

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Proyek Tugas Akhir yang dibuat adalah sebuah film animasi 3D pendek yang berjudul Bako. Tugas penulis dalam proyek ini adalah membuat desain tokoh Bako dan Atharwa dalam film Bako. Penelitian yang penulis lakukan dalam rangka merancang tokoh adalah dengan observasi sumber-sumber referensi yang mendukung dan sesuai. Kemudian dilanjutkan dengan menggambar sketsa dan membentuk three dimensional character untuk tokoh Bako dan Atharwa.

##### **3.1.1. Sinopsis**

Film animasi 3D “Bako” bercerita tentang seorang anak kecil berusia 10 tahun bernama Bako yang memiliki kemampuan sihir. Kekuatan sihirnya muncul setiap kali ia memainkan alat musik sasandu miliknya. Bako tinggal bersama Atharwa, kepala desa Ndana yang mengangkatnya sebagai anak. Mereka hidup bahagia layaknya ayah dan anak kandung sendiri. Akan tetapi, penduduk desa kurang menyukai keberadaan Bako di desa itu. Mereka takut terhadap kekuatan sihir Bako, namun mereka tidak dapat berbuat apa-apa. Kemampuan ini juga membuat Bako menjadi sering ditindas oleh anak-anak desa.

Suatu hari, ketika Bako sedang menumbuhkan tanaman di sekitar rumah Atharwa dengan sihir sasandu, anak-anak desa yang nakal kembali menindasnya. Hal ini membuat Bako menumpuk rasa benci dan dendam, sehingga hampir

mengeluarkan sihir hitam. Atharwa yang melihat hal ini langsung menjitak Bako. Anak-anak desa pun lari setelah melihat Atharwa. Atharwa menasehati Bako untuk berhati-hati mengontrol kekuatannya, akan tetapi Bako kecewa karena merasa Atharwa tidak berpihak kepadanya. Ia pun lari keluar gerbang desa ke arah tebing curam. Atharwa pun pergi mengejar Bako dan membujuknya untuk pulang, namun Bako bersikeras tidak ingin pulang.

Karena angin di daerah tebing cukup kencang, Bako yang berada di ujung tebing pun kehilangan keseimbangannya dan terjatuh ke dalam jurang. Atharwa yang melihat hal ini pun segera menarik dan melempar Bako ke tempat yang aman, namun malah berbalik jatuh ke jurang. Bako kembali ke desa dengan perasaan kacau balau. Ketika ditanyakan oleh penduduk desa tentang keberadaan Atharwa, Bako menangis dan mengatakan bahwa Atharwa jatuh ke jurang. Penduduk desa yang mendengar hal ini pun menjadi panik dan menyalahkan Bako. Mereka memperlakukan Bako dengan kasar, menuduh Bako sebagai pembunuh Atharwa dan berusaha merebut sasandu dari leher bako. Bako yang emosi lalu melepaskan kekuatan sihir jahatnya tanpa sengaja. Bako tidak dapat mengontrol kekuatannya itu dan memporak-porandakan desa. Setelah desa hancur, Atharwa dengan badan penuh luka datang tertatih-tatih ke arah desa dan melihat Bako berdiri di tengah-tengah desa yang hancur.

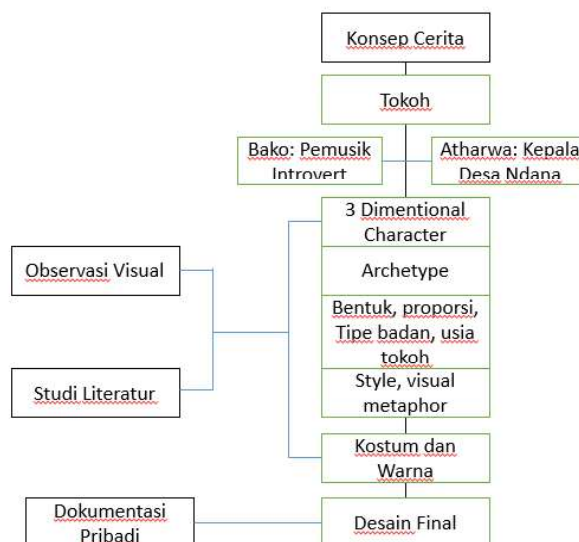
### **3.1.2. Posisi Penulis**

Penulis bergabung dalam tim animasi bernama Incarnate Production yang beranggota lima orang diantaranya penulis sebagai *character designer*, Chanel

Maria Novela sebagai *project leader*, Felycia Metta Gunawan sebagai *scriptwriter*, Ivan Kamal sebagai *3d visual effect artist*, dan Julio Leonardus sebagai *lead animator*. Tahap awal yang dilakukan oleh tim adalah merancang sebuah konsep cerita film Bako. Kemudian penulis memulai dengan merancang mengembangkan konsep pembentukan kedua tokoh yaitu Bako dan Atharwa.

### 3.2. Tahapan Kerja

Tahap ini menjelaskan bahwa penulis mulai membuat rancangan tokoh yang akan dibuat dan dikembangkan. Perancangan tokoh tersebut berdasarkan dari sinopsis cerita yang sudah dibuat. Cerita film Bako ini berlatar belakang di Indonesia, terutama Nusa Tenggara Timur dengan *setting* waktu pada abad 18 dimana tokoh tersebut hidup di jaman yang masih dikelilingi oleh hutan dan banyak desa dan penduduk yang masih berkembang.



Gambar 3.1. Tahapan kerja  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah mengetahui cerita, hal yang dipikirkan pertama oleh penulis adalah *three dimnetional character* tokoh yang akan dikembangkan. Penulis harus mengatur dan merancang sisi fisiologi, sosiologi dan psikologi dari tokoh, terutama *three dimentional character* dari Bako sebagai pemusik introvert dan Atharwa sebagai kepala desa Ndana.

### **3.3. Acuan dan Referensi**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian observasi. Hal yang dilakukan dalam metode ini adalah dengan menganalisa aspek visual tokoh untuk membentuk fisiologi, sosiologi dan psikologi tokoh dalam film animasi. Observasi tersebut berupa referensi yang digunakan untuk mengacu pada cerita yang akan dibuat. Referensi yang dicari berupa visualisasi tentang penduduk di Nusa Tenggara Timur.

