BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Pada proyek Tugas Akhir yang dibuat oleh penulis adalah animasi dua dimensi berjudul "Si Nabang". Animasi ini menceritakan kisah seorang anak petualang yang memiliki sahabat yaitu paus. Mereka memiliki tujuan untuk hidup dengan damai dan membantu orang-orang yang kesusahan dimana pun mereka temui. Animasi "Si Nabang" bergenre fantasi dengan durasi 3 menit.

Cerita ini merupakan dongeng yang berasal dari Aceh yang kemudian di-*remake* untuk mendapatkan cerita yang lebih singkat dan tidak berbelit-belit. Tokoh dalam animasi "Si Nabang" dibuat dengan melewati tahap awal proses perancangan. Pengumpulan data yang penulis lakukan dengan melakukan pencarian telusur internet dan literatur.

3.1.1. Sinopsis

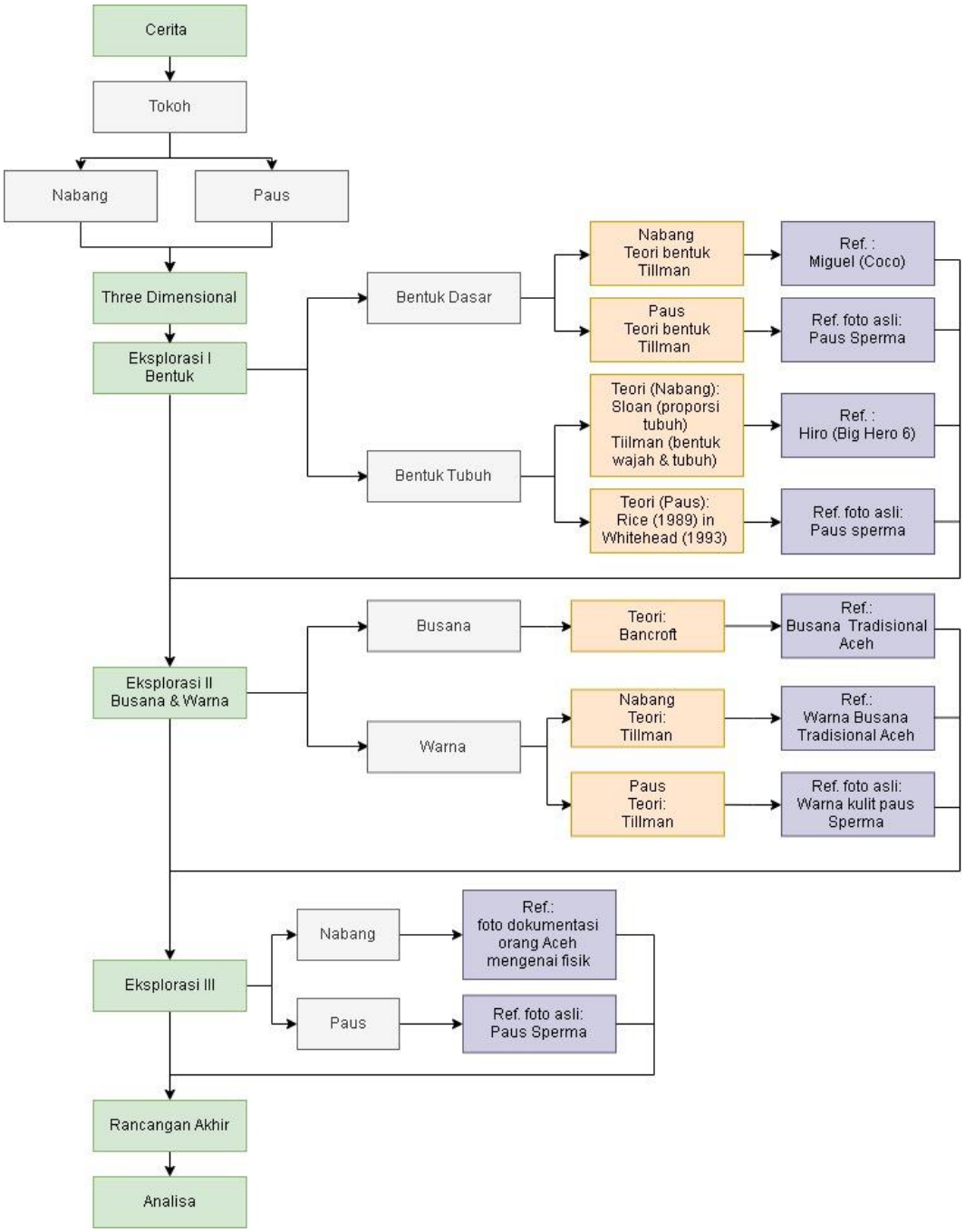
Pada jaman dahulu kala ada seorang anak laki-laki bernama Nabang yang dikurung di penjara bawah tanah. Raja dan para penduduk pulau percaya bahwa Nabang memiliki kekuatan misterius yang menakutkan dan berbahaya. Hingga suatu ketika terjadi gempa besar yang disebabkan oleh naga mengamuk di tengah laut. Ditengah bencana, raja memutuskan untuk meminta bantuan kepada Nabang dengan imbalan kebebasan. Nabang menyetujui dengan maksud untuk melarikan diri bersama sahabatnya, ikan

