

3. Jarak letak kaki ada dua yaitu *jangkahan* dan *lampahan*, Langkah memiliki arti jalan dengan cepat, tergesagesa dan gesit. Sedangkan *lampahan* memiliki arti berjalan dengan pelan-pelan dan tidak terburu-buru.
4. Postur tubuh besar dan kecil, postur tubuh besar. Postur tubuh kecil lebih mengandalkan pikiran, cerdas dan pintar sedangkan postur tubuh besar mengandalkan fisik, kuat, gagah, dan berani.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Limited 2d animasi dengan judul “Legenda Keryanuna” merupakan sebuah karya pribadi penulis. “Legenda Keryanuna” menceritakan kisah seorang wanita bernama Laksmi Mahadewi yang ingin mendapat izin menggunakan panah agar dia bisa berpetualang. Tetapi dia menemukan sesuatu yang tidak terduga Walaupun terdengar biasa, cerita ini sangat dikagumi bagi pembaca karena mudah dimengerti dan mudah diikuti.

Keryanuna sendiri diambil dari gabungan bahasa sangsekerta yaitu Kerta, Atyanta, Aguna (makmur, kuat, kaya). Nama tersebut digunakan dalam nama kerajaan yang menjadi latar belakang cerita. Animasi memiliki tema petualangan dan aksi serta teknik pembuatannya mirip dengan *motion graphic* tetapi memiliki cerita yang disampaikan. Pembuatan animasi ini menggunakan *software Adobe Photoshop, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere Pro.*

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Animasi *motion graphic* yang mengambil konsep dan visual wayang, tetapi menggunakan cerita dan tokoh yang berbeda.

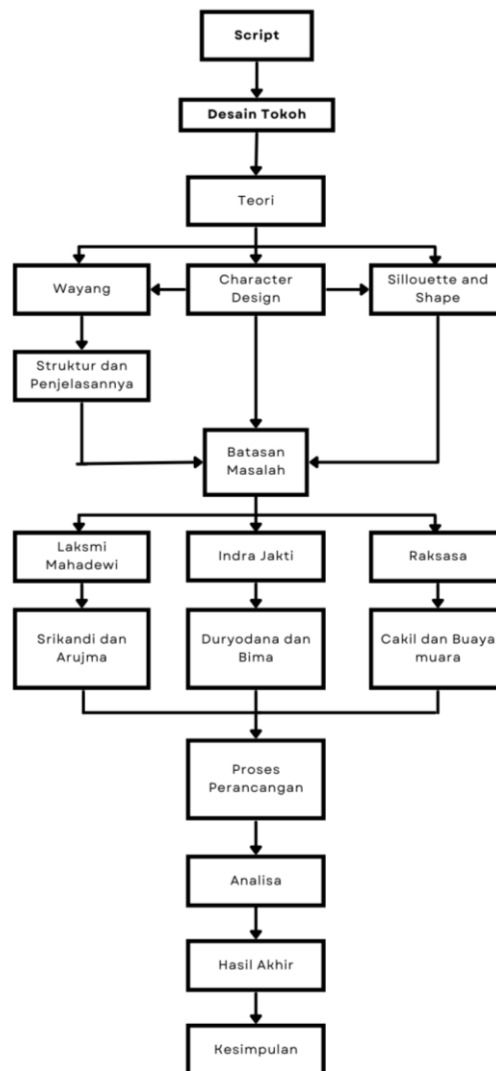
Konsep Bentuk: *Limited 2d animation*

Konsep Penyajian Karya: *Character design.*

Penulis sendiri yang membuat karya ini dari awal hingga akhir, tetapi penulis akan memfokuskan terhadap *character design.* Setiap tokoh merupakan

unsur terpenting karena wayang hanya menggunakan bayangan dalam visualisasi sehingga *silhouette* tokoh lah yang terlihat. Proses mendesain tokoh yang menyerupai wayang tetapi menggunakan tokoh sendiri tidaklah mudah. Penulis menggunakan metode mencari refrensi, menggunakan desain wayang dan pengertiannya melalui internet. Penulis memilih untuk menetapkan visual wayang dikarenakan, wayang seperti kesenian animasi awal. Visual wayang menggunakan 2D dan gerakan yang sederhana, hampir sama dengan animasi pada umumnya.

Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Gambar Skema Perancangan Desain Tokoh
(Sumber dari Pribadi)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Ide awal merancang tokoh animasi ini dimulai dengan keinginan penulis untuk menggabungkan *limited animation* yang memiliki *style anime* dan *limited animation* yang memiliki *style wayang*. Sehingga dapat dilihat dari proses pembuatannya, beberapa tokoh memiliki model *style anime*. Tetapi karena keterbatasan waktu penulis akhirnya mengubah tipenya hanya menggunakan model wayang.

Penulis ingin membuat animasi wayang yang mengambil estetika wayang tradisional. Wayang merupakan nama lain dari *shadow puppet*. Sehingga penulis membuatnya dalam bentuk hitam putih. Selain itu penulis menempatkan latar belakang cerita kerajaan fiksi yang mengambil Inspirasi dari kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia. Tokoh yang muncul dalam cerita ini yaitu Laksmi Mahadewi, Indra Jakti, dan Raksasa. Berikut penjelasan tridimensional katakter tersebut.

1. Laksmi Mahadewi

Laksmi Mahadewi merupakan tokoh utama dalam cerita ini. Laksmi ingin mendapatkan izin memanah sehingga dia pergi ke hutan untuk berburu hewan ujiannya. Berikut adalah table tridimensional tokoh

Table 1 Tridimensional tokoh Laksmi

Fisiologi	Psikologi	Sosiologi
Umur 18 tahun	Berani, gagah, ramah, tidak terlalu banyak bicara (kecuali lagi senang)	Status sosial : Keatas
Berat 48 kg	Memiliki keinginan untuk berpetualang mencari hal yang baru dan bisa memanah.	Pekerjaan : Putri Raja

Tinggi 160 cm	IQ : Pintar (120)	Keadaan tumbuh : keluarga krerajaan yang suportif kegiatannya walaupun di lingkungan yang kental dengan patriarki.
Tipe tubuh : Kecil	Hobi : memanah, Berjalan-jalan, melihat hal-hal yang baru	Memiliki pendidikan
Perempuan	Kekuatan : pintar dan jago memanah	Agama yang dimiliki oleh kerajaan Keryanuna.
	Kelemahan : Masih pemula, agak ceroboh.	Paman : Indra Jakti Ayah : Bahuwirya Cayapata

Nama Laksmi Mahadewi memiliki arti yang sesuai dengan kepribadiannya, Laksmi merupakan nama perempuan dari Jawa Kuno, Laksmi artinya cantik dan indah. Laksmi sendiri berasal dari Dewi Lakshmi, dewi kekayaan dan keberuntungan . Mahadewi berarti pada dewa dan dewi, bisa juga artinya sederajat dengan laki-laki. Gabungan dari kedua nama tersebut membentuk kepribadian Laksmi yang sesungguhnya, cantik tetapi kuat, berani dan pintar.

Tokoh Laksmi mengambil Inspirasi dari tokoh utama komik *Garudayana* yaitu Kirana dan tokoh Dewi Srikandi serta Arjuna dalam perwayangan asli. Kirana merupakan tokoh utama dalam komik *Garudayana*. Kirana merupakan seorang pemburu harta karun yang berani dan lincah. Tokoh ini berpetualang untuk menemukan rumah dari garuda yang sudah ditemukan.



Gambar 3.2 Karakter Kinara dari Garudayana
 (Sumber dari https://www.researchgate.net/figure/Gambar-2-Kinara-Sumber_fig1_338024454)

2. Indra jakti

Indra jakti merupakan tokoh antagonis, dia mengutuk kakaknya sendiri menjadi raksasa, untuk mendapatkan kekuasaannya. Berikut adalah table tridimensional tokoh.

Table 2. Tridimensional tokoh Indra Jakti

Fisiologi	Psikologi	Sosiologi
Umur: 46 tahun	Licik, pintar, haus kekuasaan, serakah, bermuka dua.	Status sosial : keatas (Raja Keryanuna)
Berat : 70 kg	Keinginan : Kekuasaan, menjadi raja keryanuna yang disenangi banyak orang.	Pekerjaan : raja
Tinggi 180 cm	IQ : pintar (120)	Keadaan Tumbuh : Di lingkungan kerajaan, sering mendengar kehebatan kakaknya sehingga dia iri dengan kakaknya
Tubuh: besar, kokoh	Hobi : belajar hal-hal magis, tidur. Mengajari orang-orang.	Memiliki pendidikan (sangat bagus)

Pria	Kekuatan : pintar, kekuatan magis, <i>charismatic</i>	Agama yang dimiliki oleh kerajaan Keryanuna.
	Kelemahan : sangat senang kekuasaan sehingga melakukan segala macam cara.	Kakak : Bahuwiryaya Cayapata (dia kutuk jadi raksasa) Sepupu : Laksmi Mahadewi

Dalam penamaannya, Indra memiliki arti kekuatan, kekuasaan dan pengaruh. Indra juga mengambil nama dari dewa Indra yaitu Dewa yang menguasai hujan dan petir. Jakti memiliki arti benar dan sungguh. Dengan itu Indra jakti bisa diartikan benar-benar penuh kekuasaan, kekuatan maupun pengaruh. Tokoh ini mengambil Inspirasi dari tokoh Duryodana baik dari komik *Garudayana* maupun perwayangan asli.

3. Raksasa

Raksasa merupakan salah satu tokoh antagonis, dia merupakan monster hasil kutukan Indra terhadap kakaknya. Ketika sudah menjadi raksasa, Indra memiliki sifat yang bertolak belakang dari sebelumnya.

Table 3 Tridimensional Tokoh Raksasa

Fisiologi	Psikologi	Sosiologi
Umur : 48	Ceroboh, kuat, kokoh, pemaarah, kasar.	Status sosial : tidak punya rumah, tinggal di Hutan
Berat : 300 kg	Keinginan : menjadi manusia kembali, membalas dendam kepada adiknya.	Pekerjaan : tidak ada

Tinggi : 300 cm	IQ : 80 (tidak pintar)	Keadaan Tumbuh : Hasil kutukan Indra terhadap kakaknya, dia tidak disukai oleh banyak orang
Tubuh : Besar	Hobi : tidur	Pendidikan : Tidak ada
Pria	Kekuatan : kekuatan super.	Tidak memiliki Agama
	Kelemahan : tidak pintar, tidak dapat bergerak cepat.	Tidak ada keluarga.

Raksasa memiliki kekuatan super, tangan dan kakinya bisa mengangkat dan menghancurkan barang yang lebih besar darinya. Raksasa tidak bisa berbicara dia hanya bisa mengaum. Lantaran sebelumnya manusia raksasa memiliki keinginan untuk berubah kembali menjadi manusia, dia akan melakukan apapun demi keinginannya Kembali. Raksasa tidak memiliki nama dan artinya

b. Studi Pustaka

Pustaka yang dicari dalam membuat karya ini menyangkut character design, silhouette and shape. Character design dalam hal ini sangat penting karena dalam sebuah karya sastra maupun kesenian, sebuah tokoh harus dapat dibedakan antara satu dengan yang lainnya agar penonton dapat mengenal tokoh tersebut. Untuk membuat tokoh tersebut berbeda dibutuhkan silhouette and shape yang menentukan, silhouette digunakan agar mempermudah orang lain dalam mengingat tokoh. Shape sebagai patokan untuk medesain sebuah tokoh. Struktur desain wayang menjadi patokan dalam menggambar dan membuat tokoh wayang tersebut.

c. Observasi

Penulis melakukan observasi untuk karakter Laksmi, Indra dan raksasa dari tokoh wayang di Indonesia. Dalam merancang bentuk tokoh, penulis mengamati desain tokoh dari komik *Garudayana* yang dibuat oleh Is Yuniarto pada tahun 2006. Tokoh dalam komik tersebut menggunakan desain perwayangan tetapi dalam bentuk *anime*. Selain itu penulis juga memperhatikan perwayangan asli di Indonesia untuk menciptakan bentuk wayang.