### 3.3.1. Postur Badan Ketika Memainkan Sasandu



Gambar 3.2. (kiri) anak kecil memainkan sasandu, (kanan) orang dewasa memainkan sasandu

(<http://www.picluck.net/tag/Sasando>)

Gambar yang diatas merupakan perbandingan saat sasandu dimainkan oleh 2 orang yang berbeda, yang satu adalah anak kecil dan orang dewasa. Dari sini bisa dikatakan bahwa anak kecil juga dapat memainkan sasandu dengan ukurannya yang lebih kecil. Perbedaannya terdapat pada usia pemainnya namun gesture mereka sama, mereka memiliki badan yang tegak saat memainkannya dan memiliki badan yang ramping.

Hal utama yang diteliti adalah proporsi dan betnuk dasar dari muka Bako. Proporsi badan pada anak kecil usia 10 tahun rata-rata adalah lima sampai enam tahun. Dan pada dasarnya anak kecil memiliki badan yang bulat karena masih dalam masa pertumbuhan. Orang-orang disana juga memiliki tubuh yang ramping.

### 3.3.2. Akulturasi Sumba dengan Manggarai

Dalam konsep cerita yang akan dikembangkan, tokoh desa Ndana merupakan akulturasi dari Sumba, Manggarai (flores barat) dan Maluku. Untuk perancangan tokoh kepala desa penulis menggambarkan dengan memiliki fisik yang kuat, besar, dan tinggi yang dapat memberi kesan dapat diandalkan dan cocok untuk memimpin. Menurut Yosef (1994, hal.11-12) ciri-ciri penduduk di Sumba memiliki visual dengan berkepala panjang, memiliki hidung yang sempit atau mancung dan bertubuh tinggi. Hal ini cocok dengan tokoh yang akan dikembangkan. Sedangkan untuk kostum penulis memilih dari daerah Manggarai.



Gambar 3.3. Kostum Tari Caci

<http://hironambi.blogspot.com/2018/03/tari-caci-kesenian-tradisi-flores.html>

Tari Caci adalah tarian perang khas dari masyarakat Manggarai di Pulau Flores Barat. Tarian ini menceritakan tentang dua penari laki-laki yang menari dan saling bertarung dengan menggunakan cambuk dan perisai sebagai senjata. Tarian ini

menguji keberanian dan ketangkasan mereka dalam bertarung. Fungsi lain adalah untuk membuktikan kejantanan laki-laki dan jiwa kepahlawanan dari dalam dirinya. Definisi dari tarian ini dan ciri orang dari gambar tersebut menjadi inspirasi penulis untuk merancang tokoh Atharwa.

### **3.3.3. Kostum Tari Caci**

Kostumnya dilengkapi dengan pecut (*larik*), perisai (*nggiling*), penangkis (*koret*), dan *panggal* (penutup kepala). Pemain bertelanjang dada, namun mengenakan pakaian perang pelindung paha dan betis berupa celana panjang warna putih dan sarung *songke* (*songke* khas Manggarai). Kain *songke* berwarna hitam dililitkan di pinggang hingga selutut untuk menutupi sebagian dari celana panjang. Di pinggang belakang dipasang untaian giring-giring yang berbunyi mengikuti gerakan pemain. Topeng atau hiasan kepala (*panggal*) dibuat dari kulit kerbau yang keras berlapis kain berwarna-warni. Hiasan kepala yang berbentuk seperti tanduk kerbau ini dipakai untuk melindungi wajah dari pecutan (Trifiani, 2017).

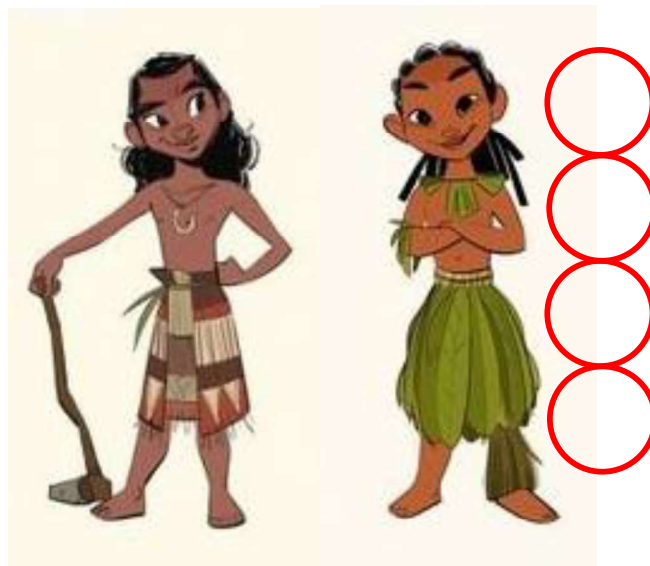
### **3.3.4. Obsevasi Film**

Pemilihan referensi juga dilakukan melalui observasi film. Perancang tokoh memilih film Moana sebagai salah satu acuan dan pendukung dalam merancang Tokoh Bako dan Atharwa. Penulis memilih film ini sebagai pendukung karena bangsa Polinesia memiliki hubungan dengan bangsa Indonesia, yang diindikasikan dengan kesamaan antara peninggalan budaya yaitu peninggalan megalitik (Smith, 1921, hal. 19-27). Polinesia berasal dari Asia Tenggara yang

dinamakan Melanesia (penduduk yang memiliki kulit gelap) yang memiliki persamaan dengan orang di Indonesia.

### 3.3.5. Film Moana

Berikutnya mencari data referensi melalui film animasi 3D Moana. Moana merupakan film animasi 3D untuk semua umur yang dirilis pada 2016 oleh Walt Disney Animation Studio, disutradarai oleh Ron Clements dan John Musker. Tokoh yang terdapat dalam film Moana. Penulis memilih film Moana karena bentuk dan proporsi mendekati dengan konsep yang diinginkan. Tokoh-tokoh tersebut tidak hanya memiliki warna dan visual yang menarik, namun memiliki khas yang unik, yakni memperlihatkan kebudayaan dari daerah asalnya. Akhirnya penulis memutuskan untuk memilih film ini sebagai acuan dalam membuat konsep.