paus. Namun , ketika rencananya berhasil, Nabang berpas-pasan dengan naga sehingga Nabang harus menghadapi naga yang mengamuk bersama ikan paus.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam pembuatan animasi dua dimensi ini, penulis memiliki tugas sebagai peneliti dalam proses merancang visual tokoh dalam animasi dua dimensi "Si Nabang", yaitu Nabang dan Paus, tujuan visual tokoh ini agar dapat tersampaikan pada penonton dengan isi cerita yang sesuai.

3.2. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Contoh Skematika Perancangan

(Dokumentasi pribadi, 2019)

Tahapan yang pertama, penulis harus memahami isi cerita yang dibuat sebelum merancang tokoh. Sehingga dapat dimengerti untuk merancang visual tokoh yang diinginkan sesuai dengan konsep ceritanya. Kemudian, mencari bahan-bahan referensi dari berbagai media yang digunakan sebagai acuan untuk tokoh yang akan dirancang beserta riset mengenai kebudayaan Aceh. Dimulai dari *archetype*, bentuk, proporsi, busana, serta properti. Setelah itu, penulis menentukan *style* gambar untuk merancang visual tokoh dalam film animasi "Si Nabang".

3.3. Acuan Tokoh Nabang

Tahap dalam pembuatan skripsi ini, penulis melakukan observasi dengan melihat berbagai referensi yang ditemukan. Acuan tokoh Nabang tidak hanya melalui media dokumentasi saja, tetapi juga didapatkan melalui film animasi yang berfokuskan pada bentuk, proporsi, busana, properti, dan warna.

3.3.1. Bentuk dan Proporsi

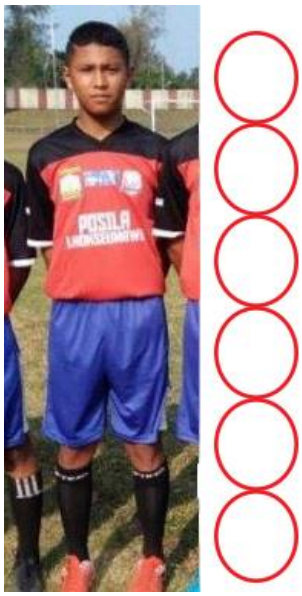
1. Remaja Aceh

Gambar 3.2. Anak-anak Suku Aceh

(https://busy.org/@muhammadtegar/pakaian-adat-aceh-tempoe-dulu-or-or-traditional-clothes-aceh-tempoe-first-20171115t204848865z)

Bentuk tubuh dan wajah pada masyarakat Aceh yang berdasarkan teori Koeber (1948) ini termasuk ras Mongoloid. Yang dimana ras tersebut sesuai dengan ciri-ciri masyarakat Aceh. Meliputi bentuk tubuh yang pendek, kulit yang berwarna coklat gelap, rambutnya pendek serta lurus. Anak Aceh memiliki hidung yang kecil dan lebar serta pipih. Ciri-ciri bentuk tubuh yang dipakai sebagai acuan untuk merancang tokoh Nabang adalah remaja laki-laki yang berusia sekitar 15 tahun.

