

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam penelitian ini, penulis merancang tokoh sesuai dengan teori dan konsep film yang telah ditentukan. Penulis menggunakan metode kualitatif dengan melakukan studi pustaka dan observasi visual. Studi pustaka merujuk kepada sumber artikel, jurnal, buku teori, internet, serta dari penelitian lain yang relevan. Observasi visual dilakukan dengan melakukan pengamatan dari karya seni populer (animasi, film, *video game* dan karya lainnya) yang relevan dengan topik bahasan.

Metode perancangan yang digunakan adalah dengan melakukan eksplorasi pada perancangan tokoh yang diperkuat dengan teori-teori serta penelitian yang sudah dijelaskan dalam paragraf sebelumnya.

3.1.1. Sinopsis

Roja dan Irna merupakan penyintas yang berjuang bertahan hidup dengan cara nomaden. Mereka berdua tiba di sebuah gudang dan mencoba untuk mencari sumber makanan. Di saat mereka berdua mencari makanan, terdengar suara langkah kaki monster raksasa yang menyadari keberadaan mereka. Roja dan Irna bersembunyi dari monster tersebut di dalam gudang. Setelah merasa aman, Roja dan Irna pun keluar untuk pergi dari tempat itu, namun monster raksasa tersebut menyergap mereka dari belakang. Karena tidak bisa kabur, Roja dan Irna terpaksa melawan monster tersebut untuk mengusirnya dan bertahan hidup.

3.1.2. Posisi Penulis

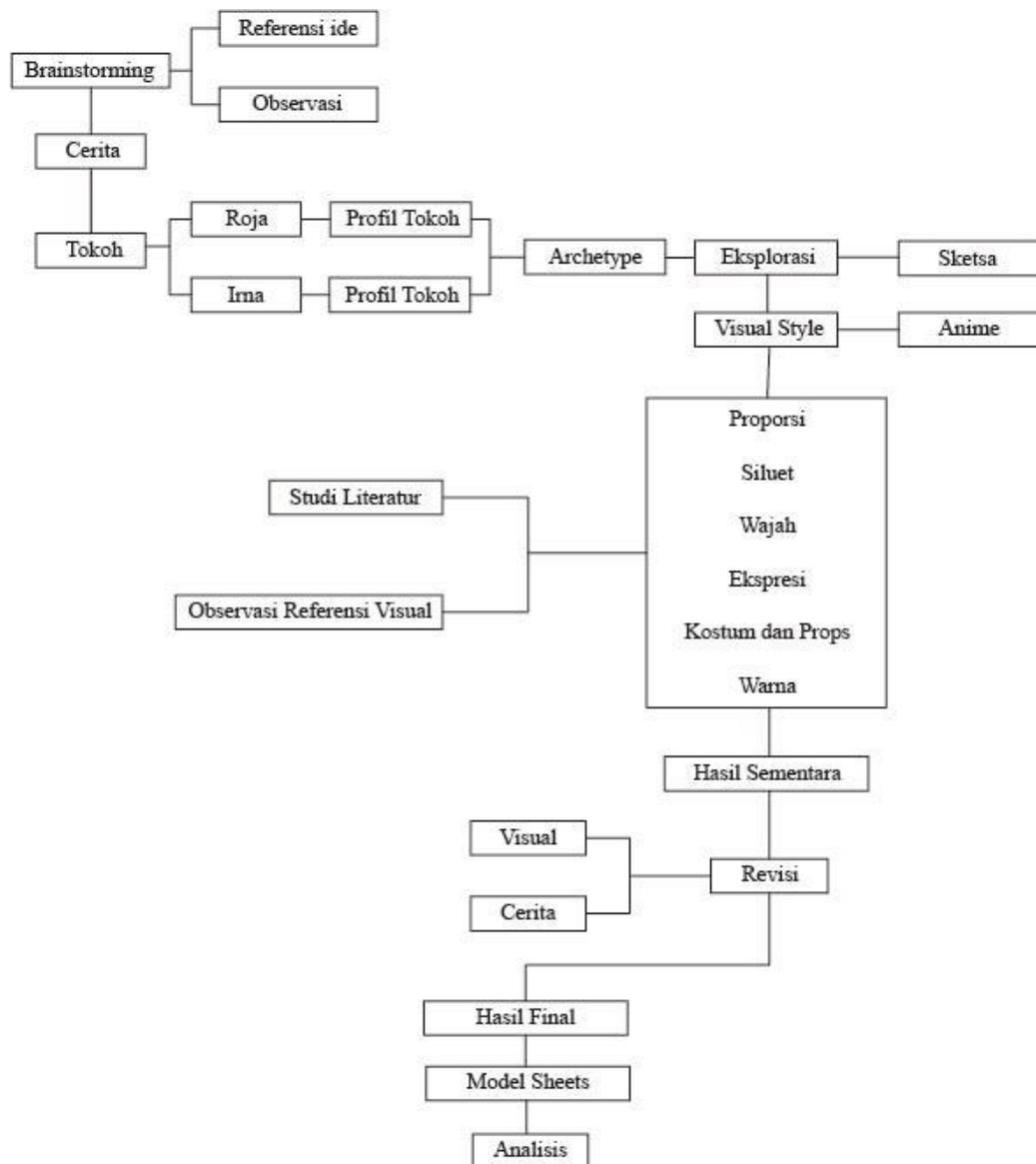
Posisi penulis pada perancangan ini adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan tokoh untuk menemukan tokoh yang sesuai dengan latar *post apocalypse* dalam animasi “RAMPAG!”. Penulis berfokus pada tokoh pejuang wanita bernama Irna dan pejuang pria bernama Roja yang berjuang untuk bertahan hidup.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja dimulai dengan proses *brainstorming* untuk menentukan tema film apa yang akan dibuat. Kemudian tim melakukan studi literatur dan observasi untuk mendapatkan referensi cerita. Setelah membuat ide cerita, tim menentukan jumlah tokoh yaitu dua tokoh, Roja dan Irna. Tahapan selanjutnya membuat profil tokoh dengan membaginya menjadi 3 aspek, yaitu fisik, sosial, dan psikologi. Kemudian penulis menentukan *archetype* untuk membantu membuat profil tokoh.

Eksplorasi dilakukan dengan melakukan sketsa manual maupun digital. Penulis menentukan *visual style* yang sesuai dengan referensi acuan serta jenis animasi yang bergenre *action* yaitu menggunakan *style anime*. *Visual style anime* menjadi dasar dalam perancangan visual tokoh. Dalam merancang kostum dan props tokoh, penulis menggunakan referensi visual dari berbagai media seperti video game, animasi dan film yang memiliki tema serupa. Setelah merancang kostum dan props, penulis memilih warna untuk visual tokoh. Dari tahap ini didapatkanlah rancangan tokoh sementara.

Setelah mendapatkan revisi baik dalam segi cerita maupun visual tokoh, penulis menentukan kembali profil tokoh serta kostum dan props yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Setelah mendapatkan hasil akhir, penulis membuat *model sheets* untuk mendapatkan skala tokoh yang sesuai dan mempertahankan konsistensi tokoh.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

3.3.1. Visi Tokoh

Tokoh yang akan dirancang untuk animasi ini adalah tokoh penyintas yaitu Roja dan Irna. Animasi ini menceritakan tentang perjuangan hidup dari Roja dan Irna sebagai penyintas nomaden untuk mencari makanan dan tempat tinggal. Di samping itu mereka juga harus bertahan diri dari monster raksasa yang akan memangsa mereka. Oleh karena itu tokoh harus memiliki keahlian bertarung untuk bertahan hidup serta tubuh yang memungkinkan mereka untuk melakukan aksi bertarung. Usia tokoh juga disesuaikan dengan kebutuhan film yang membutuhkan tokohnya untuk melakukan banyak aksi, oleh karena itu usia remaja dewasa dipilih.