Gambar 3.4. Tokoh anak kecil dari film Moana



(<https://www.iamag.co/disneys-moana-early-concept-art-character-designs/>)

Berikut adalah tokoh-tokoh penduduk lain dari film Moana, diketahui kedua tokoh ini menggunakan proporsi tinggi 4 kepala untuk tinggi anak-anak. Bentuk lingkaran digunakan pada bentuk wajah, hidung dan sekitar mata. Menurut Bancroft (2006, hal.28) menggunakan bentuk lingkaran adalah hal yang paling disarankan karena tokoh bayi dan anak kecil dapat memberikan kesan lucu.

Style dalam film Moana mengarah pada *photographic* dan *symbolic*. Tubuh pada dua tokoh tersebut menggunakan *style photographic* karena memiliki anatomi yang menyerupai dengan realita sedangkan dalam *style symbolic* memberikan tokoh lebih terlihat sederhana dan ekspresif.

Tokoh tersebut dirancang sesuai dengan konsep yang telah dibuat, visual mereka menyerupai dengan orang Indonesia, dan keseharian mereka memakai baju adat dari desanya itu sendiri. Kostum yang digunakan dan cocok sebagai pendukung adalah pada gambar sebelah kiri, dimana tokoh tersebut sudah memakai kain, bukan mengenakan bahan-bahan dari alam seperti daun. Warna kulit mereka menjelaskan lokasi tempat tinggal yakni tempat yang tropis, dimana mereka banyak terkena sinar matahari sehingga kulitnya menjadi coklat.



Gambar 3.5. Voyager Moana

<https://thespinoff.co.nz/music/15-02-2017/this-is-our-movie-opetaia-foai-on-keeping-moana-authentic-through-music/>

Untuk merancang tokoh kepala desa Ndana, penulis memutuskan untuk menggunakan tokoh ini sebagai acuan. Tokoh pelaut dari film Moana ini memiliki proporsi tinggi 7 kepala, dimana tinggi tersebut sama dengan tinggi ideal laki-laki dewasa di realita. Seorang kepala desa harus memiliki usia yang matang dalam menjalani tugasnya yakni umur 30 tahun. Menurut Bancroft semakin berkembangnya usia maka terdapat beberapa tubuh yang berubah dan menambah beberapa detail, sehingga proporsi badan bertambah begitu juga dengan tipe badan. Tipe badan yang dimiliki oleh tokoh tersebut adalah mesomorph, dimana tubuh tersebut memiliki lemak yang rendah, tulang besar dan otot yang kuat.

Acuan ini dapat menjadi referensi untuk perancangan tokoh Atharwa dan sangat cocok untuk badannya.

### **3.4. Proses Perancangan**

Setelah mengumpulkan hasil penelitian, penulis menentukan pembentukan *three dimensional character*. Berikut adalah tokoh yang sudah dikembangkan:

#### **1. Bako**

##### **a. Sosiologi**

Bako adalah anak angkat dari Atharwa yang merupakan kepala desa Ndana dan sebagai seorang pemusik. Memiliki status ekonomi menengah keatas. Memiliki pendidikan yang baik, dari segi sosial, bako hanya dekat dengan Atharwa, anak-anak lainnya selalu menindasnya, karena Bako memiliki sihir dan orang-orang menganggap Bako adalah suatu kejanggalan dan tidak diterima di masyarakat.

##### **b. Psikologi**

Bako memiliki sifat introvet, dia tidak dapat terbuka kepada orang lain, hanya terbuka dengan Atharwa saja. Memiliki prinsip moral yang tenang dan tidak mau mengganggu. Sikap terhadap hidupnya adalah pesimis, karena dia selalu diganggu oleh anak-anak dan penduduk sekitarnya. Dia memiliki emosi yang tinggi dikarenakan anak pada usia 10 tahun umumnya memang dalam masa pubertas dimana membuat emosi tidak stabil. Kemampuan yang dimilikinya

adalah memainkan alat musik sasandu dengan sihir. Sihir yang dimilikinya adalah menumbuhkan tanaman, namun ketika dia sedang kesal, maka sihir tersebut berubah menjadi sihir hitam.

c. Fisiologi

Bako adalah seorang anak laik-laki berumur 10 tahun yang tinggal bersama dengan Atharwa di desa Ndana. Dia memiliki tubuh yang ramping dan pendek. Wajah Bako tergolong bulat dan memiliki mata yang besar. Tinggi badan Bako 128,5 cm dengan berat badan 26 kg, karena itu adalah rata-rata anak umur 10 tahun. Rambut berwarna hitam karena itu adalah warna rambut Indonesia dan memiliki kulit berwarna kuning langsung, dia memiliki warna kulit yang lebih terang dari yang lain karena pengaruh genetik dan Bako jarang untuk keluar rumah.

Bako memakai kostum dengan rapih dan tertutup, dan terlihat sederhana dan nyaman, mengenakan atribut tambahan yaitu selendang bermotif geometri. Warna yang diterapkan pada Bako dominan dengan warna biru. Dia juga selalu membawa alat musik sasandu unuk dimainkan. Postur tubuh seorang pemusik sasandu memiliki tubuh yang ramping dan tegap.

## 2. Atharwa

### a. Sosiologi

Dia adalah seorang kepala desa Ndana, dimana status ekonomi yang dimilikinya kelas menengah keatas, dia tidak menikah dan memilih untuk mengangkat Bako. Peran yang dia miliki adalah sebagai kepala desa dan ayah angkat Bako. Memiliki pendidikan yang memadai karena pengetahuan tersebut diajarkan oleh mendiang kepala desa sebelumnya. Sebagai kepala desa dia memiliki citra yang baik di mata penduduknya.

### b. Psikologi

Memiliki prinsip moral yang patuh pada peraturan, ambisinya adalah mengembangkan desanya menjadi desa yang maju, memiliki sikap yang optimis, santai dan terbuka. Atharwa termasuk ambivert. Kemampuannya adalah dapat berburu dan membantu penduduk, dan dapat bela diri. Sangat menyayangi Bako, memiliki kecerdasan diatas rata-rata. Sifat buruknya adalah selalu mengorbankan kepada orang yang disayanginya.