Proporsi tubuh perlu diperhitungkan untuk merancang sebuah tokoh agar dapat menjaga proporsi serta tinggi tubuh tokoh dengan konsisten (Blair, 1994). Dalam merancang proporsi tubuh tokoh Nabang, penulis menggunakan teori Sloan (2015) untuk mengukur tinggi badan. Remaja Aceh memiliki perbandingan 1:6 kepala.



Gambar 3.3. Proporsi Tubuh Remaja Aceh

(https://aceh.tribunnews.com/2020/02/14/lima-remaja-aceh-dipanggil-untuk-seleksi-timnas-u-15-persiapan-laga-ke-argentina-dan-brazil)

2. Film

Referensi tokoh Hiro Hamada diterapkan pada rancangan tokoh Nabang yang mengambil bentuk wajah dan proporsi tubuh dalam animasi 3D berjudul "Big Hero 6". Bentuk dasar pada wajah yang dimiliki Hiro adalah lingkaran, yang menunjukkan sifat ramah dan bersahabat karena tidak memiliki sudut tajam (Tillman, 2011). Proporsi tubuh Hiro menggunakan *somatotype* berjenis Ectomorph yaitu kurus (Kamenskaya dan Kukharev, 2008 in Sheldon, 1941).

Gambar 3.4. Hiro (Big Hero 6)

(https://bighero6.fandom.com/wiki/Hiro_Hamada)

3.3.2. Busana dan Warna

Gambar 3.5. Busana Aceh Abad 1600-an

(https://atjehcyber.com/nanggroe/foto-begini-pakaian-orang-aceh-jaman-dulu.html)

Busana yang dikenakan oleh masyarakat Aceh pada jaman dulu terdiri dari serban yang diikatkan pada kepala. Baju yang dikenakan lengannya lebar dan pendek maupun panjang, celana yang panjang nan lebar serta kain sarung yang dililitkan pada pinggang. Warna yang ada pada busana tradisional khusus laki-laki yang dominan dengan warna hitam. (Peter Mundy, 1637).

Pada referensi foto dibawah, penulis menggunakannya sebagai acuan warna busana tradisional Aceh. Warna busana tersebut meliputi warna yang dominan hitam, merah, dan emas. Rancangan tokoh Nabang, penulis menggunakan dua warna saja yaitu hitam dan merah yang menyesuaikan dengan sifat tokoh tersebut.

Gambar 3.6. Warna Busana Adat Aceh

(https://cumi.id/item/753)

3.3.3. Properti

Gambar 3.7. Suling “Bangsi Alas”

(https://www.silontong.com/2018/03/10/alat-musik-tradisional-aceh/#)

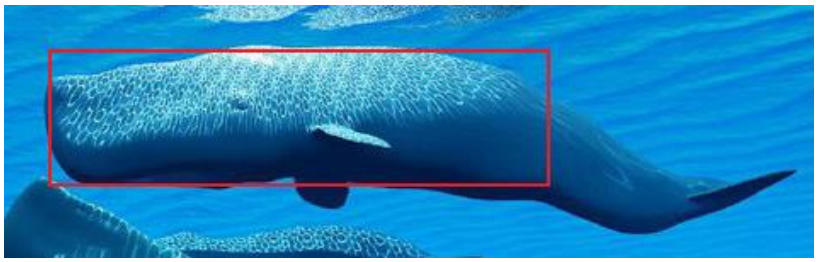
Bangsi alas merupakan sebuah alat yang berbahan dasar bambu dengan cara ditiup pada ujung bambu serta dibawakan secara merdu. Ukuran panjang alat musik ini 40 cm dan berdiameter 3 cm serta ada 7 lubang pada suling tersebut.

3.4. Acuan Tokoh Paus

Acuan tokoh Paus didapatkan melalui referensi film animasi dan foto asli yang berfokuskan pada bentuk, proporsi, dan warna.