Laksmi Mahadewi

Penulis mendapatkan inspirasi dari Dewi Srikandi dan Arjuna, dalam perwayangan jawa merupakan tokoh yang gemar mahir galam menggunakan panah. Srikandi merupakan murid dari Arjuna yang akhirnya mereka menikah. Karakter tersebut memiliki persamaan dengan karakter Laksmi yang senang berpetualang dan mahir menggunakan panah.



Gambar 3.3 Srikandi dan Arjuna

(Sumber dari <https://www.shutterstock.com/image-vector/javanese-indonesian-shadow-puppet-romantic-couple-1468228715>)

Penulis mempatokkan desain Laksmi dengan tokoh wayang Srikandi dan Arjuna, tetapi penulis lebih memfokuskan kepada desain Srikandi dikarenakan Srikandi merupakan murid arjuna yang kemudian menjadi istrinya, mereka sama-sama memiliki kelebihan memanah. Sifat Arjuna sudah dijelaskan di bagian bab 2, penjelasan tersebut dibuat dengan teori Haryadi



Srikandi

- Srikandi memiliki wajah Longok (menoleh keatas), artinya dia pemberani, dan tegas.
- Memiliki posisi kaki Lampahan (Jarak kaki kecil), artinya dia tidak tergesa-gesa, pelan-pelan.
- Memiliki tubuh yang kecil, lebih mementingkan pikiran.

Gambar 3.4 Gambar Dewi Srikandi dan Analisa

(Sumber dari <https://correcto.id/beranda/read/52788/mengenal-dewi-srikandi-tokoh-wayang-jawa-handal-olah-panah-dan-memiliki-tekad-kuat>)

Indra Jakti

Tokoh Indra Jakti mengambil Inspirasi dari tokoh Duryodana dari *Garudayana* maupun Duryodana dari perwayangan Indonesia. Duryodana dalam cerita *garudayana* merupakan karakter antagonis utama, dia merupakan kakak pertama dari keluarga Kurawa dan memiliki kekuatan yang sama dengan Bima. Dia memiliki sifat yang licik. Dia menjadi raja karena menang bertaruh dengan pandawa dengan cara yang curang. Duryodana dalam perwayangan Jawa juga memiliki sifat yang sama seperti Garudayana. Penulis memilih Duryodana karena memiliki kesamaan sifat dan perannya. Mereka merupakan saudara dari kerajaan, mereka menggunakan cara curang untuk mendapatkan kerajaannya.



Gambar 3.5. Gambar Duryodana

(Sumber dari <https://www.kompasiana.com/elfat67/5be2c6396ddcae5d54360d52/wayang-pengapesan-duryudana>)

Penulis mempatokkan desain Indra kepada Duryodana dan Bima, tetapi lebih memfokuskan ke tokoh Duryodana. Tokoh Duryodana dibuat bertolak belakang tetapi memiliki ciri-ciri yang dengan Bima karena mereka berdua saingan. Penulis sudah mencangkup analisa Bima pada bab 2 Berikut analisa tokoh duryodana sesuai dengan aturan wayang.



Duryodana

- Duryodana memiliki bentuk badan yang kokoh, artinya lebih menghandalkan fisik, kuat, tidak tergoyahkan
- memiliki mata *telengan* dan hidung mentulan : tokoh yang tangguh dan berani tapi ketika marah berbahaya.
- Posisi kaki *lampahan* berjalan pelan-pelan, hati-hati.
- mengenakan *dodot bokongan* artinya halus, pelan-pelan
- wajah luruh artinya tenang, pendiam,
- mengenakan mahkota artinya status sosial raja

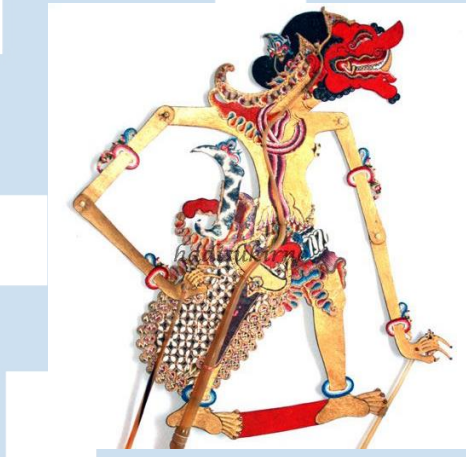
Gambar 3.6 Gambar Duryodana dengan Analisanya