Latar tempat menggunakan Indonesia sebagai referensi tempat, oleh karena itu visual tokoh yang dirancang akan menyesuaikan dengan ras umum yang ada di Indonesia, yaitu ras *Malayan Mongoloid* untuk Roja dan *Asiatic Mongoloid* untuk Irna. Kostum tokoh penyintas juga disesuaikan dengan latar perkotaan untuk menggambarkan latar belakang tokoh yang merupakan warga sipil sebelum kota tersebut mengalami kehancuran.

Dalam bertahan hidup, seorang penyintas harus dapat beradaptasi serta memiliki pemikiran yang cepat untuk membuat mereka tetap hidup. Senjata dalam tokoh penyintas menjadi penting sebagai alat untuk bertahan hidup. Senjata yang digunakan tokoh merepresentasikan sifat serta reaksi tokoh dalam menghadapi suatu keadaan yang sedang dihadapinya. Berdasarkan kebutuhan film, penulis melakukan pemetaan plot sebagai parameter untuk merancang tokoh.

Tabel 3.1. Plot Cerita dan Kebutuhan Film

(dokumentasi pribadi)

No.	Plot	Kebutuhan
1.	Roja dan Irna berada di gudang untuk mencari sumber makanan. Roja dan Irna setuju untuk membukanya sebuah kardus	Tokoh membutuhkan barang untuk membawa segala kebutuhannya.
2.	Roja membuka kardus tersebut dan menemukan sumber makanan. Roja dan Irna memasukkan makanan tersebut ke dalam tas mereka.	
3.	Setelah mendapatkan apa yang mereka butuhkan, Roja dan Irna berjalan menuju pintu gudang untuk keluar dari tempat itu. Setelah membuka pintu mereka melihat sekeliling mereka untuk berjaga-jaga. Karena aman, mereka meneruskan perjalanan.	
4.	Ditengah perjalanan, mereka mendengar suara monster. Mereka mulai waspada dan mulai melihat keadaan sekitar. Dalam keheningan, tiba-tiba muncul monster raksasa melompat ke arah mereka dari puing-puing berbatuan.	
5.	Roja dan Irna pun bergegas lari, monster tersebut mengejar dan menyusul mereka, kemudian menghadang dan menyerang mereka berdua. Roja bergegas melindungi Irna dan menahan serangan monster tersebut dengan senjatanya. Pada saat Roja menangkis, Irna bergegas lari dan bersembunyi. Serangan monster yang terlalu kuat membuat Roja terhempas.	Tokoh harus memiliki tubuh yang sesuai untuk melakukan aksi seperti berlari dan melompat. Tokoh Roja menggunakan senjata yang dapat digunakan untuk menangkis serangan.
6.	Roja pun segera berlari dari monster tersebut menuju tempat yang lebih aman. Ia memanfaatkan puing-puing untuk membuat monster lebih sulit mengejarnya. Namun kecepatan monster yang melebihi Roja membuat Roja tersusul. Monster pun kemudian	Tokoh memiliki kemampuan untuk memanfaatkan keadaan sekitarnya untuk bertahan hidup.

	menyerang Roja dan membuatnya terperental ke puing bangunan.	
7.	Roja pun terdesak, monster menghampiri Roja untuk memangsanya. Kemudian terdapat anak panah yang mengenai paha monster, membuatnya kesakitan dan menyadari keberadaan Irna. Irna sangat ketakutan melihat monster tersebut mengincarnya.	Tokoh Irna membutuhkan senjata jarak jauh untuk mengalihkan perhatian monster serta melukainya.
8.	Irna pun berlari secepat mungkin, namun monster berhasil menyusulnya. Irna menoleh melihat monster sudah berada tepat di belakangnya. Monster tersebut menyeruduk Irna, membuat Irna terperental hingga berguling di tanah. Senjata yang ia pegang juga ikut terlempar.	
9.	Irna berusaha bangkit, namun kakinya yang terluka membuatnya sulit untuk bangkit. Irna melihat monster yang berusaha membunuhnya. Ia berhasil menghindari serangan monster tersebut, namun dirinya yang terluka membuatnya mustahil untuk kabur. Irna pun terdesak dan putus asa.	
10.	Roja yang melihat hal tersebut segera bangkit berdiri, dan berlari sambil berteriak untuk menyerang monster tersebut. Monster teralihkannya mendengarnya mendengar suara Roja. Roja dengan senjatanya menyayat tangan monster dan membuatnya kesakitan. Irna segera bergegas kabur sambil terpincang-pincang, dan berusaha mengambil busurnya kembali.	Roja memerlukan senjata jarak dekat yang dapat menyerang dan membuat monster terluka.
11.	Roja dikejar kembali oleh monster, kemudian anak panah dari Irna melewati telinga monster yang sensitif dengan suara. Monster pun terganggu dan merintih. Irna yang setelah memanah pun tersungkur karena rasa sakit dari kakinya yang terluka. Roja yang mengetahui kelemahan monster itu pun berteriak dan mengalihkan perhatian monster tersebut dari Irna.	

12.	Roja berlari ke arah puing, sementara monster mengejarnya. Roja berlari sekuat tenaga, kemudian menggunakan puing-puing untuk melompat ke punggung monster. Monster merasa terganggu dan merintih, Roja yang bertahan melihat telinga monster. Roja pun berusaha menusuk telinga monster dan berhasil melukai monster tersebut.	
14.	Monster berteriak sangat keras, Roja terjatuh dari punggung monster dan melihat monster tersebut kesakitan. Monster tersebut terganggu pendengarannya dan luka yang diterimanya sangat fatal, membuat monster tersebut pergi meninggalkan mereka.	
15.	Roja yang merasa lega kemudian berdiri, dan melihat Irna yang terluka. Roja segera menghampiri Irna dan membantunya berjalan. Mereka berdua selamat dan segera meninggalkan tempat itu.	

Setelah menyesuaikan kebutuhan film dengan plot cerita, penulis mendapatkan visi tokoh yang akan dirancang. Tokoh harus membawa wadah untuk menampung barang-barang dan makanan kebutuhan tokoh karena tokoh bertahan hidup dengan cara nomaden. Hidup di dunia *post apocalypse* membuat tokoh di dalamnya harus memiliki keahlian fisik serta mental untuk bertahan hidup, seperti keahlian untuk menggunakan senjata serta kemampuan untuk berpikir cepat dalam menghadapi keadaan diantara hidup dan mati.

Senjata yang digunakan tokoh disesuaikan dengan kebutuhan cerita, seperti Roja yang akan menggunakan senjatanya untuk menangkis dan menyerang monster. Oleh karena itu Roja harus menggunakan senjata jarak pendek. Senjata

jarak dekat juga dipilih untuk menggambarkan sifat tokoh Roja yang pemberani. Tokoh Irna yang memiliki sifat mudah khawatir dan penakut menggunakan senjata jarak jauh untuk membantu Roja dalam bertahan hidup. Senjata Irna digunakan untuk mengalihkan perhatian monster serta mengusir monster dari jarak yang aman.

3.3.2. Referensi Visual

Sesuai dengan plot cerita yang dijadikan parameter dalam merancang tokoh, penulis mencari berbagai referensi visual yang sesuai dengan kebutuhan film. Dalam proses ini, penulis menjelaskan acuan yang digunakan sebagai referensi dalam mengerjakan tugas akhir. Acuan berasal dari animasi, film, dan sumber-sumber yang relevan dengan topik skripsi ini.

