *image* anak-anak yang polos dan lucu.

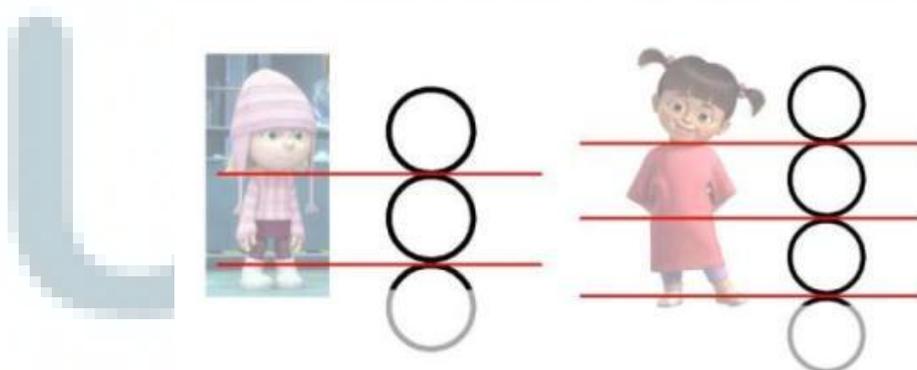


Gambar 3.2. Boo.

(<http://toyxplosion.com/wp-content/uploads/2012/12/Boo-from-Monsters-Inc.jpg>)

Boo, seorang anak berumur 3 tahun, merupakan salah satu tokoh utama dalam *Monsters, Inc.* Tertarik dengan Mike dan Sulley yang datang untuk mengambil teriaknya, Boo justru terbawa masuk ke dunia monster.

Boo memiliki proporsi 3 kepala dengan perbandingan *large-small-medium*. Berbeda dengan Edith, Boo memiliki ukuran tangan dan kaki yang relatif kecil dengan tubuhnya. Boo memiliki bentuk dasar lingkaran, sama dengan Edith. Rambutnya dibentuk menjadi 2 kuncir.



Gambar 3.3. Proporsi Edith dan Boo.

3.2.1.2. Kostum

Mengingat setting cerita yang malam hari serta saat mau tidur, maka penulis memutuskan kostum yang akan digunakan oleh tokoh ini adalah piyama. Secara spesifik, piyama yang dipakai oleh anak perempuan pada musim dingin (mengingat setting cerita).



Gambar 3.4. Piyama Anak-anak.

(http://pajamagram.http.internapcdn.net/pajamagram/Images/ProductImages/Large/GKPJ00979_Large_Keyword_20101021.jpg;

http://pajamagram.http.internapcdn.net/pajamagram/Images/ProductImages/Large/GKPJ02631_Large_Keyword_20120928_1510.jpg;

http://pajamagram.http.internapcdn.net/pajamagram/Images/ProductImages/Small/GKPJ00800_Small_Keyword_20121023_1557.jpg)

Dari referensi yang ada, terlihat bahwa piyama yang digunakan berbentuk kaos, memiliki corak tertentu, dan dapat merupakan satu stel ataupun tidak.

3.2.1.3. Desain Awal



Gambar 3.5. Desain Awal *the Child*.

3.2.2. *The Mom*

Tokoh *the mom* secara 3 dimensional:

Dimensi fisiologi:

- a. jenis kelamin: perempuan
- b. usia: 29 tahun
- c. tinggi dan berat badan: 172 cm/50 kg
- d. warna mata, rambut, dan kulit: coklat / coklat tua/ putih
- e. postur: tegap
- f. penampilan: proporsional, bersih, menarik
- g. kekurangan: -
- h. keturunan: Kaukasian

Dimensi sosiologi:

- a. kelas: menengah
- b. pekerjaan: *office lady* (melelahkan, kondusif, gaji mencukupi)
- c. pendidikan: S1
- d. keluarga: tinggal hanya dengan anak, bercerai.
- e. agama: Kristen
- f. ras dan kebangsaan: kaukasian, Amerika
- g. tempat di masyarakat: *leader* di tempat kerja
- h. afiliasi politik: liberal demokratis
- i. hobi dan kesenangan: membaca majalah, memasak

Dimensi psikologi:

- a. kehidupan seksual dan standar moral: *ocasionally*, tinggi
- b. premis dan ambisi: sukses dan membahagiakan putrinya.
- c. frustrasi dan kekecewaan utama dalam hidup: gagal mempertahankan rumah tangga.
- d. tempramen: penyabar
- e. sikap terhadap kehidupan: tidak mudah menyerah
- f. kompleksitas: -
- g. relasi dengan orang lain: ambivert
- h. kemampuan: komunikasi
- i. kualitas: memimpin
- j. IQ: tinggi

Akting yang dilakukan oleh tokoh ini dalam cerita kurang lebih sama dengan tokoh *the child*, dimana ia mengikuti si anak masuk ke dalam ruang tidurnya, membacakan cerita, lalu keluar kamar di akhir cerita. Tokoh ini merupakan seorang wanita karir yang moderen dan juga merupakan seorang *single parent*. Di tengah-tengah kesibukannya bekerja, ia masih merawat anaknya dengan penuh perhatian, sehingga kadang ia terlihat sangat lelah. Mengingat ambisinya untuk membahagiakan putrinya, ia jadi kurang perhatian pada dirinya sendiri, dimana ia tidak begitu mengikuti tren, hanya melakukannya untuk keperluan profesional untuk menaikkan nilai dirinya dalam perusahaan. Dari sini, penulis melakukan observasi dari segi fisik dan kostum.

