



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 melakukan perancangan tokoh untuk *motion comic* horor berjudul *Revenge* yang bertema hantu nusantara khususnya Sundel Bolong. Dalam perancangan tokoh penulis melakukan penelitian secara kualitatif, yakni dengan studi literatur, observasi film horor nusantara, observasi *limited animation* horor serta membaca komik horor karya Junji Ito sebagai acuan dalam membuat *motion comic* horor ini.

Dalam perancangan tokoh ini penulis membuat sebuah tokoh berdasarkan dengan teori *archetype* dari teori Tillman (2011), teori tentang *3d character* dari Krawczyk dan Novak (2007), serta teori mengenai bentuk dasar membangun tokoh dari Beiman (2007) yang kemudian di aplikasikan untuk membangun tokoh Indriani, Sundel Bolong, dan Indra agar sesuai dengan karakteristik setiap tokoh yang ingin penulis bangun. *Motion comic* ini bercerita tentang balas dendam seorang wanita pada kekasihnya yang memiliki *setting* pada tahun 2016.

3.1.1 Sinopsis

Indriani (19) adalah seorang mahasiswi kutu buku yang cantik namun pemalu serta tidak memiliki banyak teman. Ia berpacaran dengan Indra (21) yang

merupakan anak yang populer. Kesalahan yang mereka lakukan membuat Indriani hamil, yang berakibat Indra berencana membunuh Indri.

Beberapa bulan setelah kematian Indriani, Indra memiliki kekasih baru bernama Iswara yang ternyata adalah hantu Indriani yang berniat untuk membalaskan dendamnya kepada Indra.

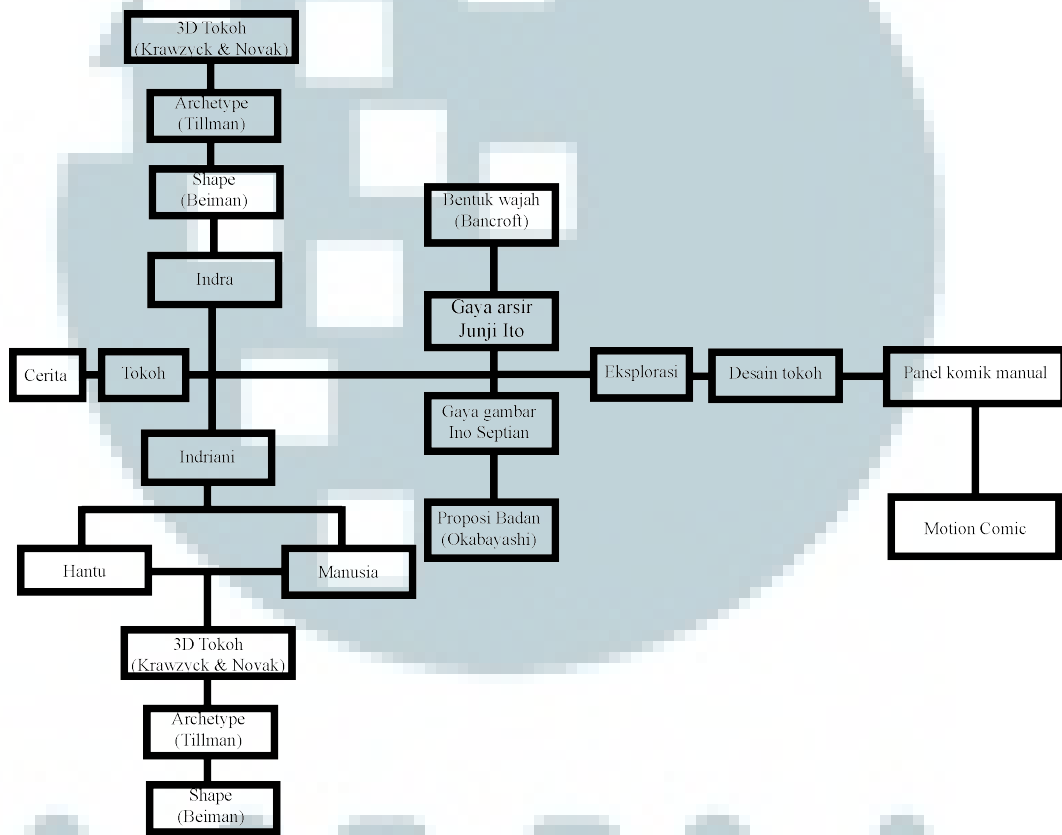
3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan untuk merancang tokoh untuk *motion comic* yang berfokus pada hantu Sundel Bolong yang merupakan hantu wanita yang memiliki rambut yang panjang dan lubang yang terdapat pada punggungnya, Indriani dan tokoh Indra.

3.2. Tahapan Kerja

Dalam perancangan karya tugas akhir ini penulis membahas tentang perancangan tiga tokoh untuk *motion comic* berjudul Sundel Bolong, yakni berfokus pada tokoh Sundel Bolong, Indriani, dan Indra. Setelah menentukan cerita, penulis memulai untuk merancang tokoh – tokoh tersebut dengan tahapan-tahapan agar menghasilkan tokoh yang sesuai dengan sifatnya. Penulis menggunakan pendekatan *tree-dimensional* character untuk membentuk sifat tokoh serta teori tentang *archetype character*. Kemudian penulis menggunakan pendekatan bentuk untuk membuat bentuk wajah, hidung, mata, serta mulut sehingga dapat memperkuat penggambaran sifat sang tokoh.

Kemudian penulis mengeksplorasi pakaian yang digunakan sang tokoh agar sesuai dengan kepribadian tokoh dengan referensi yang mengacu pada trend berbusana pada tahun 2016. Serta referensi-referensi tokoh dari film-film lain yang sesuai dengan kepribadian sang tokoh.



Gambar 3.1. Sistematika Perancangan
(dokumentasi pribadi, 2017)

3.3. *Three-Dimensional Character*

pada tahap ini penulis akan menganalisa tokoh secara fisiologis, sosiologis dan psikologis untuk medeskripsikan visual dan sifat sang tokoh.

Tabel 3.1. *Three-Dimensional* Indriani

	Fisiologis	Sosiologis	Psikologis
Indriani	Wanita 19 tahun Badan sedang Asia Pakaian kasual sopan namun tetap bergaya Menggunakan kacamata karena suka membaca	Mahasiswa angkatan baru Tidak populer Dari kalangan menengah Tinggal bersama orang tua Tidak memiliki banyak teman	<i>Introvert</i> Pemalu Pandai

UMMN

Tabel 3.2. *Three-Dimensional* Sundel Bolong

	Fisiologis	Sosiologis	Psikologis
Sundel Bolong	Wanita 19 tahun berambut panjang namun tipis menutupi punggung memiliki lubang di punggung memiliki tanda bekas akibat keracunan pada bagian badan	Muncul karena dibunuhnya Indriani	Pemarah karena Ia muncul untuk membalaskan dendamnya

Tabel 3.3. *Three-Dimensional* Indra

	Fisiologis	Sosiologis	Psikologis
Indra	Pria 21 tahun Badan tinggi Tampan <i>Stylish</i> Asia	Mahasiswa Dari kalangan menengah ke atas Populer di kampus Memiliki banyak teman Tinggal di apartemen, tidak dengan orang tua	<i>Extrovert</i> Tidak terlalu pandai

3.4. Acuan

3.4.1. Gaya Visual

Acuan penulis dalam membuat tugas akhir ini adalah penulis ingin menghasilkan *motion comic* dengan gaya visual manga dan memiliki genre horor.

3.4.1.1. Junji Ito (Arsiran)

Untuk acuan gaya Junji Ito penulis hanya mengambil gaya arsiran yang diaplikasikan sebagai bayangan pada tokoh yang penulis bangun sehingga memberikan kesan gelap dan horor. Arsiran yang digunakan oleh Junji Ito merupakan teknik arsir yang mengikuti bentuk dasar bayangan dari objek.



Gambar 3.2. Uzumaki karya Junji Ito
(<https://www.pastemagazine.com>, 2015)

3.4.1.2. *Ino Septian (Simplicity)*

Sementara untuk gaya gambar tokoh sendiri penulis mengambil gaya gambar karya Ino Septian yakni dengan penggambaran bergaya manga yang memiliki gaya simple dan tidak terlalu memiliki banyak garis namun bisa diaplikasikan untuk membuat komik dengan genre horor kesan seram dan gelap dibantu dengan gaya arsiran junji ito yang diaplikasikan untuk membuat bayangan pada tokoh-tokoh yang penulis buat.



Gambar 3.3. *Creep* karya Ino Septian (2016)
(<http://www.webtoons.com>, 2016)

3.4.2. *Bentuk Dasar*

Untuk membangun tokoh-tokoh dari *motion comic* ini penulis menggunakan teori bentuk dalam membangun tokoh yang bertujuan untuk memperkuat sifat sang tokoh. Contohnya adalah dalam film *Naruto Shippuden* (2007) yakni tokoh Hinata yang cenderung memiliki bentuk lingkaran yang memiliki kepribadian yang baik namun di adalah seorang yang pemalu dan tidak percaya diri dapat dilihat dengan caranya berpakaian dengan pakaian yang longgar serta rambutnya yang panjang yang menutupi dirinya, namun bila sudah dekat dengan dirinya ia akan menjadi seorang yang terbuka, ia juga peduli dengan orang di sekitarnya.



Gambar 3.4. Hyuga Hinata dari film *Naruto Shippuden* (2007)
(<https://twitter.com/emperorjayvee/status/545261445500252160>, 2014)

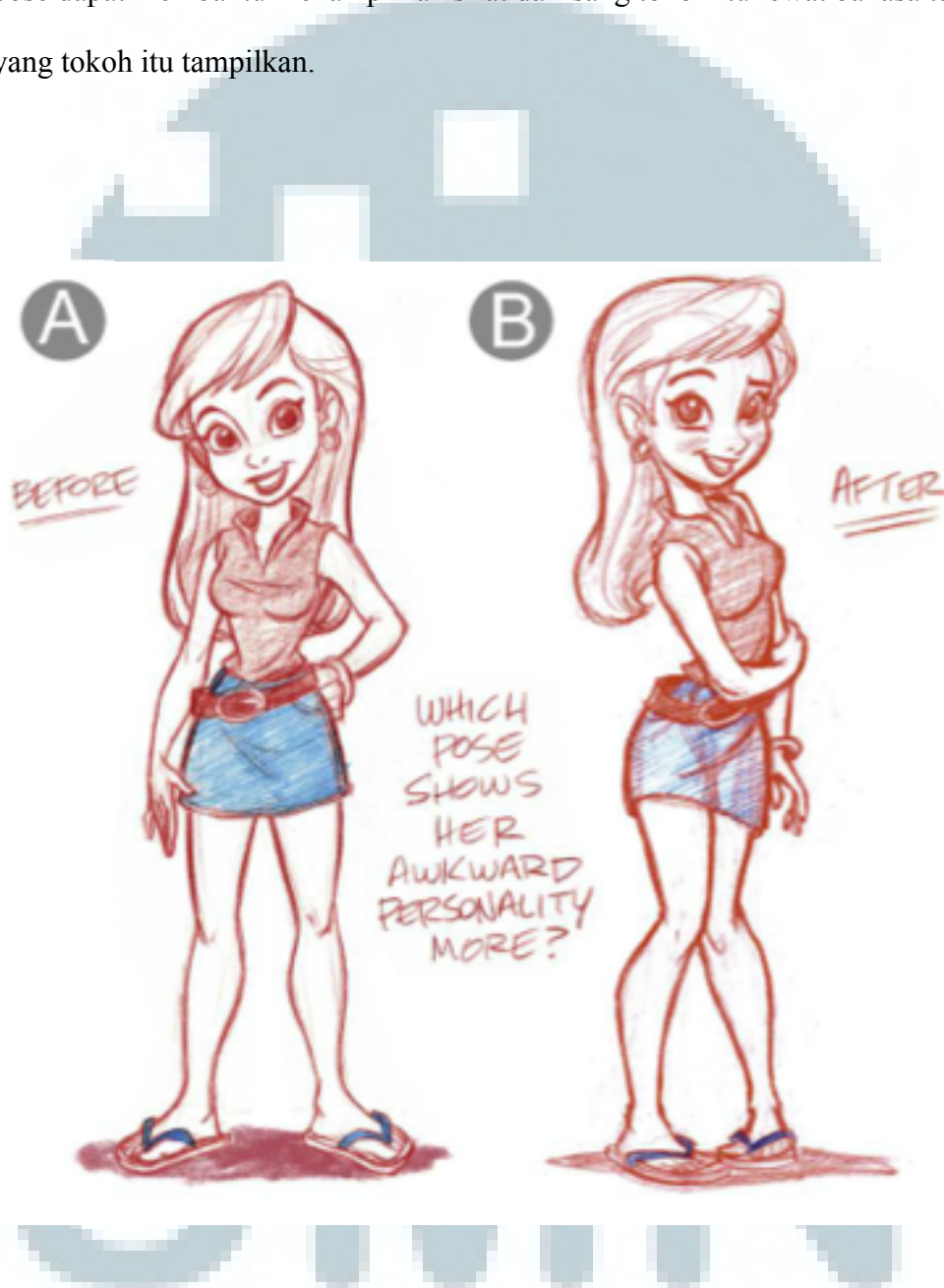
Contoh lainnya dapat dilihat dari tokoh dalam film *Deathnote* (2006) yakni tokoh Light (Kira) yakni tokoh yang menganggap dirinya “Tuhan” dan tidak segan-segan untuk membunuh dengan menuliskan nama orang tersebut pada “buku”nya selain itu dia juga arogan. Tokoh ini memiliki bentuk segitiga yang biasanya menggambarkan seorang yang jahat.



Gambar 3.5. Yagami Light dari film *Deathnote* (2006)
(<https://kknews.cc/comic/9o53al.html>, 2016)

3.4.3. Pose

Untuk pose penulis menggunakan teori dari Bancroft (2012) yang menurutnya pose dapat membantu menampilkan sifat dari sang tokoh itu lewat bahasa tubuh yang tokoh itu tampilkan.



Gambar 3.6. Contoh pose yang menggambarkan sang tokoh
(Character Mentor/Tom Bancroft, 2012)

3.4.4. *Style Kostum*

Pada *motion comic* ini terjadi di tahun 2016. Sehingga penulis menggunakan tren pada tahun 2016 untuk di aplikasikan pada tokoh yang penulis rancang.

3.4.4.1. *Nerd Fashion 2016*

Nerd fashion merupakan cara berpakaian yang telah lama ada, yakni cara berpakaian layaknya seorang “kutu buku” penampilan itu berupa menggunakan kacamata dengan frame yang tebal dan biasanya orang yang mengenakannya dicap sebagai orang yang tidak suka bergaul, sesuai dengan namanya sang kutu buku seperti yang tertera pada gambar 3.7.



Gambar 3.7. Gaya *nerd* dari tahun 1999

(<http://www.colombia.co/en/wp-content/uploads/sites/2/2015/11/Betty-la-fea.jpg>, 2015)

Namun, seiring majunya dunia *fashion* gaya seorang kutu buku ini diangkat menjadi *fashion* yang menarik untuk digunakan dan juga terlihat *stylish*. Meskipun tetap menggunakan kacamata yang tebal ala kutu buku seperti yang tertera pada gambar 3.8.



Gambar 3.8. Gaya *nerd* yang telah dikembangkan
(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com>, 2016)

3.4.4.2. Gaya Berbusana Kasual Pria 2016

Untuk gaya kasual pria perpaduan antara *inner* berupa kaos atau kemeja yang dipadukan dengan *outer* berupa jas atau jaket menjadi *trend* di tahun 2016 dipadukan dengan bawahan berupa celana berbahan *jeans*, contohnya seperti yang tertera pada gambar 3.9.



Gambar 3.9. Gaya kasual 2016 dengan *outer* berupa jas
(<http://i.styleoholic.com/2016/02/trendy-spring-2016-casual-outfits-for-men-6.jpg>, 2016)

3.4.5. Proporsi

Dalam membuat proporsi penulis menggunakan teori dari Hayashi (2010) proporsi 1:7 untuk karakter Indriani yang menggambarkan tokoh berumur 19 tahun. Untuk Sundel Bolong juga dihunakan proporsi yang sama karena Sundel Bolong merupakan perubahan wujud Indriani setelah meninggal. Untuk tokoh Indra yang berumur 22 tahun menggunakan proporsi 1:8 yang menggambarkan karakter yang dewasa.



Gambar 3.10. Proporsi Tokoh 1:7

(How to Draw Manga: Sketching Manga-Style Vol.2 Logical Proportion, p.10)



Gambar 3.11. Proporsi Tokoh 1:8

(How to Draw Manga: Sketching Manga-Style Vol.2 Logical Proportion, p.11)

3.4.6. Sundel Bolong

Bräunlein (2016) menggambarkan hantu Sundel Bolong dengan bentuk seorang wanita yang memiliki rambut yang panjang dan memiliki lubang pada tubuhnya, yang dulunya hidupnya “salah”, diperkosa kemudian hamil dan setelah kematiannya ia ingin membalas dendam kepada laki-laki yang menyakitinya.

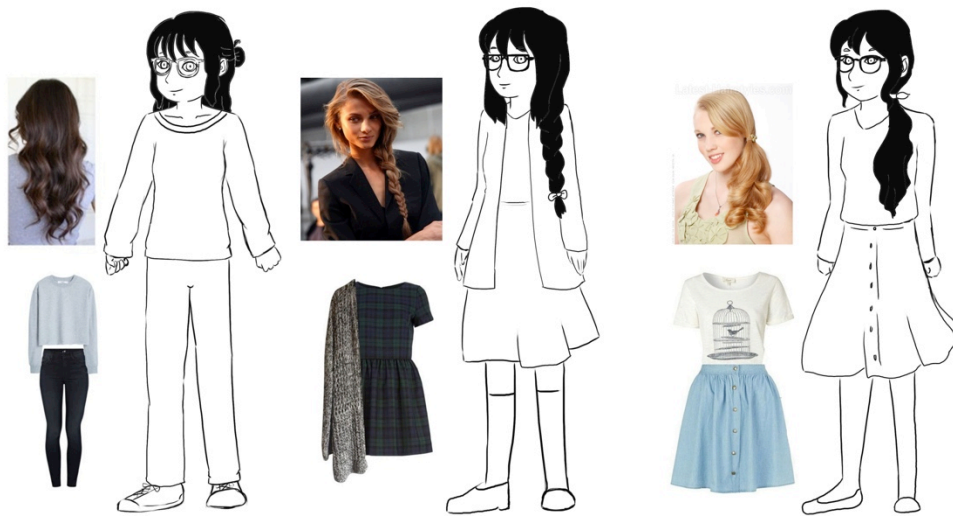
3.4.7. Racun Arsenik

Menurut Acker (2007) pada jurnalnya *How to Poison your Fictional Character* cara membunuh tokoh bisa dengan menggunakan racun arsenik yang biasanya berbentuk bubuk putih dan ditelan oleh tokoh yang akan dibunuh. Bila sang tokoh diberi dengan dosis yang tinggi maka kematian akan berlangsung cepat. Efek samping yang ditimbulkan dari racun ini diantaranya iritasi kulit serta kerontokan rambut.

U
M
N

3.5. Eksplorasi Tokoh Indriani

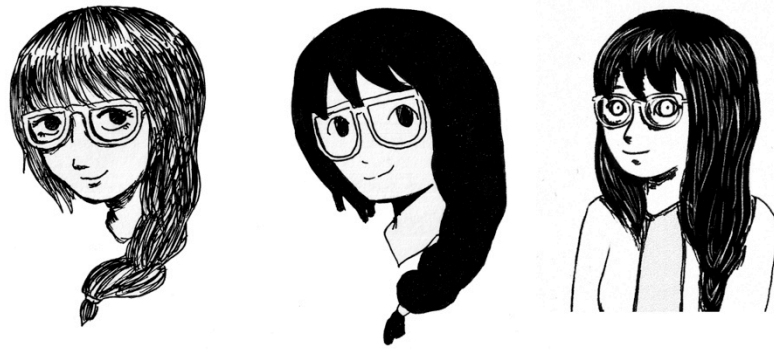
Penulis memulai eksplorasi dengan menentukan *three-dimensional* sang tokoh kemudian penulis membuat desain tokoh berdasarkan bentuk yang merepresentasikan sang tokoh.



Gambar 3.12. Eksplorasi Tokoh Indriani
(dokumentasi pribadi,2017)

3.5.1. Style

Untuk gaya gambar penulis mengambil gaya arsir yang diterapkan oleh Junji Ito pada komiknya seperti yang tertera pada gambar bagian kiri, sedangkan untuk penggambaran karakter penulis menggunakan gaya *simplicity* yang diterapkan oleh Ino Septian seperti gambar pada bagian tengah. Dari kedua hal tersebut hasil final perancangan dapat terlihat pada gambar bagian kanan yang tertera pada gambar 3.13.



Gambar 3.13. Eksplorasi *style* Tokoh Indriani
(dokumentasi pribadi,2017)

3.5.2. Bentuk Wajah

Penulis membuat bentuk wajah tokoh Indriani berbentuk dasar lingkaran sesuai dengan teori yang diberikan Beiman (2007) serta berambut panjang yang menutupi punggungnya yang menggambarkan bahwa ia memiliki sifat yang tidak percaya diri yang penulis gunakan tokoh Hinata dalam film *Naruto Shippuden* (2007) sebagai referensi.



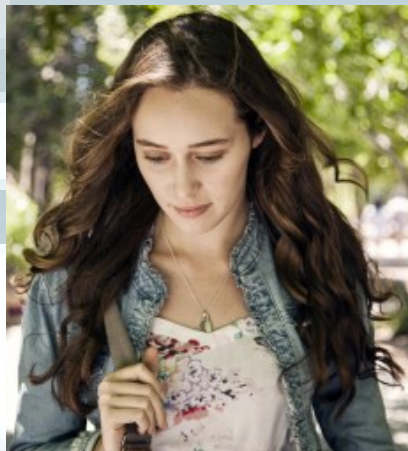
Gambar 3.14. Tokoh Hinata dalam film *Naruto Shippuden* (2007)
(<https://tgcaptionhigh.files.wordpress.com/2015/06/image.jpg>, 2015)

3.5.3. *Proporsi*

Untuk proporsi penulis menggunakan perbandingan 1:7 kepala karena Indriani merupakan seorang gadis yang berumur 19 tahun. Proporsi ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan Hayashi (2010).

3.5.4. *Kostum*

Dalam pembuatan tokoh Indriani penulis mengambil referensi pakaian kutu buku yang dikenakan dari film horor berjudul *Friend Request* (2016) yakni tokoh Laura, yakni seorang mahasiswi kutu buku yang cantik, baik dan *friendly*. Walaupun ia seorang kutu buku namun ia memiliki selera berpakaian yang baik.



Gambar 3.15. Laura dalam film *Friend Request* (2016)
(http://www.flickeringmyth.com/?attachment_id=209134, 2016)

Untuk rambut penulis memberikan warna rambut hitam sebahagai ciri khas rambut asia, serta panjang rambut yang panjang menutupi tubuh Indriani walaupun sudah diikat rapi yang akan memberikan kesan bahwa ia merupakan seseorang yang tidak percaya diri. Rambut sendiri kemudian diberikan *highlight*

berupa banyak garis-garis putih seperti karakter dari komik *Glyceride* karya Junji Ito yang memiliki kesan misterius serta horor. Selain itu referensi lainnya juga di dapatkan dari film *Ratter* (2016), dimana sang tokoh Asley merupakan seorang kutu buku yang juga memiliki selera berpakaian yang baik. Untuk mendambah kesan kutu buku penulis juga menambahkan aksesoris kacamata pada tokoh Indriani.



Gambar 3.16. *Glyceride* karya Junji Ito
(<https://i.imgur.com/MrufTgw.jpg>, 2016)



Gambar 3.17. Asley dari film *Ratter* (2016)

(<http://stfimages.in/images/2016/02/20/txsmXg8.png>,2016)

3.6. Eksplorasi Tokoh Sundel Bolong

Penulis membuat tokoh hantu Sundel Bolong berdasarkan referensi hantu Sundel Bolong yang diperankan oleh Alm. Suzanna dalam film *Sundel Bolong* (1981) serta film *Legenda Sundel Bolong* (2007), yakni sosok wanita yang memiliki rambut panjang dan lingkaran hitam pada kedua matanya serta mata yang melotot.



Gambar 3.18. Suzanna pada film *Sundel Bolong* (1981)

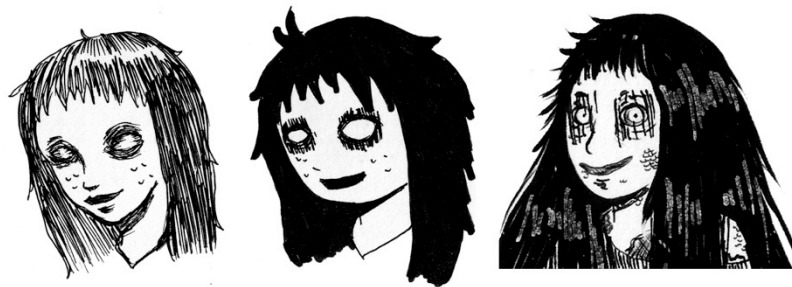
(<http://www.bintang.com/celeb/read/2478408/sosok-memedi-ala-suzanna-di-5-film-horor-fenomenalnya#>, 2016)



Gambar 3.19. Tokoh Sundel Bolong pada film Legenda Sundel Bolong (2007)
(http://www.indonesianfilmcenter.com/images/gallery/gallery_legenda%20sundel1.jpeg,2017)

3.6.1. Style

Untuk gaya gambar penulis mengambil gaya arsir yang diterapkan oleh Junji Ito pada komiknya seperti yang tertera pada gambar bagian kiri, sedangkan untuk penggambaran karakter penulis menggunakan gaya *simplicity* yang diterapkan oleh Ino Septian seperti gambar pada bagian tengah. Dari kedua hal tersebut hasil final perancangan dapat terlihat pada gambar bagian kanan.



Gambar 3.20. Eksplorasi *style* Tokoh Sundel Bolong
(dokumentasi pribadi,2017)

3.6.2. Bentuk Wajah

Untuk bentuk wajah penulis membuat bentuk wajah tokoh Sundel Bolong berbentuk bulat sama seperti Indriani, karena tokoh Sundel Bolong merupakan perubahan wujud tokoh Indriani setelah kematiannya.

3.6.3. Proporsi

Untuk proporsi badan penulis menggambarkan tokoh Sundel Bolong dengan perbandingan 1:7 sesuai dengan tokoh Indriani. Karena Sundel Bolong merupakan perubahan tokoh Indriani setelah kematian.

3.6.4. Kostum

Untuk pakaian penulis membuat pakaian tokoh dengan referensi dari tokoh Alm. Suzzana yakni pakaian putih. Namun penulis mengembangkan desainnya dengan menambahkan luka-luka serta rambut yang tipis akibat efek samping dari racun arsenik yang membunuh tokoh Indriani sehingga berubah menjadi Sundel Bolong.

Penulis sendiri mendapatkan referensi luka yang muncul setelah kematian berdasarkan dari karakter hantu perempuan yang ada dalam film horor *Thirteen Ghost* (2001), yakni perempuan cantik yang bunuh diri akibat pacarnya yang kasar. Dengan memotong dirinya menggunakan pisau daging. Hal ini membuat luka sayatan pisau muncul pada hantunya seperti yang tertera pada gambar 3.21., efek luka yang sama yang muncul setelah kematian seperti yang penulis terapkan pada desain tokoh Sundel bolong pada komik ini.



Gambar 3.21. *The angry princess* dalam film *Thirteen Ghost* (2001)
(<http://s957.photobucket.com>, 2013)

kemudian penulis juga mengambil referensi dari komik-komik karya Junji Ito, yakni untuk mata sang tokoh penulis menggunakan referensi tokoh spiral untuk mata pada tokoh sundel bolong ini seperti pada gambar 3.22. sedangkan bintil

pada tubuhnya penulis menggunakan referensi *snailman* yang terdapat pada gambar 3.23. masih dari karya dari Junji Ito.

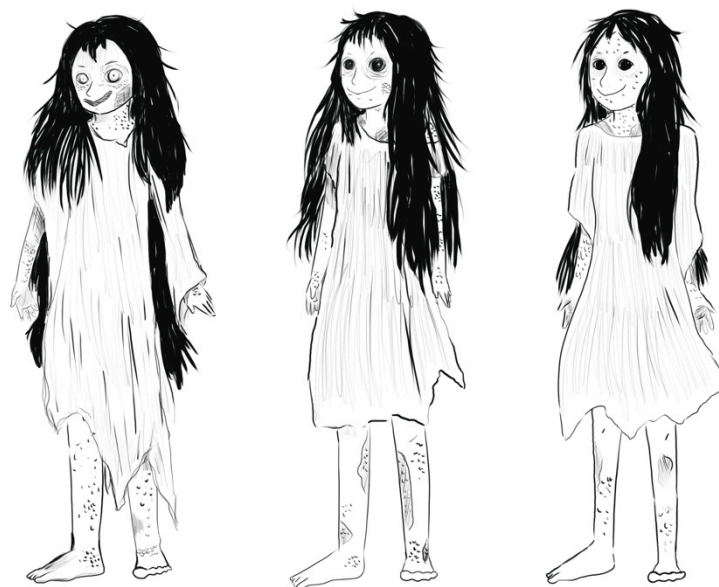


Gambar 3.22. Tokoh *snailman* dari komik *Spiral* karya Junji Ito
(<http://www.scaryforkids.com/pics/stupid-things-04.jpg>,2015)



Gambar 3.23. Tokoh dari komik *Spiral* karya Junji Ito
(<http://freeviewcomic.com/uzumaki/chapter-11-444/>,2016)

Kemudian, penulis membuat beberapa alternatif yang tertera pada gambar 3.24. yakni dengan bentuk rambut yang berbeda dan bola mata yang berbeda namun dengan konsep yang sama, yakni rambut yang tipis serta terdapat luka di seluruh tubuhnya.



Gambar 3.24. Eksplorasi Tokoh Sundel Bolong
(dokumentasi pribadi,2017)

3.7. Eksplorasi Tokoh Indra

Sama seperti tokoh Indriani penulis memulai membuat tokoh dengan menentukan *three-dimensional* sang tokoh, yang kemudian dilanjutkan dengan bentuk utama sang tokoh yakni segitiga, karena tokoh Indra sendiri merupakan tokoh yang jahat yang nantinya akan membunuh Indriani.



Gambar 3.25. Eksplorasi Tokoh Indra
(dokumentasi pribadi,2017)

3.7.1. *Style*

Untuk gaya gambar penulis mengambil gaya arsir yang diterapkan oleh Junji Ito pada komiknya seperti yang tertera pada gambar bagian kiri, sedangkan untuk penggambaran karakter penulis menggunakan gaya *simplicity* yang diterapkan oleh Ino Septian seperti gambar pada bagian tengah. Dari kedua hal tersebut hasil final perancangan dapat terlihat pada gambar bagian kanan.



Gambar 3.26. Eksplorasi *style* Tokoh Indra
(dokumentasi pribadi, 2017)

3.7.2. Bentuk Wajah

Untuk bentuk wajah penulis menggunakan referensi dari film *Deathnote* (2006) yakni tokoh Yagami Light dimana merupakan tokoh yang jahat yang dapat diidentifikasi lewat bentuk dasar wajah serta mata yang berbentuk segitiga yang melambangkan orang yang jahat. Hal ini juga penulis terapkan dalam membuat tokoh Indra.



Gambar 3.27. Yagami Light dari *Deathnote* (2006)

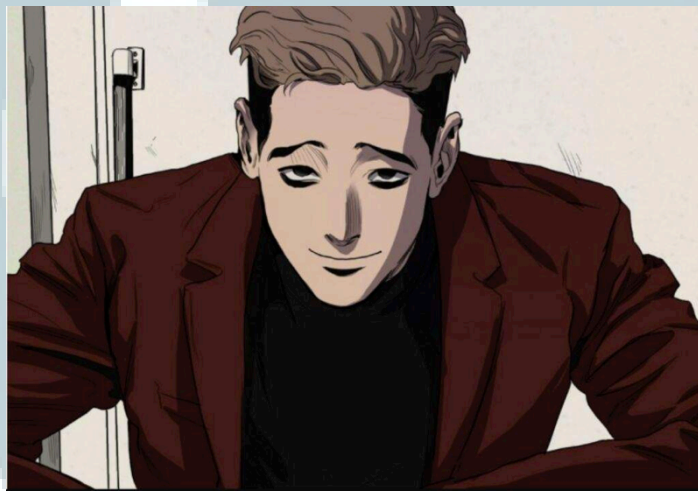
(<https://danni14ninohmiya.files.wordpress.com/2015/05/light1.jpeg>,2015)

3.7.3. Proporsi

Untuk proporsi penulis menggunakan perbandingan 1:7 kepala karena Sundel Bolong merupakan perubahan wujud dari Indriani setelah kematiannya dan kembali untuk membalaskan dendamnya.

3.7.4. Kostum

Kemudian untuk acuan *fashion* dan model rambut penulis mengambil referensi dari tokoh Sangwoo dari komik *webtoon Killing Stalking* (2016) yang merupakan cowok yang ramah, tenar dan *stylish* yang kenyataannya ia memiliki sisi lain pada dirinya yang orang lain tidak tahu yakni seorang psikopat dan tidak segan membunuh korbannya untuk kesenangan.



Gambar 3.28. Sangwoo dari komik *Killing Stalking* (2016)
(http://pm1.narvii.com/6371/489fa96db945174facef88f09df4342f3fb4f661_hq.jpg, 2017)

U M M N