



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

Tugas akhir akan membahas tentang perancangan tokoh pada animasi berjudul Tarman: Dendam Kesumat. Animasi pendek ini bergenre *action* dan menggunakan teknik 3D serta berdurasi kurang lebih 3 menit. Dalam pembuatannya, animasi pendek ini melibatkan 5 orang termasuk penulis di mana penulis sendiri memiliki tanggung jawab dalam merancang desain tokoh serta sebagai animator.

Dalam laporan ini penulis akan membahas bagaimana cara merancang tokoh yang dipergunakan dalam Animasi berjudul Tarman: Dendam Kesumat. Perancangan ini sangat diperlukan untuk menciptakan dua tokoh yang menggambarkan perubahan yang kontras di antara keduanya. Hasil akhir dari rancangan tokoh ini akan divisualisasikan oleh *modeler* yang nantinya akan digunakan dalam animasi berjudul Tarman.

3.1.1 Sinopsis

Cerita dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat mengambil tempat pada suatu tempat di daerah Banten pada abad ke 15-16. Pada saat itu hiduplah seorang budak tani bernama Tarman. Ia tinggal bersama seorang istri yang bernama Siti tanpa dikaruniai seorang anak. Ia hanyalah seorang budak tani biasa yang ingin hidup damai bersama keluarga kecilnya, namun naas suatu kejadian menimpa hidupnya. Terjadi suatu krisis pangan yang menyebabkan pemberontakan di mana-mana. Desa tempat Tarman tinggal merupakan salah satu tempat penyimpanan padi yang

dimiliki oleh tuan tanahnya sehingga menyebabkan desanya diserang oleh para perampok.

Dalam tragedi berdarah itu Tarman mendapati istrinya terbunuh didepan matanya oleh salah seorang penyerang. Tarman berusaha membunuh orang yang menyerang istrinya tersebut tetapi ia kalah jumlah sehingga dihajar habis-habisan lalu dirinya ditinggalkan begitu saja karena telah diperkirakan mati. Tetapi ternyata ia masih hidup.

Sejak saat itu ia menjadi fokus pada pendiriannya dan mulai mencari keberadaan orang yang telah merusak hidupnya. Dimulai dari satu hingga beberapa nyawa melayang ditengah pencariannya. Namun roda kehidupan terus berputar. Mendapati dirinya menjadi sosok yang mengerikan, Jaka orang yang telah menghancurkan hidup Tarman telah menjadi sosok yang berakal budiman serta berpegang teguh pada kepercayaannya.

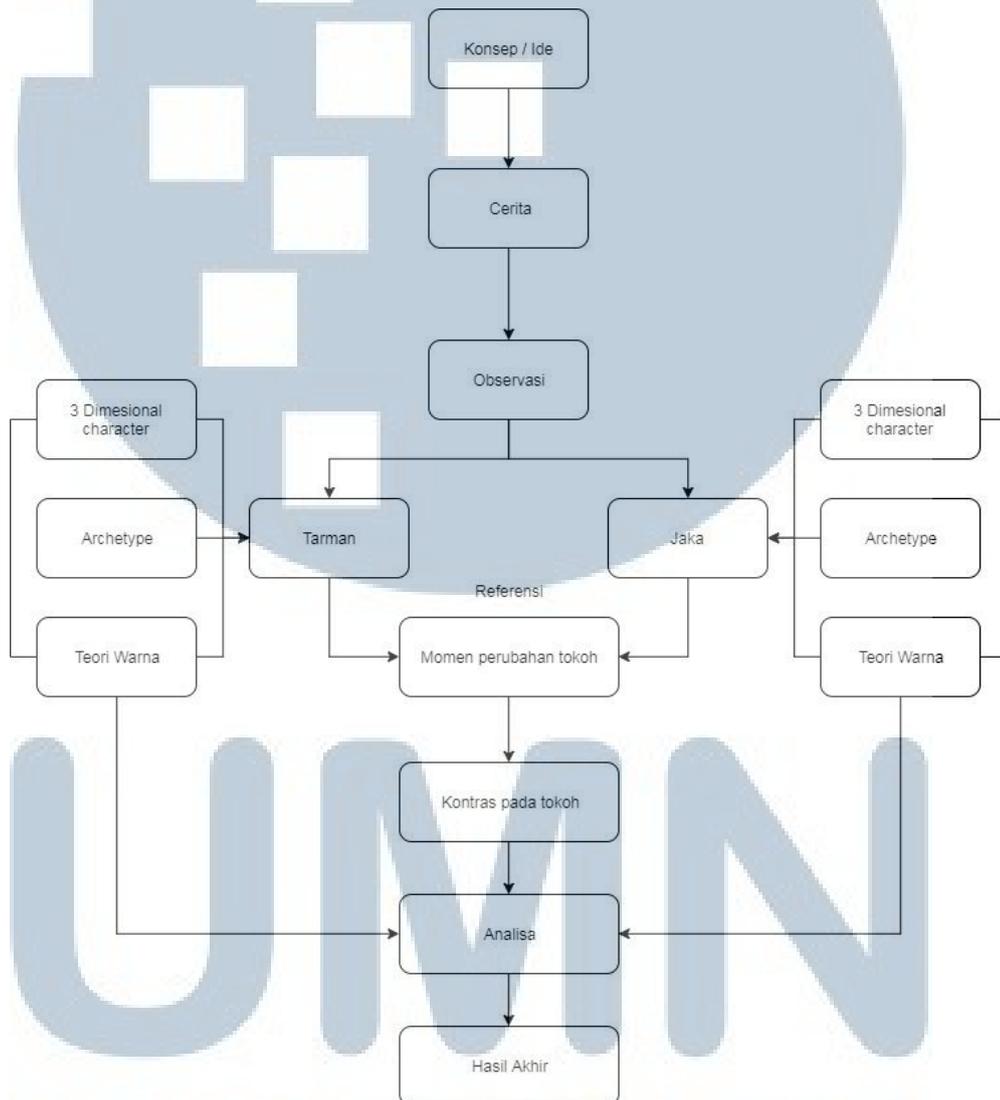
3.1.2 Posisi Penulis

Penulis bekerja sebagai *character designer* yang merancang tokoh Tarman serta Jaka dalam animasi berjudul Tarman. Pada tahapan pra-produksi penulis bekerja sebagai perancang tokoh. Dalam tahapan ini, penulis mengalami masalah terutama dalam hal menentukan dasar cerita. Setelah melakukan riset yang diperlukan maka diambil keputusan untuk membawa abad 15-16 yang terjadi di Banten.

Pada tahap produksi berlangsung, kami membuat animatik terlebih dahulu untuk memastikan penonton paham dengan jalan cerita yang kami buat. Tokoh dirancang sedemikian rupa agar mampu menggambarkan banten pada Abad 15-16

serta menggambarkan kontras yang terjadi diantara kedua tokoh yaitu Tarman dan Jaka.

3.2 Tahapan kerja



Gambar 3.1. Tahapan kerja perancangan tokoh.

(Dokumentasi pribadi)

Dalam tahapan kerja ini, penulis memulai dari sebuah konsep yang nantinya dibuat menjadi sebuah cerita. Dilanjutkan dengan observasi dengan teori dan acuan

terkait yang akan digunakan dalam perancangan tokoh. Setelah itu dilanjutkan dengan proses analisa untuk mendapatkan hasil akhir yang ingin dicapai.

3.3 Acuan

Kami menginginkan animasi ini mampu menampilkan ironi yang terjadi pada kedua tokoh yaitu Jaka dan Tarman. Penulis selaku bertugas sebagai perancang tokoh dituntut untuk menciptakan sebuah tokoh yang mampu hadir dengan kontras di antara mereka berdua baik dari hal yang terlihat kasat mata dan tidak kasat mata.

3.3.1 Momen perubahan tokoh

Dalam hal ini, penulis ingin menggambarkan perancangan yang menunjukkan perubahan drastis dari seorang tokoh yang diakibatkan oleh beberapa faktor sehingga membuatnya menjadi sosok yang berbeda dari sebelumnya. Penulis menonton beberapa film untuk mendapatkan aksi reaksi dari faktor-faktor tersebut untuk menggambarkan perubahan yang terjadi pada seorang tokoh.

Dalam proses perancangan tokoh Jaka, penulis membutuhkan referensi tokoh yang mengalami perubahan tokoh dari sosok yang jahat dan berubah menjadi sosok yang baik dikarenakan oleh sebuah sebab. Tokoh Jaime Lannister dari serial televisi Game of Thrones dipilih oleh penulis sebagai referensi yang digunakan sebagai acuan untuk tokoh Jaka dalam perancangannya.

Dalam serial televisi Game of Thrones. Terdapat seorang tokoh bernama Jaime Lannister. Ia adalah seorang kesatria dari seorang raja bernama Robert Baratheon. Pada awalnya, Jaime digambarkan sebagai seorang yang angkuh, kasar dan tidak beradab, ia memiliki perawakan tubuh yang tegap serta senyum

sinis yang selalu ada pada wajahnya. Rajanya memiliki istri yang merupakan saudara dari Jaime, namun Jaime bersama istri sang raja memiliki hubungan terlarang. Suatu hari hubungan mereka diketahui oleh seorang anak kecil dari keluarga Stark. Mengetahui bahwa si anak kecil mendapati rahasianya diketahui, ia mendorong anak tersebut jatuh dari tower hingga koma. Hal itu menggambarkan betapa kejamnya Jaime pada saat itu.



Gambar 3.2. Jaime Lannister sebelum kehilangan tangannya.
(Game Of Thrones.)

Sepeninggal sang Raja Robert, tahtanya digantikan oleh Joffrey yang merupakan anak haram dari hubungan Jaime dan istrinya. Terjadilah kudeta pada saat itu utk menurunkan tahta Joffrey oleh Eddard Stark yang merupakan tangan kanan dari Raja Robert yang berasal Kerajaan Winterfell, namun naas ia tertangkap ditengah kudeta yang ia lakukan dan dipenggal pada saat itu dan anak perempuannya ditangkap. Hal itu membuat Kerajaan Winterfell marah dan menyatakan perang pada Raja Joffrey. Pada saat perang tersebut Jaime tertangkap sebagai tawanan untuk ditukarkan dengan anak perempuan serta penggalan kepala dari Eddard Stark. Di tengah masa tahanannya, Jaime terlihat tak kehilangan

keangkuhannya sehingga membakar amarah orang-orang dari Kerajaan Winterfell dan berakhir dengan pemotongan tangan kanan milik Jaime.



Gambar 3.3. Jaime Lannister kehilangan tangannya.

(Game Of Thrones.)

Pada saat itu Jaime kehilangan segalanya, sebagai seorang kesatria yang memegang pedang ia tak lagi memiliki hal yang bisa di banggakan. Hal itu membuatnya putus asa dan ia merasakan depresi dari sebuah krisis identitas. Setelah dipotong tangannya, Jaime beserta istrinya dibebaskan dari Kerajaan Winterfell dengan syarat untuk mengembalikan anak serta penggalan kepala dari Eddard Stark. Saat pulang ke kerajaannya ia ditemani seorang kesatria wanita bernama Brienne of Thart. Dalam perjalanannya ini Jaime tidak hanya belajar cara pandang dunia dari sudut pandang lain, tetapi ia juga melihat dunia saat dia tidak memiliki tangan kanannya. Ia menjadi sosok yang bijaksana dan dapat menilai baik

dan buruk sebuah keputusan. Ia pun berakhir menjadi kesatria yang disegani. Perawakan Jaime setelah kejadian tersebut memiliki wajah berkarisma dan lebih bersahabat dengan tak ada lagi senyum sinis yang tergambar pada wajahnya.



Gambar 3.4. Jaime Lannister setelah kehilangan tangannya.
(Game Of Thrones.)

Dalam proses perancangan tokoh Tarman, penulis membutuhkan referensi tokoh yang mengalami perubahan tokoh dari sosok yang baik menuju sosok yang jahat dikarenakan sebuah sebab. Tokoh Harvey Dent dalam film *The Dark Knight* serta tokoh Anakin Skywalker dalam film seri *Star Wars* dipilih oleh penulis sebagai acuan untuk tokoh Tarman dalam perancangannya.

Dalam film *The Dark Knight* terdapat seorang tokoh bernama Harvey Dent. Sosok Harvey merupakan seorang tokoh politik yang melawan ketidakadilan serta korup yang terjadi di kota Gotham tempat ia tinggal. Menjadi seorang penegak keadilan membuatnya dianggap pahlawan oleh para warganya. Ia memiliki wajah yang terlihat selalu tersenyum dengan tubuh tegap yang menambahkan kesannya sebagai seorang yang berwibawa.



Gambar 3.5. Harvey Dent sebelum kejadian kematian tunangannya.
(The Dark Knight, 2008)

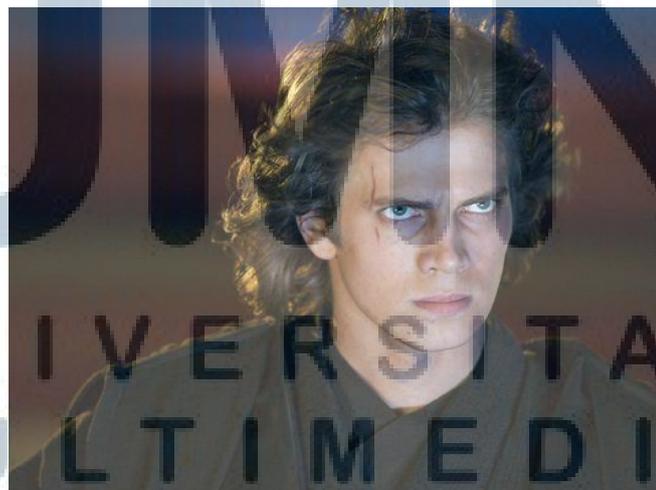
Namun Karena kematian tunangannya ia berubah menjadi sosok yang berbeda. Ia terus dirundung rasa bersalah atas kegagalannya menyelamatkan tunangannya, hal itu membuatnya selalu memiliki pikiran negatif dan wajahnya yang selalu tersenyum tergantikan dengan wajah kencang yang selalu mengernyitkan dahi dengan alis turun. Kondisi Harvey diperparah dengan wajahnya yang rusak sebagian akibat ledakan. Wajahnya tak lagi menunjukkan kesan bersahabat seperti saat ia menjadi penegak keadilan.



Gambar 3.6. Harvey Dent setelah kematian tunangannya.
(The Dark Knight, 2008)

Setelah mengetahui tentang kebenaran bahwa ia dihianati oleh rekan kerjanya sendiri ia menjadi sosok yang suka bermain hakim sendiri dan ia tidak mempercayai siapapun. Harvey tak segan untuk membunuh orang yang menghalangi jalannya untuk membalas dendam. Ia juga terlihat menjadi sosok yang menilai rendah nyawa orang lain, hal itu digambarkan dengan kebiasaannya melempar koin untuk menentukan hidup atau mati orang yang ia hakimi.

Pada serial film Star Wars terdapat seorang tokoh bernama Anakin Skywalker. Anakin digambarkan sebagai seorang pemuda tampan dengan bekas luka pada dahi kanannya sebagai ciri khas serta wajah tegang dan serius yang memperlihatkan kerutan di antara kedua alisnya. Seorang guru dari kesatria Jedi bernama Obi Wan Kenobi membebaskannya dari perbudakan dan mengajaknya masuk ke dalam Jedi Order karena melihat potensinya sebagai seorang kesatria. Pada masa belajarnya, Anakin diperkirakan oleh para gurunya bahwa ia adalah orang yang diramalkan akan menyelamatkan dunia.



Gambar 3.7. Anakin Skywalker
(Star Wars Series)

Ia sangat mengagumi sosok Obi Wan karena baginya ia adalah guru terbaik yang pernah ada. Ia menikah dengan Padme Amidala. Ia terus berlatih hingga menjadi Jedi terkuat. Namun karena kekuatannya itu ia menjadi sosok yang arogan. Obi Wan yang merasa bahwa sosok Anakin berubah menjadi seseorang yang berbahaya sehingga ia mencoba menghentikan obsesi Anakin tersebut. Mereka berdua pun bertarung hingga membuat Anakin sekarat. Merasa dikecewakan oleh gurunya serta para Jedi, Anakin menyimpan dendam yang sangat besar. Ia pun akhirnya diselamatkan oleh Dark Side dan Anakin dijanjikan keselamatan istrinya oleh Dark Side. Karena kerusakan tubuh yang dialaminya saat bertarung dengan Obi Wan membuat Anakin harus mengenakan zirah khusus berwarna hitam yang menjadi hal *iconic* yaitu Darth Vader dan menjadi sosok paling ditakuti alam semesta.



Gambar 3.8. Darth Vader
(Star Wars Series)

3.3.2 Kontras pada tokoh

Di dalam film The Dark Knight terdapat sebuah hubungan kontra antara dua tokoh yaitu sosok Batman dan Joker. Pada adegan awal saat perampokan bank yang

dilakukan oleh para penjahat bertopeng badut terjadi sebuah kekacauan. Tiap orang diantara mereka saling membunuh karena perintah atasannya. Ternyata otak dari kekacauan tersebut adalah Joker. Dalam adegan ini digambarkan bahwa Joker adalah seorang dengan intelektual tinggi yang menggunakan kepintarannya untuk memperlmainkan orang lain. Masa lalu serta identitasnya yang tidak diketahui membuat Joker menjadi sosok misterius dan gila. Pada tiap saat ia bercerita tentang luka diwajahnya ia selalu mengatakan hal berbeda di tiap adegan sehingga menggambarkan bahwa Joker sangat sulit ditebak dan merupakan pembohong yang hebat. Kegilaan yang dilakukan Joker menutupi seberapa pintarnya dia sehingga dalam beberapa adegan ia cukup ditakuti oleh para polisi.



Gambar 3.9. Joker.
(The Dark Knight, 2008)

Berbeda dengan sosok Bruce Wayne yang menjadi kesatria kegelapan dengan nama samaran Batman. Batman adalah seorang bangsawan di kota Gotham yang memiliki kehidupan yang mewah. Gaya hidupnya membuat sosok Batman menjadi sosok yang suka menggoda tetapi mampu berdaptasi dengan orang lain

untuk mendapatkan informasi. Dalam sosoknya sebagai kesatria kegelapan ia adalah tokoh yang memiliki intelegensi tinggi. Pada adegan awal saat ia mengejar para penjahat, Batman menggunakan segala bentuk informasi dan senjata yang ia ciptakan untuk mencapai tujuannya. Namun sosok Batman dianggap main hakim sendiri sehingga pihak polisi tidak menyukai dirinya. Tokoh Bruce Wayne sendiri memiliki masa lalu yang jelas di mana ia telah kehilangan orang tuanya saat perampokan sehingga sosok Bruce berubah menjadi orang yang membenci para penjahat.



Gambar 3.10. Batman.
(The Dark Knight, 2008)

Kedua tokoh ini memiliki kemampuan yang sama tetapi mereka memiliki jalan yang berbeda sehingga membuat film The Dark Knight sangat kokoh. Adegan puncak dari kedua tokoh ini adalah saat mereka berdua dipertemukan di ruang interogasi kantor polisi Gotham. Batman yang sangat membenci penjahat tanpa berpikir panjang langsung membenturkan kepala Joker ke meja dengan keras, tetapi

Joker menyikapi hal tersebut dengan santai karena ia tahu ia jelas kalah jika bermain fisik dengan sosok Batman.

Joker juga mengatakan bahwa Batman sama seperti dirinya, diluar sana mereka berdua dianggap sebagai orang aneh sehingga Joker sangat mengenal Batman dan apa yang ia inginkan. Adegan serta pengakuan Joker membuat hubungan kontra di antara mereka sangat jelas bahwa mereka membutuhkan satu sama lain untuk menyeimbangkan seluruh film tersebut. Sosok Batman membutuhkan seorang penjahat yang membuatnya terus memiliki tujuan untuk melindungi dan Sosok Joker membutuhkan sosok pahlawan untuk terus bermain dengan semua ide gila.



Gambar 3.11. Joker bertemu Batman di ruang interogasi.
(The Dark Knight, 2008)

3.3.3 Hubungan antara proporsi tubuh dengan pekerjaan yang ditekuni

Proporsi yang penulis maksudkan di sini bukanlah bertolak ukur pada ukuran ideal sebuah tubuh, tetapi lebih merujuk pada bentuk tubuh khusus pada sebuah pekerjaan tertentu. Dalam hal ini penulis mengambil beberapa gambar melalui

telusur web guna mendapatkan sosok yang diinginkan. Gambar yang di observasi berupa dua karakter tubuh pekerjaan yaitu seorang petani dan preman.



Gambar 3.12. Petani banten pada abad ke 15
(Banten sejarah dan peradaban abad X – XVII)

Seorang petani terlihat memiliki otot kekar. Berbeda dengan otot kekar yang dimiliki binaragawan, otot yang dimiliki seorang petani lebih mengarah pada otot kering yang terlihat keras dan tidak terlihat besar. Otot tersebut tidak terlatih menyeluruh, karena pekerjaan mereka yang lebih berfokus pada memacul dan membajak. Para petani memiliki fokus otot pada dada dan tangan mereka. Perut mereka jarang ada yang ikut terbentuk dan beberapa bahkan berperawakan menggelambir atau buncit.



Gambar 3.13. Petani Nusantara.
(<https://www.imcnews.id/po-content/uploads/pabrik3.jpg>)

Berbeda dengan seorang petani, preman memiliki karakteristik tubuhnya sendiri. Sosok preman biasa digambarkan dalam keadaan menakutkan. Pada kenyataannya sosok preman memiliki tubuh yang tidak lebih berotot ketimbang seorang petani. Mereka memiliki tubuh dengan otot kering yang tidak begitu terlatih karena memang pada kenyataannya mereka tidak melatih tubuh mereka. Beberapa bahkan terlihat kurus kering.



Gambar 3.14. Preman

(<http://cdn2.tstatic.net/jabar/foto/bank/images/preman-dan-pengemis-diamankan-polres-cirebon.jpg>)

3.3.4 Pakaian pemuka agama atau guru di Banten pada abad ke 15 - 16

Pakaian yang digunakan para pemuka agama pada masa lalu tak jauh berbeda dengan pakaian yang dikenakan oleh para Kiayi di masanya. Mereka terlihat mengenakan jubah besar dengan kain yang melingkari pinggang mereka dan kain yang di lilitkan pada kepala mereka.

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 3.15. Kiayi di Banten pada abad ke 15 – 16
(Banten sejarah dan peradaban abad X – XVII)

Dari segi bentuk, pakaian tersebut terlihat mirip pula seperti pakaian yang dikenakan Sinto Gendeng dalam sinetron Wiro Sableng (1990). Sinto Gendeng terlihat mengenakan kain putih seperti jubah dan terdapat kain yang dililitkan pada pinggangnya serta kopiyah sebagai aksesoris kepala.



Gambar 3.16. (Kiri) Sinto Gendeng (Kanan) Wiro Sableng.

(<https://id.bookmyshow.com/blog-hiburan/wp-content/uploads/2016/12/Fakta-Wiro-Sableng-Sang-Pendekar-212-BookMyShow-4.jpg>)

3.3.5 Pakaian penjahat atau perampok Nusantara di masa lalu

Pakaian yang para penjahat atau perampok kenakan di masa lalu biasa digambarkan dengan baju dengan dada terbuka berwarna hitam dan celana panjang serta kain merah yang melilit di pinggangnya. Beberapa penjahat atau perampok digambarkan mengenakan kain sebagai penutup atau ikat kepala. Mereka juga biasa digambarkan membawa senjata tajam seperti pedang atau golok.



Gambar 3.17. Contoh pakaian penjahat atau perampok pada sinetron Wiro Sableng.
(<https://ibb.co/kga1sR>)

3.3.6 Looks yang ingin dicapai

Dalam perancangan ini penulis ingin mengacu pada *looks* yang dimiliki oleh game berjudul *Jojo's Bizarre Adventure: All Star Battle*. Terlihat pada *looks* yang ditampilkan bahwa game tersebut menyajikan sebuah gaya unik dengan arsiran tebal di setiap lekukan yang ada pada tokohnya. Jika diperhatikan dengan seksama, gaya tersebut memiliki gambaran khas dari komik – komik gaya barat dengan arsiran tebal serta blok warna hitam pada bagian bayangannya. Gaya arsir tersebut merupakan ciri khas dari pengarang asli dari *Jojo's Bizarre Adventure* yaitu Hirohiko Araki yang terkenal dengan gaya gambar gabungan antara Jepang dan Amerika.



Gambar 3.18. Looks dari Jojo's Bizzare Advanture: All Star Battle 1.
(<https://nsx.np.dl.playstation.net/nsx/material/9/9ec0e062745b28ea62bea2b726d2b1f04d96fc59-517441.jpg>)



Gambar 3.19. Looks dari Jojo's Bizzare Advanture: All Star Battle 2.
(<http://nichegamer.com/wp-content/uploads/2013/11/jojos-bizarre-adventure-all-star-battle-ss-1.jpg>)

3.4 Proses perancangan

Pada proses perancangan dari kedua tokoh yaitu Tarman dan Jaka, penulis menemui berbagai macam teori menarik yang digunakan ke dalam perancangannya. Untuk mendapatkan gambaran tentang tokoh yang diinginkan, penulis mencoba membuat

three dimensional character dari setiap tokoh. Seiring dengan proses perancangannya terdapat banyak perubahan dan pengambilan keputusan yang dilakukan guna menghasilkan kontras di antara tokoh Tarman dan Jaka.

3.4.1. Tarman

Dalam proses perancangannya, Tarman merupakan seorang yang bekerja sebagai petani budak yang mengerjakan lahan majikannya. Ia adalah sosok yang giat bekerja dikarenakan ia tidak berpendidikan tinggi sehingga ia takut tidak mendapatkan pekerjaan lain selain dari ototnya. Ia tinggal bersama istrinya di sebuah desa dekat dengan lahan kerjanya. Mereka berdua memiliki kehidupan biasa yang sudah mereka berdua syukuri. Untuk menggambarkan Tarman yang merupakan seorang budak tani, penulis menggambarkannya sebagai seorang petani pada umumnya.

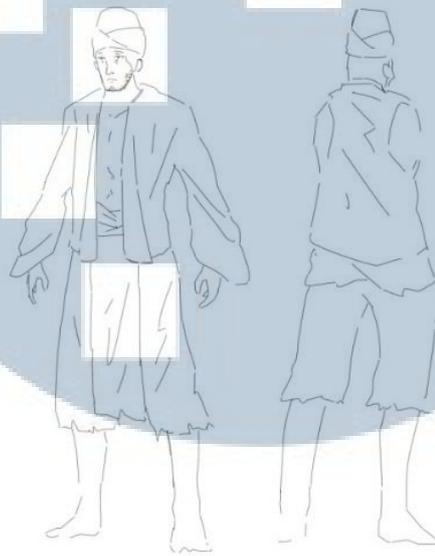


Gambar 3.20. Tarman petani proses pertama.

(Dokumentasi Pribadi)

Setelah mendapatkan data baru tentang Banten pada abad ke 15-16, penulis memahami bahwa pakaian mereka memiliki ciri khasnya sendiri. Pakaian tersebut

terlihat tidak menutupi dada serta memiliki lengan panjang besar yang mampu menutupi tangan mereka sendiri. Pada bagian kepala mereka mengenakan kain yang dibalut menutupi kepala mereka serta celana mereka diikat dengan kain yang ujungnya dibiarkan menjuntai di bagian depan. Dengan data ini penulis mengaplikasikan hal tersebut ke dalam desain yang penulis kerjakan.

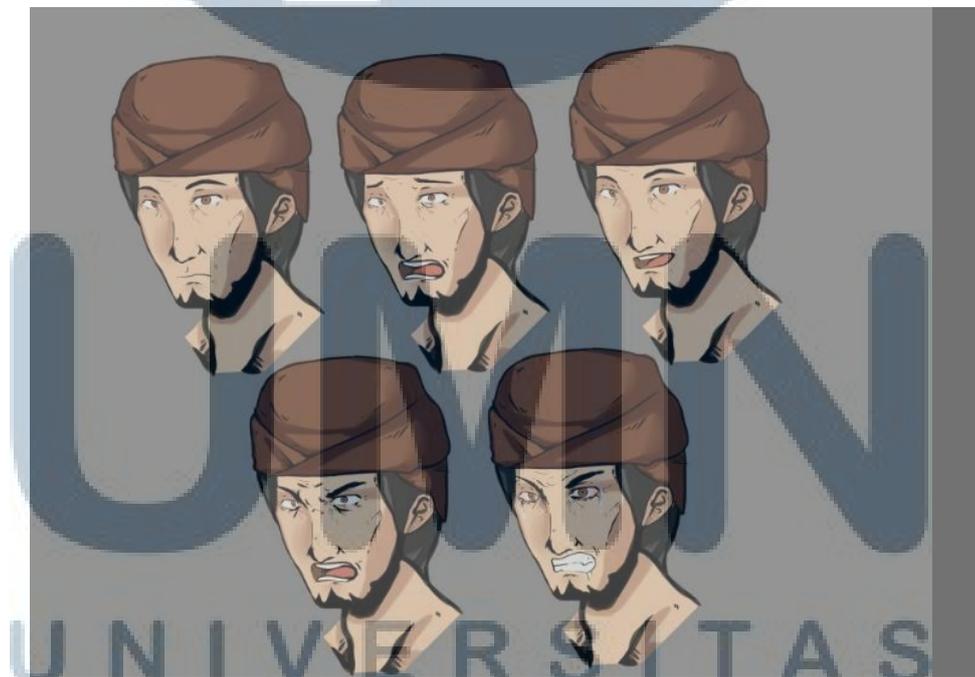


Gambar 3.21. Tarman petani proses 2
(Dokumentasi Pribadi)

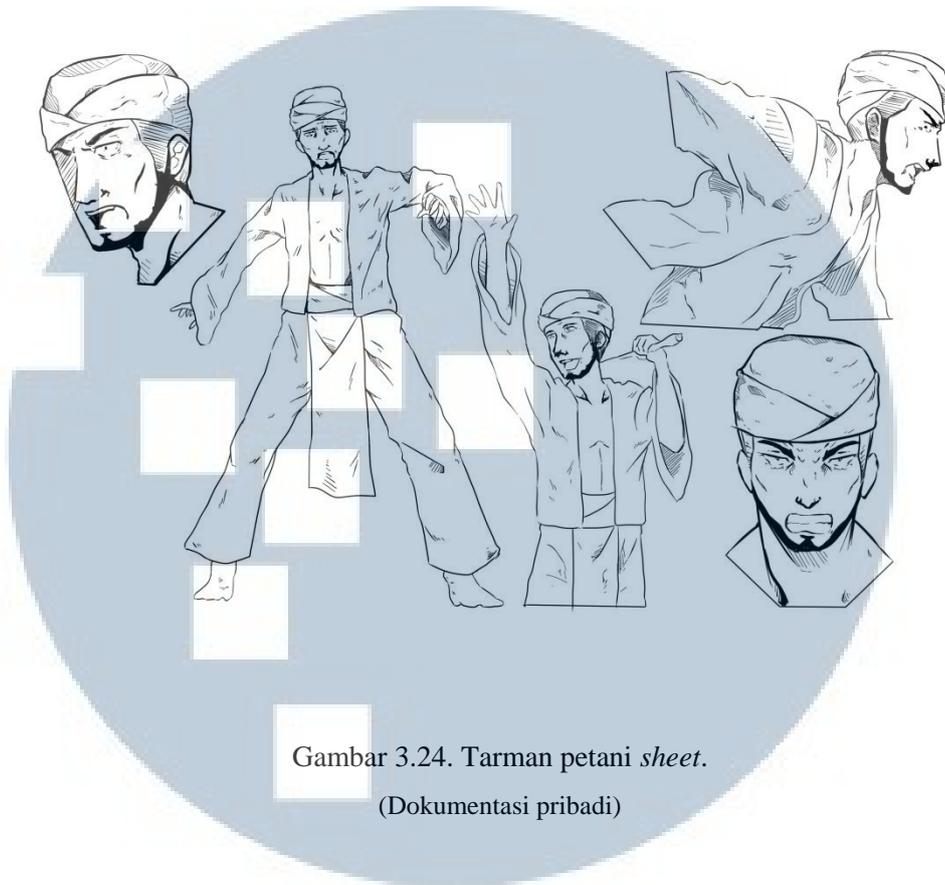
Proses untuk Tarman sebagai petani penulis kreasikan kembali dengan memilih warna yang cocok untuk mendapatkan kesan yang penulis inginkan. Dengan memilih warna dominan coklat serta merah, penulis ingin menggambarkan sosok Tarman sebagai orang yang keras seperti tanah serta memiliki semangat dalam hidupnya.



Gambar 3.22. Tarman petani proses ketiga.
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.23. Ekspresi Tarman Petani.
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.24. Tarman petani *sheet*.

(Dokumentasi pribadi)

Di dalam cerita yang berlangsung, Tarman mendapatkan sebuah tragedi yang mengubah hidupnya. Ia kehilangan semua yang ia miliki dalam tragedi pembantaian yang terjadi di desanya. Seluruh harta benda hilang serta istrinya meninggalkan dirinya. Terbalut dalam amarah dan dendam Tarman bertekad untuk mencari orang yang bertanggung jawab atas segala kehilangannya. Sosok Tarman membuat kesalahan dengan melemparkan emosi sehingga ia memutuskan untuk membalas dendam. Ia menjadi sosok yang tak lagi menghargai dirinya sendiri dan juga orang lain.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.25. Tarman dalam emosi kemarahan proses pertama.
(Dokumentasi pribadi.)

Dalam proses ini, penulis ingin menggambarkan sosok Tarman yang telah berubah akibat kesengsaraan yang ia rasakan. Pada rancangan ini penulis belum mendapatkan kesan orang yang dilahap emosi kemarahan. Rambut panjang yang dikuncir kurang mencerminkan seorang dari nusantara, lebih tepatnya Banten. Terlalu banyak ornamen yang tidak penting seperti pelindung tangan, perban serta rok tidak ada relasinya dengan Banten pada abad ke 15-16 membuat penulis menolak rancangan ini.

U M N
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 3.26. Tarman dalam emosi kemarahan proses kedua.
(Dokumentasi Pribadi.)

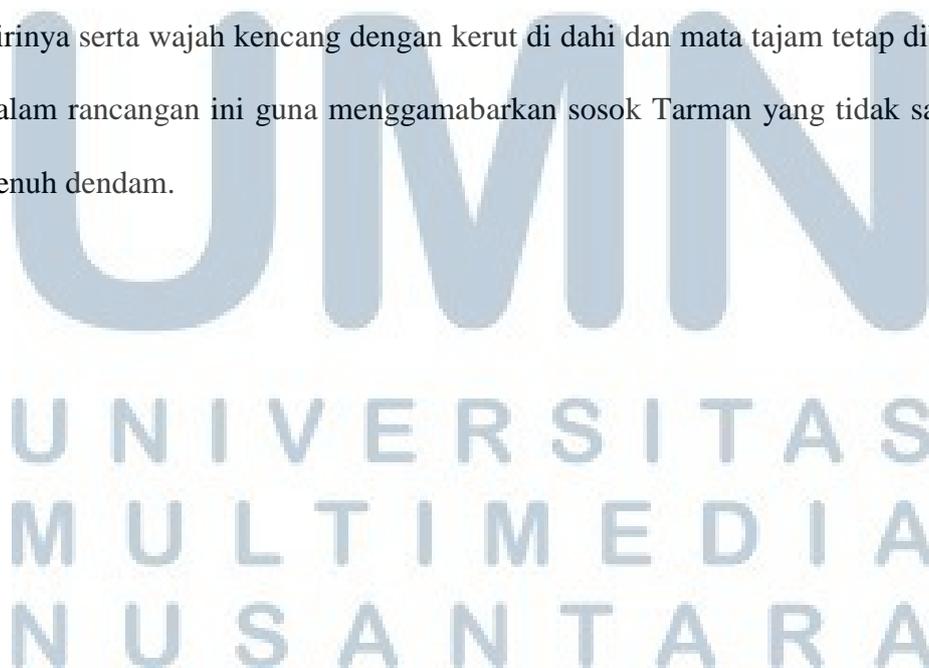
Dalam rancangan ini penulis membuat wajah Tarman yang sebelumnya santai menjadi tegang dengan dahi yang selalu berkerut. Rambutnya yang panjang dibiarkan tergerai untuk menggambarkan betapa liar serta tidak terurus dirinya. Segala ornamen yang tidak diperlukan telah dihilangkan. Tetapi kesan amarah yang ingin disampaikan belum tersampaikan sama sekali. Ikat pinggang yang berwarna hijau serta rok pada pinggangnya mengganggu konsep yang ingin penulis hadirkan berupa Tarman seorang sosok yang penuh amarah dan dendam. Hal tersebut membuat penulis menolak rancangan ini.

Belajar dari dua rancangan sebelumnya yang penulis tolak, penulis kembali ke sosok dasar Tarman yang merupakan seorang petani budak di masa lalunya. Ia adalah sosok yang berfokus pada tujuannya untuk membalas dendam sehingga ia jelas tidak memiliki waktu untuk memikirkan penampilannya secara mendetail.

Untuk dapat merancang sosok Tarman yang dilahap emosi kemarahan harus mulai berpikir layaknya sosok Tarman itu sendiri.

Setelah Tarman mengalami tragedi yang menimpa dirinya jelas ia tidak memiliki apapun kecuali semua hal yang ia kenakan saat meninggalkan desanya. Di sini Penulis bermain kreatif dengan berpikir bagaimana jika apa yang ia kenakan sebelum diubah fungsi menjadi sesuatu yang memudahkan serta mendukungnya dalam tujuan untuk membalas dendam. Pakaian yang ia gunakan dialihfungsikan menjadi pembalut tangan yang melindungi gaya bertarung Tarman yang berfokus untuk menggunakan serangan tubuh bagian atas berupa pukulan serta kuncian.

Setelah ia melatih dirinya, terlihat bahwa otot-otot kering terbentuk pada tubuhnya. Di sini penulis menggambarkan Tarman masih dalam keadaan kurus yang badannya terlihat keras karena otot-otot kering yang ia miliki. Rambut panjang dari proses sebelumnya juga penulis bawa untuk menggambarkan liar dirinya serta wajah kencang dengan kerut di dahi dan mata tajam tetap dibawakan dalam rancangan ini guna menggambarkan sosok Tarman yang tidak santai dan penuh dendam.





Gambar 3.27. Refrensi otot kurus kering
(<https://yashanail.files.wordpress.com/2012/09/bb.jpeg>)

Dalam rancangan kali ini ditambahkan bekas luka yang ada di sekujur tubuh Tarman untuk meambahkan kesan mengerikan pada dirinya. Celana dan kain pada pinggang yang ia kenakan pada saat masih seorang budak tani kini terlihat berbeda. Celananya memiliki sobekan pada bagian ujungnya yang menjadi simbol bahwa Tarman tak lagi perhatian pada dirinya sendiri sehingga membiarkan apapun pada dirinya rusak begitu saja. Kain pada pinggangnya telah dimodifikasi sedemikian rupa agar mampu menampung dan membawa perlengkapan yang ia butuhkan untuk membawa ramuan yang ia perlukan untuk pertarungannya.

Ia terlihat menyimpan golok milik orang yang telah membuat hidupnya berubah, hal tersebut menjadi simbol bahwa Tarman terus mengingat tujuannya. Golok dipilih sebagai media yang cocok dikarenakan benda tajam mampu melukai siapapun sehingga selalu memiliki makna buruk. Warna dominan berupa coklat dan merah tetap digunakan karena dalam artian buruk coklat dan merah mampu memberikan arti tanpa perasaan serta amarah dan balas dendam.



Gambar 3.28. Tarman dalam emosi kemarahan proses ketiga.

(Dokumentasi pribadi.)

Setelah penulis mendapatkan beberapa masukan serta referensi gambar tentang petani, penulis melihat bahwa rata-rata tangan para petani memang berotot tetapi tidak dengan perutnya. Perut para petani rata-rata tidak membentuk sebuah otot dan beberapa bahkan ada yang sedikit buncit. Atas pertimbangan inilah penulis melakukan perbaikan pada postur tubuh Tarman. Perut Tarman terlihat buncit tetapi masih terdapat garis otot pada perutnya sehingga menggambarkan bahwa perutnya ikut terlatih di dalam perjalanannya.

Pada hasil perancangan sebelumnya, penulis merasa bahwa tokoh Tarman kurang memiliki ciri khas yang dapat diingat dari dirinya. Setelah mendapatkan beberapa masukan tentang ciri khas penulis melakukan perancangan ulang yang menambahkan bekas luka berupa codet besar di punggungnya. Codet besar tersebut dipilih dengan pertimbangan bahwa dalam adegan penyerangan terhadap desanya,

Tarman mendapatkan banyak luka dan salah satunya adalah luka paling parah yang ada di punggungnya. Luka yang ada di punggungnya juga sebagai salah satu aspek yang menambah kesan menakutkan dari sosok Tarman.



Gambar 3.29. Tarman dalam emosi kemarahan proses keempat.

(Dokumentasi pribadi.)



Gambar 3.30. Tarman dalam emosi kemarahan detail wajah.

(Dokumentasi pribadi.)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.31. Tarman dalam emosi kemarahan ekspresi.

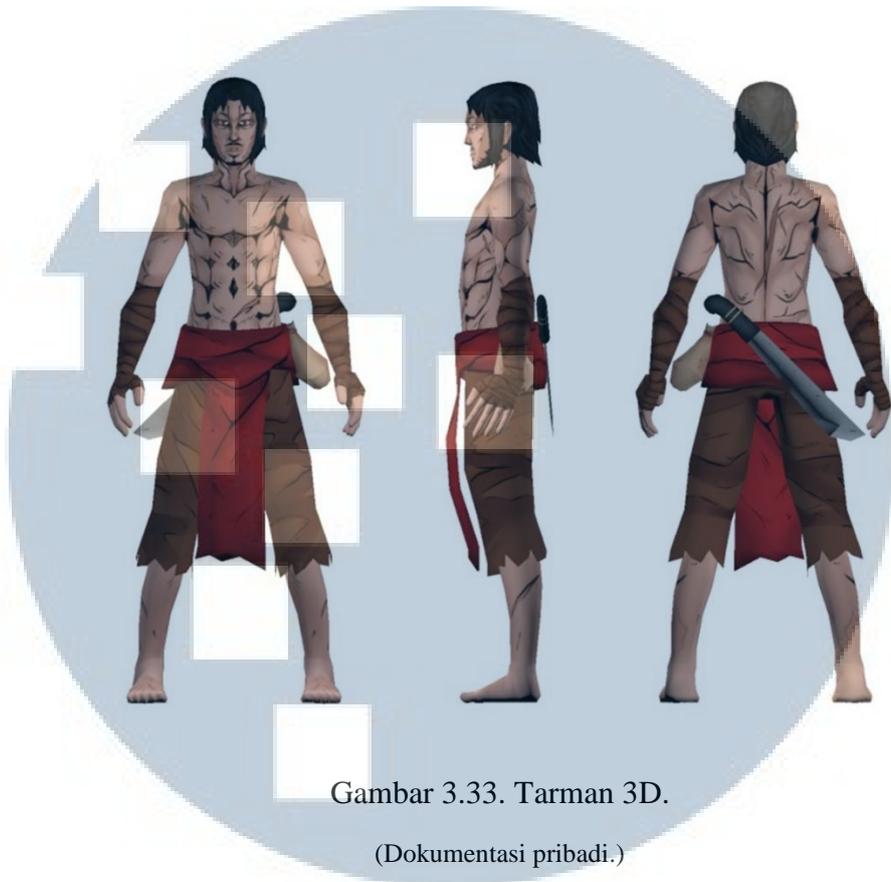
(Dokumentasi pribadi.)



Gambar 3.32. Tarman dalam emosi kemarahan *sheet*.

(Dokumentasi pribadi.)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



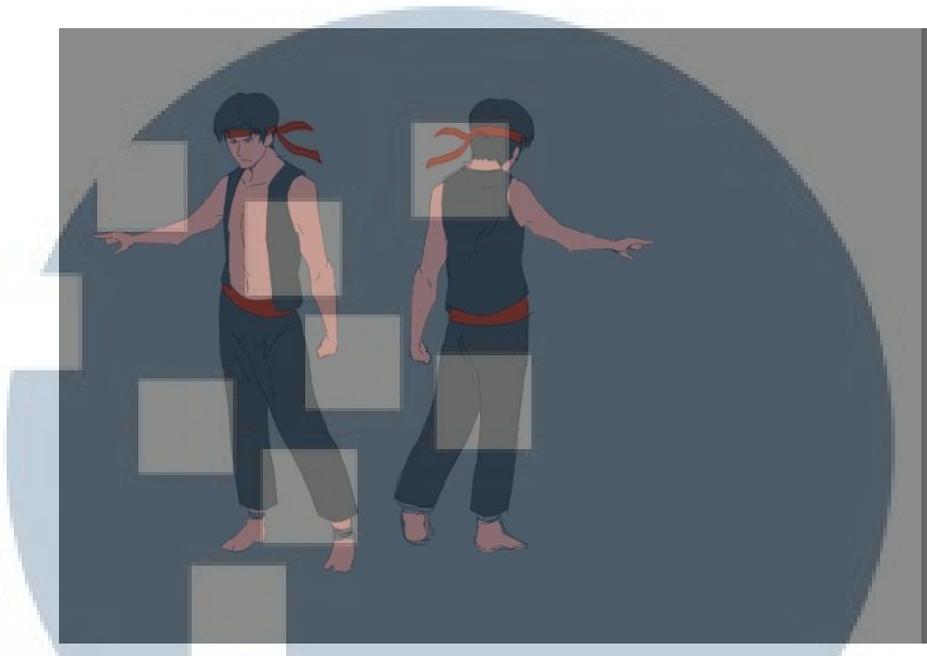
Gambar 3.33. Tarman 3D.

(Dokumentasi pribadi.)

3.4.2. Jaka

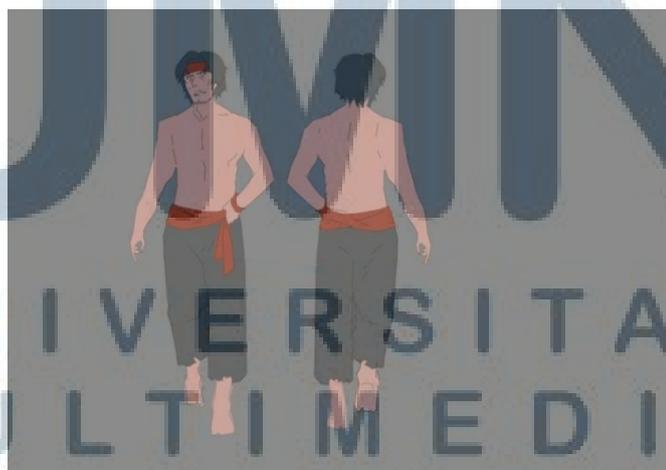
Jaka merupakan seorang pemimpin perampok yang keji. Mereka merampok hingga banyak membunuh dalam aksinya. Untuk dapat dibedakan dengan perampok lainnya, Jaka terlihat mengenakan sebuah ikat kepala untuk menandakan bahwa ia adalah pemimpin dari regunya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



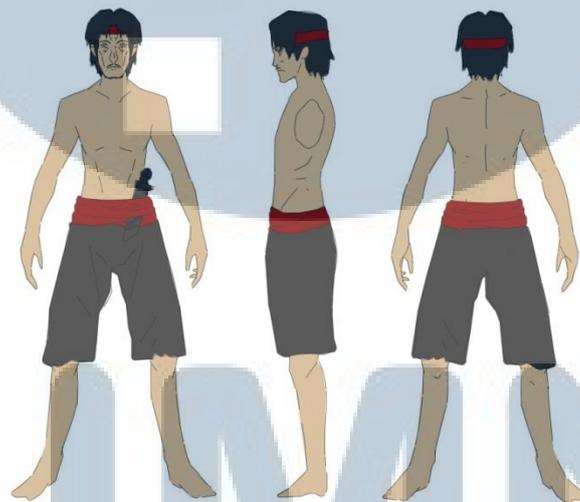
Gambar 3.34. Jaka Perampok proses pertama.
(Dokumentasi pribadi.)

Penulis menolak rancangan ini karena sosok Jaka pada rancangan ini terlalu muda. Pakaian yang dikenakan mengacu pada referensi yang didapatkan. Warna hitam dan merah dipilih untuk menggambarkan sosok negatif dan jahat yang ada pada diri Jaka.



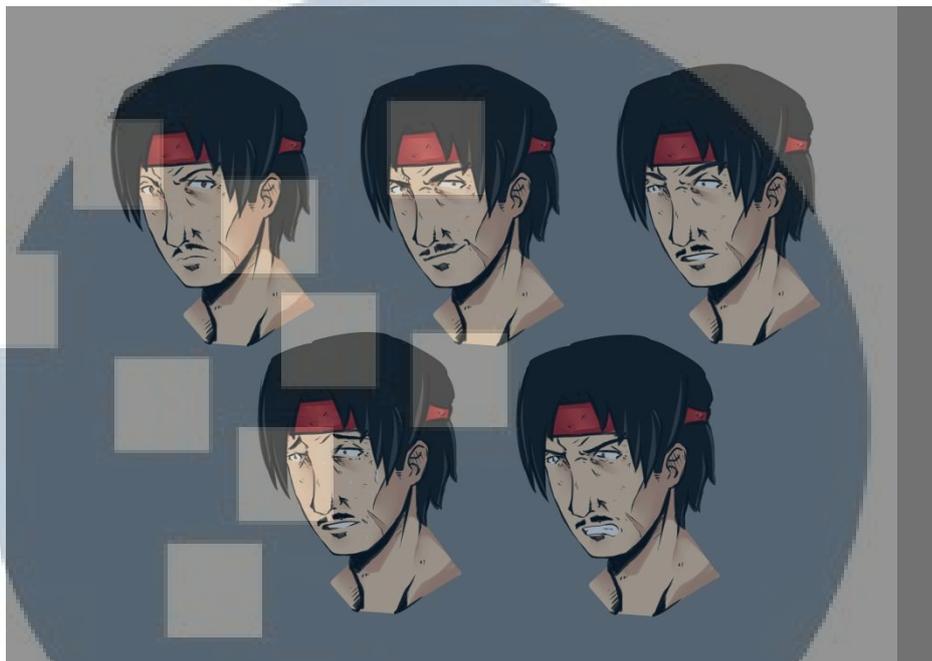
Gambar 3.35. Jaka Perampok proses kedua.
(Dokumentasi pribadi.)

Dalam perancangan ini penulis menolak hasilnya. Dalam rancangan ini dari sisi pakaian sudah sangat menggambarkan sosoknya sebagai perampok yang bengis. Tetapi postur tubuhnya terlalu besar. Terdapat juga aksesoris tidak penting yang hanya menjadi hiasan saja seperti kain di tangan dan akan dihapus pada proses berikutnya. Akhirnya penulis memutuskan untuk meminimalisir kembali, memperbaiki postur tubuhnya dan menambahkan aksesoris berupa golok yang akan menjadi kunci dari cerita yang ingin dibawakan. Celana dibuat lebih pendek guna memudahkan pergerakan dan menambahkan kesan liar dari diri Jaka.

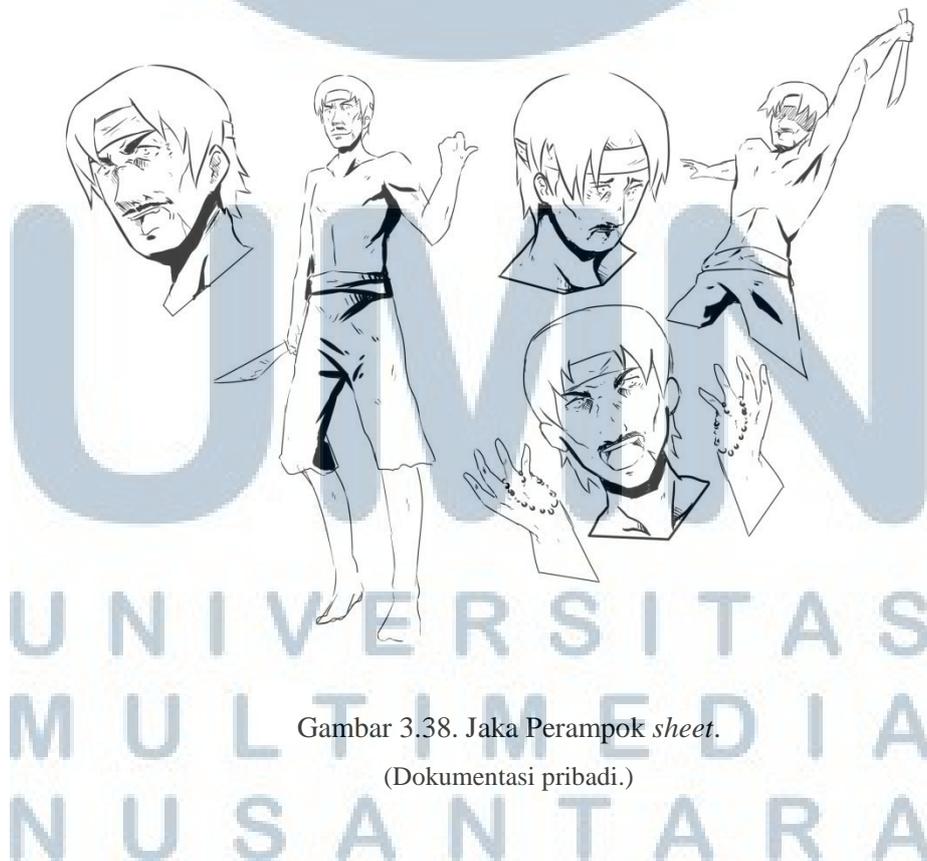


Gambar 3.36. Jaka Perampok proses ketiga.
(Dokumentasi pribadi.)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.37. Jaka Perampok proses ekspresi.
(Dokumentasi pribadi.)



Gambar 3.38. Jaka Perampok *sheet*.
(Dokumentasi pribadi.)

Setelah kejadian brutal dan sadis yang dilakukan oleh Jaka, ia mendapatkan karmanya. Pembantaian yang ia lakukan serta kekacauan yang menimpa kelompok perampoknya menjadi mimpi buruk tersendiri baginya sehingga ia mencari pencerahan yang ia rasa dapat menjadi obat bagi Jaka, ia pun bertobat dan terus melakukan kebajikan berharap bahwa dosanya suatu saat akan dapat terampuni. Sosok Jaka pun berubah menjadi seorang yang baik dan takut akan kematian. Pada proses perancangan awalnya, penulis menggambarkan sosok Jaka pada fase ini dengan menggunakan gamis putih yang melilit pada tubuhnya dilengkapi dengan kain yang menutupi kepalanya. Namun hal tersebut tidak menggambarkan sosok Jaka yang penulis inginkan.

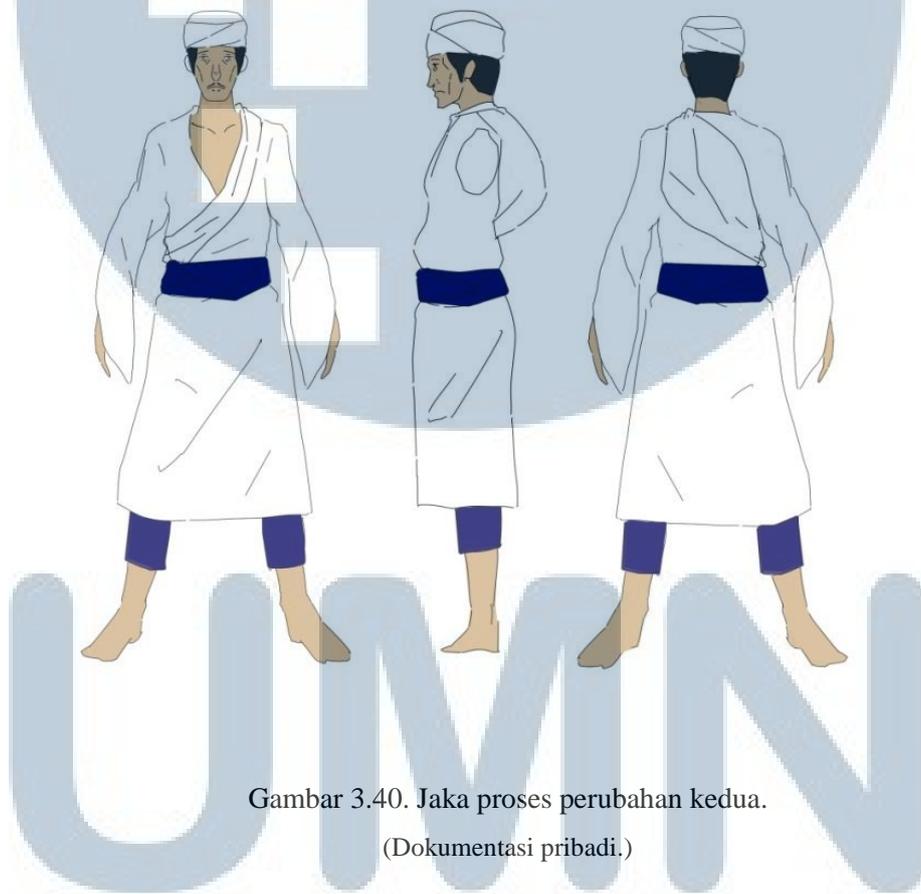


Gambar 3.39. Jaka proses perubahan pertama.

(Dokumentasi pribadi.)

Setelah melakukan riset pakaian kiyai Banten pada abad ke 15-16 penulis mengubah rancangan Jaka kembali. Kali ini Jaka terlihat mengenakan pakaian dengan dada terbuka dengan terusan sampai ke kaki. Di dalamnya ia mengenakan

celana dan pada pinggangnya diikatkan sebuah kain. Kepalanya masih terbungkus dengan kain agar melindungi kepalanya dari sinar matahari dan kain yang dibentuk seperti tas guna mengangkut barang bawaan Jaka. Warna putih dan biru dipilih untuk menggambarkan sosok Jaka yang telah bertaubat sehingga menimbulkan kesan suci dan membawa kedamaian.

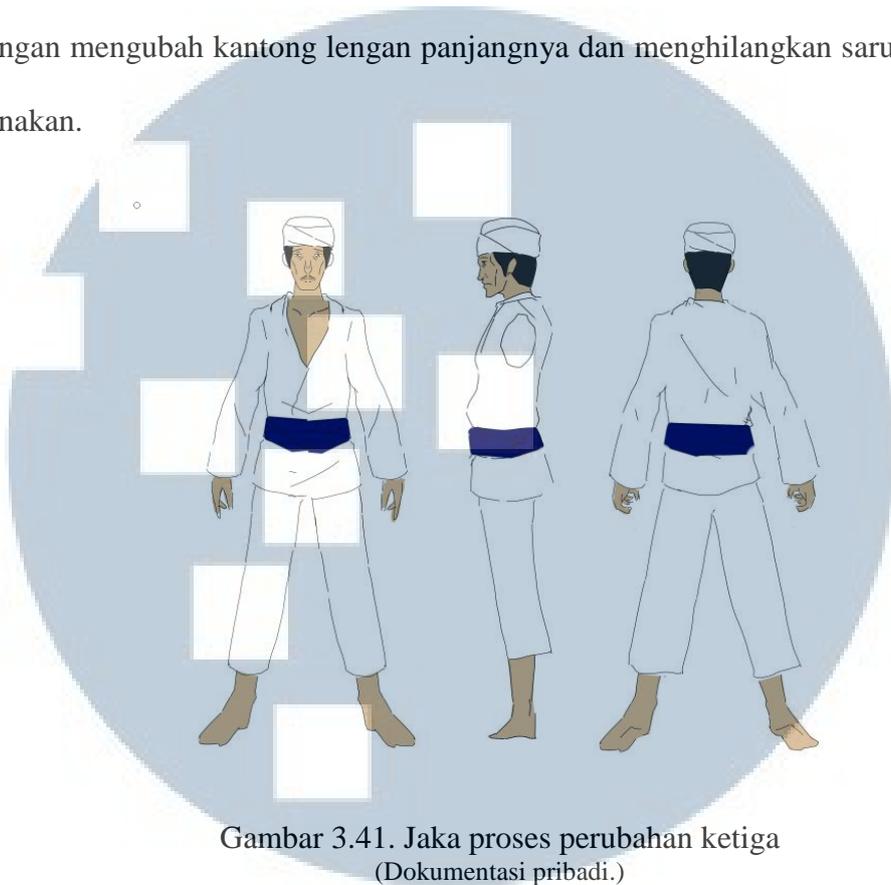


Gambar 3.40. Jaka proses perubahan kedua.

(Dokumentasi pribadi.)

Pada rancangan ini, penulis merasa masih harus menyederhanakan sosok Jaka. Pakaian dengan lengan panjang berkantung besar serta kain sarung sebagai bawahannya dirasa sulit untuk seorang Jaka berjalan jauh untuk mencari pencerahan. Atas dasar pertimbangan itu penulis menyederhanakan sosok Jaka

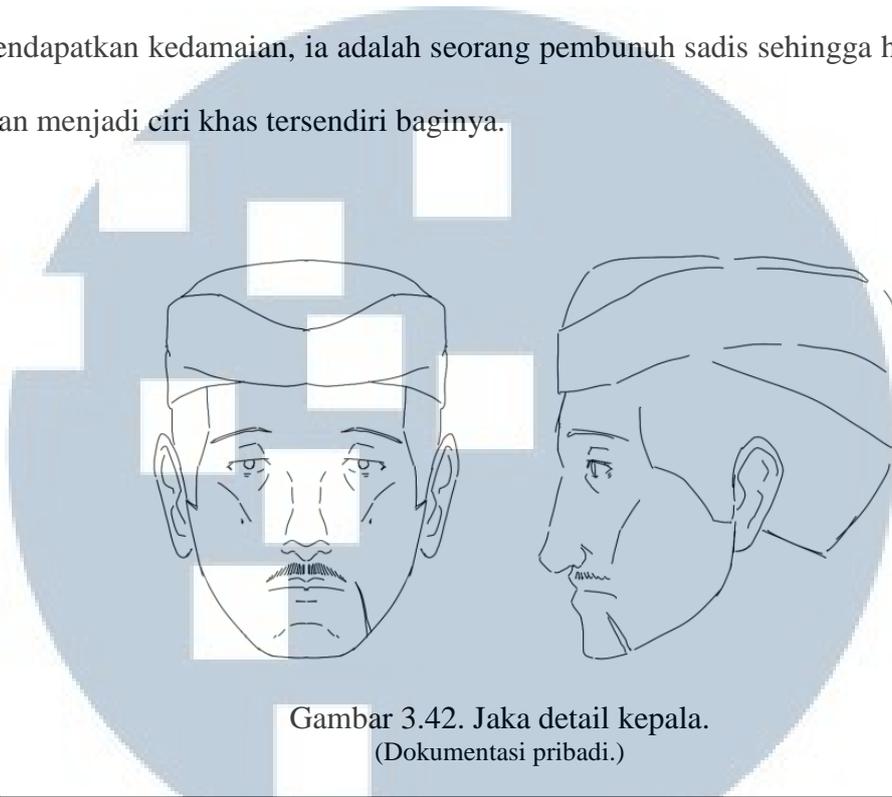
dengan mengubah kantong lengan panjangnya dan menghilangkan sarung yang ia kenakan.



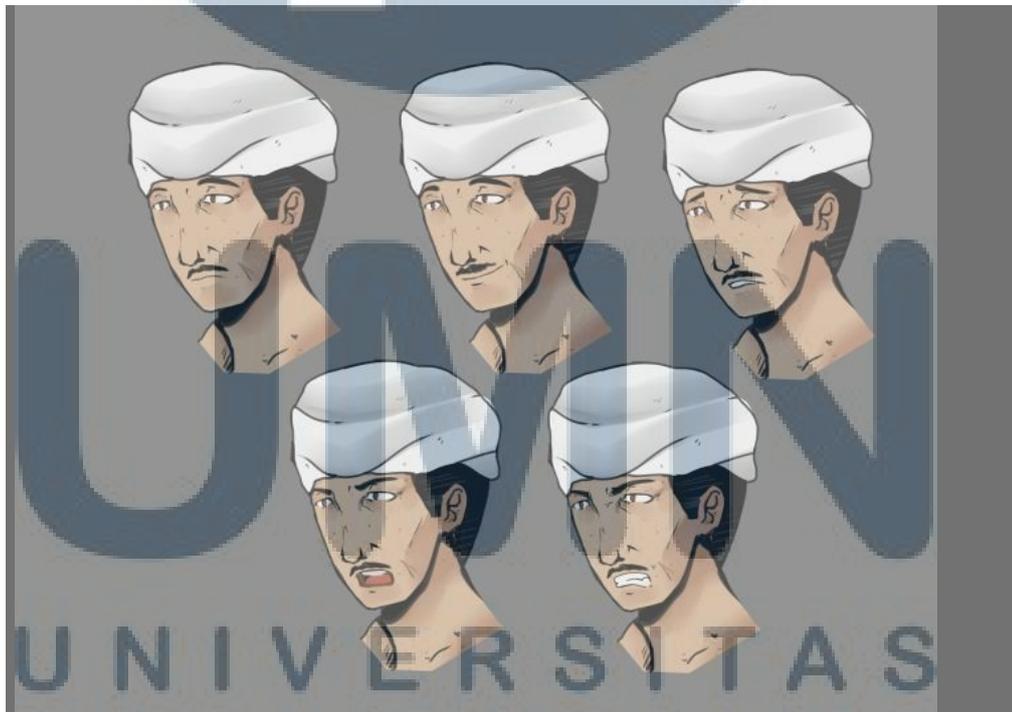
Gambar 3.41. Jaka proses perubahan ketiga
(Dokumentasi pribadi.)

Ciri khas yang dimiliki Jaka adalah bekas luka yang ada di wajah bagian dagu kirinya. Bekas luka menjadi lambang yang sangat mudah dimengerti bahwa sosok tersebut berbahaya dan senang bertarung. Berbeda dalam kasus perancangan Jaka yang penulis lakukan. Sosok Jaka memang digambarkan memiliki permulaan sebagai seorang yang jahat dan sadis namun ia berubah menjadi sosok yang baik dan penyayang. Lokasi bekas luka pada wajahnya dipilih berdasarkan pertimbangan tersebut. Setiap orang mungkin memiliki bekas luka di tubuhnya yang mampu di sembunyikan di dalam pakaian. Tetapi dalam perancangan Jaka penulis ingin memberikan bekas luka yang tidak bisa disembunyikan olehnya sehingga penulis memilih wajahnya untuk diberikan bekas luka tersebut. Bekas luka yang ada pada wajah Jaka akan menjadi pengingat bahwa ia sebelum

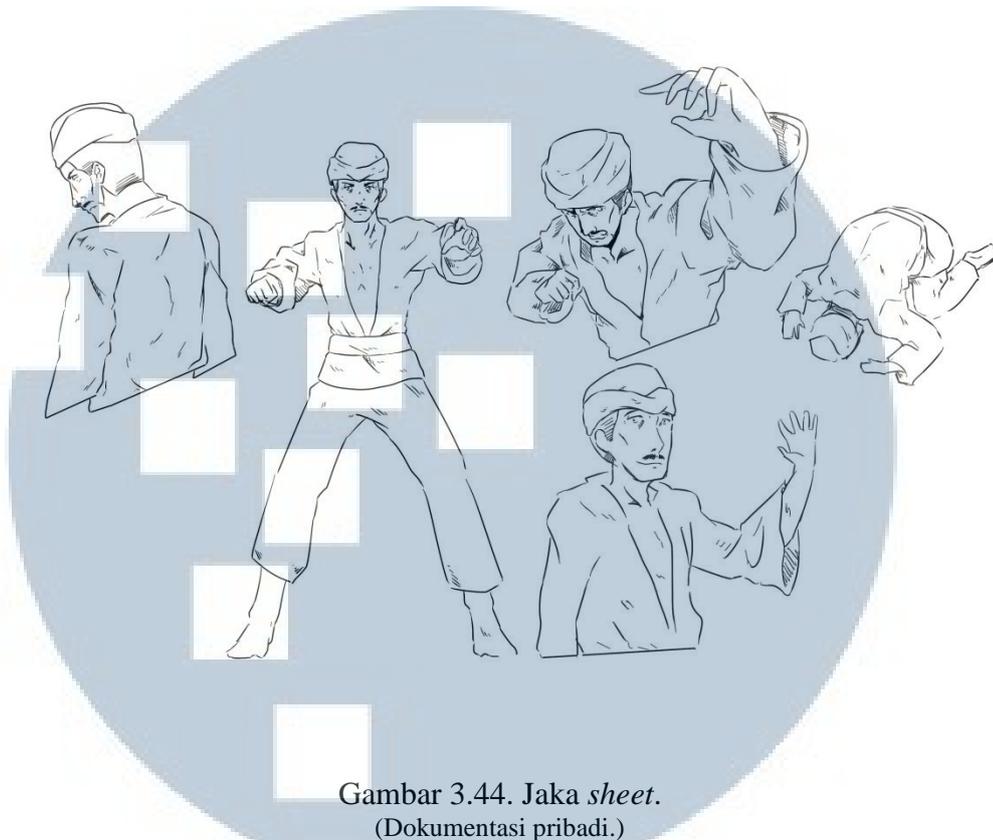
mendapatkan kedamaian, ia adalah seorang pembunuh sadis sehingga hal tersebut akan menjadi ciri khas tersendiri baginya.



Gambar 3.42. Jaka detail kepala.
(Dokumentasi pribadi.)



Gambar 3.43. Jaka ekspresi.
(Dokumentasi pribadi.)



Gambar 3.44. Jaka sheet.
(Dokumentasi pribadi.)



Gambar 3.45. Jaka 3D.
(Dokumentasi pribadi.)