



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

1.1. Gambaran Umum

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis menciptakan karya berupa *motion comic* yang berjudul *The Handless Maiden*. Karya ini dibuat berdasarkan dongeng dengan judul serupa yang dipublikasikan tahun 1857 oleh Grimm. Target *audience* dari karya ini adalah penonton dengan usia 15 tahun keatas. Dalam penciptaan karya ini, penulis melakukan penelitian untuk merancang dua tokoh yang ada dalam cerita ini, yaitu tokoh Katrin dan Iblis.

Dalam penelitian untuk menciptakan perancangan tokoh, penulis melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan data yang diperlukan melalui jurnal, buku, serta karya-karya serupa untuk menciptakan tokoh untuk *motion comic The Handless Maiden*. Setelah data-data yang diperlukan terkumpul, penulis melakukan eksplorasi untuk menghasilkan rancangan tokoh.

1.1.1. Sinopsis

The Handless Maiden menceritakan seorang gadis bernama Katrin yang diincar Iblis karena perjanjian ayahnya dengan sang Iblis. Ayahnya ditipu oleh Iblis dengan iming-iming harta, sehingga ia harus mengorbankan anaknya untuk membalas apa yang telah Iblis berikan kepadanya.

Di awal cerita, diceritakan bahwa sang ayah sudah jatuh miskin dan hanya memiliki penggilingan beserta sebuah pohon apel di belakangnya. Sang ayah terpaksa menebang pohon untuk menghidupi keluarganya. Saat sedang menebang pohon, sang Iblis

menampakkan diri dan menjanjikan kekayaan jika sang ayah mau memberikan kepada Iblis apa yang ada di belakang penggilingan miliknya. Sang ayah menyetujuinya, karena ia mengira yang Iblis minta adalah pohon apel miliknya.

Ketika ia kembali ke rumah, istrinya yang terkejut dengan kekayaan baru mereka menanyakan asalnya harta tersebut. Sang ayah menjelaskan kejadian yang baru saja dialaminya. Namun istrinya memahami maksud sebenarnya dari perkataan sang Iblis, dan menjelaskan bahwa saat itu sang anak mereka sedang memetik apel di pohon, dan yang Iblis maksud adalah anak mereka.

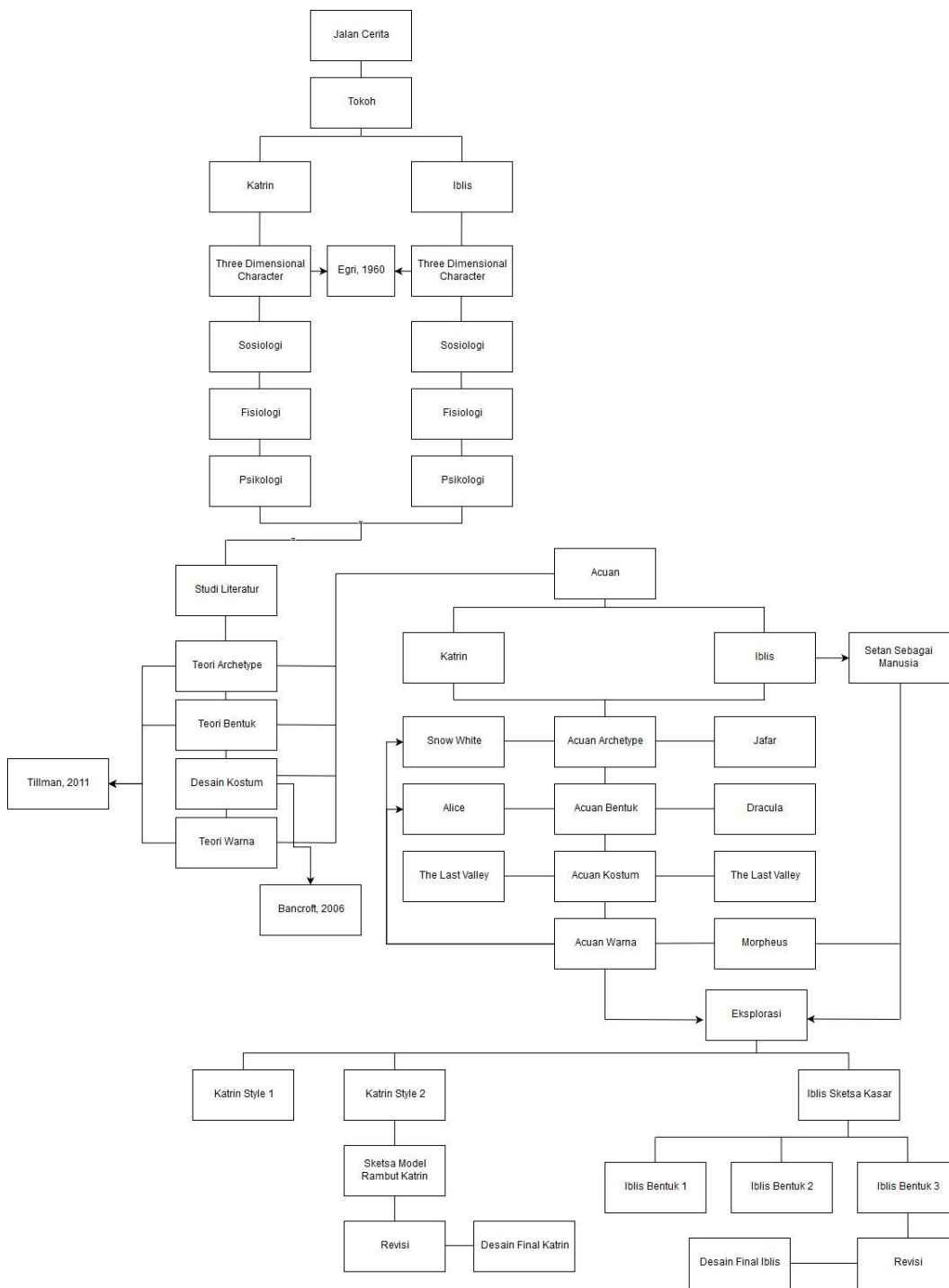
Tiga tahun kemudian, Iblis pun datang untuk menagih janjinya. Namun karena sang anak berlindung dibalik lingkaran kapur, Iblis tidak dapat mengambil nyawanya. Sang Iblis dengan kesal meminta tangan sang anak dipotong, atau ia akan membunuh sang ayah. Sang ayah yang ketakutan terpaksa menyetujuinya. Setelah itu sang Iblis pergi, namun The Handless Maiden yang sedih atas perlakuan ayahnya memutuskan untuk meninggalkan rumah mereka.

1.1.2. Posisi Penulis

Dalam perancangan karya tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang tokoh.

1.2. Tahapan Kerja

Berikut ini tahapan-tahapan kerja yang penulis lakukan dalam pengerjaan karya tugas akhir ini, dari pengumpulan data hingga desain final.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

1.3. Acuan

Dalam perancangan tokoh-tokoh yang ada dalam karya *motion comic* ini, penulis menggunakan beberapa acuan karya yang sudah ada sebelumnya. Sebelumnya, penulis menciptakan terlebih dahulu visi penulis dalam visualisasi tokoh-tokoh yang ada. Setelah itu, barulah penulis mencari karya-karya yang tepat untuk dijadikan acuan bagi konsep yang telah penulis ciptakan.

