



### **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

Dalam tugas akhir ini, penulis serta rekan satu tim akan membuat sebuah film animasi *hybrid* 2D dan 3D yang berjudul ARA dengan *genre fantasy action adventure*.

Dalam proyek animasi ARA, penulis berperan sebagai *character designer*. Peran dari penulis adalah merancang konsep dan bentuk visual dari karakter-karakter yang terdapat dalam film animasi ARA.

Dalam pengerjaan film animasi ARA, penulis melakukan proses kreatif dalam perancangan karakter-karakter yang terdapat dalam film ini. Pada tahap praproduksi penulis beserta rekan satu tim merancang cerita dari proyek animasi ARA serta sketsa karakter-karakter yang terdapat di dalamnya. Selanjutnya di tahap produksi penulis mendesain bentuk final dari karakter yang terdapat dalam film animasi ARA, yaitu bentuk visual, konsep warna, beserta *property* yang terdapat di karakter itu sendiri.

##### 3.1.1. Sinopsis

Ara adalah sebuah film animasi *hybrid* yang menggabungkan antara karakter 3D dengan *environment* 2D. Film ini menceritakan tentang perjuangan seorang anak kecil dari suku Dayak melawan penyakitnya. Suku Dayak sendiri merupakan

salah satu suku yang ada di Indonesia, tepatnya di Kalimantan. Cerita yang diangkat adalah kisah ritual penyembuhan suku Dayak. Dalam kepercayaan suku Dayak, orang yang jatuh sakit itu disebabkan dirinya yang dirasuki oleh roh jahat (Zahorka, 2008). Film animasi ini menceritakan tentang seorang anak bernama Ara yang jatuh sakit dan sedang berjuang melawan roh jahat tersebut. Divisualisasikan Ara yang berada di dunia mepinya (dunia fantasi) harus bertarung melawan monster bernama Kambe, yang merupakan prewujudan dari roh jahat. Nama Ara sendiri diambil dari kisah penciptaan menurut suku Dayak, mengenai dua ekor burung bernama Ara dan Irik yang menciptakan dunia dari dua butir telur (Leeming, 2010). Selanjutnya, nama Kambe diambil dari kata “hantu” dalam bahasa Dayak Ngaju, krena dalam bahasa Dayak Iban tidak ada penyebutan khusus untuk hantu. Dalam film animasi ini, Irik menjadi mentor Ara untuk melawan Kambe.

Ada 3 tokoh utama dalam film animasi ini, yaitu: Ara, Kambe, dan Irik. Ara adalah protagonis yang harus berjuang melawan penyakitnya, yang divisualisasikan sebagai monster (Kambe), sedangkan Irik adalah mentor Ara yang melatih dan mempersiapkan Ara untuk bertarung.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Posisi penulis pada proyek ini adalah sebagai *character designer*, *texture artist*, dan animator namun, fokus bahasan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah *character design*. Perancangan karakter dilakukan dengan menentukan

perannya terlebih dahulu. Kemudian dilanjutkan dengan pembentukan sifat dan fisik dari tiap karakter.

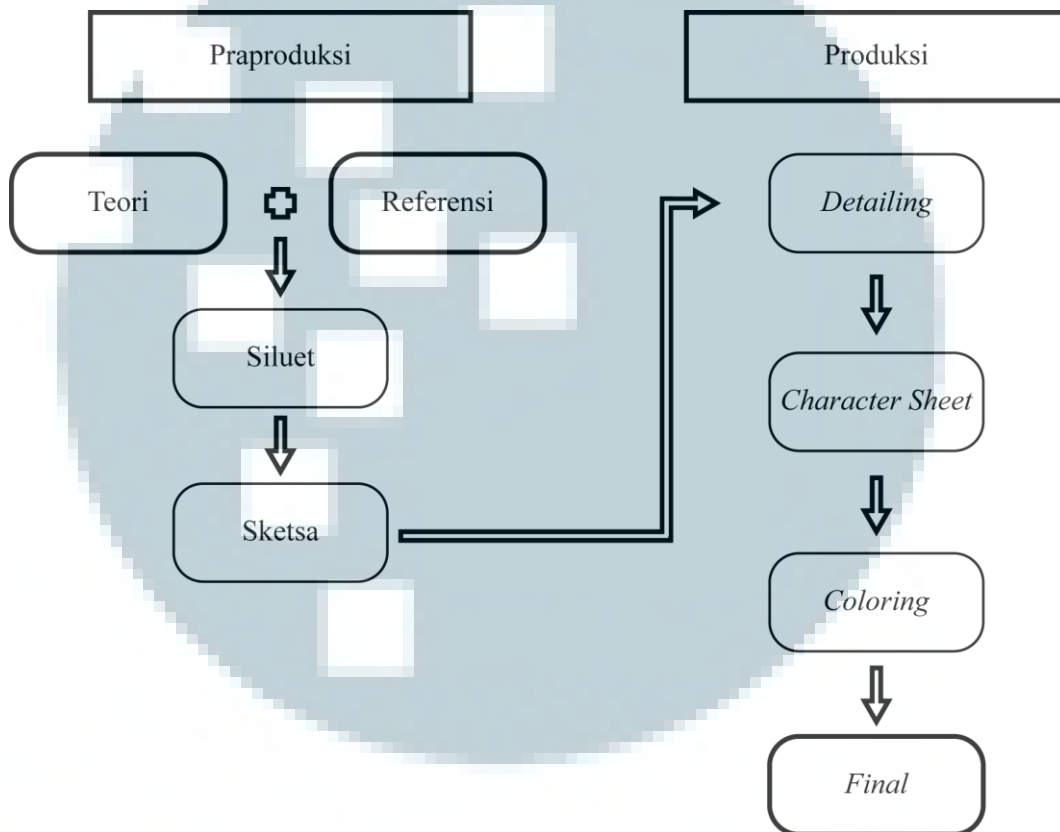
### **3.2. Tahapan Tugas Akhir**

Dalam penelitian ini pada tahap praproduksi, penulis pertama-tama menggunakan metode kualitatif dengan cara studi pustaka melalui sumber-sumber yang sudah ada seperti buku dan *e-book* yang membahas tentang desain karakter dan budaya suku Dayak seperti yang diangkat dalam film animasi ARA.

Penulis juga melakukan *study existing* melalui film-film animasi pendek untuk mengumpulkan referensi bentuk fisik dari seorang anak kecil serta teknik pewarnaan yang digunakan dalam animasi tersebut. Penulis juga akan mengumpulkan foto-foto yang bersangkutan dengan suku Dayak untuk menjadi referensi lain dalam melakukan proses desain. Selain itu penulis melakukan wawancara dengan narasumber yang berasal dari suku Dayak, untuk mendapatkan info-info penting lain tentang suku Dayak itu sendiri.

Setelah referensi baik secara teori maupun visual serta konsep didapatkan penulis melanjutkan proses perancangan desain karakter dengan mulai membuat beberapa siluet (tahap produksi). Ketika semua siluet selesai dibuat, akan dipilih satu siluet terbaik yang nantinya akan diproses lagi untuk menjadi model final dari sang karakter. Selanjutnya dari satu siluet yang terpilih sebelumnya akan dilakukan proses sketsa dan *detailing*. Setelah *detailing* pada karakter selesai proses berlanjut pada pembuatan *character sheet* yang nantinya akan digunakan sebagai referensi pembuatan model 3D dari tiap karakter.

Proses terakhir adalah melakukan pewarnaan kepada hasil final karakter yang nantinya juga akan menjadi panduan dalam pembuatan *texture* pada model 3D tiap karakter.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

### 3.3. Konsep

Proyek film animasi ARA mengangkat cerita yang dipengaruhi oleh budaya dari suku Dayak namun, dunianya didesain sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah latar fantasi yang sangat berbeda dengan dunia nyata. Konsep-konsep yang diambil dalam melakukan perancangan karakter berdasar dari gaya gambar bentuk kartun digabungkan dengan unsur-unsur budaya Dayak untuk dapat menghasilkan

karakter-karakter orisinal dan sesuai dengan konsep suku Dayak sebagai dasar dari proses desainnya.

### **3.3.1. Ara**

#### **3.3.1.1. Tiga Dimensi Karakter Ara**

##### **1. Sosiologi**

Ara merupakan seorang anak dari keturunan suku Dayak Iban yang berada di daerah Kalimantan Barat. Ara sendiri adalah anak dari seorang tetua di sukunya. Meskipun begitu Ara menjalani kehidupan yang sama seperti anak-anak di suku Iban pada umumnya. Ia memiliki banyak teman bermain di desanya dan seringkali mereka bermain sampai ke hutan. Suatu hari, tiba-tiba Ara terkena sebuah penyakit sehingga ia menjadi pusat dari ritual penyembuhan yang dijalankan didesanya.