### c. Fisiologi

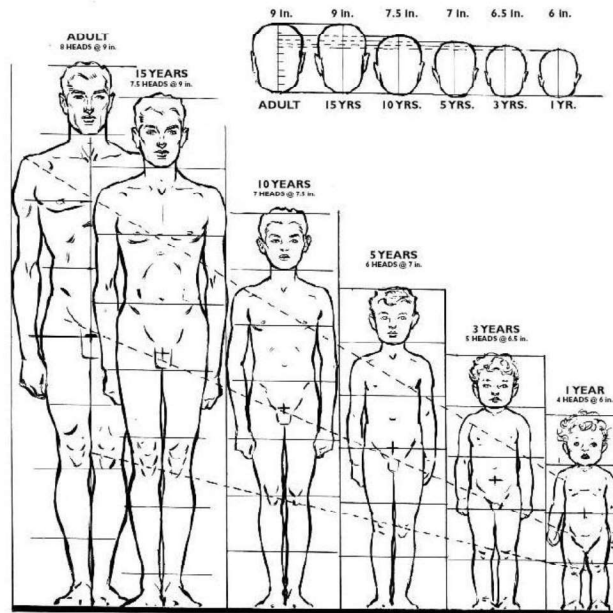
Atharwa adalah seorang laik-laki dewasa berumur 30 tahun yang tinggal bersama dengan Bako di desa Ndana. Dia memiliki tubuh yang bidang dan tinggi. Wajah Atharwa tergolong kotak dan memiliki mata yang kecil. Tinggi badan Atharwa 172cm dengan

berat badan 64 kg, karena itu adalah rata-rata ideal laki-laki umur 30 tahun. Rambut berwarna coklat merah tua karena dia sering keluar dan terkena sinar matahari dan memiliki kulit berwarna sawo matang.

Atharwa memakai kostum dengan terbuka, hanya memakai sarung *songke* berwarna hitam, dan terlihat sederhana dan nyaman. Tujuannya sederhana karena Atharwa sering melakukan kegiatan sehingga pakaiannya setingkat dengan penduduk sekitarnya. mengenakan atribut tambahan yaitu ikat kepala dengan *handband*. Warna yang diterapkan pada Atharwa dominan dengan warna hitam dan merah. Postur tubuh seorang pemusik sasandu memiliki tubuh yang besar dan tegap.

Dalam merancang tokoh, hal yang penulis lakukan adalah menentukan proporsi badan anak 10 tahun. dalam realita proporsi anak 10 tahun adalah sekitar tujuh tinggi kepala. Untuk Atharwa realita proporsi anak adalah tinggi delapan kepala, sedangkan menurut Sloan proporsi untuk anak-anak adalah sekitar lima sampai enam tinggi kepala dan untuk orang dewasa sekitar tujuh kepala. Namun tidak harus menyesuaikan seperti itu dan data tersebut hanyalah rata-rata. Tinggi badan seseorang dapat berubah karena pengaruh gizi dan gen yang terdapat ditubuhnya.

### IDEAL PROPORTION AT VARIOUS AGES

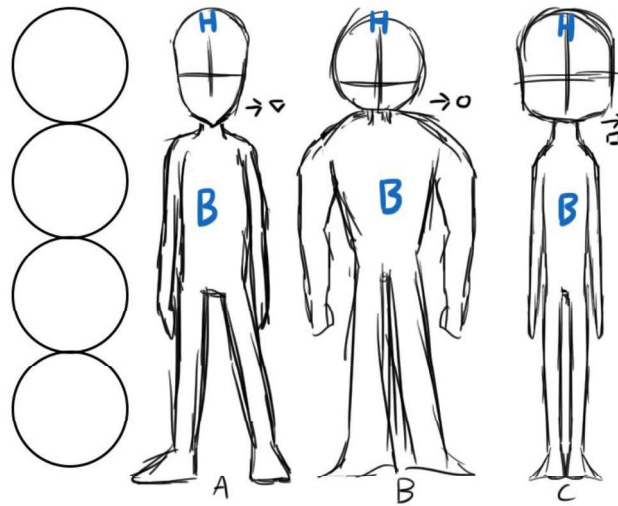


Gambar 3.6. Proporsi Tubuh Realis

<http://learn-to-sketch.com/human-body-proportions-6-steps-to-draw>

Namun tidak semua pengukuran ini harus dijadikan patokan karena tubuh setiap orang berbeda-beda tergantung besar kepalanya berapa. Setelah mengetahui proporsinya dilanjutkan dengan membuat bentuk badan tokoh dari bentuk dasar yang akan ditentukan. Dimana ditahap ini penulis langsung melakukan riset untuk visual tokoh Bako.

Penulis melanjutkan dengan pembuatan bentuk dasar tokoh lalu dibuat setelah outline cerita awal dibuat. Gambar dibawah ini menunjukkan bentuk dasar Bako dan Atharwa yang saat itu dibedakan menjadi anak pemusik.



Gambar 3.7. Proporsi Awal Bako  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis memulai dengan menggambar lingkaran untuk proporsi tinggi Bako, proporsi disesuaikan dengan tokoh di film Moana, yaitu tinggi empat kepala. Kemudian menggambar bentuk dasar dengan berbagai macam, dengan bentuk badan yang berbeda-beda. Kemudian setelah dirancang penulis membandingkan dengan fisiologi yang sudah ditentukan, karena Bako masih kecil, menurut Bancroft lebih baik jika bentuk tersebut adalah lingkaran, karena memberikan kesan lucu, yakni memilih gambar kepala yang ditengah. Sedangkan untuk badan mengkombinasikan antara badan A dengan badan C, karena seorang pemusik tidak memiliki tubuh yang berotot dan Bako melakukan kegiatan hanya dengan bermusik dan mengeluarkan sihir.