1.3.1. Visi Perancangan

Dalam karya ini, penulis merancang kedua tokoh Katrin dan Iblis dengan acuan dasar bahwa jalan cerita berlatar di Jerman pada abad ke 17. Ciri-ciri fisik seperti warna rambut dan pakaian yang dikenakan akan terinspirasi dari apa yang dikenakan orang-orang Jerman pada saat itu. Untuk tokoh Iblis, ia tidak menampakkan wujud aslinya sepanjang cerita, namun hanya menampakkan diri dalam wujud laki-laki tua berpenampilan seperti prajurit atau kesatria dengan tujuan untuk mengelabui ayah Katrin.

1.3.2. Gaya Gambar dan Teknik Penciptaan Motion Comic

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, penulis menggunakan acuan film-film karya Disney untuk acuan gaya gambar tokoh-tokoh yang ada. Penulis mengambil acuan dari *Broken Saints* (2001) sebagai acuan dalam menciptakan transisi dan *speech balloons* dalam *motion comic*. Acuan ini dipilih karena *Broken Saints* memiliki teknik animasi yang serupa dengan tujuan karya *The Handless Maiden*, yaitu teknik dimana semua ilustrasi tetap statis atau hanya dengan transisi sederhana, kemudian menggunakan *speech balloons* untuk menyampaikan narasi.



Gambar 3.2. *Motion comic Broken Saints*

(Brooke Burgess, 2001)

Sebagai acuan dalam gaya gambar, penulis menggunakan film animasi *Sleeping Beauty* (1959) sebagai acuan. Penggunaan acuan ini dipilih karena baik film tersebut dan karya *motion comic* ini sama-sama memiliki tema adaptasi dongeng. Gaya gambar dari film animasi ini berupa outline yang tegas, teknik pewarnaan yang lebih sederhana dibandingkan *background*, serta *shading* minimal.



Gambar 3.3. Film animasi *Sleeping Beauty*

(Disney, 1959)

1.3.3. Acuan Tokoh Katrin

Katrin adalah seorang gadis dari keluarga miskin yang memiliki penampilan cantik, berikut adalah acuan-acuan yang penulis gunakan dalam penciptaan tokoh Katrin:

1. Acuan *archetype*

Sebagai tokoh protagonist yang memiliki sifat-sifat yang dianggap baik, Katrin merupakan tokoh dengan *archetype Hero* perempuan. Untuk dijadikan acuan dalam penciptaan tokoh Katrin, penulis mengambil Snow White dari *Snow White and the Seven Dwarves* (1937) karena ia adalah tokoh *Hero* perempuan dari sebuah kisah adaptasi dongeng, seperti Katrin dalam karya *The Handless Maiden* ini.



Gambar 3.4. Tokoh Snow White

(*Snow White and the Seven Dwarves*, Walt Disney, 1937)

2. Acuan bentuk

Untuk menciptakan bentuk tokoh Katrin yang menampilkan kesan sesuai dengan visi perancangan tokoh, penulis mengambil bentuk dasar lingkaran. Pemilihan bentuk dasar lingkaran ini bertujuan untuk menciptakan kesan anggun dan *youth* pada tokoh Katrin, sesuai dengan teori Tillman (2011). Sebagai acuan, penulis menggunakan tokoh Alice dari *Alice in Wonderland* (1951). Alice memiliki bentuk dominan lingkaran, dengan garis bentuk tubuh yang lembut dan membentuk lekukan. Selain itu, ia juga memiliki mata yang besar dan cenderung berbentuk lingkaran. Hal ini, dipadukan dengan proporsi kepala yang cukup besar dibandingkan dengan tubuh, memperkuat kesan *youth* pada tokoh Alice.



Gambar 3.5. Tokoh Alice

(<https://www.imdb.com/title/tt0043274/mediaviewer/rm2618472960>)

3. Acuan kostum

Dalam menciptakan kostum bagi tokoh Katrin, penulis membutuhkan acuan berupa bagaimana seorang dari kelas bawah di Jerman abad ke-17 berpakaian

sehari-harinya. Penulis menggunakan tokoh Erica dalam *The Last Valley* (1971) sebagai acuan dalam penciptaan kostum ini. Film ini dipilih karena settingnya yang berada di Jerman pada era Perang Tiga Puluh Tahun yang terjadi di abad ke 17. Erica mengenakan pakaian berupa sebuah *dress* berwarna biru dengan celemek. *Dress* tersebut memiliki kerah, dan berfungsi sebagai pakaian utama untuk menutup tubuh, sedangkan celemek digunakan untuk mencegah kotoran menempel pada *dress*. Penulis juga mengamati bahwa tokoh Erica tidak membiarkan rambutnya digera, melainkan diikat. Potongan rambut seperti ini dikenakan untuk mempermudah pergerakan saat bekerja. Ini yang menjadi acuan pemilihan model rambut Katrin.



Gambar 3.6. Tokoh Erica

(*The Last Valley*, James Clavell, 1971)

Selain itu, penulis juga mengambil acuan tokoh Inge dari film yang sama. Tokoh Inge juga merupakan perempuan kelas bawah, namun ia lebih muda, ditunjukkan dengan keadaannya yang masih tinggal bersama orangtuanya. Ia mengenakan pakaian sederhana, namun detail pakaian serta warnanya berbeda sehingga menghasilkan penokohan yang berbeda. Pakaian yang dikenakan Inge

memiliki bentuk kerah yang berbeda dari pakaian Erica, ia juga memiliki pakaian luar berwarna merah serta mengenakan jubah sebagai lapisan tambahan.

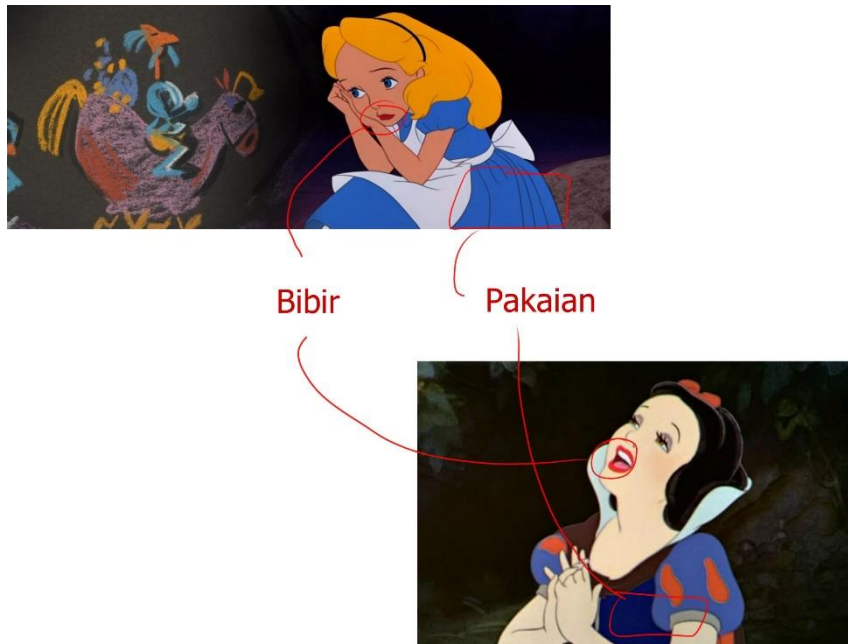


Gambar 3.7. Tokoh Inge

(The Last Valley, James Clavell, 1971)