(Sumber dari <https://jbbudaya.jogjabelajar.org/artikel/perbandingan-fakta-cerita-tokoh-utama-lakon-duryudana-gugur-karya-ki-timbul-hadi-prayitno-dan-ki-manteb-soedharsono>)

Raksasa

Tokoh Raksasa mengambil Inspirasi dari Buaya Muara dan berbagai raksasa lainnya terutama Cakil. Cakil merupakan seorang raksasa tetapi tidak berbadan

terlalu besar. Dia memiliki sifat yang ceroboh, sombong, tidak sabaran dan pemaarah. Penulis juga memasukkan hewan buaya sebagai refrensi desain. Penulis memilih cakil, karena buto Cakil merupakan raksasa yang besar, tetapi tidak terlalu besar, selain itu raksasa ini yang sudah valid diantara raksasa lainnya.



Gambar 3.7 Design Buto Cakil
(Sumber dari <https://seputargk.id/cakil-dan-sisi-kelam-arjuna/>)

Penulis juga mengambil inspirasi dari buaya muara. Buaya muara merupakan salah satu reptil terbesar di perairan Indonesia. Buaya juga merupakan hewan yang sering diartikan tidak baik, contohnya buaya darat yaitu pria yang senang berganti-ganti pasangan, selain itu buaya sering dilekatkan kepada koruptor.

Untuk mendesain wayang, penulis melakukan observasi dengan desain wayang yang sudah ada. Dalam perwayangan model karakter hanya terdapat satu sisi saja oleh karena itu banyak boneka wayang yang memiliki motif-motif di sekitar tubuhnya. Motif tersebut bisa berupa garis maupun bentuk *shape* yang tidak beraturan. Motif tersebutlah yang akan membedakan karakter wayang satu dengan lainnya.



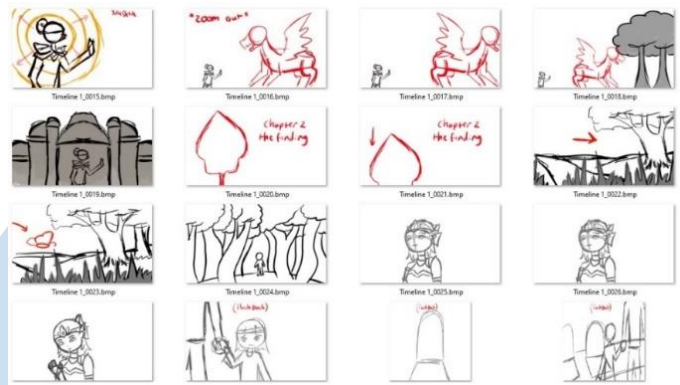
Gambar 3.8 Gambar Motif *Silhouette* Wayang
(Sumber dari <https://kumparan.com/potongan-nostalgia/asal-mula-wayang-bagian-i>)

Penulis juga mencari objek atau simbol-simbol yang membantu untuk mengidentifikasi tokoh. Tokoh Laksmi dan Indra berasal dari golongan atas, sehingga mereka mengenakan mahkota atau *jamang*. Laksmi adalah seorang petuang oleh karena itu penulis memberikan atribut sebagai petualang, misalkan dia mengenakan celana didalam *dodot*-nya dia juga mengenakan dua buah kantong di pinggulnya. Penulis membuat Indra menyeramkan dan terlihat tajam, walaupun dia terlihat baik ada yang disembunyikan olehnya. Penulis membuat tokoh raksasa seperti manusia yang berbadan besar dan memiliki wajah buaya.

d. Eksperimen dan Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Banyak hal yang dilakukan untuk membuat desain tokoh, khususnya dalam menentukan bentuk-bentuk dan ketentuan wayang. Awalnya penulis mencari inspirasi dari berbagai sumber bentuk dan tampilan wayang. Kemudian penulis membuat desain sesuai dengan *shape* yang sesuai dengan teknik mendesain karakter pada umumnya. Awalnya penulis ingin menggabungkan gaya wayang pada umumnya dengan gaya *anime*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.9 Storyboard Awal
(Sumber dari pribadi)

Tetapi dengan keadaan yang tidak memungkinkan, penulis hanya menggunakan animasi gaya wayang. Oleh karena itu beberapa karakter yang sudah memiliki warna dan bentuk manusia tidak dipakai dan dijadikan referensi untuk membuat desain wayang yang baru.



