Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Pada tugas akhir yang berjudul "Zheng He dan Paragreg" ini menampilkan sebuah animasi singkat 2 Dimensi yang menggunakan teknik gambar tradisional berupa wayang kulit untuk *style* larakter dan backgroundnya. Untuk cerita yang diangkat kedalam tugas akhir ini merupakan kisah tentang salah satu perjalanan Zheng He (Cheng Ho) di Indonesia yang pernah mengunjungi Majapahit saat terjadinya perang besar Paragreg yang ternyata tidak banyak masyarakat yang mengetahuinya.

3.1.1. Sinopsis

Zheng He atau yang biasa dikenal dengan nama (Cheng Ho) terlahir dalam keluarga China muslim di Tiongkok pada tahun 1371. Pada usianya yang ke-12, Zheng He ditaklukkan dan dijadikan kasim. Setelah kaisar Yongle naik, Zheng He menjadi salah satu orang kepercayaan dan mendapatkan tugas melakukan perjalanan diplomasi ke berbagai negara, salah satunya Indonesia yang merupakan poin penting dalam cerita ini. Dari berbagai tempat di Indonesia yang ia kunjungi pada saat awal perjalanannya ke Indonesia, kunjungannya ke Majapahit lah yang merupakan perjalanan unik dan penuh tantangan yang ia lakukan ke Indonesia.

Zheng He berlayar menuju perjalannya pada sekitar tahun 1405 dan menginjakkan kaki di Nusantara (Indonesia) pada tahun 1406 di wilayah Mojokerto yang merupakan ibu kota Majapahit. Pada saat kunjungannya ini gerombongan Zhang He disambut oleh sebuah hal tak terduga yaitu perang Paragreg. Pasukan rombongan Zheng He yang awalnya hanya melakukan pertahanan diri mau tak mau akhirnya turun langsung ke dalam medan pertempuran melawan kedua belah pihak yang sedang berperang. Akibat hal tak terduga

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

tersebut Zheng He kehilangan sekitar 170 ABK. Pertemuannya dengan raja Wikramawardhana ini membuahkan kesepakatan bahwa pihak Majapahit berhutang kepada dinasti Ming atas kerugian yang diderita oleh Zheng He. Setelah kesepakatan ini terjadi, Zheng He yang mempunyai hati mulia melakukan kegiatan sosial berupa pembagian bantuan sosial pasca perang seperti pembagian sembako, pendidikan algikultural bagi penduduk Majapahit.

Pada awalnya semua kegiatan yang dilakukan oleh Zheng He ini dipandang baik oleh petinggi-petinggi Majapahit, akan tetapi setelah beberapa lama para petinggi-petinggi Majapahit berpikir dan merasa kegiatan Zheng He yang dilakukan selama ini merupakan kegiatan pencitraan yang dapat membahayakan posisi para petinggi-petinggi itu. Seorang patih tua yang merupakan pemimpin para petinggi-petinggi ini menyusun sebuah rencana licik untuk menjatuhkan pamor Zheng He yaitu dengan cara mengganggu kegiatannya, maka dari itu patih ini menyewa beberapa perompak dari daerah Malaka untuk menjalankan rencana itu. Setelah penyerangan perompak bayaran hutang yang dimiliki oleh kerajaan Majapahit mendadak di putihkan oleh pihak Ming terutama oleh Zheng He sendiri. Akhirnya setelah 1 tahun berada di Majapahit Zheng He melajutkan perjalanannya ke wilayah nusantara yang lain, selama perjalanannya di nusantara selain Majapahit, Zheng He juga mengunjungi Palembang, Aceh, Sundakelapa, Cirebon, dan terakhir Semarang dan juga menandakan berakhirnya perjalanan diplomasi Zheng He ini. Pada akhirnya pada tahun 1433 dalam perjalanan pulangnya yang melewati daerah laut Calicut (India).Zheng He tutup usia pada umur 63 tahun akibat alasan yang tidak diketahui dan jasad Zheng He sendiri dimakamkan dengan cara pemakaman laut.