3.4.1. Bentuk dan Proporsi

1. Foto



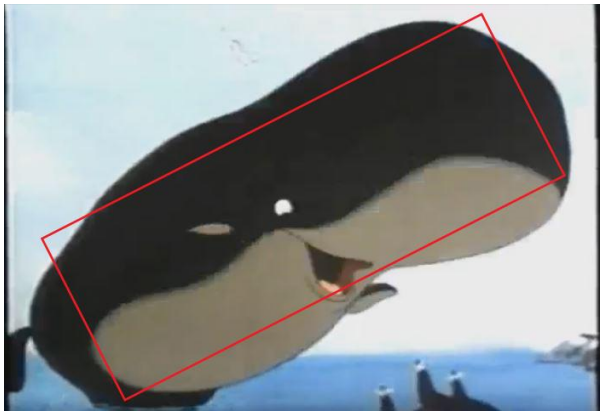
Gambar 3.8. Sekumpulan Paus Sperma

(https://www.brilio.net/creator/sperm-whale-muntahannya-bikin-kaya-mendadak-042796.html)

Paus Sperma atau biasa disebut dengan Paus Kepala Kotak yang hidup diperairan laut. Bentuk tubuh pada Paus tersebut menyerupai bentuk dasar kotak atau persegi panjang yang menunjukkan sifat melindungi dan aman. (Tillman, 2011). Keseluruhan bentuk tubuh tokoh Paus dirancang menggunakan referensi yang sama persis dengan yang asli.

Ukuran pada tubuh jantan yang lebih panjang hingga mencapai 15-18 meter dengan bobot tubuh sekitar 20-57 ton (Rice, 1989 in Whitehead 1993).

2. Film



Gambar 3.9. Willie The Operatic Whale (1946)

(Screenshot dari https://www.youtube.com/watch?v=ly6B96vVdhc)

Dalam animasi *Willie The Operatic Whale*, tokoh Willie merupakan tokoh yang memiliki tubuh besar dan terlihat licin, serta kepalanya yang besar dengan mata dan mulut yang relatif kecil. Tubuh tokoh Willie memiliki bentuk dasar kotak atau persegi panjang yang berarti aman didekatnya, karena ia ramah dan memiliki tekad yang kuat untuk menunjukkan bakatnya yaitu bernyanyi kepada pelaut maupun teman- teman di lautan dengan tulus hati.

3.4.2. Warna

Gambar 3.10. Foto Paus Sperma

(https://rivanputra.wordpress.com/2011/08/13/paus-sperma/)

Keseluruhan warna pada tubuh paus dominan dengan warna gelap yaitu abu-abu dan hitam. Tektur kulit Paus sangat licin dan warnanya yang mengkilap jika terkena air dan cahaya.

3.5. Eksplorasi Nabang

Pada tahap ini, penulis melanjutkan untuk merancang tokoh Nabang setelah mendapatkan bahan-bahan yang telah ditelaah serta riset. Maka sesuai dengan acuan yang didapatkan, penulis membuat terlebih dahulu eksplorasi hingga tahap *final* tokoh.

3.5.1. Archetype

A*rchetype* pada tokoh Paus, penulis menggunakan teori Tillman untuk merancang tokoh. Teori yang digunakan merupakan pembahasan mengenai merancang tokoh untuk mendapatkan tokoh yang sempurna dan ideal. Jenis *archetype* yang digunakan tokoh Nabang adalah *Hero,* karena dari sisi penonton tokoh ini dipandang sebagai tokoh yang suka menolong orang tanpa pamrih. Contoh untuk tokoh tersebut yaitu Jack dalam animasi *"Samurai Jack".*

3.5.2. Tridimensional Nabang

1. Fisiologis

Nabang merupakan seorang remaja laki-laki yang berumur 15 tahun. Berkulit sawo matang, badan yang sedikit bungkuk karena setelah 5 tahun dipenjara sehingga membuat tubuh lemah, tinggi badan 150 cm serta rambutnya lurus dan berwarna coklat gelap, badan yang kurus, badan yang penuh noda kotor.