3.3.2.1. Tokoh Penyintas

Penyintas merupakan tokoh yang berhasil bertahan hidup dari suatu bencana besar atau peristiwa yang mengancam nyawa. Tokoh yang menjadi acuan dalam merancang tokoh Roja dan Irna merupakan tokoh penyintas dari *video game* berjudul "*Last of Us*". Tokoh yang dijadikan acuan adalah tokoh Joel dan tokoh Ellie yang merupakan tokoh utama dalam *game* tersebut.



Gambar 3.2. Tokoh penyintas Joel dalam “*Last of Us*”

(*The Art of Last of Us*/ 2013)

Joel merupakan tokoh penyintas yang berjuang bertahan hidup bersama Ellie dari ancaman zombie dan manusia lainnya yang mengincar Ellie. Joel merupakan warga sipil yang tinggal di daerah karantina sejak bencana besar 20 tahun lalu akibat virus tumbuhan yang menyebar dan membuat manusia menjadi mayat hidup. Dari gambar 3.2. dapat dilihat dari pakaian yang dikenakan Joel bahwa dia merupakan tokoh warga sipil yang berjuang bertahan hidup. Ia membawa senjata seperti golok dan senjata api untuk melindungi dirinya. Pakaian yang dikenakan Joel memiliki warna yang kusam karena keterbatasan pakaian dan kondisi lingkungan yang kejam. Joel juga selalu membawa tas ke mana-mana

untuk membawa segala keperluannya karena mereka harus berpindah-pindah tempat.



Gambar 3.3. Tokoh penyintas Ellie dalam “*Last of Us*”

(*The Art of Last of Us*/ 2013)

Ellie merupakan rekan Joel yang menjadi pemain utama dalam cerita “*Last of Us*”. Ellie merupakan tokoh gadis berusia 14 tahun yang memiliki pemikiran cukup dewasa pada usianya. Pada gambar 3.3 dapat

dilihat bahwa Ellie menggunakan pakaian anak-anak namun menggunakan kemeja untuk menggambarkan dirinya yang masih muda namun dewasa. Sama seperti Joel, pakaian yang dikenakan memiliki warna kusam dan kumuh karena keadaan yang dihadapi oleh mereka, di mana mereka harus bertarung melawan *zombie* untuk melindungi diri dan orang lain yang mencoba menyakiti mereka. Penampilan visual tokoh Joel dan Ellie menjadi acuan dalam merancang kostum dan props dari tokoh Roja dan Irna yang merupakan penyintas nomaden serta harus menghadapi bahaya monster.

Penulis juga menggunakan acuan referensi dari buku ilustrasi digital berjudul "*Noyer van Java*" karya Bima pada tahun 2018. Buku ilustrasi tersebut memiliki latar belakang cerita dimana Indonesia mengalami perubahan iklim, yang membuat banyak orang pindah ke dataran tinggi di beberapa daerah di Indonesia, salah satunya adalah kota Bandung.

Overpopulasi kemudian membuat orang-orang mulai berebut sumber daya untuk kebutuhan hidup mereka masing-masing. Perang dan perkelahian terjadi di mana-mana, serta penyakit mulai timbul akibat overpopulasi dan iklim yang buruk. Dalam buku ini tokoh-tokoh penyintas dirancang dirancang sesuai dengan latar belakang mereka serta profesi mereka.



Gambar 3.4. Tokoh Penyintas “*Noyer van Java*”

(*Noyer van Java*/2018)



Gambar 3.5. Tokoh Penyintas “*Noyer van Java*”

(*Noyer van Java*/2018)

Dapat dilihat dari gambar 3.4. bahwa tokoh penyintas yang dirancang memiliki pekerjaan sebagai pemulung (atas) dan penjual keliling (bawah). Hal tersebut dapat dilihat dari props serta jenis pakaian yang mereka gunakan yang sesuai dengan teori kostum dan props menurut Cohen. Detail kerusakan pada pakaian juga menunjukkan keadaan yang sedang tokoh itu alami, yaitu keadaan *post apocalypse* dimana bahaya dapat melanda kapan pun. Tokoh juga cenderung membawa tas dan memakai pakaian tertutup untuk membawa kebutuhan hidup serta berlindung dari iklim.

Pada gambar 3.5. tokoh penyintas memiliki profesi sebagai preman atau penjahar, dengan kondisi mereka harus selalu siap bertempur melawan penjahar lainnya. Tokoh banyak menggunakan pelindung serta senjata yang dibuat dari barang-barang disekitar mereka untuk melawan sesama penjahar.

Dalam film “*Maze Runner*” (2014), sebagian besar tokoh di dalam ceritanya merupakan penyintas yang bertahan hidup di lingkungan terisolasi. Tokoh utama yang bernama Thomas menjadi salah satu pejuang dalam komunitas tersebut. Pada saat berada di labirin, ia harus berhasil bertahan hidup dari monster labirin hingga pintu terbuka kembali. Namun Thomas berhadapan dengan monster labirin tersebut dan harus berpikir cepat untuk bertahan hidup. Thomas berhasil mengelabui monster tersebut dengan membuatnya terjepit di tembok labirin yang selalu berubah-ubah.

Tokoh Thomas sebagai penyintas memiliki salah satu ciri-ciri sebagai penyintas, yaitu berpikir cepat dan memiliki keinginan hidup yang kuat, yang membuatnya dapat terus bertahan. Ciri-ciri penyintas seperti dalam tokoh Thomas menjadi acuan dalam merancang psikologis tokoh Roja dan Irna sebagai penyintas.



Gambar 3.6. Tokoh penyintas Thomas dalam film “*Maze Runner*”

(<http://bucksandcorn.com>)

Dalam merancang tokoh Irna, penulis menggunakan acuan tokoh Sasha Bluse dari *anime “Attack on Titan”*. Tokoh Sasha merupakan tokoh wanita yang merupakan pejuang dan penyintas yang harus bertarung melawan titan untuk bertahan hidup. Ia memiliki sifat mudah panik dan penakut ketika menghadapi bahaya. Saat harus menolong teman-temannya dan orang lain, ia memiliki sifat pemberani dan rela mengambil resiko

berbahaya. Selain itu Sasha dapat mengambil keputusan secara bijaksana dalam keadaan tertentu.



Gambar 3.7. Tokoh Sasha Blouse dari anime “Attack on Titan”

(<http://attackontitan.wikia.com>)

Penulis juga menggunakan film “Jurassic Park 3” (2001) sebagai acuan tokoh penyintas. Tokoh-tokoh penyintas harus bertahan hidup dari dinosaurus yang berukuran raksasa sambil menemukan jalan keluar dari pulau tersebut.



Gambar 3.8. Tokoh penyintas dalam film “*Jurassic Park 3*”

(<https://jurassicoutpost.com>)

Dalam film “*Jurassic Park 3*”, dapat dilihat pakaian tokoh yang kotor karena keadaan yang memaksa mereka untuk kabur dan berjuang bertahan hidup. Ciri-ciri penyintas juga dapat terlihat dari tokoh-tokoh di dalamnya di saat mereka harus bekerja sama dan saling tolong menolong satu sama lain untuk dapat bertahan hidup. Dalam aksinya, para tokoh juga dipaksa untuk berpikir cepat untuk dapat lolos dari kematian.



Gambar 3.9. Tokoh penyintas Alan Grantz ketika dalam bahaya

(<https://jurassicoutpost.com>)

Pada gambar 3.7. terdapat adegan ketika tokoh Alan Grantz sedang dikepung oleh kawanan *velociraptors* yang ingin memangsanya. Pengetahuan Alan Granz akan dinosaurus yang menyelamatkan nyawanya. Ia menirukan suara mereka untuk mengelabui kawanan dinosaurus tersebut supaya tidak menyerangnya. Penulis menyadari bahwa kecerdikan dalam tokoh penyintas merupakan ciri-ciri penyintas yang membuat mereka dapat tetap hidup.