4. Acuan warna

Dalam pemilihan warna, penulis menggunakan kembali tokoh-tokoh acuan sebelumnya dalam pemilihan warna bagi desain Katrin. Penulis menemukan bahwa ketiga tokoh acuan Katrin memiliki warna dasar pakaian biru, yang semuanya menunjukkan kesan keanggunan dalam pilihan pakaian mereka, sehingga ini akan menjadi acuan penulis bagi warna dasar pakaian Katrin. Untuk warna bibir, penulis memutuskan untuk mengambil acuan hanya dari acuan film animasi, dan penulis menemukan bahwa Alice maupun Snow White memiliki warna merah terang pada bibir untuk menegaskan bagian bibir mereka. Warna rambut penulis gunakan acuan dari Erica dan Inge sebab mereka merupakan tokoh dengan latar belakang etnis yang sama dengan Katrin, yaitu orang Jerman.



Gambar 3.8. Acuan warna Katrin

(Dokumentasi pribadi)

1.3.4. Acuan Tokoh Iblis

Iblis adalah pemimpin para setan di neraka, ia muncul di hadapan Katrin dan keluarga dengan menyamarkan wujud sebagai seorang lelaki tua. Ia adalah tokoh antagonis dengan sifat licik dan kejam yang memperoleh kepuasan saat menipu dan menjebak manusia. Berikut adalah acuan-acuan yang penulis gunakan dalam penciptaan tokoh Iblis:

1. Acuan *archetype*

Sebagai tokoh antagonist yang memiliki sifat-sifat yang dianggap jahat, Iblis merupakan tokoh dengan *archetype shadow*. Untuk dijadikan acuan dalam penciptaan tokoh Iblis, penulis mengambil Scar dari *The Lion King* (1994) sebagai contoh tokoh *shadow*. Dalam *The Lion King*, Scar adalah tokoh kejam, manipulatif, namun juga karismatik, ditunjukkan dengan kemampuannya memimpin para hyena. Penokohan ini sesuai dengan visi penulis pada tokoh Iblis,

dimana penulis merancang Iblis sebagai tokoh yang karismatik dan manipulatif sehingga ia dapat menipu ayah Katrin.



Gambar 3.9. Tokoh Scar

(<https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/lion-king-scar-made-aggressive-advancements-nala-creepy-deleted-scene-1035022>)

2. Acuan Iblis berwujud manusia

Dalam cerita ini, wujud yang Iblis tunjukkan bukanlah wujud sesungguhnya dari sang Iblis. Ia dapat muncul dalam berbagai macam rupa berkat kekuatannya. Sebagai acuan dari karakteristik perubahan wujud Iblis ini, penulis menggunakan tokoh Morpheus dari *The Sandman* sebagai acuan. Dalam jalan cerita *The Sandman*, Morpheus adalah personifikasi dari mimpi dan juga penguasa alam mimpi. Ia dapat menampakkan wujudnya sebagai apapun, bergantung pada mereka yang melihatnya.



Gambar 3.10. Tokoh Morpheus

(<https://sandman.fandom.com/wiki/Dream?file=Dream.jpg>)

Selain itu, penulis juga melihat tokoh Lucifer Morningstar dari DC Comics. Baik Lucifer dan Iblis merupakan tokoh yang berperan sebagai penguasa neraka dalam cerita mereka masing-masing. Meskipun begitu, terdapat beberapa perbedaan yang cukup signifikan dalam penokohan mereka. Dalam kisahnya, Lucifer berhenti dari tugasnya mengurus neraka, kemudian memilih untuk tinggal di bumi, sedangkan Iblis tidak memiliki alur cerita seperti itu dan datang ke bumi hanya untuk mencobai manusia. Adanya kesamaan ini yang membuat penulis memutuskan untuk mengambil Lucifer sebagai acuan.



Gambar 3.11. Tokoh Lucifer Morningstar

([https://dc.fandom.com/wiki/Lucifer_Morningstar_\(New_Earth\)](https://dc.fandom.com/wiki/Lucifer_Morningstar_(New_Earth)))

3. Acuan bentuk

Untuk menciptakan bentuk tokoh Iblis yang menampilkan kesan sesuai dengan visi perancangan tokoh, penulis mengambil bentuk dasar segitiga. Pemilihan bentuk dasar segitiga ini bertujuan untuk menciptakan kesan licik pada tokoh Iblis. Sebagai acuan, penulis menggunakan tokoh Dracula dari *Castlevania: Symphony of the Night* (1997). Dracula dalam *Castlevania* merupakan tokoh antagonis yang kejam dan angkuh, bentuk desain tokohnya memiliki banyak unsur segitiga yang mempertegas kesan kejam dan peran antagonisnya. Namun ia juga memiliki sedikit elemen persegi, seperti bentuk bahunya yang lebar untuk menunjukkan kekuatannya. Ini menjadikan Dracula sosok yang tidak hanya terlihat kejam, namun juga memiliki fisik yang dapat mengintimidasi lawannya.



Gambar 3.12. Tokoh Dracula

(*Castlevania: Symphony of the Night*, Konami, 1997)

4. Acuan kostum

Dalam menciptakan kostum bagi tokoh Iblis, penulis membutuhkan acuan berupa bagaimana seorang dari kelas militer di Jerman abad ke-17 berpakaian. Penulis menggunakan tokoh The Captain dalam *The Last Valley* (1971) sebagai acuan dalam penciptaan kostum ini. Ia mengenakan pakaian berupa jaket perang berwarna hitam dengan *armor* besi. Ini menjadi acuan bagaimana detail pakaian seorang militer pada masa itu.



Gambar 3.13. Tokoh The Captain

(The Last Valley, James Clavell, 1971)

Dalam bagian lain pada film *The Last Valley*, ia tampil dengan jubah panjang berwarna gelap, dengan pinggiran berbulu. Ia juga ditunjukkan mengenakan sabuk yang cukup lebar dengan *buckle* berbentuk persegi. Secara keseluruhan, pakaian yang dikenakan The Captain menunjukkan bahwa ia merupakan seorang kelas militer yang disegani dan ditakuti.