### 3.4.1. Sketsa Bako

Proses perancangan tokoh Bako belum disesuaikan berdasarkan cerita yang berkembang, kemudian dicarilah bentuk dan proporsi yang sesuai. Yang ditonjolkan dari bentuk Bako adalah bentuk rambutnya yang khas dengan proporsi tubuh yang memiliki *style photographic* dan *symbolic*. Dari eksplorasi tersebut terbentuk sketsa awal.



Gambar 3.8. Desain Awal Bako

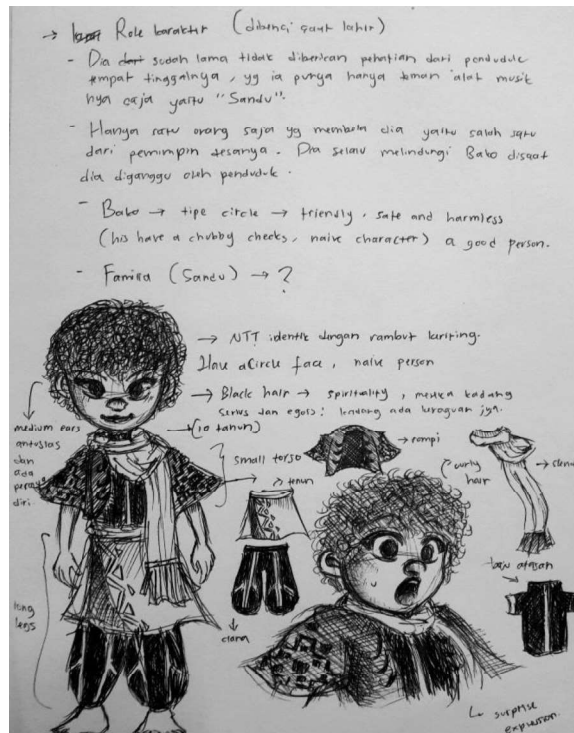
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis memulai membuat desain awal dengan menggunakan watercolor, namun setelah selesai menggambar, ternyata konsep yang akan dibuat tidak sesuai dengan konsep yang akan dibentuk. Bentuk dan proporsi badannya terlalu pendek untuk anak 10 tahun, kostum yang dikenakan tidak dapat memberikan identitas darimana tokoh tersebut berasal.



Gambar 3.9. Desain kedua  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah yang selanjutnya dilakukan adalah mengganti bentuk proporsi badan menjadi lebih tinggi dan menambahkan tambahan berupa motif di kostumnya, karena di Nusa Tenggara Timur banyak menggunakan tenun selendang yang mempunyai motif tertentu, sehingga menambahkan kesan identitas pada tokoh. Menurut kelompok dan orang sekitar, tokoh tersebut membawa daya Tarik namun, kulit dari tokoh tersebut bukan seperti orang Indonesia apalagi Rote, kulit tersebut terlalu pucat dan berwarna putih, sedangkan kulit orang Rote berwarna kulit sawo matang.



Gambar 3.10. Desain Ketiga  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis akhirnya merancang lebih mendetail dan mulai kompleks. Rancangan tersebut langsung dibuat berdasarkan salah satu referensi dari anak-anak Rote. Memiliki rambut yang ikal, memakai baju yang tertutup yakni dengan selendang, baju dalam, rompi, sarung dan celana panjang. Namun menurut kelompok rancangan ini terlalu berat karena memiliki macam atribut untuk dibuat dan diatur dan untuk rambutnya mungkin tidak bisa dijadikan 3D.

Ketiga rancangan tersebut tidak dapat dijadikan final dan seiring berjalannya waktu ketiga tokoh tersebut tidak dapat digunakan karena memiliki jalan cerita yang berbeda. Namun rancangan pada gambar pertama menjadi dasar untuk perancangan final karena ada unsur yang dapat mendukung untuk cerita dengan

konsep yang baru. Perancangan tersebut tidak didukung oleh cerita saja, penulis mulai memasukan unsur *three dimensional character* dan *archetype* ke dalam rancangan tersebut.

### 3.4.2. Rambut Bako

Rambut yang dimiliki oleh Bako adalah rambut tebal lurus, sama seperti rambut yang dimiliki oleh orang Rote. Berikut beberapa eksplorasi gambar rancangan rambut Bako.



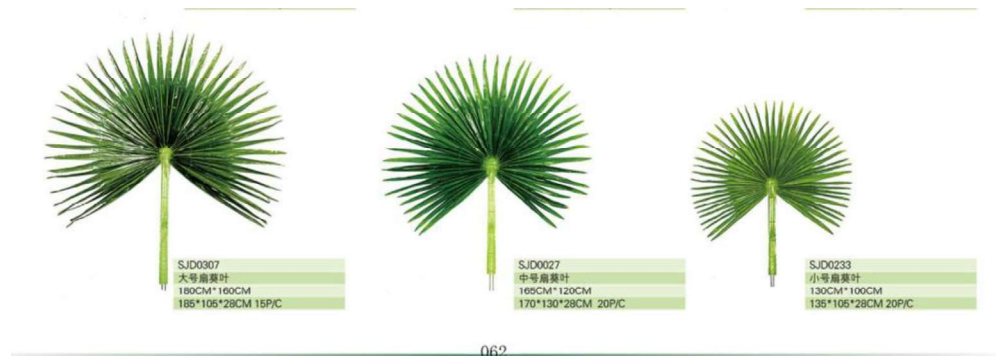
Gambar 3.11. Eksplorasi Desain Rambut  
(Dokumentasi Pribadi)

Desain rambut yang dirancang oleh penulis ada 3 tipe, gambar A adalah rambut pendek yang tebal, gambar B rambut lurus tipis yang panjang, dan gambar C rambut pendek keriting. Karena menurut riset orang Rote memiliki rambut yang lurus maka dipilih antara rambut A dan B. Dari sini penulis memilih untuk menggunakan metode visual *metaphor* dengan menggunakan bentuk daun lontar. Namun kedua bentuk tersebut masih belum menonjolkan ciri khas dan masih umum dari Bako tersebut. Sehingga penulis mulai mengembangkan hingga desain final.