2. Sosiologis

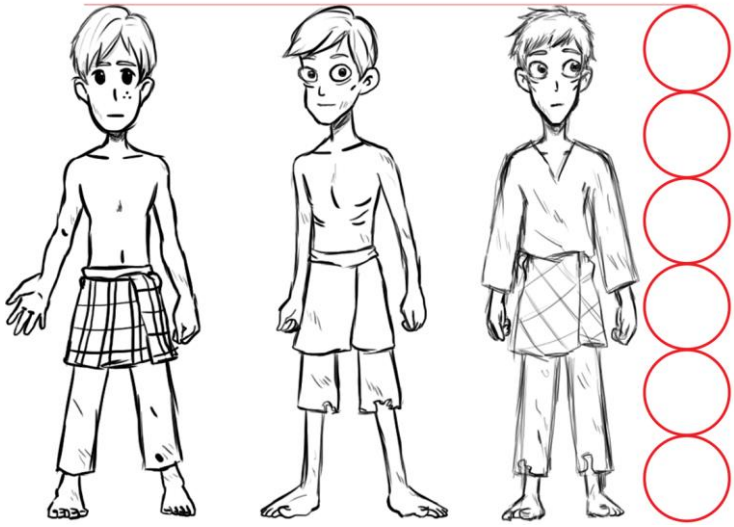
Nabang merupakan anak yatim piatu yang hanya memiliki seekor paus yang menjadi sahabat karibnya. Ia suka memainkan suling yang dimilikinya yang menyimpan sebuah kekuatan misterius. Kesehariannya sering bertemu dengan paus untuk bermain dan berpetualang.

3. Psikologis

Nabang menjadi anak yang pendiam dikarenakan orang tua yang ia sayangi telah tiada sehingga membuat ia sangat sedih dan kesepian. Cinta kedamaian dan kebebasan itulah yang menjadi bagian dari hidupnya. Ia juga pemberani dalam menghadapi tantangan.

3.5.3. Eksplorasi Pertama

Pada tahap pertama yang dilakukan adalah memperoleh bentuk dan proporsi pada keseluruhan tokoh tersebut. Tokoh Nabang memiliki bentuk dasar yaitu lingkaran yang menjadi penentu bentuk tubuh. Nabang digambarkan sebagai remaja yang cukup kuat dalam menghadapi masalah apapun. Tokoh Nabang menggunakan *somatotype* berjenis Ectomorph yaitu kurus (Kamenskaya dan Kukharev, 2008 in Sheldon, 1941). Proporsi tubuh perlu diperhitungkan untuk merancang sebuah tokoh agar dapat menjaga proporsi serta tinggi tubuh tokoh dengan konsisten (Blair, 1994). Dalam merancang proporsi tubuh tokoh Nabang, penulis menggunakan teori Sloan (2015) untuk mengukur tinggi badan. Perbandingan tinggi Nabang sudah ditentukan di awal yaitu 1:6 kepala karena ia remaja yang berumur 15 tahun sesuai dengan tridimensional tokoh.



Gambar 3.11. Sketsa Awal Nabang

(Dokumentasi Pribadi, 2018)

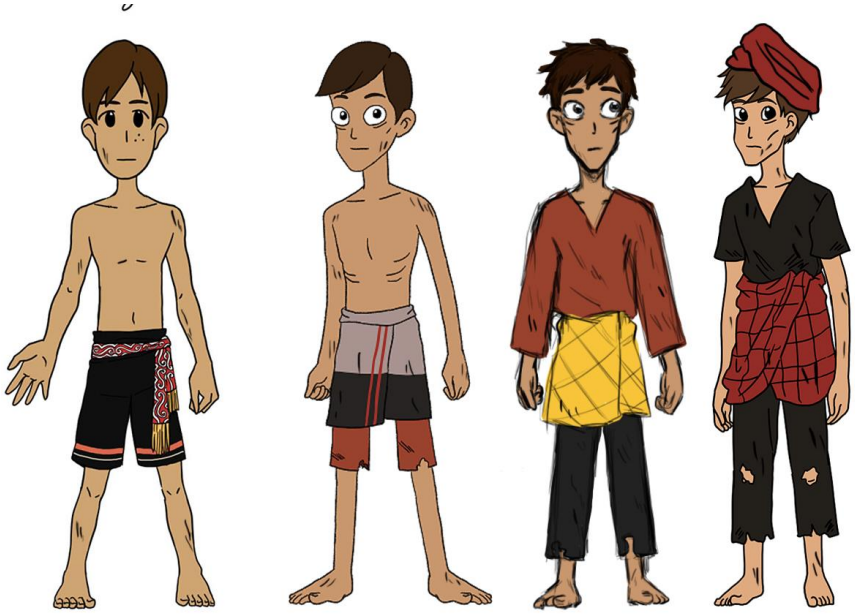
Bentuk tubuh tokoh Nabang dibuat dengan menonjolkan bentuk dasar yaitu lingkaran sehingga minim dengan sudut tajam. Terdapat pada hampir keseluruhan tubuh Nabang. Terlihat bahwa tubuh Nabang yang penuh dengan noda kotor didapatkan setelah dirinya dibebaskan dari penjara.