3.2.2.1. Fisik

Dari segi fisik, penulis menginginkan tokoh *the mom* melambangkan wanita modern yang mandiri. Di sini, penulis mengambil referensi dari 2 tokoh film, yakni Helen Parr dari *The Incredibles* serta Colette Tatou dari *Ratatouille*.



Gambar 3.6. Helen Parr.

(http://images2.wikia.nocookie.net/__cb20110920023527/pixar/images/4/4a/Mrs_Incredibile.jpg)

Helen Parr merupakan ibu rumah tangga keluarga Parr yang menjadi tokoh utama dalam film *The Incredibles*. Ia memiliki kemampuan untuk memelarkan tubuhnya seperti karet dan memiliki nama lain Elastigirl. Setelah menikah dengan Bob Parr / Mr. Incredible, ia dikaruniai tiga buah hati, Violet yang memasuki usia remaja, Dash yang berusia 10 tahun, dan Jack-Jack yang masih bayi.

Helen memiliki proporsi 5 kepala dengan perbandingan *medium-small-large*. Ia memiliki ukuran kaki dan tangan yang relatif kecil jika dibandingkan dengan badannya. Bentuk badannya membentuk siluet segitiga terbalik, sementara rahangnya berbentuk segitiga tumpul. Bentuk segitiga ini mengesankan tokoh yang *get things done*, mengingat posisinya sebagai ibu rumah tangga dengan tiga anak berkekuatan super yang susah diatur.

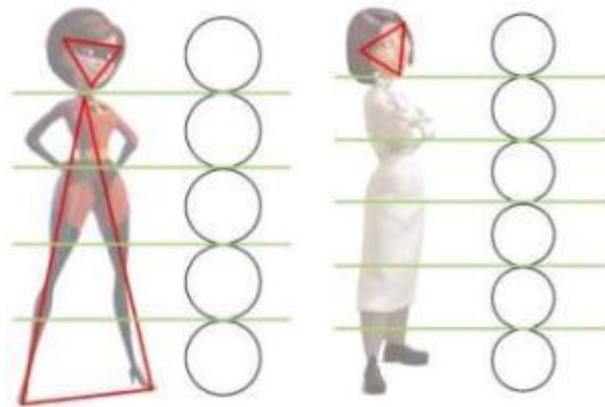


Gambar 3.7. Colette Tatou.

(http://www.pixelcreation.fr/fileadmin/img/sas_image/galerie/animation_3d/Ratatouille/05_RATATOUILLE_Colette.jpg)

Colette adalah salah satu koki di restoran Gusteau's, satu-satunya koki wanita disana. Ketika Linguini sang tokoh utama diperbolehkan bekerja sebagai koki dalam restoran itu, ia ditempatkan di bawah Colette, yang membimbingnya dengan keras. Colette-lah satu-satunya koki yang tersisa bersama Linguini ketika Gusteau's dalam ancaman ditutup.

Colette memiliki proporsi 6 kepala dengan perbandingan standar *small-medium-large*, dengan segitiga sebagai bentuk dasar kepala. Sama dengan Helen, bentuk segitiga ini melambangkannya sebagai tokoh yang *get things done*, dimana ia merupakan seorang koki yang handal dan sigap dalam bekerja.



Gambar 3.8. Proporsi Helen dan Colette.

3.2.2.2. Kostum

Dalam pencarian kostum, hal pertama yang ingin penulis pentingkan adalah *image*, dimana saat tokoh ini berinteraksi dengan *the child*, maka pemirsa mendapatkan *image* ibu yang sayang pada anaknya. Beberapa referensi awal yang penulis dapatkan antara lain seperti ini:



Gambar 3.9. Inspirasi *Image* Ibu dan Anak.

(http://image1.masterfile.com/em_w/00/90/47/619-00904705w.jpg;
<http://education.more4kids.info/uploads/Image/mom-and-child-reading.jpg>;
http://image.shutterstock.com/display_pic_with_logo/463219/463219,1251222425,1/stock-photo-african-american-mother-admiring-her-newborn-child-35907733.jpg;
http://image.shutterstock.com/display_pic_with_logo/76219/76219,1256131128,14/stock-photo-mother-giving-her-daughter-cough-medicine-in-bed-39303577.jpg)

Dari sini, penulis mendapatkan pakaian yang cocok adalah berupa pakaian yang bersifat kasual. Mengingat setting cerita yang pada malam hari di musim dingin, maka penulis memutuskan untuk memberikan *sweater* dan jeans untuk tokoh ini. Penulis tidak memberikan tokoh ini pakaian tidur mengingat jam tidur untuk anak-anak dan orang dewasa yang berbeda, dimana saat sang anak akan tidur, sang ibu masih tetap bangun. Dari sini kemudian penulis melakukan pencarian terhadap jenis-jenis *sweater* dan jeans.

