



### **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.

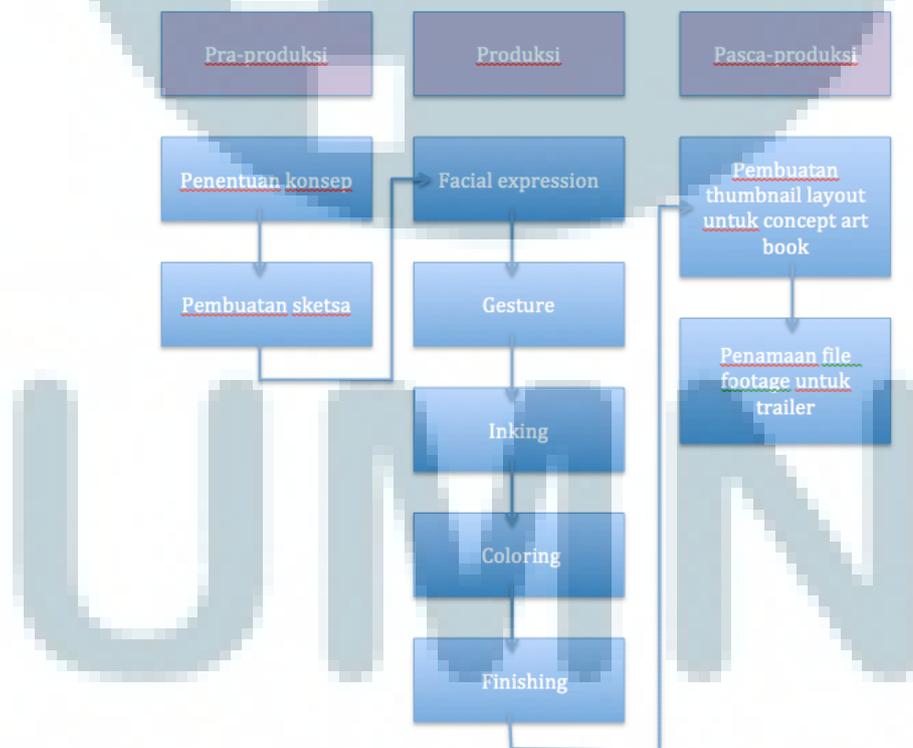
## BAB III

### HASIL PENELITIAN

#### 3.1. Gambaran Umum

Dalam proyek tugas akhir ini penulis bekerja sebagai *character designer* dimana tugasnya adalah mendesain tokoh dalam film animasi 2D berjudul Iys dan Petualangan di Hutan Mitsik. Hasil akhir proyek ini akan berbentuk sebuah *concept art book* dan sebuah *trailer* film.

Proses perancangan tokoh yang dilakukan penulis dapat dikelompokkan menjadi tiga tahapan, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Keterangan untuk setiap tahapnya akan dijelaskan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 3.1. Diagram Proses Desain Tokoh

## **3.2. Pra-Produksi**

Tahap pra-produksi merupakan langkah awal dan tahap persiapan dalam suatu proses produksi. Segala perencanaan mengenai desain tokoh disiapkan dengan matang pada tahap ini sehingga proses produksi dapat berjalan dengan lancar. Persiapan ini dilakukan dengan penyusunan konsep dan pembuatan sketsa.

### **3.2.1. Penyusunan Konsep**

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis berkolaborasi dengan tiga mahasiswa lain untuk bekerja dalam satu tim dalam menyusun konsep film animasi Iys dan Petualangan di Hutan Mistik. Film animasi ini mengambil inspirasi dari budaya Bali. Sehingga penulis melakukan penelitian bersama satu tim dengan observasi langsung ke Bali dan mendokumentasikannya sebagai bahan referensi. Selain itu, penulis juga melakukan studi literatur mengenai pakaian adat Bali dan beberapa buku tentang perancangan karakter untuk film animasi.

Secara garis besar, film animasi ini menceritakan tentang Iys yang tinggal berdua bersama kakeknya, Kabat, di desa Anob. Di masa mudanya, Kabat merupakan seorang petualang yang sudah menjelajah sampai ke sudut yang paling terpencil. Namun, ada satu tempat yang belum sempat ia kunjungi yaitu kota Guntara. Iys sangat sering mendengar keinginan Kakek untuk pergi ke tempat itu. Suatu saat kakek Kabat meninggal karena sebuah kecelakaan. Akhirnya Iys bertekad untuk mewujudkan mimpi kakeknya yakni melakukan perjalanan demi melihat Kota Guntara. Dari sinilah petualangan Iys dimulai.

Tokoh utama dalam film ini adalah anak laki-laki bernama Iys, kakek Kabat, paman Otto, serta Roja. Selain itu ada pula sebuah keluarga kaya yang terdiri dari Karia, Luri, Kuri, dan penduduk desa yang menjadi tokoh pembantu.

Penyusunan konsep setiap karakter tersebut beranjak dari *three-dimensional character* yang muncul dan dapat dilihat dari cerita. Ketiga dimensi itu adalah fisiologi, sosiologi, dan psikologi.

### 3.2.1.1. Tokoh Utama

#### 1.) Iys

- **Fisiologi**

Iys adalah seorang anak laki-laki berusia 13 tahun yang tinggal berdua bersama kakeknya, Kabat, di desa Anob. Badannya kurus dan tidak terlalu tinggi. Rambutnya keriting bergelombang ke arah kanan dan berwarna coklat. Kostum yang dikenakan Iys cukup berbeda dari karakter yang lainnya, Iys memakai penutup dada yang sekaligus berfungsi sebagai pelindung. Hal ini terinspirasi dari kostum penari Bali yang disebut dengan *badong bundar*. Selain itu celananya dibentuk dari wastra, ujungnya yang memanjang (*kancut*) dililitkan ke belakang dan diikatkan di *pepetet* bagian belakang. Referensi kostum yang penulis gunakan adalah kostum penari kecak. Iys juga mengenakan tindik dari bulu burung Maorta di telinga kanan seperti yang dikenakan setiap laki-laki di desa itu.



Gambar 3.2. Penari Kecak

([http://jalanjalanjom.files.wordpress.com/2012/05/img\\_0924.jpg?w=1024&h=683](http://jalanjalanjom.files.wordpress.com/2012/05/img_0924.jpg?w=1024&h=683))

Iys memiliki senjata berupa ketapel yang dibuat oleh kakek Kabat. Ketapel ini dikalungkan di lehernya dan selalu dibawa kemana pun Iys pergi. Selain itu, Iys memiliki tas yang terbuat dari bambu dan kulit hewan yang dapat dipakainya saat berpetualang. Ada pula mantel atau jubah hangat yang dapat dikenakan untuk menghangatkan tubuh di saat perjalanan. Iys juga mendapatkan keris peninggalan kakek Kabat.

- **Sosiologi**

Iys berasal dari keluarga nomaden. Sekitar 13 tahun yang lalu terjadi sebuah bencana besar di perkemahan kelompok nomaden. Puluhan Dukat, hewan berukuran sangat besar, berlari serentak menerjang dan meratakan perkemahan tersebut. Kabat yang merupakan salah satu warga daerah itu, baru kembali dari petualangannya dan menemukan satu-satunya korban selamat akibat bencana tersebut, yakni seorang bayi laki-laki. Kabat kemudian merawat bayi itu dan menamainya Iys, ia yang selamat. Sejak saat itu, Kabat membawa Iys ke desa sebelah yang bernama Anob, dan menjalani kehidupan menetap disana.

Iys memanggil Kabat dengan sebutan Kakek Kabat dan selalu mengikuti kakeknya ini pergi berburu. Oleh karena itu, Iys dibuatkan sebuah ketapel agar dapat berlatih berburu. Hasil buruan berupa daging dapat dimakan, sedangkan tulang dan kulit hewan dijual pada Karia, pengrajin di desa Anob. Selain menghabiskan waktu bersama kakek Kabat, Iys juga sering bermain dengan Kuri, anak perempuan Karia.

Pada suatu hari ketika sedang memperbaiki pagar desa, ada binatang buas hendak menyerang Iys. Kakek Kabat berusaha menyelamatkan Iys yang akhirnya mengakibatkan kakek Kabat terluka parah dan kemudian meninggal dunia.

Setelah jenazah kakek Kabat dikremasi, Iys menghanyutkan abunya ke laut di desa Ingte. Di sana ia mendapat sebuah keris peninggalan kakek Kabat. Di sana pula lah Iys bertemu Otto, hingga akhirnya mereka berdua memutuskan untuk melakukan perjalanan bersama menuju Guntara.

- **Psikologi**

Seperti anak seusianya, Iys cenderung berani melakukan petualangan baru yang menarik baginya tanpa berpikir panjang. Namun, sisi penakutnya akan segera muncul ketika ia menghadapi masalah dalam petualangannya. Iys juga merupakan anak yang baik hati meskipun terkadang ia melakukan kenakalan kecil yang kekanakan sesuai dengan umurnya.

Pengaruh kakek Kabat sangat besar dalam diri Iys, mulai dari keberanian berburu, keterampilan menggunakan ketapel, pengajaran dan didikan moral, hingga memberikan keceriaan bagi Iys karena lelucon dan gurauan yang dilakukannya. Oleh karena itu, Iys sangat menyayangi kakek Kabat, karena telah merawatnya sejak bayi dan satu-satunya keluarga yang dimilikinya.

Iys merasa sangat kehilangan dan dilanda kesedihan sejak kakek Kabat meninggal karena kecelakaan itu. Sehingga Iys cenderung menjadi

lebih pendiam dan membulatkan tekadnya untuk melakukan perjalanan ke Guntara demi mewujudkan keinginan kakek Kabat.

## 2.) Kabat

- **Fisiologi**

Seorang kakek berusia 65 tahun yang masih berjiwa muda. Rambutnya berwarna putih dan diikat ke atas yang dikencangkan dengan tulang hewan Elag. Jenggotnya tebal, panjang, dan dikepang. Ketika masih muda, kakek Kabat tidak memiliki jenggot, rambutnya masih hitam dan diikat. Tubuhnya berotot dan sangat kencang. Seiring bertambahnya usia, tubuhnya masih berotot karena profesinya sebagai pemburu hingga saat ini, tetapi kulit wajahnya tidak bisa menipu karena banyak kerutan wajah.

Kabat menggunakan kulit hewan Dukat sebagai bagian dari kostumnya untuk menunjukkan bahwa ia adalah pemburu yang berhasil memburu Dukat. Senjatanya berupa ketapel dengan peluru yang terbuat dari tulang hewan yang ditajamkan serta telah diberi bubuk racun. Sehingga menjadi senjata mematikan bagi buruannya.

Senjata lain yang dimiliki Kabat adalah keris sakti yang ditemukannya di sebuah reruntuhan kuil tua saat berpetualang di masa mudanya. Keris tersebut dahulu berukuran sekitar 50 cm panjangnya, namun sering dengan penggunaannya, keris sakti ini semakin memendek. Sejak pindah ke desa Anob dan menjadi pemburu, Kabat tidak lagi menggunakan keris tersebut dan berniat pada suatu saat nanti akan memberikannya sebagai warisan untuk Iys.

- **Sosiologi**

Di masa mudanya, Kabat merupakan seorang petualang nomaden yang sudah menjelajahi tanah mereka sampai ke sudut yang terpencil. Namun, ada suatu tempat yang belum sempat dikunjunginya, sebuah kota di atas gunung, Guntara. Hingga saat ini Kabat masih sangat ingin melihat kota itu dengan mata kepala sendiri, sehingga ia menceritakan hal ini kepada Iys berulang-ulang kali.

Sejak terjadinya bencana di perkemahan nomaden 13 tahun lalu, Kabat tidak lagi melakukan petualangan dan menetap di desa Anob untuk menjadi pemburu demi merawat Iys. Sehingga Kabat hanya bisa bermimpi untuk dapat melihat Guntara.

Karena profesi pemburu yang dijalannya, Kabat dapat menjalin pertemanan dengan Karia, pengrajin yang membeli tulang dan kulit hewan buruannya. Karia juga banyak membantu Kabat sejak awal kedatangannya di desa Anob.

- **Psikologi**

Sejak muda, Kabat memiliki sifat pemberani, agak keras kepala, dan berpendirian kuat. Ia juga cerdas dan tangkas, serta terampil dalam membuat peralatan untuk berpetualang, berburu, juga membuat perkemahan. Pola hidupnya yang nomaden membuatnya demikian.

Pembawaannya menjadi lebih bijaksana dan penyayang sejak ia merawat Iys. Karena ia harus dapat menjadi sosok mentor bagi anak

kesayangannya itu. Di sisi lain, kakek Kabat juga merupakan orang yang ceria, ramah, humoris, unik, dan menyenangkan.

### 3.) Otto

- **Fisiologi**

Otto adalah seorang nelayan berusia 40 tahun yang hidup di desa Ingte. Badannya tinggi dan besar yang menunjukkan bahwa ia sangat kuat. Di sekitar bahu sebelah kanan Otto terdapat bekas luka akibat terserang seekor ikan buas ketika sedang bekerja di laut.

Senjata yang digunakan adalah sejenis *harpoon* untuk menangkap ikan yang juga dibawanya selama berpetualangan bersama Iys. Selama perjalanan Otto menggunakan tas yang dibuat dari batang pohon dan kulit hewan, serta membawa alas sejenis tikar dari bahan dedaunan yang dikeringkan. Selain itu juga memiliki sebuah jubah yang menghangatkan tubuh ditengah dinginnya malam.

- **Sosiologi**

Bertahun-tahun yang lalu, ternyata Otto pernah melakukan perjalanan bersama Kabat. Perjalanan tersebut berawal ketika Kabat singgah di desa Ingte, kemudian berkenalan dengan Otto yang ternyata ibunya sedang sakit. Lalu Kabat memberitahu tentang keberadaan Tahir, sebuah tanaman obat yang mampu menyembuhkan penyakit. Akhirnya mereka melakukan perjalanan bersama, tetapi setelah perjalanan itu usai, Otto dan Kabat tidak pernah bertemu lagi.

Ketika Iys menghanyutkan abu kakek Kabat sambil memegang keris sakti milik kakek Kabat. Otto menyadari bahwa itu adalah keris milik Kabat. Setelah itu Otto baru mengetahui bahwa Kabat telah meninggal dunia dan akhirnya ia memutuskan untuk menemani Iys melakukan perjalanan ke Guntara.

- **Psikologi**

Otto merupakan orang yang individual, cenderung skeptis, dan emosional. Karena lingkungan dan kehidupan di laut yang keras, membuat sikap dan sifatnya menjadi keras pula. Ia bukan tipe yang hangat dan ramah. Sejak bertemu dengan Iys, Otto menjadi agak canggung karena selama hidupnya ia tidak terbiasa hidup dengan anak kecil, sehingga sikapnya menjadi cenderung cuek kepada Iys.

Karena Otto merasa sangat berhutang budi dengan Kabat, ia ingin membalas kebajikannya dengan membantu Iys mewujudkan keinginan Kabat. Otto juga merupakan orang yang berusaha dengan keras untuk menepati janjinya tersebut.

#### 4.) Roja

- **Fisiologi**

Roja merupakan roh wanita jahat yang menghuni hutan Mitsik, ia hanya memiliki kepala dengan rambut sangat panjang dan melayang-layang. Dengan tiga wujud yang dimilikinya, Roja berhasil mengelabui banyak manusia untuk dijadikan korban.

Wujud yang pertama adalah menjadi sosok yang cantik dengan rambut panjangnya. Kain-kain dililitkan di sekitar leher untuk menutupi bahwa Roja tidak memiliki badan. Dengan wujud ini, banyak manusia terpukau karena kecantikannya dan seolah terhipnotis.

Kedua, wujudnya seperti penampakan yang sangat misterius. Rambutnya yang panjang menutupi kain dan kepalanya sehingga wujud aslinya tidak begitu terlihat. Wujud ini merupakan keadaan netral dimana Roja sedang mengamati mangsa sebelum diserang.

Wujud terakhir yakni ketika Roja agresif. Wajahnya menjadi sangat mengerikan, rambutnya dapat menyerang mangsa dan mencekiknya. Roja juga dapat menyerang dengan kekuatan teriakan *shock wave* yang dapat menyakiti targetnya, karena menyakitkan telinga dan mampu menyebabkan luka dalam.

Referensi yang digunakan penulis untuk merancang wujud Roja ini adalah Leak Bali.



Gambar 3.3. Leak Bali

(<http://humaworld.com/wp-content/uploads/2011/09/rangda-1.jpg>)

- **Sosiologi**

Awalnya Roja merupakan manusia biasa yang bernama Sarwa. Ratusan tahun yang lalu, Sarwa yang merupakan wanita muda ingin mencari pencerahan dengan bertapa di hutan Mitsik. Namun, keinginannya tersebut justru membuahkan hasil yang berlawanan. Sarwa menjadi depresi dan tidak mampu kembali ke jalan yang benar.

Setelah beberapa tahun, depresinya memburuk dan membuat Sarwa menjadi gila. Pada keadaan tersebut, roh jahat merasukinya dan membuatnya menjadi penunggu hutan Mitsik. Ia memangsa darah dan organ dalam manusia.

- **Psikologi**

Sarwa yang awalnya ingin mencari pencerahan memiliki niat dan tekad yang kuat, egois, dan keras kepala. Keinginannya tidak dapat dihalangi oleh orang lain. Hingga akhirnya ia menjadi Roja dan mengganggu manusia yang memasuki hutan Mitsik untuk dimangsa demi mempertahankan kekuatan spiritualnya. Perannya menjadi tokoh antagonis yang mengganggu ketenangan manusia yang memasuki hutan Mitsik dan memangsa mereka demi mempertahankan kekuatan gaib Roja.

### 3.2.1.2. Tokoh Pembantu

#### 1.) Keluarga Karia

- **Fisiologi**

Keluarga Karia terdiri dari Karia, Luri, dan Kuri. Karia, sang ayah, memiliki perut yang besar seperti kebanyakan ayah. Hal ini memperlihatkan bahwa hidupnya makmur dan tidak berkekurangan. Rambut Karia agak gondrong sepanjang bahu dan memiliki kumis tebal. Luri, adalah istri Karia, rambutnya lurus panjang dengan kriting di bagian bawahnya. Sedangkan Kuri, adalah anak perempuan mereka. Rambutnya panjang dan diikat menyamping ke kanan.

Kostum yang mereka kenakan cukup berbeda dengan penduduk lainnya, karena mereka adalah keluarga paling kaya di desa Anob. Aksesoris seperti gelang, kalung, tindik, dan anting yang dikenakan terbuat dari bahan emas yang menunjukkan kekayaan.

- **Sosiologi**

Keluarga Karia ini merupakan keluarga paling kaya di desa Anob. Kekayaan dan kemakmuran keluarga ini tidak membuat mereka sombong dan angkuh. Oleh karena itu, mereka sangat dihormati dan disegani penduduk sekitar.

Kakek Kabat dan Iys sangat dekat dengan keluarga Karia ini. Karena mereka berdua memberi pasokan bahan dasar seperti tulang dan kulit hewan untuk dibuat benda kerajinan. Mereka hidup saling tolong

menolong. Selain itu, Kuri juga berteman baik dengan Iys dan sering bermain bersama.

- **Psikologi**

Karia berprofesi sebagai pengrajin yang membuat meja, kursi, pintu rumah, patung, tas, dan lain sebagainya. Sifatnya tegas tetapi ia baik terhadap sesama. Luri adalah ibu rumah tangga dan membantu pekerjaan suaminya. Sedangkan Luri adalah anak perempuan yang aktif, cuek, dan ceria.

## 2.) Penduduk Desa

- **Fisiologi**

Merupakan kumpulan orang-orang yang tinggal di desa Anob dan desa Ingte. Unsur pembeda dari kostum penduduk desa Anob dan Ingte adalah motif kain serta perbedaan model celana pria dan rok wanita.

Berdasarkan status sosialnya, kostum penduduk dibedakan mulai dari golongan atas, menengah, dan rendah. Dimana penduduk kaya dari golongan atas menggunakan aksesoris dari bahan emas. Golongan menengah mengenakan aksesoris dari bahan alami seperti tulang dan biji-bijian.

Sedangkan perbedaan gender penulis pertegas dengan meletakkan hiasan telinga berupa bulu burung maorta di sebelah kanan untuk pria dan sebelah kiri untuk wanita. Posisi *gecek* pada dada juga dibuat berbeda, yakni horisontal untuk wanita dan vertikal untuk pria.

- **Sosiologi**

Desain tokoh untuk penduduk disesuaikan dengan pekerjaan dan kedudukan sosialnya. Ada yang merupakan orang kaya dan berasal dari keluarga berada, ada pula pedagang dari golongan menengah. Serta ada penduduk yang bekerja sebagai petani yang berada pada golongan rendah.

- **Psikologi**

Segi psikologi untuk penduduk tidak begitu terlihat karena hanya berperan sebagai figuran. Namun, penulis berusaha membuat penduduk dengan beragam variasi sifat yang diperlihatkan melalui bentuk wajah.

### **3.2.2. Pembuatan Sketsa**

Setelah mematangkan konsep setiap karakter, proses pra-produksi dapat dilanjutkan dengan membuat sketsa. Dalam mendesai suatu karakter biasanya diawali dengan gambar sketsa konsep karakter secara kasar atau *rough sketch* terlebih dahulu yang kemudian akan diperbaiki sehingga menjadi gambar konsep final yang disebut dengan *general final line model sheet* (Oliver, 2010). Berikut adalah uraian kedua tahapan sketsa yang penulis kerjakan:

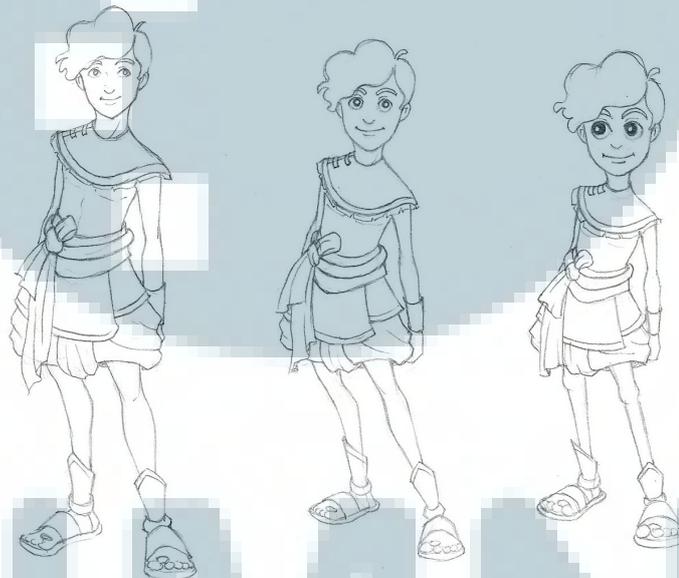
#### **3.2.2.1. Sketsa**

Pembuatan sketsa ini penulis awali dengan mencari gaya gambar yang sesuai dengan target penonton yang usianya 15 sampai 25 tahun. Beberapa percobaan dilakukan dengan mencoba *style* semi realis, kemudian

mencoba lebih ke arah *cartoon* dengan *exaggeration* pada *gesture*, dan kemudian disederhanakan lagi.

Sambil mencari *style* yang sesuai, penulis mencoba mengadaptasi pakaian adat Bali untuk dijadikan kostum karakter. Penulis berusaha memadukan segi tradisional dengan *genre* fantasi, agar tercipta sesuatu yang baru, unik, dan menarik. Referensi yang digunakan dalam merancang kostum ini adalah dari pakaian adat Bali dan kostum tari Bali.

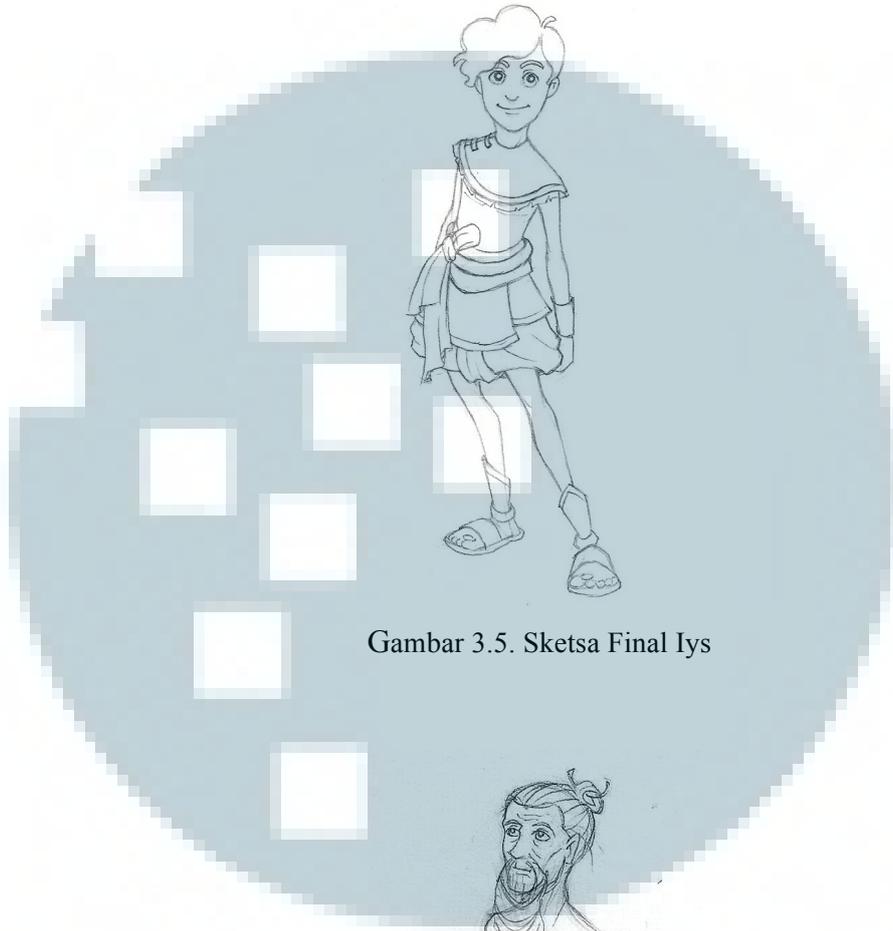
Setelah mendapatkan kostum yang sesuai, penulis menyebarkan kuesioner untuk mengetahui *style* mana yang paling diminati masyarakat usia 15 sampai 25 tahun.



Gambar 3.4. Sketsa Karakter Iys

Dari hasil kuesioner tersebut diperoleh hasil bahwa sebagian besar memilih gambar kedua, yakni semi realis dengan *exaggeration* pada gestur. Akhirnya penulis memutuskan untuk melanjutkan proses

perancangan dengan *style* tersebut. Berikut adalah hasil sketsa final tiap karakter:



Gambar 3.5. Sketsa Final Iys



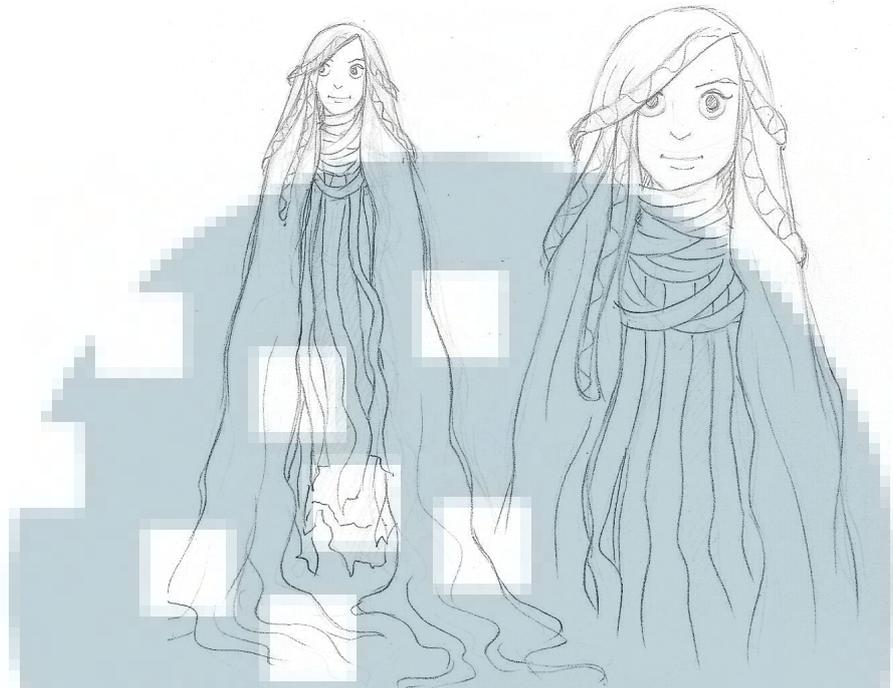
Gambar 3.6. Sketsa Final Kabat



Gambar 3.7. Sketsa Final Otto



Gambar 3.8. Sketsa Final Keluarga Karia (Luri, Kuri, dan Karia)



Gambar 3.9. Sketsa Final Roja Wujud Cantik



Gambar 3.10. Sketsa Final Roja Wujud Netral

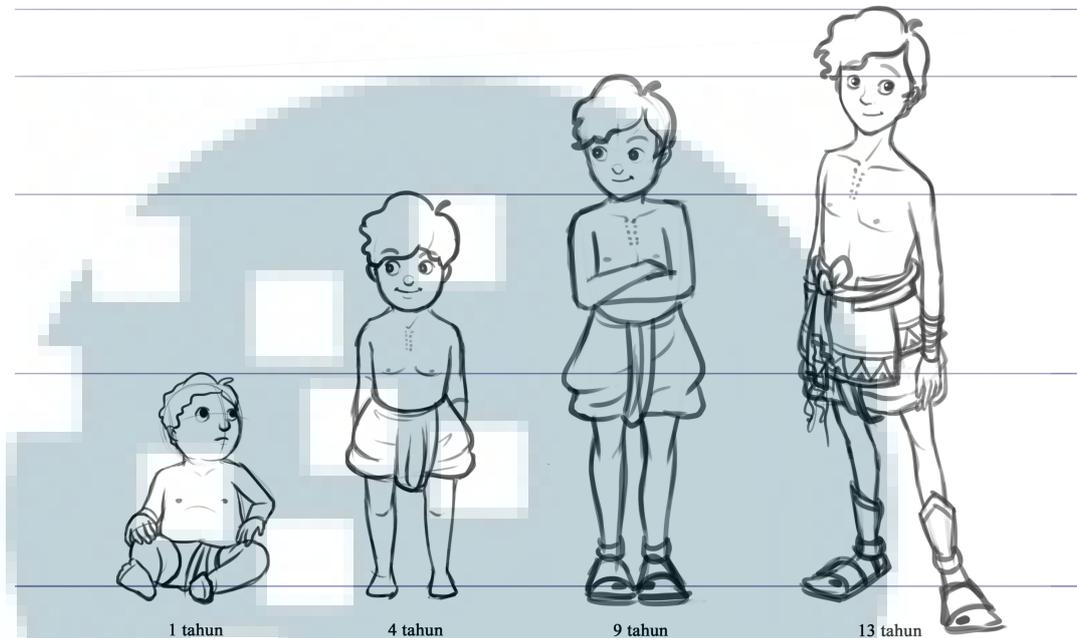


Gambar 3.11. Sketsa Final Roja Wujud Agresif



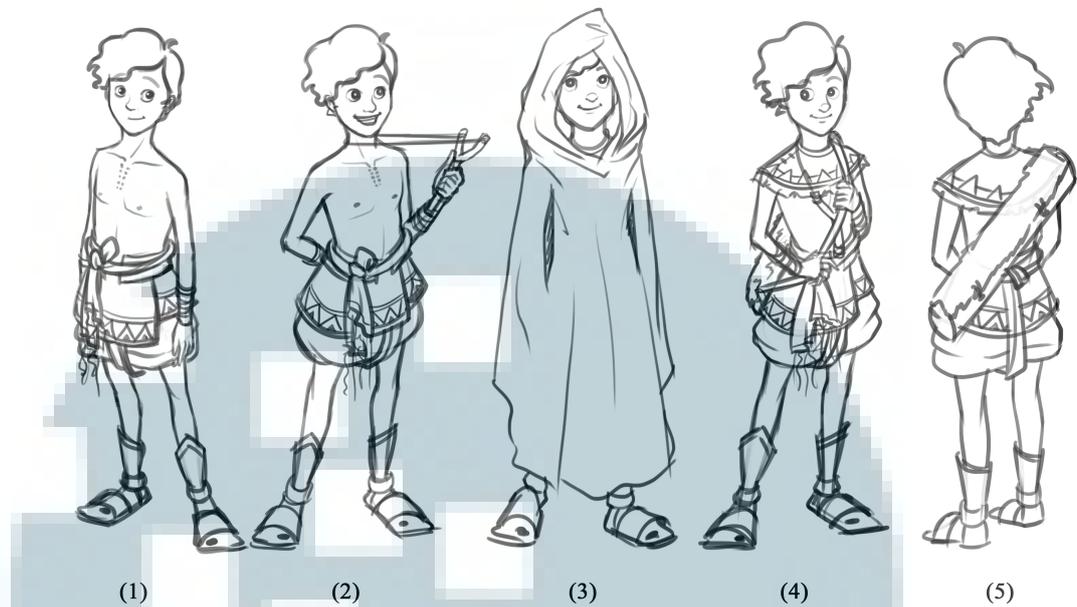
Gambar 3.12. Sketsa Final Penduduk Desa

Selain sketsa final dari masing-masing karakter, penulis juga membuat rancangan desain yang lebih mendetail untuk karakter utama, yakni Iys.



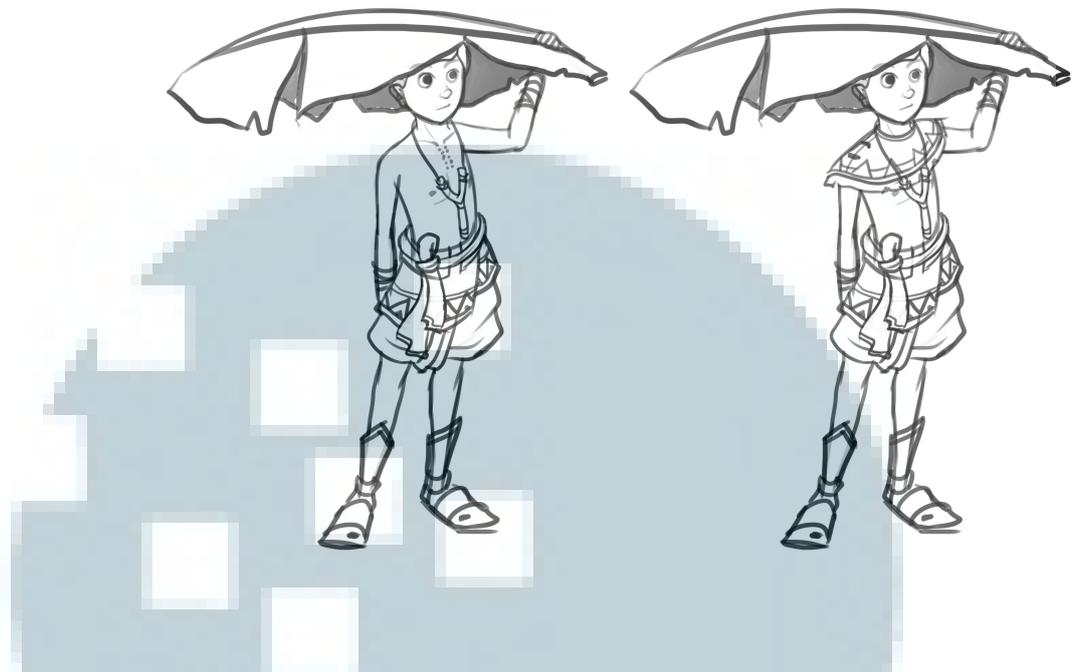
Gambar 3.13. *Age Chart* Karakter Iys

*Age chart* di atas merupakan desain pertumbuhan karakter Iys dari bayi usia 1 tahun hingga umur 13 tahun. Ketika masih sangat kecil, Iys hanya memakai kain yang dililitkan sehingga berbentuk seperti celana atau *kancut*. Sehingga dengan tubuhnya yang masih sangat kecil, Iys tidak terlihat terlalu rumit dengan pemakaian kostum yang berlapis-lapis. Kemudian ketika berusia 13 tahun, barulah ia memakai kostum tambahan yakni kain dan ikat pinggangnya.



Gambar 3.14. Kostum Iys

Gambar (1) merupakan rancangan desain kostum Iys untuk kegiatan kesehariannya ketika berada di rumah dan selama berada di desa Anob. Ketika akan pergi bermain ke hutan atau menemani kakek Kabat berburu, Iys membawa ketapelnya yang dikalungkan di leher seperti gambar (2). Gambar (3) adalah desain kostum berupa mantel yang digunakan sebagai penghangat dan pelindung tubuh. Misalnya untuk melindungi diri dari hujan, angin kencang, juga dinginnya malam. Sedangkan gambar (4) dan (5) merupakan tampak depan dan tampak belakang desain kostum Iys ketika melakukan perjalanan dan petualangannya. Ia mengenakan kostum tambahan berupa pelindung dada dan tas.



Gambar 3.15. Desain Payung

Gambar di atas merupakan contoh penggunaan payung oleh karakter yang diwakili oleh Iys. Payung tersebut terbuat dari daun yang sangat besar, sehingga mampu melindungi tubuh dari air hujan atau pun terik matahari yang sangat menyengat.

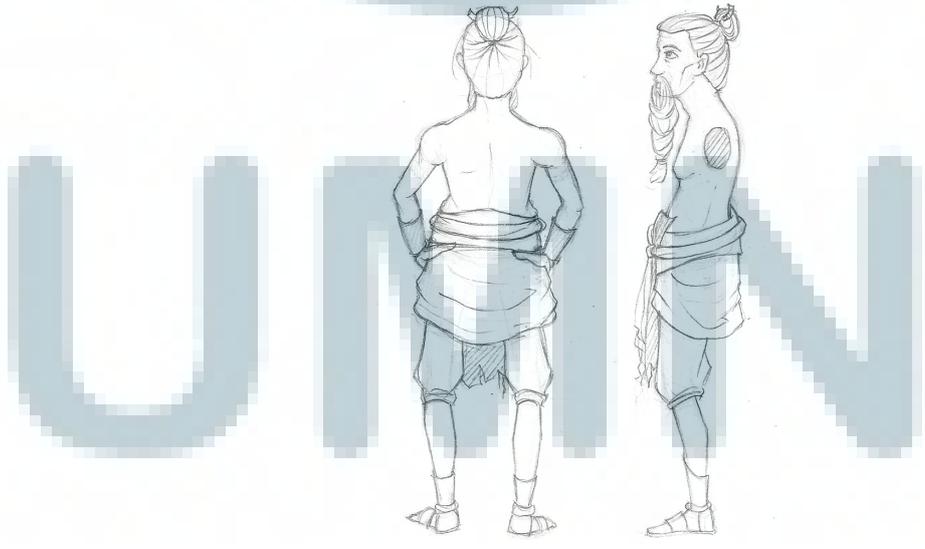
UMMN

### 3.2.2.2. Model Sheet

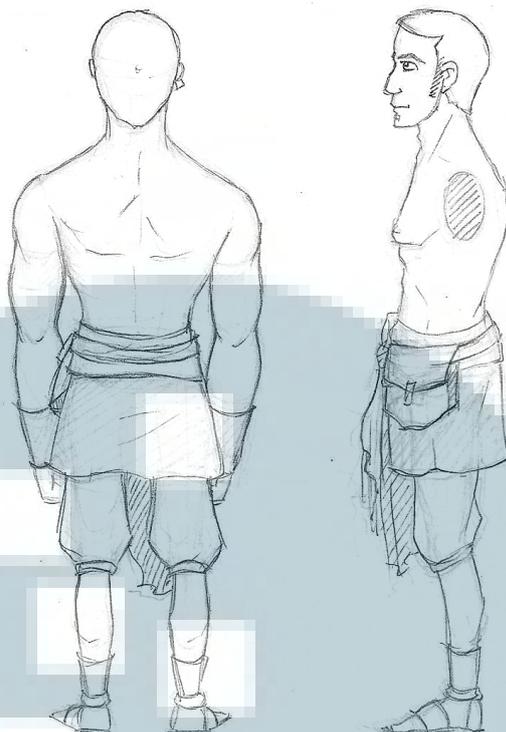
*Model sheet* dibuat setelah sketsa setiap karakter sudah matang dan ditetapkan. Penulis menggambar karakter dari beberapa sisi untuk mengetahui bentuk kostum karakter tersebut. Berikut adalah *model sheet* karakter yang dibuat oleh penulis:



Gambar 3.16. *Model Sheet* Iys



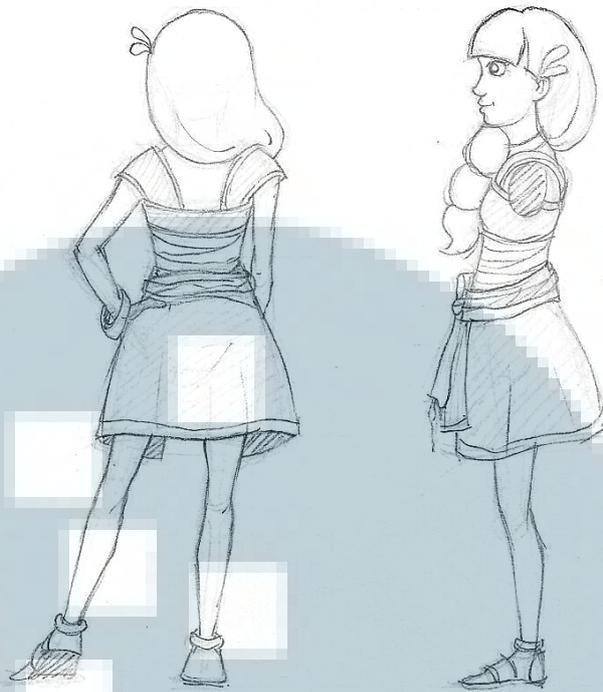
Gambar 3.17. *Model Sheet* Kabat



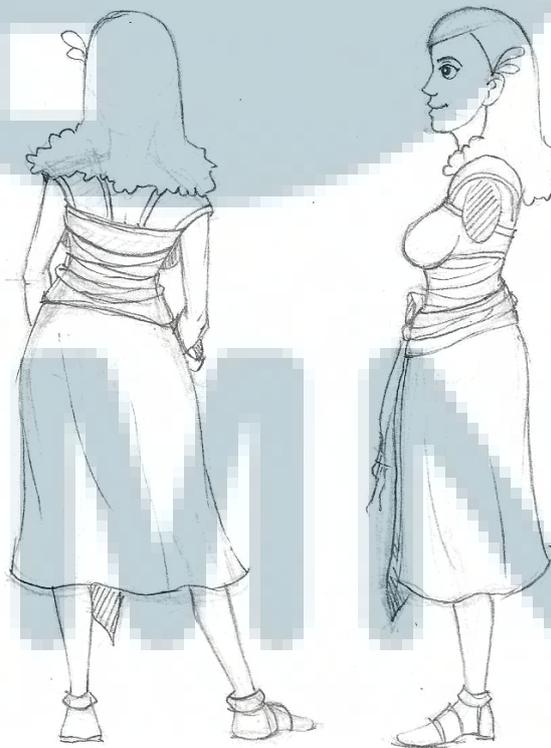
Gambar 3.18. *Model Sheet Otto*



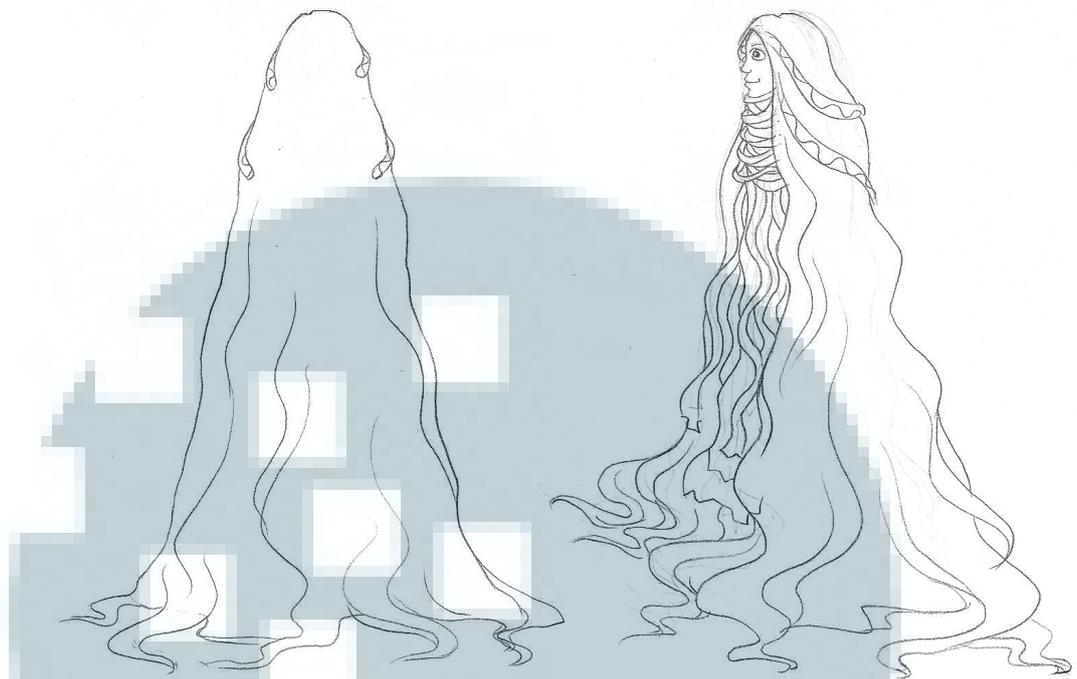
Gambar 3.19. *Model Sheet Karia*



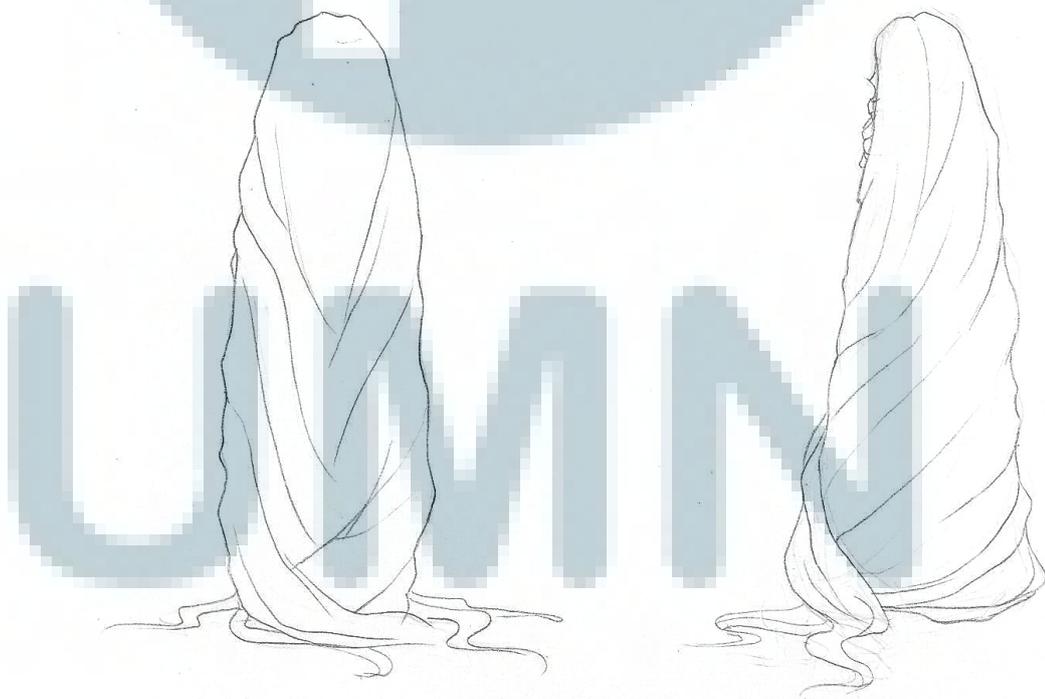
Gambar 3.20. *Model Sheet Kuri*



Gambar 3.21. *Model Sheet Luri*



Gambar 3.22. *Model Sheet Roja*



Gambar 3.23. *Model Sheet Roja*



Gambar 3.24. *Model Sheet Roja*

### 3.3. Produksi

Tahap produksi dalam membuat *character design* antara lain membuat *facial expression*, *gesture*, *inking*, dan *coloring*. Dalam tahap ini pula suatu karakter mulai terlihat kepribadiannya.

#### 3.3.1. *Facial Expression*

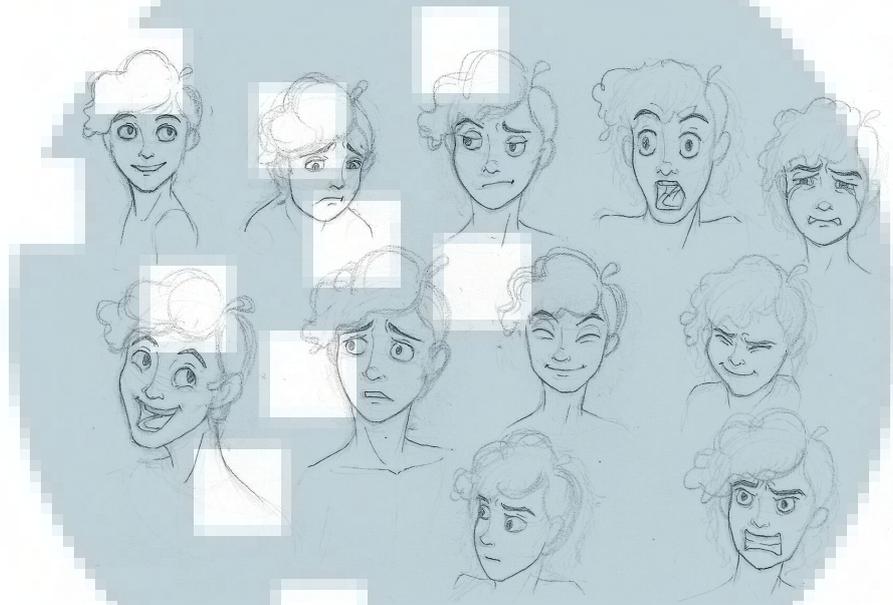
*Facial Expression* merupakan gambar wajah dari karakter yang memiliki berbagai ekspresi untuk menunjukkan kepribadian dan sifat karakter tersebut. Dalam hal ini, penulis menggunakan referensi *facial expression* dari karakter Disney yang digambar oleh Glen Keane.



Gambar 3.25. *Facial Expression Flynn Rider*

(<http://characterdesignnotes.blogspot.com/2010/11/disneys-tangled-character-design.html>)

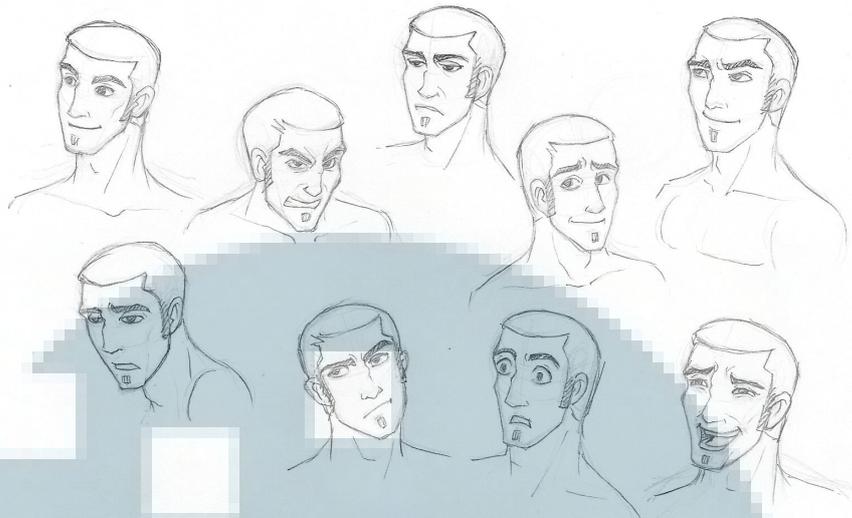
Seperti yang dituliskan Jenifer G. Oliver dalam situs *Academy of Art Character and Creature Design Notes*, penulis berusaha menggambar ekspresi tiap karakter dengan *angle* kepala yang lebih dinamis, tidak hanya dari satu kepala yang sama kemudian hanya dirubah ekspresinya saja. Berikut merupakan *facial expression* yang dibuat penulis:



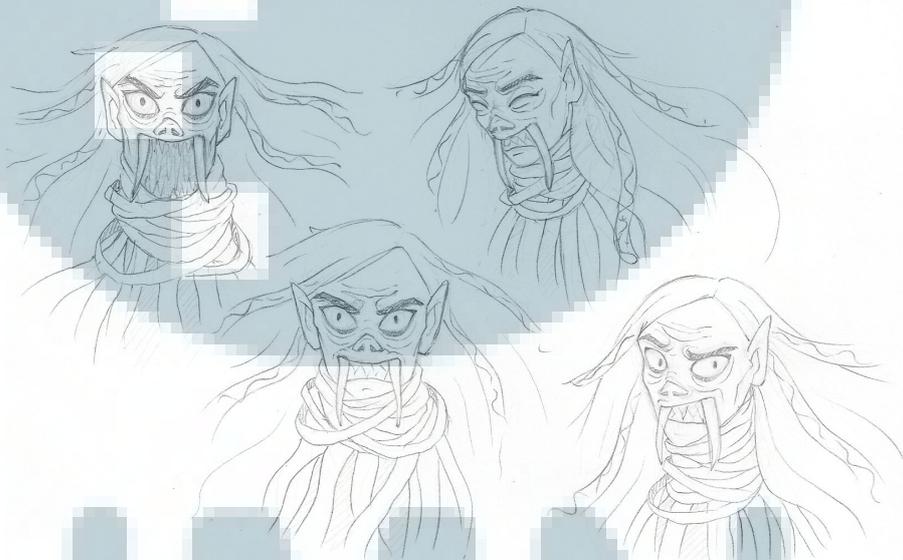
Gambar 3.26. *Facial Expression Iys*



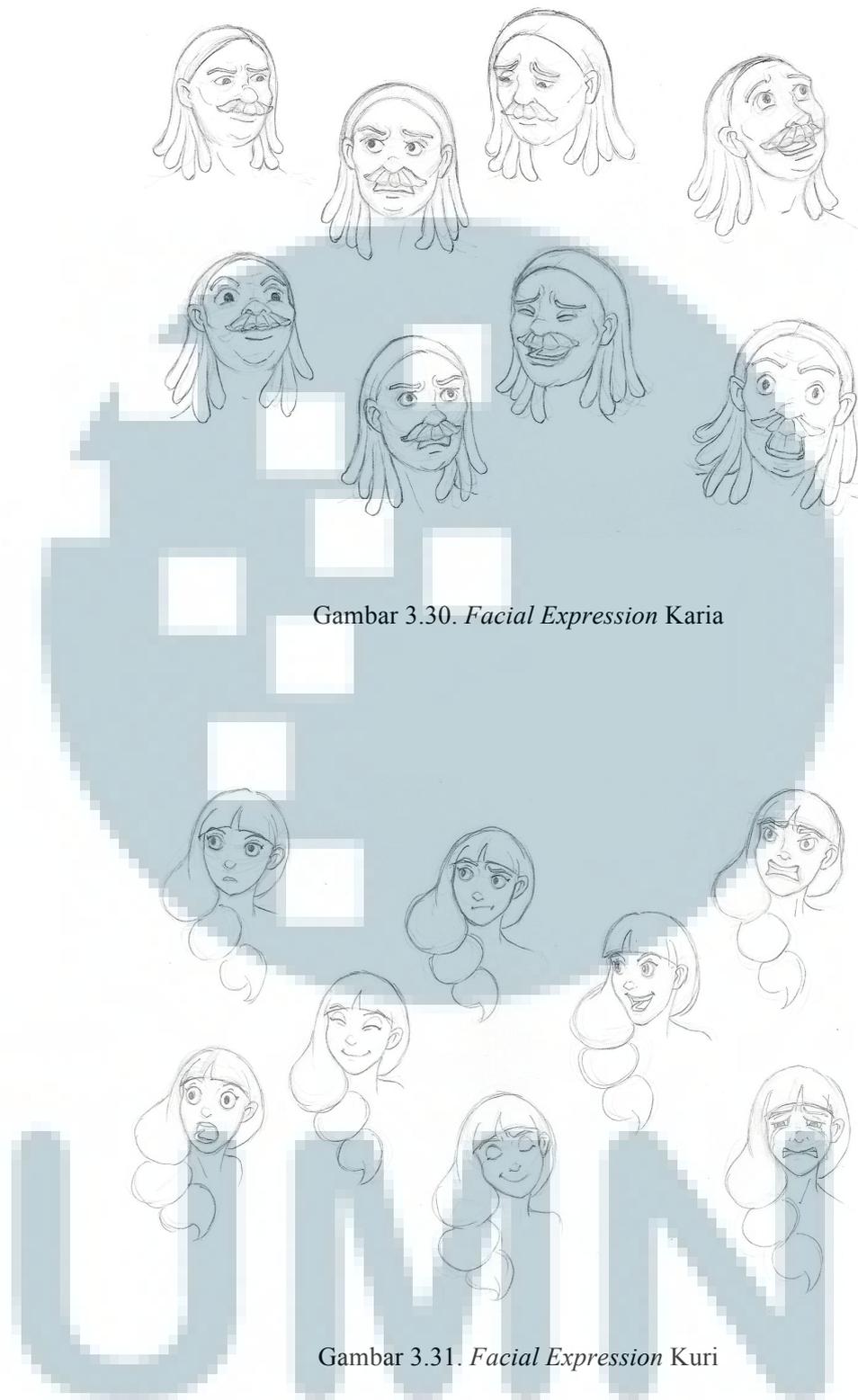
Gambar 3.27. *Facial Expression Kabat*



Gambar 3.28. *Facial Expression Otto*

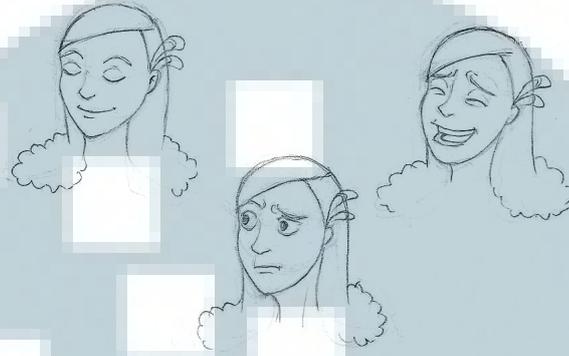
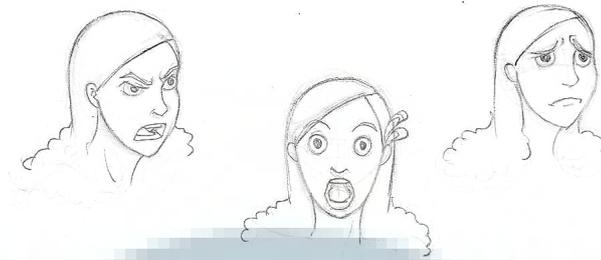


Gambar 3.29. *Facial Expression Roja Wujud Agresif*



Gambar 3.30. *Facial Expression Karia*

Gambar 3.31. *Facial Expression Kuri*

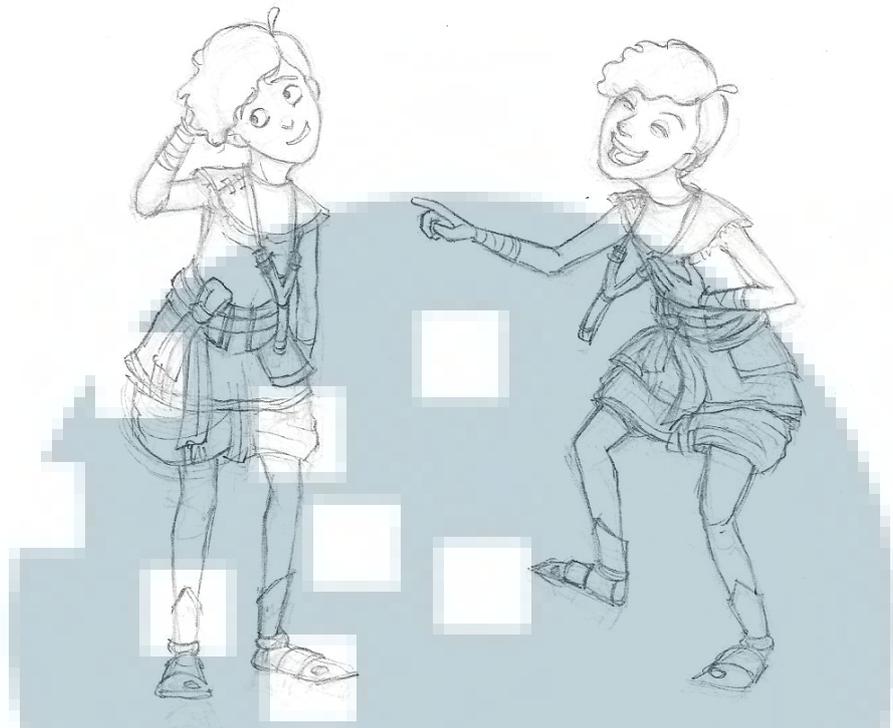


Gambar 3.32. *Facial Expression Luri*

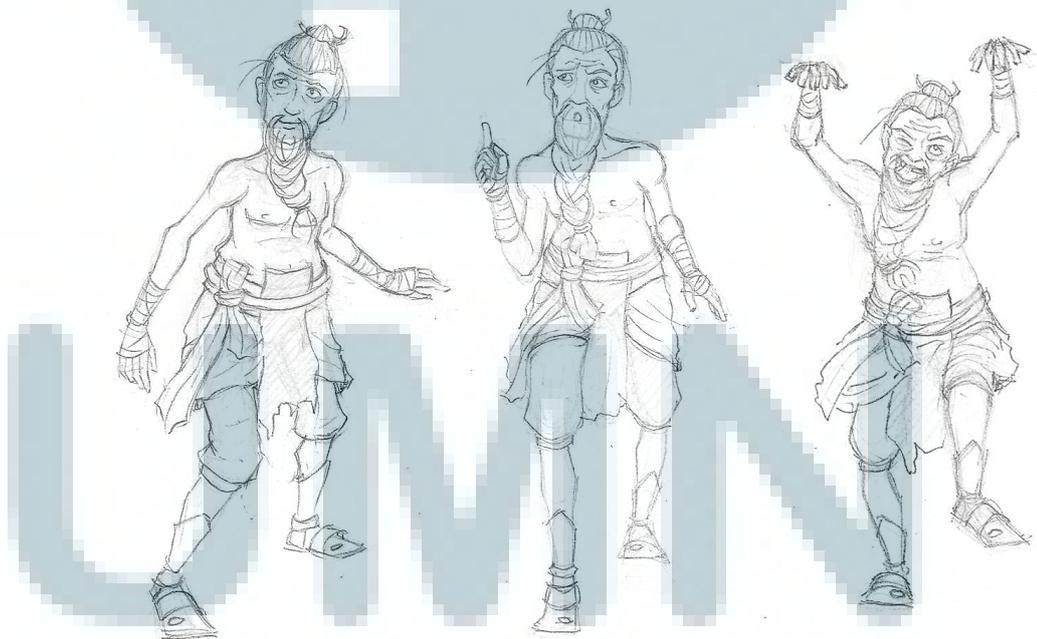
### 3.3.2. *Gesture*

Selain menggambarkan ekspresi untuk menunjukkan kepribadian dan sifat dari karakter, dapat diperkuat dengan menggambar karakter dengan *gesture* yang sesuai. Style yang digunakan penulis adalah semi realis dengan *exaggeration* pada *gesture* karakter. Sehingga gerakannya akan terasa lebih lentur dan menarik. Berikut adalah beberapa contoh *gesture* yang penulis buat untuk karakter Iys, Kabat, dan Otto:

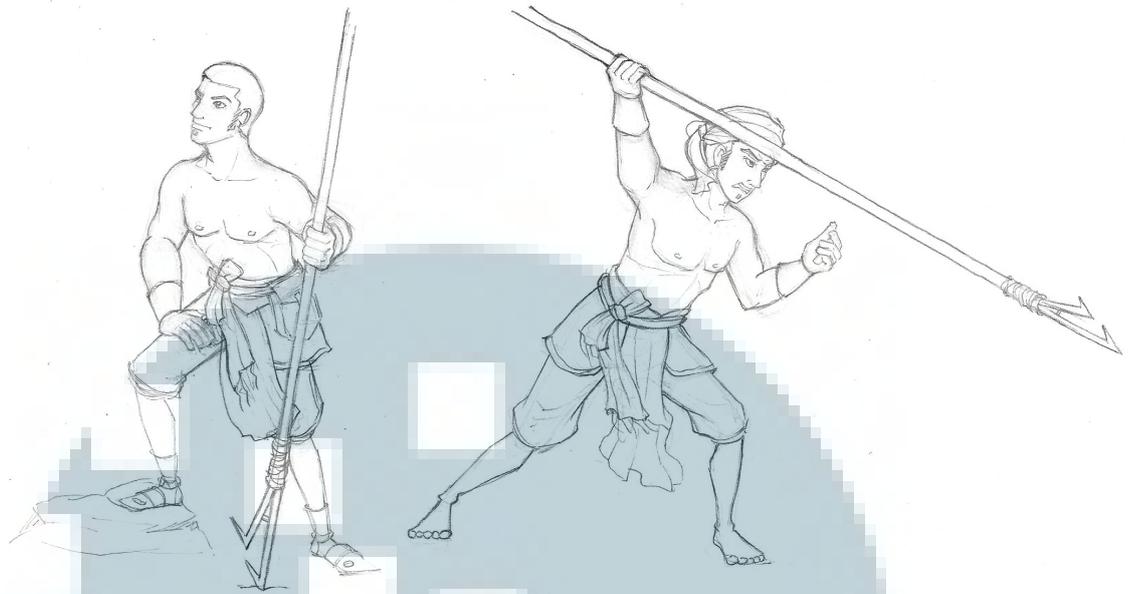
U M N



Gambar 3.33. *Gesture Iys*

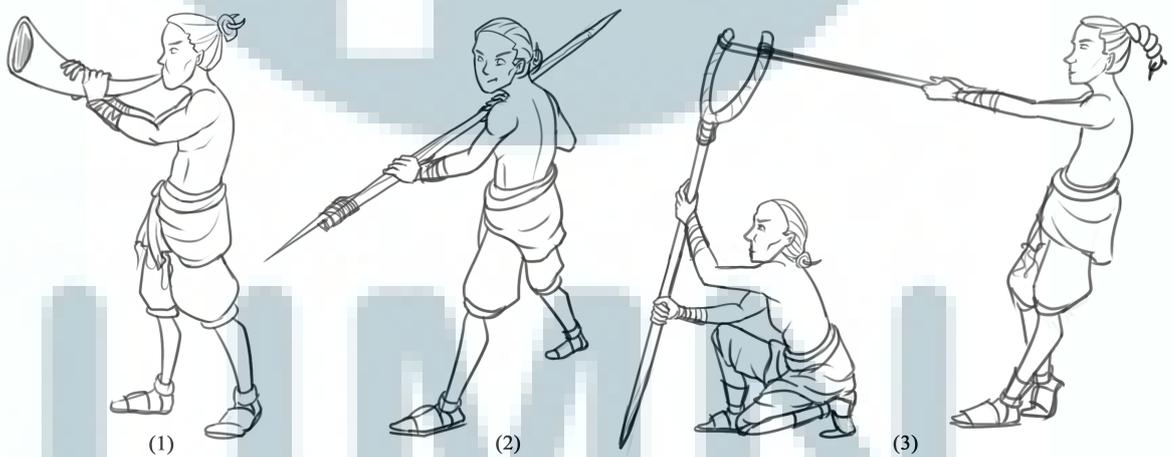


Gambar 3.34. *Gesture Kabat*



Gambar 3.35. *Gesture Otto*

Penulis juga menambahkan beberapa sketsa dan rencana desain untuk menjelaskan momentum karakter yang muncul menurut jalan cerita.



Gambar 3.36. Pemburu Nomaden

Gambar di atas merupakan para pemburu dalam kelompok nomaden. Mereka menggunakan berbagai senjata untuk mengalahkan hewan buruannya.

Gambar (1) menunjukkan terompet besar yang terbuat dari tulang hewan digunakan untuk menakuti hewan buruannya. Para pemburu juga menggunakan tombak yang terbuat dari kayu pohon dan juga besi sederhana seperti yang ditunjukkan gambar (2). Sedangkan gambar (3) merupakan ketapel besar yang digunakan untuk memburu hewan besar seperti Dukat. Diperlukan dua orang untuk menggunakan ketapel besar ini, seorang memegang ketapel dan seorang lagi memasang peluru sekaligus membidik sasaran.

Keika muda, Kabat juga belajar berburu dari para pemburu nomaden ini, yang digambarkan pada gambar (3) dimana Kabat menjadi pembidik sasaran dalam menggunakan ketapel besar tersebut. Selain itu, desain karakter nomaden ini memiliki ciri khas dengan rambut yang diikat dan menggunakan tulang hewan sebagai aksesoris rambutnya.

Ilustrasi berikutnya adalah mengenai nelayan yang berada di desa Ingte, salah satunya adalah Otto yang berprofesi sebagai nelayan. Berikut gambarnya:



Gambar 3.37. Nelayan Desa Ingte

Gambar (1) adalah Otto yang bekerja sebagai nelayan, gambar (2) adalah nelayan lain yang menggunakan tombak untuk berburu ikan di laut. Para nelayan ini juga menggunakan sejenis kapak seperti gambar (3) dan panah seperti gambar (4) yang terbuat dari kayu serta besi sederhana. Ciri khas dari kostum nelayan ini adalah ikat kepala yang dikenakannya saat melaut. Untuk mengikat dan menahan rambut yang berkibar karena tiupan angin sehingga tidak menutupi wajah dan pandangannya.



Gambar 3.38. Perjalanan Kabat Bersama Otto

Bertahun-tahun yang lalu, ketika Kabat berpetualang dan singgah ke desa Ingte, ia berkenalan dengan Otto. Ternyata saat ini ibu Otto sedang sakit parah dan Kabat mengetahui keberadaan tanaman obat yang bernama Tahir yang mampu menyembuhkan berbagai luka parah. Akhirnya Kabat memutuskan untuk menunda perjalanannya dan menemani Otto mencari tanaman Tahir tersebut.



Gambar 3.39. Ilustrasi Kabat Menemukan Iys

Gambar di atas merupakan gambaran ketika Kabat kembali dari petualangannya dan mendapati daerah perkemahan nomadennya hancur berantakan akibat serangan puluhan Dukat. Korban jiwa bertaburan diantara puing reruntuhan. Namun, ada seorang bayi laki-laki yang selamat, Iys. Kemudian Kabat membawa Iys dan merawatnya seperti anaknya sendiri.

UMMN



Gambar 3.40. Kabat Membawa Iys ke Desa Anob

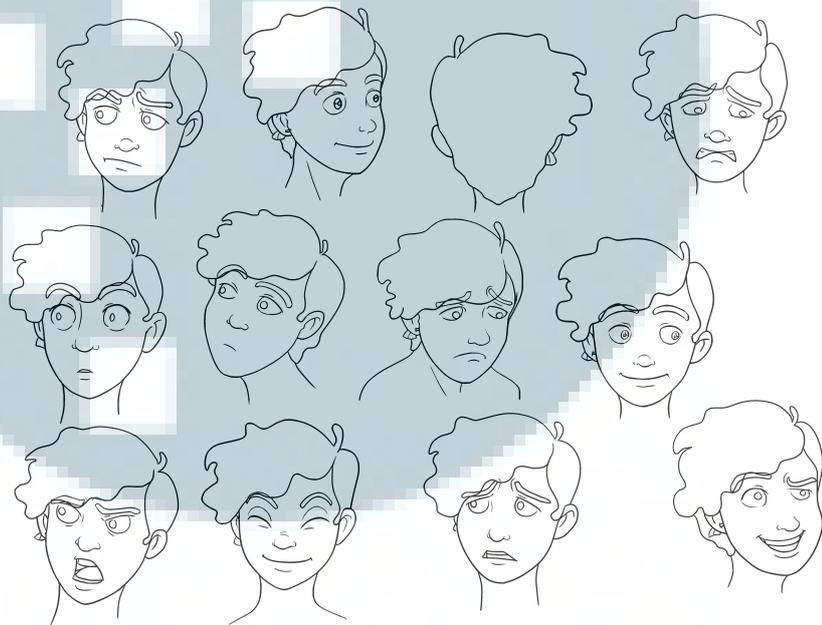
Setelah memutuskan untuk merawat Iys, Kabat pindah ke desa Anob untuk tinggal menetap. Di sana, Kabat bertemu dengan Karia, pengrajin yang kaya di desa Anob. Karia dengan senang hati membantu dan mengajak Kabat melihat-lihat desa Anob. Pada gambar di atas, terlihat bahwa rambut dan kumis Karia masih pendek, tubuhnya juga belum terlalu gemuk.

U M M N

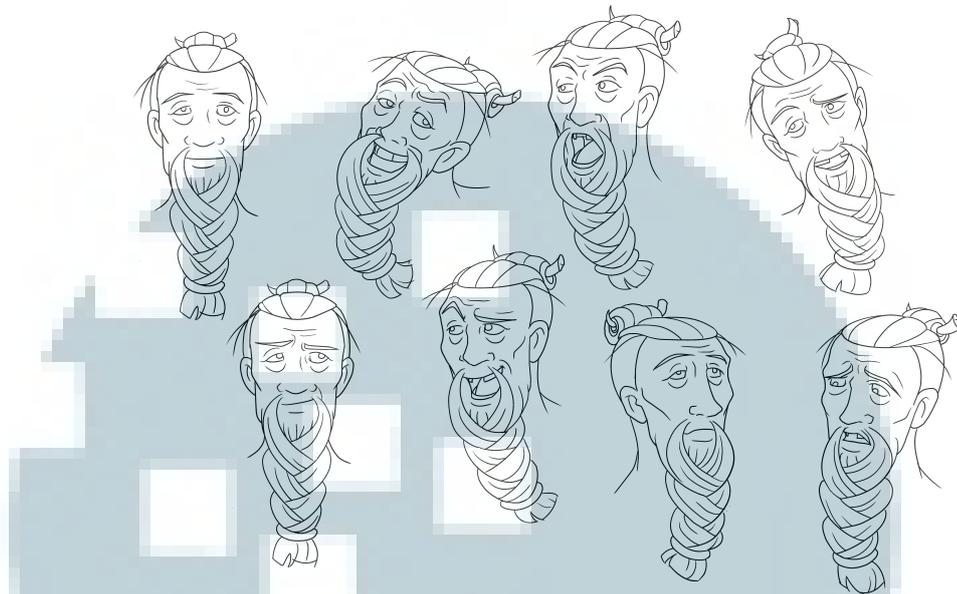
### 3.3.3. Inking

Proses produksi yang dilakukan penulis yakni proses *inking*. Proses ini dilakukan untuk merapikan garis hasil sketsa sebelum dilanjutkan ke proses selanjutnya. Dengan melakukan *inking*, penulis dapat sekaligus memperbaiki gambar karakter sehingga lebih konsisten dan tepat.

Sebagai contoh, sketsa *facial expression* buatan penulis yang sebelumnya telah diperlihatkan, wajah dari karakter masih belum konsisten. Maka penulis membenahinya pada saat *inking* dan berikut adalah hasilnya:



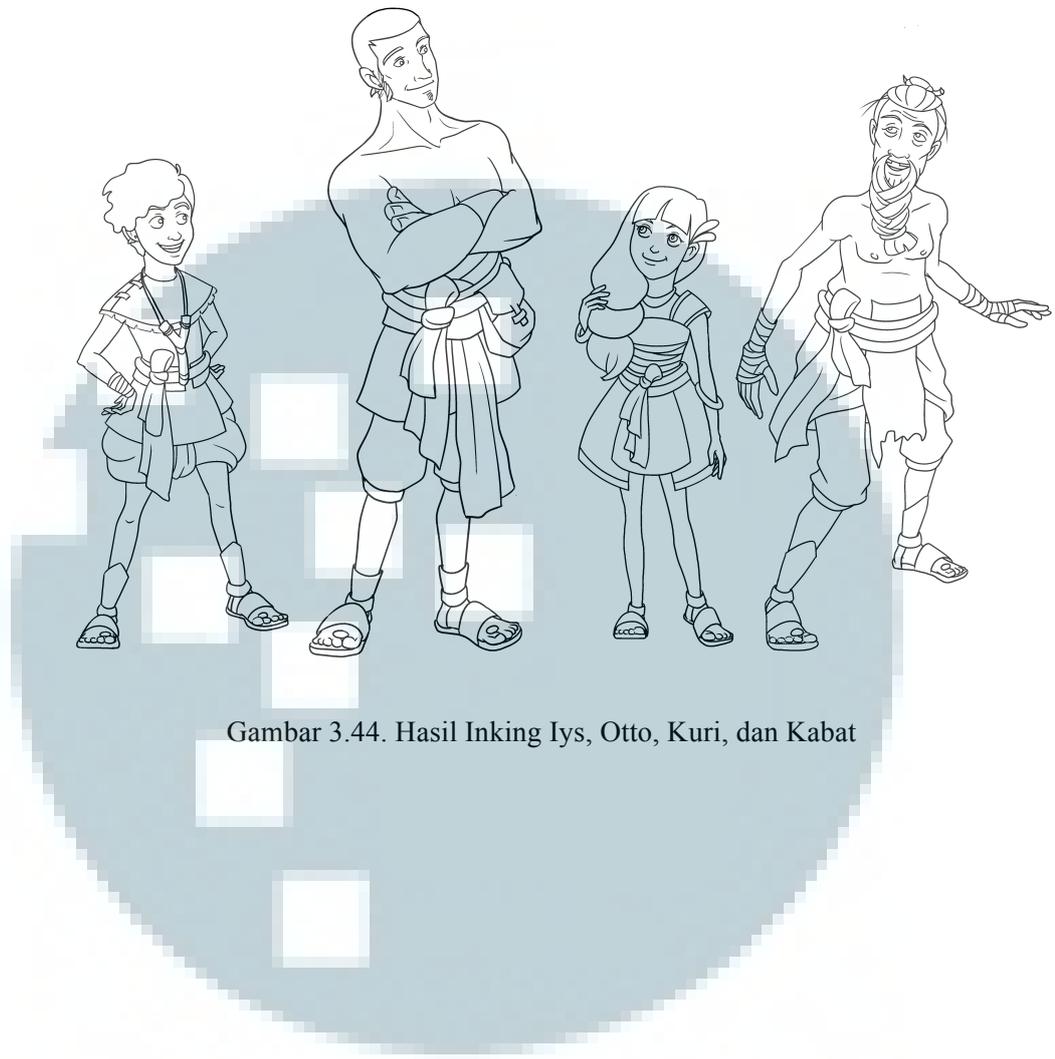
Gambar 3.41. Hasil *Inking Facial Expression* Iys



Gambar 3.42. Hasil *Inking Facial Expression Kabat*



Gambar 3.43. Hasil *Inking Facial Expression Roja Wujud Agresif*

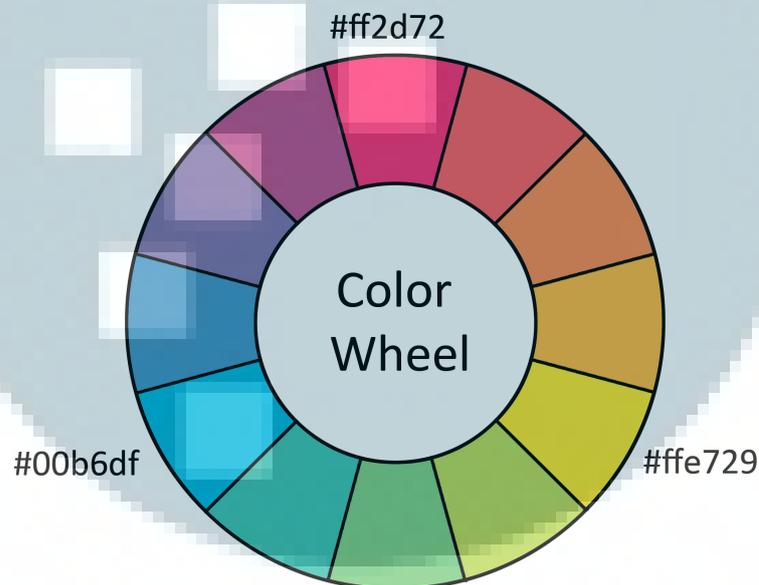


Gambar 3.44. Hasil Inking Iys, Otto, Kuri, dan Kabat

UMMN

### 3.3.4. Coloring

Setelah selesai *inking*, penulis kemudian masuk ke proses *coloring* yang dilakukan secara digital. Sebelum mewarnai, penulis membuat palet warna sendiri agar warna karakter, *creature*, dan *environment* menjadi harmonis. Penulis mengawali dengan pemilihan warna primer yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah *color wheel* untuk memudahkan rekan satu tim dalam memilih warna.



Gambar 3.45. Color Wheel

#### 3.3.4.1. Iys

Iys adalah karakter utama, sehingga memerlukan perencanaan pemilihan warna yang lebih mendalam dibandingkan karakter lainnya. Selain harus menyesuaikan warna kostum dengan kepribadiannya, Iys harus terlihat menonjol diantara karakter lainnya.



Gambar 3.46. Iys

Penulis memilih warna merah karena keberanian Iys dalam berpetualang. Warna kuning mewakili sisi anak-anaknya sekaligus sifatnya yang penakut. Sedangkan warna biru menunjukkan bahwa Iys juga memiliki sifat yang tenang dan baik hati hati.

Warna merah hanya penulis gunakan untuk karakter utama saja, sehingga dapat memberikan *emphasis* dan membuat karakter ini lebih menonjol. Rambut Iys juga memiliki warna yang unik dan berbeda dari karakter lain, yakni hijau gelap.

### 3.3.4.2. Kabat

Kabat merupakan tokoh mentor bagi Iys, di usianya yang sudah 65 tahun, penulis memberikan warna kostum yang cenderung matang dan agak gelap. Sifat keberanian dan keceriaan Kabat dimunculkan melalui warna merah. Diimbangi dengan warna hijau yang memberi kesegaran dan menenangkan.



Gambar 3.47. Kabat

Sesuai usianya, rambut Kabat diberi warna putih. Selain itu, dengan rambut putihnya, Kabat menjadi unik dan berbeda jika dibandingkan dengan karakter lain yang rambutnya cenderung berwarna gelap. Kulit hewan juga menunjukkan profesinya sebagai pemburu.

### 3.3.4.3. Otto

Berdasarkan tempat tinggalnya di desa Ingte yang letaknya di dekat laut, kulit Otto lebih gelap jika dibandingkan dengan Iys dan Kabat yang tinggal di desa Anob yang sejuk. Warna hijau membuatnya menjadi point of interest ketika ia berada di laut serta memberi kesan tenang.

Setiap laki-laki, dadanya diberi *gecek* yang berwarna putih dengan jumlah ganjil setiap barisnya sebagai lambang keselamatan. Hal ini penulis ambil dari budaya adat di Bali. Selain itu semua penduduk laki-laki juga mengenakan tindik berupa bulu burung di telinga sebelah kanan.



Gambar 3.48. Otto

#### 3.3.4.4. Roja

Meskipun Roja memiliki tiga wujud berbeda, tetapi masih memiliki unsur kesamaan. Yakni kain yang menutupi dan membalut bagian leher ke bawah berwarna ungu, coklat, dan abu-abu. Warna ungu memberi kesan magis, misterius, dan mistis. Rambut panjangnya juga diberi kesan gelap keunguan untuk memperkuat kesan mistisnya. Bola matanya pun diberi warna ungu gelap.



Gambar 3.49. Roja Wujud Cantik

Ketika Roja berubah ke wujud netral, warna rambut dan kainnya masih sama dengan wujud cantik. Hanya bagian kepala Roja yang berubah, wajahnya menjadi lebih seram dan warnanya menjadi kusam, pucat, dan tidak segar. Sehingga aura yang dtimbulkan semakin menyeramkan dan gelap.



Gambar 3.50. Roja Wujud Netral

Warna rambut Roja berubah drastis ketika ia berubah ke wujud agresif. Ia memperlihatkan giginya yang tajam, rambutnya memutih dan seolah menunjukkan usianya yang sudah berates-ratus tahun. Kulit Roja dibuat semakin gelap dan warna bola mata berubah menjadi merah menyala sehingga terlihat lebih menyeramkan. Warna kostum masih sama dengan wujud sebelumnya, hanya saja lebih terlihat kotor dan tua karena termakan usia.



Gambar 3.51. Roja Wujud Agresif

### 3.3.4.5. Karia

Sesuai dengan sisi sosiologinya dimana Karia merupakan seorang pengrajin yang paling kaya di desa Anob, penulis memberikan warna ungu untuk bagian kampuhnya. Karena warna ungu memberi kesan mewah dan kekuasaan. Disertai dengan ornamen emas, aksesoris dari bahan emas, dan tindik dari bulu emas melambangkan kekayaannya. Hal ini penulis peroleh dari adat Bali dimana hanya keluarga kerajaan saja yang mengenakan kain dengan ornamen berwarna emas. Kalung yang dikenakan Karia juga berbeda dari laki-laki lain, yakni dengan tanduk Elag sesuai dengan status sosialnya yang tinggi.



Gambar 3.52. Karia

### 3.3.4.6. Kuri

Sama halnya dengan ayahnya, Karia, penulis memberi warna dengan nuansa ungu untuk kostumnya. Selain itu, jika dilihat dari segi psikologi, Kuri merupakan anak yang *tomboy*, maka penulis memberi warna *pink* tua agar tidak terkesan lembut. Setiap penduduk perempuan menyelipkan bulu burung Maorta di telinga sebelah kiri. Aksesoris seperti gelang, kalung, dan bulu terbuat dari bahan emas yang menunjukkan bahwa Kuri berasal dari keluarga kaya. Seperti halnya para laki-laki, perempuan juga memberi *gecek* di bagian dada, tetapi posisinya horisontal.



Gambar 3.53. Kuri

### 3.3.4.7. Luri

Luri merupakan ibu dari Kuri, sehingga penulis menggambarkan hubungan ini dengan memberi warna kostum Luri senada dengan Kuri. Dengan nuansa ungu sebagai lambang kekayaan dan dipadukan dengan *pink* gelap. Kombinasi warna oranye memberi kesan segar dan hangat. Warna kostum Luri cenderung lebih gelap untuk mengimbangi usia, berbeda dengan Kuri yang warnanya lebih cerah karena menunjukkan masa kanak-kanaknya. Aksesoris yang dikenakan Luri juga terbuat dari bahan emas sebagai wujud kekayaan.



Gambar 3.54. Luri

### 3.3.4.8. Penduduk Desa

Penduduk disini hanya merupakan tokoh figuran, penulis memilih warna yang tidak terlalu mencolok agar pusat perhatian lebih tertuju pada tokoh utamanya. Hal ini dilakukan dengan menghindari warna merah dan biru *tosca* untuk kostum penduduk karena warna tersebut telah digunakan oleh Iys. Kemudian penulis memilih warna rambut yang gelap agar tidak mencolok serta tidak ada warna rambut yang sama dengan Iys dan Kabat.



Penduduk Desa Ingte



Penduduk Desa Anob

Gambar 3.55. Penduduk Desa

Penduduk yang penulis buat merupakan penduduk dari desa Anob dan desa Ingte. Untuk membedakan daerah asal penduduk ini, dapat

dilihat dari bentuk kostum dan warna kulit. Penduduk desa Ingte memiliki kulit yang cenderung lebih hitam karena daerah tempat tinggal yang berada di dekat pantai.

### 3.3.5. *Finishing*

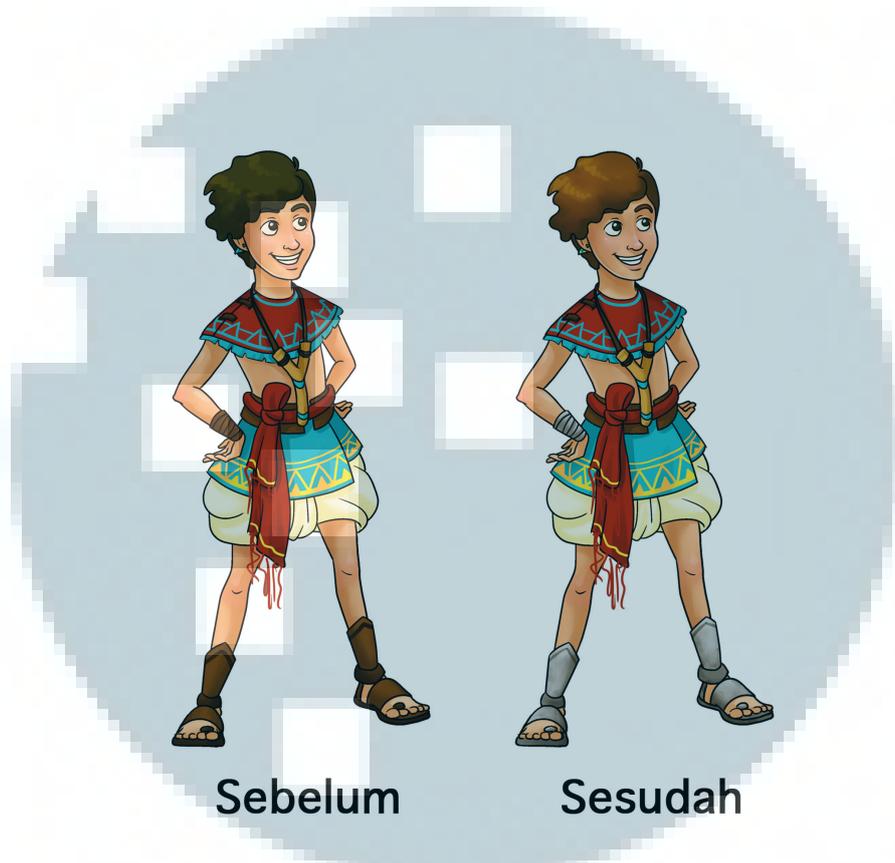
Setelah proses *coloring* selesai, penulis melakukan *finishing* dengan membuat *character line up*. Hal ini berguna untuk mengetahui perbandingan ukuran atau tinggi badan antar karakter. Berikut *character line up* yang dibuat penulis:



Gambar 3.56. *Character Line Up*

Setelah karakter utama dan pendukung jadi, penulis merubah beberapa warna dari karakter agar karakter utama, yaitu Iys, dapat terlihat lebih menonjol. Hal ini penulis lakukan dengan menerangkan rambut Iys dan merubah warna sepatu Iys menjadi putih sehingga ia lebih *eye catching* diantara penduduk. Penulis juga menseragamkan warna selendang, dimana penduduk Anob mengenakan ikat pinggang berwarna hijau, penduduk Ingte mengenakan ikat pinggang berwarna biru. Sedangkan penduduk kaya ikat pinggangnya diberi

warna kuning. Selain itu penduduk menengah dan rendah warna kostumnya dibuat lebih *dull* sehingga terlihat lebih kusam. Berikut adalah hasil perubahannya:



Gambar 3.57. Perubahan Warna Karakter Iys



**Sebelum**

**Sesudah**

Gambar 3.58. Perubahan Warna Karakter Otto

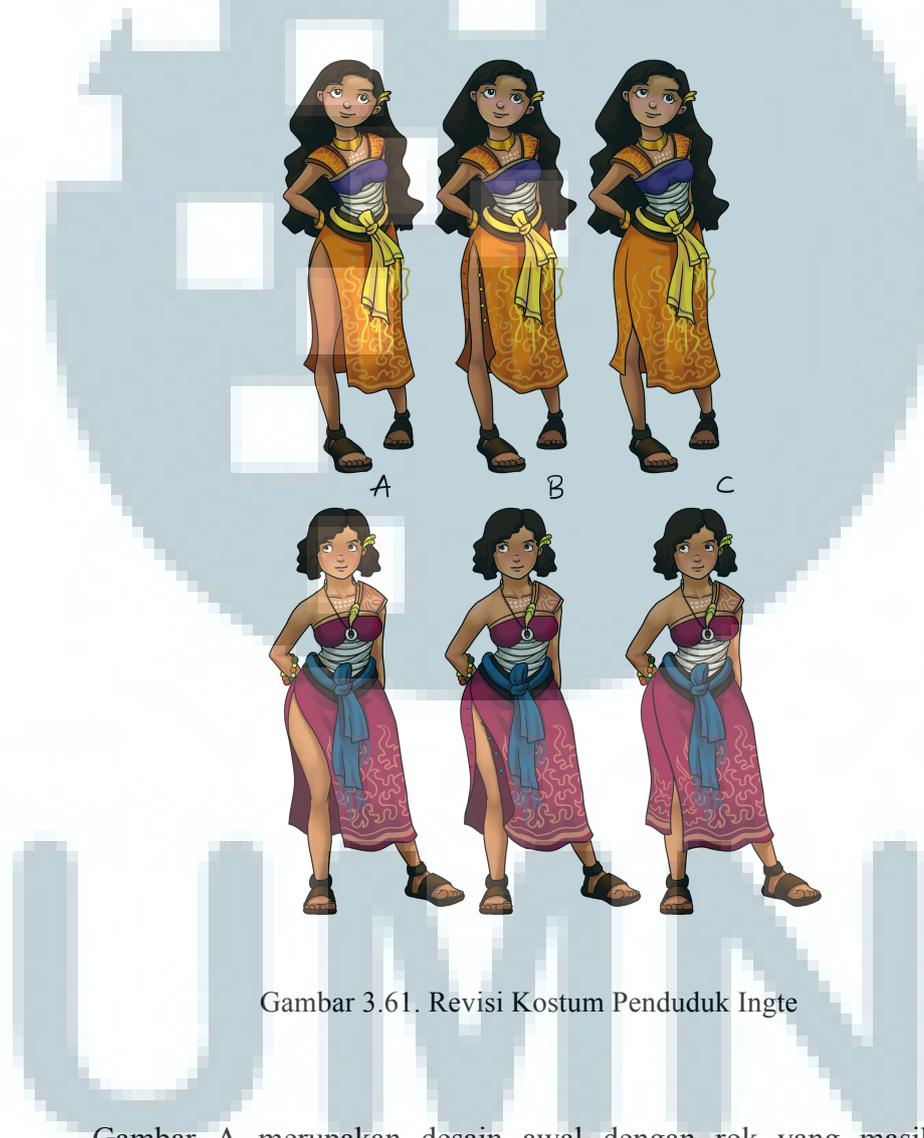


**Sebelum**

**Sesudah**

Gambar 3.60. Perubahan Warna Karakter Luri

Perubahan lainnya juga dilakukan terhadap desain kostum penduduk wanita di desa Ingte. Penulis menambahkan kancing-kancing pada bagian rok yang terbelah sehingga dapat dikancingkan dan terlihat lebih tertutup. Dengan pertimbangan bahwa di desa Ingte merupakan daerah pantai, tiupan anginnya cenderung lebih kencang daripada di desa Anob, sehingga dengan adanya kancing tersebut, rok tidak akan berkibar terlalu lebar.



Gambar 3.61. Revisi Kostum Penduduk Ingte

Gambar A merupakan desain awal dengan rok yang masih terbuka. Kemudian diberi kancing terletak di bagian dalam rok, seperti gambar B, sehingga

tidak terlihat dari luar. Sedangkan gambar C merupakan hasil setelah dikancingkan, rok tetap terlihat rapi dan tidak menambah kerumitan.

Berikut ini merupakan hasil revisi keseluruhan penduduk desa baik dari perubahan warna dan bentuk rok wanita:



Gambar 3.62. Hasil Revisi Penduduk

### 3.4. Pasca-Produksi

Setelah proses mendesain tokoh dalam tahap produksi selesai, proses dilanjutkan ke tahap pasca-produksi. Dalam tahap ini, penulis yang bekerjasama dalam tim akan membuat sebuah *concept art book* dan *trailer* film animasi Iys dan Petualangan di Hutan Mitsik. Penulis akan membahas mengenai *layout* dalam *concept art book* yang berhubungan dengan desain karakter serta membahas sistem penamaan *footage* karakter untuk *trailer* sehingga memudahkan proses *editing*.

#### 3.4.1. Thumbnail Layout

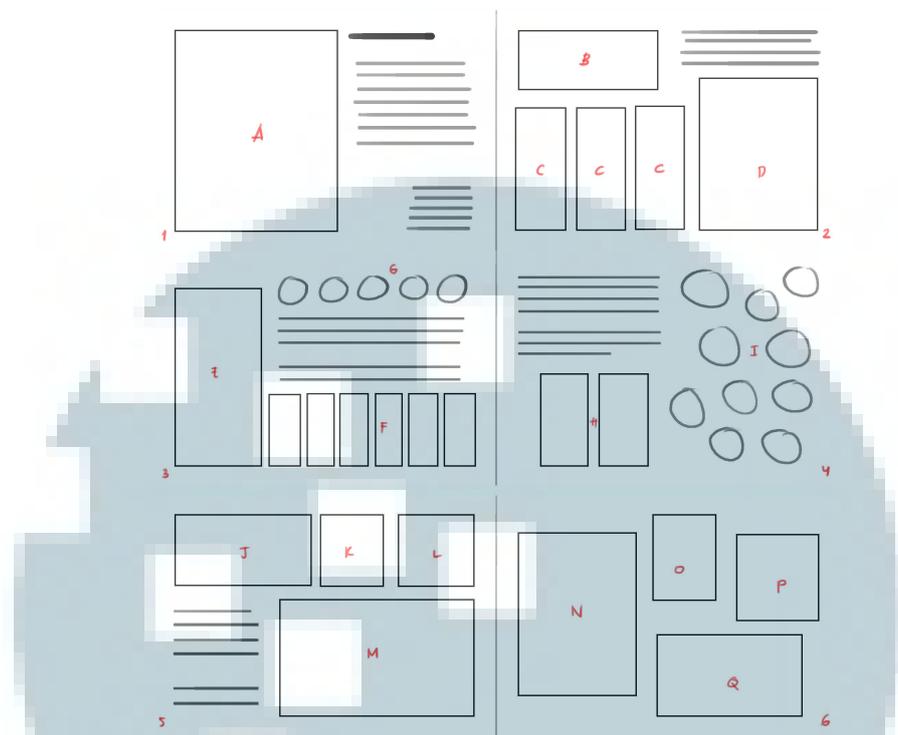
Penulis membuat garis besar *layout concept art book* bagian karakter untuk memberi gambaran sekaligus memudahkan *layout artist* dalam bekerja.

*Thumbnail layout* ini masih sementara yang masih akan dirubah dan diperbaiki oleh *layout artist*. Sebagai contoh, penulis akan menjabarkan *layout* bagian karakter Iys. Berikut adalah desainnya:



Gambar 3.63. *Thumbnail Layout* Karakter Iys

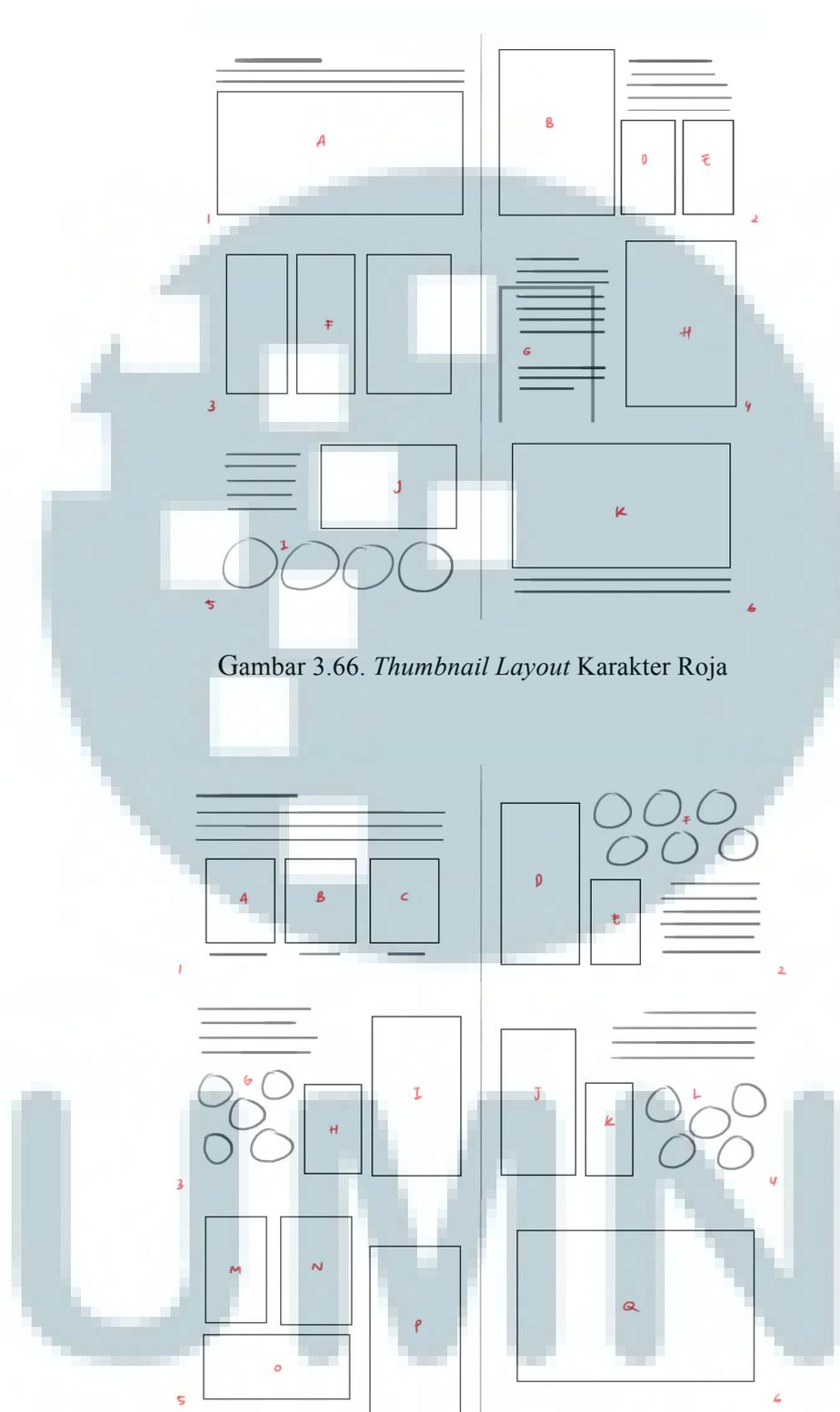
Halaman pertama berisi perkenalan tentang karakter Iys yang berhubungan dengan latar belakang berdasarkan cerita film animasi Iys dan Petualangan di Hutan Mitsik disertai dengan gambar *close up* Iys. Halaman kedua membahas tentang proses perancangan tokoh Iys. Selanjutnya muncul gambar final Iys, beberapa variasi warna saat proses pewarnaan, dan penjelasan singkat tentang konsep warna. Halaman keempat ada *facial expression* Iys dan *model sheet*. Berikutnya, pada halaman kelima penulis memasukkan *property* yang dimiliki Iys, seperti ketapel, tas, dan jubah penghangat. Sedangkan halaman terakhir berisi gambar *gesture* dan sketsa lain dari Iys. Untuk karakter lainnya, konsep penyusunan *layout* hampir sama dengan Iys. Berikut ini merupakan *thumbnail layout* karakter lainnya:



Gambar 3.64. *Thumbnail Layout Karakter Kabat*

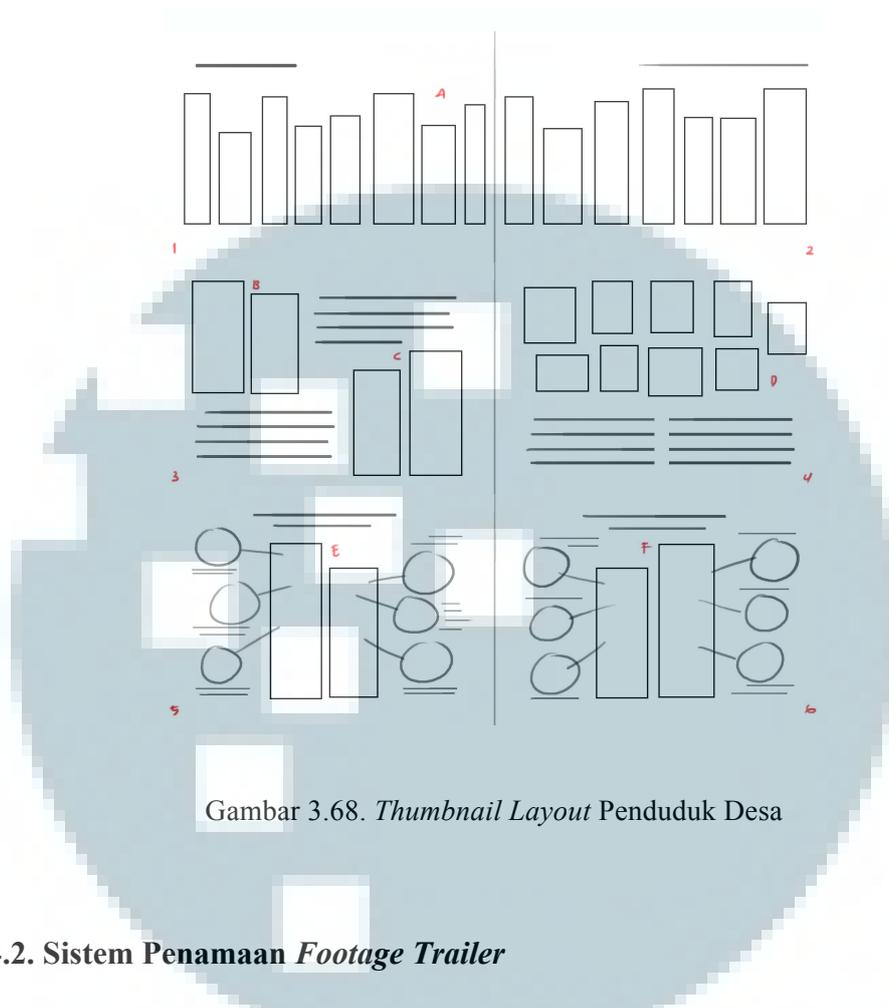


Gambar 3.65. *Thumbnail Layout Karakter Otto*



Gambar 3.66. *Thumbnail Layout Karakter Roja*

Gambar 3.67. *Thumbnail Layout Keluarga Karia*



Gambar 3.68. *Thumbnail Layout Penduduk Desa*

### 3.4.2. Sistem Penamaan *Footage Trailer*

Penulis memberikan *file footage* animasi karakter kepada *editor* dalam format *.psd* yang telah dipisahkan tiap *scene*. *File* tersebut diberi nama “*scene1*”, “*scene2*”, “*scene3*”, dan seterusnya. Di dalam setiap *file* tersebut, berisi runtutan *layer frame* yang telah diberi nama “1”, “2”, “3”, dan seterusnya. Selain itu penulis juga memberi *layer* tambahan yang berupa efek cahaya guna menyatukan warna karakter dengan background yang telah dibuat, sehingga terlihat lebih harmonis. *Layer* efek cahaya tersebut diberi nama “*light*” untuk cahaya terang, sedangkan “*dark*” untuk cahaya gelapnya.