Gambar 3.12. Bentuk Tubuh Nabang

(Dokumentasi Pribadi, 2018)

3.5.4. Eksplorasi Kedua

Pada tahap kedua ini adalah merancang busana dan warna tokoh, karena sudah mendapatkan bentuk tubuh tokoh Nabang. Rancangan busana yang ada pada tahap pertama belum sepenuhnya dirancang dengan baik dan terlihat hanya asal merancang saja. Maka, pada tahap ini penulis merancang secara lebih dalam dengan menggunakan referensi yang telah di teliti.



Gambar 3.13. Eksplorasi Busana Nabang

(Dokumentasi Pribadi, 2018-2019)

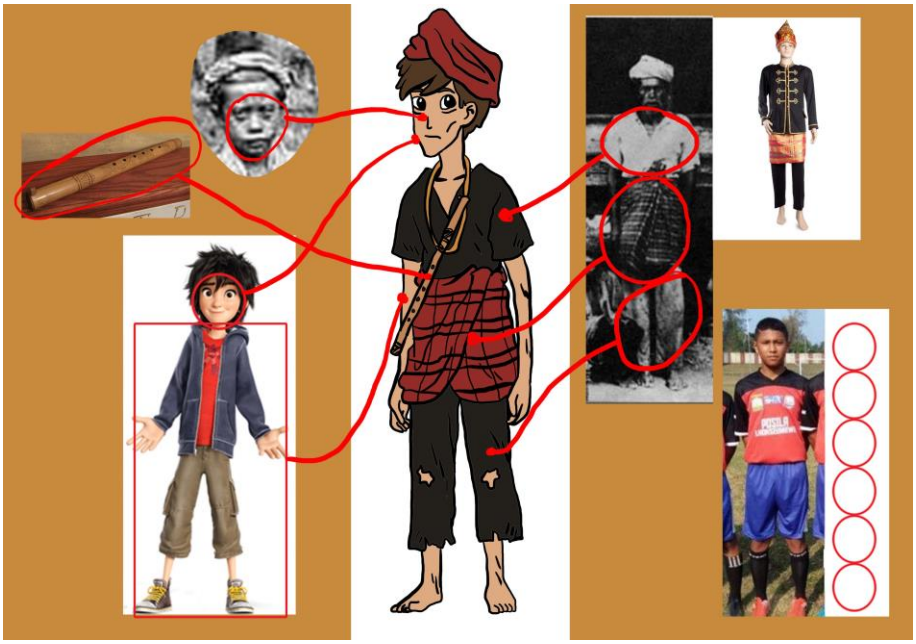
Pada tridimensional Nabang, busana yang digunakan berasal dari tradisional Aceh. Perancangan busana pada gambar pertama diatas, dirancang hanya berupa celana pendek yang lebar dan kain yang diikatkan pada pinggang. Eksplorasi gambar kedua, masih dalam rancangan yang sama, akan tetapi celana yang terlihat lebih sempit. Eksplorasi gambar ketiga, busana tersebut sudah mulai menggabungkan dengan busana tradisional Aceh yang terdiri baju lengan panjang dan celana panjang yang

lebar, serta kain sarung yang diikatkan pada pinggang. Kemudian, dilanjutkan hingga tahap akhir rancangan busana yang sedikit diperbaharui dengan menambahkan serban (penutup kepala). Gambar keempat adalah rancangan akhir busana yang telah disesuaikan dengan busana adat Aceh, meliputi serban, baju lengan pendek dan celana panjang yang lebar serta kain sarung yang melilit di pinggang.