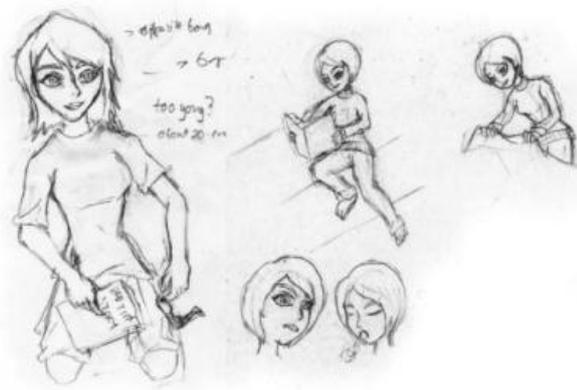


Gambar 3.10. *Sweater.*

(http://www.aplusbd.com/aplus_industry/images/stories/sweater/1.jpg;
http://www.omiru.com/wp-content/uploads/2008/12/placed-cable-turtleneck-sweater_111508.jpg)

Pada jeans, penulis sempat merasa bingung mengingat banyaknya tipe jeans. Di sini, penulis akan fokus dalam pencarian *jeans* berdasarkan bentuknya. Dalam artikel *Women's Jeans Buying Guide* yang dirilis di *overstock.com*, *jeans* dibedakan berdasarkan potongan kaki, tinggi pinggang, dan kantong. Berdasarkan potongan kaki, *jeans* dibedakan menjadi *boot-cut*, *wide-leg*, *straight-leg*, *skinny*, dan *boy cut*. Berdasarkan tinggi pinggang, dibedakan menjadi standar dan *low-rise jeans*. Sementara berdasarkan jenis kantong, dibedakan menjadi *no or slash pocket*, *large pocket*, dan *small pocket*.

3.2.2.3. Desain Awal



Gambar 3.11. Desain Awal *the Mom*

3.2.3. *The Princess*

Tokoh *the princess* secara 3 dimensional:

Dimensi fisiologi:

- a. jenis kelamin: perempuan
- b. usia: 22 tahun
- c. tinggi dan berat badan: 175 cm/45 kg
- d. warna mata, rambut, dan kulit: pirang / biru/ putih
- e. postur: tegap
- f. penampilan: proporsional, cantik, menarik
- g. kekurangan: -
- h. keturunan: Kaukasian

Dimensi sosiologi:

- a. kelas: atas, bangsawan

- b. pekerjaan: putri
- c. pendidikan: -
- d. keluarga: terpisah karena diculik
- e. agama: Kristen
- f. ras dan kebangsaan: kaukasian, suatu kerajaan di Abad Pertengahan Eropa
- g. tempat di masyarakat: puteri
- h. afiliasi politik: -
- b. hobi dan kesenangan: merajut, memasak

Dimensi psikologi:

- a. kehidupan seksual dan standar moral: virgin, tinggi
- b. premis dan ambisi: tidak ada (tipe tidak berambisi).
- c. frustrasi dan kekecewaan utama dalam hidup: tidak bisa membebaskan diri dari penculikan.
- d. tempramen: penyabar, pesimis
- e. sikap terhadap kehidupan: mudah menyerah
- f. kompleksitas: -
- g. relasi dengan orang lain: introvert
- h. kemampuan: -
- i. kualitas: -
- j. IQ: sedang

Tokoh ini merupakan tokoh yang mendapatkan jatah muncul paling sedikit, yakni hanya satu *frame*, di saat kamera *zoom-in* ke dalam ruangan

tempat ia disekap. Meskipun statusnya sebagai putri, fakta bahwa ia adalah seorang tawanan tentu memberikan pertimbangan tertentu bagi penulis dalam membuat desainnya. Di sini penulis harus membuat desain tokoh yang terlihat sebagai seorang putri, namun juga terlihat bahwa ia disekap, menyeimbangkan kemilaunya sang putri dengan kotornya sang tawanan. Seperti kedua tokoh sebelumnya, disini penulis akan melakukan observasi dari segi fisik dan pakaian.

3.2.3.1. Fisik

Dari segi fisik, penulis mengambil referensi dari tokoh Disney Princess dari film *feature* Disney. Alasannya bahwa penulis menginginkan pembuatan putri yang masuk dalam *stereotype* putri, mengingat bahwa tokoh ini muncul dalam *fairy tail* klasik. Dari total 10 putri yang masuk dalam kategori ini, dengan 6 putri masuk dalam latar belakang yang diinginkan, penulis mengambil referensi utama Rapunzel dari *Tangled* dan Aurora dari *Sleeping Beauty*.



Gambar 3.12. Rapunzel

(http://images1.wikia.nocookie.net/_cb20120705235057/disney/images/b/b3/230E595405DA20DCBBDAB4047B361B2310AE4B5D.jpg)

Rapunzel memiliki kekuatan penyembuh yang didapat dari air rendaman bunga penyembuh yang diminum oleh ibunya ketika hamil. Karena alasan inilah, Rapunzel diculik oleh Mother Gothel, dan disekap dalam menara tinggi. Selama 18 tahun penyekapan, rambutnya dibiarkan tumbuh panjang karena kesaktiannya akan hilang saat rambutnya dipotong. Pada saat usia 18 tahun inilah, Rapunzel bertemu dengan Flynn Rider, yang kemudian “membebaskan”nya dari kurungan dan membawanya ke dunia luar.