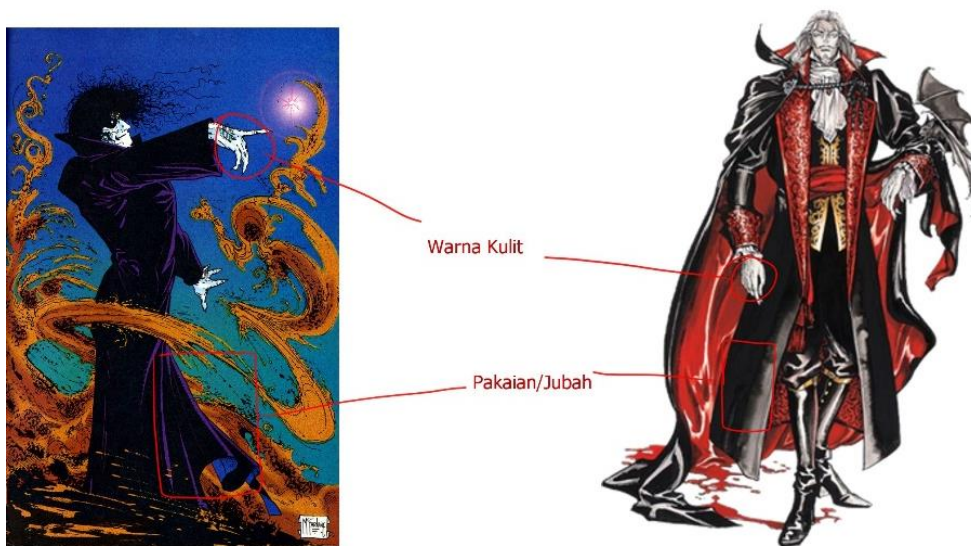


Gambar 3.14. Tokoh The Captain (tengah) dengan jubah

(The Last Valley, James Clavell, 1971)

5. Acuan warna

Dalam pemilihan warna, penulis menggunakan kembali tokoh-tokoh acuan sebelumnya dalam pemilihan warna kostum. Untuk pemilihan warna kulit, penulis mengambil acuan dari warna kulit Morpheus yang pucat. Warna rambut penulis ambil dari rambut Dracula. Kedua tokoh tersebut dipilih karena baik keduanya merupakan tokoh yang berwujud mirip manusia namun bukan benar-benar manusia, dengan tujuan bahwa ciri Iblis sebagai makhluk yang menyamar sebagai manusia dapat ditampilkan dalam visual tokoh.



Gambar 3.15. Acuan Warna Iblis

(Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.1. Acuan Tokoh Katrin

Katrin		
No.	Acuan	Deskripsi
1	Snow White	Merupakan seorang tokoh dengan <i>archetype Hero</i> berjenis kelamin perempuan. Ini menjadi acuan <i>archetype</i> bagi tokoh Katrin. Warna bibir merah pada tokoh Snow White yang menegaskan bentuk bibirnya menjadi acuan bagi pemilihan warna bibir tokoh Katrin. Warna dasar pakaian biru milik Snow White memperkuat kesan anggun dalam kostumnya, yang mana hal ini menjadi acuan bagi pemilihan warna kostum Katrin.
2	Alice	Alice memiliki bentuk dominan lingkaran dengan garis yang lembut serta membentuk lekukan, dengan proporsi tubuh ideal, ditambah dengan bentuk mata yang dominan lingkaran, yang keseluruhannya menciptakan kesan <i>youth</i> . Ini menjadi acuan bagi bentuk tokoh Katrin, yang juga

		memiliki <i>trait youth</i> dalam visi perancangan tokohnya.
3	Erica dan Inge dari <i>The Last Valley</i>	Film <i>The Last Valley</i> menjadi acuan kostum karena film tersebut memiliki <i>setting</i> tempat maupun waktu yang sama dengan <i>The Handless Maiden</i> . Tokoh Erica dan Inge dipilih karena kedua tokoh tersebut memiliki latar belakang sosial dan ekonomi serupa dengan Katrin. Kedua tokoh tersebut digambarkan mengenakan pakaian kerja buruh perempuan pada masanya, yaitu Jerman abad ke-17. Pakaian tersebut berupa <i>dress</i> sederhana yang memiliki kerah serta celemek untuk mencegah kotoran merusak <i>dress</i> yang dikenakan. Warna rambut yang dimiliki kedua tokoh ini digunakan sebagai acuan pemilihan warna rambut Katrin, karena kedua tokoh ini memiliki etnis yang sama dengan Katrin, yaitu etnis Jerman. Warna biru pakaian Erica juga menjadi acuan bagi pemilihan warna kostum Katrin.

Tabel 3.2. Acuan Tokoh Iblis

Iblis		
No.	Acuan	Deskripsi
1	Scar	Scar merupakan acuan <i>archetype</i> bagi tokoh Iblis. Sebagai tokoh yang memiliki sifat kejam, manipulatif, namun juga karismatik, ia merupakan tokoh dengan <i>archetype shadow</i> . Iblis memiliki sifat yang serupa dengan tokoh Scar, sesuai dengan <i>three-dimensional character</i> Iblis, sehingga dapat dikategorikan sebagai tokoh dengan <i>archetype shadow</i> seperti Scar.
2	Morpheus dan Lucifer Morningstar	Kedua tokoh ini merupakan acuan dalam menciptakan tokoh Iblis sebagai setan yang muncul di bumi dengan sosok manusia. Morpheus dapat menampakkan wujudnya sebagai apapun, namun umumnya ia menampakkan diri sebagai manusia bertubuh kurus dan berkulit pucat. Warna kulit pucat Morpheus ini merupakan acuan warna kulit bagi tokoh Iblis, untuk menunjukkan bahwa ia bukan benar-benar manusia meskipun

		<p>memiliki penampilan menyerupai manusia. Lucifer merupakan acuan lain dalam menciptakan tokoh setan yang turun ke bumi. Baik Lucifer maupun Iblis memiliki <i>background</i> serupa, yang mana keduanya diceritakan sebagai penguasa neraka.</p>
3	Dracula	<p>Dracula merupakan acuan penulis dalam menciptakan bentuk tokoh Iblis. Sebagai tokoh dengan kepribadian kejam, angkuh, serta memiliki peran antagonis, ia digambarkan dengan bentuk dominan segitiga yang mempertegas kesan dari kepribadian yang ia miliki. Bentuk persegi juga tampak dalam bentuk tokoh Dracula untuk menunjukkan kekuatannya. Sifat-sifat Dracula tersebut sesuai dengan visi penulis akan tokoh Iblis, sehingga penulis menggunakan bentuk dominan segitiga dengan sedikit persegi untuk menciptakan bentuk Iblis.</p>
4	The Captain	<p>Sesuai visi perancangan Iblis, penulis membutuhkan acuan kostum yang berdasarkan pakaian militer. Tokoh The</p>

		<p>Captain dari <i>The Last Valley</i> yang merupakan pemimpin pasukan prajurit bayaran dipilih sebagai acuan dalam menciptakan kostum Iblis, sebab tokoh The Captain merupakan tokoh berlatar militer dengan <i>setting</i> tempat dan waktu yang sama dengan tokoh Iblis. Detail seperti bentuk jaket, penggunaan sabuk, serta jubah yang dikenakan The Captain menjadi acuan bagaimana seseorang berlatar militer berpakaian di masa itu.</p>
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1.4. Proses Perancangan

Dalam merancang tokoh, yang pertama penulis lakukan adalah menciptakan *three-dimensional character* dengan menganalisa berbagai *trait* tokoh yang ditunjukkan dalam jalan cerita baik. Menggunakan *three-dimensional character* yang sudah penulis ciptakan, penulis kemudian menentukan archetype tokoh sesuai dengan watak tokoh yang penulis temukan lewat *three-dimensional character*, setelah itu melakukan perancangan visual dari bentuk, kostum, hingga warna tokoh.