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

3.1.2. *Three Dimensional Character* Utama

- ***Three Dimensional*** **Tokoh Cheng Ho**

1. Fisiologi

Pada arsip sejarah yang ada usia Cheng Ho pada saat pertamakali melakukan ekspedisi mengelilingi dunia ini adalah 34 tahun dan wafat dalam usia antara 61-64 tahun dalam perjalalan pulang dari ekspedisi terakhirnya. Salah satu fitur terkenal dalam Cheng Ho yaitu dia adalah seorang pria yang memiliki tinggi badan sekitar tujuh kaki tau setara dengan 2 meter yang merupakan sangat jarang terdapat pada ras mongoloid. Cheng Ho memiliki badan tinggi besar yang tegap, suara yang besar dan lantang seperti lonceng dengan rambut hitam pekat dan menggunakan pakaian kebesaran kasim ala Dinasti Ming serta menggunakan jubah panjang.

2. Sosiologi

Cheng Ho lahir pada sekitar tahun 1371 di Kunyang, Yunnan China. Pada arsip tercatat bahwa nama asli dari Cheng Ho yaitu Ma He dan keluarganya merupakan orang dari Hui. Terlahir kedalam keluarga yang merupakan penganut agama islam dan juga Cheng Ho tercatat memiliki 4 orang saudara perempuan dan juga satu orang kakak laki-laki. Ayah Cheng Ho bernama Haji Ma yang tewas dalam peperangan antara pasukan mongol dan pasukan Ming. Cheng Ho juga dipercaya merupakan cicit dari Sayyid Ajjal Shams al-Din Omar yang merupakan seorang keturunan Persia yang merupakan utusan dan menjadi gubernur di Yunnan pada awal era Dinasti Yuan. Pada tahun 1381 pasukan Dinasti Ming menginvasi Yunnan dan menangkap Cheng Ho untuk dijadikan budak. Cheng Ho muda yang pada saat itu berusia sekitar 10 tahun menjadi budak terpercaya oleh Zhu Di dan menjadi orang terpercaya dari pangeran Yan yang nantinya menjadi Kaisar Yongle.

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

3. **Psikologi**

Cheng Ho atau Ma He dikenal sebagai pribadi yang cerdas, giat bekerja dan mimiliki pengetahuan yang banyak dalam bidang militer dan strategi. Sifat dan perilakunya yang hebat inilah yang membuat ia menjadi orang kepercayaan dan penasehat dari pangeran Yan (Kaisar Yongle).

- ***Three Dimensional*** **Tokoh Kaisar Yongle**

1. **Fisiologi**

Yongle berusia sekitar 45 tahun saat memberi perintah pada Cheng Ho untuk berkelana mengelilingi dunia. Kaisar Yongle sendiri dijelaskan pada arsip potret sejarahnya sebagai pria yang berbadan besar gemuk dengan kumis dan jenggot yang panjang serta mata sipit. Dalam potret sejarah yang terdapat pada arsip, Yongle digambarkan memakai pakaian kebesaran ala kaisar Dinasti Ming dengan model baju terusan bermarna kuning yang panjang serta memakai tutup kepala yang biasa dipakai oleh para petinggi pemerintahan pada era Ming. Pada masa tuanya sendiri Yongle merupakan seorang raja yang mempunyai banyak penyakit dan menderita impotensi.

2. **Sosiologi**

Yongle atau dengan nama lahir Zhu Di lahir pada tahun 1360 di Yingtian China dan wafat pada tahun 1424 di Yumuchuan. Yongle sendiri diangkat menjadi kaisar pertama Dinasti Ming pada 17 Juli tahun 1402. Pada masa pemerintahannya kaisar Yongle dikenal sebagai orang yang mempunyai ide untuk membangun kota terlarang dan membuka lahan baru yang dulu bernama Beiping dan sekarang menjadi Beijing. Yongle juga dikenal sebagai kaisair yang memajukan China terutama dalam bidang budaya dan ekonomi. Dikenal sangat tegas dan kejam dalam memerintah dan

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

mempunyai pasukan mata-mata khusus yang bertugas dalam membantu memajukan dinasti.