Gambar 3.10 Gambar Indra, Laksmi dan Bahyuwirya.
(Sumber dari pribadi)

Setelah itu penulis membuat desain tokoh wayang awal, dengan inspirasi seperti dalam gambar atas. Penulis mengambil contoh beberapa desain wayang yang sudah ada baik desain karakter wayang kulit solo maupun wayang kulit Yogyakarta. Penulis memperhatikan bentuk wayang tersebut dan menjadikan inspirasi untuk tokoh yang sudah ada.

Dengan perkembangan cerita penulis mulai melakukan penambahan motif-motif dalam tubuh wayang. Penulis menambah motif-motif tersebut di area baju, celana atau *dodot* dan jamang atau *mahkota*-nya. Motif tersebut digunakan untuk membedakan wayang satu dengan yang lainnya dengan teori *silhouette and shape*,

setiap karakter harus memiliki *silhouette and shape* yang berbeda satu sama lain (Tillman, 2019).



Gambar 3.11 Gambar Model Tokoh pertama
(Sumber dari Pribadi)

2. Produksi:

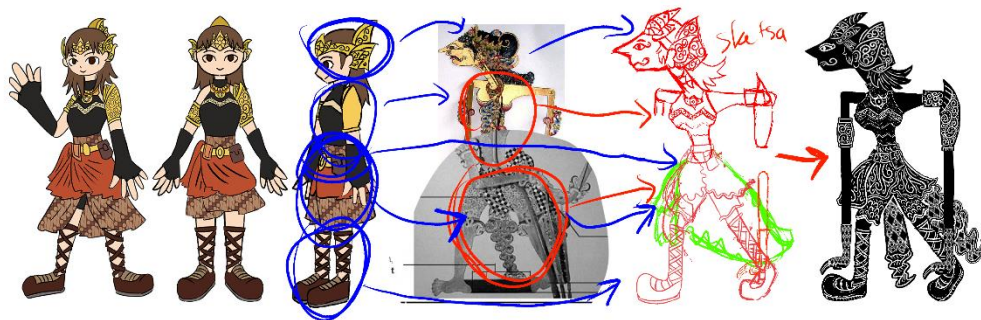
Tahapan produksi animasi cerita Legenda Keryanuna dimulai dengan pembuatan cerita terlebih dahulu. Setelah itu baru buat tokoh yang akan tampil dan membuat latar belakang. Setelah selesai baru membuat *storyboard* untuk mempermudah animasi. Dalam pembuatan tokoh, latar belakang dan *storyboard*, penulis menggunakan *software Clip Studio Paint* dan *Adobe Photoshop*. Sedangkan untuk menganimasi menggunakan *software After Effect*.

Setelah melakukan observasi dan penyesuaian karakter, penulis mulai mendesain karakter tersebut berdasarkan sketsa yang penulis buat. Pertama penulis mendesain tokoh tersebut sesuai dengan peran yang mereka mainkan dalam cerita. Desain tersebut berpengaruh dengan karakteristik tokoh tersebut.

Laksmi Mahadewi

Setelah mendapatkan tridimensional tokoh, penulis membuat Laksmi dengan patokan Srikandi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.12 Proses Pembuatan Laksmi
(Sumber dari Pribadi)

Untuk mendesain Laksmi, diperlukan penyesuaian desain wayang kulit, penulis mengambil referensi dari wayang kulit yang sudah ada. Pertama Penulis mengambil inspirasi dari wayang putren pada umumnya. Wajah Laksmi dibuat seperti wayang putren pada umumnya. Untuk *dotot* atau pakaian bawah yang dikenakan penulis menggunakan inspirasi dari *dotot* Bima. *Dotot* bima menggunakan celana yang membantunya bergerak bebas dan menggunakan selendang tambahan.

