



### **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**

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

Dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini penulis akan mengumpulkan data perancangan desain tokoh dari animasi 2D “Pembasmi Hantu” dengan cara kualitatif melakukan dokumentasi lapangan dari perancangan desain tokoh animasi 2D “Pembasmi Hantu”.

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

Pada saat sedang patroli malam di bangunan sekolah pak Pinot seorang penjaga sekolah menemukan anak-anak masih berada didalam kelas iseng melakukan sebuah ritual pemanggilan setan. Panik tertangkap basah oleh pak Pinot anak-anak tersebut tidak sengaja memanggil hantu sungguhan yang langsung mengacak-acak gedung sekolah. Tidak terima gedung sekolah yang sudah dia rawat dihancurkan pak Pinot memberanikan diri untuk melawan hantu tersebut.

##### **3.1.2. Posisi Penulis**

Posisi Penulis dalam penulisan laporan ini adalah sebagai peneliti dari perancangan desain tokoh Pak Pinot dan Setan dalam animasi 2D “Pembasmi Hantu”. Proyek pembuatan film animasi “Pembasmi Hantu” dilakukan secara Individu yang membuat penulis berperan dalam proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

### **3.2. Konsep Tokoh**

Berikut ini adalah tokoh dalam animasi “pembasmi hantu” yang akan dirancang oleh penulis dalam laporan ini:

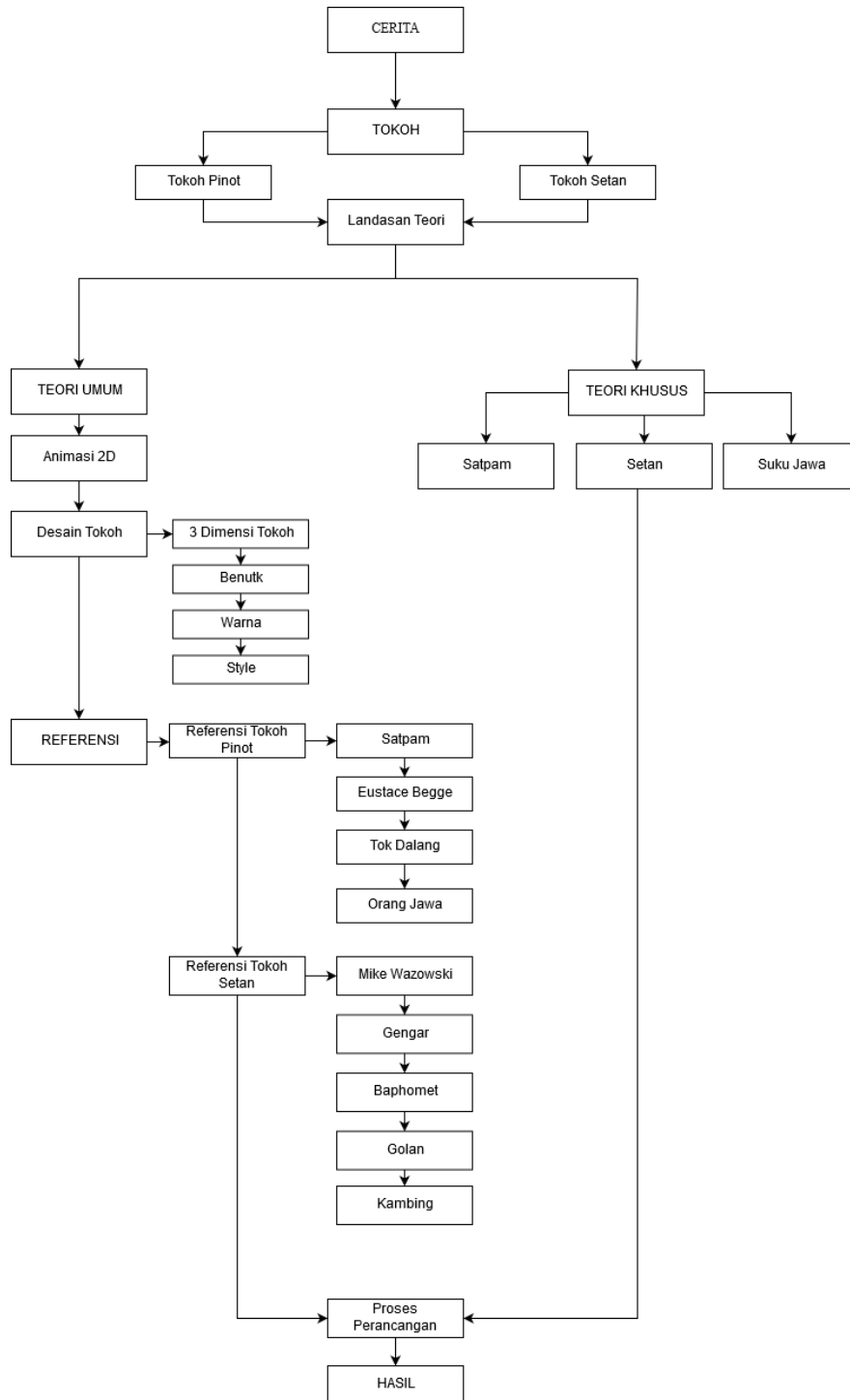
#### **1. Nama: Pinot**

Pinot adalah seorang Satpam dari SMA Negeri 666 Tangerang yang terkenal dengan murid-muridnya yang nakal dan gedung sekolahnya yang angker dan karena berlokasi ditengah perkampungan gaji yang didapat oleh Pinot juga tidak terlalu besar. Pinot memiliki rumah yang tidak jauh gedung sekolah sehingga mempermudah Pinot untuk menjalankan tugasnya sebagai penjaga sekolah. Pinot sudah berkeluarga dan memiliki tiga anak sehingga Pinot harus berhati-hati dalam menggunakan uang hasil kerjanya. Walaupun gajinya tidak besar Pinot sangat menekuni pekerjaannya sebagai Satpam yang menjaga sekolah dan dapat bekerja hingga 10 jam lebih demi menjalankan tugasnya menjaga keamanan lingkungan sekolah pagi, siang, dan malam. Dalam menjaga sekolah Pinot harus menghadapi masalah dari luar sekolah dan juga dalam sekolah terutama murid-murid sekolahnya yang nakal sehingga Pinot harus bekerja lebih keras hingga sering mendapatkan kerusakan pada seragam satpamnya. Pinot memiliki keahlian dalam beladiri dengan tangan kosong sehingga Pinot bisa menghemat uang dengan tidak membeli lagi beberapa peralatan yang kerjanya yang hilang karena kenakalan murid-murid di sekolahnya.

## 2. Nama: Setan

Setan adalah makhluk yang berasal dari neraka. Cara setan untuk dapat keluar dari neraka adalah dengan mengadakan ritual pemanggilan setan dengan menggunakan tengkorak kambing sebagai wadah pemanggilan. Meski sudah terpanggil setan tidak memiliki keinginan untuk menuruti orang yang memanggilnya dan hanya ingin memuaskan keinginannya untuk menghancurkan manusia dan lingkungan disekitarnya.

### 3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Diagram Tahapan Kerja

(Dokumentasi Pribadi)

### **3.4. Acuan**

#### **3.4.1. Referensi Tokoh Pinot**

##### **1. Satpam**

Dalam perancangan tokoh Pinot satpam dari beberapa sekolah di Indonesia akan digunakan sebagai acuan referensi untuk seragam yang akan digunakan Pinot sebagai satpam dari SMA Negeri 666. Berdasarkan peraturan kapolri nomor 27 tahun 2007 satpam memiliki empat tipe seragam yang memiliki kegunaan berbeda sesuai dengan tugas yang diberikan kepada satpam yang bersangkutan:

- Pakaian Dinas Harian: Seragam satpam yang menggunakan baju atasan berwarna putih dan celana berwarna biru tua. Seragam ini biasa digunakan saat melakukan shift di siang hari.
- Pakaian Dinas Lapangan: Seragam satpam yang menggunakan baju atasan dan celana berwarna biru tua. Seragam ini biasanya digunakan pada satpam yang bertugas langsung di lapangan dan juga satpam yang bekerja pada shift malam.
- Pakaian Sipil Harian: Digunakan oleh satpam yang menjaga keamanan yang tidak berhubungan dengan keamanan fisik.
- Pakaian Sipil Lapangan: Seragam yang digunakan pada pengamanan acara atau event tertentu.

**PROFIL SERAGAM DINAS SATPAM**  
**Peraturan Kapolri no.27 th 2007**



Gambar 3.2. Seragam Satpam

(<https://mengensatpam.blogspot.com/>, 2019)

Dari empat pilihan seragam yang ada penulis memilih menggunakan seragam dinas lapangan karena sebagai satpam sekolah Pinot bekerja dari siang hingga malam hari dan waktu bekerja Pinot yang berlangsung hingga malam hari sesuai dengan fungsi dari pakaian dinas lapangan yang biasa digunakan pada waktu kerja malam.



Gambar 3.3. Seragam dengan logo Polda Metro Jaya

([https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR6TYfSHD0Q2-](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR6TYfSHD0Q2-RCStmihiiKrZysMJ3Wg1ydASI42UK1LdRQjCxiPA&s)

[RCStmihiiKrZysMJ3Wg1ydASI42UK1LdRQjCxiPA&s](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR6TYfSHD0Q2-RCStmihiiKrZysMJ3Wg1ydASI42UK1LdRQjCxiPA&s))



Gambar 3.4. Seragam dengan logo bank Bukopin

(<https://i.ytimg.com/vi/SInHolgBrFg/hqdefault.jpg>)

Pada masing-masing bagian lengan seragam satpam terdapat *emblem* dimana pada lengan kanan terdapat *emblem* kepolisian yang sesuai wilayah hukum dari polres yang bersangkutan dan pada lengan kiri biasanya terdapat *emblem* logo perusahaan, sekolah, atau institusi dari tempat bekerjanya satpam.

Karena Pinot bekerja di SMA Negeri yang berlokasi di kota Tangerang *emblem* polres yang akan digunakan oleh Pinot adalah emblem dari Polda Metro Jaya karena kepolisian daerah Tangerang kota termasuk kedalam wilayah hukum dari Polda Metro Jaya.



Gambar 3.5. Logo Polda Metro Jaya

([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a2/Lambang\\_Polda\\_Metro\\_Jaya.png/150px-Lambang\\_Polda\\_Metro\\_Jaya.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a2/Lambang_Polda_Metro_Jaya.png/150px-Lambang_Polda_Metro_Jaya.png))



Pada seragam satpam terdapat juga aksesoris seperti tali koor dengan peluit yang dipakai dengan diikatkan pada bahu bagian kiri dan peluit dimasukkan kedalam kantong baju kiri seragam satpam



Gambar 3.6. Tali koor dan peluit

(<http://distributor-kursi-roda.blogspot.com/2016/04/jual-tali-koor-satpam-dan-peluit-satpam.html>)



Gambar 3.7. Satpam

(<https://lampung.tribunnews.com/2017/11/06/kata-penjaga-sekolah-sma-9-bandar-lampung-soal-mobil-kesukaan-bobby-afif>, 2019)

Referensi satpam yang akan digunakan adalah foto seorang satpam dari SMAN 9 lampung. Satpam ini memiliki tubuh yang tidak terlalu besar besar dan memperlihatkan tubuh yang terlihat seperti masyarakat dengan kelas ekonomi menengah kebawah. Postur yang terlihat di dalam foto memperlihatkan Hamid

yang sedang duduk dengan postur santai akan tetapi karena posisi leher dan kepalanya yang terlihat tegak postur yang terlihat tidak memberikan kesan lesu dan malas.