3. **Psikologi**

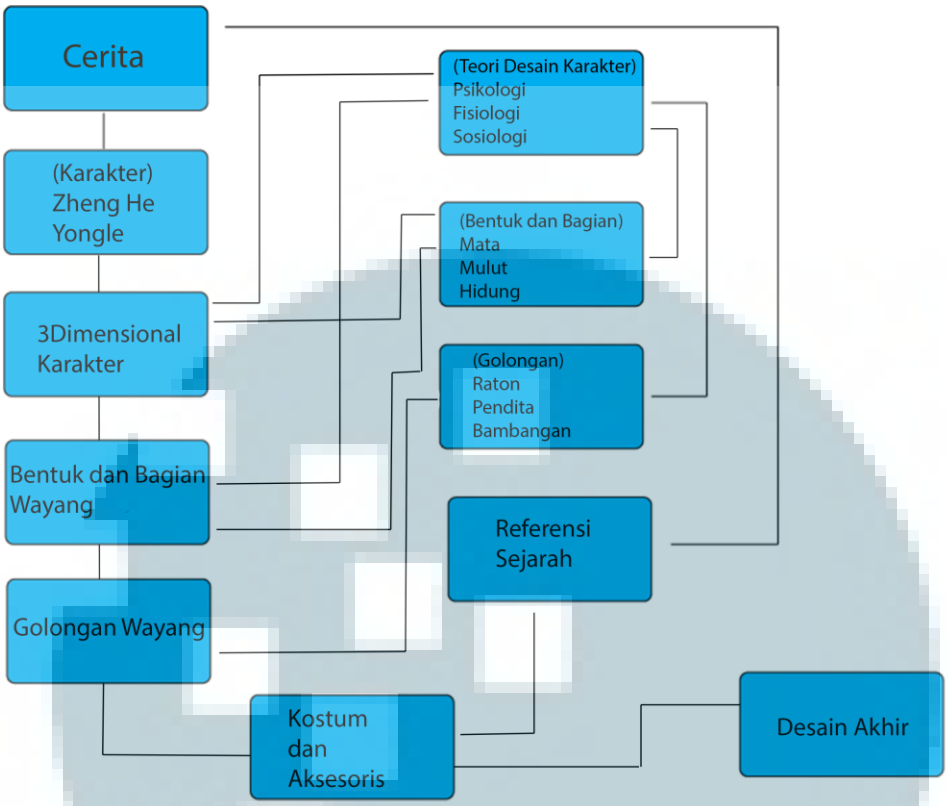
Yongle dikenal sebagai orang yang pekerja keras dan dikenal sebagai yang sangat mempertahankan kekuasaannya. Keahliannya dalam bidang mileter membuatnya sebagai kaisar yang disegani dan menciptakan perdamaiian pada masa pemerintahannya. Dibalik sifat kerja kerasnya tersebut, Yongle juga dikenal sebgai kaisar yang kejam dan tegas.

Dalam menciptakan karakter Cheng Ho dan kaisar Yongle yang sesuai dengan catatan dan potret sejahnya, maka warna-warna yang digunakan dalam proses mendesain mengguanakan warna-warna yang mirip dalam potret sejarah dari kedua tokoh tersebut dan didesain sedemikian rupa kedalam bentuk rupa wayang kulit agar sesuai dan sama dengan bentuk dari wayang kulit.

3.2. Metode Perancangan

Dalam tahapan melakukan perancangan karakter, penulis akan memecah cerita untuk mengambil karakter yang nantinya akan didesain. Dalam cerita Zheng He di Majapahit ini terdapat dua tokoh atau karakter penting yaitu Cheng Ho/Zheng He dan Kaisar Yongle. Tahapan selanjutnya yaitu dengan memetakan 3dimensional dari kedua tokoh untuk menemukan bentuk, bagian, golongan, dan juga atribut kostum yang sesuai dengan referensi sejarah. Dalam pemetaan 3dimensional karakter ini, penulis menggunakan teori desain karakter oleh Tillma (2011) yang membuat 3 golongan yaitu sosiologi, fisiologi dan psikologi. Setelah 3dimensional karakter diperoleh maka tahap selanjutnya yaitu mencari bentuk-bentuk bagian tubuh yang sesuai dengan penjelasan di 3dimensional karakternya. Dalam mendesain tokoh pewayangan sendiri, terdapat teori yang

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017



Tabel 3.1. Skematika Perancangan

menjelaskan bahwa sifat, kepribadian, dan juga kedudukan bisa terlihat dari bentuk mata, mulut, hidung dan juga bagian mana yang diambil. Teori ini dijelaskan oleh Sunarto (1989) didalam bukunya. Setelah bentuk dan bagian diperoleh, tahap selanjutnya yaitu menentukan golongan karakter. Penggolongan karakter dari pewayangan sendiri juga juga diperoleh dari 3dimensional dari karakter masing-masing. Pada tahapan selanjutnya kostum dan atribut dapat ditentukan sesuai dengan referensi dari era atau zaman terkait. Dan dari tahapan-tahapan diataslah desain akhir dari kedua tokoh diperoleh.