1.4.1. Tokoh Katrin

Katrin merupakan protagonist dalam *motion comic* *The Handless Maiden* ini. Tokoh ini merupakan seorang gadis sederhana yang berpenampilan cantik. Nantinya ia akan kehilangan tangannya dan digantikan dengan tangan buatan. Penulis memulai

pembuatan rancangan tokoh ini dengan acuan bahwa penulis ingin menampilkan seorang tokoh yang memenuhi *archetype hero* perempuan.

1.4.1.1. *Three Dimensional Character*

a. Sosiologi Katrin

Katrin merupakan seorang anak perempuan dari keluarga sederhana. Sebelum jatuh miskin pun, orangtuanya hanyalah kaum kelas bawah yang tidak memiliki banyak harta. Sehari-harinya, ia membantu orangtuanya melakukan dengan pekerjaan-pekerjaan rumah. Salah satunya adalah dengan memetik pohon apel milik ayahnya. Ia juga merupakan seseorang yang taat beribadah, dan setelah diterima untuk tinggal di biara, ia menghabiskan cukup banyak waktu luangnya untuk beribadah.

b. Fisiologi Katrin

Katrin berusia 16 tahun di awal cerita. Tinggi badannya sekitar 160 cm. Badannya kurus dan tidak terlalu tinggi karena ia berasal dari keluarga miskin yang tidak mampu memberinya makanan bernutrisi tinggi. Sehari-harinya ia mengenakan pakaian sederhana yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai pekerjaan rumah.

Katrin memiliki wajah yang cantik, dengan warna kulit dan bibir yang cerah. Rambutnya panjang dan berwarna kecoklatan. Sehari-hari ia menata rambutnya dengan model ikat kepang. Ia memiliki selaput pelangi berwarna coklat.

Setelah kejadian dimana ayahnya memotong tangan Katrin, dia mengikat tangannya dengan perban untuk menutupi bagian yang dipotong dan kemudian diikat lagi di belakang punggungnya.

c. Psikologi Katrin

Katrin merupakan anak yang penurut pada orangtuanya. Sehari-hari ia membantu berbagai pekerjaan rumah dengan senang hati. Ia juga pada akhirnya menuruti ayahnya yang memutuskan untuk memotong tangannya atas perintah Iblis, walaupun ia tidak menyukainya. Meskipun begitu, kejadian tersebut membuatnya sangat sedih terhadap ayahnya dan memutuskan untuk meninggalkan rumah.

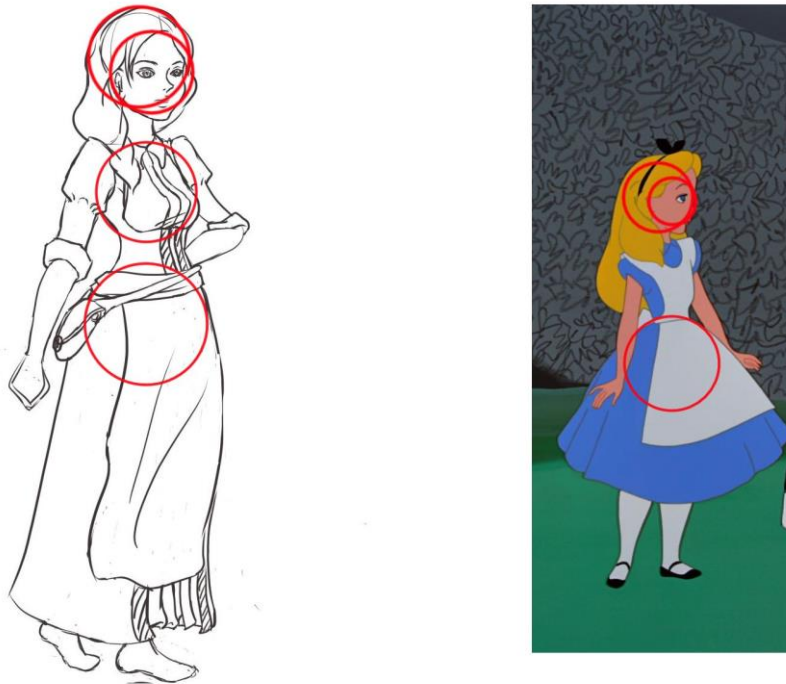
1.4.1.2. Archetype Katrin

Untuk menentukan *archetype* Katrin, penulis menganalisa cerita dan memahami peran dan penokohan Katrin di dalam cerita yang penulis buat. Pada jalan cerita, didapati bahwa Katrin merupakan tokoh yang memiliki watak-watak positif, seperti menuruti orangtuanya walaupun hal tersebut memberatkan dirinya, serta kebiasaan rajin beribadah. Dari situ penulis menemukan bahwa Katrin adalah tokoh dengan *archetype hero*, sesuai dengan teori Tillman (2011) tentang *archetype*.

1.4.1.3. Bentuk Katrin

Katrin merupakan tokoh *hero* perempuan dengan penampilan yang rupawan. Dalam cerita, ia juga digambarkan memiliki kepribadian yang lembut. Berdasarkan karakteristik tersebut, dengan mengacu pada teori Tillman (2011) tentang bentuk dasar tokoh, penulis menemukan bahwa bentuk dasar yang tepat adalah bentuk lingkaran. Penulis kemudian menggunakan acuan tokoh Alice sebagai tokoh dengan bentuk dasar lingkaran untuk

menciptakan lebih lanjut bentuk Katrin. Penulis mendapati bahwa Alice memiliki usia yang masih muda yaitu 7 tahun, sehingga proporsi tubuhnya memiliki kepala yang lebih besar. Karena Katrin berusia 16 tahun, maka ia harus memiliki proporsi yang lebih dewasa dibandingkan Alice. Berikut perbandingan sketsa Katrin dengan Alice.

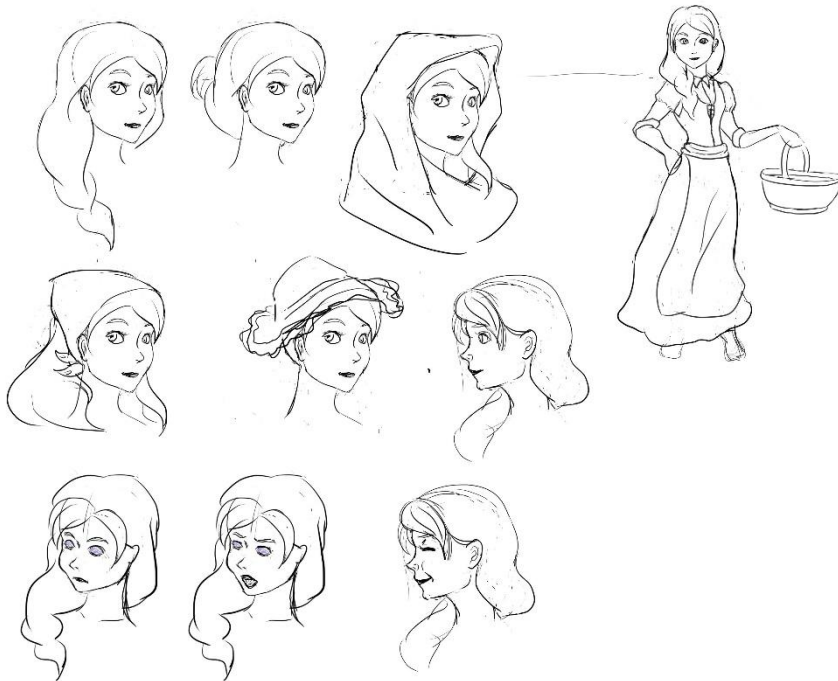


Gambar 3.16. Perbandingan Alice dan Katrin

(Dokumentasi Pribadi)