Secara fisik, Rapunzel memiliki proporsi 5.5 kepala dengan perbandingan small-medium-large, meskipun kepalanya terhitung besar bila dibandingkan bagian tubuhnya yang lain. Ukuran anggota tubuh yang lain terhitung proporsional, kecuali kakinya yang terlihat relatif kecil. Secara garis besar, tubuh Rapunzel sesuai dengan teori dari Tom Bancroft yang telah dijelaskan di bab II.

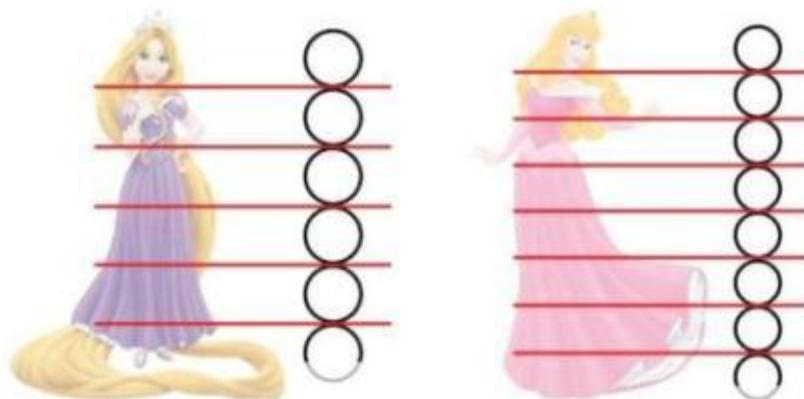


Gambar 3.13. Aurora

(http://images4.wikia.nocookie.net/_cb20120816225021/disney/images/c/cf/BA0C8D458BDA2C77CBFA60CB14A0921193825BBD.jpg)

Aurora dalam *Sleeping Beauty* versi Disney adalah seorang putri yang menerima kutukan dari penyihir jahat Maleficent, karena yang bersangkutan tidak diundang dalam upacara pembaptisan Aurora. Beruntung, salah satu peri yang hadir di situ, mampu mengubah kutukan Maleficent, dari yang Aurora akan mati saat tertusuk jarum jahit di umur yang ke-16, menjadi “hanya” tertidur. Meskipun sempat disamarkan menjadi petani, akhirnya kutukan itu terjadi. Aurora pun tertidur sampai tunangannya, Pangeran Philip membangunkannya dengan *true love kiss*.

Berbeda dengan Rapunzel, Aurora terlihat memiliki proporsi yang cenderung lebih realistis, dengan perbandingan 7.5 kepala dan proporsi *small-medium-large*. Ukuran anggota tubuh yang lain pun terlihat lebih proporsional, kecuali kaki yang memang tidak terlihat.



Gambar 3.14. Proporsi Rapunzel dan Aurora.

3.2.3.2. Kostum

Di bagian ini, penulis mencari referensi kostum dari berbagai film animasi yang memiliki tokoh putri. Alasannya karena penulis ingin *image* putri yang melekat ke dalam tokoh ini.



Gambar 3.15. Contoh Referensi Kostum.

(http://images1.wikia.nocookie.net/_cb20121005231421/disney/images/9/9d/Official_princess_line_up.png;

http://images1.wikia.nocookie.net/_cb20120128043812/disney/images/2/25/New-disney-princess-lineup-rapunzel-disney-princess-18212648-1280-800.jpg;

<http://mariamkobras.files.wordpress.com/2009/08/shrek-3-princesses.jpg>)

3.2.3.3. Desain Awal



Gambar 3.16. Desain Awal *the Princess*.

3.2.4. *The Warrior Prince*

Tokoh *the warrior prince* secara 3 dimensional:

Dimensi fisiologi:

- a. jenis kelamin: laki-laki
- b. usia: 24 tahun
- c. tinggi dan berat badan: 185 cm/70 kg
- d. warna mata, rambut, dan kulit: pirang / biru/ putih
- e. postur: tegap, kekar namun proporsional
- f. penampilan: proporsional, rapi
- g. kekurangan: -
- h. keturunan: Kaukasian

Dimensi sosiologi:

- a. kelas: atas, bangsawan
 - b. pekerjaan: pangeran
 - c. pendidikan: -
 - d. keluarga: tinggal dengan keluarga, harmonis
 - e. agama: Kristen
 - f. ras dan kebangsaan: kaukasian, suatu kerajaan di Abad Pertengahan Eropa
 - g. tempat di masyarakat: pangeran
 - h. afiliasi politik: -
 - i. hobi dan kesenangan: berlatih pedang
- Dimensi psikologi:
- a. kehidupan seksual dan standar moral: virgin, tinggi
 - b. premis dan ambisi: menjadi raja yang baik, bertanggung jawab, dan dihormati.
 - b. frustrasi dan kekecewaan utama dalam hidup: -
 - c. tempramen: bersemangat, optimis
 - d. sikap terhadap kehidupan: berjuang, berusaha keras
 - e. kompleksitas: -
 - f. relasi dengan orang lain: ekstrovert
 - g. kemampuan: berpedang, berkelahi
 - h. kualitas: pemimpin
 - i. IQ: sedang

The warrior prince merupakan perwujudan dari tokoh pangeran dalam cerita klasik. Namun, mengingat dalam setting cerita dia akan melawan naga, maka disini ia akan menggunakan armor, bukan pakaian seorang pangeran. Dari sini, maka penulis akan melakukan observasi dari tiga segi: fisik, kostum, dan aksesoris.

3.2.4.1. Fisik

Seperti pada *the princess*, disini penulis mencari referensi dari tokoh pangeran klasik karena ingin mendapatkan *stereotype* pangeran. Referensi yang akan penulis ambil adalah *Prince Charming* dari *Shrek* dan *Prince Phillip* dari *Sleeping Beauty*.



Gambar 3.17. Prince Charming

(http://images3.wikia.nocookie.net/_cb20110601124952/shrek/images/2/20/Prince_Charming_Shrek_the_Third.jpg)

Muncul dalam *Shrek 2*, Charming seharusnya berperan sebagai penyelamat Putri Fiona, namun ternyata ia datang terlambat karena Fiona telah diselamatkan oleh Shrek. Ia pun ingin menjadi raja dalam Kerajaan Far Far Away dengan menikahi Putri Fiona, dan dengan demikian menjadi tokoh antagonis dalam *Shrek 2* dan *Shrek The Third*.

Charming memiliki proporsi 7.5 kepala *small-medium-large*. Ia memiliki bentuk dasar kepala kotak dan postur tubuh yang tegap. Disini terlihat bahwa Charming memiliki bentuk yang proporsional realistis.



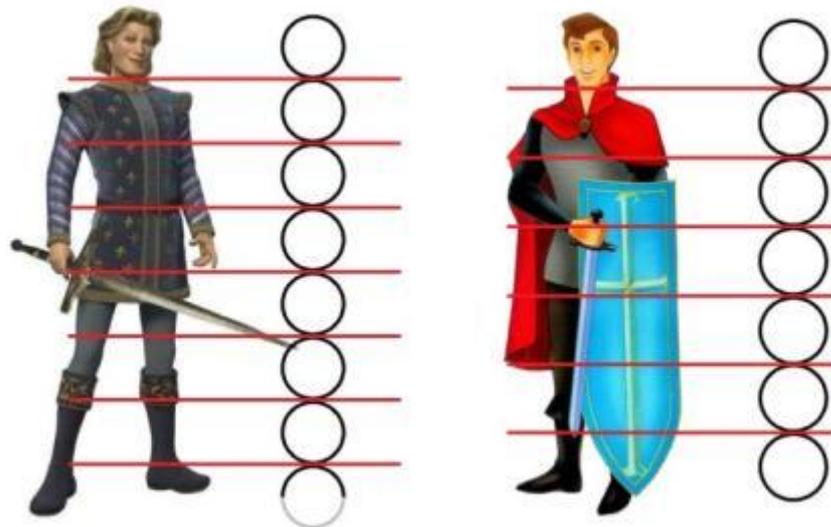
Gambar 3.18. Prince Phillip

(http://images4.wikia.nocookie.net/_cb20120818154816/disney/images/thumb/b/ba/Prince_phillip1.png/258px-Prince_phillip1.png)

Phillip dalam *Sleeping Beauty* telah dijodohkan dengan Aurora sejak kecil, namun kutukan yang diberikan Maleficent pada Aurora pada akhirnya membuat Aurora disembunyikan sebagai petani. Ketika Phillip telah tumbuh

dewasa, ia pun berkenalan dengan Aurora yang menjadi petani. Phillip kemudian diculik oleh Maleficent yang memberitahunya kebenaran tentang Aurora. Ia kemudian dibebaskan oleh para peri baik, diberikan *Sword of Truth* dan *Shied of Virtue*, dan kemudian berhasil mengalahkan Maleficent.

Phillip memiliki proporsi 7 kepala *small-medium-large*. Seperti Charming, ia memiliki bentuk dasar kepala kotak, postur tubuh yang tegap, dan proporsi yang realistis, meskipun bentuk kepalanya tidak setegas Charming.



Gambar 3.19. Proporsi Charming dan Phillip.

3.2.4.2. Kostum

Di sini, penulis mencari referensi dari bentuk armor zaman pertengahan Eropa. Mengingat bahwa yang dicari oleh penulis disini adalah intisari dasar dari *image* pangeran berpedang, maka armor yang dibuat tidak akan benar-

benar tepat secara historis, dimana penulis akan mengambil referensi dari film-film yang sudah ada untuk mendapatkan *image* yang diinginkan. Namun, riset secara historis tetap dilakukan sebagai perbandingan. Pengambilan referensi dari film dipusatkan pada film yang berlatar belakang zaman pertengahan. Pada dasarnya, baju armor pada zaman pertengahan terbagi menjadi 2 jenis, yakni armor tebal dari besi, dan *chainmail*, cincin-cincin besi yang dijahit dan dipakai layaknya kain.



Gambar 3.20. Referensi Armor yang Muncul di Film

(*Shrek, The Chronicles of Narnia: Prince Caspian, dan Snow White & Huntsman*)
(http://images2.wikia.nocookie.net/_cb20110602172943/shrek/images/thumb/e/e7/Charming_knight_sherk.jpg/640px-Charming_knight_sherk.jpg;
http://media.cinemasquid.com/m01100/m01100_med_14.jpg;
http://media.cinemasquid.com/m01100/m01100_med_15.jpg;
<http://screencrave.com/wp-content/uploads/2012/05/snow-white-prince-claflin-kc-5-31.jpg>)



Gambar 3.21. Referensi Armor

(Arms and Armor of the Medieval Knight oleh David Edge dan John Miles Paddock, hlm. 111, 139, 103, dan 104)

3.2.4.3. Aksesoris

3.2.4.3.1. Pedang

Dalam artikel *Medieval Swords* yang dipublikasikan dalam <http://www.middle-ages.org.uk>, Linda Alchin menulis ada beberapa jenis pedang yang dipakai dalam zaman medieval:

- a. ***The Broadsword.*** Salah satu pedang yang paling tua, *broadsword* telah muncul pada abad ke-6. Ia memiliki 2 mata pedang, dengan lebar 2-3 inchi (5,08 – 7,62 cm) di pangkalnya, yang kemudian meruncing pada ujung. *Broadsword* memiliki panjang 30-45 inchi (76,2 – 114,3 cm) dan memiliki berat 3-5 pound (1,3 – 2,3 kg).
- b. ***Falchion.*** *Falchion* biasanya dipakai para ksatria yang pernah ikut dalam Perang Salib. Sekilas mirip dengan *scimitar* yang besar, *falchion* di abad pertengahan memiliki bilah yang besar dan pendek dengan satu mata.

- c. **Greatsword.** *Greatsword* adalah pedang besar yang dipegang dengan 2 tangan. Memiliki panjang 50-72 inchi (127 – 183 cm), dengan pegangan pedang yang panjangnya 18-21 inchi (45-53 cm) dan memiliki berat 6-10 pound (2,7 - 4,5 kg).
- d. **Longsword** atau disebut juga **Bastardsword.** Juga dikenal dengan nama *hand and a half sword*, panjangnya bervariasi antara 44 hingga 50 inchi (112-127 cm) .
- e. **Scimitar,** adalah tipe pedang yang digunakan oleh para tentara Muslim dalam Perang Salib. *Scimitar* memiliki bentuk kurva yang khas pada bilahnya yang diakhiri dengan ujung yang tajam.
- f. **The Cutting sword,** pedang yang digunakan para ksatria zaman pertengahan awal, dan juga digunakan oleh para Viking. Digunakan untuk memotong, namun tidak efektif pada armor yang besar.



Gambar 3.22. *Broadsword, Falchion, Greatsword, Bastardsword, Scimitar, dan Cutting Sword*

(<http://getasword.com/blog/wp-content/gallery/types-of-swords-medieval/broadsword-medieval-swords.jpg> ; <http://getasword.com/blog/wp-content/gallery/types-of-swords-medieval/falchion-sword-medieval-swords.jpg> ; <http://getasword.com/blog/wp-content/gallery/types-of-swords-medieval/great-sword-medieval-swords.jpg> ; <http://getasword.com/blog/wp-content/gallery/types-of-swords-medieval/scimitar.jpg> ; http://images3.wikia.nocookie.net/_cb20111001194636/forgottenrealms/images/a/a0/Bastard_sword.jpg ; <http://www.vikingsword.com/vmuseum/vmxiii5p.jpg>)

3.2.4.3.2. Perisai

Seperti halnya pada pedang, perisai yang dipakai di zaman medieval juga ada beberapa macam. Berdasarkan artikel *Medieval Shields* yang dipublikasikan dalam <http://www.middle-ages.org.uk> oleh Linda Alchin dan *Shields of the Medieval Knight* oleh Wil Kaliff dalam <http://medieval.stormthecastle.com>, jenis-jenis perisai tersebut adalah:

- a. ***Kite shields*** memiliki bagian atas yang bulat dan meruncing pada bagian bawah. Fungsi utamanya adalah melindungi bagian tubuh, karena *chainmail* adalah satu-satunya pelindung di awal zaman pertengahan. Sering digunakan anatar abad ke-10 sampai 13.
- b. ***Heater Shield*** adalah tipe perisai yang sering digunakan oleh para ksatria dalam olahraga *jousting*. Perisai tipe ini lebih kecil dari *kite shield* (meskipun masih terhitung besar) karena sifatnya yang melengkapi set armor yang lengkap. Perisai tipe ini juga cocok diletakkan di punggung kuda. Mendapatkan namanya karena bentuknya yang mirip bagian bawah setrika.
- c. ***The Buckler*** adalah perisai logam bulat kecil yang dapat digantungkan di pinggang. Biasanya digunakan pada pertarungan jarak dekat, dan dibawa oleh pasukan infantri.
- d. ***The Pavise*** atau ***Wall Shields***, perisai yang digunakan oleh para pemanah *crossbow*, cukup tinggi untuk memberikan perlindungan lebih saat mengisi ulang *crossbow*.

- e. **The Targe** atau **Target shields**, merupakan perisai bundar tradisional Skotlandia. Juga digunakan untuk menyebut perisai secara umum.
- f. **Parma**, perisai bundar yang digunakan oleh tentara Romawi.
- g. **Renntartsche**, perisai besar yang menutupi seluruh badan penggunanya. Terbuat dari kayu dan kulit yang diperkuat dengan logam.
- h. **Scutum**, perisai berbentuk segiempat dengan badan semi-silindris yang dipakai oleh legiuner Romawi.



Gambar 3.23. *Kite Shield, Heater Shield, Buckler, Pasive, Target, Parma, Renntartsche, dan Scutum*

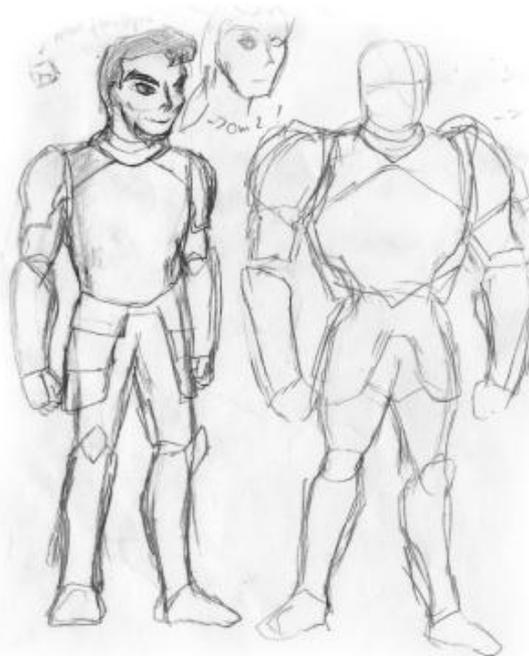
(<http://www.bueker-gmbh.de/pics/l/alias3/AH3967W-viking-norman-kite-shield-bayeux-tapestry-.jpg> ; <http://www.suitsofarmour.com/store/MT983-x.jpg> ; <http://www.bueker-gmbh.de/pics/l/alias3/R004-Y20-medieval-steel-shield,-buckler-for-combat.jpg> ; <http://img113.imageshack.us/img113/2082/hussitecrossbowmanandshhf0.jpg> ; http://therionarms.com/reenact/therionarms_c773a.jpg ; <http://www.bueker-gmbh.de/pics/l/alias3/DS2-roman-round-shield,-parma.jpg> ; <http://download.bildindex.de/bilder/fm810234a.jpg>; <http://www.bueker-gmbh.de/pics/l/D53.jpg>)



Gambar 3.24. Perisai yang Digunakan pada Film.
 (*The Chronicles of Narnia: Prince Caspian*, *Alice in Wonderland*, dan *Snow White & The Huntsman*)

(http://halloweencostumes.costumestore.com/107235_01_Lg.jpg;
http://m23.photobucket.com/albumview/albums/sakodasan/Alice%20In%20Wonderland/3770743678_a0d00fbecd_o-1.jpg.html; <http://pewlpit.com/wp-content/uploads/2011/07/kristen-stewart-armor-snow-white.jpg>)

3.2.4.3. Desain Awal



Gambar 3.25. Desain Awal *the Warrior Prince*.

3.2.5. *The Warrior Princess*

Tokoh *the warrior princess* secara 3 dimensional:

Dimensi fisiologi:

- a. jenis kelamin: perempuan
- b. usia: 22 tahun
- b. tinggi dan berat badan: 175 cm/45 kg
- c. warna mata, rambut, dan kulit: pirang / biru/ putih
- d. postur: tegap
- e. penampilan: proporsional, cantik, menarik
- f. kekurangan: -
- g. keturunan: Kaukasian

Dimensi sosiologi:

- a. kelas: atas, bangsawan
- b. pekerjaan: putri
- c. pendidikan: -
- d. keluarga: tinggal dengan keluarga, harmonis
- e. agama: Kristen
- f. ras dan kebangsaan: kaukasian, suatu kerajaan di Abad Pertengahan Eropa
- h. tempat di masyarakat: puteri
- i. afiliasi politik: -
- j. hobi dan kesenangan: berlatih pedang & panah

Dimensi psikologi:

- a. kehidupan seksual dan standar moral: virgin, tinggi
- b. premis dan ambisi: rakyatnya selalu sejahtera, ingin lebih memegang kendali di hidupnya.
- c. frustrasi dan kekecewaan utama dalam hidup: budaya patriarki yang tidak mendukung keinginannya
- d. tempramen: cepat panas, bersemangat, optimis
- e. sikap terhadap kehidupan: berjuang, berusaha keras
- f. kompleksitas: -
- g. relasi dengan orang lain: ekstrovert
- h. kemampuan: berpedang, berkelahi
- i. kualitas: pemimpin
- j. IQ: sedang

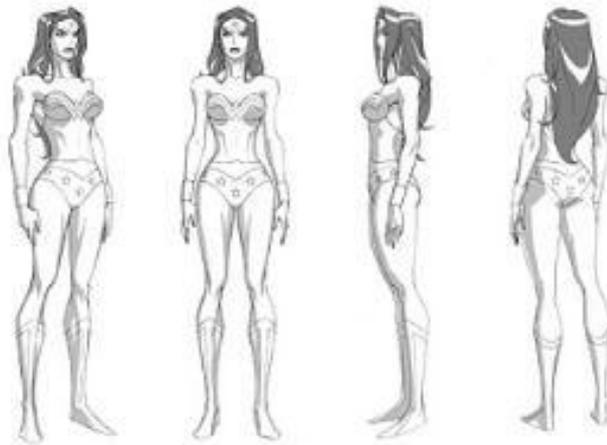
The warrior princess merupakan perwujudan dari tokoh *the princess* yang diubah posisinya, dari yang diselamatkan menjadi yang menyelamatkan. Secara fisik, ia memiliki fisik yang sama dengan dengan *the princess*, namun postur badannya lebih tegap.

Di sini, ia mengenakan kostum armor seperti *the warrior prince*, namun ada beberapa bagian yang akan dimodifikasi untuk digunakan oleh seorang wanita. Meskipun secara hal ini (pembuatan armor khusus untuk wanita) secara historis tidak tepat, namun hal ini dilakukan untuk menguatkan *image warrior princess* dan emansipasi yang ingin ditunjukkan dalam film ini, serta mengakomodasi hal-hal yang akan dilakukan tokoh ini dalam film,

misalnya menyerang naga dari udara. Secara logika, mengingat posisinya sebagai putri, maka mungkin saja untuk mendapatkan armor yang dibuat spesial untuknya. Dari sini, maka penulis melakukan observasi secara fisik dan kostum.

3.2.5.1. Referensi

Secara fisik, seperti telah dijelaskan sebelumnya, disini penulis hanya akan melakukan penelitian pada postur. Referensi diambil dari tokoh *superheroine*, Wonder Woman.



Gambar 3.26. Model sheet *Wonder Woman*

(http://25.media.tumblr.com/tumblr_leejg1PJzG1qc63ooo1_400.jpg)

Sementara pada kostum, disini penulis melakukan pencarian pada beberapa tokoh beberapa referensi kostum yang penulis gunakan:



Gambar 3.27. Armor pada Film.

(Elizabeth: The Golden Age, Alice in Wonderland, dan Snow White & The Huntsman)

*(http://24.media.tumblr.com/tumblr_m3yt1jGL5S1qk5tzzo2_1280.jpg;
<http://thunderclam.files.wordpress.com/2011/07/mia-wasikowska-armor-alice-in-wonderland.jpg>; <http://cdn01.cdn.justjared.com/wp-content/uploads/headlines/2011/09/kristen-stewart-snow-white-huntsman-horseback.jpg>)*

3.2.5.2. Desain Awal



Gambar 3.28. Desain Awal *the Warrior Princess*

3.2.6. *The Prince*

Tokoh *the prince* secara 3 dimensional:

Dimensi fisiologi:

- a. jenis kelamin: laki-laki
- b. usia: 24 tahun
- c. tinggi dan berat badan: 185 cm/70 kg
- d. warna mata, rambut, dan kulit: pirang / biru/ putih
- e. postur: tegap, kekar namun proporsional
- f. penampilan: proporsional, rapi
- g. kekurangan: -
- h. keturunan: Kaukasian

Dimensi sosiologi:

- a. kelas: atas, bangsawan
- b. pekerjaan: pangeran
- c. pendidikan: -
- d. keluarga: terpisah dengan keluarga
- e. agama: Kristen
- f. ras dan kebangsaan: kaukasian, suatu kerajaan di Abad Pertengahan Eropa
- g. tempat di masyarakat: pangeran
- h. afiliasi politik: -
- i. hobi dan kesenangan: menunggu ksatria menolong

Dimensi psikologi:

- a. kehidupan seksual dan standar moral: virgin, tinggi
- b. premis dan ambisi: selamat dari penculikan
- c. frustrasi dan kekecewaan utama dalam hidup: tidak ada yang menolongnya keluar
- d. tempramen: pesimis, cenderung cengeng
- e. sikap terhadap kehidupan: santai
- f. kompleksitas: flamboyan dan narsistik
- g. relasi dengan orang lain: ekstrovert
- h. kemampuan: -
- i. kualitas: -
- j. IQ: sedang

Seperti pada *the warrior prince*, tokoh *the prince* secara fisik merupakan perwujudan dari stereotipe pangeran di cerita dongeng klasik. Namun, secara mental bisa dibayangkan dia bukanlah tipe pangeran yang baik, narsis, mudah menyerah, dan pengecut. Untuk tokoh ini, penulis hanya melakukan observasi dari segi kostum, mengingat secara fisik ia sama persis dengan *the warrior prince*.

3.2.6.1. Referensi

Di sini, yang menjadi bahan referensi penulis dalam pencarian kostum adalah kostum pangeran di kesehariannya. Di sini, penulis mengambil

referensi dari kostum *Prince Charming* di *Shrek*, *Prince Charming* di *Cinderella*, dan *Prince Phillip* di *Sleeping Beauty*.



Gambar 3.29. Prince Charming, Prince Charming, dan Prince Phillip

(http://images3.wikia.nocookie.net/_cb20110601124952/shrek/images/2/20/Prince_Charming_Shrek_the_Third.jpg;
http://images2.wikia.nocookie.net/_cb20120725203432/disney/images/f/f3/Charmingdisney.jpeg;
http://images4.wikia.nocookie.net/_cb20120818154816/disney/images/thumb/b/ba/Prince_phillip1.png/258px-Prince_phillip1.png)

3.2.6.2. Desain Awal



Gambar 3.30. Desain Awal *the Prince*