Warna busana yang digunakan menggunakan warna khas tradisional Aceh meliputi hitam, merah, dan emas. Akan tetapi, warna yang dipilih hanya dua, yaitu hitam dan merah yang mengacu pada tridimensional Nabang.

3.5.5. Eksplorasi Ketiga

Pada tahap ketiga ini, tokoh yang sudah dirancang dari tahap sebelumnya, sudah dikembangkan dengan acuan referensi foto-foto dan film menjadi hasil akhir rancangan tokoh Nabang.



Gambar 3.14. Rancangan Akhir Nabang

(Dokumentasi Pribadi, 2019)

3.6. Eksplorasi Tokoh Paus

Pada tahap ini, penulis melanjutkan untuk merancang tokoh Paus setelah mendapatkan bahan-bahan yang telah ditelaah serta riset. Maka sesuai dengan acuan yang didapatkan, penulis membuat terlebih dahulu eksplorasi hingga tahap *final* tokoh.

3.6.1. Archetype

A*rchetype* pada tokoh Paus, penulis menggunakan teori Tillman untuk merancang tokoh. Teori yang digunakan merupakan pembahasan mengenai merancang tokoh untuk mendapatkan tokoh yang sempurna dan ideal. Jenis *archetype* yang digunakan tokoh Paus adalah *Anima/Animus,* karena dari sisi penonton tokoh ini dipandang sebagai tokoh yang memiliki ketertarikan dengan manusia sehingga berteman dengan Nabang dan saling tolong

menolong. Contoh untuk tokoh tersebut yaitu Jack *The Dog* dalam animasi *"The Adventure Time"*.

3.6.2. Tridimensional Paus

1. Fisiologis

Paus merupakan hewan yang berjenis *Sperm Whale* atau disebut Paus Sperma atau Paus Kepala Kotak. Paus yang berjenis golongan mamalia. Paus memiliki panjang sekitar 15 meter dengan berat kurang lebih 22 ton, berkelamin jantan, warna kulit abu-abu.

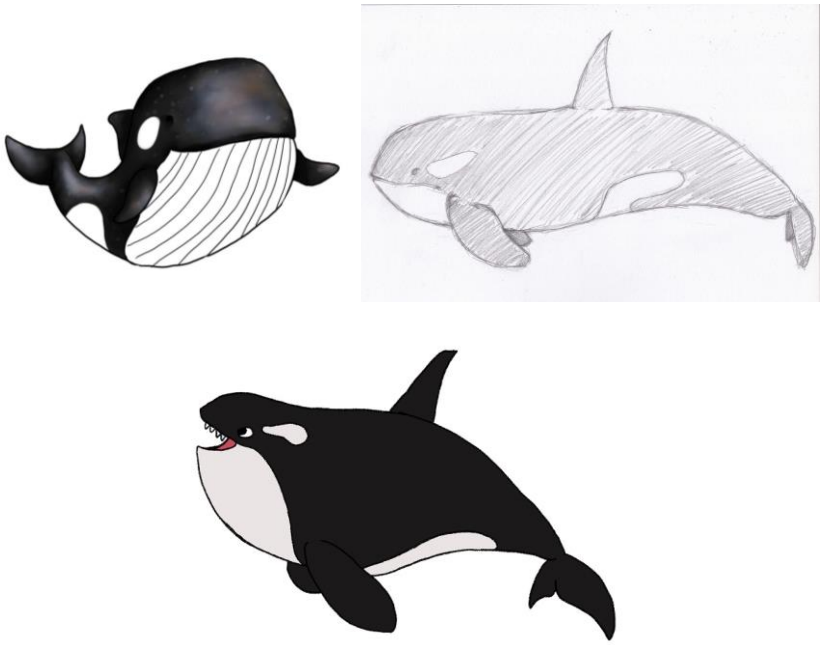
2. Sosiologis

Paus merupakan anak hewan yang tidak mempunyai orang tua yang sama dengan Nabang. Ia suka mendatangi Nabang untuk bermain dan berpetualang bersama mengitari laut.

3. Psikologis

Paus bisa menjadi hewan yang agresif jika merasa ada yang mengancam dia, cerdas, dan penolong bagi sahabatnya.

3.6.3. Eksplorasi Pertama



Gambar 3.15. Sketsa Awal Paus

(Dokumentasi Pribadi, 2018)

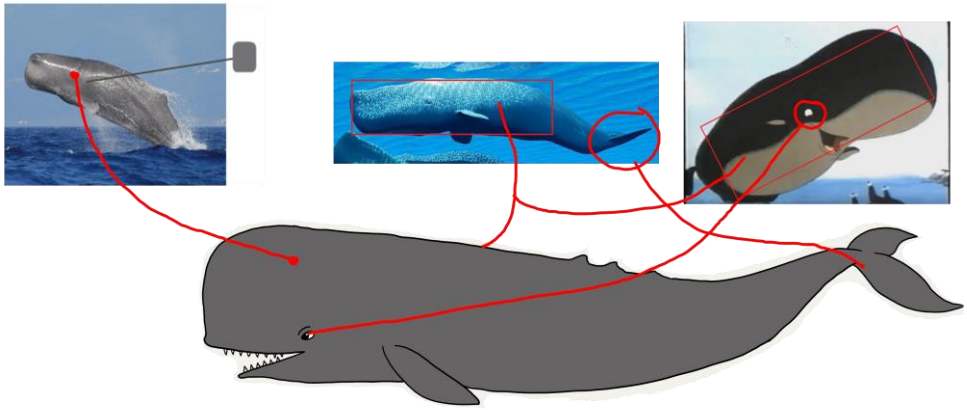
Bentuk tubuh tokoh Paus didasari bentuk kotak yang menandakan sifat yang memberikan keamanan dan memiliki tekad yang kuat dalam menghadapi halangan apapun (Tillman, 2011). Pada awal perancangan tokoh Paus, penulis membuat Paus dengan 2 jenis paus, yaitu paus biru atau *blue whale* dan paus pembunuh atau *killer whale*. Pada akhirnya, penulis memilih paus pembunuh sebagai perenang yang lincah dan lihai dalam pertarungan sesuai dengan jalan ceritanya. Paus memiliki proporsi tubuh yang besar dan apabila diukur tinggi dengan menggunakan kepala manusia yaitu memiliki rasio 1:7,5 kepala jika dibandingkan dengan ukuran tinggi tubuh Nabang yaitu 1:6 kepala. Ukuran pada tubuh Paus yang panjangnya sekitar 7 meter dengan bobot tubuh sekitar 15 ton.

3.7.3. Eksplorasi Kedua

Pada tahapan kedua ini, setelah mendapatkan bentuk dasar tubuh yang sesuai, penulis mengubah rancangan tokoh Paus menjadi paus berjenis paus sperma atau *sperm whale* karena disesuaikan dengan cerita dongeng "Si Nabang" asli yang menggunakan jenis paus sperma. Bentuk Tubuh Paus tampak berbeda sedikit dengan rancangan tokoh Paus sebelumnya. Ukuran tubuh tokoh Paus memiliki panjang sekitar 15 meter dengan bobot tubuh sekitar 22 ton. Proporsi tubuh Paus lebih besar dengan tubuhnya memiliki ukuran rasio 1:9 kepala jika dibanding dengan Nabang. Warna yang dipilih penulis berwarna abu-abu yang melambangkan sifat serius dalam melakukan hal apapun.

3.7.4. Eksplorasi Ketiga

Pada tahap ketiga ini, tokoh yang sudah dirancang dari tahap sebelumnya, sudah dikembangkan dengan acuan referensi foto-foto dan film menjadi hasil akhir rancangan tokoh Paus.



Gambar 3.16. Rancangan Akhir Paus

(Dokumentasi Pribadi, 2019)