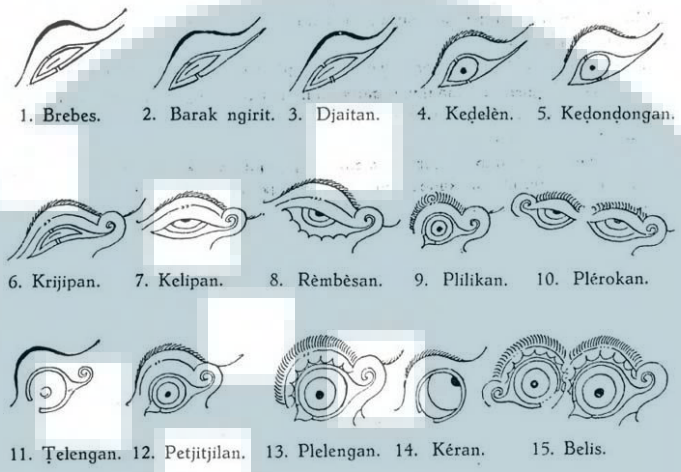
3.3. Studi Referensi

Dalam sub bab ini akan menjelaskan referensi apa saja yang digunakan dalam proses desain kedua karakter.

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

3.3.1 Referensi Bentuk dan Bagian Wayang Kulit

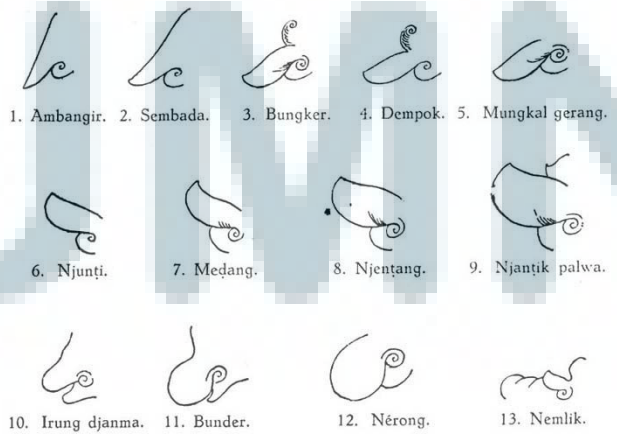
Bentuk dan bagian merupakam point penting untuk menciptakan desain karakter dalam bentuk atau style wayang kulit.



Gambar 3.1. Bentuk dari bagian mata

(sumber:Wayang kulit purwa gaya Yogyakarta: sebuah tinjauan tentang bentuk, ukiran dan sunggingan)

Pada gambar diatas terlihat bahwa bentuk mata dari wayang kulit yang beraneka ragam dan setiap mata memiliki nama masing-masing. Didalam pakem wayang kulit sendiri, mata-mata ini tidak boleh sembarangan dalam pemakaiannya karena setiap mata mencerminkan dan menjelaskan kepribadian dari tokoh yang ada.

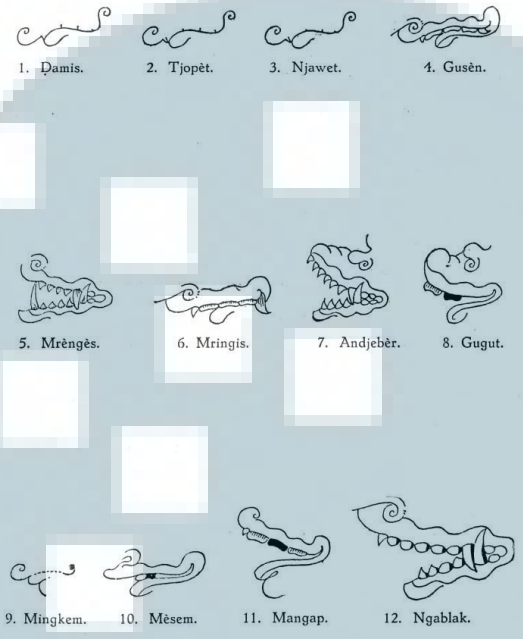


Gambar 3.2. Bentuk dari bagian hidung

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

(sumber:Wayang kulit purwa gaya Yogyakarta: sebuah tinjauan tentang bentuk, ukiran dan sunggingan)