Namun konsep awal tersebut dirasa terlalu dewasa, sehingga justru kurang menampilkan kesan *youth* dalam tokoh Katrin, sehingga penulis mengambil lebih banyak lagi unsur2 bentuk dari tokoh Alice, yang kemudian menjadi desain berikut. Penulis juga menciptakan berbagai ekspresi untuk tokoh Katrin, dengan beberapa varian model rambut. Penulis juga menciptakan alternatif model rambut dimana ia mengenakan *head covering* maupun topi, namun model-model rambut tersebut menutupi bentuk dominan lingkaran yang penulis jadikan sebagai bentuk dasar Katrin, sehingga penulis tidak

menggunakan aksesoris kepala apapun dalam desain final.

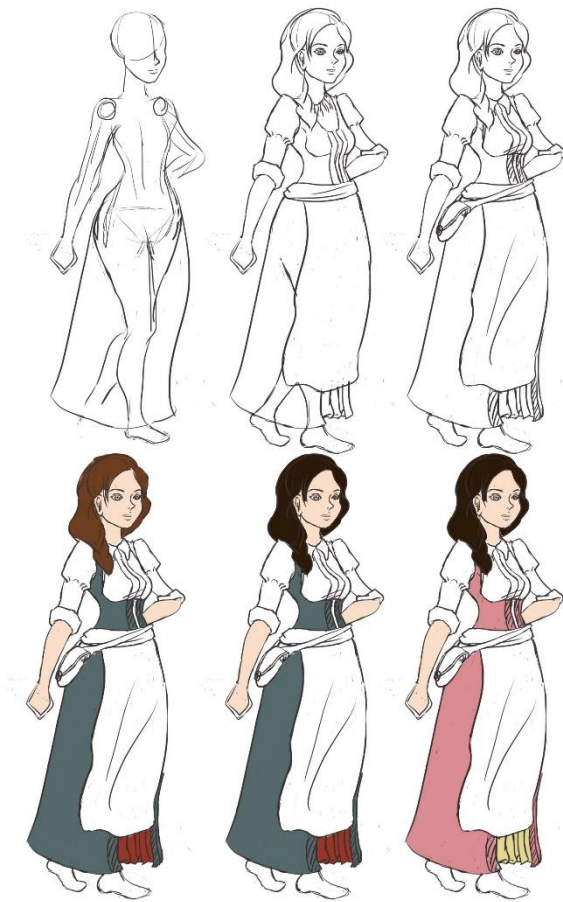


Gambar 3.17. Bentuk Katrin versi kedua.

Dokumentasi Pribadi

1.4.1.4. Kostum Katrin

Dalam menciptakan kostum untuk tokoh Katrin, penulis menganalisa pakaian yang dikenakan tokoh Erica. Dengan memperhatikan bagaimana tokoh tersebut berpakaian, penulis mendapat gambaran bagaimana seorang perempuan dengan sosiologi kelas bawah pada abad ke-17 berpakaian sehari-harinya. Penulis kemudian menerapkan hasil pengamatan pada rancangan kostum Katrin. Penulis mengadaptasi bentuk kostum Erica yang merupakan tokoh film live-action kedalam bentuk gambar.

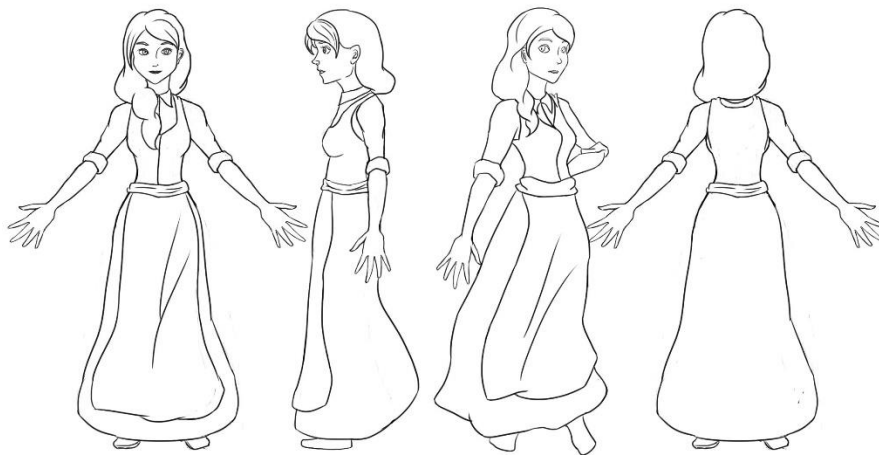


Gambar 3.18. Sketsa kostum dan warna Katrin.

Dokumentasi Pribadi

Penulis mendapatkan bahwa eksplorasi awal bentuk kostum tersebut terlalu kompleks dan sehingga keadaan ekonomi tokoh Katrin menjadi kurang menonjol, karena itu penulis menyederhanakan lagi bentuk kostum dalam sketsa Katrin versi kedua. Kostum awal yang penulis rancang memiliki banyak lapisan, dimana bagian atas terdapat kemeja putih dan bagian luar berwarna, sedangkan roknya sendiri juga memiliki lapisan dalam. Penulis menghilangkan lapisan dalam rok dan mengubah bagian atas pakaian menjadi satu lapis saja, kemudian penulis tambahkan jaket dengan desain sederhana. Kemudian penulis

menciptakan lineart berdasarkan bentuk yang telah disederhanakan tersebut. Versi lineart tersebut menjadi seperti gambar berikut ini.

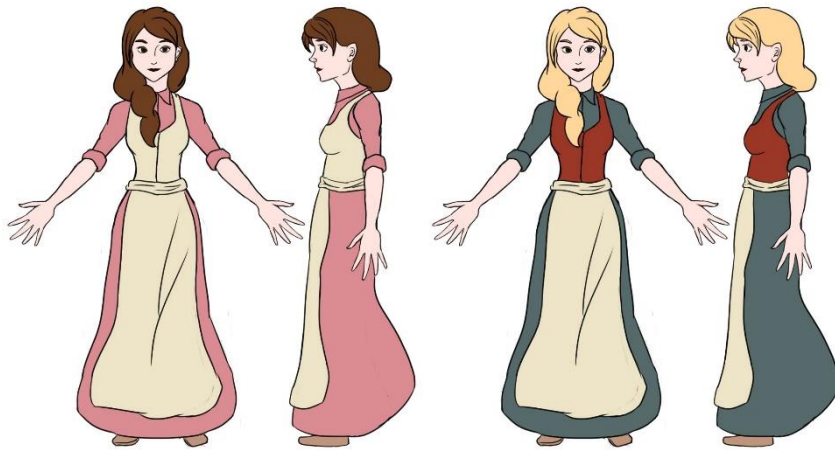


Gambar 3.19. Lineart tokoh Katrin.

Dokumentasi Pribadi

1.4.1.5. Warna Katrin

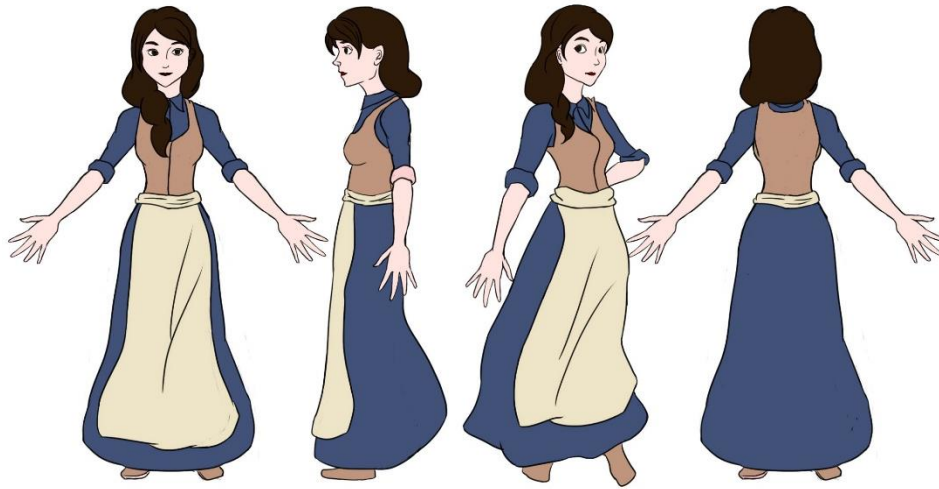
Seperti pada gambar 3.15, pada sketsa awal penulis mencoba beberapa warna yang tidak mengikuti acuan, namun berdasarkan eksplorasi penulis dengan harmoni warna sesuai teori Tillman (2011), dimana warna hijau melambangkan kesegaran dan kemudaan pada tokoh Katrin dan warna merah menambahkan daya tarik sesuai dengan teori bahwa warna merah dapat menimbulkan kesan cinta.



Gambar 3.20. Warna awal tokoh Katrin.

Dokumentasi Pribadi

Penulis menemukan bahwa eksplorasi awal tersebut kurang memuaskan, sehingga penulis menganalisa penggunaan warna pada tokoh Alice dan Snow White, dan menemukan bahwa keduanya memiliki warna dasar pakaian biru, yang memberikan kesan anggun pada tokoh tersebut. Penulis mendapati bahwa ini cocok dengan penokohan Katrin, sehingga penulis menerapkan warna tersebut pada *dress* yang dikenakan Katrin. Warna celemek yang putih kekuningan dipilih untuk menunjukkan bahwa Katrin tidak sanggup untuk selalu membersihkan pakaian yang dikenakan hingga benar-benar bersih karena keadaan ekonomi.



Gambar 3.21. Warna final tokoh Katrin.

Dokumentasi Pribadi

1.4.2. Tokoh Iblis

Iblis merupakan tokoh *antagonist* dalam *motion comic* *The Handless Maiden* ini. Ia adalah pemimpin dari setan-setan yang ada di neraka. Wujud aslinya tidak diketahui, namun ia dapat mengubah penampilannya di dunia manusia sesuai dengan keinginannya. Penampilannya dalam kisah *The Handless Maiden* ini bertujuan untuk mengelabui manusia agar menganggap ia sosok yang layak disegani.

1.4.2.1. *Three Dimensional Character*

a. Sosiologi Iblis

Iblis adalah seorang setan yang sangat kuat. Ia merupakan pemimpin dari seluruh setan yang ada di neraka, dan sangat disegani serta ditakuti oleh para pengikutnya. Sang Iblis terbiasa mendapatkan semua yang ia inginkan karena para pengikutnya akan selalu berusaha memenuhi keinginannya karena rasa takut.

b. Fisiologi Iblis

Di depan Katrin dan keluarganya, Iblis menampakkan dirinya sebagai laki-laki tua yang berambut panjang. Ia mengambil menampakkan dirinya seakan sebagai orang tua yang memiliki profesi yang disegani, seperti tentara. Seluruh penampilan Iblis adalah wujud dari usahanya untuk menipu sang ayah Maiden. Meskipun begitu, beberapa bagian tubuhnya tampak janggal dan tidak seperti manusia pada umumnya, seperti selaput pelangi yang kemerahan dan kulit yang pucat.

c. Psikologi Iblis

Iblis merupakan setan jahat yang senang menipu manusia dan menjebak mereka. Ia sangat licik dan memiliki berbagai cara untuk menipu dan menjebak manusia demi kepuasannya sendiri. Iblis memiliki sifat arogan dan mudah terbawa emosi ketika sesuatu tidak berjalan sesuai keinginannya. Meskipun begitu, Iblis juga memiliki sifat pantang menyerah sebelum mendapatkan apa yang dia inginkan.

1.4.2.2. Archetype Iblis

Untuk menentukan *archetype* Iblis, penulis menganalisa cerita dan memahami peran dan penokohan Iblis di dalam cerita yang penulis buat. Berdasarkan *three-dimensional character* Iblis, didapati bahwa Iblis merupakan tokoh yang memiliki watak-watak negatif, seperti sifat licik dan keinginannya untuk menjebak manusia. Dari situ penulis menemukan bahwa Iblis adalah tokoh dengan *archetype shadow* dan *trickster*, sesuai dengan teori Tillman (2011) tentang *archetype*.

1.4.2.3. Bentuk Iblis

Iblis merupakan tokoh perpaduan *shadow* dengan *trickster*. Dalam cerita, ia juga digambarkan memiliki kepribadian yang licik, namun juga penuh amarah dan kejam serta

agresif dalam mendapatkan keinginannya. Berdasarkan karakteristik tersebut, sesuai teori Tillman (2011) tentang bentuk dasar tokoh, penulis menemukan bahwa bentuk dasar yang tepat adalah bentuk segitiga. Eksplorasi pertama dilakukan penulis dengan sketsa sangat kasar dengan tujuan menerapkan bentuk segitiga pada bentuk dasar tokoh tanpa mempedulikan detil, proporsi, dan anatomi.



Gambar 3.22. Sketsa kasar Iblis.

Dokumentasi Pribadi

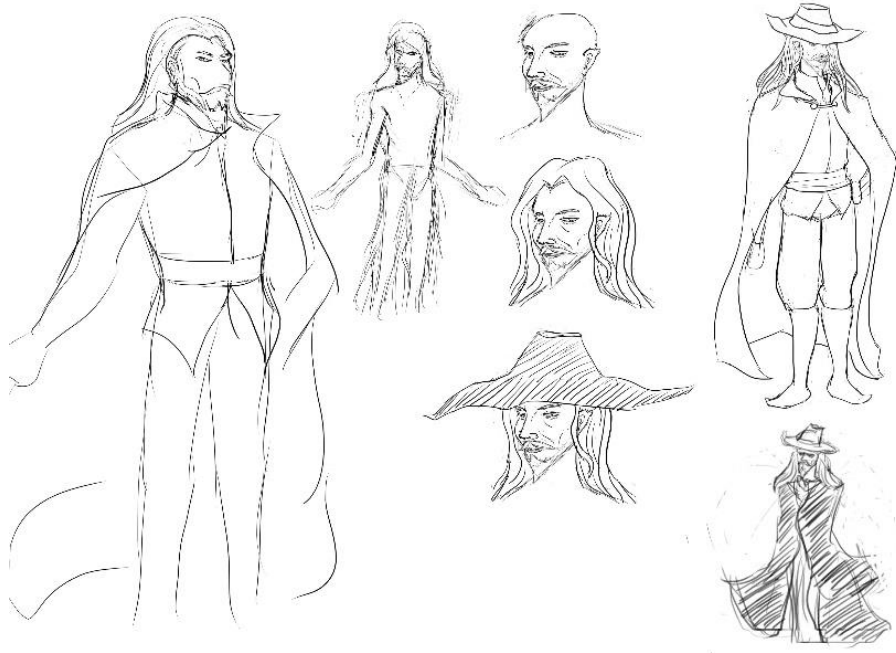
Penulis kemudian menggunakan acuan tokoh Dracula untuk membentuk lebih lanjut tokoh Iblis secara tepat. Penulis menemukan bahwa bentuk persegi juga dapat ditemukan dalam desain Dracula, sehingga sang tokoh terlihat mengintimidasi dari postur fisiknya, sehingga penulis memasukkan unsur tersebut dalam desain tokoh Iblis.



Gambar 3.23. Bentuk Dracula.

Dokumentasi Pribadi

Penulis mendapatkan bahwa proporsi tubuh Dracula tidak sesuai dengan gaya gambar yang digunakan dalam karya ini, sehingga menulis mengadaptasi lagi bentuk kombinasi segitiga dan persegi tersebut agar tetap mendapatkan kesan serupa namun tidak melenceng dari gaya gambar yang penulis akan gunakan. Penulis menciptakan terlebih dahulu bentuk kepala Iblis, kemudian menentukan model rambutnya, mengacu pada sketsa awal. Setelah itu penulis menciptakan proporsi tubuh tokoh Iblis, yang pada versi pertama terlihat terlalu kurus dan tidak menonjolkan bentuk dasar segitiga dan persegi. Penulis kemudian mengubah lagi proporsi tubuh itu dengan membentuk proporsi bahu yang lebih lebar. Tahap terakhir yang penulis lakukan adalah menciptakan bentuk dasar kostum untuk menegaskan bentuk dasar segitiga dan persegi pada desain tokoh Iblis saat mengenakan kostum.



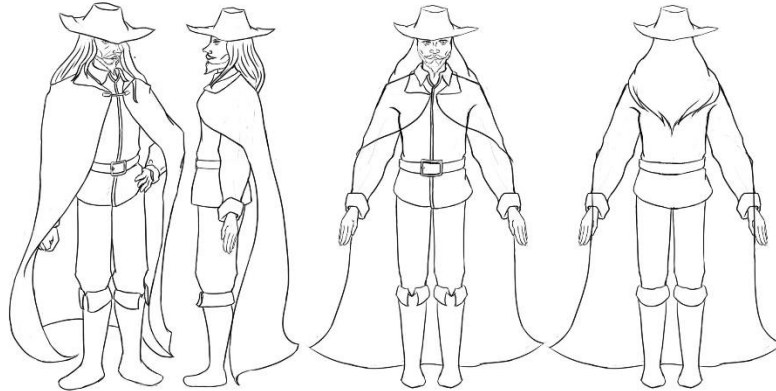
Gambar 3.24. Sketsa kedua tokoh Iblis.

Dokumentasi Pribadi

1.4.2.4. Kostum Iblis

Dalam menciptakan kostum untuk tokoh Iblis, penulis pertama mengacu pada *three-dimensional character* Iblis. Dari situ penulis menemukan bahwa Iblis memilih untuk menampakkan dirinya dengan pakaian yang terinspirasi militer. Iblis memilih untuk menampakkan dirinya dengan atribut-atribut militer karena ia ingin terlihat sebagai sosok yang dapat ditakuti serta disegani, untuk dapat mengelabui targetnya, dalam hal ini ayah Katrin. Iblis menemukan bahwa dengan menyamakan dirinya sebagai sosok militer, ia dapat tampil lebih meyakinkan. Penulis kemudian menganalisa pakaian yang dikenakan tokoh Captain sebagai tokoh militer Jerman, tepatnya prajurit bayaran, pada abad ke-17. Penulis kemudian menerapkan hasil pengamatan pada rancangan kostum Iblis, sehingga tercipta *lineart* berdasarkan sketsa yang telah penulis buat, dengan detail kostum yang

mengacu pada pakaian yang dikenakan oleh tokoh Captain, seperti bentuk sabuk dan jaket yang ia kenakan di balik jubahnya.



Gambar 3.25. Lineart tokoh Iblis.

Dokumentasi Pribadi

1.4.2.5. Warna Iblis

Dalam pemilihan warna, penulis menganalisa penggunaan warna pada tokoh Morpheus dan Dracula, dan menemukan bahwa keduanya memiliki warna dasar pakaian hitam, yang memberikan kesan elegan dan jahat pada tokoh tersebut. Penulis mendapati bahwa ini cocok dengan penokohan Iblis, sehingga penulis menerapkan warna tersebut pada jubah dan kemeja Iblis. Pada percobaan pertama, penulis menggunakan unsur warna merah untuk menegaskan bahwa tokoh Iblis adalah tokoh yang berbahaya. Penulis juga mengeksplorasi warna coklat untuk kostum Iblis, walaupun dirasa kurang sesuai.



Gambar 3.26. Warna awal tokoh Iblis.

Dokumentasi Pribadi

Penulis menemukan bahwa meskipun warna merah tepat untuk menginformasikan pada audiens peran Iblis sebagai tokoh jahat, pilihan tersebut kurang tepat jika dilihat dari sisi psikologi Iblis bahwa ia tidak ingin tampil sebagai sosok yang harus dijauhi. Akhirnya, penulis mengubah pilihan warna menjadi warna ungu pada bagian dalam jubah digunakan untuk memperkuat kesan elegan tokoh Iblis. Warna rambut Iblis berwarna abu-abu dipilih untuk memperjelas usia dari wujud Iblis tersebut sebagai lelaki yang sudah tua, mengacu pada tokoh Dracula yang juga memiliki rambut warna putih. Warna kulit Iblis dipilih dengan mengacu pada tokoh Morpheus sebagai acuan tokoh setan yang menampakan dirinya sebagai manusia. Pilihan warna tersebut kemudian penulis terapkan pada lineart tokoh Iblis, sehingga tercipta model sebagai berikut.



Gambar 3.27. Warna final tokoh Iblis.

Dokumentasi Pribadi