Gambar 3.12. Desain Rambut Bako  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis merancang bentuk unik karena menggunakan metode *visual metaphor*. Bentuk yang digunakan untuk *metaphor* adalah bentuk dari daun lontar, dimana daun tersebut sebagai lambang kehidupan dan digunakan sebagai kebutuhan sehari-hari para penduduk Rote.

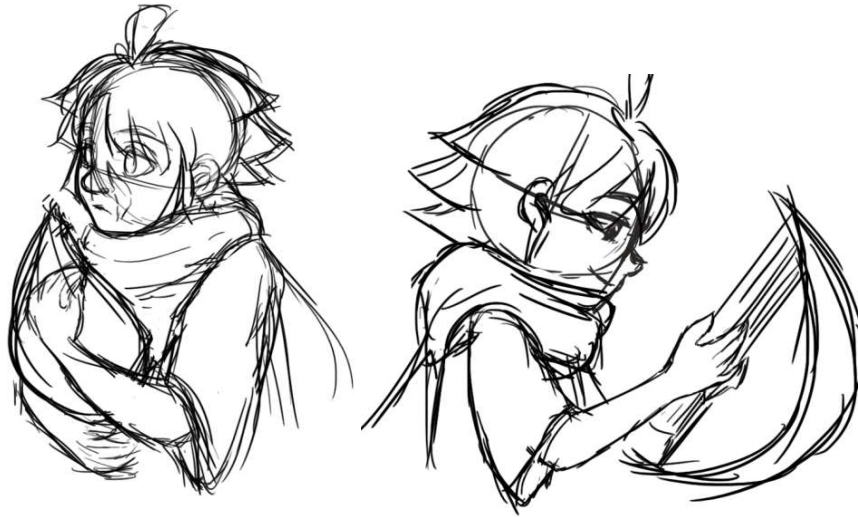


Gambar 3.0.13. Daun Lontar  
(<https://pakarkomunikasi.com/media-komunikasi-modern/daun-lontar>)

Fungsi dari *metaphor* ini adalah untuk menyiratkan asal usul Bako bahwa dia bukan berasal dari desa Ndana dan untuk menunjukkan perbedaan yang kontras antara dia dengan penduduk desa Ndana, termasuk Atharwa.

### 3.4.3. Bako Final

Setelah melakukan riset, akhirnya penulis dapat menyelesaikan perancangan tokoh Bako untuk final. Tokoh tersebut dirancang berdasarkan *three dimentional character* dan cerita yang telah dikembangkan. Bako adalah anak 10 tahun, memiliki proporsi tinggi 4 kepala, karena usia 10 tahun adalah masa perkembangan yang tidak menentu dan setiap anak memiliki bentuk badan yang berbeda-beda, dan karena Bako masih termasuk usia dini, dia memiliki bentuk dasar bulat, seperti yang dikatakan oleh Bancroft.



Gambar 3.14. Sketsa Final Bako  
(Dokumentasi Pribadi)

Keseharian Bako yakni membantu ketika Atharwa ada di rumah dan dia selalu memainkan sasandu ketika ada waktu senggang. Bako dirancang sebagai seorang

introvert karena lingkungan sosialnya tidak baik dan dia selalu ditindas, hal itu dapat membuat dia menjadi penyendiri dan hanya bisa didekat Atharwa saja. Kepribadian Bako akhirnya tercermin pada cara berpakaian dia yang tertutup dan jarang pergi keluar rumah.



Gambar 3.15. Desain Final Bako  
(Dokumentasi Pribadi)

#### 3.4.4. Kostum Bako

Kostum yang dikenakan oleh tokoh Bako memiliki banyak atribut, yakni terdapat rompi, baju tangan buntung berwarna hitam, sarung, celana dan selendang. Bako mengenakan kostum yang memberi kesan tertutup dan memiliki beberapa lapis untuk menutup badannya. Kostum Bako berbeda dari yang lain karena untuk memberikan simbol bahwa Bako berbeda dari yang lain, dan Kostum tersebut mencerminkan bahwa Bako menutup dunia luar karena dia selalu ditindas dan dibuli oleh anak penduduk desa. Penulis merancang Bako dengan menggunakan visual *metaphor*, layer baju dilambangkan sebagai dinding yang membuat dia untuk melindungi dirinya.

Warna Biru terdapat pada kostum rompi dan celana pada Bako. Warna biru memiliki makna ketenangan dan kelembutan namun warna tersebut memiliki warna kusam sehingga memiliki makna lain yakni kesedihan, warna tersebut mencerminkan psikologi tokoh Bako yang selalu tertutup dan selalu ditindas.

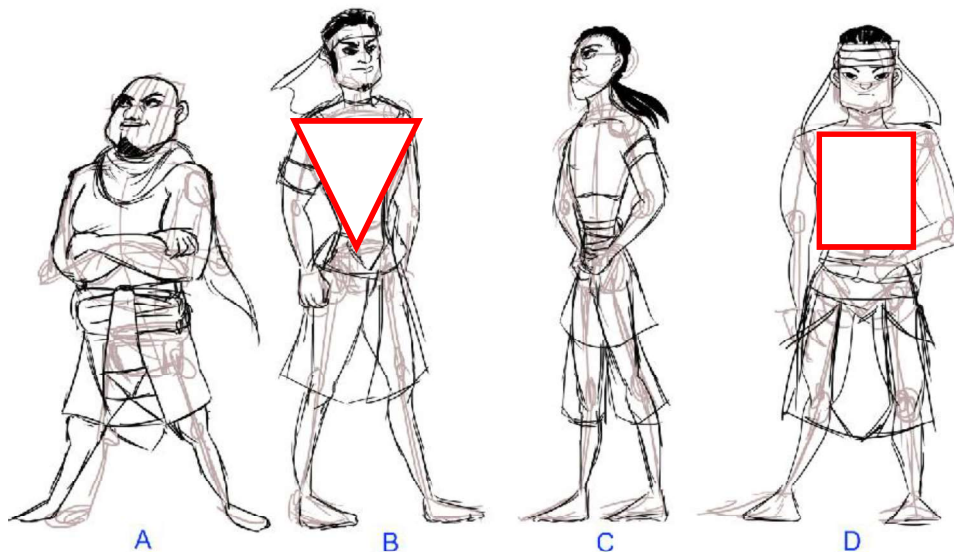
Warna sarung memiliki warna coklat yang memiliki makna kehangatan, kebuasan dan berhubungan dengan alam, warna tersebut banyak ditemukan di Sumba. Namun dalam hal ini, coklat tersebut memiliki makna kebuasan, memberi kesan yang berat dan bersifat tradisional.

Warna hitam melambangkan keagungan dan formalitas, sedangkan warna kuning melambangkan sukacita dan kebahagiaan.



### 3.4.5. Sketsa Atharwa

Untuk perancangan tokoh Atharwa, penulis membuat berdasarkan *three dimensional character*. Kemudian penulis memulai dengan menggambar beberapa bentuk proporsi badan sesuai dengan riset yang telah dilakukan. Berikut beberapa eksplorasi Atharwa.



Gambar 3.16. Eksplorasi Proporsi Atharwa  
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam proses ini terdapat beberapa perubahan cerita untuk tokoh Atharwa, sehingga mempengaruhi perubahan *three dimensional character*. Untuk perancangan tokoh Atharwa penulis memfokuskan pada bentuk badan seorang pemimpin yaitu besar, tinggi dan kuat. Diantara keempat gambar tersebut penulis memilih antara gambar B dengan D. Tipe badan yang dipilih adalah bentuk badan *mesomorphs*, dimana mereka memiliki badan atletis yang alami dan memiliki tulang dan otot yang besar.

Namun ada perbedaan, tokoh gambar B adalah tokoh yang jahat, sedangkan gambar D sebagai tokoh yang baik. Cerita yang kami rancang memiliki beberapa revisi, salah satunya fisiologi dari Atharwa, pada tahap awal perancangan tokoh Atharwa dirancang sebagai tokoh antagonis sehingga penulis merancang bentuk dasar tokoh dengan bentuk segitiga, Menurut Tillman (2011, hal. 70) bentuk segitiga diakui sebagai bentuk yang dapat menyebabkan konflik, agresi dan karena memiliki sudut yang tajam dapat menimbulkan rasa bahaya, hal tersebut disetujui oleh Bilyana (2017). Tokoh D dirancang dengan bentuk dasar persegi yang memberi makna kuat, kokoh dan memproyeksikan kejantanan. Menurut Tillman bentuk persegi memberi makna stabilitas, kepercayaan dan kejujuran. Tokoh Cerita sekarang tokoh Atharwa adalah kepala desa yang bijaksana dan baik hati dimana dia sangat menyayangi Bako dan penduduk desanya.

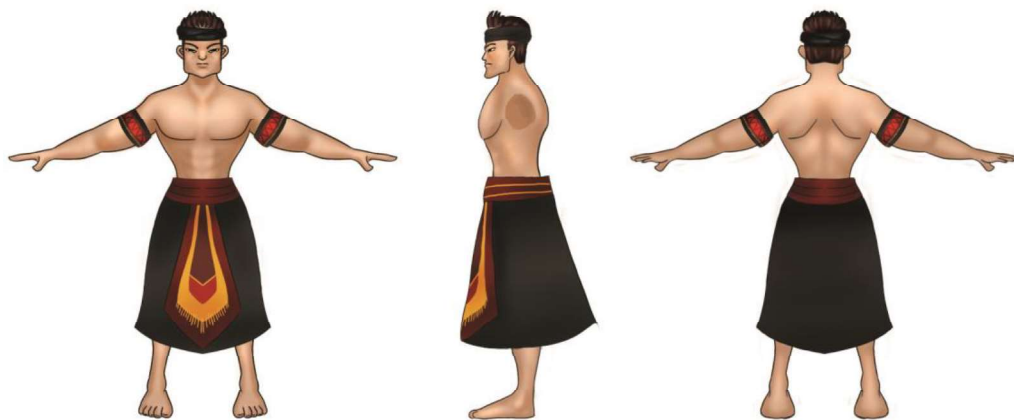
Setelah memilih bentuk proporsi badan kemudian dilanjutkan dengan perancangan kostum untuk Atharwa.



Gambar 3.17. Eksplorasi Kostum Atharwa  
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam perancangan kostum, terdapat banyak perubahan terutama dalam cerita. Sebelum cerita tersebut final, Desa Ndana merupakan desa yang memiliki akulturasi antara Flores, Maluku, dan Alor. Konsep Desa Ndana sendiri adalah desa dimana keseharian penduduk dibantu oleh sihir yang terdapat pada masing-masing alat musik yang mereka punya. Alat musik tersebut berasal dari Flores, Maluku dan Alor. Namun karena konsep tersebut terlalu luas dan tidak menentu akhirnya kelompok memutuskan untuk mengganti beberapa cerita dan Desa Ndana menjadi desa biasa. Berdasarkan konsep yang telah dikembangkan dan final desa tersebut menjadi akulturasi dari Sumba, Flores dan Maluku.

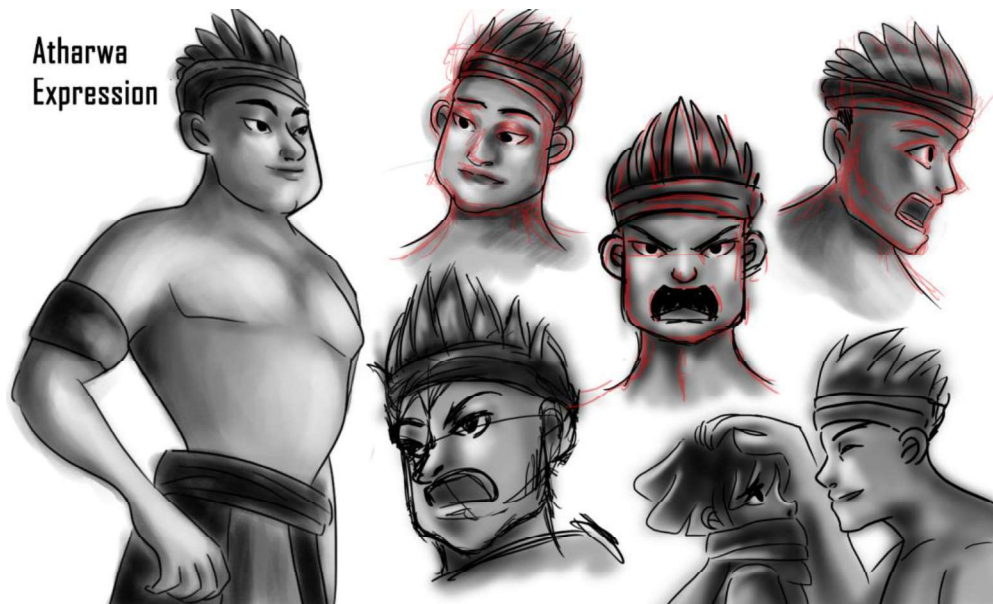
#### 3.4.6. Atharwa Final



Gambar 3.18. Desain Final Atharwa  
(Dokumentasi Pribadi)

Atharwa adalah kepala desa Ndana yang memiliki tipe badan *mesomorph*, memiliki bentuk dasar persegi yang memiliki makna kuat dan stabil dimana mereka Atharwa dilihat sebagai tokoh yang kuat dan maskulin dimana bentuk

tersebut dapat mendukung tipe badan *mesomorph*. Fisiologi Atharwa dirancang sebagai orang yang kuat, memiliki tulang yang besar dan otot lengan yang kuat, karena dia dilatih dan pernah menjadi prajurit perang dan ketika sudah menjadi kepala desa dia bertanggung jawab membantu pada penduduk yang kesusahan dalam menjalankan tugasnya seperti berburu dan menangkap ikan.



Gambar 3.19. Wajah Atharwa  
(Dokumentasi Pribadi)

Wajah Atharwa dirancang berdasarkan bentuk dasar persegi dan usia tokoh, Atharwa memiliki umur 30 tahun dimana usia tersebut adalah usia yang dewasa, dan menurut Bancroft ketika tokoh tersebut dewasa, bentuk muka pada pria memiliki mata yang kecil, hidung dan rahang bawah melebar. Sloan juga menyebutkan untuk bentuk wajah maskulin: sama seperti tubuh, testosteron

meningkatkan pertumbuhan fitur wajah. Baik tulang rahang dan punggungan alis cenderung menjadi lebih jelas, dan di seluruh pubertas wajah akan bergeser dari bulat menjadi *squarer*. Secara khusus, karakteristik yang menonjol adalah proporsi relatif wajah akan berubah, sehingga wajah tampak lebih lebar. Semua karakteristik ini dapat dianggap deskriptif dari wajah yang sangat maskulin.

### 3.4.7. Kostum Atharwa



Gambar 3.20. Kostum Atharwa  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis memilih kostum ini karena bentuk kostum tersebut mendukung keseharian tokoh tersebut dan sudah menjadi tradisi tersendiri. Kain yang dikenakan oleh Atharwa adalah *songke* berwarna hitam dan selendang berwarna merah dan

kuning. Atharwa mengenakan pakaian sehari-hari lebih sederhana dibanding pada upacara tertentu, sehingga pola dan motifnya sangat sedikit dan dominan polos. Namun pemilihan kain ini karena dahulu *songke* hanya dipakai oleh orang-orang tertentu yang kedudukannya lebih tinggi dari masyarakat biasa (golongan bagsawan) Kaum bangsawan menganggap bahwa *songke* adalah *wengko weki* (kain pelindung tubuh) dan untuk kegunaan sehari-hari seperti sarung. Selain menggunakan *songke*, Atharwa juga menggunakan atribut lain seperti selendang dengan motif belah ketupat, selendang tersebut memiliki fungsi sebagai pengikat kain *songke* dan sebagai simbol kekuasaan bahwa Atharwa adalah kepala desa, ditemani dengan *armband* dan tiara berupa ikat kepala.

Untuk pemilihan warna pada tokoh, penulis memilih arti warna berdasarkan adat istiadat daerah dan warna untuk psikologi tokoh.

Warna dasar dari kain *songke* dan tiara (ikat kepala) adalah hitam. Warna hitam dalam budaya Manggarai diartikan sebagai lambang kebesaran atau keagungan dan sependapat dengan Tillman dimana warna hitam umumnya membangkitkan perasaan kekuasaan, keagungan, formalitas, dan kekuatan, hal tersebut cocok untuk seseorang yang memiliki kekuasaan tinggi yakni kepala desa seperti Atharwa. Tidak hanya di *songke* saja namun terdapat juga unsur warna hitam di *armbandnya* juga. Sedangkan untuk selendang dan *armband* memiliki warna merah dan kuning, menurut Amiyah warna merah dianggap sebagai warna rakyat, warna ini juga memiliki arti keberanian. Sehingga rakyat harus memiliki jiwa pemberani untuk membela pemimpin mereka yang benar. Warna merah juga dianggap sebagai warna hati. Masyarakat memiliki hati yang cinta terhadap

pemimpinnya. Sedangkan untuk warna kuning melambangkan kemegahan dan sebagai warna untuk bangsawan, dan sering dimasukkan kedalam golongan *khaja/* raja. Pengertian warna menurut Tillman juga mendukung arti warna tersebut. Warna merah sebagai warna keyakinan, tekad, keberanian dan cinta, sedangkan sisi positif warna kuning mengartikan kebijaksanaan, sukacita, dan kebahagiaan. Warna tersebut juga sosok untuk karakteristik seorang kepala desa seperti Atharwa.

Penulis memilih tokoh Atharwa untuk mengenakan kostum yang terbuka dan bertelanjang dada karena daerah tersebut daerah tropis dan kepala desa memiliki banyak tanggung jawab dalam membantu desanya sehingga dia memiliki banyak pekerjaan namun meskipun kostum tersebut terbuka penulis masih dapat memasukan efek estetika. Atharwa memiliki perilaku yang terbuka, penulis merancang Atharwa dengan menggunakan visual *metaphor*, baju yang dikenakan Atharwa sangat terbuka bukan hanya karena fungsinya melainkan dapat mencerminkan sifat terbukanya sebagai kepala desa, siap membantu setiap penduduknya dan Bako disaat kesusahan.