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 DAN PERANCANGAN

3.1. Gambaran Umum Tugas Akhir/Skripsi

Cerita rakyat Panji Semirang mengisahkan putri Candra Kirana yang menyamar menjadi laki-laki demi memimpin kerajaan yang ia bangun setelah meninggalkan kerajaan lamanya. Candra Kirana meninggalkan kerajaan lamanya karena perangai buruk ayahnya setelah kematian ibunya. Candra Kirana kemudian membangun kerajaan sendiri dan menyamar menjadi Panji Semirang. Dalam mengadaptasi cerita ini, penulis bermaksud untuk menunjukkan karakter Candra Kirana sebagai wanita yang independen dengan desain karakter dalam *visual novel*. Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis bersifat kualitatif, dan didapatkan melalui wawancara dengan beberapa narasumber serta studi eksisting.

3.2. Metodologi Penelitian

Pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan dengan wawancara kepada narasumber untuk mengumpulkan data mengenai adaptasi cerita rakyat, peranan *visual novel* dalam menyampaikan cerita tersebut, dan peranan desain karakter dalam upaya ini. Wawancara mengenai adaptasi cerita rakyat dan peranan *visual novel* akan disimpulkan secara terpisah, sedangkan wawancara berkaitan dengan desain karakter akan disimpulkan bersamaan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

3.2.1. Wawancara

Wawancara pertama dilakukan dengan narasumber Fritz Malindo Wijaya, seorang alumni Universitas Multimedia Nusantara. Ia adalah lulusan peminatan animasi yang mengadaptasi cerita rakyat Timun Mas dalam film animasinya. Wawancara dilakukan pada Kamis, 7 September 2017 lalu. Narasumber dikontak terlebih dahulu melalui pesan *facebook* untuk menanyakan kesediaannya, kemudian wawancara dilakukan sepenuhnya dengan *e-mail*. Pada wawancara ini pertanyaan-pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan upaya adaptasi cerita rakyat.

Menurut Wijaya, upaya adaptasi di Indonesia masih terbilang kurang. Meskipun ada, tidak banyak audiens yang tertarik karena tidak dikemas dengan baik. Dalam mengadaptasi, Wijaya mengungkapkan bahwa pengadaptasi perlu mendaur ulang cerita rakyat yang akan diangkat, sehingga cerita rakyat tersebut dapat dikembangkan dengan baik. Jika tidak didaur ulang, yang terjadi ialah hanya mengenalkan karakter-karakter yang terdapat dalam cerita tersebut, bukan mengenalkan kisahnya.

Menentukan versi cerita yang akan dipakai sebagai dasar dari adaptasi merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Hal ini disebabkan karena cerita rakyat memiliki berbagai varian yang berbeda. Dalam menentukan versi cerita, Wijaya menyarankan untuk mengambil versi cerita yang paling populer. Atau, mengambil beberapa versi cerita kemudian menentukan kesamaan dan hal-hal yang menghubungkan cerita-cerita tersebut. Kemudian, menentukan inti dan filosofi cerita rakyat tersebut untuk disampaikan dalam hasil adaptasi.

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

Dalam melakukan adaptasi cerita rakyat, tentunya ada batasan-batasan yang perlu diperhatikan. Batasan-batasan ini umumnya berdasarkan oleh target audiens yang dituju. Selain itu, dalam adaptasi juga perlu memperhatikan alur cerita yang akan dikembangkan. Menurut Wijaya, bukanlah sebuah masalah jika harus mengubah beberapa aspek dalam cerita rakyat yang diangkat demi alur cerita yang lebih baik.

Wijaya mengangkat kisah Timun Mas karena ia menganggap kisah ini menarik. Karena, karakter Timun Mas menggambarkan wanita yang kuat dan independen, aspek yang menjadi salah satu unsur dunia modern pada masa kini. Cerita rakyat pada umumnya mengisahkan putri yang menunggu diselamatkan oleh pangeran. Maka, Timun Mas diadaptasi Wijaya sebagai film animasi, karena merupakan pencampuran unsur klasik (cerita rakyat) dan modern.

Berkaitan dengan media *visual novel*, menurut Wijaya sangat mumpuni untuk melakukan upaya adaptasi cerita rakyat dengan media tersebut. Tentu, cara penyampaian cerita rakyat Indonesia perlu berhati-hati karena sudah jarang yang mengenal. Dalam mengenalkan cerita rakyat melalui *visual novel* juga perlu melakukan daur ulang serta pengemasan yang baik.

Kesimpulan dari wawancara tersebut, dalam mengadaptasi cerita rakyat perlu dikemas dan didaur ulang agar cerita dapat berkembang, tidak hanya menceritakan ulang saja. Cerita rakyat dengan pencampuran unsur klasik dan modern merupakan cerita yang menarik untuk diangkat. Dalam pemilihan versi cerita, dapat dilakukan dengan memilih versi paling populer atau menentukan kesamaan dari berbagai varian cerita.

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

Wawancara kedua dilakukan dengan Rudy Rachman I., yakni CEO Vifth Floor. Vifth Floor merupakan *developer indie* dari Indonesia yang merilis *visual novel* berjudul *Just Deserts*. *Visual novel* ini telah dirilis di *Steam* dan dijual secara internasional. Wawancara ini berkaitan dengan perkembangan *visual novel* di Indonesia, dan kekuatan media tersebut dalam penyampaian cerita.

Menurut Rachman, pembuatan *visual novel* di Indonesia semakin meningkat jumlahnya. Banyak *developer* yang berkecimpung dalam dunia *visual novel* karena biaya yang cenderung terjangkau dan umumnya tidak memakan waktu yang panjang dalam pembuatannya. *Visual novel* juga dinilai dapat mendukung dalam penyampaian cerita karena dilengkapi dengan *visual* dan *audio*, unsur yang tidak dimiliki novel biasa.

Upaya adaptasi cerita rakyat dalam *visual novel* telah cukup banyak dicoba, baik dalam negeri maupun luar negeri. Hal ini menunjukkan bahwa *visual novel* merupakan media yang mendukung dalam mengenalkan cerita rakyat. Namun, perlu diperhatikan target audiens yang dituju saat melakukan upaya ini, apakah mereka akan tertarik pada *visual novel* tersebut atau tidak.

Kesimpulan dari wawancara ini, *visual novel* merupakan media yang mendukung untuk penyampaian cerita karena didukung oleh *visual* dan *audio*. Sudah cukup banyak yang melakukan upaya adaptasi cerita rakyat dalam *visual novel*, dan perkembangan *visual novel* sudah cukup pesat di Indonesia.

Wawancara ketiga dilakukan dengan narasumber Ignatius Budi, seorang *concept artist* dari Caravan Studio. Studio yang berspesialisasi di bidang ilustrasi, komik,

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

video game. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan kepentingan dan peranan karakter pada *visual novel*, serta bagaimana merancang karakter yang baik.

Menurut Budi, karakter merupakan unsur yang sangat penting dalam perancangan *visual novel*. Hal ini disebabkan karena karakter memegang peranan penting untuk mengarahkan fokus cerita dan dapat menjadi *icon* yang dapat membuat kita tertarik dengan suatu judul atau *brand*.

Kemudian, dalam karakter itu sendiri, hal yang dianggap penting bagi narasumber adalah adalah desain *visual*. Desain *visual* karakter harus menarik, *catchy*, serta mudah diingat ciri khasnya. Bagi beberapa pengguna, termasuk narasumber sendiri, jika desain *visual* karakter tidak menarik maka akan menjadi sulit bagi pengguna untuk mengetahui lebih lanjut cerita dalam *game* atau *visual novel*. Dalam perancangan karakter, Budi menyatakan bahwa siluet yang baik dapat menggambarkan secara jelas watak serta sifat karakter. Untuk mendukung hal ini diperlukan latar belakang dan tujuan/*role* karakter tersebut untuk ditambahkan menjadi elemen-eleman *visual*.

Budi juga menjelaskan bahwa dalam ranah *visual novel*, perancangan karakternya berbeda memiliki perbedaan dari *game* atau animasi. Menurutnya, aspek teknis dalam perancangan karakter *visual novel* tidak terlalu diperhatikan karena tidak perlu berdiskusi dengan pihak lain seperti 3D *modeler* atau *animator*. Sehingga, dalam mendesain karakter *visual novel* dapat bekerja dengan lebih bebas.

Wawancara keempat dilakukan dengan narasumber Cindy Handoyo, yang juga merupakan *concept artist* dari Caravan Studio, studio yang berspeliasasi di bidang

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

komik, *video game* dan ilustrasi. Wawancara ini berkaitan dengan peranan dan kepentingan karakter, serta perancangan karakter.

Handoyo menegaskan bahwa karakter memang merupakan unsur penting dalam sebuah perancangan, tidak hanya *visual novel*, namun juga animasi dan *game*. Karena, karakter adalah elemen yang akan berinteraksi dan membawa pengguna dalam menjalani cerita atau permainan.

Kemudian, Handoyo menjelaskan kaitan antara psikologi dan bentuk *visual* karakter. Ia berpendapat bahwa psikologi akan mempengaruhi bagaimana desain *visual* karakter. Handoyo memberi contoh karakter Russel pada animasi UP, bagaimana sifat Russel yang bersahabat dan lucu digambarkan dengan bentuk karakternya yang bulat. Maka, ketika mendesain *visual* karakter, perancang sebisa mungkin harus membuat karakter tersebut mencerminkan sifat dan wataknya. Sifat dan watak karakter tidak hanya dicerminkan dari bentuk saja, tetapi juga pose dan ekspresi wajah.

Dalam mendesain karakter, Handoyo berpendapat bahwa perlu memperhatikan target audiens dan perkembangan jaman. Target audiens yang masih anak-anak akan lebih tertarik dengan karakter yang lebih sederhana dibandingkan dengan karakter yang memiliki detail rumit. Desain karakter untuk *setting* kuno seperti jaman pertengahan Eropa atau *setting* cerita rakyat juga perlu dirancang sesuai dengan perkembangan jaman. Handoyo memberi saran bahwa meskipun karakter untuk *setting* kuno, usahakan agar tidak terlihat terlalu kuno sehingga cocok dengan generasi masa kini.

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

Berdasarkan wawancara dengan kedua *concept artist* dari Caravan Studio, yakni Ignatius Budi dan Cindy Handoyo, diperoleh kesimpulan bahwa karakter merupakan elemen penting dalam sebuah perancangan *visual novel*. Hal ini disebabkan karena karakter merupakan unsur yang dapat membawa audiens untuk mendalami sebuah cerita, serta dapat membuat audiens tertarik pada suatu *visual novel*. Psikologi karakter berkaitan erat dengan perancangan *visual*, karena dengan mengerti psikologi dari karakter yang dirancang, perancangan *visual* menjadi lebih jelas. Desain karakter harus menarik dan mengikuti perkembangan jaman, meskipun dirancang untuk *setting* kuno. Jika tidak menarik atau terkesan ketinggalan jaman, audiens akan merasa malas untuk lebih mendalami penyampaian cerita pada *visual novel*.

3.2.2. Studi Eksisting (Referensi)

Berikut adalah *visual novel* yang dijadikan studi eksisting oleh penulis untuk melihat perbedaan karakter *visual novel* dengan karakter-karakter untuk *game*, animasi, film, dan media lainnya. *Visual novel* ini juga dijadikan studi eksisting untuk *art style* yang digunakan.

Karakter dalam *visual novel* umumnya memiliki animasi yang cenderung lebih sedikit dari *game* atau film animasi. Karakter dalam *visual novel* sederhana biasanya hanya memiliki animasi karakter mengedipkan mata dan bernapas. Dalam *visual novel* yang lebih kompleks, animasi yang digunakan lebih banyak, yakni ekspresi-ekspresi karakter. Selain itu, karakter dalam *visual novel* umumnya hanya ditunjukkan sebatas bagian dada/pinggang ke atas saja.

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

Karakter dalam *visual novel* akan bereaksi tergantung dari pilihan pemain. Jika pemain memilih opsi yang kurang tepat, maka biasanya karakter akan menunjukkan ekspresi seperti marah atau sedih. Dalam contoh yang penulis ambil, yakni *visual novel* yang digabungkan dengan *game*, *Last Window : Secret of Cape West*, pemain dapat menentukan pilihan dalam menelusuri cerita.

Gambar 3.2.1 Contoh halaman pada *VN Last Window*
(http://dsmedia.ign.com/ds/image/article/112/1121206/the-last-window-midnight-promise-20100916093647768.jpg)

Pemilihan *art style* pada VN *Last Window* merupakan pencampuran dari *manga style* dan *semi realism style*. Hal ini dikarenakan *setting* tempat VN *Last Window*, yakni Amerika, sedangkan pembuatnya merupakan orang Jepang. Hal ini menimbulkan kesan semi-realis (bagain dagu dan hidung tidak terlalu lancip, mata tidak terlalu besar) dengan karakter memiliki struktur wajah barat namun dengan penggambaran gaya *manga*.

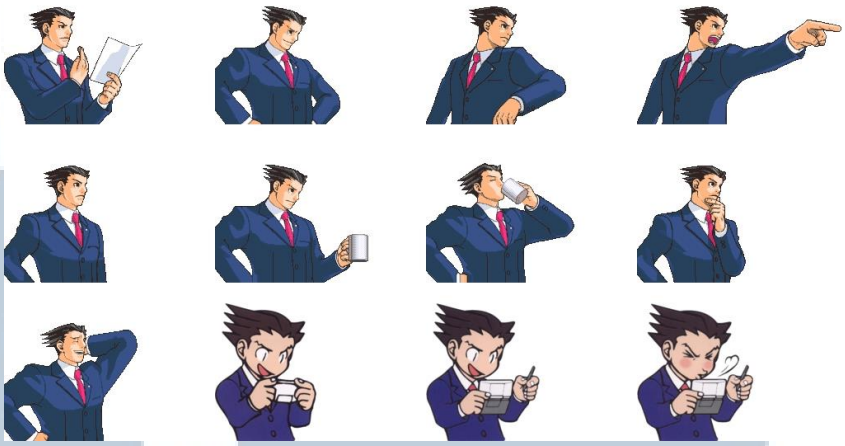
Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

Gambar 3.2.2 Pencampuran gaya *manga* dan semi-realis untuk VN *Last Window* (https://gamefaqs.akamaized.net/screens/1/b/e/gfs_175014_2_11.jpg)

Berikut adalah beberapa karakter yang diteliti oleh penulis untuk melihat perkembangan atau *development* kepribadian karakter-karakter tersebut agar dapat diterapkan pada karakter yang akan dirancang. Selain itu, penulis juga akan menganalisa desain *visual* dari karakter-karakter tersebut.

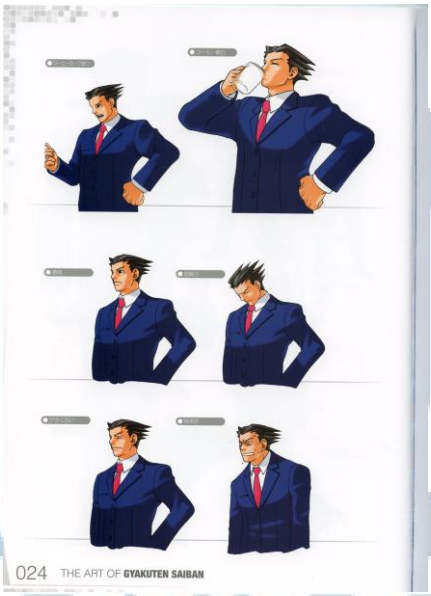
Selain pada *game Last Window*, penulis juga mengambil contoh *game* yang digabungkan dengan *visual novel* lainnya yakni Phoenix Wright. Penulis mengambil referensi gestur dan pose dari tokoh utamanya, yakni Phoenix Wright, unutk diimplementasikan kepada karakter utama dalam perancangan *visual novel*. Gestur dan pose Phoenix Wright terlihat percaya diri dan terbuka (*open pose*), sehingga penulis menggunakannya sebagai referensi.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



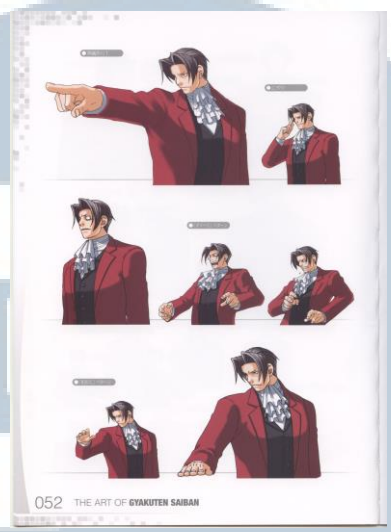
Gambar 3.2.3 Gestur dan pose percaya diri pada Phoenix Wright
(http://www.illegaltoothpaste.co.uk/wp-content/uploads/2013/01/phoenix_wright_collage_sprites_fixed.jpg)

Selain gestur-gestur di atas, Phoenix Wright juga memiliki gestur-gestur lain yang terdapat dalam *game*. Gestur Phoenix Wright sebagai tokoh utama lebih banyak dibandingkan dengan karakter-karakter lain dalam *game*-nya.

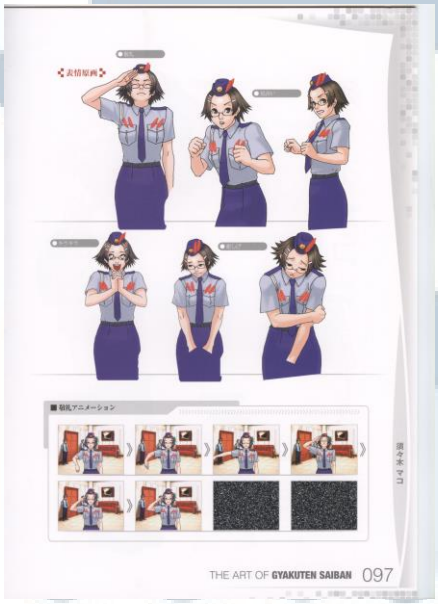


Gambar 3.2.4 Gestur-gestur lain dari Phoenix Wright
(https://vignette1.wikia.nocookie.net/aceattorney/images/b/b3/AoGS_Wright_4.jpg/revision/latest?cb=20100503004412)

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018



Gambar 3.2.5 Gestur karakter lain dalam Phoenix Wright (1)
(https://vignette1.wikia.nocookie.net/aceattorney/images/5/58/AoGS_Edgeworth_5.jpg/revision/latest?cb=20100505005435)

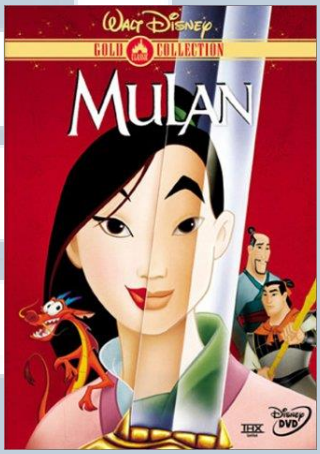


Gambar 3.2.6 Gestur karakter lain dalam Phoenix Wright (2)
(https://vignette3.wikia.nocookie.net/aceattorney/images/1/16/Artofgs-097.jpg/revision/latest?cb=20100513001938)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Studi eksisting karakter utama (*heroine*), Panji Semirang :

1. Hua Mulan (Mulan)



Gambar 3.2.7 Hua Mulan dalam animasi Mulan
(http://www.koreatimesus.com/wp-content/uploads/2015/03/mulan.jpg)

Hua Mulan adalah karakter utama dalam animasi Disney yang berjudul Mulan. Animasi ini merupakan adaptasi dari puisi Cina yakni *The Ballad of Hua Mulan*. Dalam *setting* pemerintahan Cina jaman dahulu, di mana pemerintahan dikuasai oleh pria, Mulan menyamar menjadi laki-laki dan ikut berperang menggantikan ayahnya yang sakit. Mulan yang tidak pernah berperang dengan susah payah mengikuti latihan militer yang keras. Alhasil, Mulan dapat menjadi prajurit yang hebat meskipun ia adalah wanita.

Mulan mengalami perkembangan baik secara kepribadian maupun fisik dalam animasi yang dibuat Disney. Mulan yang tadinya hanya seorang gadis yang dituntut untuk selalu anggun berkembang menjadi prajurit yang hebat setelah latihan militer. Karakter Mulan dan karakter utama dalam perancangan yakni Panji Semirang memiliki kesamaan. Yakni wanita yang menyamar menjadi laki-laki dan berjuang demi ayah mereka. Dari studi eksisting karakter Mulan, akan

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

diimplementasikan pada karakter Panji Semirang keteguhan serta kegigihannya dalam berjuang demi sang ayah.

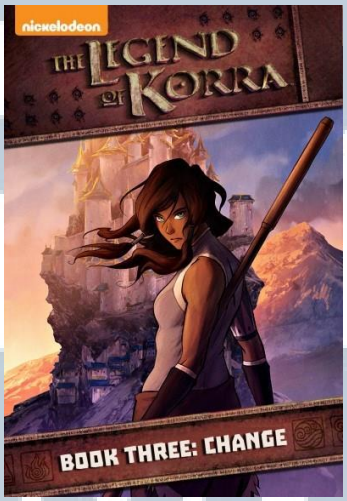
Gambar 3.2.8 Mulan sebelum menyamar menjadi laki-laki
(https://static.comicvine.com/uploads/scale_small/11/111746/4352749-famulan.jpg)

Gambar 3.2.9 Mulan setelah menyamar menjadi laki-laki
(https://qph.ec.quoracdn.net/main-qimg-1fbb1f544ee006ec4a27a811a373c959-c)

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

Seperti yang dapat dilihat pada gambar di atas, sosok Mulan sebelum menyamar menjadi laki-laki terlihat lembut dan gemulai. Sedangkan setelah menyamar menjadi laki-laki, postur tubuhnya terlihat lebih tegap dan bentuknya terlihat lebih persegi. Selain itu, gestur Mulan sebelum menyamar menjadi pria terlihat tertutup (*closed pose*), sedangkan setelah menyamar menjadi laki-laki, pose Mulan lebih terbuka (*open pose*). Perubahan pose ini juga akan diimplementasikan pada Panji Semirang.

2. Korra (Avatar : The Legend of Korra)



Gambar 3.2.10 Avatar : The Legend of Korra
(https://i.jeded.com/i/avatar-the-legend-of-korra-third-season.27655.jpg)

Korra merupakan karakter utama dalam animasi Avatar : The Legend Of Korra. Diceritakan, Korra merupakan reinkarnasi dari Aang, avatar sebelumnya. Ia adalah seorang gadis 17 tahun (di *season* pertama) yang suka memberontak dan keras kepala. Korra membuktikan bahwa dirinya adalah avatar dengan

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

menunjukkan keahliannya mengendalikan air, api, dan tanah ketika berusia 4 tahun.

Yang akan dianalisa dari karakter Korra adalah desain *visual*nya. Korra memiliki fisik yang berotot, tinggi, dan tegap untuk seorang wanita. Tipe tubuh karakter Korra merupakan *mesomorph*, yakni tipe tubuh di mana karakter memiliki tubuh yang tidak terlalu kurus ataupun terlalu gemuk. Tipe tubuh *mesomorph* juga memiliki otot yang kencang dan tidak berlebihan. Korra memiliki tubuh yang tidak terlalu kurus maupun gemuk, otot-otot tangannya juga tidak terlihat berlebihan, sehingga ia tergolong tipe tubuh *mesomorph*.

Gambar 3.2.11 Korra
(http://www.animationmagazine.net/wordpress/wp-content/uploads/The-Legend-of-Korra-post-4.jpg)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

Tipe tubuh *mesomorph* Korra akan diterapkan pada desain *visual* karakter utama yakni Panji Semirang. Desain Panji Semirang akan memiliki tipe tubuh yang lebih tegap dan lebih berotot dari wanita pada umumnya, seperti Korra.

Dalam perancangan karakter Panji Semirang, perkembangan kepribadian dan watak karakter akan menerapkan karakter Mulan. Yakni keteguhannya dalam menjalani latihan yang berat sebagai laki-laki militer demi ayahnya. Untuk tipe tubuh, perancangan Panji Semirang akan menggunakan tipe tubuh *mesomorph*, seperti Korra.

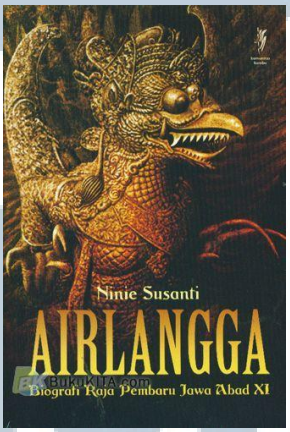
Untuk atribut Panji Semirang sendiri, penulis mengambil referensi dari patung Dewa Wisnu yang mengendarai Garuda. Patung tersebut berada di Kediri. Penulis mengambil referensi tersebut karena Garuda merupakan lambing dari kota Kediri. Selain itu, karena *setting visual novel* Panji Semirang ini adalah kerajaan Kediri pada tahun 1042, penulis mengambil referensi Dewa Wisnu, yang merupakan penggambaran Raja Airlangga, raja Kediri pada masa itu.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

Gambar 3.2.12 Patung Dewa Wisnu mengendarai Garuda

(https://www.thearoengbinangproject.com/wp-content/uploads/2011/01/airlangga-2.jpg)



Gambar 3.2.13 Garuda

(https://ssvr.bukukita.com/babacms/displaybuku/32268_f.jpg)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Studi eksisting karakter antagonis (*shadow*), Paduka Liku :

Lady Tremaine (Cinderella)

Gambar 3.2.14 Lady Tremaine
(https://vignette2.wikia.nocookie.net/villains/images/7/72/Lady_Madonna_Tremaine.jpg/revision/latest?cb=20160827210012)

Gambar 3.2.15 Bentuk segitiga terbalik yang diaplikasikan pada kepala Lady Tremaine
(http://www.bigdandme.com/blog/wp-content/uploads/2012/08/wicked_stepmom.jpg)

Lady Tremaine merupakan ibu tiri dari karakter Cinderella. Penulis akan mengaplikasikan psikologis dan visual dari Lady Tremaine terhadap karakter antagonis dalam perancangan, yakni Paduka Liku. Penulis melakukan studi

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

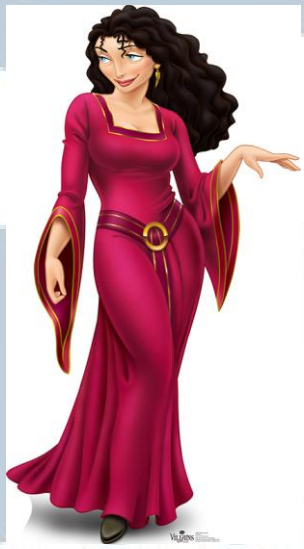
eksisting dari karakter Lady Tremaine dikarenakan kesamaannya dengan karakter Paduka Liku. Yakni, bukan merupakan istri pertama dari suami atau ayah dari putri tirinya, dan memiliki keinginan untuk mencelakai tokoh utama wanita.

Selain dari sisi psikologis, penulis akan mengaplikasikan sisi misterius dan juga bentuk atau *shape* dari Lady Tremaine terhadap karakter Paduka Liku. Dapat dilihat bahwa Lady Tremaine digambarkan dengan bentuk kepala segitiga terbalik, yang menggambarkan sosok antagonis. Lady Tremaine juga digambarkan menutupi bagian kaki, hal ini akan diaplikasikan ke perancangan Paduka Liku untuk menambah kesan misteriusnya. Selain Lady Tremaine, penulis juga mengambil beberapa referensi dari karakter-karakter antagonis serupa, seperti Maleficent dari Aurora, *Evil Queen* dari Snow White, dan *Mother* Gothel dari Tangled.

Gambar 3.2.16 Maleficent
(https://experiencethemistress.com/wp-content/uploads/2016/06/2012-Disney-Parks-Sleeping-Beauty-PVC-Collectible-Figures-Set-featuring-Maleficent-022.jpg)

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

Gambar 3.2.17 *Evil Queen*
(https://www.disneyclips.com/imagesnewb4/images/clipsnow27.gif)



Gambar 3.2.18 *Mother* Gothel
(http://dinorentosstudios.com/images/P/AD-1560.jpg)

Karena ingin mengimplementasikan kesan seksi dan seduktif pada Paduka Liku, penulis juga mengambil referensi *Mother* Gothel. Sedangkan untuk atribut Paduka Liku, penulis melakukan studi eksisting dari ilustrasi Nyi Roro Kidul. Nyi

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

Roro Kidul diambil sebagai salah satu studi eksisting untuk memperlihatkan kesan mistis serta burjois dari karakter Paduka Liku.

Gambar 3.2.19 Nyi Roro Kidul
(https://www.nyairorokidul.com/wp-content/uploads/2014/06/Rahasia-Dibalik-Sosok-Nyai-Roro-Kidul.jpg)

Selain itu, penulis juga melakukan studi eksisting dari warna yang terdapat pada ilustrasi Nyi Roro Kidul. Warna yang digunakan didominasi dengan warna hijau. Selain melambangkan energi, warna hijau dapat melambangkan iri hati serta kejahatan.

Studi eksisting karakter Inu Kertapatih (*animus*) :

Inu Kertapatih merupakan pangeran yang merupakan tunangan dari putri Candra Kirana alias Panji Semirang. Ia merupakan pangeran yang berwibawa dan baik hati, serta piawai dalam bertarung. Untuk itu, penulis melakukan studi eksisting terhadap karakter-karakter pangeran menawan atau *prince charming* untuk mendapatkan gestur wibawa Inu Kertapatih sebagai pangeran.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

Gambar 3.2.20 *Prince charming*
(https://images.khinsider.com/Icons/Content%20Pages/BbS/Castle%20of%20Dreams/Character03%20-%20Prince%20Charming.png)

Selain gestur, bentuk juga akan diimplementasikan pada karakter Inu Kertapatih. Bentuk yang akan diimplementasikan ialah persegi, untuk menggambarkan kemaskulinan dan kegagahan Inu Kertapatih. Bentuk persegi ini dapat dilihat dari bentuk wajah serta tubuh karakter.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

Gambar 3.2.21 Karakter *prince charming* dengan bentuk dasar persegi
(https://i.pinimg.com/236x/bd/53/c1/bd53c147a827ea3df9e47e2045c9b62d--princess-theme-prince-charming.jpg)

Gambar 3.2.22 Bentuk persegi dapat ditemukan pada wajah *prince charming*
(http://www.cinema52.com/2013/wp-content/uploads/2013/09/TopGunScreenCap00011.jpg)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Kemudian, dilakukan pula studi eksisting dari beberapa gambar dari pertunjukkan ketoprak serta ludruk. Ludruk merupakan kesenian dari Jawa Timur dan menyerupai ketoprak. Yang membedakannya ialah semua pemeran-pemeran ludruk yang terdiri dari laki-laki, meskipun untuk memerankan karakter perempuan. Yang diambil sebagai referensi dari kesenian-kesenian ini adalah pakaian dan gesturnya secara umum.

Gambar 3.2.23 Contoh atribut
(http://chic-id.com/wp-content/uploads/pemeran-putra-terbaik-festival-ketoprak-solo-2013.jpg)

Gambar 3.2.24 Contoh atribut
(http://static.republika.co.id/uploads/images/inpicture_slide/pertunjukan-ketoprak-berjudul-panji-kembar-yang-digelar-di-_160416204418-631.jpg)

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

Gambar 3.2.25 Contoh gestur dan atribut pertunjukkan seni

(https://assets-a2.kompasiana.com/statics/crawl/5570dc3f0423bd4e208b4567.jpeg?t=o&v=760)

Gambar 3.2.26 Contoh gestur

(https://gpswisataindonesia.files.wordpress.com/2015/02/1706a-3193933013.jpg)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.2.27 Contoh atribut
(http://static.republika.co.id/uploads/images/inpicture_slide/pertunjukan-ketoprak-berjudul-panji-kembar-yang-digelar-di-_160416203914-327.jpg)

Selain dari pertunjukkan seni, penulis juga mengambil referensi gestur dari film-film kuno yang mengisahkan mengenai cerita rakyat. Gestur dari film diambil dikarenakan gestur yang terdapat pada kesenian daerah agak terlalu berlebihan. Dari kesenian daerah dan film kuno juga diambil referensi pakaiannya.

Gambar 3.2.28 Gestur berkacak pinggang yang diterapkan pada Panji Semirang
(Panji Semerang, 1961)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.2.29 Gestur berdiri dan pakaian yang diterapkan pada karakter-karakter wanita (Panji Semerang, 1961)

Gambar 3.2.30 Gestur memegang senjata (Sebuah Legenda Majapahit, 1983)

Gambar 3.2.31 Pelayan-pelayan kerajaan (Panji Semerang, 1961)

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

3.3. Metodologi Perancangan

Referensi *art style* :

Gambar 3.3.1 Referensi *artstyle*

(https://gamefaqs.akamaized.net/screens/1/b/e/gfs_175014_2_11.jpg)

Gambar 3.3.2 Referensi pewarnaan dan *shading*

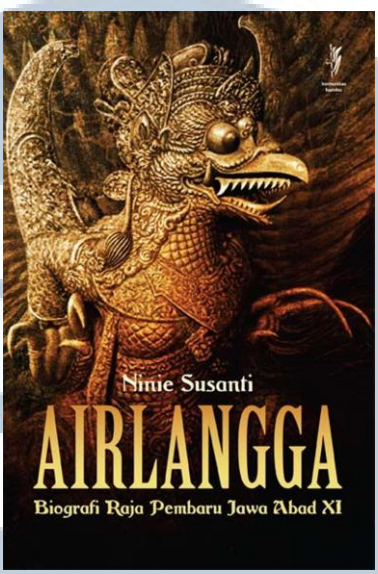
(http://cdn02.nintendo-europe.com/media/images/10_share_images/games_15/nintendo_ds_22/SI_NDS_LastWindowTheSecretOfCapeWest_enGB.jpg)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.3.3 Referensi atribut Panji Semirang (1)
(http://ginkalilah.weebly.com/uploads/9/0/1/3/90138393/museum-airlangga-3-bp-blogspot-1_orig.jpg)

Gambar 3.3.4 Referensi atribut Panji Semirang (2)
(http://sejarahbudayanusantara.weebly.com/uploads/1/4/2/9/14296470/9724941_orig.jpg?240)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



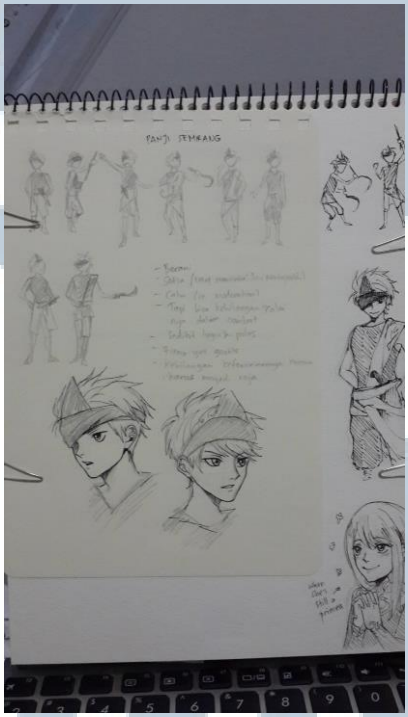
Gambar 3.3.5 Referensi atribut Panji Semirang (3)
(https://s2.bukalapak.com/img/245548312/w-1000/Airlangga:%20Biografi%20Raja%20Pembaru%20Jawa%20Abad%20XI.jpg)

Gambar 3.3.6 Referensi atribut Panji Semirang (4)
(https://webicdn.com/sdirmember/24/23617/produk/ywcxz.jpg)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.3.7 Referensi atribut Panji Semirang (5)

(https://infobuku.files.wordpress.com/2010/01/airlangga_150.jpg?w=510)



Gambar 3.3.8 Sketsa, *thumbnail*/eksplorasi Panji Semirang

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.3.9 Sketsa awal pakaian Panji Semirang

Gambar 3.3.10 Konsep awal Panji Semirang

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Moodboard dan referensi Paduka Liku :

Gambar 3.3.11 Referensi atribut Paduka Liku (1)

(http://cdn2.tstatic.net/bangka/foto/bank/images/ilustrasi-nyi-roro-kidul_20170420_155914.jpg)

Gambar 3.3.12 Referensi atribut Paduka Liku (2)

(http://4.bp.blogspot.com/-cNIhVXyGq9s/VRn3tQtklAI/AAAAAAAACMA/pKgG4p4VWVg/s1600/asal%2Busul%2Bnyi%2Broro%2Bkidul%2B3.JPG)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.3.13 Referensi atribut Paduka Liku (3)

(https://i0.wp.com/terselubung.in/wp-content/uploads/2015/04/2522.jpg?w=960)

Gambar 3.3.14 Konsep awal Paduka Liku

(Dokumen pribadi penulis)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Referensi Inu Kertapatih :

Gambar 3.3.15 Referensi Inu Kertapatih (1)
(https://4.bp.blogspot.com/-ma1oUqOU6rQ/URL-AQ1gWTI/AAAAAAAABnA/9z40U9oDdrc/s1600/panji+semirang+gb+1.jpg)

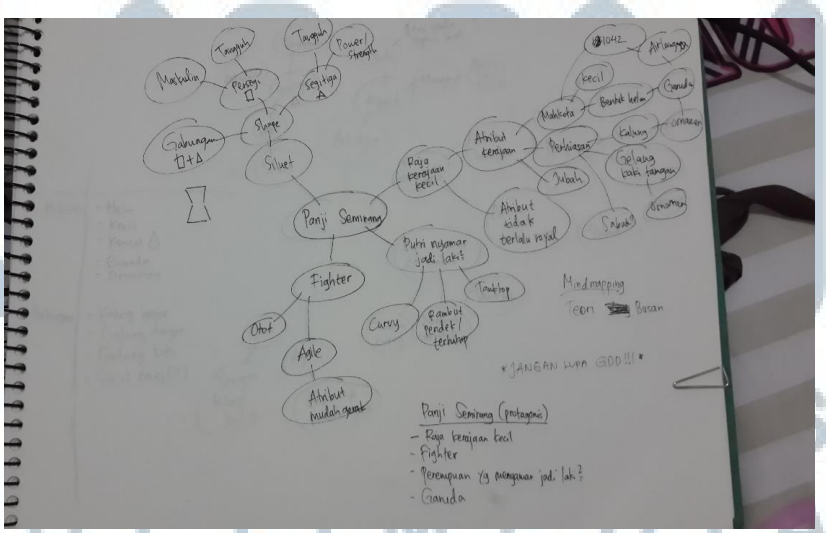
Gambar 3.3.16 Referensi Inu Kertapatih (2)
(https://2.bp.blogspot.com/-4QLVC5XyUpk/URMFgMxfVeI/AAAAAAAABnk/d6N4cn6KNpI/s1600/panji+semirang+gb+3.jpg)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

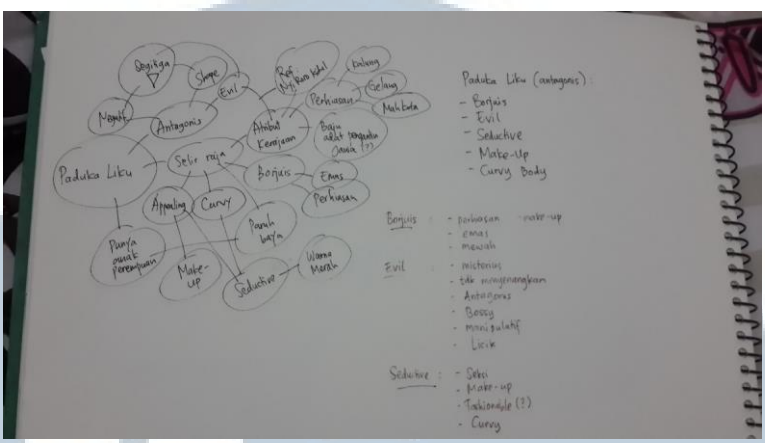
Gambar 3.3.17 Referensi dari karakter pangeran *Prince Charming*
(http://www.rotoscopers.com/wp-content/uploads/2015/07/prince-charming.jpg)

3.4. Perancangan

Mula-mula penulis melakukan *mindmap* dan *brainstorming* untuk menentukan *moodboard* serta konsep karakter yang akan dirancang. Dari *mindmap* dan *brainstorm*, diperoleh beberapa kata kunci yang menjadi dasar perancangan. Kata-kata kunci ini pula yang menjadi landasan dalam mencari referensi pada subbab sebelumnya.



Gambar 3.4.1 *Mindmap* dan *brainstorm* perancangan karakter Panji Semirang



Gambar 3.4.2 *Mindmap* dan *brainstorm* perancangan Inu Kertapatih

Dari hasil *mindmap* dan *brainstorm*, didapatkan kata-kata kunci yang mendasari perancangan karakter sebagai berikut :

1. Panji Semirang : raja kerajaan kecil, petarung, wanita menyamar menjadi laki-laki, Garuda, Airlangga, Dewa Wisnu
2. Paduka Liku : borjuis, licik, misterius, seduktif, *make-up*, lekuk tubuh
3. Inu Kertapatih : tangguh, petarung, tegap, pangeran kerajaan besar

Kemudian, penulis melakukan proses eksplorasi karakter dengan siluet dan *thumbnailing*. Pada karakter Panji Semirang, penulis menggunakan bentuk campuran antara segitiga dan persegi, untuk menunjukkan pribadi yang kokoh dan kuat, namun tetap terlihat sisi wanitanya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

Gambar 3.4.3 Siluet dan *thumbnail*

Gambar 3.4.4 Eksplorasi Panji Semirang 1

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

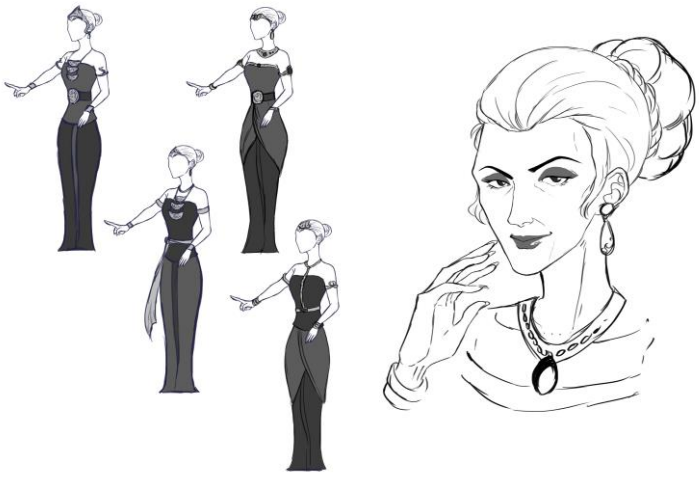
Gambar 3.4.5 Eksplorasi Panji Semirang 2

Gambar 3.4.6 Eksplorasi atribut Panji Semirang 1

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.4.7 Eksplorasi atribut Panji Semirang 2

Dalam eksplorasi atribut Panji Semirang, penulis menggunakan referensi dari Garuda dan Dewa Wisnu. Unsur Garuda diimplementasikan penulis dalam perancangan mahkota Panji Semirang. Sedangkan gelang di klat bahu Panji Semirang dibentuk menyerupai bunga, dari referensi ilustrasi Dewa Wisnu, serta untuk menunjukkan sisi wanitanya.



Gambar 3.4.8 Eksplorasi Paduka Liku 1

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.4.9 Eksplorasi Paduka Liku 2

Dalam gambar di atas, eksplorasi dilakukan untuk menentukan gestur serta penampakan secara *visual* dari Paduka Liku. Dilakukan pula eksplorasi untuk atribut Paduka Liku yang didasari dari referensi Nyi Roro Kidul.

Gambar 3.4.10 Eksplorasi Paduka Liku 3

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.4.11 Eksplorasi Inu Kertapatih 1

Gambar 3.4.12 Eksplorasi Inu Kertapatih 2

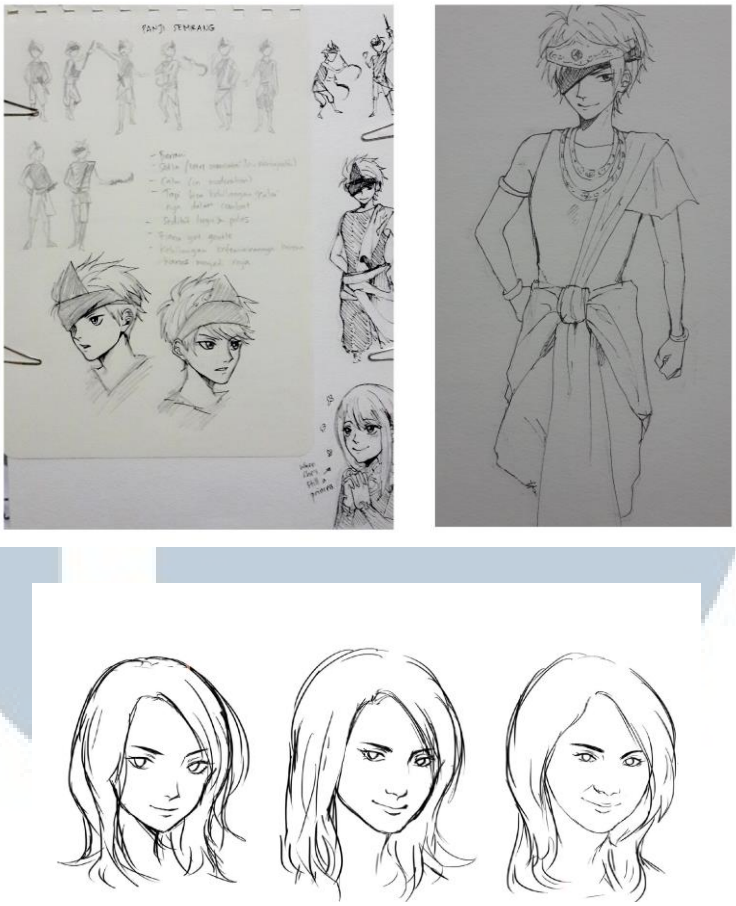
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Pada Inu Kertapatih, penulis mengimplementasikan bentuk persegi pada bagian tubuh serta wajah karakter tersebut. Penulis memasukkan sedikit unsur garuda dalam desain klat bahu dan sumping Inu Kertapatih sehingga menyerupai sayap burung. Sabuk Inu Kertapatih sengaja dibuat lebih besar dari Panji Semirang untuk menunjukkan kebesarannya sebagai pangeran dari kerajaan besar. Kalung Inu Kertapatih dibuat melengkung (tidak ada sudutnya) dan memiliki permata bulat untuk menunjukkan kepribadiannya yang baik hati.

Gambar 3.4.13 Sketsa Kuda Perwira

Kuda Perwira merupakan pelayan perempuan yang juga menyamar menjadi laki-laki. Ia memiliki kepribadian yang baik hati, setia, dan jenaka. Karena kepribadiannya, Kuda Perwira dirancang bentuk yang lebih bulat dibandingkan dengan karakter Panji Semirang. Sedangkan atribut Kuda Perwira didasari oleh referensi pakaian pelayan kerajaan dengan ditambahkan baju.

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018



Gambar 3.4.14 Perbandingan *artstyle* awal (atas) dengan yang digunakan sekarang (bagian bawah tengah)

Gambar di atas menunjukkan perbandingan *artstyle* yang digunakan dalam perancangan ini. Gambar pertama menunjukkan *artstyle* dengan gaya *manga* yang berasal dari Jepang. *Style* ini sempat dipertimbangkan untuk digunakan karena *visual novel* merupakan istilah dalam *anime/manga*. Kemudian, visualisasi karakter dibuat dengan *style manga* dan dengan pendekatan semirealis mengingat teori target audiens yang dituju menurut Tillman (2011), yang mengatakan bahwa target audiens yang penulis tuju lebih menyenangi desain karakter yang proporsional.

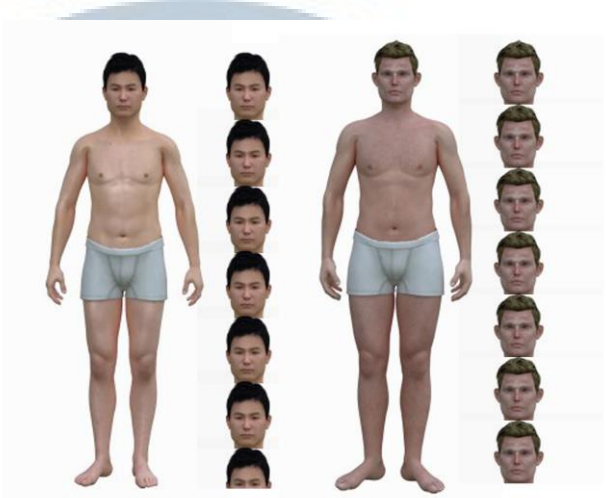
Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

Gambar 3.4.15 Foto model orang Indonesia
(https://i.pinimg.com/236x/a2/75/f8/a275f8184af3114ee614e2cdddc18357--indonesia-models.jpg)

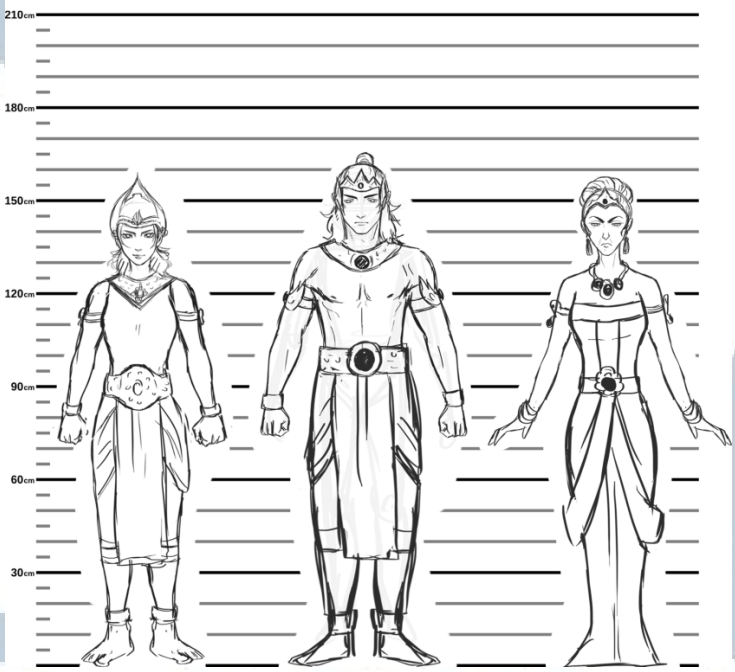
Gambar 3.4.16 Perbandingan *artstyle* yang digunakan dalam visualisasi

Orang Indonesia tidak memiliki proporsi tubuh yang tinggi. Berdasarkan sumber dari ASEAN DNA yang dilansir oleh Inquirer.net (2014, diakses pada 4 Desember 2018), tinggi rata-rata pria dewasa Indonesia hanya 5.2 kaki atau sekitar 158 cm, sedangkan perempuan dewasa 4.9 kaki atau sekitar 150 cm. Kemudian, jika diukur berdasarkan kepala, tinggi warga Asia hanya mencapai 6 ½ kepala, sedangkan warga di barat dapat mencapai standar normal Andrew Loomis, yakni 7 kepala.

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018



Gambar 3.4.17 Perbandingan tinggi berdasarkan kepala warga Asia dan barat
(http://www.businessinsider.com/body-measurements-of-average-american-man-2013-9/?IR=T)



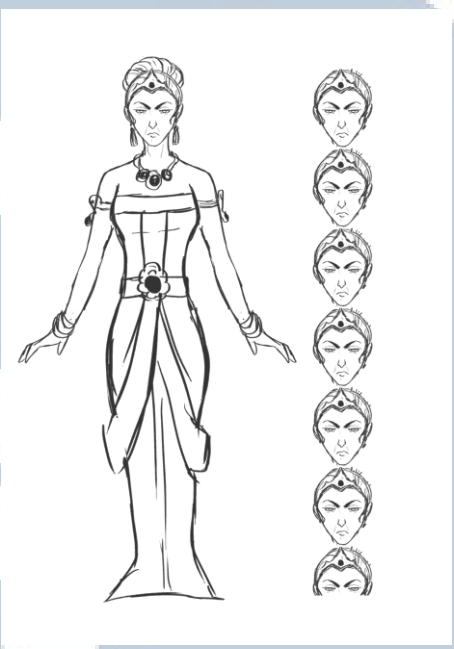
Gambar 3.4.18 Tinggi badan karakter
(Dokumen pribadi penulis)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.4.19 Tinggi Panji Semirang berdasarkan kepala

Gambar 3.4.20 Tinggi Inu Kertapatih berdasarkan kepala

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018



Gambar 3.4.21 Tinggi Paduka Liku berdasarkan kepala

Karena Panji Semirang dan Inu Kertapatih merupakan karakter yang bertubuh atletis, maka penulis membuat tinggi badan mereka hampir 7 kepala. Sedangkan tinggi Paduka Liku mencapai sekitar 6 ½ kepala, seperti tinggi warga Asia berdasarkan kepala.

Dari hasil *mindmap, brainstorming,* serta eksplorasi yang dilakukan, penulis masuk ke tahap berikutnya yakni visualisasi dan eksplorasi warna.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

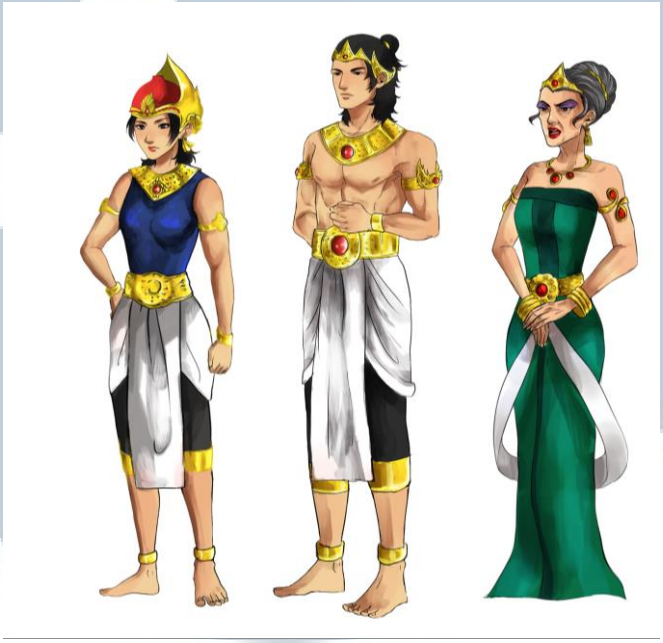
Gambar 3.4.22 Alternatif warna Panji Semirang

Gambar 3.4.23 Alternatif warna Paduka Liku

Gambar 3.4.24 Alternatif warna Inu Kertapatih

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018

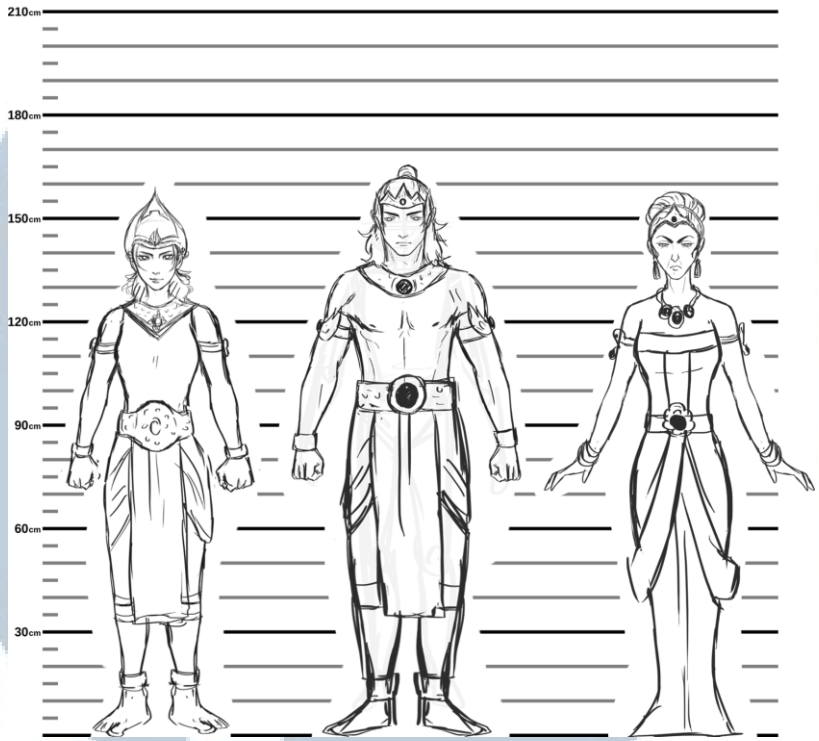
Kemudian, setelah mendapatkan warna yang sesuai, dilakukan proses *shading* untuk memberikan volume pada karakter. Penulis juga menjejerkan karakter satu dengan yang lainnya untuk mengetahui perbedaan tinggi badan mereka.



Gambar 3.4.25 *Shading*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018



Gambar 3.4.26 Perbandingan tinggi

Setelah proses *shading*, penulis membuat aset-aset yang diperlukan untuk perancangan *visual novel*. Aset-aset ini meliputi gestur-gestur dan ekspresi karakter.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.4.27 Ekspresi dan gestur Panji Semirang

Gambar 3.4.28 Gestur dan ekspresi Panji Semirang 2

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.4.29 Gestur dan ekspresi Paduka Liku

Gambar 3.4.30 Gestur dan ekspresi Inu Kertapatih

MULTIMEDIA NUSANTARA

Setelah tiga karakter utama di atas, penulis juga merancang karakter-karakter figuran yang akan diimplementasikan pada perancangan *visual novel* Panji Semirang. Karakter-karakter figuran yakni Kuda Perwira, Biku Gandasari, dan perampok.

Kuda Perwira sebagai bawahan dari Panji Semirang dirancang dengan mengikuti referensi pelayan dari kesenian daerah dan film-film kuno. Akan tetapi, karena Kuda Perwira juga merupakan karakter wanita yang menyamar menjadi pria, maka diberi beberapa perubahan seperti ditambahkan baju dan dibuat lebih berlekuk.

Gambar 3.4.31 Gestur dan ekspresi Kuda Perwira, karakter figuran

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Karakter Visual..., Clarissa Laurenda Raharjo, FSD UMN, 2018