3.3.2.2. Visual Style

Dalam merancang tokoh, penulis menggunakan acuan *style* animasi RWBY. Animasi RWBY merupakan animasi *action* yang menggunakan *style anime* dan metode 3D dalam melakukan animasinya.



Gambar 3.10. Tokoh 3D dengan *style anime* pada animasi” RWBY”

(<https://reading-between.com>)

Pada gambar 3.8 dapat dilihat visual tokoh dengan *style anime* dalam animasi 3D. Walaupun menggunakan media 3D dalam melakukan animasinya, *style anime* pada tokoh tetap dapat terlihat dengan jelas. Seperti ukuran dan bentuk mata pada tokoh, serta *lineart* yang menjadi ciri khas *style anime* dapat terlihat jelas pada tokoh. Pemilihan media animasi 3D memiliki fungsi untuk menghasilkan gerakan animasi *action* yang lebih halus.



Gambar 3.11. *Style anime* pada animasi “Btooom!”

(<https://aminoapps.com>)

Pada gambar 3.11. dapat dilihat penggunaan *style anime* dalam animasi “*btooom!*” untuk menggambarkan tokoh penyintas di dalam ceritanya. Proporsi yang digunakan dalam menggambarkan tokoh-tokohnya menggunakan proporsi realis menurut Ozawa untuk menyesuaikan dengan usia target penonton. Dengan *style anime*, ekspresi tokoh pada saat menghadapi situasi berbahaya sangat terlihat.



Gambar 3.12. Ekspresi tokoh dalam *anime* “*Btooom!*”

(<https://i1.wp.com/angryanimebitches.com>)

Style anime juga digunakan dalam animasi berjudul “*Uninhabited Planet Survive!*” atau “*Mujin Wakusei Survive!*” (2003) dalam bahasa Jepang untuk menggambarkan tokoh penyintas yang berjuang bersama bertahan hidup. Tokoh yang berada di dalam cerita merupakan pelajar SMP untuk menyesuaikan dengan target penonton.



Gambar 3.13. Tokoh penyintas dalam *anime* “*Uninhabited Planet Survive!*”

(<https://www.dvdplanetstore.pk>)

Pada gambar 3.13. dapat dilihat tokoh-tokoh penyintas dalam *anime* tersebut lebih ditonjolkan pada pemilihan warna dan pakaian tokoh untuk menggambarkan sifat tokoh. Sifat tokoh yang berbeda-beda membuat reaksi

setiap tokohnya berbeda dalam menanggapi sesuatu, terutama bahaya pada saat bertahan hidup.

3.3.2.3. Senjata

Cohen mengatakan bahwa props merupakan segala objek yang dibawa oleh tokoh untuk menggambarkan situasi yang dihadapi oleh tokoh tersebut. Sesuai dengan kebutuhan film bahwa tokoh Roja dan Irna membutuhkan senjata untuk dapat bertahan hidup dari monster. Senjata yang akan digunakan Roja adalah senjata jarak pendek yang dapat menangkis dan menyerang musuhnya. Penulis menggunakan beberapa senjata jarak pendek yang menjadi acuan dalam memilih senjata tokoh Roja.

Penulis menggunakan katana sebagai salah satu acuan senjata untuk tokoh Roja. *Katana* merupakan pedang panjang yang berasal dari Jepang yang berdasarkan *E.budo.com*, *katana* memiliki berat sekitar 0,9 kg hingga 1,4 kg. Menurut *katanaswordreviews.com*, panjang bilah pedang sepanjang 27,5” hingga 31” atau sama dengan 69.5cm hingga 78.74cm. *Katana* merupakan pedang besar yang digunakan untuk menebas musuh, dapat juga digunakan untuk menahan serangan musuh dengan bilah pedangnya. *Katana* dipegang menggunakan dua tangan.



Gambar 3.14. *Katana*

(<https://www.depdep.com>)

Tombak merupakan senjata jarak dekat yang memiliki jangkauan serangan yang cukup jauh. Senjata ini sudah digunakan sejak zaman purba untuk berburu dan melindungi diri. Tombak sudah sering digunakan pada zaman dahulu hingga sekarang, hanya saja pada zaman modern bentuk tombak terdapat pada senjata *bayonet*. Tombak memiliki panjang beragam, menurut medievalchronicles.com, panjang tombak rata-rata 5-6 kaki atau setara dengan 152cm – 189cm. Cara menggunakan tombak juga beragam, bisa menggunakan satu maupun 2 tangan. Dalam film “*Maze Runner*” tokoh penyintas menggunakan tombak kayu tradisional sebagai senjata untuk bertahan diri dan menyerang monster ataupun ancaman lainnya.



Gambar 3.15. Tombak Medieval

(<https://www.cgtrader.com>)



Gambar 3.16. Tombak Tradisional

(<https://superstarfloraluk.com>)



Gambar 3.17. Tokoh Penyintas dalam “*Maze Runner*” menggunakan tombak

(<http://www.fanpop.com>)

Senjata jarak pendek yang sering digunakan untuk bertahan hidup adalah golok. Golok atau yang biasa disebut *machete* dalam bahasa Inggris merupakan senjata tajam yang memiliki panjang rata-rata 25 cm – 50 cm menurut asyraafahmadi.com. Golok berasal dari Melayu dan sudah sering digunakan oleh orang Indonesia sejak dahulu untuk melakukan aktivitas seperti berburu, memotong rumput dan kayu, sembelih, dan digunakan sebagai senjata perang. Golok juga terbagi menjadi berbagai macam jenis berdasarkan tempat asal dan fungsinya.

Golok memiliki berbagai macam fungsi seperti memotong kayu, membelah sesuatu, berburu, senjata perang, senjata ritual, menyembelih, memotong rumput dan lain sebagainya. Penulis memilih jenis golok yang digunakan untuk berburu dan berkelahi, yang sesuai dengan kebutuhan film yaitu sebagai senjata untuk melawan monster. Jenis golok yang memiliki fungsi untuk berburu dan berkelahi antara lain golok *pamoroan* yang berasal dari Sunda atau dikenal dengan sebutan *survival golok*, golok *simpenan* atau golok *sorenan* dan golok *seliwa* yang berasal dari Betawi.



Gambar 3.18. Golok *Pamoroan*

(<http://www.wacana.com>)



Gambar 3.19. *Survival Golok*

(<https://www.youtube.com>)



Gambar 3.20. *Golok Simpenan atau Golok Sorenan*

(<https://asyraafahmadi.com>)



Gambar 3.21. Golok *Seliwa*

(<https://asyraafahmadi.com>)



Gambar 3.22. *Machete*

(<https://www.machetespecialists.com>)

Tokoh Irna menggunakan senjata jarak jauh sesuai dengan *personality* tokoh yang penakut. Penulis menggunakan ketapel sebagai salah satu senjata acuan untuk tokoh Irna. Ketapel merupakan senjata jarak jauh berbentuk Y yang memanfaatkan gaya pegas untuk melemparkan proyektil. Biasa digunakan sebagai alat berburu hewan kecil seperti burung dan kelinci di hutan. Penggunaan ketapel sama seperti busur, menggunakan tangan untuk menarik dan memanfaatkan momentum untuk melemparkan proyektil ke arah sasaran. Sekarang ini digunakan sebagai alat olahraga.



Gambar 3.23. Ketapel Modern

(<https://www.bladehq.com>)



Gambar 3.24. Ketapel Tradisional

(<http://www.woodsgrovebrooklyn.com>)

Penulis menggunakan busur dan anak panah sebagai acuan selanjutnya dalam merancang senjata untuk tokoh Irna. Busur merupakan senjata yang sudah dipakai sejak zaman purba yang digunakan untuk berburu dan bertahan diri dari hewan berbahaya. Pada zaman dahulu, busur dibuat menggunakan kayu yang memiliki elastisitas supaya dapat melontarkan anak panah. Busur merupakan senjata yang mudah dibuat dan tidak membutuhkan sumber daya khusus. Pada zaman modern, busur digunakan untuk olahraga dan memiliki bentuk yang lebih rumit daripada busur tradisional.



Gambar 3.25. Busur dan anak panah tradisional

(<http://www.plainsindianbows.com/>)



Gambar 3.26. Busur Modern

(<https://www.archery360.com>)

3.3.2.4. Ras

A.L. Kroeber mengatakan bahwa ras *Mongoloid* banyak menduduki di daerah Asia, salah satunya adalah Indonesia. Penulis menggunakan referensi visual dari ras yang ada di Indonesia secara luas, yaitu ras *Mongoloid* dalam merancang tokoh Roja dan Irna. Ras tersebut menjadi acuan karena latar geografis yang dipilih penulis berlokasi di Indonesia dan menggunakan kawasan di Indonesia sebagai referensi. Acuan ras digunakan penulis untuk menentukan ciri-ciri fisik tokoh seperti bentuk wajah dan warna kulit yang dimiliki tokoh. Dalam merancang tokoh Roja penulis menggunakan acuan orang ras *Malayan Mongoloid*, sedangkan untuk tokoh Irna penulis menggunakan acuan orang ras *Asiatic Mongoloid*.

Dalam merancang tokoh Roja, penulis menggunakan salah satu tokoh artis terkenal bernama Rizky Febian. Rizky Febian berusia 20 tahun memiliki ciri-ciri dari ras *Malayan Mongoloid*. Penulis juga menggunakan acuan tokoh dari tokoh artis bernama Jefri Nichol berusia 19 tahun yang memiliki ciri-ciri dari ras *Malayan Mongoloid*. Bila diperhatikan dari kedua acuan yang dipilih penulis, mereka memiliki persamaan pada bentuk mata, warna rambut, warna kulit, serta bentuk wajah. Mereka berdua memiliki lipatan mata dan sedikit sipit, memiliki wajah yang membulat, serta warna, rambut yang berwarna hitam, serta bentuk wajah yang membulat.

Dalam merancang tokoh Irna, penulis menggunakan acuan tokoh wanita muda beretnis Tionghoa dari Pontianak. Hal tersebut penulis pilih

menjadi acuan karena berdasarkan *kompasiana.com* bahwa sebanyak 31,2% penduduk di kota Pontianak adalah orang beretnis Melayu. Sesuai dengan teori A.L. Kroeber yang mengatakan bahwa ras *Asiatic Mongoloid* sebagian besar berasal dari Asia Timur, Tengah, dan Utara yang mencakup China. Wanita dari acuan yang penulis pilih memiliki mata yang sipit, bentuk wajah yang membulat serta warna kulit kuning pucat.



Gambar 3.27. Acuan Bentuk Fisik *Malayan Mongoloid*

(<https://Tribunnews.com>)



Gambar 3.28. Acuan Bentuk Fisik *Malayan Mongoloid*

(<https://hot.detik.com>)



Gambar 3.29. Acuan Bentuk Fisik *Asiatic Mongoloid*

(<https://www.akcaya.com>)



Gambar 3.30. Acuan Bentuk Fisik *Asiatic Mongoloid*

(<https://www.wordpress.com>)

3.4. Proses Perancangan

Proses Perancangan tokoh dibagi menjadi dua, yaitu proses perancangan tokoh Roja dan proses perancangan tokoh Irna. Proses perancangan dimulai dari proses perancangan awal, hasil revisi hingga mendapatkan rancangan final tokoh.

3.4.1. Proses Perancangan Tokoh Roja

Proses perancangan tokoh Roja meliputi perancangan profil tokoh dan visual tokoh. Roja adalah seorang pemuda berusia 20 tahun yang memiliki tinggi badan 175 cm dan berat 64 kg. Memiliki tubuh yang sedikit muskular karena telah cukup lama berjuang bertahan hidup. Memiliki pupil mata yang besar dan ukuran mata sedang. Kulit berwarna sawo matang serta memiliki rambut pendek berwarna hitam. Roja selalu membawa senjata tajam untuk bertahan hidup. Roja selalu membawa tas untuk membawa segala barang-barang yang ia temukan untuk bertahan hidup. Roja memakai kaos berlengan panjang yang digulung dan celana panjang yang sudah usang.

Dalam animasi ini, Roja berjuang bertahan hidup berdua bersama seorang wanita bernama Irna yang memiliki nasib serupa dengannya. Saat bencana bermula, 5 tahun sebelum cerita dimulai, Roja merupakan anak yatim piatu yang gemar berpergian di lingkungan luar. Roja tinggal di pinggiran kota bekerja sebagai pemotong kayu di hutan dan sering kali berinteraksi dengan alam. Keadaan Roja yang tidak pernah merasakan kasih sayang orang tua membuatnya menjadi pemuda yang hanya bergantung kepada dirinya sendiri. Setelah bencana besar terjadi, Roja

memanfaatkan kemampuannya menggunakan golok serta pengetahuannya akan alam untuk bertahan hidup.

Roja bertahan hidup dengan mencari makanan dan barang-barang yang bisa mereka gunakan dari lingkungan sekitar mereka. Roja merupakan seorang penyintas nomaden yang berpindah-pindah tempat. Bila sumber makanan di suatu tempat itu habis atau terdapat monster yang berkeliaran di tempat itu, Roja dan Irna akan pindah mencari tempat baru untuk bertahan hidup. Sumber makanan biasa terdapat di toko atau gudang di suatu kota.

Roja merupakan pemuda yang berpikir serius dan menggunakan logika dibandingkan menggunakan perasaannya. Ia selalu fokus menggunakan akal dan pengetahuannya untuk bertahan hidup. Roja membawa golok untuk keperluan bertahan hidup sebagai penyintas nomaden.

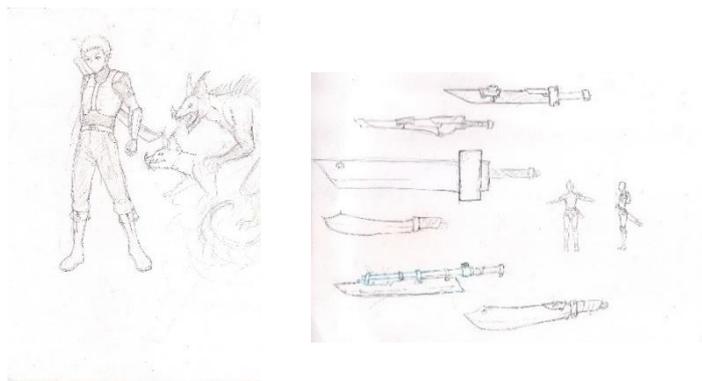
Tabel 3.2. Profil Tokoh Roja

(dokumentasi pribadi)

Profil Tokoh Roja	
Fisik	<ul style="list-style-type: none">• Pemuda berusia 20 tahun, tinggi badan 175 cm dengan berat 64 kg. Membawa golok untuk bertahan hidup, memakai kaos lengan panjang yang digulung dan celana jeans. Membawa tas untuk membawa segala keperluan hidupnya.
Sosial	<ul style="list-style-type: none">• 5 tahun sebelum bencana terjadi, Roja yang berusia 15 tahun merupakan pemuda yatim piatu yang hidup di pinggiran kota. Roja bekerja sebagai pemotong kayu yang membuatnya sering berinteraksi dengan alam,

	<p>membuatnya memiliki keahlian menggunakan golok serta insting di alam liar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selalu berjuang bertahan hidup bersama Irna. Bertahan hidup dengan mencari makanan dan barang-barang dari lingkungan sekitar mereka. Bertahan hidup dengan cara nomaden. Peran Roja untuk mengawasi keadaan sekitar serta mencari barang untuk bertahan hidup.
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"> • Orang yang serius, logis dan fokus untuk bertahan hidup. Keadaan masa kecilnya tanpa orang tua membuat Roja hanya mengandalkan dirinya sendiri untuk hidup.

Penulis memulai eksplorasi tokoh Roja dengan membuat beberapa sketsa awal untuk menentukan gestur serta kostum yang akan digunakan oleh tokoh. Dengan menggunakan *style anime*, tokoh roja dibuat dengan proporsi tubuh yang proposional dan mata yang sedikit lebih besar dari mata manusia pada umumnya untuk lebih menunjukkan sifat dari tokoh Roja ini. Penulis memulai dengan sketsa manual.



Gambar 3.31. Sketsa manual tokoh Roja dan sketsa senjata Roja

(dokumentasi pribadi)

Kemudian eksplorasi tokoh dilanjutkan dengan merancang tokoh dalam versi digital dan pemilihan warna sementara untuk mempermudah pendalaman

tokoh. Pemilihan warna difokuskan untuk menunjukkan kepribadian dari tokoh dan menggambarkan keadaan yang sedang dihadapi oleh tokoh Roja.



Gambar 3.32. Desain tokoh awal Roja dengan warna
(dokumentasi pribadi)

Dari desain tokoh Roja di atas, penulis mempertimbangkan lebih lanjut pemilihan warna serta kostum dan props pada tokoh supaya kesan serius dan bertahan hidup dapat lebih ditimbulkan oleh tokoh Roja ini. Penulis mulai merancang alternatif kostum dan props dari tokoh Roja.

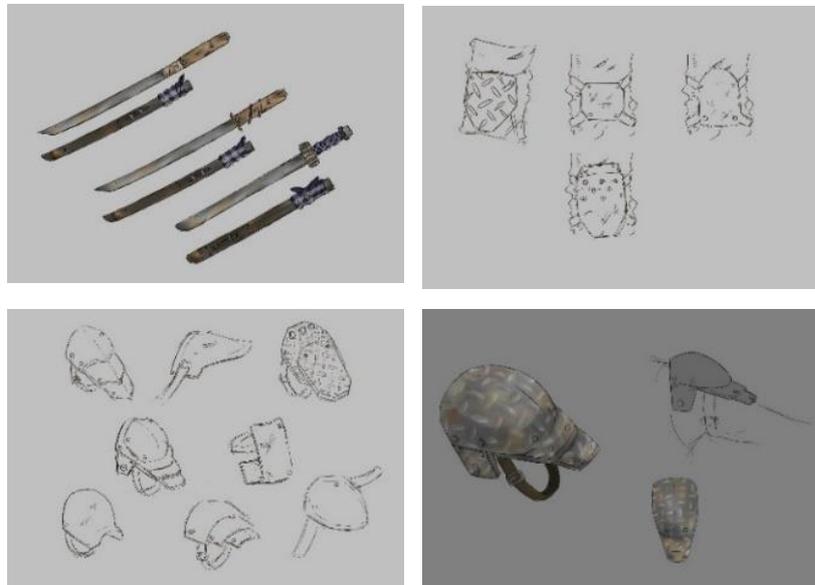


Gambar 3.33. Alternatif tokoh Roja
(dokumentasi pribadi)

Dari alternatif tokoh Roja di atas, desain yang paling kiri merupakan desain yang dipilih penulis berdasarkan referensi serta profil tokoh yang dinilai paling sesuai. Kostum pada desain paling kiri dinilai lebih fungsional, Roja harus memiliki

tas untuk membawa segala kebutuhan hidupnya serta senjata untuk bertahan diri.

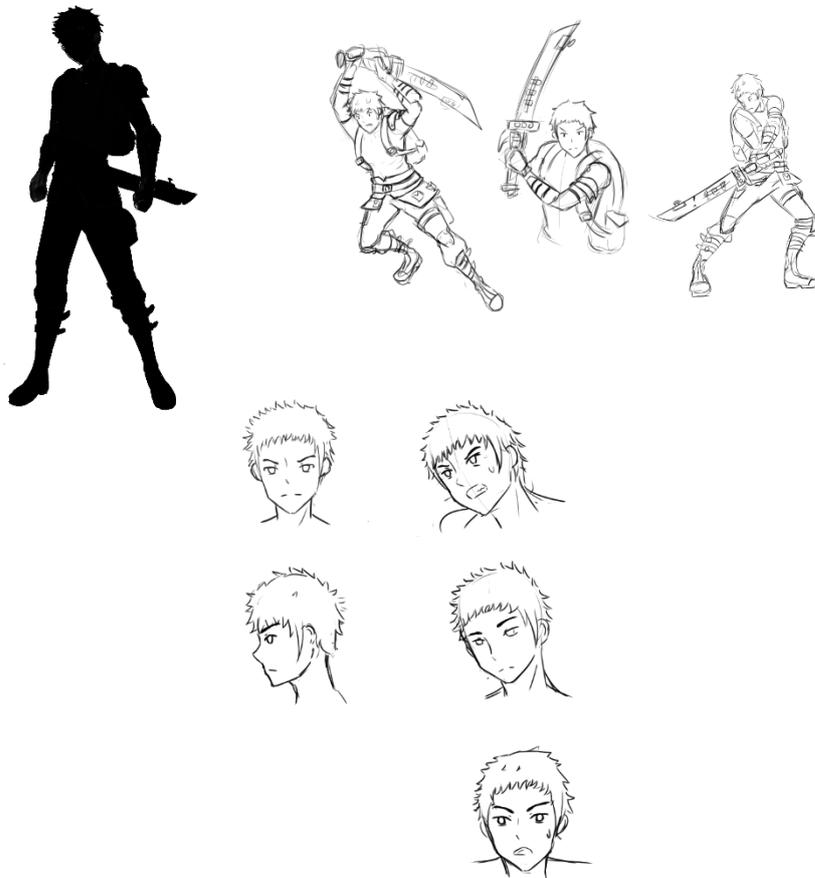
Kemudian penulis mulai merancang props yang akan dibawa oleh tokoh Roja.



Gambar 3.34. Sketsa desain senjata dan armor Roja

(dokumentasi pribadi)

Sesuai dengan referensi acuan, props dirancang berdasarkan barang-barang yang cukup umum ditemukan di Indonesia seperti metal bekas, kayu, sapu tangan, pelindung lutut untuk sepeda dan barang bekas lainnya. Roja menggunakan pedang yang terinspirasi dari “*katana*” yaitu pedang dari Jepang dalam teknik berpedang *Iaido* yang sudah cukup mendunia dan dipakai dalam berbagai jenis film. *Iaido* dipilih untuk menyesuaikan kepribadian Roja yang serius, fokus dan logis. Kemudian penulis mengeksplorasi gestur serta ekspresi dari tokoh Roja.



Gambar 3.35. Siluet, gestur dan ekspresi tokoh Roja

(dokumentasi pribadi)

Setelah dipertimbangkan lebih lanjut dengan profil tokoh Roja, penulis merancang kembali tokoh Roja yang merupakan seorang *penyintas*. Tokoh Roja mengalami penyesuain pada bagian bentuk wajah serta warna pakaian. Warna disesuaikan dengan kebutuhan film yaitu warna yang pudar untuk menandakan keadaan yang dialami tokoh yang harus beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.



Gambar 3.36. Alternatif tokoh Roja 2

(dokumentasi pribadi)

Dari gambar 3.33 didapatkan hasil akhir untuk tokoh Roja, yaitu desain yang paling kiri. Desain tersebut dipilih dengan alasan kesesuaiannya dengan referensi untuk menimbulkan kesan *post apocalypse* dan dapat menonjolkan kepribadian dari tokoh Roja. Warna sedikit dibuat lebih natural dan kusam untuk menggambarkan keadaan tokoh Roja yang harus beradaptasi.



Gambar 3.37. Hasil revisi Roja

(dokumentasi pribadi)

Setelah mendapatkan hasil revisi tokoh Roja, penulis mempertimbangkan tokoh Roja yang merupakan seorang penyintas yang memiliki keterbatasan dalam masalah persenjataan. Penulis mencoba merancang senjata jarak pendek yang akan digunakan Roja dengan barang sehari-hari.



Gambar 3.38. Hasil revisi 2 tokoh Roja

(dokumentasi pribadi)

Penulis mempertimbangkan kembali warna pakaian serta jenis senjata yang akan dibawa oleh Roja. Roja merupakan tokoh yang harus beradaptasi dengan lingkungannya. Penulis merancang senjata golok sebagai senjata yang akan digunakan oleh Roja. Jenis golok yang dipilih adalah jenis Golok Pamoroan yang memiliki ukuran yang sedikit lebih besar daripada golok lainnya. Golok ini dipilih penulis melihat dari keadaan Roja yang harus melawan monster raksasa dan fungsi golok ini yang biasa digunakan untuk bertahan hidup di lingkungan *outdoor*. Roja juga mengalami sedikit perubahan warna kulit setelah menyesuaikan warna kulit orang ras Malayan Mongoloid.



Gambar 3.39. Hasil final tokoh Roja

(dokumentasi pribadi)

Dari hasil final tokoh Roja di atas, penulis merancang *model sheets* dari tokoh Roja. Tokoh Roja yang berusia 20 tahun merupakan remaja dewasa yang memiliki rasio 1:7. *Model Sheets* digunakan dalam tahap *modelling* 3D tokoh untuk mempertahankan konsistensi proporsi dan bentuk tokoh.



Gambar 3.40. *Model Sheets* tokoh Roja

(dokumentasi pribadi)

3.4.2. Proses Perancangan Tokoh Irna

Proses perancangan tokoh Irna meliputi perancangan profil tokoh dan visual tokoh. Irna merupakan seorang wanita penyintas berusia 18 tahun dengan tinggi badan 164 cm dengan berat badan 47 kg. Memiliki tubuh yang kurus membuatnya lebih gesit dalam kabur atau bersembunyi. Irna memiliki warna kulit yang cerah dan rambut berwarna coklat. Memiliki mata yang berbentuk bundar. Irna selalu membawa senjata jarak jauh untuk bertahan hidup. Irna memakai kaos dan celana 7/8, dan membawa tas selempang untuk membawa segala kebutuhannya.

5 tahun lalu saat bencana terjadi, Irna yang berusia 13 tahun merupakan gadis biasa yang hidup bersama orang tuanya. Irna pada saat itu tidak memiliki keahlian khusus, namun semenjak bencana terjadi, Irna terpisahkan oleh orang tuanya. Saat berkelana tanpa tujuan, ia bertemu dengan Roja. Roja yang iba pun

merawatnya dan mengajarkannya hidup di alam liar. Irna belajar menggunakan busur dari Roja, membuatnya dapat bertahan hidup di lingkungan *post apocalypse*.

Berjuang bertahan hidup bersama Roja di dunia *post apocalypse* di mana monster raksasa berkeliaran. Irna bertahan hidup dengan membantu Roja mencari makanan dan barang-barang di sekitar mereka. Irna menggunakan senjatanya untuk berburu ataupun bertahan hidup dari monster.

Irna merupakan wanita yang penakut, namun dalam keadaan genting, ia menjadi pemberani dan rela mengorbankan dirinya untuk menyelamatkan Roja. Berbeda dengan Roja yang sangat logis, Irna memerlukan senjata yang efektif untuk membuat monster menjauh untuk bertahan hidup.

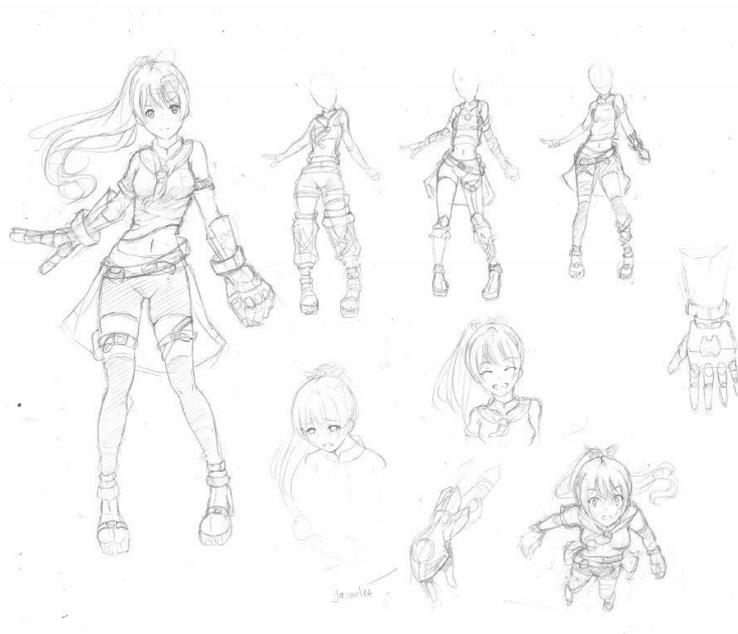
Tabel 3.3. Profil tokoh Irna

(dokumentasi pribadi)

Profil Tokoh Irna	
Fisik	<ul style="list-style-type: none"> • Wanita berusia 18 tahun, tinggi badan 164 cm dan berat 47 kg. Membawa senjata jarak jauh untuk bertahan hidup. Memakai kaos dan celana jeans untuk wanita, membawa tas selempang untuk membawa keperluan hidupnya.
Sosial	<ul style="list-style-type: none"> • 5 tahun lalu pada saat bencana terjadi, Irna merupakan gadis biasa berusia 13 tahun. Tidak memiliki keahlian khusus dan memiliki kehidupan yang berkecukupan. Setelah terpisah oleh orang tuanya akibat bencana monster, Irna yang ketakutan dan kelaparan ditemukan oleh Roja. Sejak saat itu Roja mengajarnya cara bertahan hidup. • Irna bertahan hidup dengan membantu Roja mencari makanan dan barang-barang di sekitar mereka. Bertahan hidup dengan cara nomaden untuk menghindari monster. Peran Irna adalah untuk

	mengusir monster dan mengalihkan perhatian monster di saat terdesak.
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"> • Penakut dan cenderung mudah panik, berpikir menggunakan perasaan, di saat temannya berada dalam keadaan berbahaya, Irna menjadi pemberani dan rela mengambil resiko berbahaya untuk menyelamatkan Roja.

Sama halnya saat merancang tokoh Roja, penulis membuat beberapa sketsa awal untuk menentukan gestur serta kostum tokoh yang disesuaikan profil tokoh serta menggunakan *style anime*. Sketsa awal tokoh Irna berupa sketsa manual untuk mendapatkan gambaran tokoh tersebut. Pada awalnya tokoh Irna direncanakan berusia sekitar 16 tahun. Pada perancangan ini, tokoh Irna masih memiliki konsep fantasi.



Gambar 3.41. Sketsa awal tokoh Irna

(dokumentasi pribadi)

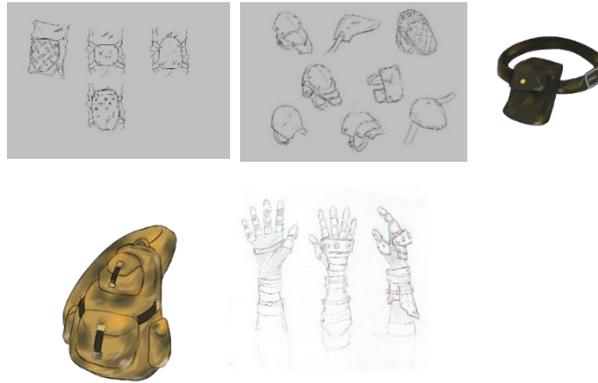
Penulis kemudian mempertimbangkan segi usia serta kostum yang sesuai dengan tokoh Irna dengan melakukan observasi referensi. Penulis mulai merancang tokoh dalam versi digital yang sudah diberi warna. Pada tahap ini Irna masih mengikuti konsep awal yang bersifat fantasi, pemilihan senjata didasarkan untuk menunjukkan *personality* awal tokoh Irna yang pemberani.



Gambar 3.42. Desain awal tokoh Irna dengan warna

(dokumentasi pribadi)

Penulis mendapatkan desain paling kanan sebagai desain yang dipilih dengan alasan warna kostum lebih dapat menonjolkan kepribadian dan sifat dari tokoh Irna yang enerjik dan aktif. Senjata yang digunakan Irna merupakan sarung tangan besi yang terbuat dari metal bekas. Senjata ini dipilih didasarkan dari profil tokoh Irna yang memiliki sifat aktif dan fisik yang kuat. Penulis kemudian mulai merancang props yang akan digunakan dan dibawa oleh tokoh Irna.



Gambar 3.43. Sketsa props tokoh Irna

(dokumentasi pribadi)

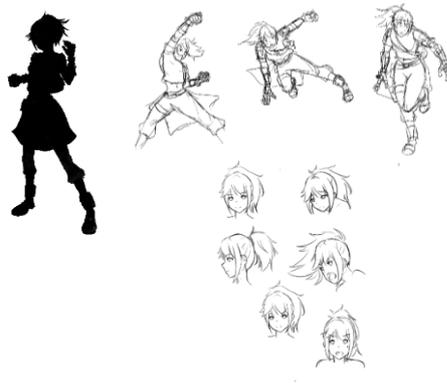
Sama halnya dengan props tokoh Roja, perancangan props tokoh Irna dibuat berdasarkan referensi props yang terbuat dari barang-barang bekas dan barang yang tidak terpakai, serta memiliki detil kerusakan untuk menunjukkan kesan usang. Kemudian didapatkan hasil sementara dari tokoh Irna.



Gambar 3.44. Hasil sementara tokoh Irna

(dokumentasi pribadi)

Penulis mulai melakukan eksplorasi terhadap ekspresi dan gestur tokoh Irna. Siluet dari tokoh Irna juga dibuat untuk menunjukkan keunikan dari tokoh Irna.



Gambar 3.45. Siluet, gestur, dan ekspresi tokoh Irna

((dokumentasi pribadi))

Setelah dipertimbangkan, penulis mulai merancang kembali tokoh Irna untuk menyesuaikan tokoh dengan profil tokoh serta referensi acuan yang ada. Tokoh Irna mengalami revisi pada wajah untuk menunjukkan keadaan suram dengan menggunakan ukuran mata yang lebih kecil dari sebelumnya. Kostum juga lebih dipertimbangkan berdasarkan referensi acuan.



Gambar 3.46. Desain alternatif tokoh Irna

(dokumentasi pribadi)

Dari gambar 3.43, didapatkan hasil akhir untuk perancangan tokoh Irna, yaitu desain yang paling kanan. Desain dipilih karena memiliki warna yang cenderung cerah dan dapat mencerminkan sifatnya yang aktif. Warna kostum Irna dibuat lebih kusam untuk menggambarkan keadaan yang sedang dihadapi tokoh. Kostum tokoh juga sesuai dengan kepribadian tokoh Irna serta pergerakan Irna yang aktif, memerlukan pakaian yang mendukung pergerakannya. Kostum juga dipilih berdasarkan kesesuaian dengan referensi acuan yang dipilih.



Gambar 3.47. Hasil revisi tokoh Irna

(dokumentasi pribadi)

Penulis melakukan revisi terhadap tokoh Irna untuk menyesuaikan tokoh dengan referensi acuan serta keperluan dari cerita. Tokoh Irna mengalami revisi pada jenis pakaian dan senjata yang lebih masuk akal dan sesuai dengan konsep.



Gambar 3.48. Hasil revisi 2 Tokoh Irna

(dokumentasi pribadi)

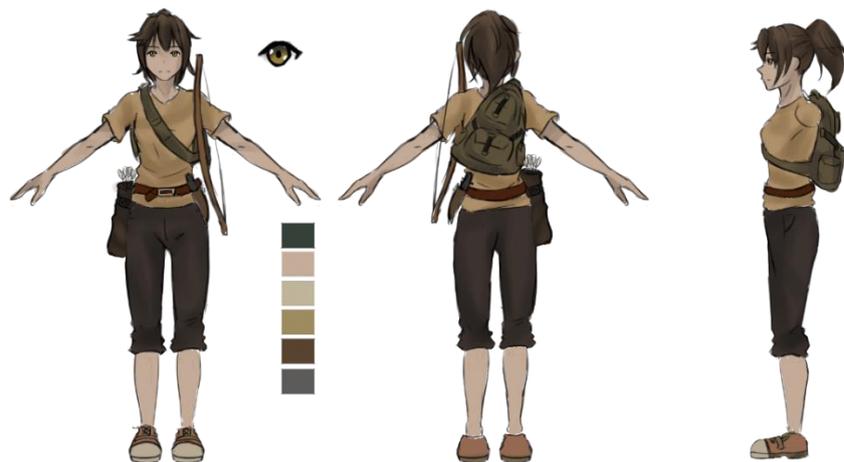
Penulis kemudian mulai merancang kembali profil tokoh Irna dan menyesuaikan pakaian dan senjata tokoh Irna yang sesuai dengan kebutuhan film. Irna merupakan tokoh yang supportif dan mengandalkan senjata untuk bertahan hidup dari monster. Irna merupakan tokoh yang penakut dan cenderung menggunakan senjata jarak jauh berupa busur dan anak panah untuk membantu Roja kabur dari kejaran monster. Seperti tokoh penyintas dalam referensi acuan Ellie dalam “*Last of Us*” yang memanfaatkan busur sebagai senjata untuk menyerang monster dari jarak jauh. Busur yang dipilih adalah busur tradisional karena busur tradisional mudah dibuat dan tidak membutuhkan bahan rumit dalam membuatnya. Hal tersebut berfungsi untuk mendukung keadaan sulit yang sedang dihadapi oleh tokoh Irna.



Gambar 3.49. Hasil final Tokoh Irna

(dokumentasi pribadi)

Dari hasil akhir tokoh Irna di atas, penulis kemudian merancang *model sheets* tokoh Irna. Tokoh Irna yang berusia 18 tahun yang merupakan tokoh remaja dewasa. Penulis merancang *model sheets* dengan rasio 1:7.



Gambar 3.50. *Model Sheets* tokoh Irna

(dokumentasi pribadi)