##### **2. Psikologi**

Ara memiliki sifat penakut tetapi memiliki rasa penasaran yang tinggi sama seperti anak kecil pada umumnya. Ia juga sabar dan memiliki tekad yang kuat untuk mencapai tujuannya. Selain itu Ara juga sangat berhati-hati saat masuk ke dalam keadaan yang asing baginya. Selang berlangsungnya cerita sifatnya lambat laun berubah menjadi lebih berani dan tenang dalam menghadapi tantangan yang ada setelah dilatih oleh sang mentor, Irik.

##### **3. Fisiologi**

Ara memiliki bentuk muka yang bulat, mata yang besar, dengan hidung yang kecil untuk lebih memperjelas bahwa Ara adalah seorang anak kecil. Tinggi badannya

adalah 140cm dengan kulit kecoklatan dan rambut lurus berwarna hitam yang agak lebat. Bentuk badannya kecil dan kurus yang membuatnya lincah dalam bergerak.



Gambar 3.2. Anak Kecil Suku Dayak Iban

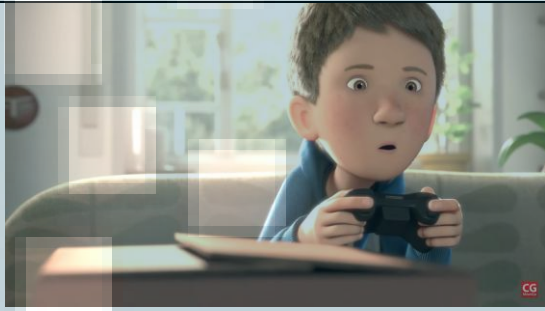


([http://2.bp.blogspot.com/-ysxs4X8AaeM/VCfRQDp-IjI/AAAAAAAAAYY/t3zzVXW0Rvk/s1600/\\_MG\\_4978.JPG](http://2.bp.blogspot.com/-ysxs4X8AaeM/VCfRQDp-IjI/AAAAAAAAAYY/t3zzVXW0Rvk/s1600/_MG_4978.JPG))

UMMN



### 3.3.1.2. Studi Existing

Berikut ini adalah tabel referensi dari hal-hal yang mendasari pendesainan karakter Ara:

Tabel 3.1. Tabel Referensi Ara

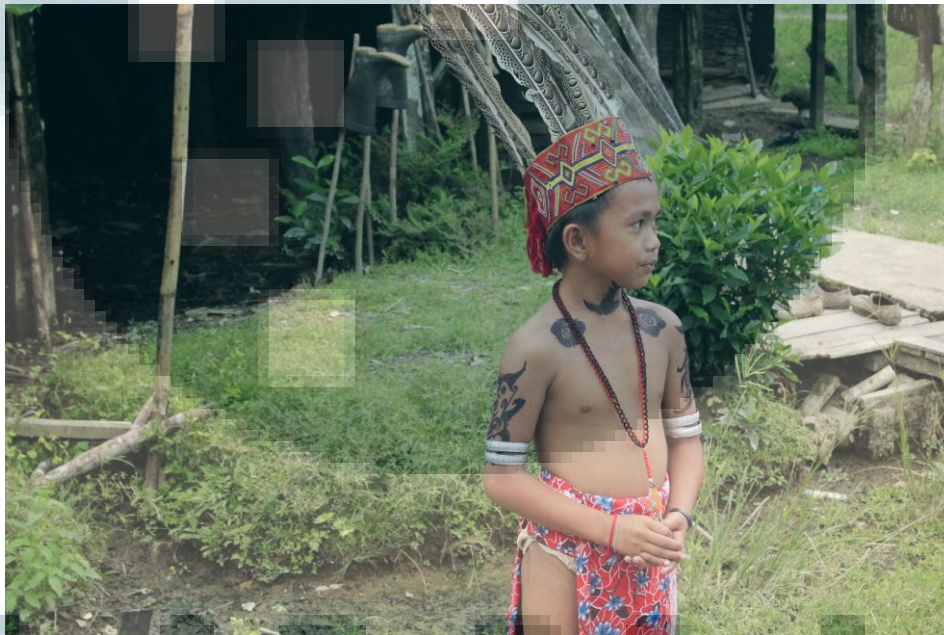
No.	Keterangan	Visual	Sumber
1	<i>The Present</i> , Jacob Frey, 2016.		<a href="https://youtu.be/96kI8Mp1uOU">https://youtu.be/96kI8Mp1uOU</a>
2	<i>The Controller</i> , Bob Yong, Kang Yung Ho, Ian Ie, 2016.		<a href="https://youtu.be/2cBZrr2ZUsg">https://youtu.be/2cBZrr2ZUsg</a>
3	<i>Contre Temps</i> , Contre Temps Team, 2013.		<a href="https://youtu.be/JVJxlWMy7kc">https://youtu.be/JVJxlWMy7kc</a>



4	Kesatria Suku Dayak.		<a href="http://cdn0-a.production.liputan6.static6.com/medias/963241/big/080616900_1440219237-20150822-Festival-Pontianak-Suku-Dayak-Landak1.jpg">http://cdn0-a.production.liputan6.static6.com/medias/963241/big/080616900_1440219237-20150822-Festival-Pontianak-Suku-Dayak-Landak1.jpg</a>
5	Anak-Anak dari Suku Dayak Iban.		<a href="http://2.bp.blogspot.com/-coZT57Ju6I/VCfP9rxFXI/AAAAA AAAAYI/zPwnGhqRUmQ/s1600/_MG_4961.JPG">http://2.bp.blogspot.com/-coZT57Ju6I/VCfP9rxFXI/AAAAA AAAAYI/zPwnGhqRUmQ/s1600/_MG_4961.JPG</a>

### 3.3.1.3. Kostum

Perancangan kostum Ara dilakukan berdasarkan pakaian tradisional pria dari suku Dayak Iban. Umumnya para lelaki dari suku iban menggunakan *dandong* dan *sirat* dalam kesehariannya. *Dandong* adalah salah satu bentuk pakaian yang terdapat dalam suku Dayak Iban, biasanya digunakan seperti baju pada umumnya dan dipasangkan dengan *sirat* atau kain pinggang sebagai penutup bagian bawah dari kaum lelaki dari suku Iban.



Gambar 3.3. Seorang Anak Kecil Suku Iban dengan *Sirat*

([http://3.bp.blogspot.com/-HRNYXOuSpsU/VCfPf4OCW1I/AAAAAAAAAX4/o3GHrtfSB7w/s1600/\\_MG\\_4951.JPG](http://3.bp.blogspot.com/-HRNYXOuSpsU/VCfPf4OCW1I/AAAAAAAAAX4/o3GHrtfSB7w/s1600/_MG_4951.JPG))

Pada film animasi ARA, Ara tidak memakai baju atau *dandong* tetapi memakai ikat kepala dan *sirat* atau kain pinggang berwarna biru serta celana pendek berwarna coklat. *Sirat* yang digunakan oleh Ara dimodifikasi dengan kain yang lebih pendek dan melilit seluruh kainnya dibagian pinggang sehingga tidak

ada sisa kain dibagian depan maupun belakang. Pada kain pinggang Ara terdapat sedikit motif berwarna keunguan dengan garis-garis putih. Pada ikat kepala Ara terdapat 2 bulu ekor burung enggang berwarna hitam dan putih. Sedikit berbeda dengan pakaian lelaki suku Iban pada umumnya, pada film ini Ara menggunakan sebuah celana pendek berwarna coklat.

#### **3.3.1.4. Proses Desain Karakter**

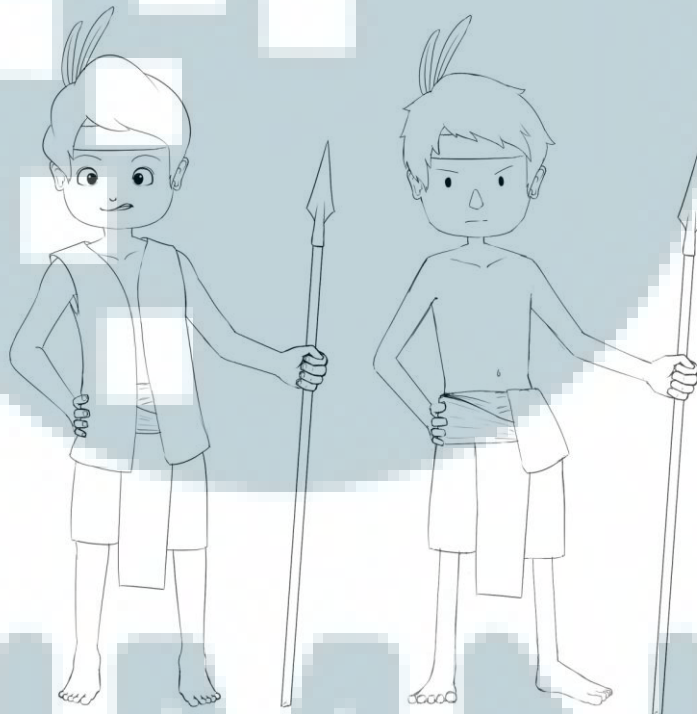
Pada awal pendesainan bentuk muka Ara adalah bulat untuk menunjukkan sisi kelucuan dan kepolosan dari seorang anak kecil. Pada dasarnya awal pembuatan siluet lebih terfokus agar sisi atau bentuk kekanak-kanakan Ara terlihat menonjol. Bentuk awal dari badan Ara sangat bervariasi untuk menemukan bentuk paling cocok bagi karakter Ara sendiri dan juga sebagai penggambaran sifatnya secara tidak langsung.



Gambar 3.4. Siluet awal karakter Ara

Bentuk terpilih pada akhirnya adalah bentuk pertama karena lebih cocok dalam peran yang akan dilakukan oleh Ara. Dimana Ara akan sangat banyak melakukan gerakan-gerakan dengan *action* yang lumayan kompleks. Selain itu pertimbangan dengan *style* kartun yang diangkat menjadi salah satu faktor lain dimana proporsi merupakan salah satu pertimbangan besar.

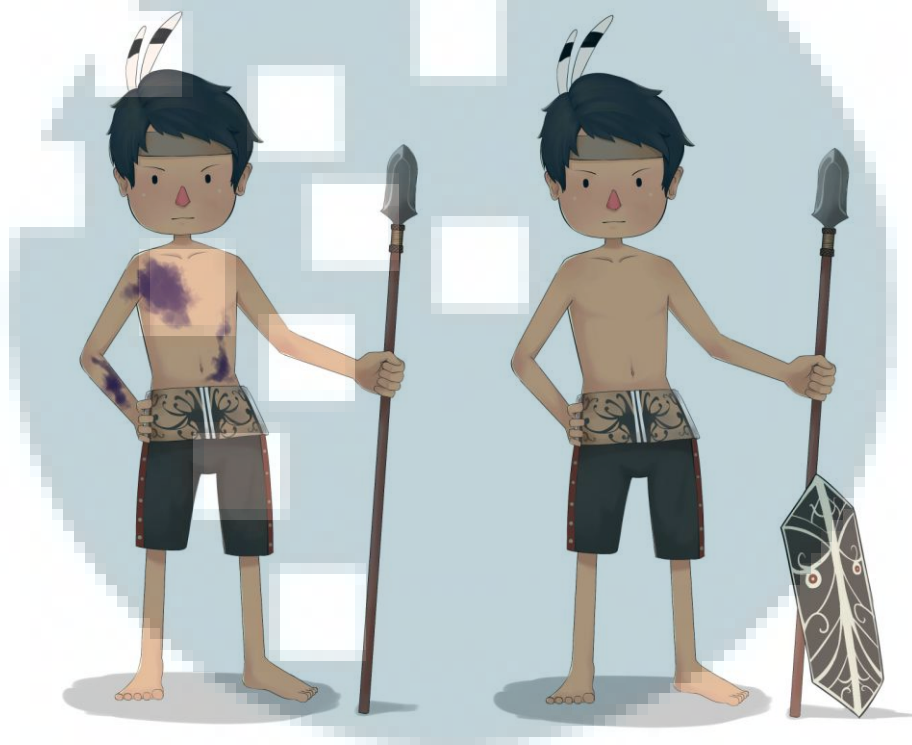
Setelah siluet Ara terpilih maka proses pendesainan dilanjutkan ke tahap sketsa dengan mengambil bentuk dasar dari siluet tadi.



Gambar 3.5. Sketsa Awal Karakter Ara

Penulis kemudian memilih 1 dari 2 sketsa yang dibuat dan melanjutkan proses desain kepada *detailing* dan *coloring*. Sketsa yang akhirnya dipilih adalah sketsa nomor 2 (bagian kanan). Sketsa ini dirasa lebih menarik karena bentuknya yang lebih *simple* dan muka yang terlihat unik. Selanjutnya dilakukan

penyesuaian pada bagian kain pinggang yang digunakan Ara agar menjadi lebih *simple*. Hal ini dilakukan untuk mendukung dan mempermudah Ara bergerak dalam hutan yang lebat. Setelah penyesuaian selesai dilakukan maka dilanjutkan dengan proses pewarnaan.

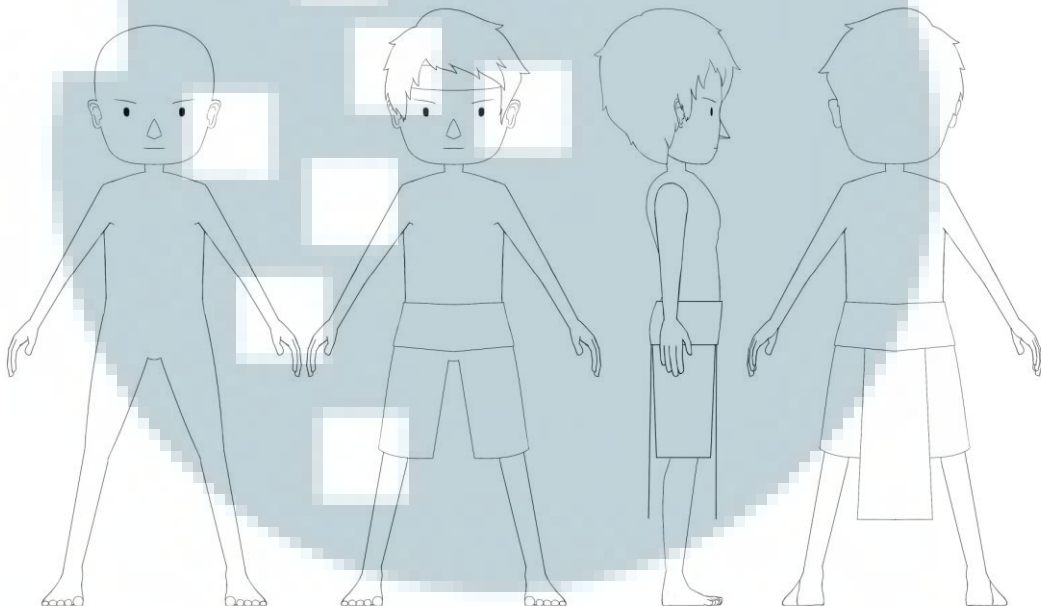


Gambar 3.6. Hasil *Detailing* dan Pewarnaan Ara

Ara memiliki rambut hitam dengan warna kulit kecoklatan seperti orang Dayak pada umumnya. Hidungnya berwarna agak kemerahan untuk menimbulkan kesan lucu dan menarik perhatian. Bulu diatas kepala Ara berwarna putih dan hitam layaknya warna pada bulu ekor burung enggang. Warna coklat pada ikat kepala, kain pinggang, dan celana Ara adalah gambaran dari suku Dayak yang sangat dekat dengan alam. Warna putih pada kain pinggangnya mewakili kebersihan atau kesucian dari seorang anak kecil. Pada gambar pertama (sebelah

kiri) terdapat bercak-bercak ungu ditubuh Ara. Bercak ini adalah gambaran penyakit yang sedang memasuki tubuhnya. Warna ungu digunakan karena warna ungu sering dikorelasikan dengan penyakit dan kematian.

Proses selanjutnya adalah pembuatan *character sheet* sebagai panduan bagi *modeler* dalam pembuatan bentuk 3D dari karakter Ara.



Gambar 3.7. *Character Sheet/Blueprint Ara*

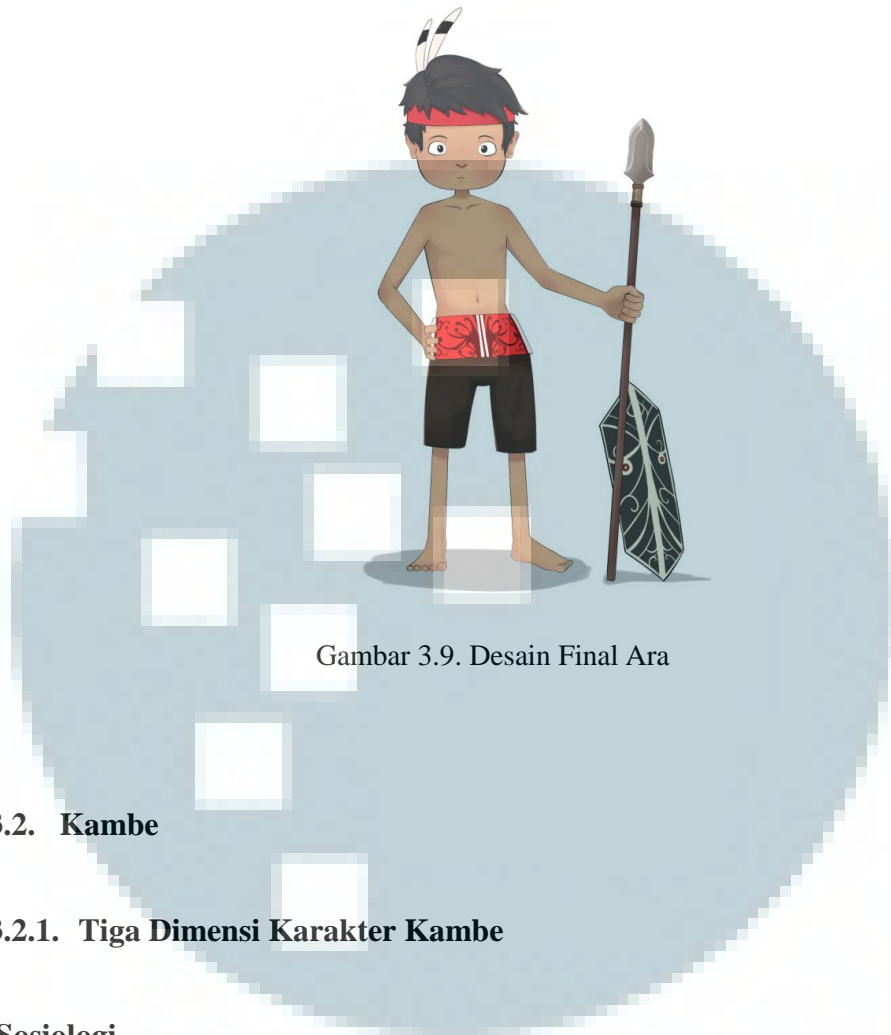
Setelah mendapatkan saran dan melakukan penelitian lebih lanjut akhirnya penulis memutuskan untuk melakukan modifikasi pada bagian mata dan hidung Ara. Ini didasari dengan pertimbangan bahwa mata dengan bentuk titik tidak dapat memperlihatkan ekspresi yang lebih dalam. Selain itu mata yang berukuran besar dan hidung yang kecil juga dapat memberikan kesan lucu pada karakter anak kecil.

Selain modifikasi pada mata dan hidung, penulis juga melakukan perubahan warna pada bagian ikat kepala dan kain pinggang Ara. Perubahan ini didasari oleh penelitian penulis dimana pada umumnya kain pinggang atau *sirat* berwarna merah atau biru. Warna biru menjadi pilihan untuk mewakili perasaan Ara yang merasa sedih dan takut karena berada didunia yang tak ia kenal dan penyakit yang ada ditubuhnya.



Gambar 3.8. Desain Ara ke-2

Desain kembali dimodifikasi setelah penulis mendapatkan kritik dan saran kembali pada saat prasadang-2. Modifikasi kali ini berfokus pada rambut, ikat kepala Ara, dan warna pada kain sirat dipinggangnya.



Gambar 3.9. Desain Final Ara

### **3.3.2. Kambe**

#### **3.3.2.1. Tiga Dimensi Karakter Kambe**

##### **1. Sosiologi**

Kambe adalah personifikasi dari penyakit yang diderita oleh Ara. Masyarakat suku Dayak memiliki kepercayaan bahwa penyakit itu disebabkan oleh masuknya sebuah roh jahat kedalam tubuh seseorang. Untuk mengeluarkan roh jahat ini, biasanya dilakukan sebuah upacara penyembuhan.

##### **2. Psikologi**

Kambe sebagai jelmaan dari roh jahat memiliki watak yang sangat jahat dan beringas. Kambe selalu ingin merusak dan membuat kekacauan. Selain itu Kambe



juga memiliki emosi yang tidak stabil dan sangat bergejolak. Saat pertama kali Kambe bertemu dengan Ara, Kambe langsung mengamuk.

### 3. Fisiologi

Bentuk tubuh Kambe adalah hasil modifikasi dari beruang madu dengan beberapa penyesuaian. Kambe bertubuh besar dan memiliki tinggi sekitar 250 cm. Kepalanya tertutup dengan topeng yang terbuat dari tulang. Kambe memiliki 2 buah tanduk runcing dikepalanya. Tanduk ini digunakan sebagai salah satu senjatanya. Selain itu Kambe juga memiliki mata yang berwarna merah terang. Kambe memiliki lidah yang panjang dan menjulur keluar dari mulutnya. Tangannya besar dan kuat, dengan 5 jari yang dilengkapi kuku-kuku panjang dan tajam sebagai senjata utamanya ketika bertarung. Bagian *lower body* pada Kambe berukuran lebih besar dibandingkan dengan *upper body*-nya. Ia juga memiliki sepasang kaki yang walaupun pendek tetapi sangat kuat untuk menopang berat badannya.






Gambar 3.10. Foto Beruang Madu

(<http://klik.kompas.com/image/preview/aW1hZ2VzL3Nma19waG90b3Mvc2ZrX3Bob3Rvc18xMzM2MDQ3OTA3X3ZiVkcxWFdJLmpwZw%3D%3D.jpg>)

### 3.3.2.2. Studi Existing

Berikut ini adalah tabel referensi dari hal-hal yang mendasari pendesainan karakter Kambe:

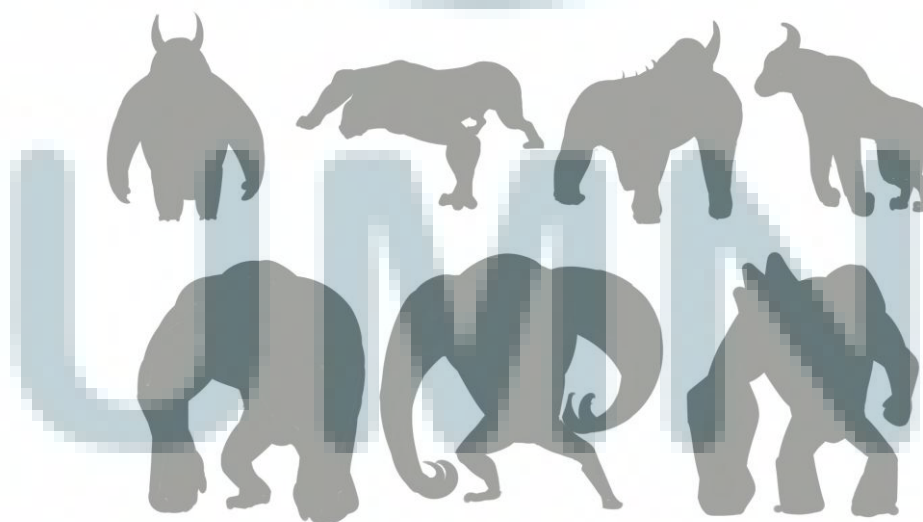
Tabel 3.2. Tabel Referensi Kambe

No.	Keterangan	Visual	Sumber
1	<i>Monster</i> , Stephanie Lin & Thomas Shek, 2014.		<a href="https://youtu.be/Z1s6YX8ShwU">https://youtu.be/Z1s6YX8ShwU</a>
2	<i>The Forest Monster</i> , Clarisse Valeix, 2015.		<a href="https://youtu.be/q8Pel-YBI3c">https://youtu.be/q8Pel-YBI3c</a>
3	<i>POLLEN</i> , Sheridan, 2012.		<a href="https://youtu.be/YohtzVZRJvE">https://youtu.be/YohtzVZRJvE</a>

4	<i>Protecting the Sun Bears of Borneo, National Geographic, 2016</i>		<a href="https://youtu.be/m-JOpac4mrM">https://youtu.be/m-JOpac4mrM</a>
---	--	--	---

### 3.3.2.3. Proses Desain Karakter

Pada awal proses pendesainan, penulis mengonsepan bahwa Kambe adalah monster yang memiliki bagian *upper body* besar dengan *lower body* kecil. Memiliki tangan panjang dan kuat serta kaki pendek namun kokoh. Berdasarkan prinsip ini, penulis lalu mulai membuat beberapa siluet dasar untuk desain karakter Kambe.



Gambar 3.11. Siluet Awal Kambe

Setelah siluet selesai dibuat penulis lalu memilih bentuk ke 4 sebagai siluet *final*. Bentuk ke 4 dipilih karena struktur badannya yang kokoh dan besar sehingga memunculkan kesan garang. Selain itu bentuk ini juga dapat mendukung aksi Kambe saat memporak-porandakan hutan karena kekuatan tangan yang besar.

Proses kemudian berlanjut kepada pembuatan sketsa. Pada bagian kepala terdapat topeng yang menjadi bagian muka dari Kambe. Topeng ini terinspirasi dari topeng Sababuka. Topeng Sababuka adalah topeng yang digunakan masyarakat suku Dayak pada upacara kematian. Pada topeng Kambe terdapat sepasang tanduk runcing, dua bulu burung, gigi dengan 2 taring panjang, dan lidah lancip yang menjulur keluar. Elemen-elemen ini ditambahkan untuk memberikan kesan mengerikan kepada Kambe.



Gambar 3.12. Topeng Sababuka

([http://budaya-indonesia.org/f/4116/quicchote\\_Sababuka6.JPG](http://budaya-indonesia.org/f/4116/quicchote_Sababuka6.JPG))

Pada bagian tubuh, penulis melakukan pendetailan otot dan menambahkan berbagai tato disekujur tubuh Kambe. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan kekuatan Kambe serta nilai seni dari budaya Dayak itu sendiri. Bahu dan punggung Kambe dideformasi sehingga terlihat sangat besar sebagai salah satu bentuk kekuatannya dan juga memberikan kesan *exaggeration*. Bagian jari tangan dan kaki kambe memiliki ujung yang tajam untuk memberikan kesan jahat dan ganas.



Gambar 3.13. Sketsa Kambe

Setelah sketsa selesai proses dilanjutkan ke *detailing* dan *coloring* seperti pada Ara. Sama seperti sebelumnya, pada tahap ini penulis melakukan beberapa perubahan pada sketsa. Perubahan pertama adalah modifikasi pada bagian tanduk, dimana tanduk yang awalnya melengkung dan runcing diganti dengan tanduk rusa yang dianggap sacral oleh suku Dayak. Selain itu perubahan lain adalah

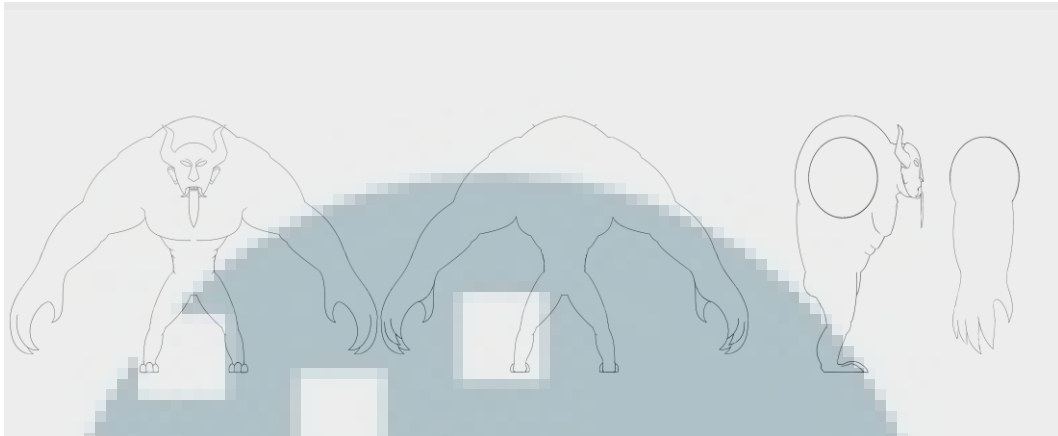
penghapusan bulu diatas topeng dan penambahan tato bunga terong diatas topeng Kambe.

Selanjutnya adalah proses pewarnaan Kambe. Badan Kambe diberi warna coklat sebagai representasi dari sebuah kesuraman. Bagian topeng, ujung tangan, dan ujung kaki diberi warna merah untuk menggambarkan keganasan, amarah, dan menunjukkan bahwa Kambe adalah makhluk yang berbahaya. Tato disekujur tubuhnya berwarna hitam bermakna kematian.



Gambar 3.14. Hasil *Detailing* dan Pewarnaan Kambe

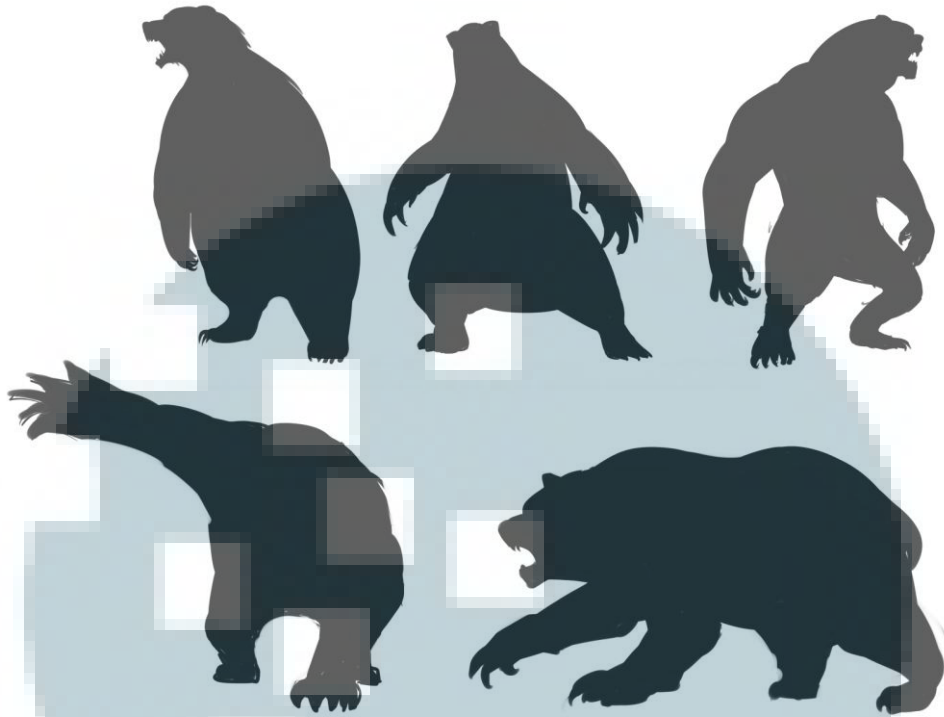
Penulis kemudian melanjutkan pembuatan *character sheet* Kambe untuk keperluan 3D *modeling*.



Gambar 3.15. *Character Sheet* Kambe

Sama halnya dengan Ara, penulis mendapatkan saran dan melakukan riset lebih lanjut untuk mendapatkan hasil yang lebih sesuai dengan tema suku Dayak. Penulis akhirnya memutuskan untuk mengganti desain Kambe dengan basis desain berupa beruang madu. Beruang madu menjadi pilihan karena berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan narasumber penulis mendapatkan info bahwa beruang madu dan buaya adalah binatang yang ditakuti di daerah Kalimantan. Alasan lain adalah karena mayoritas *scene* pada film animasi ARA berada di hutan tropis yang sangat lebat.

Dari konsep beruang madu tadi penulis melakukan proses pembuatan siluet seperti sebelumnya. Siluet nomor 2 menjadi pilihan untuk pengembangan Kambe berikutnya.



Gambar 3.16. Siluet ke-dua Kambe

Penulis melanjutkan proses pembuatan sketsa. Kepala Kambe dibuat bulat seperti beruang pada umumnya dengan bagian moncong yang agak panjang, sepasang gigi taring panjang di ujung belakang, dan sepasang taring bawah di ujung depan. Kambe juga memiliki lidah yang panjang sama seperti beruang madu. Tangan Kambe dimodifikasi sehingga ukurannya lebih panjang dengan kuku-kuku yang besar dan tajam sebagai senjata andalannya. Pada desain kali ini kambe memiliki *lower body* yang lebih besar dibandingkan *upper body*-nya untuk lebih menonjolkan karakteristik beruang. Kaki Kambe pendek dengan bagian paha yang sangat besar dan permukaan kaki yang cukup luas untuk menahan badannya agar bisa berdiri walaupun hanya untuk waktu sebentar.



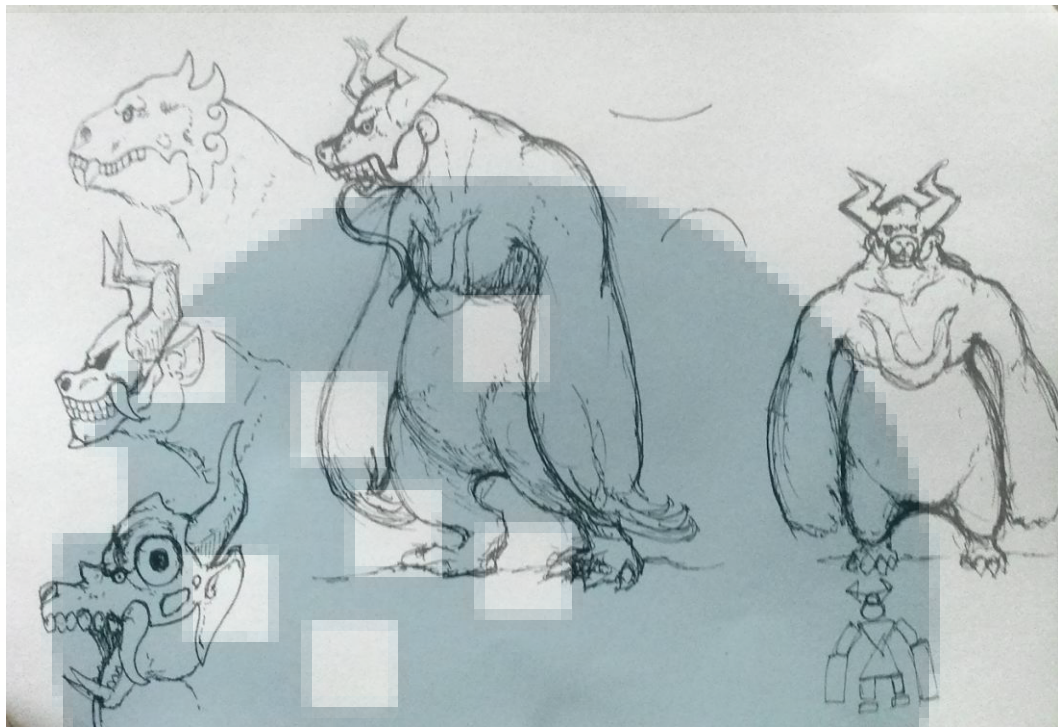


Gambar 3.17. Sketsa Kambe

Setelah melakukan penelitian dan pertimbangan lebih mendalam terutama dalam masalah gaya gambar, akhirnya penulis memutuskan untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut. Berikut merupakan sketsa-sketsa yang dirancang selama proses eksplorasi.



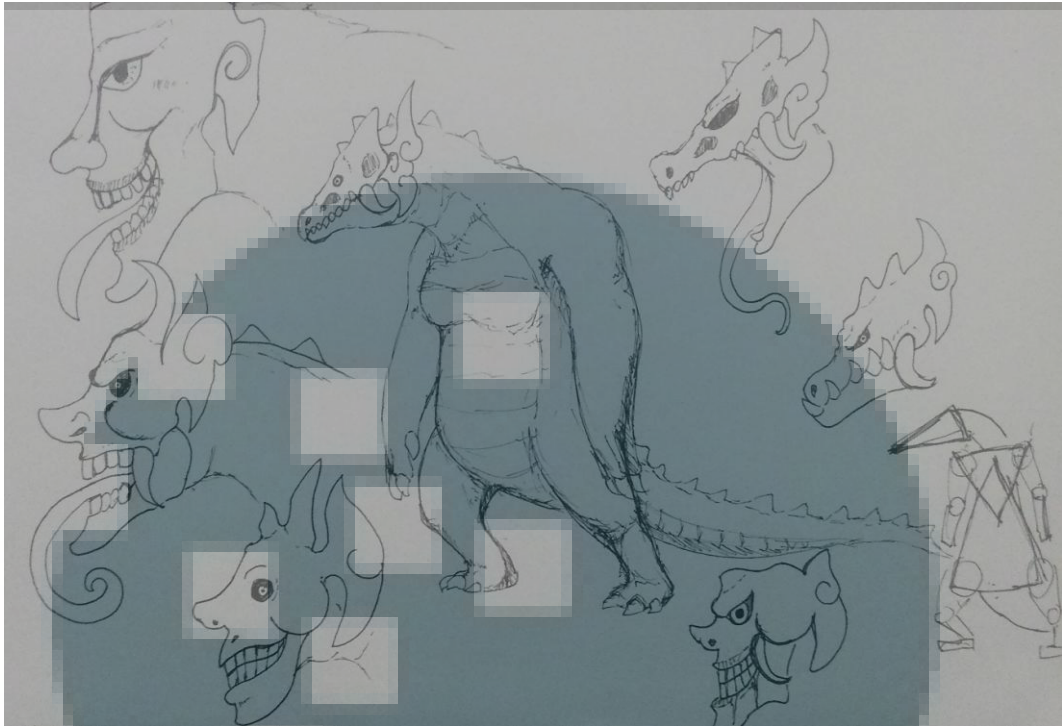
Gambar 3.18. Sketsa Kambe ke-2



Gambar 3.19. Sketsa Kambe ke-3



Gambar 3.20. Sketsa Kambe ke-4



Gambar 3.21. Sketsa Kambe ke-5



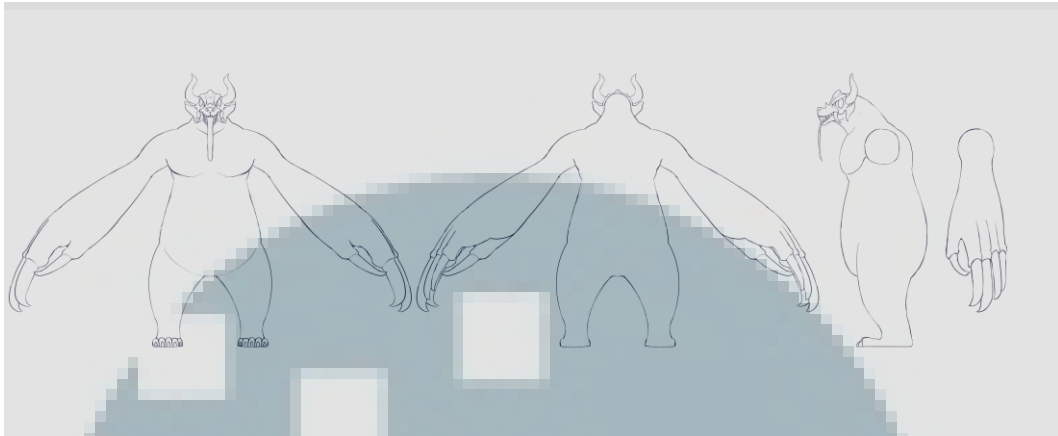
Gambar 3.22. Sketsa Kambe ke-6

Pada eksplorasi lebih lanjut ini penulis mengangkat kembali konsep topeng sababuka yang digunakan pada desain awal Kambe. Selain itu, penulis juga mencoba untuk mengeksplorasi bentuk Kambe dari dasar buaya. Pada akhirnya penulis memilih sketsa nomor 3 untuk difokuskan. Sketsa nomor 3 dipilih karena bentuknya masih memperlihatkan sosok beruang meskipun beberapa bagian dimodifikasi sedemikian rupa.

Proses kemudian dilanjutkan dengan digitalisasi bentuk final dari desain Kambe. Terdapat penyesuaian pada topeng dari sketsa nomor 3 untuk memberikan kesan mengerikan kepada sosok Kambe. Setelah penyesuaian dan sketsa selesai, penulis langsung melanjutkan proses ke perancangan *character sheet* untuk pembuatan ulang 3D model Kambe.



Gambar 3.23. Sketsa Final Kambe



Gambar 3.24. *Character Sheet* ke-dua Kambe

Hal terakhir yang penulis lakukan adalah proses coloring pada Kambe. Warna abu-abu digunakan untuk topeng Kambe. Topeng ini terbuat dari tulang yang keras untuk melindungi kepala Kambe. Mata Kambe berwarna merah untuk memperjelas sifatnya yang jahat. Warna badannya adalah campuran dari warna ungu dan merah. Selain agar Kambe terlihat jelas didalam hutan yang mayoritas berwarna coklat dan hijau, warna ini juga dipilih untuk merepresentasikan sifat Kambe sendiri. Bentuk motif yang berada di dada Kambe merupakan bentuk yang hanya terdapat pada beruang madu dimana beruang madu itu sendiri adalah dasar dari perancangan karakter Kambe.



Gambar 3.25. Desain Kambe ke-2

Sama halnya dengan Ara, penulis kembali melakukan modifikasi kepada desain Kambe setelah mendapatkan kritik dan saran pada prasidang-2. Modifikasi terdapat pada warna ditengah dada Kambe, panjang kuku Kambe, dan panjang lidah Kambe.

UMMN



Gambar 3.26. Desain Final Kambe

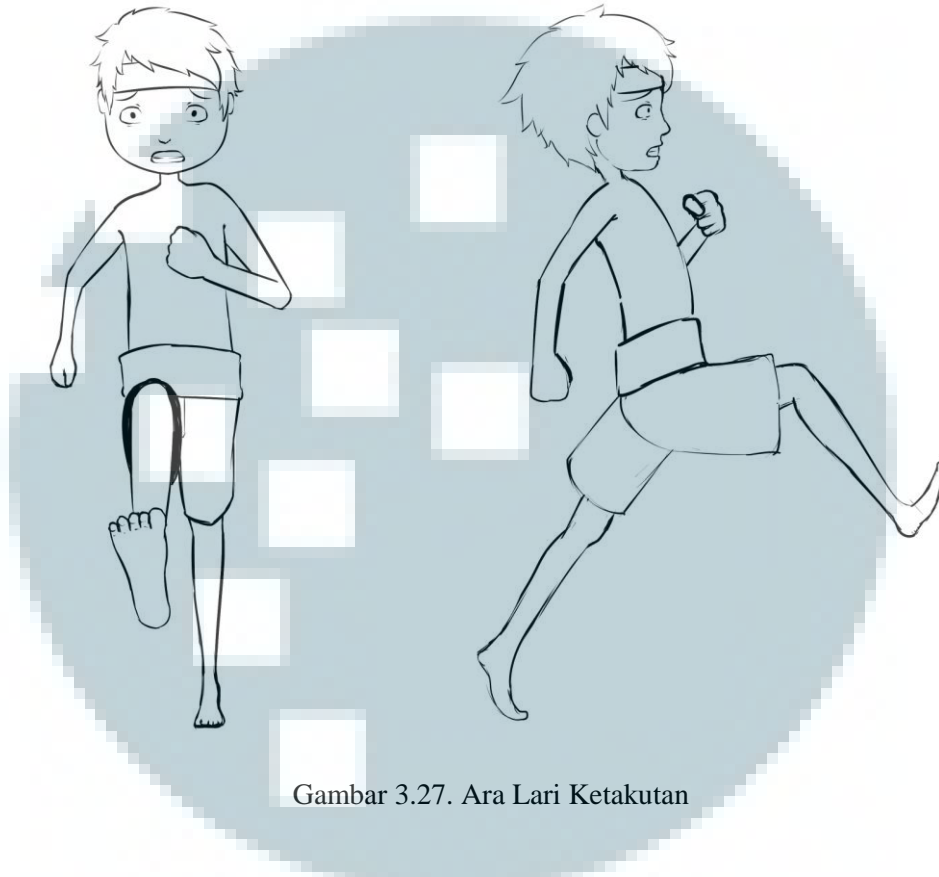
### 3.4. Pose

Pada saat tahap produksi, penulis membantu animator dengan mensketsa beberapa pose yang nantinya akan digunakan sebagai panduan dalam proses *animating* pada film animasi ARA. Sebagian besar gerakan lainnya disampaikan secara langsung kepada animator dan dirancang oleh animator sebagai bahan bahasannya.

Hal pertama dilakukan oleh penulis adalah menentukan pose apa saja yang perlu digambarkan. Dalam menentukan pose-pose ini penulis menggunakan *animatic* dan *shot list* sebagai acuan. Kemudian penulis memilih pose yang dirasa penting untuk digambarkan sebagai panduan bagi animator.

## 1. Ara

Berikut ini adalah beberapa pose yang didesain untuk Ara:

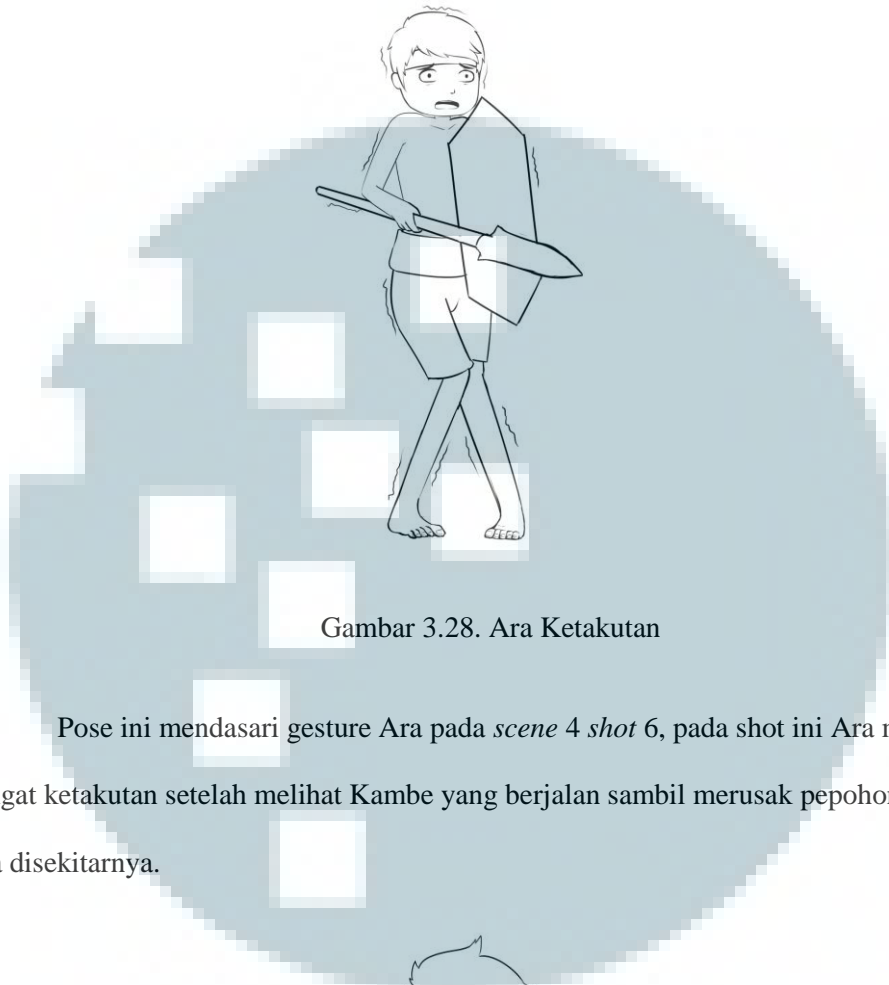


Gambar 3.27. Ara Lari Ketakutan

Pose ini didesain untuk *scene 2 shot 17*, dimana Ara lari ketakutan dan panik setelah melihat sosok Kambe.

UMMN





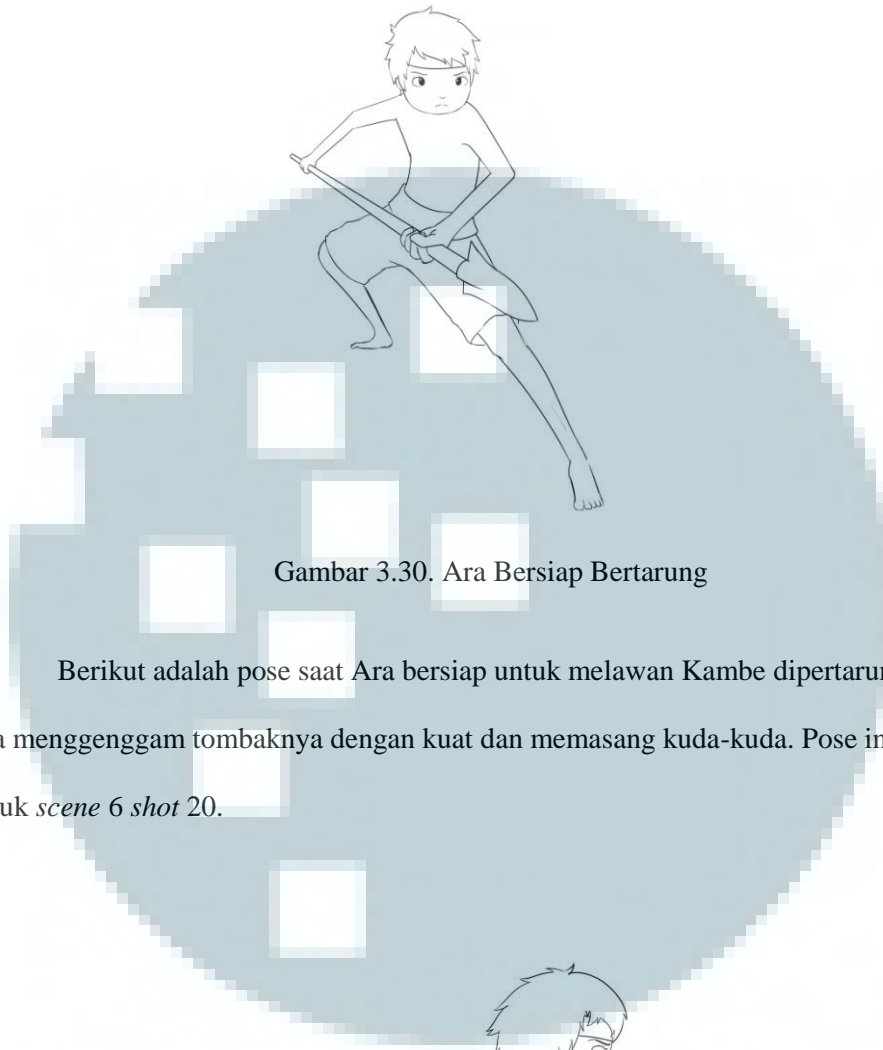
Gambar 3.28. Ara Ketakutan

Pose ini mendasari gesture Ara pada *scene 4 shot 6*, pada shot ini Ara merasa sangat ketakutan setelah melihat Kambe yang berjalan sambil merusak pepohonan yang ada disekitarnya.



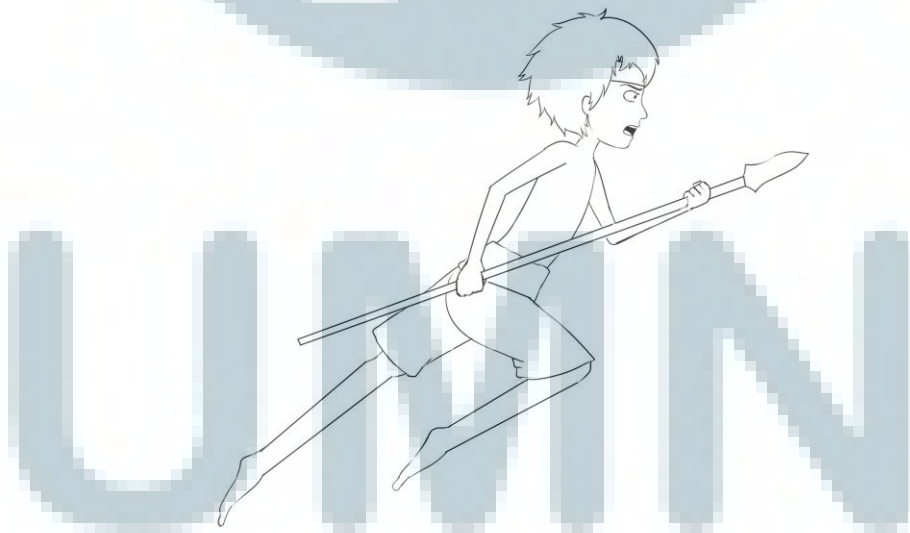
Gambar 3.29. Ara Duduk Lemas

Pose ini menggambarkan Ara yang kelelahan setelah pertarungan pertamanya dengan Kambe dan setelah Irik bertemu lagi dengannya. Pose ini menjadi panduan untuk *scene 6 shot 13*



Gambar 3.30. Ara Bersiap Bertarung

Berikut adalah pose saat Ara bersiap untuk melawan Kambe dipertarungan akhir, Ara menggenggam tombaknya dengan kuat dan memasang kuda-kuda. Pose ini didesain untuk *scene 6 shot 20*.



Gambar 3.31. Ara Menyerang Sambil Melompat

Pose ini mendasari gerakan Ara pada *scene 6 shot 70*, pada *scene* ini Ara dan Kambe akan melompat dan saling menyerang.

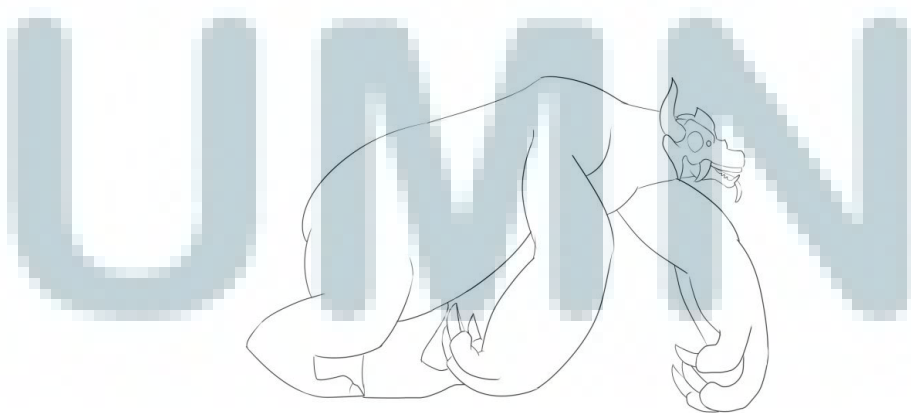
## 2. Kambe

Berikut ini adalah beberapa pose yang didesain untuk Kambe:



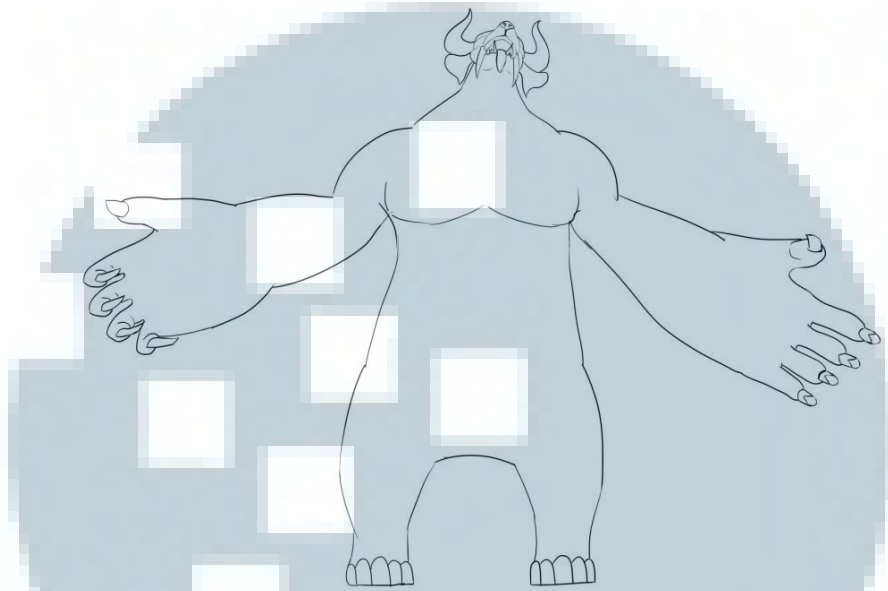
Gambar 3.32. Kambe Jalan ke-1

Berikut adalah sketsa Kambe saat berjalan dengan dua kaki.



Gambar 3.33. Kambe Jalan ke-2

Pose ini menggambarkan Kambe yang sedang berjalan dengan kaki dan tangannya.



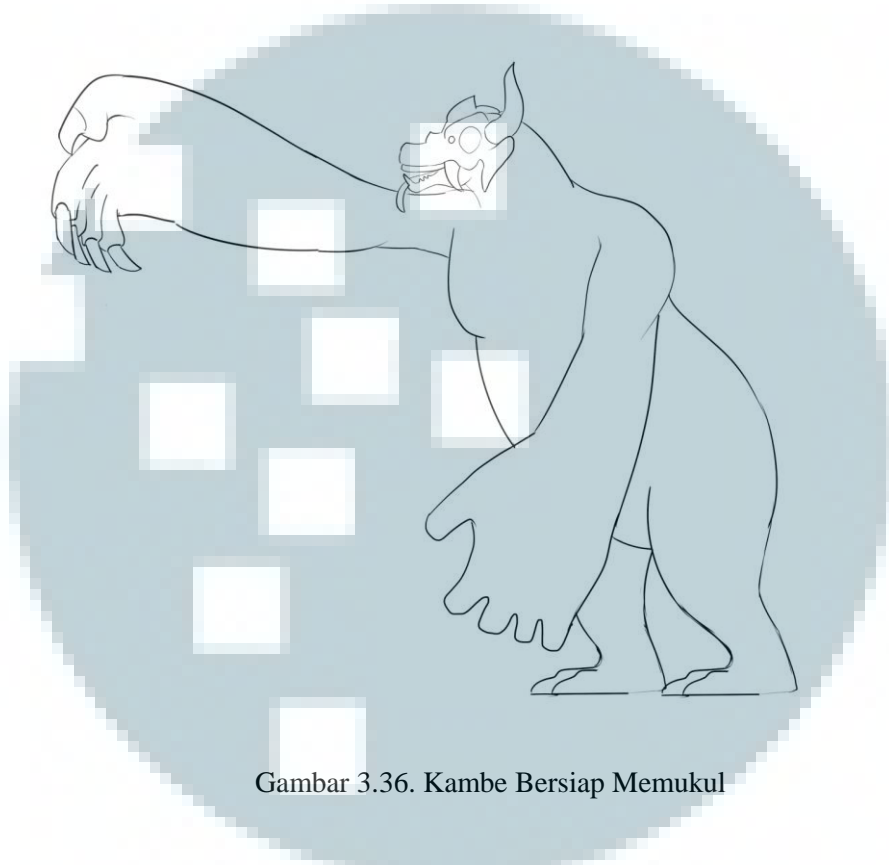
Gambar 3.34. Kambe Mengamuk

Pose ini didesain untuk gerakan Kambe saat mengamuk pada *scene* 5. Pada *scene* ini Ara dan Kambe melakukan pertarungan pertama mereka.



Gambar 3.35. Kambe Menjatuhkan Pohon

Pose ini menjadi referensi gerakan pada *scene 4 shot 5*, pada shot ini Kambe sedang berusaha untuk merobohkan sebuah pohon.



Gambar 3.36. Kambe Bersiap Memukul

Pose ini didesain sebagai gesture dasar saat Kambe akan melayangkan sebuah pukulan yang keras.

U M N