penulis mengubah *Jamang*, wajah, sepatu, kelat bahu dan ikat pinggang Laksmi dari bentuk awal ke wayang, penulis menggunakan sisi samping bentuk awal. Kemudian Penulis membuat busana atas dengan mengubah bentuk awal dalam posisi $\frac{3}{4}$ view. Untuk membuat busana bawah, pertama penulis mengubah kain atas secara langsung dari bentuk awal ke bentuk wayang, Kedua untuk mengubah selendang bawah, penulis mengubah menjadi selendang di belakang dikarenakan Laksmi memakai celana di dalamnya.

Indra Jakti

Untuk mendesain wayang kulit Indra, diperlukan menyesuaikan desain wayang dengan desain sketsa. Penulis membuat desain Indra terlihat kokoh dan tidak tergoyahkan. Wajah Indra mengambil wajah wayang yang besar dan kuat. Untuk pakaiannya penulis menggunakan pakaian yang penulis sudah buat. Penulis membuat selendang bawah, seperti *dotot* bokongan karena sifatnya yang pelanpelan tetapi berbahaya.



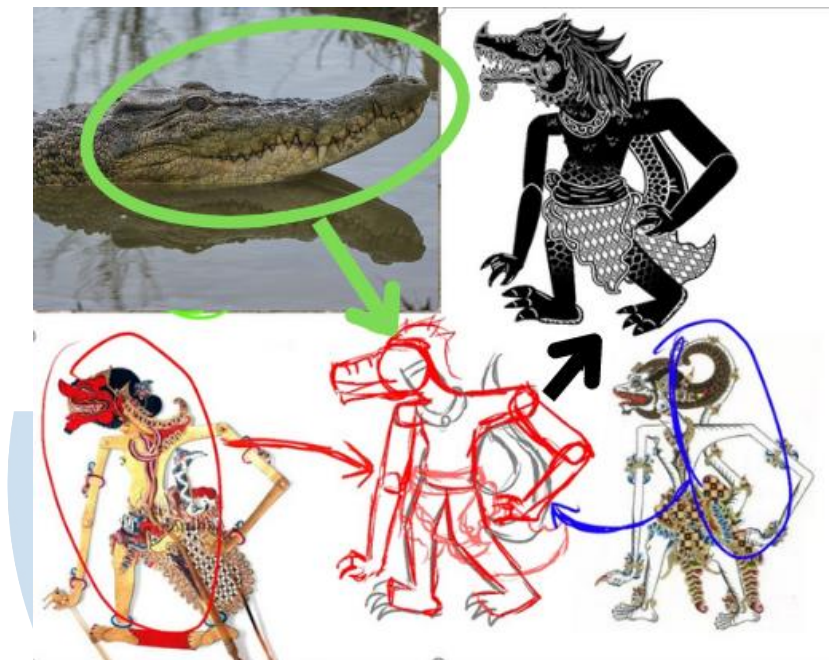
Gambar 3.13 Gambar Insra Jakti dan Sketsanya.
(Sumber dari Pribadi)

Untuk mendesain wayang kulit Indra, diperlukan menyesuaikan desain wayang dengan desain sketsa. Penulis membuat desain Indra terlihat kokoh dan tidak tergoyahkan. Wajah Indra mengambil wajah wayang yang besar dan kuat. Untuk pakaiannya penulis menggunakan pakaian yang penulis sudah buat. Penulis membuat selendang bawah, seperti dodot bokongan karena sifatnya yang pelanpelan tetapi berbahaya.

Penulis mengubah mahkota, sepatu, dan aksesoris lainnya dari bentuk awal ke wayang, penulis menggunakan sisi samping bentuk awal. Penulis membuat busana atas melalui posisi $\frac{3}{4}$ view posisi awal. Kemudian untuk busana bawah, penulis mengubah selendang ke *dodot bokongan*.

Raksasa

Untuk mendesain raksasa, penulis mengambil inspirasi dari raksasa buto cakil dan beberapa raksasa pada umumnya. Selain itu penulis menggambar wajah raksasa seperti buaya. Menudiam menambahkan ekor, posisinya seperti ekor wayang anoman.



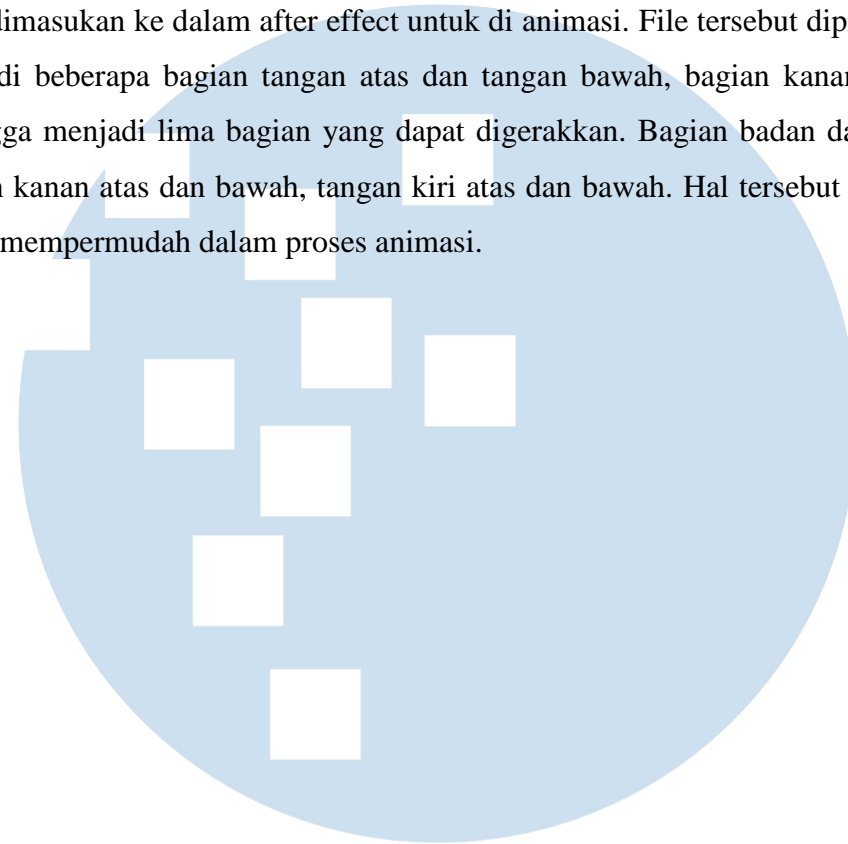
Gambar 3.14 Proses Penciptaan Raksasa
(Sumber dari Pribadi)

Penulis menggunakan kepala buaya untuk inspirasi kepala raksasa, kemudian penulis menambahkan beberapa atribut lain seperti tanduk, jangut, dan lain-lain. Dalam membuat desain raksasa penulis menggunakan badan buto cakil, tetapi badannya lebih besar. Dalam membuat ekor raksasa, penulis menggunakan inspirasi letak ekor wayang Anoman. Busana bawah, penulis membuat dodot seperti wayang pada umumnya. Raksasa memiliki kulit dan ekor yang memiliki sisik seperti buaya.

Penulis menggunakan raksasa Cakil karena bentuk cakil tidak terlalu besar seperti wayang raksasa pada umumnya. Penulis membuat tokoh raksasa tidak begitu besar dari badan manusia. Cakil juga memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan perilaku Raksasa, mereka sama-sama ingin membalas dendam kepada seseorang yang melukainya. Mereka sama-sama dikalahkan oleh orang yang ingin membunuhnya. Penulis mengambil inspirasi letak ekor dari wayang Anoman dikarenakan dia merupakan salah satu karakter yang memiliki ekor.

3. Pascaproduksi:

Hasil yang sudah di desain kemudian di simpan dan di finalisasi yang nantinya akan dimasukkan ke dalam after effect untuk di animasi. File tersebut dipisah-pisah menjadi beberapa bagian tangan atas dan tangan bawah, bagian kanan dan kiri sehingga menjadi lima bagian yang dapat digerakkan. Bagian badan dan kepala, tangan kanan atas dan bawah, tangan kiri atas dan bawah. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah dalam proses animasi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA