



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

Skripsi Penciptaan ini merupakan animasi dua dimensi berjudul ‘Rancak!’ yang bergenre *adventure-comedy* berdurasi 6 menit. Skripsi ini adalah laporan dari proses pengerjaan dari tahap pra-produksi yaitu perancangan tokoh.

‘Rancak!’ bercerita tentang dua orang tukang masak keturunan etnis Minangkabau bernama Patu dan Ara. Patu adalah senior Ara yang suka memanfaatkan Ara untuk mendapatkan hal yang ia inginkan. Ara merupakan pemuda yang lugu dan pekerja keras. Mereka berkelana mencari bahan-bahan makanan untuk diolah menjadi makanan lezat yang akan mereka persembahkan kepada ‘*God of Food*’. Dalam perjalanan mereka, Patu yang malas selalu memerintah Ara untuk melakukan semua pekerjaan berat, akan tetapi Ara selalu patuh dan berusaha sebaik-baiknya. Yang menjadi fokus dari perancangan tokoh ini adalah bagaimana penerapan unsur budaya Minangkabau dalam tampilan visual tokoh.

Dalam pembuatan Skripsi Penciptaan ini, dilakukan penelitian kualitatif dengan studi literatur, dokumentasi lapangan dan observasi visual. Data diperoleh dari studi tentang masyarakat Minangkabau, penokohan dalam film animasi dan dokumentasi lapangan.

3.1.1. Sinopsis

Pada zaman dahulu, terdapat legenda apabila seseorang dapat mempersembahkan makanan lezat bagi *'God of Food'*, maka ia akan memberikan spatula ajaib yang mampu mengubah apa saja menjadi makanan enak. Hanya sedikit orang yang tahu bahwa sebenarnya *'God of Food'* hanya memberikan spatula ini pada orang yang dianggapnya pantas.

Banyak orang yang berlomba-lomba ingin mempersembahkan masakan terbaik mereka, di antaranya adalah Patu dan Ara. Mereka adalah sepasang tukang masak yang berkelana mencari bahan-bahan terbaik agar dapat diolah menjadi masakan lezat untuk dipersembahkan kepada *'God of Food'*. Akan tetapi, selama perjalanan mereka hanya Ara yang bekerja keras sedangkan Patu yang malas hanya memerintah Ara dan tidak membantu sama sekali.

Setelah semua bahan dan bumbu terkumpul, mereka pun memasak untuk *'God of Food'* dan berhasil. Spatula itu pun diberikan kepada Ara karena kerja kerasnya, sedangkan Patu tidak mendapat apa-apa. Merasa tidak terima, Patu yang serakah merebut spatula ajaib itu dari Ara dan mencoba menggunakannya, tapi ia hanya bisa mengubah segala sesuatunya menjadi makanan busuk. Semakin marah, Patu mencoba mengayunkan spatula itu dengan keras. Cahaya ajaib dari spatula itu memantul ke segala arah dan akhirnya mengenai diri Patu, ia pun berubah menjadi makanan busuk.

Ara yang baik akhirnya berhasil mengembalikan Patu ke wujud asalnya dengan kekuatan spatula tersebut. Merasa malu dan bersalah, Patu meminta maaf

kepada Ara atas perbuatannya selama ini dan berjanji untuk tidak serakah dan akan bekerja keras untuk mendapatkan apa yang ia inginkan.

3.1.2. *Three-Dimensional Character Ara*

1. Fisiologi

Ara adalah seorang pemuda Minangkabau berusia 18 tahun. Tubuhnya kurus agak bungkuk dan ia memiliki fisik yang fit serta cekatan. Pada tangan Ara terdapat beberapa bekas luka dan perban. Luka ini didapatnya selama perjalanannya mencari bahan masakan bersama Patu karena Ara yang selalu ditugaskan untuk mendapatkan bahan-bahan tersebut tidak peduli seberapa susah rintangan yang dilalui.

2. Sosiologi

Ara adalah seorang tukang masak yang berguru pada Patu. Walaupun masih muda, ia sebenarnya memiliki potensi untuk menjadi tukang masak yang setara dengan Patu. Ara memutuskan untuk pergi merantau bersama Patu dengan harapan dapat memperoleh ilmu dan mengasah kemampuan memasak agar kembalinya dari merantau, ia dapat membuktikan dirinya sebagai orang yang berhasil dan membanggakan keluarganya.

3. Psikologi

Ara merupakan pemuda yang baik hati dan pekerja keras. Ia sangat ingin berguna bagi orang-orang di sekitarnya. Keinginannya ini terkadang menjadi hal yang buruk karena ia cenderung bersedia melakukan apa saja untuk menyenangkan orang lain sehingga ia mudah dimanfaatkan oleh seniornya.

Tujuannya untuk pergi merantau mencari spatula ajaib bersama Patu pun adalah agar ia dapat menggunakan kekuatan spatula tersebut untuk menolong banyak orang.

3.1.3. *Three-Dimensional Character Patu*

1. Fisiologi

Patu merupakan seorang pria Minangkabau berusia sekitar 30 tahun. Bertubuh pendek, ia berusaha menutupi kekurangan dirinya ini dengan menggunakan destar tingginya. Ia sangat suka makan oleh karena itu penampilannya cukup gemuk. Patu juga selalu berdiri tegap dan terlihat angkuh. Kumis kebanggaannya yang tebal membuat dirinya terlihat tegas dan disegani.

2. Sosiologi

Patu adalah seorang tukang masak handal yang sudah dikenal di desanya. Ia menghabiskan sebagian besar waktunya untuk merancang resep makanan terbaik yang ia catat dalam bukunya. Patu berencana untuk mempersembahkan resep masakan terbaiknya pada *'God of Food'* untuk memperoleh spatula ajaib. Ia pun pergi dalam perjalanan mencari bahan-bahan yang dibutuhkan bersama dengan muridnya, Ara.

3. Psikologi

Patu berjiwa bebas dan lebih senang melakukan hal yang ia inginkan. Ia adalah orang yang ambisius, ketika ia sudah menginginkan satu hal (dalam hal ini spatula ajaib) maka ia akan melakukan apa saja untuk mendapatkannya tanpa memedulikan orang lain.

Sayangnya ia merupakan orang yang tidak suka pekerjaan berat, oleh karena itu tugas seperti membawa barang dan mencari bahan makanan ia serahkan kepada Ara. Ia lebih senang duduk bersantai dan memikirkan resepnya. Kedudukannya yang lebih senior dari Ara juga membuat ia merasa lebih superior sehingga ia dapat memerintah Ara sesukanya.

Pada awalnya Patu dan Ara sepakat untuk berbagi spatula ajaib itu untuk kepentingan bersama tetapi sebenarnya Patu berencana untuk mengkhianati Ara dan menggunakan spatula itu untuk menghasilkan banyak makanan enak untuk dirinya sendiri.

3.1.4. Posisi Penulis

Dalam proses *pre-production* film ini, penulis memiliki posisi sebagai perancang tokoh yang bertugas merancang bentuk visual dari dua tokoh yang terdapat dalam animasi dua dimensi, yaitu Ara dan Patu.

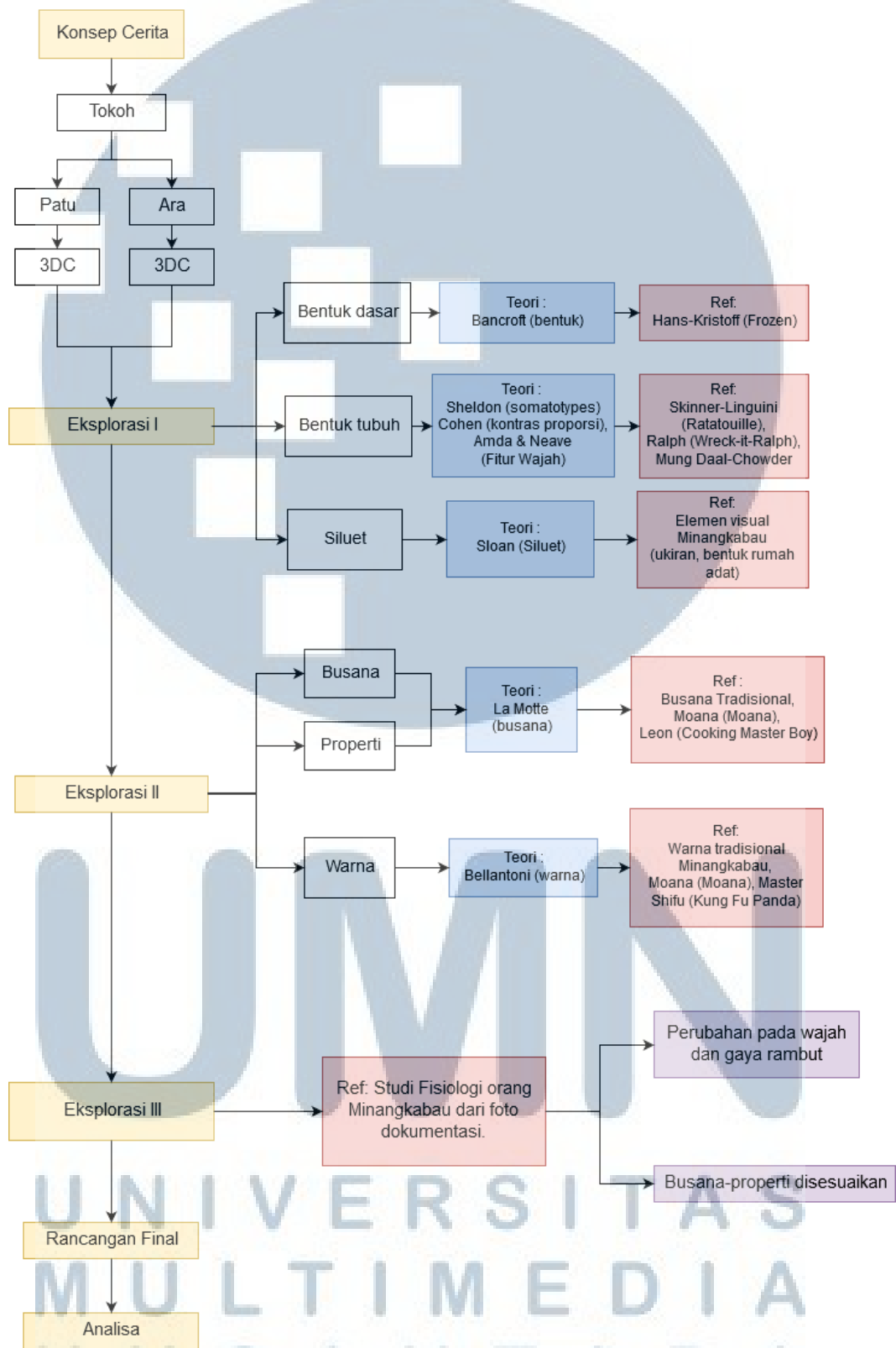
3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja dari perancangan visual tokoh berawal dari konsep cerita. Dalam prosesnya, cerita mengalami beberapa perubahan begitu juga dengan rancangan visual tokoh. Proses perancangan ini dibagi menjadi tiga tahap besar yaitu sketsa eksplorasi pertama, sketsa eksplorasi kedua dan tahap penyesuaian. Eksplorasi pertama menghasilkan bentuk, proporsi dan siluet tokoh; sketsa eksplorasi kedua menghasilkan rancangan busana, properti dan warna tokoh. Setelah itu terdapat

tahap ketiga yang merupakan tahap penyesuaian dari rancangan yang diperoleh dari dua tahap sebelumnya yang kemudian menghasilkan rancangan final.

Untuk mendukung proses perancangan tokoh, dilakukan pencarian data dari sumber literatur dan mencari referensi visual ke anjungan Sumatera Barat, TMII. Dalam tahap eksplorasi awal, bentuk dasar dan bentuk badan tokoh ditentukan terlebih dahulu. Kemudian unsur visual Minangkabau berupa bentuk ukiran dan bentuk atap rumah adat yang menyerupai tanduk kerbau (*gonjong-gonjong*) ditambahkan pada rancangan visual tokoh untuk memperkuat siluet. Tahap berikutnya adalah sketsa eksplorasi kedua yang menyempurnakan rancangan pada sketsa tahap awal dan ditambah dengan perancangan busana, properti dan warna tokoh menggunakan acuan dari busana tradisional Minangkabau. Kemudian pada tahap ketiga dilakukan beberapa perubahan pada aspek fisiologi, busana dan properti tokoh. Data yang digunakan sebagai acuan adalah foto-foto dokumentasi mengenai orang Minangkabau serta data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Proses ini akhirnya menghasilkan rancangan tokoh final yakni Ara dan Patu.





Gambar 3.1. Skema tahapan kerja

3.3. Acuan

Dalam pembuatan film Skripsi Penciptaan ini, data diperoleh dari observasi visual dan dokumentasi lapangan. Observasi visual mengenai masyarakat Minangkabau didapat dari foto-foto masyarakat Minangkabau tahun 1800-an sampai 1900-an dari koleksi dokumentasi *online* milik *Tropenmuseum*, sebuah museum etnografi di Amsterdam, Belanda.

Dokumentasi lapangan dilakukan dengan kunjungan ke Anjungan Sumatera Barat di Taman Mini Indonesia Indah pada tanggal 16 Maret 2017. Data yang diperoleh bersifat sebagai acuan untuk eksplorasi perancangan tokoh.

Kemudian untuk menambah acuan visual dalam perancangan tokoh, data observasi juga didapatkan dari beberapa sumber seperti film animasi panjang dan serial. Hal-hal yang menjadi fokus observasi adalah bentuk dan proporsi, perancangan busana dan properti, serta fitur wajah.

3.3.1. Bentuk dan Proporsi

3.3.1.1. Minangkabau

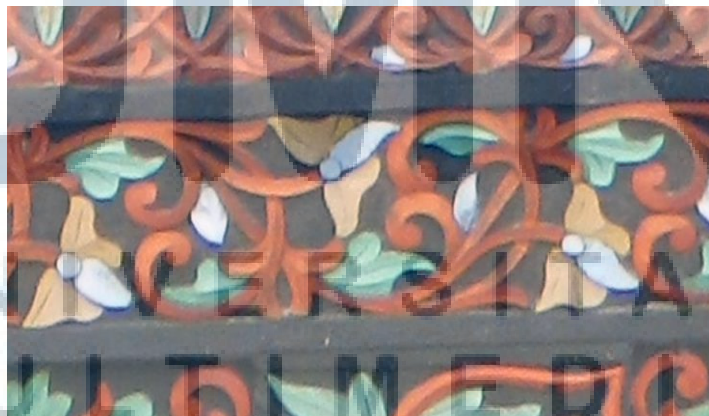
Seni arsitektur Minangkabau memiliki karakteristik bentuk atap yang meruncing ke atas (*gonjong-gonjong*) pada bagian kiri dan kanan, menyerupai tanduk kerbau, terlihat pada atap Rangkang atau lumbung padi yang terdapat di halaman Rumah Gadang di Anjungan Sumatera Barat, TMII.



Gambar 3.2. Rangkiang
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Bentuk ukiran yang terdapat pada permukaan Rumah Gadang di Anjungan Sumatera Barat, TMII :

1. Kaluak Paku



Gambar 3.3. Ukiran Kaluak Paku
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

2. Daun Siriah



Gambar 3.4. Ukiran Siriah Gadang

(Dokumentasi Pribadi, 2017)

3. Itiak Pulang Patang



Gambar 3.5. Ukiran Itiak Pulang Patang

(Dokumentasi Pribadi, 2017)

3.3.1.2. Film

Berikut ini adalah penerapan bentuk dasar dan proporsi pada tokoh dalam beberapa film animasi. Dalam film *'Frozen'*, Pangeran Hans yang merupakan tokoh antagonis memiliki sosok yang menawan, akan tetapi dalam cerita ditunjukkan bahwa ia adalah orang yang ambisius dan manipulatif, menggunakan pesonanya dan berusaha menikah dengan Putri Anna dan kemudian berniat mengkhianatinya agar dapat memperoleh takhta sebagai raja. Dikaitkan dengan bentuk segitiga yang menandakan sesuatu yang jahat, siluet Hans terlihat seperti segitiga terbalik dan elemen busananya juga memiliki bentuk segitiga.



Gambar 3.6. Hans

(Frozen/Bill Schwab, 2013)

Kristoff, tokoh tritagonis dalam film yang sama, awalnya merupakan penyendiri dan individualis akan tetapi sebenarnya dapat diandalkan, terlihat dari usahanya untuk membantu menyembuhkan Putri Anna. Berbeda dengan Hans, siluet Kristoff terlihat lebih lembut dan minim sudut, sesuai dengan bentuk lingkaran.



Gambar 3.7. Kristoff

(Frozen/Bill Schwab, 2013)

'*Ratatouille*' adalah film animasi tiga dimensi yang memiliki tema masakan dengan setting restoran Prancis. Skinner, seorang *sous-chef* di restoran bintang lima milik Gusteau yang kemudian menjabat sebagai *head chef* setelah Gusteau meninggal, adalah seorang yang licik dan serakah. Ia mengusahakan segala cara untuk mempertahankan statusnya sebagai pewaris dari restoran Gusteau. Skinner memiliki fisik lebih pendek dibanding tokoh lainnya dalam cerita dan memiliki bentuk dasar segitiga. Bentuk topi koki yang ia gunakan melebar di atas membentuk segitiga terbalik, begitu juga bentuk badannya menyerupai segitiga yang menghadap ke atas. Fitur wajahnya seperti hidung, telinga dan kantung matanya terlihat bersudut.



Gambar 3.8. Skinner
(*Ratatouille*/Carter Goodrich, 2007)

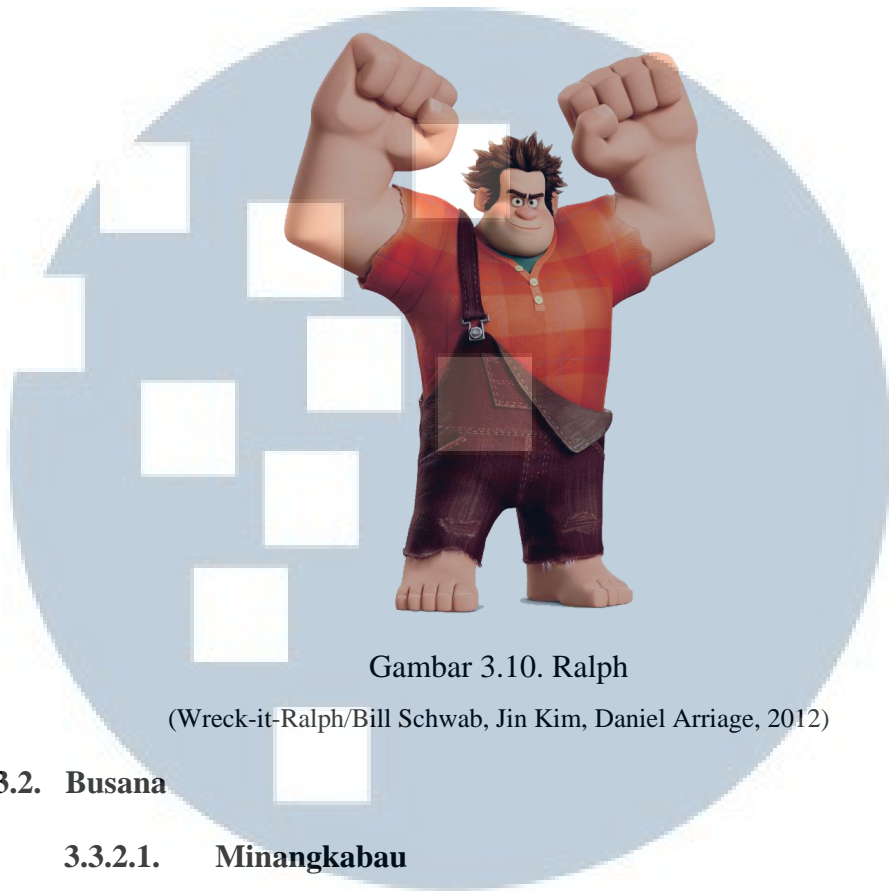
Linguini, seorang pemuda yang awalnya dianggap remeh oleh Skinner sebenarnya adalah anak kandung Gusteau sehingga membuatnya menjadi pewaris sah dari restoran tersebut. Ia merupakan seorang yang

naif dan ceroboh, memiliki bentuk dominan lingkaran terlihat dari bentuk rambut ikal, hidung besar, bentuk telinga dan mata yang bulat, menonjolkan keluguannya. Tubuhnya yang termasuk tipe *ectomorph* yang kurus dengan tangan serta kaki yang panjang, membuat dirinya terlihat lincah.



Gambar 3.9. Linguini
(Ratatouille/Carter Goodrich, 2007)

Ralph dari '*Wreck-it-Ralph*' (2012) yang memiliki peran sebagai tokoh yang menghancurkan bangunan di dunia *game*, memiliki proporsi tangan berbentuk kotak yang besar. Clark Spencer selaku produser dari film ini mengatakan bahwa tangan Ralph merupakan sesuatu yang penting baginya untuk menghancurkan, oleh karena itu ukurannya dibuat besar dan terlihat kuat.



Gambar 3.10. Ralph

(Wreck-it-Ralph/Bill Schwab, Jin Kim, Daniel Arriage, 2012)

3.3.2. Busana

3.3.2.1. Minangkabau

Berikut ini adalah foto-foto masyarakat Minangkabau dari koleksi foto milik *Tropenmuseum*.



Gambar 3.11. Foto sekelompok pemuda dan anak laki-laki

(<http://collectie.tropenmuseum.nl>, 2015)



Gambar 3.12. Dua pemuda Minangkabau

(<http://collectie.tropenmuseum.nl>, 2015)

Pakaian yang digunakan terdiri dari kain yang digunakan sebagai penutup kepala atau destar, baju teluk belanga tanpa kerah dan berlengan longgar, kain sesamping, ikat pinggang kain, serta bawahan berupa sarung atau celana. Selain itu juga terdapat penggunaan jas berlengan panjang dengan kaos. Warna pada busana adat Minangkabau umumnya terdiri dari warna hitam, merah atau biru dengan sesamping yang berwarna merah ditambah hiasan emas yang terdapat pada lengan dan area leher baju.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



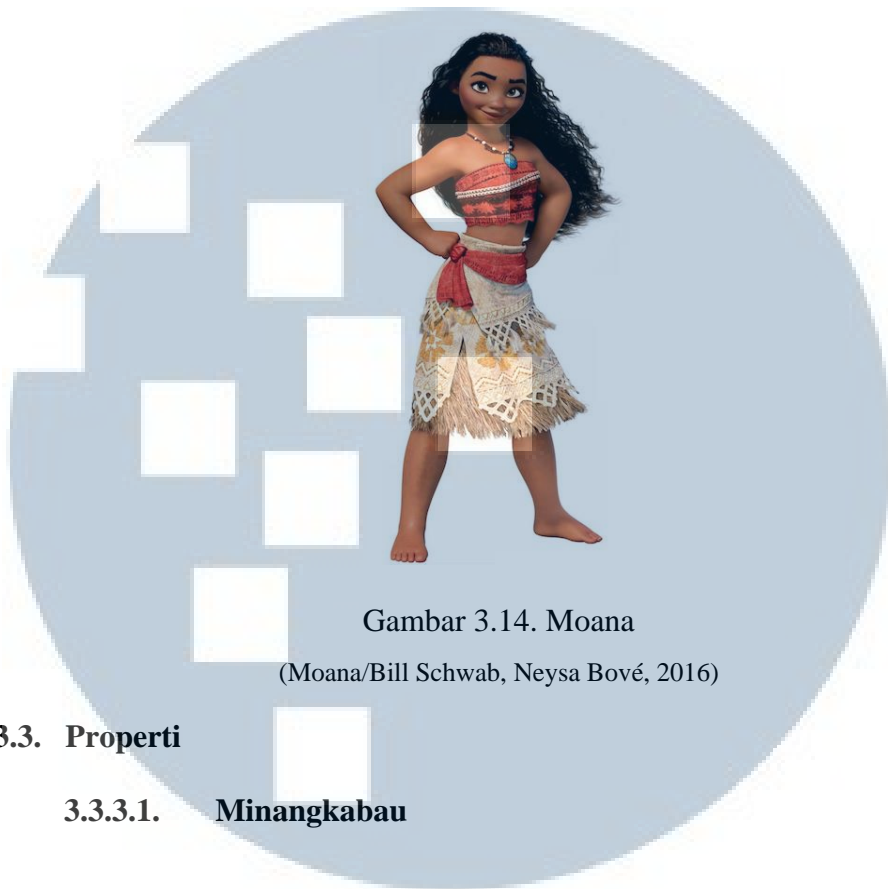
Gambar 3.13. Busana adat Minangkabau

(Dokumentasi Pribadi, 2017)

3.3.2.2. Film

Perancangan busana berdasarkan baju tradisional mengacu pada Neysa Bové (2016), *costume designer* dari film 'Moana' yang mengatakan bahwa setiap busana dirancang mengikuti pakaian tradisional dari masyarakat kepulauan Pasifik sebaik mungkin sekaligus menciptakan suatu rancangan yang memiliki *appeal*. Misalnya pada kain atasan Moana, ditambahkan *macramé* (anyaman simpul), yang secara historis tidak ditemukan penggunaannya pada busana tradisional kepulauan Pasifik. Penambahan elemen ini diperbolehkan dengan syarat masih bisa dianggap masuk akal dan terlihat natural di dunianya.

Busana juga perlu dirancang agar dapat mencerminkan pribadi tokoh. Moana dalam hal ini adalah seorang yang aktif sehingga pada bagian depan roknya diberi potongan untuk memungkinkan pergerakan yang luas.

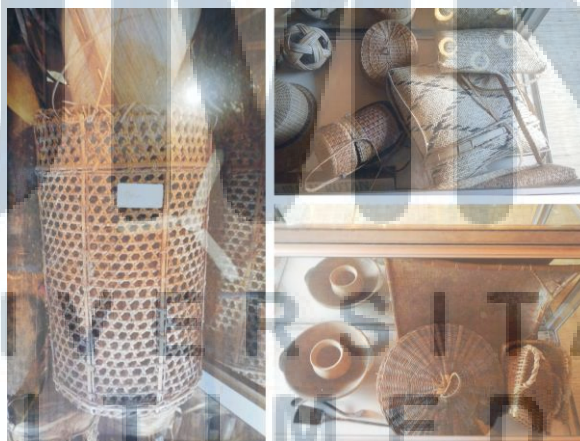


Gambar 3.14. Moana
(Moana/Bill Schwab, Neysa Bové, 2016)

3.3.3. Properti

3.3.3.1. Minangkabau

Dari dokumentasi lapangan, diketahui bahan dasar yang umum digunakan oleh masyarakat Minangkabau adalah rotan, tanah liat, logam, dan kayu yang dapat dijadikan tas anyaman, keranjang dan peralatan memasak.



Gambar 3.15. Kerajinan rotan dan tanah liat
(Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 3.16. Kerajinan logam
(Dokumentasi pribadi, 2017)

3.3.3.2. Film

Peralatan koki dalam film animasi mengambil acuan berdasarkan tokoh Leon, dari serial animasi '*Cooking Master Boy*' yang membawa satu set pisau masak miliknya dalam sabuk selempang terbuat dari bahan kulit yang dipakai di pundaknya. Ia berkelana untuk belajar menjadi tukang masak terbaik, satu set pisau masak miliknya adalah yang terbaik di Cina dan termasuk peralatan masak legendaris.

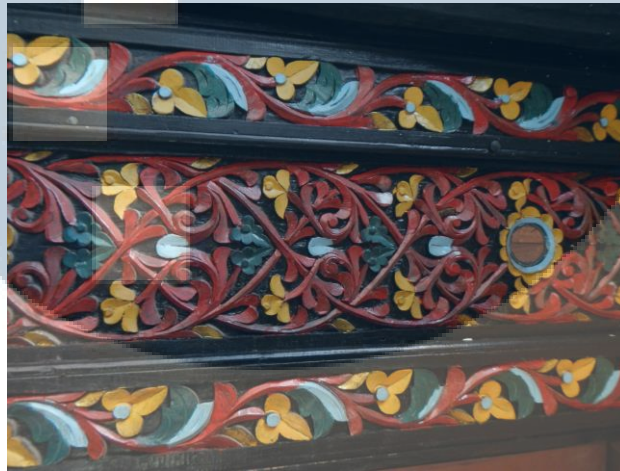


Gambar 3.17. Sabuk Selempang milik Leon
(Cooking Master Boy/Nippon Animation, 1997)

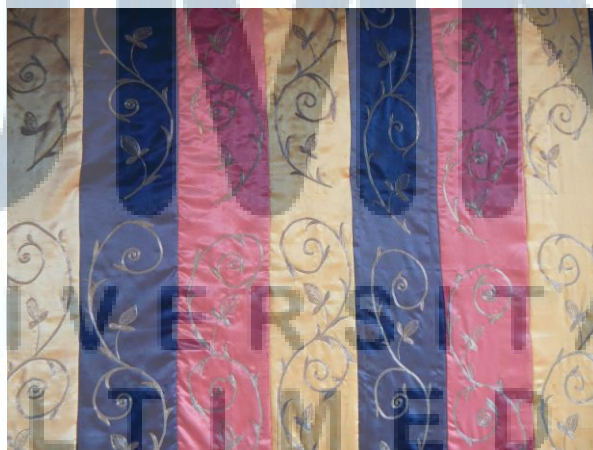
3.3.4. Warna

3.3.4.1. Minangkabau

Warna khas Minangkabau seperti hitam, merah, kuning pada bendera Marawa dan warna kuning, biru, hijau, merah pada ukiran Minangkabau terlihat pada interior dan eksterior bangunan Rumah Gadang di Anjungan Sumatera Barat, TMII.



Gambar 3.18. Ukiran pada Dinding Bangunan
(Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 3.19. Warna Bendera Marawa
(Dokumentasi pribadi, 2017)

3.3.4.2. Film

Warna busana yang digunakan oleh Moana adalah warna merah yang merupakan simbol aristokrat dalam budaya Kepulauan Polinesia, menandakan bahwa Moana sebagai anak kepala suku yang nanti akan memimpin seluruh masyarakat kepulauan. Penggunaan warna merah ini juga mencerminkan pribadi Moana sebagai gadis yang tangguh dan pemberani.

Shifu, dari film '*Kung Fu Panda*' disebutkan sebagai tokoh yang disegani sebagai master kung fu terbaik di Cina. Untuk mendukung sifat tokoh Shifu, warna bulu dan busana yang ia kenakan terdiri dari kombinasi warna putih, oranye dan coklat yang merepresentasikan kehormatan, energi dan dedikasi.



Gambar 3.20. Master Shifu
(Kung Fu Panda/Dreamworks Animation, 2008)

3.3.5. Fitur Wajah

3.3.5.1. Minangkabau

Dari kumpulan foto referensi, dapat disimpulkan bahwa masyarakat Minangkabau memiliki kulit kecoklatan dengan hidung kecil atau sedikit mancung. Pria Minangkabau umumnya berambut lurus pendek dan tertutup oleh destar. Pria yang lebih muda belum memiliki rambut di wajah sedangkan bapak-bapak biasanya memiliki kumis atau janggut.



Gambar 3.21. Potret Pria Minangkabau

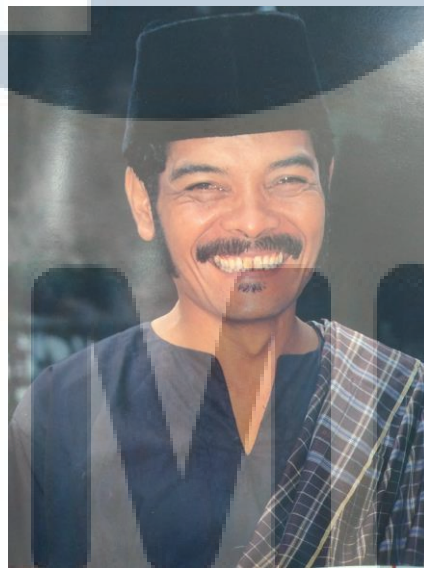
(<http://collectie.tropenmuseum.nl>, 2015)

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.22. Pemuda Minangkabau

(<http://collectie.tropenmuseum.nl>, 2015)



Gambar 3.23. Pria Minangkabau.

(Busana Tradisional Indonesia Indah, 1998)

3.3.5.1. Film

Tokoh dengan kepribadian jahat umumnya memiliki ukuran mata dan pupil yang kecil dengan sorot mata yang tajam untuk menimbulkan kesan

sinis. Sebaliknya tokoh yang berkepribadian baik, biasanya tokoh protagonis dalam cerita, memiliki mata dan pupil yang lebih besar yang membuat mereka terlihat ramah dan *innocent*. Tokoh protagonis dan antagonis pada film-film Disney biasanya menggunakan prinsip ini.



Gambar 3.24. Tokoh Antagonis dan Protagonis Disney
(Walt Disney Studios)

Kumis sebagai pembeda dari segi usia dan tingkatan sosial terlihat seperti pada rancangan tokoh Chef Mung Daal dan muridnya Chowder. Mung Daal merupakan seorang koki yang lebih senior ditunjukkan dari kumis di wajahnya, membuatnya terlihat lebih tua dan profesional. Sedangkan Chowder yang adalah murid Mung Daal adalah seorang anak muda yang terlihat lugu dan polos.

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

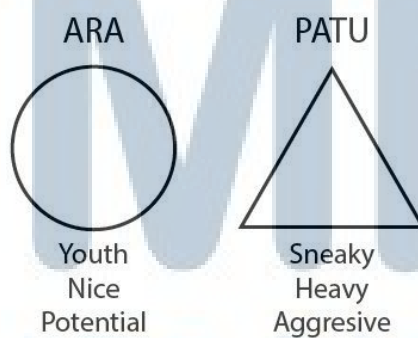


Gambar 3.25. Chef Mung Daal dan Chowder
(Chowder/Cartoon Network, 2007)

3.4. Eksplorasi

Tahap awal dalam proses eksplorasi dilakukan untuk mendapatkan bentuk serta siluet tokoh. Bentuk dasar tokoh ditentukan setelah konsep awal cerita dibuat.

Berikut ini adalah bentuk dasar dari Ara dan Patu.

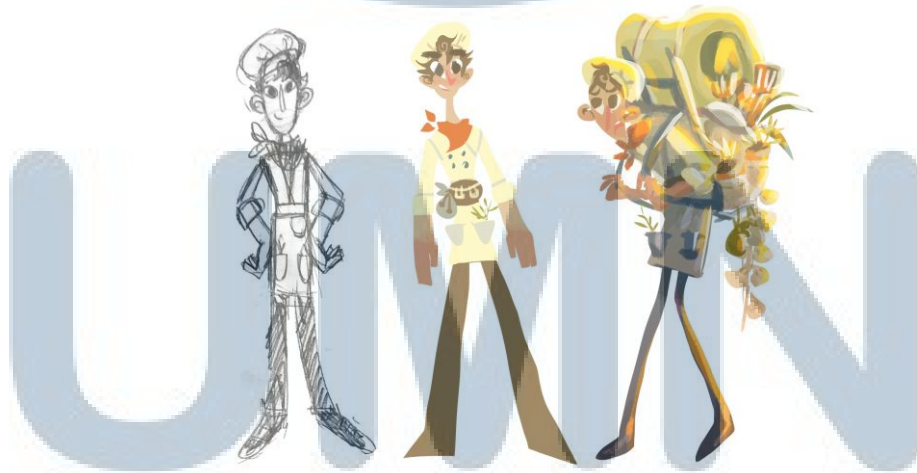


Gambar 3.26. Bentuk dasar Ara dan Patu
(Dokumentasi pribadi, 2017)

3.4.1. Ara

3.4.1.1. Eksplorasi Pertama

Tahap pertama dilakukan untuk memperoleh bentuk, siluet dan proporsi keseluruhan tokoh. Setelah mendapatkan bentuk dasar Ara yaitu lingkaran, berikutnya adalah menentukan bentuk badan. Ara digambarkan sebagai sosok pemuda yang cukup kuat dan gesit dalam melakukan apa saja yang diminta oleh seniornya, oleh karena itu dipilihlah bentuk badan *Ectomorph* (tinggi, kurus). Proporsi tangan Ara dibuat lebih besar untuk memfokuskan bahwa ia adalah orang yang pekerja keras. Postur tubuh Ara juga agak bungkuk karena ia selalu bertugas membawa tas besar yang berisi perlengkapan yang mereka butuhkan selama perjalanan.

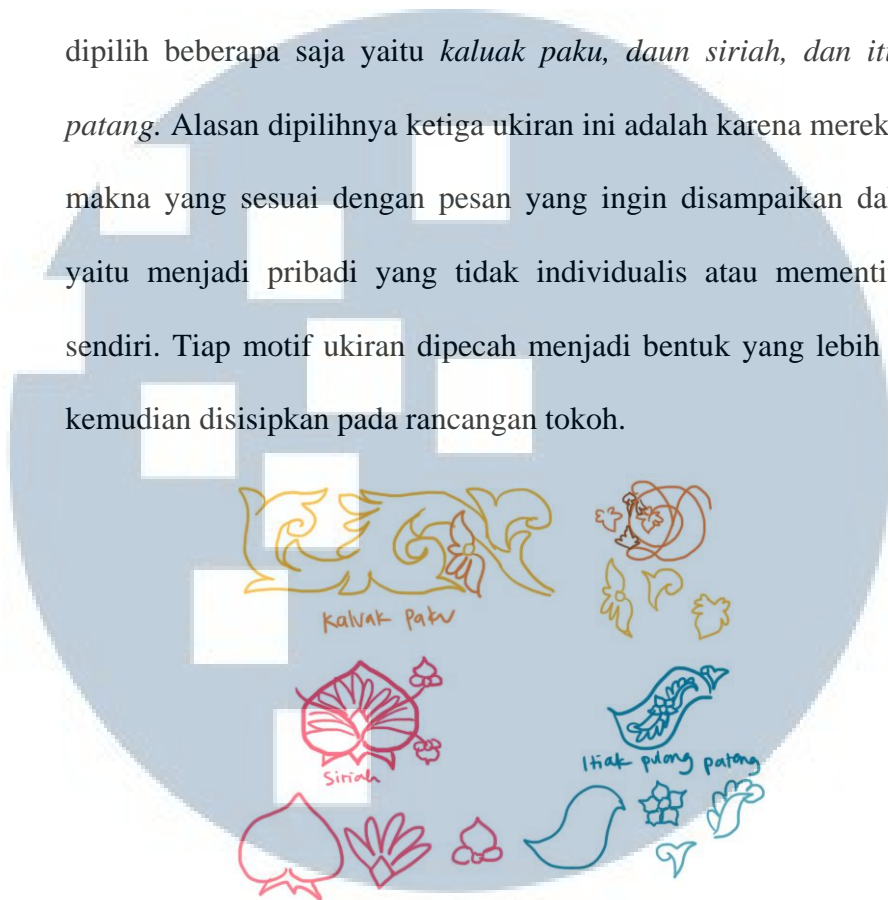


Gambar 3.27. Eksplorasi awal Ara

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Berikutnya adalah mengaplikasikan elemen budaya Minangkabau dalam visual tokoh. Pendekatan pertama dilakukan dengan menggunakan bentuk ukiran Minangkabau. Karena banyaknya motif ukiran maka hanya

dipilih beberapa saja yaitu *kaluak paku*, *daun siriah*, dan *itiak pulang patang*. Alasan dipilihnya ketiga ukiran ini adalah karena mereka memiliki makna yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dalam cerita, yaitu menjadi pribadi yang tidak individualis atau mementingkan diri sendiri. Tiap motif ukiran dipecah menjadi bentuk yang lebih sederhana, kemudian disisipkan pada rancangan tokoh.



Gambar 3.28. *Breakdown* pola ukiran

(Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 3.29. Eksplorasi Ara menggunakan pola ukiran

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Selain itu, bentuk tanduk kerbau (*gonjong-gonjong*) yang menjadi ciri khas rumah gadang juga digunakan untuk memperkuat siluet tokoh. Bentuk ini diaplikasikan dalam bentuk tas ransel yang dibawa Ara. Bersamaan dengan tahap ini, eksplorasi busana dan warna juga mulai dilakukan dengan menggabungkan elemen pada busana tradisional Minangkabau dan seragam koki.



Gambar 3.30. Siluet Ara
(Dokumentasi pribadi, 2017)

Akan tetapi, penggunaan bentuk ukiran yang disisipkan dalam visual tokoh dinilai terlalu tersembunyi sehingga tidak terlalu memperlihatkan identitas Ara sebagai orang Minangkabau, ditambah penggunaan tas berbentuk rumah gadang terlihat mengganggu proporsi dan siluet keseluruhan Ara.

Bentuk tubuh Ara akhirnya disesuaikan lagi untuk menonjolkan bentuk dasar lingkarannya. Beberapa bagian tubuh Ara dibuat menyerupai

lingkaran seperti rambut ikalnya, fitur wajah dan telapak tangannya yang besar. Pada tangan Ara ditambahkan luka yang dimaksudkan untuk memperlihatkan akibat dari usahanya dalam belajar memasak dan mencari bahan-bahan makanan yang dibutuhkan Patu. Badan Ara dibuat lebih luwes agar sesuai dengan *shape language* lingkaran yang lembut.



Gambar 3.31. Bentuk tubuh Ara
(Dokumentasi pribadi, 2017)

3.4.1.2. Eksplorasi Kedua

Setelah mendapatkan bentuk tubuh Ara, tahap eksplorasi kedua ini dilakukan untuk merancang busana, properti dan warna yang digunakan tokoh. Akan tetapi sebenarnya eksplorasi busana sudah mulai dilakukan di tahap pertama, walaupun belum secara mendalam.



Gambar 3.32. Eksplorasi busana Ara

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Pada konsep awal cerita, *three dimensional character* Ara sebagai orang Minangkabau belum ditentukan oleh karena itu busana yang ia kenakan masih berupa seragam koki. Kemudian pada eksplorasi berikutnya, busana Ara sudah merupakan gabungan dari seragam koki dan busana tradisional Minangkabau yakni penggunaan celemek serta baju teluk belanga. Tutup kepala yang dikenakan Ara juga merupakan penggabungan destar Minangkabau dan topi koki, dan mempunyai ukuran yang lebih kecil dibanding Patu.

Pada akhirnya, rancangan busana yang dikenakan Ara terdiri dari destar berwarna putih di kepalanya, atasan model teluk belanga, celemek, celana panjang gelap, dan sandal. Fungsi sesamping digantikan menjadi celemek Ara yang diikat dengan ikat pinggang kain. Bentuk destar Ara dibuat melancip untuk mempertahankan elemen *gonjong-gonjong* yang

sebelumnya terdapat pada tasnya. Tas Ara pun juga diperkecil agar tidak terlalu mengganggu siluetnya.



Gambar 3.33. Rancangan tahap kedua Ara

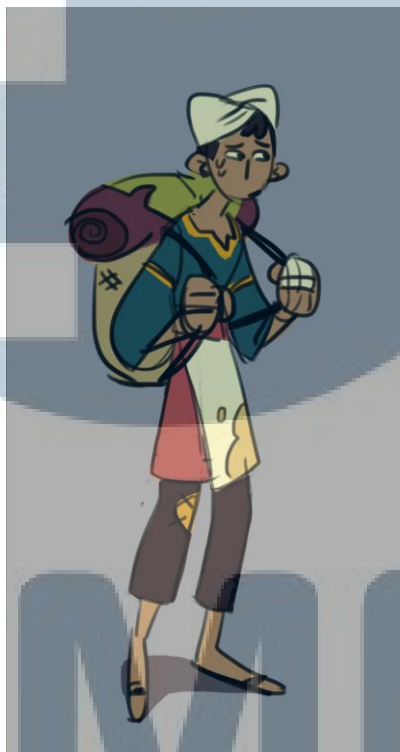
(Dokumentasi pribadi, 2017)

Untuk warna busana, digunakan warna-warna yang umum dalam masyarakat Minangkabau seperti merah, kuning, hitam, dan biru. Dengan mengacu pada *three dimensional character* Ara, dipilih warna biru-kehijauan sebagai warna utama Ara sebagai seseorang yang tidak dominan.

3.4.1.3. Eksplorasi Ketiga

Kemudian dilakukan pengembangan dari rancangan yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya. Penggunaan referensi foto-foto masyarakat Minangkabau sebagai acuan perancangan lebih ditekankan pada tahap ini.

Mengacu pada referensi foto dokumentasi dari *Tropenmuseum*, rambut ikal Ara diubah menjadi pendek dan tersembunyi dibalik kain destarnya. Kain sesamping akhirnya ditambahkan di balik celemek Ara karena sesamping merupakan bagian esensial dalam busana tradisional sehingga tidak dapat dihilangkan. Tas yang dikenakan Ara diubah menjadi tas yang terbuat dari rotan yang termasuk dalam kerajinan Minangkabau.



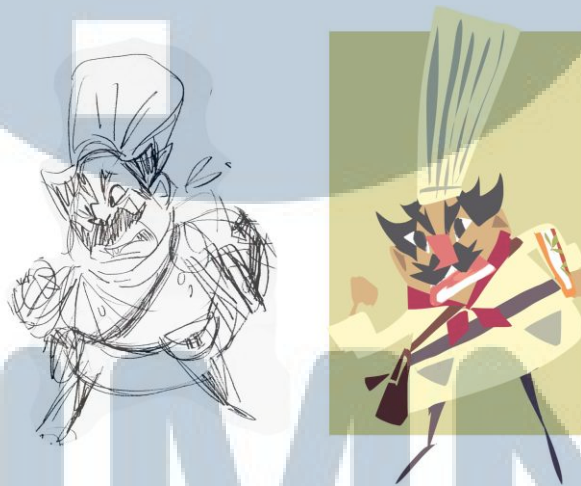
Gambar 3.34. Rancangan final Ara
(Dokumentasi pribadi, 2017)

3.4.2. Patu

3.4.2.1. Eksplorasi Pertama

Tahapan yang dilalui dalam proses perancangan visual Patu tidak terlalu berbeda dari tahapan perancangan Ara. Sketsa eksplorasi pertama dilakukan setelah menentukan bentuk dasar Patu yaitu segitiga. Bentuk

badan *Endomorph* (gemuk, tinggi di bawah rata-rata) dipilih untuk menunjukkan karakteristik Patu yang suka makan. Tangan dan kaki Patu yang gemuk dan pendek membuat gerakannya terlihat lebih terbatas karena Patu cenderung malas melakukan hal-hal yang rumit, berkebalikan dari Ara yang selalu aktif bergerak. Posturnya dibuat tegap menunjukkan rasa percaya diri dan senioritasnya terhadap Ara. Untuk fitur wajah, Patu memiliki kumis sebagai tanda bahwa usianya lebih tua. Properti milik Patu adalah buku resepnya dan sebuah tas kecil, selain itu ia tidak membawa barang lain karena semua ia serahkan kepada Ara.

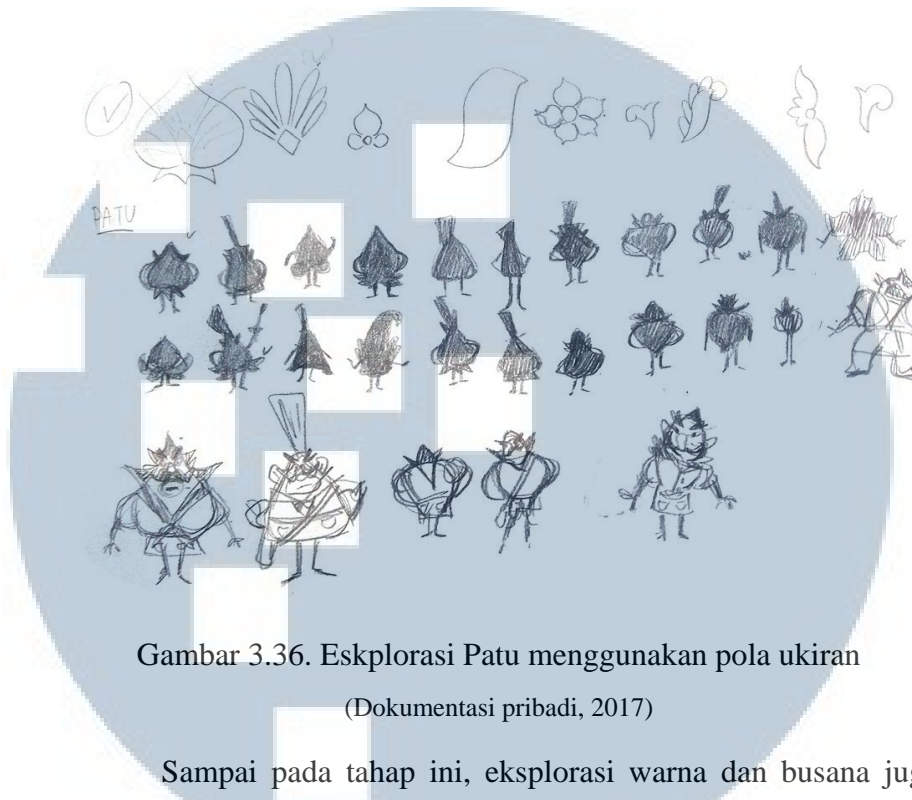


Gambar 3.35. Eksplorasi awal Patu

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Bentuk ukiran Minangkabau juga digunakan dalam eksplorasi awal

Patu. Keseluruhan badan Patu terinspirasi dari pola ukiran daun sirih yang berbentuk seperti segitiga. Lalu bentuk *gonjong-gonjong* diaplikasikan pada bentuk rambut Patu yang lancip. Selain itu secara visual, Patu memiliki sudut tajam untuk menonjolkan sosoknya sebagai antagonis serta memperkuat siluetnya.



Gambar 3.36. Eskplorasi Patu menggunakan pola ukiran
(Dokumentasi pribadi, 2017)

Sampai pada tahap ini, eksplorasi warna dan busana juga sudah dimulai. Terdapat penggabungan elemen busana Minangkabau dengan seragam koki.



Gambar 3.37. Siluet Patu
(Dokumentasi pribadi, 2017)

Pada akhirnya, penggunaan bentuk ukiran dan bentuk *gonjong-gonjong* juga dinilai tidak cukup menunjukkan identitas Patu sebagai

orang Minangkabau. Eksplorasi pun lebih difokuskan pada perancangan bentuk tubuh. Kaki Patu dibuat lebih kecil agar kesan berat di atas lebih terlihat dari proporsinya. Sudut-sudut tajam yang ada pada rancangan sebelumnya juga dikurangi agar rancangan visual Patu seimbang dengan rancangan Ara yang telah berubah. Segitiga sebagai bentuk keseluruhan Patu tetap dipertahankan dan kumis Patu dipertebal agar lebih terlihat.



Gambar 3.38. Bentuk tubuh Patu
(Dokumentasi pribadi, 2017)

3.4.2.2. Eksplorasi Kedua

Setelah mendapatkan bentuk tubuh Patu, tahap berikutnya adalah merancang busana, properti dan warna. Sama seperti Ara, eksplorasi busana Patu juga sudah mulai dilakukan pada tahap pertama.



Gambar 3.39. Eksplorasi busana Patu

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Mengikuti konsep awal cerita, busana yang Patu kenakan masih berupa seragam koki. Kemudian setelah menentukan *three dimensional character* Patu sebagai orang Minangkabau, rancangan busananya sudah merupakan gabungan dari seragam koki dan busana tradisional Minangkabau yakni penggunaan celemek serta baju teluk belanga. Topi tinggi yang dipakai Patu mengacu pada topi koki yang digabung dengan bentuk destar Minangkabau yang lancip pada bagian atas. Ukuran topi dibuat tinggi bertujuan untuk menyeimbangkan dengan badannya yang pendek.

Dalam tahap eksplorasi kedua ini, akhirnya diperoleh rancangan busana Patu yang terdiri dari destar tinggi, baju teluk belanga, celemek, celana panjang gelap dan sandal. Sesamping di sini juga digantikan oleh celemek yang diikat oleh kain.

Warna-warna pada busana Patu juga menggunakan warna merah, kuning dan hitam, yang merupakan warna yang digunakan dalam masyarakat Minangkabau. Warna merah dipilih sebagai warna utama Patu, mencerminkan ambisi serta dominasinya atas Ara.



Gambar 3.40. Rancangan tahap kedua Patu

(Dokumentasi pribadi, 2017)

3.4.2.3. Eksplorasi Ketiga

Setelah itu pengembangan juga dilakukan pada rancangan visual Patu. Foto-foto dokumentasi mengenai masyarakat Minangkabau dari *Tropenmuseum* dan foto dari TMII digunakan sebagai acuan pada tahap ini. Patu mengenakan jaket merah dengan kaos, sesamping yang sebelumnya dihilangkan juga ditambahkan dibalik celemek. Kantong pada celemek diberikan sebagai tempat Patu membawa buku resepnya. Celana hitamnya kemudian dijadikan sarung yang lebar membentuk seperti segitiga. Destar Patu sempit diubah menjadi pendek akan tetapi

dikembalikan lagi ke bentuknya yang tinggi agar lebih sesuai dengan fungsinya sebagai penyeimbang tinggi Patu. Untuk properti, Patu membawa tas selempang terbuat dari rotan yang berisi alat memasak.



Gambar 3.41. Rancangan final Patu

(Dokumentasi pribadi, 2017)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA