



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

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

### **Copyright and reuse:**

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

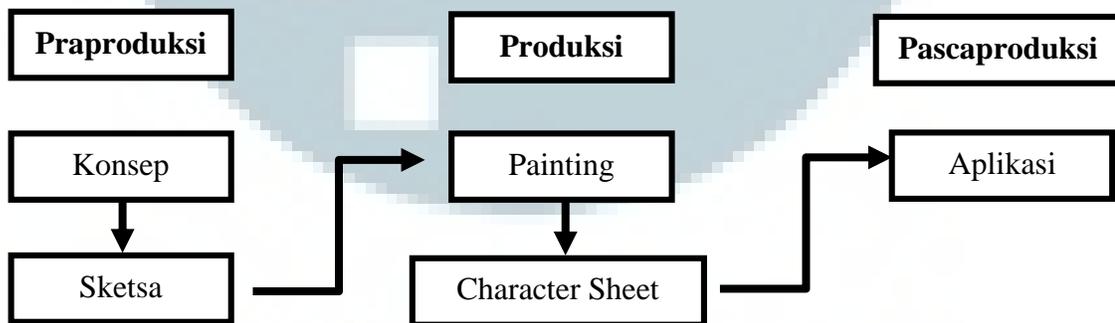
## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Penulis akan mendesain tokoh dalam film animasi berjudul “The Heaven’s Fall”. Hasil dari proyek tugas ini akhir ini akan berupa desain karakter dan pengaplikasiannya di dalam film animasi.

Penulis membagi proses perancangan menjadi 3 tahap, yaitu tahap praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Berikut adalah ilustrasi mengenai proses perancangan karakter:



Gambar 3.1. Proses Desain Karakter

### 3.2. Konsep

Dalam proyek tugas akhir ini penulis menggunakan beberapa jenis visual yang diambil dari budaya China, Jepang, Jawa, Yunani, dan Eropa. Penelitian dilakukan menggunakan referensi dari buku, foto, dan gambar yang didapat dari internet. Film dari proyek ini sendiri dibagi menjadi dua bagian dimana bagian pertama menceritakan tentang perjalanan Jaka Tarub untuk mendapatkan 3 bola kristal sedangkan bagian kedua menceritakan tentang konflik peperangan Jaka Tarub dengan kayangan untuk mendapatkan istrinya kembali.

Sinopsis dari proyek film bagian pertama adalah mengenai perjalanan seorang pemuda bernama Jaka Tarub untuk mencari dan menemukan cara mencapai kayangan. Di tengah perjalanan ia bertemu dengan seorang yang sakti bernama Ki Agung dimana ia mendapat informasi bahwa untuk mencapai khayangan dibutuhkan 3 bola kristal, setelah mendapatkan ketiga bola kristal tersebut maka pemegangnya akan memiliki kekuatan yang setara dengan khayangan dan dapat melihat gerbang rahasia menuju kayangan.

Jenis *limited animation* dalam proyek adalah *telecomic*. Referensi *limited animation* yang dipakai yaitu film animasi pendek “Lord Of War Part 5: Maraad”. Berikut adalah screen shot dari referensi yang ada.



Gambar 3.2. Referensi Animasi 1



Gambar 3.3. Referensi Animasi 2

Karakter-karakter yang berperan penting dalam proyek ini adalah Jaka Tarub, Nawangwulan, Ki Agung, dan Raja Kayangan. Penyusunan konsep karakter dibuat dengan menggunakan metode *three dimensional character development*, yaitu dimensi fisiologi, sosiologi dan psikologi.

### 3.2.1. Jaka Tarub

#### 1. Fisiologi

Jaka Tarub adalah lelaki dengan tubuh kekar dan gesit, ia memiliki wajah yang tampan dengan kulit yang putih sedikit kecoklatan. Gaya rambut Jaka Tarub sedikit acak-acakan karena ia cenderung cuek terhadap hal-hal kecil. Pembahasan mengenai kostum Jaka Tarub dibagi menjadi dua:

##### a. Kostum Pemburu

Jaka Tarub mengenakan baju dalam berwarna biru tua lalu dilapisi oleh jaket berwarna coklat tua dengan ornamen batik pada bagian pinggir. Berikut adalah referensi jaket dan pelindung lengan tangan bawah Jaka Tarub.



Gambar 3.4. Referensi Jaket Dan Armor Lengan Bawah  
(<http://i70.servimg.com/u/f70/16/89/37/21/obsidi11.jpg>)

Lengan atas baju Jaka Tarub robek karena ia dulu sempat melawan macan sehingga menyebabkan kedua lengan atas baju tersebut rusak. Pada bagian betis ia mengenakan kain tambahan untuk memberikan kehangatan dan juga perlindungan ekstra dari semak belukar hutan. Berikut adalah referensi kain pada bagian betis dan kaki.



Gambar 3.5. Referensi Kain Tambahan Kaki  
([http://fc09.deviantart.net/fs70/i/2011/199/c/0/drake\\_hunter\\_by\\_butterfrog-d40drpv.jpg](http://fc09.deviantart.net/fs70/i/2011/199/c/0/drake_hunter_by_butterfrog-d40drpv.jpg))

Ia juga memiliki pelindung dari kulit pada bagian lengan bawah dengan warna coklat tua. Selain itu Jaka Tarub mengenakan kain berwarna coklat tua pada kepalanya sehingga terbentuk seperti *hoodie* yang digunakan untuk menahan dinginnya malam dan membantu berkamuflase dengan alam sekitarnya. Berikut adalah referensi *hoodie* yang dipakai oleh Jaka Tarub.



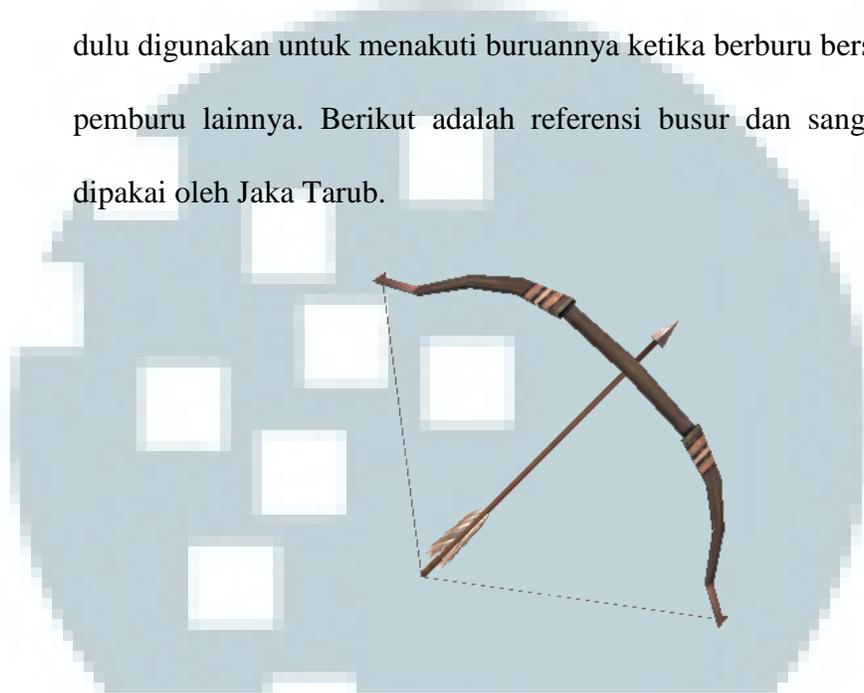
Gambar 3.6. Referensi Hoodie  
(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/b9/49/56/b949564d6c990d09721a9039d9fdf63a.jpg>)

Pada bagian pinggang ada kain berwarna merah tua yang digunakan sebagai tempat untuk menyimpan peralatan-peralatan berburu seperti tempat anak panah, dan kantong air. Pada paha kiri terdapat pisau berburu dengan pembatas gagang yang berbentuk dedaunan yang digunakan untuk mengahibisi target buruan yang sudah terluka. Referensi yang digunakan untuk pisau Jaka Tarub adalah sebagai berikut.



Gambar 3.7. Pisau Berburu  
(<http://www.medievalcollectibles.com/images/Product/large/KMLANC21A.png>)

Ia Juga mengenakan busur berbentuk ornamen batik dan sangkakala peninggalan ayahnya sebagai simbol keturunan ayahnya yang dulu digunakan untuk menakuti buruannya ketika berburu bersama dengan pemburu lainnya. Berikut adalah referensi busur dan sangkakala yang dipakai oleh Jaka Tarub.



Gambar 3.8. Busur

(<http://gamesdreams.com/attachment.php?attachmentid=19671&d=1358911368>)



Gambar 3.9. Sangkakala Berburu

([http://www.historicarkansas.org/images/gallery/ham\\_horns\\_2002\\_71A.jpg](http://www.historicarkansas.org/images/gallery/ham_horns_2002_71A.jpg))

## b. Kostum Perang

Ketika sudah berubah menjadi prajurit sakti, Jaka Tarub memakai *armor* oriental mirip dengan dari khayangan. Ia mengenakan pelindung depan dan pelindung bahu yang berbentuk macan. Berikut adalah referensi yang digunakan untuk *armor* badan dan bahu Jaka Tarub.



Gambar 3.10. Referensi Armor Dada Jaka Tarub  
(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/cb/dd/e5/cbdde5e9b2cb74b6368036cce1c08b18.jpg>)

# UMMN



Gambar 3.11. Macan  
([http://4.bp.blogspot.com/-pAzWZWepzLk/UrpTzj4\\_NZI/AAAAAAAAAv8/iDv-4WcQ-so/s1600/angry-tiger.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-pAzWZWepzLk/UrpTzj4_NZI/AAAAAAAAAv8/iDv-4WcQ-so/s1600/angry-tiger.jpg))

Ia juga mengenakan pelindung lengan bawah yang juga dihiasi dengan bentuk macan. Selain itu, ia memakai pelindung untuh bagian paha dan betis masing-masing dengan ornamen. Pada bagian dalam *armor* ia mengenakan baju berwarna merah terang, dari pinggang ia mengenakan celana juga berwarna merah terang yang dilapisi dengan kain berwarna merah terang yang berfungsi untuk mengikat pelindung pada bagian paha atas. Lalu diantara pelindung paha dan celana, ia mengenakan kain dengan ornamen seperti loreng macan. Berikut adalah referensi untuk pelindung bahu, lengan bawah, pinggang, paha, dan betis.



Gambar 3.12. Referensi Armor Bahu dan Badan Bagian Bawah  
(<http://b.pcc4.fubar.com/54/64/334645/4092447303.jpg>)

Jaka Tarub memakai senjata *boardsword* besar yang sebenarnya dipegang dengan dua tangan, namun karena sudah memiliki kekuatan super maka ia sanggup memegangnya hanya dengan satu tangan. Referensi pedang diambil dari *da dao* seperti yang tertera pada gambar berikut.



Gambar 3.13. Da Dao  
([http://1.bp.blogspot.com/-2GCAmkTA3D8/TWwjYER-yuI/AAAAAAAAAF2E/QDo0GBQ\\_4Gg/s1600/chinese+great+sword+da+dao+asian+arms.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-2GCAmkTA3D8/TWwjYER-yuI/AAAAAAAAAF2E/QDo0GBQ_4Gg/s1600/chinese+great+sword+da+dao+asian+arms.jpg))

## 2. Sosiologi

Merupakan anak tunggal, ibunya meninggal ketika melahirkan Jaka Tarub dan sang Ayah meninggal karena penyakit yang tidak diketahui sebabnya. Ia tinggal di sebuah desa yang terletak di antara tebing, sungai, dan pinggir hutan sehingga membuat suhu di daerah tersebut cukup sejuk namun bisa cukup dingin ketika di malam hari. Dulu ayahnya juga merupakan pemburu dan sering berburu bersama dengan pemburu lainnya, namun sejak kepergian ayahnya Jaka Tarub pergi menjauh dari teman-teman ayahnya karena mereka tidak datang ke pemakaman ayahnya. Ia dari kecil sering mengikut ayahnya ketika berburu sehingga ia tumbuh menjadi pemuda yang sakti dan gesit. Jaka Tarub dari kecil juga sudah bisa membuat anak panah sendiri. Menjelang kematian ayah Jaka Tarub, ia mewariskan semua peralatan berburunya dimulai dari Jaket dan baju berburu, alas kaki, busur, *quiver*, sangkakala berburu, dan anak panah.

Sebenarnya banyak perempuan-perempuan yang jatuh hati kepada Jaka Tarub, namun entah kenapa ia belum menemukan pasangan hidup. Terkadang ia sering merasa kesepian karena hidup sendiri sejak kepergian ayahnya. Ia selalu mengenakan pakaian peninggalan ayahnya kemanapun ia pergi, baik berburu maupun untuk keperluan lainnya.

Jaka Tarub biasa berburu di malam hari, ia bisanya memburu rusa, namun terkadang ia sering berhadapan dengan binatang-binatang buas seperti

macan dan babi hutan, hal tersebut membuat tubuhnya kuat dan memiliki beberapa bekas luka terutama di tangan.

Pada suatu hari ketika sedang berburu, Jaka Tarub mendengar teriakan seorang pemuda dari kejauhan, lalu ia dengan sigap lari menuju pemuda tersebut dan melihat seekor macan hendak memangsa pemuda tersebut, Jaka Tarub langsung melepaskan panah ke tubuh macan tersebut, namun macan tersebut malah berbalik ke arah Jaka Tarub dan menerkamnya. Sang pemuda yang melihat kejadian tersebut lari ketakutan meninggalkan Jaka Tarub untuk bertikai dengan macan tersebut. Jaka Tarub bisa saja membunuh macan tersebut dengan pisau berburu yang berada di paha kirinya, namun ia tidak membunuh macan tersebut dan justru malah menendang kepala macan tersebut dan membuat binatang buas tersebut pusing lalu mundur. Nampak dari jauh Nawangwulan menyaksikan peristiwa ia, namun ia masih belum mengenal Jaka Tarub pada saat itu.

Jaka Tarub selalu mengingat perkataan ayahnya untuk tidak membunuh binatang jika tidak diperlukan, berburu hanya untuk memenuhi kebutuhan hidup, tidak lebih dari itu, ia diajarkan untuk selalu hidup sederhana dari kecil. Pada hari-hari biasa Jaka akan bersantai di rumah, terkadang pergi ke pasar desa untuk menjual hasil buruannya. Malamnya ia berburu dan ia tidur pada saat subuh.

### 3. Psikologi

Sejak kepergian kedua orang tuanya Jaka Tarub sering merasa kesepian, ia merupakan pemuda mandiri. Jaka juga merupakan pemuda pendiam sehingga hal itu memperburuk situasi kehidupannya yang selalu sendiri. Namun selain itu ia merupakan pemuda yang baik, ia juga pernah menolong orang lain ketika diserang oleh binatang buas walaupun orang tersebut pergi meninggalkannya, Jaka tidak menaruh dendam pada pemuda tersebut. Ia juga selalu mengingat ayahnya tentang kehidupannya sebagai pemburu untuk tetap menghargai alam sekitar, tidak berlebih dan hidup secara berkecukupan.

Di samping sifatnya yang pendiam, Jaka merupakan pemuda yang giat. Hal ini terbukti dari kehidupan masa kecilnya dimana ia sering berlatih memanah dan mengikut ayahnya ketika berburu. Ia bahkan sudah bisa membuat anak panah sendiri bagi ayahnya ketika usianya masih tergolong muda, kira-kira pada saat berumur 13 tahun.

Ketika Nawangwulan diambil, hal tersebut membuat Jaka mengingat kembali masa-masa ketika ia hidup sendiri. Jaka tidak ingin kembali mengulang kehidupannya yang dulu dimana ia selalu hidup sendiri dan merasa kesepian, hal ini membuat ia bertekad untuk kembali mengambil Nawangwulan walaupun harus melawan kehendak Raja Khayangan.

### 3.2.2. Nawangwulan

#### 1. Fisiologi

Nawangwulan merupakan perempuan dengan penampilan menarik dikarenakan konsepnya sebagai bidadari khayangan. Nawangwulan memiliki mata berwarna biru terang dan kulit yang putih. Gaya rambut Nawangwulan dibiarkan terurai panjang untuk menunjukkan sifatnya sebagai anak yang feminim. Tubuh Nawangwulan halus karena perawatan sempurna yang ada di khayangan. Nawangwulan memiliki bentuk tubuh yang langsing. Walaupun sudah berusia 600 tahun, Nawangwulan tetap terlihat muda karena konsepnya sebagai penduduk khayangan yang membutuhkan waktu yang lebih lama untuk terlihat menua bila dibandingkan dengan penghuni dunia bawah. Nawangwulan mengenakan baju putih berlengan satu yang diambil dari baju Yunani dan memiliki selendang yang terikat pada bagian lengan bawah. Berikut adalah referensi baju lengan satu dan kain pada bagian lengan tangan bawah.

U M N N



Gambar 3.14. Baju Yunani Berlengan Satu  
([http://www.gcoupon.com/docs/clothing/3/dresses\\_for\\_women\\_greek\\_style\\_prom\\_dresses\\_mu-3775082211.jpg](http://www.gcoupon.com/docs/clothing/3/dresses_for_women_greek_style_prom_dresses_mu-3775082211.jpg))



Gambar 3.15. Referensi Bracer Dengan Sambungan Kain  
(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/b1/77/42/b177426f08d681ae1f03350c683c526d.jpg>)

Pemilihan warna baju disesuaikan dengan sifat Nawangwulan sebagai wanita baik, suci, polos yaitu warna putih, selain itu warna emas pada ornamen melambangkan hubungannya dengan khayangan, tempat yang berhubungan Tuhan. Ornamen-ornamen yang ada pada baju Nawangwulan yaitu Bunga *Carnation*, *Apple Blossom*, ikan dan Kupu-kupu.



Gambar 3.16. Kupu-kupu

(<https://ramdhanchenk.files.wordpress.com/2010/03/papilio-memnon-2-belakang.jpg>)



Gambar 3.17. Ikan

(<https://zonaikan.files.wordpress.com/2012/07/ikan-comet.jpg>)



Gambar 3.18. Carnation Flower

([https://pbs.twimg.com/profile\\_images/2352625628/pqsq8dz6piotn3xf9j9g\\_400x400.jpeg](https://pbs.twimg.com/profile_images/2352625628/pqsq8dz6piotn3xf9j9g_400x400.jpeg))

## 2. Sosiologi

Orang tuanya merupakan raja dan ratu kayangan. Nawangwulan lahir dan dibesarkan di kayangan, namun ia sering memperhatikan penduduk-penduduk lain yang memiliki strata di bawahnya sebagai anggota kerajaan. Ia merupakan anak ketujuh dari saudara-saudaranya yang lain, ia disayang oleh keenam saudaranya yang lain karena kebaikan hatinya dan sering menolong permasalahan mereka. Namun terkadang Saudara-saudara Nawangwulan melawan perintah ayahnya untuk tidak mengunjungi dunia bawah, pada awalnya Nawangwulan menolak ajak saudara-saudaranya, namun akhir karena terus diajak maka ia-pun mengikut mereka ke dunia bawah. Sejak saat itu Nawangwulan merasa tertarik dengan bagaimana kehidupan dunia bawah. Ia bahkan terkadang mengunjungi dunia bawah sendirian tanpa saudara-saudaranya yang lain.

Pada suatu hari ketika sedang terbang kembali menuju khayangan ia melihat seorang pemuda di hutan yang sedang berburu di tengah hutan, Nawangwulan yang penasaran pergi dan mengikuti pemuda tersebut secara diam-diam sampai pada ketika ia melihat seekor binatang buas yang sedang ingin menerkam seorang lelaki lain, pemuda itu dengan sigap melemparkan panahnya ke arah macan tersebut. Macan tersebut langsung maju dan menerkam dia, Nawangwulan merasa khawatir ketika melihat pertikaian antara pemuda dan macan tersebut. Pertempuran tersebut diakhir dengan sang pemuda berhasil mengalahkan macan tersebut dengan menendang kepala macan tersebut dengan kencang dan membuat macan tersebut mundur kembali ke dalam hutan. Ia melihat bagaimana penduduk manusia bawah mau menolong sesamanya, bahkan pemuda tersebut sebenarnya bisa membunuh macan tersebut dengan pisau yang ada di pahanya, namun pemuda tersebut tidak melakukannya. Sejak saat itu ia merasa bahwa penduduk dunia bawah tidak sejahat seperti yang dikatakan oleh ayahnya tentang bagaimana mereka saling membunuh untuk mendapatkan kekuasaan.

### 3. Psikologi

Nawangwulan merupakan anak yang baik dan sopan, dari kecil ia sudah sering dijadikan maskot oleh saudara-saudaranya yang lain karena sifatnya yang suka menolong dan ramah. Ia juga tidak sombong dan sering memperhatikan penduduk

khayangan. Nawangwulan merupakan anak dengan sifat paling feminim bila dibandingkan dengan keenam saudaranya yang lain.

Nawangwulan merupakan anak yang baik dan penurut, namun karena sering mendapat ajakan dari saudara-saudaranya yang lain, ia pada akhirnya sering mengikut mereka untuk bermain di dunia bawah, dan mulai tertarik dengan dunia bawah.

Nawangwulan memiliki pandangan yang berbeda dari ayahnya mengenai bagaimana kelakuan manusia di dunia bawah, hal itu terjadi karena dulu ia pernah melihat bagaimana seorang pemuda sakti menyelamatkan orang lain dari macan tanpa membunuh macan tersebut.

### **3.2.3. Raja Kayangan**

#### **1. Fisiologi**

Raja kayangan merupakan sosok laki-laki bertubuh kekar dan kuat. Bentuk muka raja dibuat sedikit lebih tua dengan kumis dan jenggot untuk memberikan kesan sebagai orang tua. Raja memiliki tubuh yang cukup besar dan atletis. Pakaian yang dipakai oleh Raja adalah pakaian perang oriental seperti baju dalam dan kain dari pinggang hingga ke betis berwarna merah tua, pelindung badan, pelindung leher, pelindung lengan atas dan bawah, pelindung paha, dan helm perang. Selain itu sang raja juga mengenakan sayap dan baju dalam berwarna merah tua. Ornamen-ornamen dalam pakaian raja adalah naga langit dan naga bercakar lima,

selain itu ada juga pola baju pelindung *shan wen kia*. Sang raja juga memiliki senjata berjenis *kwan dao*, yaitu senjata pedang besar yang dipasangkan dengan tongkat panjang. Warna-warna yang digunakan untuk kostum adalah warna emas, dan warna merah tua. Berikut adalah referensi armor pakaian raja dan senjata.



Gambar 3.19. Referensi Armor Raja Kayangan

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/37/b0/69/37b0699c42a5a56637aa1fff35d1b088.jpg>)



Gambar 3.20. Referensi Ornamen Dada Raja Kayangan

(<http://static.trueachievements.com/customimages/016624.jpg>)



Gambar 3.21. Kwan Dao  
([http://www.btxkungfu.com/images/weapon\\_guandao.jpg](http://www.btxkungfu.com/images/weapon_guandao.jpg))

## 2. Sosiologi

Anak dari mendiang ayah dan ibunya yang juga merupakan penguasa khayangan, ia lahir dan dibesarkan di khayangan. Sejak kecil ia sudah menunjukkan potensinya di bidang pertarungan, sehingga ketika sudah menjadi raja, ia dikenal sebagai raja yang sakti. Sang raja memiliki tujuh orang anak perempuan dari hasil pernikahannya.

Dulu, sang raja sering berkonsultasi dengan orang tuanya tentang bagaimana cara memerintah kerajaan ketika mereka masih hidup. Sejak kedua orang tuanya sudah tiada ia selalu mengingat perkataan ayahnya untuk selalu tegas dalam memerintah. Seiring berjalannya waktu pemerintahan, ia melihat bagaimana umat manusia menjadi semakin keji, bahkan saling membunuh untuk mendapatkan kekuasaan. Lalu akhirnya sang raja menerapkan peraturan baru kepada seluruh penduduk khayangan untuk tidak pergi ke dunia bawah. Namun

dikarenakan kesibukannya memerintah sebagai raja, ia tidak mengetahui bahwa terkadang ketujuh anaknya sering bermain ke dunia bawah secara diam-diam.

### 3. Psikologi

Dari kecil sang raja sudah didik dengan keras dan tegas oleh mendiang ayahnya, sifat itu terbawa sampai ketika ia sudah menjabat sebagai raja khayangan. Ia melihat bagaimana manusia saling membunuh untuk memperebutkan kekuasaan, hal itu membuat sang raja berpikir bahwa semua penduduk dunia bawah adalah orang jahat, akibat dari itu ia tidak menyukai penduduk dunia bawah dan melarang dengan tegas bagi semua penduduk khayangan untuk pergi ke dunia bawah.

#### 3.2.4. Ki Agung

##### 1. Fisiologi

Ki Agung merupakan laki-laki dengan tubuh yang kekar dan sehat, rambutnya botak di tengah dan memiliki jenggot serta kumis yang tebal. Raut mukanya tua dan memiliki banyak keriput karena faktor usia. Ia mengenakan baju silat oriental berwarna biru muda dengan ujung pada bagian tangan dan kaki berwarna coklat dengan garis berwarna emas, selain itu ia juga mengenakan sabuk hitam dengan garis emas. Pada bagian belakang bajunya terdapat gambar macan putih. Berikut adalah referensi pakaian dan simbol macan putih yang dipakai oleh Ki Agung.



Gambar 3.22. Gi

(<http://karate-gi.com/wp-content/uploads/2011/07/karate-gi.jpg>)



Gambar 3.23. Macan Putih

(<http://www.photosjunction.com/contents/member/greatphotos/photos/midthumb/wild-life-wallpaper-e9318.jpg>)

## 2. Sosiologi

Ditemukan di depan sebuah vihara ketika masih bayi. Sang guru sekaligus sebagai orang yang berperan menjadi Ayah asuh mendidik dan mengajarkan Ki Agung tentang cara hidup sebagai pertapa dan ahli bela diri, di tempat tersebut juga banyak murid lain yang telah dikirim oleh orang tua mereka untuk berguru

maupun anak yatim piatu lainnya yang juga dibuang. Ki Agung merupakan murid paling menonjol ketika ia masih menjadi murid dari mendiang gurunya. Ia juga bukan seorang yang sombong dan merupakan orang yang bijaksana, bahkan ketika usianya masih cukup muda. Terkadang ia juga sering membantu murid-murid lain yang kesusahan ketika mereka tidak mengerti tentang gerakan yang telah diajarkan oleh gurunya, karena kebaikan serta kesaktiannya itu ia diberikan seragam khusus dengan lambang macan putih sebagai simbol kekuatan dan juga kebijaksanaan. Ketika hendak keluar dari vihara untuk melanjutkan perjalanan hidupnya, mendiang gurunya memberikan rahasia tentang jalan menuju khayangan, rahasia ini hanya diberikan dari guru terhadap murid terbaiknya. Setelah itu Ki Agung berpetualang untuk kembali belajar kepada alam. Setelah selesai berpetualang dan belajar dari berbagai macam pengalaman yang telah ia temui, akhirnya ia mendirikan rumah di tengah hutan dekat dengan air terjun sebagai tempat yang tenang untuk bersemedi dan latihan. Di tempat itulah Ki Agung meningkatkan jurus-jurus bela diri dengan menghargai dan menyatu dengan alam, ia juga membuat gerakan-gerakan baru yang telah dikembangkan sendiri berdasarkan dari semedinya di tengah alam.

### 3. Psikologi

Merupakan seorang yang bijak, Ki Agung tinggal di tengah hutan dan sangat menghargai alam, ia menganggap bahwa alam dapat menyediakan pengetahuan dan mengajarkan banyak hal kepadanya. Selain itu ia juga diberikan tanggung

jawab yang besar oleh mending gurunya untuk menjaga rahasia tentang tiga bola kristal yang dapat membuat manusia fana menjadi sakti dan bisa melihat portal menuju khayangan. Banyak petualang-petualang yang tersesat di sekitar hutan tempat tinggal Ki Agung dan ditolong olehnya. Sifatnya yang baik dan bijaksana membuat ia dikenal oleh banyak orang lain.

### 3.3. Sketsa

Sketsa dibuat setelah konsep karakter selesai dibuat. Pada proses ini penulis membuat sketsa bentuk tubuh karakter dan alternatif desain untuk kostum setiap karakter. Berikut adalah beberapa desain untuk kostum yang dibuat oleh penulis untuk karakter Jaka Tarub, Nawangwulan, Raja kayangan, dan Ki Agung.

#### 3.3.1. Jaka Tarub

##### 1. Sketsa Pemburu



Gambar 3.24. Sketsa Jaka Tarub Pemburu

## 2. Sketsa Prajurit



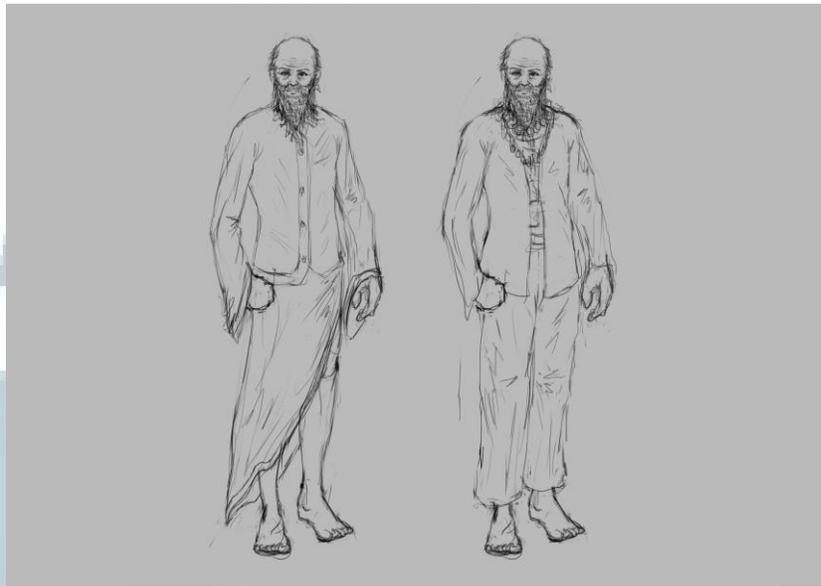
Gambar 3.25. Sketsa Jaka Tarub Prajurit

### 3.3.2. Nawangwulan



Gambar 3.26. Sketsa Nawangwulan

### 3.3.3. Ki Agung



Gambar 3.27. Sketsa Ki Agung

### 3.3.4. Raja Kayangan



Gambar 3.28. Sketsa Raja Kayangan

### 3.4. *Painting*

Setelah tahap praproduksi selesai, maka penulis melanjutkan ke tahap *painting*. Pemilihan warna didasari dari psikologi warna yang mencerminkan karakteristik dari setiap tokoh

#### 3.4.1. **Jaka Tarub**

Desain kostum Jaka Tarub dibagi menjadi 2 yaitu kostum pemburu, dan kostum prajurit sakti:

1. Kostum pemburu

Ketika masih menjadi pemburu, warna-warna yang dipakai untuk Jaka Tarub meliputi coklat (bumi) yang digunakan untuk berkamuflase dengan hutan sekitar yang terdiri dari banyak pohon dengan batang yang besar, dan biru tua (kesepian) karena selalu hidup sendiri sejak kepergian orang tuanya, warna kuning tua pada ornamen (kewaspadaan) karena pekerjaannya sebagai pemburu yang menuntut untuk selalu waspada, ada juga warna merah tua di bagian pinggang yang mencerminkan kekuatannya sebagai pemburu.



Gambar 3.29. Hasil Painting Jaka Tarub



Gambar 3.30. Palet Warna Jaka Tarub

## 2. Kostum perang

Saat berubah menjadi prajurit sakti warna-warna yang dipakai pun berubah menjadi emas (kaitan dengan khayangan, bukan bumi, kelengkapan) pada seluruh baju perang yang berarti kekuatannya sudah diluar dari bumi dan setara dengan

kekuatan kayangan, warna merah muda yang mencerminkan pribadinya yang berkeyakinan dan juga kekuatan.



Gambar 3.31. Hasil Painting Jaka Tarub Prajurit



Gambar 3.32. Palet Warna Jaka Tarub Prajurit

### 3.4.2. Nawangwulan

Nawangwulan memiliki warna putih (kemurnian, kebaikan) yang sesuai dengan sifatnya yang lemah lembut, dan juga warna emas sebagai lambang hubungannya dengan khayangan.



Gambar 3.33. Hasil Painting Nawangwulan



Gambar 3.34. Palet Warna Nawangwulan

### 3.4.3. Raja Kayangan

Raja Kayangan memiliki warna yang sama seperti Jaka Tarub yaitu warna emas yang melambangkannya kaitannya dengan Tuhan, khayangan, kelengkapannya sebagai penguasa khayangan. Selain itu warna yang digunakan pada raja adalah merah tua yang melambangkan kekuasaan dan kekuatan.



Gambar 3.35. Hasil Painting Raja Kayangan



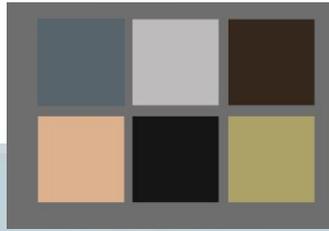
Gambar 3.36. Palet Warna Raja Kayangan

#### 3.4.4. Ki Agung

Warna yang dipakai untuk Ki Agung adalah warna biru yang lebih terang dibanding dengan Jaka Tarub (Pemburu) yang mencerminkan kebijaksanaan, lalu warna hitam pada sabuk yang melambangkan sebagai tingkat tertinggi dalam bela diri, warna coklat untuk melambangkan hubungannya dengan penduduk bawah seperti Jaka Tarub dan juga melambangkan hubungan Ki Agung untuk menghargai alam, warna emas melambangkan kelengkapannya dalam ilmu bela diri dan penghargaannya sebagai seorang yang sakti pada saat dulu masih menjadi murid.



Gambar 3.37. Hasil Painting Ki Agung



Gambar 3.38. Palet Warna Ki Agung

### 3.5. *Character Sheet*

Setelah tahap *painting* selesai maka penulis membuat *character sheet*, penulis membuat tampak tigaperempat dari depan samping dan belakang samping agar bisa melihat karakter secara lebih bervolume. Selain itu penulis juga membuat beberapa gambar props yang dipakai oleh karakter. Berikut adalah *character sheet* untuk setiap karakter.

#### 1. Jaka Tarub

##### a. Kostum Pemburu



Gambar 3.39. Character Sheet Jaka Tarub Pemburu

b. Kostum Prajurit



Gambar 3.40. Character Sheet Jaka Tarub Prajurit

2. Nawangwulan



Gambar 3.41. Character Sheet Nawangwulan

### 3. Raja Kayangan



Gambar 3.42. Character Sheet Raja Kayangan

### 4. Ki Agung



Gambar 3.43. Character Sheet Ki Agung

### 3.6. Aplikasi

Tahap produksi diakhiri dengan *character sheet*, selanjutnya penulis mengaplikasikan karakter-karakter yang ada ke dalam ilustrasi yang akan dipakai dalam film animasi. Berikut adalah beberapa shot ilustrasi untuk pengaplikasian setiap karakter:



Gambar 3.44. Shot 01

Berikut adalah *scene* dimana Jaka Tarub bertemu dengan Nawangwulan di danau. Pada *scene* ini terlihat Jaka Tarub sedang berburu di hutan dan bertemu dengan Nawangwulan. Penempatan Jaka Tarub di atas Nawangwulan melambangkan dimana Jaka Tarub sebagai seseorang yang memiliki kekuatan di dalam hutan tersebut.



Gambar 3.45. Shot 02

Pada *scene* berikut terlihat bagaimana penempatan Jaka Tarub di bawah dan Raja kayangan di atas, hal ini melambangkan bagaimana Jaka Tarub (ketika belum menjadi prajurit sakti) tidak memiliki kekuatan dan kuasa apa-apa ketika Nawangwulan diambil kembali ke kayangan.

UMMN



Gambar 3.46. Shot 03

Pada *scene* di atas terlihat bagaimana pertemuan Jaka Tarub dengan Ki Agung. Penempatan pohon yang membuat frame di antara dua karakter melambangkan bagaimana keterikatan kedua karakter tersebut setelah pertemuan mereka.

UMMN