## 2. Eustace Bagge

Tokoh dari animasi “Courage the Cowardly Dog”. Eustace adalah seorang suami dari Muriel Bagge pemilik dari anjing Courage yang memiliki kepribadian pemarah, tamak, dan sering menganiaya Courage.



Gambar 3.8. Eustace Bagge

([https://courage.fandom.com/wiki/Eustace\\_Bagge](https://courage.fandom.com/wiki/Eustace_Bagge), 2019)

Secara visual Eustace memiliki postur yang membungkuk dan tubuh yang kurus dan memperlihatkan tokoh yang sudah berumur tua. Bentuk utama yang terlihat didasari oleh bentuk segitiga seperti yang ada didagunya untuk memberikan kesan orang yang tidak ramah. Eustace memiliki style gambar yang terlihat *simplistic* karena berasal dari film TV kartun yang membutuhkan *style* gambar *limited animation* yang dapat dianimasikan dalam waktu yang tidak terlalu lama

dibandingkan dengan *style* gambar untuk *feature animation*. *Simplistic syle* dari Eustace dapat dilihat dari penggunaan warna yang tidak terlalu kompleks dan bagian tubuh seperti tangan yang jauh lebih besar dari lengan yang merupakan simplifikasi dari anatomi tubuh manusia. *Style* dari Eustace ini akan menjadi acuan dalam perancangan tokoh Pinot terutama dalam komposisi anatomi tubuh Pinot.

### 3. Tok Dalang

Tok Dalang adalah karakter kakek tua dalam animasi “Upin dan Ipin”. Dalam ceritanya Tok Dalang adalah kakek tua yang menjadi sosok ayah atau kakek untuk Upin dan Ipin meskipun mereka tidak memiliki ikatan hubungan darah.

Tok Dalang memiliki sifat yang bijaksana selalu membantu dan memberi solusi pada saat Upin dan Ipin sedang mengalami kesulitan. Tok Dalang juga adalah orang yang sabar dan jarang memperlihatkan sosok marahnya pada Upin dan Ipin meskipun mereka terkadang membuat masalah. Dalam perancangan wajah tokoh Pinot Tok Dalang menjadi acuan karena Tok Dalang adalah orang tua dari ras Melayu yang tidak jauh dari orang Jawa yang menurut Kusumaningsih termasuk kedalam salah satu gmbang dari ras Melayu Mongoloid.



Gambar 3.9. Tok Dalang

(<http://anangrecorda.blogspot.com/2017/07/misteri-tuk-dalang-ranggi.html>, 2019)

#### 4. Suku Jawa

Dalam film animasi “Pembasmi Hantu” ini Pinot adalah orang yang memiliki suku bangsa Jawa. Melalui pengamatan foto referensi muka dari orang dengan suku bangsa Jawa dapat dilihat bahwa orang Jawa memiliki kulit yang berwarna sawo matang atau cokelat yang tidak terlalu putih akan tetapi juga tidak terlalu hitam. Orang Jawa memiliki warna mata hitam dan juga warna rambut hitam.

Bentuk kepala dari orang Jawa ini juga akan menjadi referensi untuk perancangan bentuk kepala dari Pinot yang memiliki bentuk sedikit lonjong dengan rahang yang terlihat sedikit kaku.



Gambar 3.10. Muka Orang Jawa

(<https://rumahjaring.blogspot.com/2019/05/puasa-orang-jawa.html>, 2019)

### **3.4.2. Referensi Tokoh Setan**

#### **1. Mike Wazowski**

Mike adalah tokoh protagonist dari animasi *Monster Inc.* Mike bekerja di dalam perusahaan yang bertugas untuk mengumpulkan energi bahan bakar yang pada awalnya didapatkan dari teriakan ketakutan manusia. Sebagai seorang monster Mike bukanlah monster yang menakutkan dan tidak dapat menakut-nakuti manusia sekeras apapun Mike berusaha untuk terlihat menakutkan.

Mike merupakan tokoh yang terlihat lucu meskipun merupakan seorang monster. Secara fisik Mike adalah sebuah bolamata besar yang memiliki dua tangan, kaki, dan tanduk. Sebagai bola mata bentuk dasar dominan dari Mike adalah lingkaran yang menurut teori dari Mattesi merupakan bentuk yang memiliki makna tidak berbahaya akan tetapi Mike juga memiliki bagian tubuh yang memiliki bentuk dasar segitiga yang memiliki makna berbahaya seperti pada tanduk dan giginya tetapi elemen visual tersebut tidak terlalu dominan sehingga tidak membuat Mike terlihat menyeramkan. Dalam akhir dari animasi *Monster Inc.* Mike diperlihatkan mengumpulkan energi dari manusia dengan membuat anak tersebut tertawa yang dapat juga dikaitkan dengan bentuk Mike yang memiliki komposisi kepala yang besar dibandingkan dengan bagian tubuhnya yang lain yang sesuai dengan teori dari Bancroft mengenai bentuk yang dapat membuat tokoh terlihat lucu.

Kombinasi dari elemen yang membuat Mike terlihat tidak berbahaya meskipun dia adalah seorang monster ini menjadi acuan yang akan digunakan pada

tokoh Setan yang juga merupakan tokoh yang tidak terlalu berbahaya namun juga tetap dapat menunjukkan identitasnya sebagai seorang setan yang biasanya digambarkan sebagai sosok yang menyeramkan.



Gambar 3.11. Mike Wazowski

([https://pixar.fandom.com/wiki/Mike\\_Wazowski](https://pixar.fandom.com/wiki/Mike_Wazowski), 2019)

## 2. Pokemon Gengar

Tokoh pokemon Gengar akan menjadi acuan dari perancangan tokoh Hantu. Gengar merupakan pokemon dengan tipe hantu dari gim pokemon. Meskipun gengar merupakan pokemon tipe hantu, kombinasi dari bentuk dasar tokoh yang terlihat bulat dengan bentuk tajam pada atas kepala Gengar memberikan kesan jahat namun masih dapat terlihat lucu disaat yang bersamaan.



Gambar 3.12. Pokemon Gengar

(<https://www.pokemon.com/us/pokedex/gengar>, 2019)

### 3. Baphomet

Baphomet merupakan salah satu wujud yang sering menjadi representasi dari Setan karena wujudnya yang terlihat seperti perwujudan dari sifat jahat dan sejarah dimana wujud makhluk dengan kepala kambing ini dikaitkan dan dijadikan simbol yang dikaitkan dengan setan untuk disembah oleh salah satu *occultist* terkenal Aleister Crowley.

Baphomet memiliki kepala yang berbentuk kambing dengan tanduk panjang, kaki hewan, dan sayap. Kombinasi dari berbagai bagian tubuh dari hewan ini sesuai dengan teori Bancroft tentang bentuk yang memberikan kesan seram dan terlihat seperti monster. Tokoh Setan dirancang menggunakan elemen tanduk kambing dengan kaki yang terlihat seperti kaki binatang dengan Baphomet sebagai acuan perancangan .



Gambar 3.13. Baphomet

(<https://www.ancient-origins.net/history/baphomet-0010947>, 2019)

#### 4. Golan

Golan adalah tokoh dari animasi Golan The Insatiable dan merupakan seorang penguasa jahat dan keji dari dunia monster yang terlempar ke dunia manusia dan sekarang belajar beradaptasi untuk bisa hidup bersama manusia.

Golan memiliki visual yang memperlihatkan sifat jahat dari tokoh Golan. Meskipun memiliki banyak bentuk lingkaran yang memberikan kesan ramah, lembu, dan tidak berbahaya Golan juga memiliki banyak fitur yang menggunakan bentuk dasar segitiga seperti tanduk, hidung, gigi, dan paku digelang yang membuat Golan tetap terlihat berbahaya.





Gambar 3.14. Golan

(<https://golanthetheinsatiable.fandom.com/wiki/Golan#Pilot>, 2019)

## 5. Kambing

Dalam perancangan ini salah satu acuan dari tokoh Setan adalah visual dari Baphomet dimana Setan akan diberikan bagian tubuh yang diambil dari bagian tubuh hewan. Tokoh setan akan mengambil bagian dari tubuh kambing seperti tanduk dan kaki untuk membuat tokoh Setan menjadi terlihat lebih menyeramkan dan seperti monster seperti dalam teori membuat tokoh dengan bentuk yang seram dari Bancroft.



Gambar 3.15. Kambing

(<https://budidayaternak.id/jenis-jenis-kambing-di-indonesia/>, 2019)

### **3.5. Proses Perancangan**

#### **3.5.1. Pinot**

##### ***3.5.1.1. Three Dimensional Character***

###### **1. Fisiologi**

Pinot adalah seorang satpam yang bersuku jawa berasal dari kalangan ekonomi bawah yang bekerja di SMA Negeri 666. Pinot berumur 42 tahun dan karena harus membiayai istri dan anak-anaknya menghemat uang dengan tidak makan terlalu banyak karena itu Pinot memiliki tubuh yang kurus tidak terlalu besar.

Pinot digambarkan sebagai laki-laki tua yang bekerja sebagai satpam dengan seragam dinas satpamnya dan memiliki tubuh yang tidak terlalu besar dengan postur tidak terlalu tegak karena tua umur dan kondisi ekonominya.

## **2. Sosiologi**

Pinot bekerja sebagai satpam di SMAN 666 sudah bekerja disana selama 10 tahun dibangunnya SMA tersebut . Salah satu alasan Pinot bekerja sebagai satpam di SMAN 666 adalah karena lokasi sekolah tersebut dekat dengan tempat tinggalnya dan mempermudah Pinot untuk mengawasi dan menjaga lingkungan sekolah.

## **3. Psikologi**

Pinot adalah orang yang penyabar dan optimis meskipun memiliki kondisi ekonomi yang sulit Pinot tetap serius dalam menjalankan tugasnya sebagai penjaga keamanan dan ketertiban lingkungan sekolah. Meskipun Pinot memiliki sifat yang sabar pinot juga tegas dalam mengukum orang yang bebuat buruk.

### **3.5.1.2. Proses Perancangan Bentuk Tubuh dan Kostum**

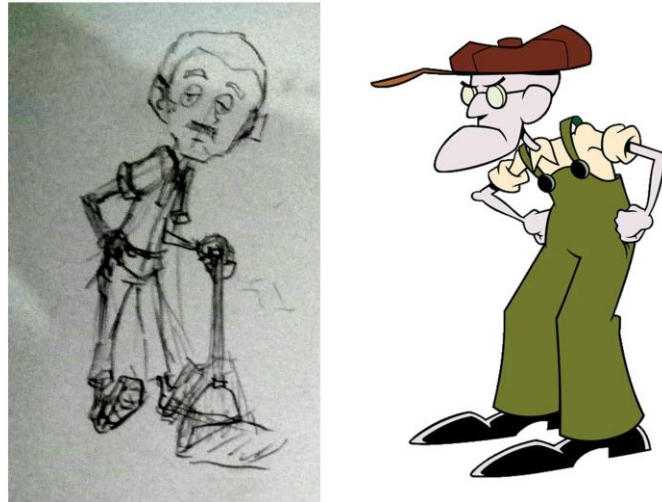
Sebelum berubah menjadi Satpam Pinot pada awalnya dirancang sebagai seorang penjaga sekolah dan dari *three dimensional character* lama yang sudah didapat tokoh Pinot ini akan dirancang dengan acuan untuk membuat seorang penjaga Sekolah yang terlihat berumur 42 tahun yang masih terlihat optimis dan masih siap dalam melaksanakan tugasnya sebagai satpam yang akan menjaga keamanan dan ketertiban sekolah.



Gambar 3.16. Rancangan awal Pinot

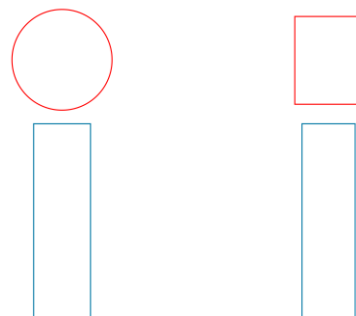
(Dokumenasi Pribadi)

Dalam rancangan awal ini Pinot menggunakan pakaian yang biasa digunakan oleh penjaga sekolah yang berupa kemeja dan celana yang bagian bawahnya ada diatas mata kaki. Bentuk kepala dari Pinot pada awalnya dirancang dengan bentuk dasar lingkaran yang memberikan kesan halus dan tidak berbahaya. Postur tubuh dari Pinot dibuat dengan acuan tokoh Eustace yang menjadi referensi untuk rancangan tubuh.

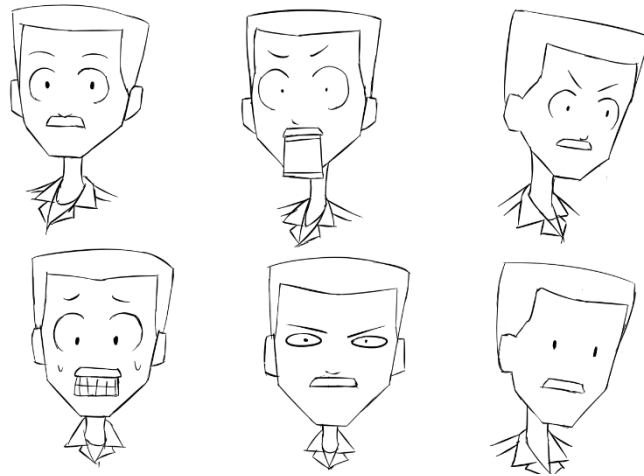


Gambar 3.17. Perbandingan rancangan awal Pinot dengan Eustace  
(Dokumentasi Pribadi)

Karena Pinot akan berhadapan dengan Setan Pinot diberikan sedikit perubahan pada bentuk dasarnya dengan diberikan element bentuk dasar persegi untuk memberikan kesan kokoh yang dapat memunculkan sifat pantang menyerah dari Pinot.



Gambar 3.18. Eksplorasi bentuk dasar Pinot  
(Dokumentasi Pribadi)

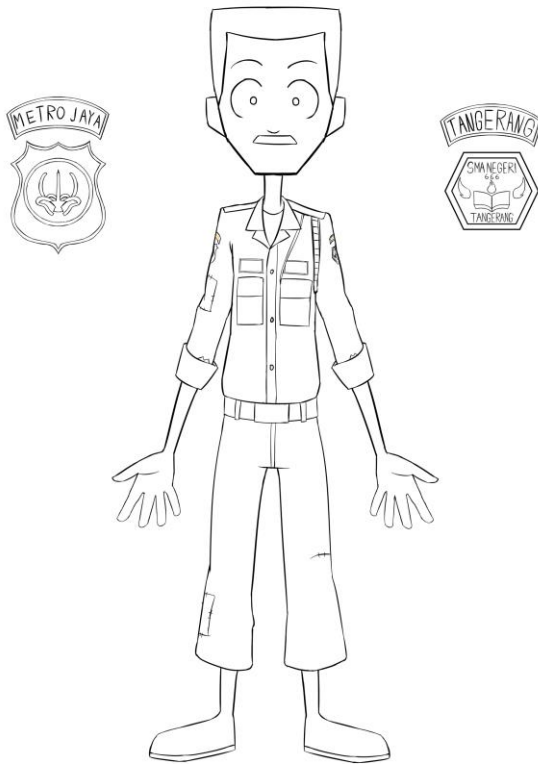


Gambar 3.19. Eksplorasi ekspresi wajah Pinot  
(Dokumentasi Pribadi)

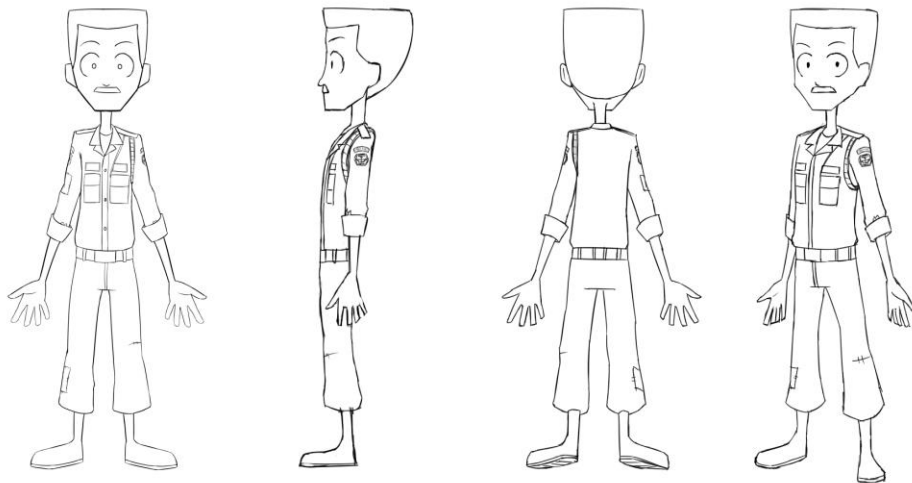
### 3.5.1.3. Perancangan Kostum

Karena aktivitas yang dilakukan oleh Pinot dalam cerita “Pembasmi Hantu” lebih memperlihatkan orang yang bekerja sebagai satpam dibandingkan dengan penjaga sekolah, profesi dan rancangan dari Pinot diubah untuk lebih mengacu kepada profesi Satpam.

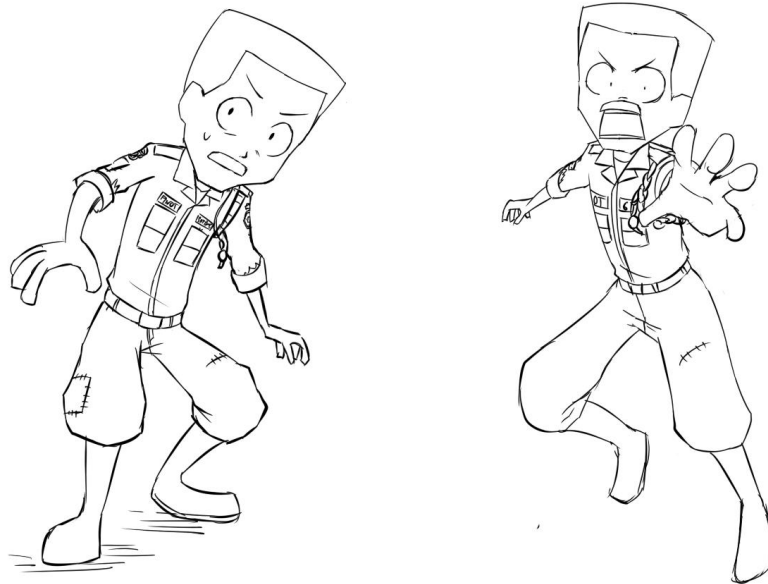
Kostum dari Pinot disesuaikan dengan profesinya sebagai satpam. Dari empat seragam dinas satpam yang ada pakaian dinas lapangan dipilih untuk digunakan oleh Pinot karena Pinot bekerja menjaga gedung sekolah hingga larut malam dan pakaian dinas lapangan satpam biasa digunakan oleh satpam yang melakukan tugas shift malam. Seragam Pinot memiliki logo SMA Negeri 666 pada bagian lengan kiri dan memiliki beberapa bagian yang dijahit dan tambal karena rusak pada saat bertugas.



Gambar 3.20. Perancangan Kostum Pinot  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.21. Pinot depan, samping, belakang  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.22. Eksplorasi pose Pinot

(Dokumentasi Pribadi)

#### **3.5.1.4. Perancangan Warna**

Warna Pinot dipilih berdasarkan referensi dan disesuaikan dengan three dimensional character yang sudah ditentukan. Warna kulit dari Pinot disesuaikan dengan warna kulit orang suku Jawa yang berwarna sawo matang dengan warna rambut hitam.

Warna kostum dari Pinot disesuaikan dengan warna dari pakaian dinas lapangan satpam yang diaplikasikan pada pakaian pinot dengan warna yang dibuat kromatik untuk disesuaikan dengan tema horror dari cerita “Pembasmi Hantu”, dan



diberi warna koplementer pada baju dan kepala gesper untuk mendapatkan *color harmony*.



Gambar 3.23. Rancangan akhir Pinot  
(Dokumentasi Pribadi)

### 3.5.2. Setan

#### 3.5.2.1. *Three Dimensional Character*

##### 1. Fisiologi

Setan saat berada di dalam neraka memiliki tubuh yang besar dan seram dengan tanduk, kaki kambing, dan mata ketiganya yang dapat membuat siapapun yang melihatnya gemetar ketakutan dan menembakkan api neraka yang berbahaya. Saat dipanggil ke dunia manusia karena ritual pemanggilan yang tidak sempurna setan memiliki tubuh yang kecil dan tidak terlihat berbahaya.

Meskipun kehilangan postur tubuhnya yang besar setan masih memiliki fitur tubuhnya yang lain seperti tanduk, kaki kambing, dan mata ketiganya yang dapat menembakkan api walaupun api yang ditembakkan tidak seberbahaya pada saat Setan berada dala kondisi tubuh yang sempurna.

## **2. Sosiologi**

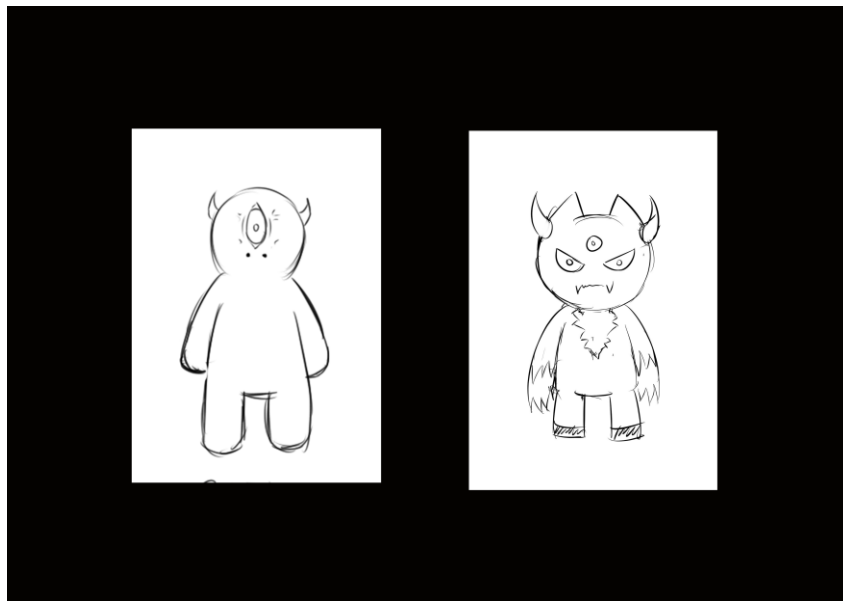
Setan dahulu merupakan malaikat ciptaan tuhan yang karena kesombongan dan kejahilannya yang biasa membuat manusia menderita di buang ke dalam neraka dan diberikan kutukan yang membuatnya berubah menjadi abu dan kembali keneraka jika meliha matahari. Setelah lama tinggal didalam neraka Setan resmi menjadi penduduk neraka dan karena keinginannya untuk membalas dendam kepada tuhan dengan menghancurkan manusia membuatnya berubah menjadi ras Iblis.

## **3. Psikologi**

Karena dibuang ke Neraka setelah membuat umat manusia menderita setan memiliki dendam terhadap Tuhan dan memiliki keinginan untuk menghancurkan umat manusia. Setan akan menyerang jika dia melihat manusia namun karena sifatnya yang sombong setan akan meremehkan manusia tersebut dan mempermainkan mereka sebelum akhirnya membakar mereka dengan api yang dia tembakkan dari mata ketiganya.

### 3.5.2.2. Proses Perancangan Bentuk Tubuh

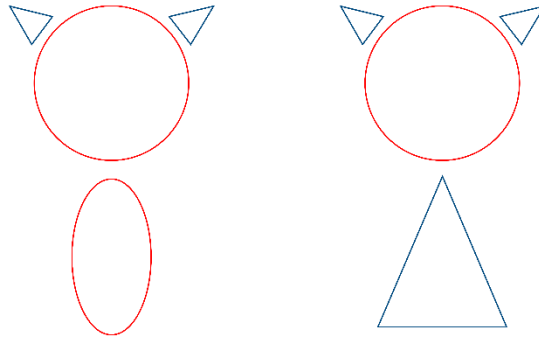
Bentuk tubuh dari Setan dirancang sesuai dengan *three dimensional character* yang ada. Setan dirancang memiliki tanduk dan tubuh yang tidak terlihat berbahaya akan tetapi masih memiliki memiliki kesan berbahaya pada tubuhnya.



Gambar 3.24. Rancangan awal Setan

(Dokumentasi Pribadi)

Bentuk dasar yang digunakan pada tokoh Setan fokus pada kombinasi dari bentuk dasar lingkaran segai bentuk dominan dan memberikan kesan halus dan tidak berbahaya dan segitiga sebagai tambahan untuk mendapatkan sedikit kesan berbahaya pada Setan. Proporsi kepala dan badan dari setan dirancang dengan ukuran kepala yang lebih besar dari tubuh untuk mendapatkan bentuk yang lucu dan tidak berbahaya menurut teori dari Bancroft.



Gambar 3.25. Eksplorasi bentuk Setan

(Dokumentasi Pribadi)

Pada perancangan awal tokoh Setan penulis membuat dua alternatif rancangan yang akhirnya ditambah menjadi tiga alternatif rancangan.

### 1. Alternatif 1



Gambar 3.26. Rancangan alternatif 1

(Dokumentasi Pribadi)

Dalam rancangan alternatif Setan yang pertama rancangan dibuat dengan mengemphasiskan bentuk tokoh yang tidak terlihat berbahaya. Menggunakan teori

simbolisme bentuk dasar dari Mattesi rancangan alternatif pertama Setan dibuat dengan memfokuskan perancangan menggunakan bentuk lingkaran dan membuat bagian tubuh seperti kaki dan tangan untuk tidak memiliki sudut yang tidak tegas.

## 2. Alternatif 2

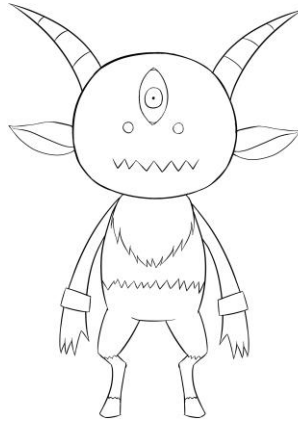


Gambar 3.27. Rancangan alternatif 2

(Dokumentasi Pribadi)

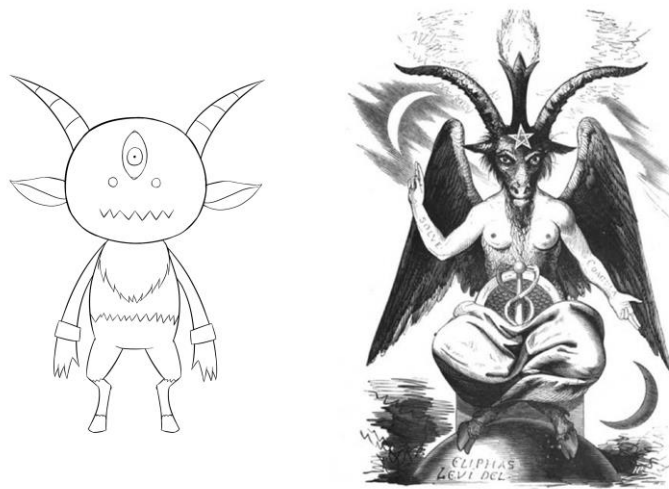
Dalam rancangan alternatif Setan kedua rancangan dibuat dengan menggunakan teori bentuk tokoh seram dari Bancroft dengan memasukkan element bagian tubuh hewan pada tokoh Setan. Dalam rancangan ini bagian dada dan tangan Setan diberikan bulu hewan dan ujung kaki dibuat terlihat seperti ujung kaki dari kambing. Untuk menambah kesan seram bentuk segitiga diperbanyak dalam bentuk mata yang tajam, mulut dengan taring, tangan yang berbentuk seperti gerigi tajam, tanduk, dan ujung kepala.

### 3. Alternatif 3

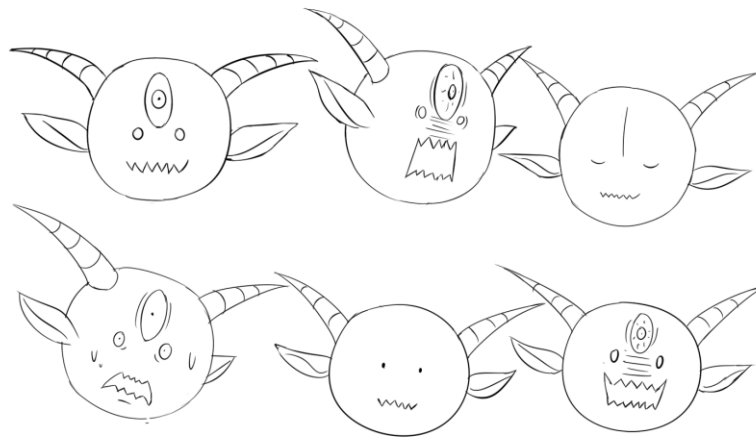


Gambar 3.28. Rancangan alternatif 3  
(Dokumentasi Pribadi)

Dari alternatif yang sudah dibuat, rancangan pertama terlihat terlalu simpel dan meskipun tidak menunjukkan kesan berbahaya rancangan sama sekali tidak memiliki unsur seram yang menunjukkan identitas tokoh sebagai setan, rancangan kedua mendapatkan gabungan kesan tidak berbahaya dan sedikit kesan seram namun hasil akhir dari alternatif kedua membuat tokoh Setan lebih terlihat seperti monster dibandingkan dengan gambaran setan dalam agama Kristen pada umumnya. Untuk membuat tokoh Setan yang terlihat seperti gambaran setan dalam agama Kristen dilakukan revisi pada rancangan alternatif kedua dengan membuat rancangan yang mengacu pada salah satu gambaran setan dalam agama Kristen yakni Baphomet yang memiliki kepala kambing dan kaki hewan. Kaki hewan dan tanduk kambing diimplementasikan pada tokoh Setan untuk mendapatkan kesan bentuk yang seram.



Gambar 3.29. Perancangan Setan dengan acuan Baphomet  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.30. Eksplorasi ekspresi wajah Setan  
(Dokumentasi Pribadi)

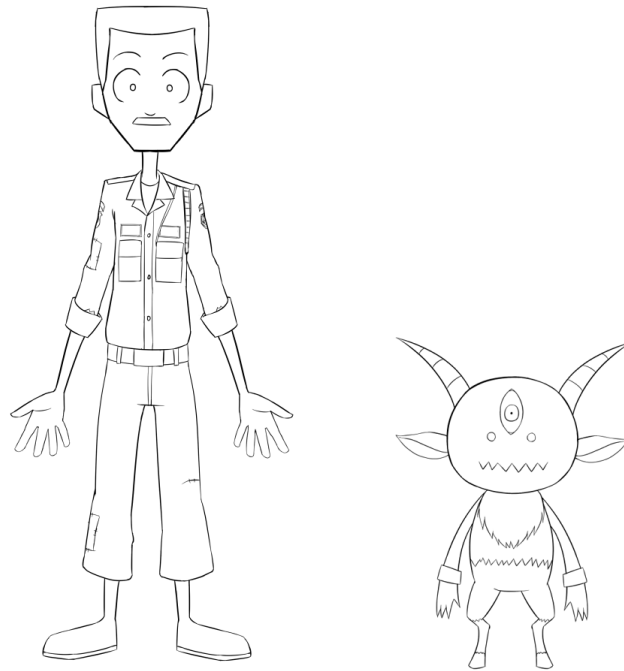


Gambar 3.31. Setan depan, samping, belakang  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.32. Eksplorasi pose Setan  
(Dokumentasi Pribadi)





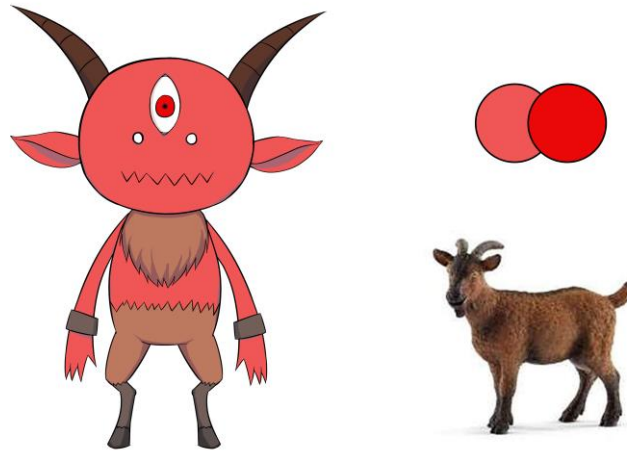
Gambar 3.33. Perbandingan tinggi

(Dokumentasi Pribadi)

### 3.5.2.3. Perancangan Warna

Warna yang dipilih untuk digunakan pada tokoh setan adalah warna merah yang biasa digunakan dalam visualisasi setan warna coklat pada bagian tubuh setan yang merupakan gabungan dari tubuh kambing.

Warna merah yang digunakan pada setan diberikan monochromatic pada tubuh dan mata ketiga setan untuk memberikan *color harmony*. Warna merah yang merupakan warna hangat digunakan sebagai warna dominan dari setan yang berlawanan dengan warna dingin dari tokoh Pinot.



Gambar 3.34. Perancangan Warna Setan  
(Dokumentasi Pribadi)