Bagian hidung juga memiliki keanekaragaman bentuk. Hidung sendri juga merupakan salah satu bagian penting pada wajah, hidung juga bisa menjelaskan kpribadian dari tokoh pewayangan.



Gambar 3.3. Bentuk dari bagian Mulut

(sumber:Wayang kulit purwa gaya Yogyakarta: sebuah tinjauan tentang bentuk, ukiran dan sunggingan)

Mulut yang merupakan bagian tidak kalah penting dalam pembentukan desain dalam *style* wayang kulit. Penggunaan bagian mulut juga harus benar-benar melihat 3dimensional karakter sendiri agar bentuk mulut yang dipakai tidak salah penggunaan.

3.3.2 Referensi Untuk Kostum dan Atribut

- **Kostum**

  Kostum merupakan salah satu faktor penting yang menandakan siapa katakter atau tokoh tersebut dan pada desain karakter Chneg Ho dan Yongle mereka menggunakan pakaian yang sesuai dengan apa yang tetdapat didalam potret sejarahnya. Pada dasarnya pakaian yang dipakai Cheng Ho dan Yongle mempunyai

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

kesamaan dalam bentuk yaitu berupa baju seperti jubbah terusan yang panjang dan dilengkapi dengan motif-motif khas yang menandmana akan kekaisaran Dinasti Ming. Untuk desain baju Cheng Ho sendiri memiliki 2 buah jenis kostum penting yang dia gunakan pada menjadi kasim pada era Dinasti Ming dan pakaian kebesaran Cheng Ho seperti yang terdapat didalam potret sejarahnya. Baju-baju yang dipakai Cheng Ho sendiri memiliki nama jenis masing-masing sesuai dengan kedudukan yang ia dapat.

Gambar 3.4. Pakaian Hanfu pada Dinasti Ming

(sumber:*5000 years of Chinese costume)*

Kostum merupakan salah satu faktor penting yang menandakan siapa katakter atau tokoh tersebut dan pada desain karakter Chneg Ho dan Yongle mereka menggunakan pakaian yang sesuai dengan apa yang tetdapat didalam potret sejarahnya. Pada dasarnya pakaian yang dipakai Cheng Ho dan Yongle mempunyai kesamaan dalam bentuk yaitu berupa baju seperti jubbah terusan yang panjang dan dilengkapi dengan motif-motif khas yang menandmana akan kekaisaran Dinasti Ming. Untuk desain baju Cheng Ho sendiri memiliki 2 buah jenis kostum penting yang dia gunakan pada menjadi kasim pada era

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

Dinasti Ming dan pakaian kebesaran Cheng Ho seperti yang terdapat didalam potret sejarahnya. Baju-baju yang dipakai Cheng Ho sendiri memiliki nama jenis masing-masing sesuai dengan kedudukan yang ia dapat.

Untuk tokoh Cheng Ho, penggambaran yang dilakukan merupakan pencampuran dari data penjelasan bagaimana bentuk fisik dan cara berpakaian Cheng Ho pada saat dia hidup dengan bentuk kasim yang ada dan hidup sezaman dengan Cheng Ho. Hal ini dilakukan dikarenakan tokoh Cheng Ho tidak memiliki portrait sejarah yang pasti didalam arsip sejarahnya.

Gambar 3.5. Pakaian Changfu pada Dinasti Ming

(sumber:5000 years of Chinese costume)

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

Gambar 3.6. Pakaian Yuanlingshan pada Dinasti Ming

(sumber:5000 years of Chinese costume)

Gambar 3.7. Penggambaran modern Cheng Ho yang berdasarkan data tulisan sejarah
(sumber:http://www.muslimheritage.com/sites/default/files/zheng_he_02.jpg)

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

Gambar 3.8. Penggambaran Kasim yang mendekati bentuk dasar Cheng Ho pada Dinasti Ming
(sumber:5000 years of Chinese costume)

Pada kostum Yongle sendiri kurang lebuh memiliki bentuk yang sama tetapi memiliki bentuk yang lebih mewah dan menggunakan bayak motif pada permukaannya. Pakaian yang dipakai oleh Kaisar Yongle merupakan pakaian jubah bernama Pao.

Gambar 3.9. Pakaian Pao pada Dinasti Ming

(sumber:5000 years of Chinese costume)

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

Gambar 3.10.Penggambaran Kaisar Yongle
(sumber:http://a1.att.hudong.com/60/96/01300000016998120547968223913.jpg)

- **Atribut**

Untuk atribut atau properti, Cheng Ho dan Yongle memiliki sebuah kesamaan dibagian kepala yaitu menggunakan sebuah tutup kepala atau yang pada bahasa pewayangannya adalah "Topong".

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

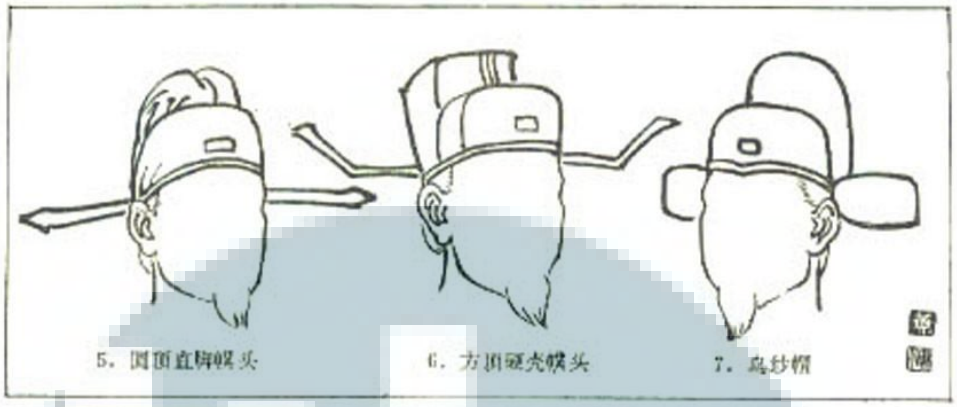


图 9 硬裹帽头

春秋史国 www.cqzg.cn

Gambar 3.11. Jenis Topong

(sumber:5000 years of Chinese costume)

Topong ini merupakan bagian dari berpakaian dan setiap tutup kepala ini sendiri memiliki arti akan kedudukan kepada orang yang memakainya. Pada desain karakter untuk film animasi ini Cheng Ho mengguanakan 2 buah topong yang berbeda dan keduanya memiliki arti dan maksud yang berbeda. Topong yang dipakai saat Cheng Ho menjabat menjadi kasim bernama Zhangokfutou dan topong yang digunakan oleh Cheng Ho pada masa pelayarannya bernama Patou.

Gambar 3.12. Topong Zhangokfutou pada Dinasti Ming

(sumber:5000 years of Chinese costume)

Gambar 3.13. Topong Patou pada Dinasti Ming

(sumber:5000 years of Chinese costume)

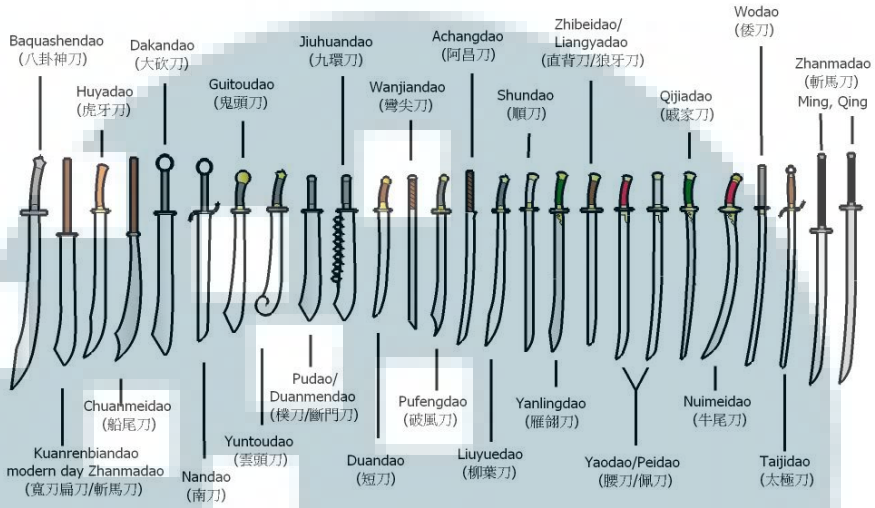
Desain karakter Yongle memakai atau memiliki satu buah bentuk topong saja. Bentuk topong yang digunakan oleh memiliki perbedaan yang cukup signifikan dengan karakter Cheng Ho. Topong ini biasa disebut dengan nama Yishanguan.

Gambar 3.14. Topong Yishanguan pada Dinasti Ming

(sumber;5000 years of Chinese costume)

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

Properti juga terdapat pada masing-masing desain karakter Cheng Ho dan Yongle. Item yang mereka miliki ini merupakan sebagai penanda bahwa siapa dan apa golongan dari tokoh tersebut.



Gambar 3.15. Jenis Pedang China

(sumber:http://atkinson-swords.com/_Media/chinese-dao-types.jpeg)

Tokoh Cheng Ho dikenal pada potret sejarahnya sebagai orang yang selalu membawa sebuah pedang kemana pun dia berpergian. Pedang ini lah yang menjadi salah satu ciri khas dari Cheng Ho yang sangat melekat pada sosoknya. Desain pedang Cheng Ho sendiri mengikuti sebagai mana bentuk dari gambarannya dala arsip sejarah , tetapi dalam eksekusinya dibuat sedemikian rupa agar terlihat lebih pas dan cocok untuk dipakai dalam bentuk wayang kulit.

Gambar 3.16. Kipas Lipat

(sumber:https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/5e/5b/70/5e5b70107a8f13e3c2063b0072378f64.jpg)

Tokoh Kaisar Yongle juga memiliki sebuah item atau properti yang merupakan benda yang hanya dipakai oleh seorang kaisar. Properti yang digunakan oleh Yongle ini merupakan sebuah kipas yang bisa di lipat yang terbuat dari bahan kayu. Kipas ini sendiri seukuran genggaman tangan dan memiliki bentuk kipas lipat pada umumnya. Benda ini merupakan sebuah totem atau penanda sebagai seorang kaisar.

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

3.3.3 Referensi Bentuk Wayang Kulit

- **Resi Bisma untuk Cheng Ho**

Gambar 3.17. Resi Bisma
(sumber;http://3.bp.blogspot.com/-TkbR8Hq3FXU/UYqfa9oUfSI/AAAAAAAAPI4/30SZQRfSfE8/s1600/BISMA+solo+B+02.jpg)

Merupakan seorang yang memiliki kemampuan dan pengetahuan luar biasa. Bisma juga merupakan kakek dari pada Pandawa 5 dan juga Kurawa 100. Bisma dikenal sebagai orang yang bijaksana, pemikir yang hebat dan berperikelakuan yang sangat santun. Dalam hidupnya, Resi Bisma menjalankan hidup wadat yaitu menjalani hidup tanpa berhubungan dengan wanita. Pemakaian tokoh Resi Bisma sebagai bentuk dasar dari Cheng Ho ini adalah karena kedua tokoh ini memiliki sifat dan perilaku yang sama terlebih Cheng Ho yang merupakan seorang kasim pada masanya diberlakukan hukum kebiri yang berarti kemaluannya dipotong agar tidak terjadi interaksi dengan para selir yang ada di istana dan hal ini membuat Cheng Ho juga hidup tidak berhubungan dengan wanita sama seperti dengan Resi Bisma.

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

- **Boma Sitija untuk Kaisar Yongle**

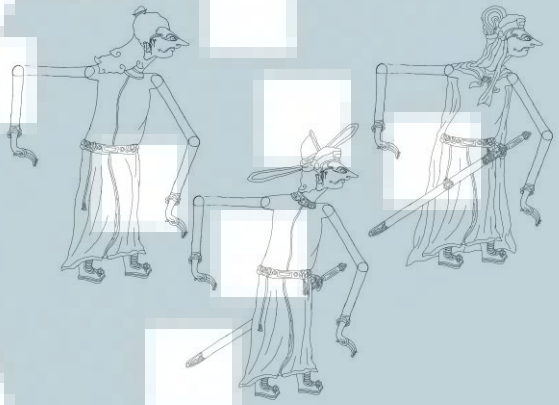
Gambar 3.18. Boma Sitija
(sumber: *http://3.bp.blogspot.com/-hSeV3Jz68UE/Tb7L6DdOzsI/AAAAAAAAGQ4/kRDpYrhTkS0/s1600/Bomasitija-Yogya-01.JPG)*

Boma Sitija merupakan tokoh dari dunia pewayangan yang adalah raja atau pangeran dan juga sekaligus seorang yang pandai dan sangat sakti sehingga dijadikan jagoan oleh para raja tetapi memiliki sifat buruk seperti kejam, keras, tegas dan semena-mena. Tidak hanya itu, ia juga dikenal dengan kuasa yang tinggi dan juga sangat sakti, akan tetapi dibalik semua kekejaman dan sifat kejinya itu Boma Sitija juga dikenal sebagai orang yang peduli dengan keluarga dan negara walaupun cara dan perintahnya dikenal kurang baik. Oleh karena itu lah tokoh Boma Sitija dipakai sebagai referensi dasar dari kaisar Yongle yang memiliki perilaku dan sifat yang sama dan terlibih memiliki postur tubuh yang sama.

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

3.4. Sketsa

Sebagaimana yang tertulis pada judul sub bab ini, dibawah terdapat sketsa-sketsa proses desain karakter Cheng Ho dan Yongle yang merupakan manusia dan mengubahnya ke dalam bentuk wayang kulit dan memiliki kesesuaian dengan pakem wayang kulit dan juga arsip sejarah mengenai kedua tokoh tersebut.

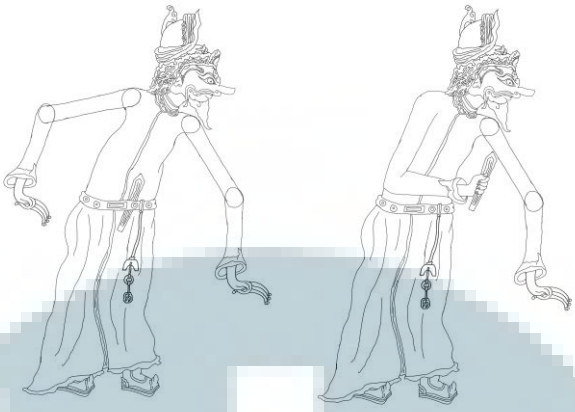


Gambar 3.19. Sketsa Cheng Ho

(sumber:Dokumentasi pribadi)

Seperti yang telah ditunjukkan didalam gambar, terlihat bahwa bentuk wayang kulit sangat dipengaruhi oleh bagaimana mata, hidung, mulut, bentuk badan dan juga bentuk tangan dalam penggambaran watak, sifat tokoh dan juga kedudukannya. Dan juga kostum atau pakaian juga sanagt dipengaruhi oleh karta atau golongan dari karakter dan kedua karakter memiliki perbedaan yang sangat signifikan.

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017



Gambar 3.20. Sketsa Yongle
(sumber:Dokumentasi Pribadi)

Pada animasi ini, tokoh utama yaitu Cheng Ho mengalami 3 fase pertumbuhan yang mengubah bentuk dia dari yang merupakan seorang rakyat biasa, kemudian seorang kasim, dan terakhir seorang utusan kebangsaan. Pada 3 fase ini bentuk desain Cheng Ho berubah satu sama lain mulai dari bentuk badan, pakaian, atribut, gaaya rambut dan juga warna kulit. Untuk menciptakan bentuk dari 3 fase ini penulis mengambil referensi dari pakaian, gaya rambut, atribut dan juga warna dari yang terdapat pada era Dinasti Ming.

Untuk tahapan berikutnya yaitu proses coloring yang diwarnai sesuai dengan referensi dari arsip sejarah dari kedua tokoh ini.

Setelah proses coloring selesai maka tugas penulis berikutnya yaitu menyesuaikan tone warna karakter dan juga envi atau background yang akan dipakai pada proses animasinya.

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

Berikut contohnya:

Gambar 3.20. Desain Karakter dalam warna
(sumber:Dokumentasi Pribadi)

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017