

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Toba adalah proyek tugas akhir berupa film animasi pendek 2D, yang merupakan adaptasi sebuah cerita rakyat yang berjudul “Asal Usul Danau Toba” dengan genre fantasi. Film ini merupakan adaptasi dari sebuah cerita rakyat yang berjudul “Asal Usul Danau Toba.” Film ini mengisahkan seorang petani bernama Toba yang tengah memancing dan menemukan seekor ikan ajaib yang dimana ikan tersebut dapat berubah menjadi seorang manusia bernama Putri. Setelahnya Putri akan menikah dengan Toba dan memiliki seorang anak bernama Samosir. Setelahnya Putri pun meminta Toba untuk berjanji agar Putri tidak memberitahukan

3.2. Konsep Karya

Konsep penciptaan bagi karya ini adalah film pendek yang mengisahkan asal-usul terjadinya Danau Toba yang awalnya merupakan cerita rakyat yang merupakan sastra lisan yang diturunkan oleh penduduk lokal setempat. Alasan utama penulis ingin mengadaptasi cerita rakyat sendiri adalah karena pelestarian warisan budaya merupakan hal yang sangat penting dan seperti pernyataan Gusnawaty (2019) ketertarikan orang-orang khususnya generasi muda di Indonesia sudah tidak sebesar itu terhadap cerita rakyat pada saat ini, dan oleh karena itu hal ini menjadi kekhawatiran bagi penulis. Tidak sedikit pula cerita rakyat yang bersirkulasi di Indonesia dan penulis memutuskan untuk mengadaptasi “Asal Usul Danau Toba” karena cerita rakyat ini merupakan hal yang dekat bagi penulis.

Pada pembuatan film ini, terdapat 3 tahap yaitu *pre-production*, *production* dan *post-production*. Animasi 2D *frame-by-frame* dan *limited* pun dipilih untuk menjadi konsep metode yang cocok untuk memproduksi karya ini. Film animasi ini pun akan menggunakan style abstrak dan realisme dalam produksinya. Pada bagian *post-production*, animasi akan melewati proses pengeditan melalui *software after effect* dengan visual yang berantakan sehingga dapat mencapai rencana konsep visual yang sudah diputuskan.

Dalam visual film pendek ini sendiri, terdapat referensi utama dari beberapa film, salah satunya adalah *Loving Vincent*, film yang memiliki gaya lukis tradisional dan guratan-guratan yang menunjukkan gaya lukisan impresionisme. Konsep penyajian pada karakter ini juga akan menggunakan pendekatan proporsi yang realis namun juga menggunakan kaidah-kaidah *shape language* pada pengaplikasian pada desain tokoh ini.



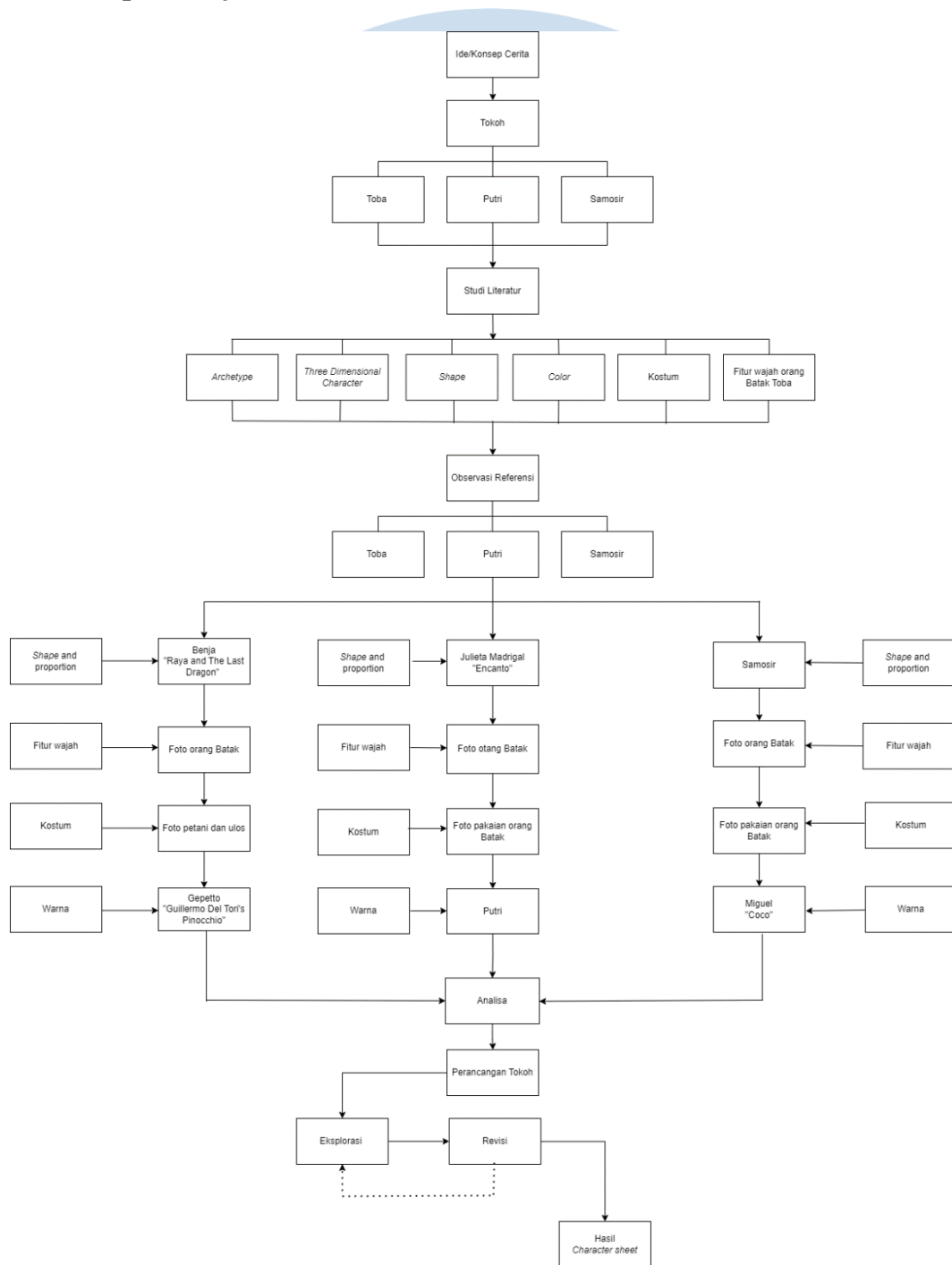
Gambar 10. Gaya Visual dari film animasi “Loving Vincent” (2017)

(Dir: Dorota Kobiela, Hugh Welchman)

Pada perancangan tokoh film animasi ini, penulis akan menggunakan gaya visual yang lebih mengarah pada semirealisme, dimana tokoh akan menggabungkan elemen realis dan kartun, pendekatan realis akan lebih diterapkan pada perancangan tokoh.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.3. Tahapan Kerja



Gambar 11. Diagram sistematis

(Dokumentasi pribadi)

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.4. Observasi Referensi

Pada observasi ini, penulis akan menggunakan beberapa referensi dari tokoh-tokoh pada film animasi, gambar yang ada pada internet maupun yang menjadi dokumentasi pribadi penulis, Observasi ini dilakukan agar dapat penulis dapat merancang tokoh-tokoh dengan baik.

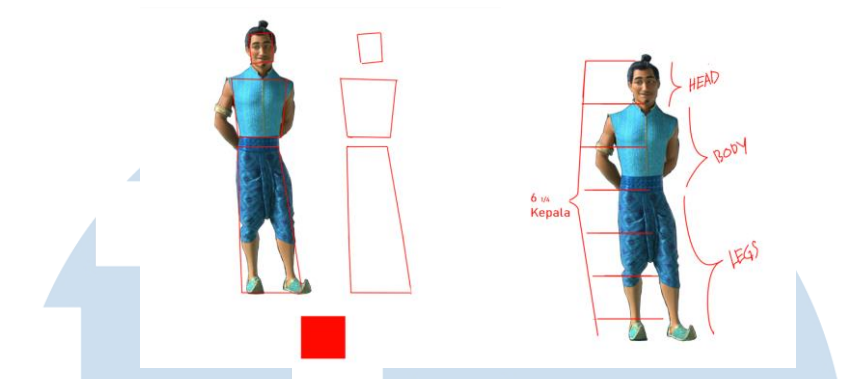
a. Toba

Pada film pendek “Toba”, Toba merupakan seorang petani yang suatu hari kelaparan dan akhirnya pergi memancing ikan untuk makan malamnya. Ikan tersebut berubah menjadi seorang perempuan cantik dan Toba menikahinya hingga memiliki seorang anak. Toba merupakan seorang suami bagi Putri dan seorang ayah bagi Samosir. Namun, pada akhirnya Toba mengingkari janjinya pada Putri. Agar dapat menghasilkan visualisasi tokoh yang sesuai dari yang diharapkan, penulis akan menggunakan berbagai acuan dari film animasi serta gambar yang beredar di internet maupun yang didapat dari dokumentasi pribadi.

1. *Shape* dan Proporsi

Untuk acuan pada bentuk tokoh Toba, penulis akan mengambil referensi dari tokoh Benja. Toba merupakan seorang ayah, sama seperti Benja yang berperan sebagai ayah dari Raya pada film *Raya and The Last Dragon*. Film ini sendiri mengambil Asia Tenggara sebagai inspirasi utama dari film ini. Oleh karena itu penulis mengambil tokoh ini sebagai referensi dikarenakan Toba juga berasal dari Asia Tenggara.

Penulis juga mengambil tokoh ini menjadi referensi karena tokoh tersebut memiliki peran yang mirip dengan Toba sebagai ayah, kisaran usia Toba pun memiliki kemiripan dengan tampilan visual Benja sehingga penulis mengambil tokoh ini sebagai referensi visual.



Gambar 12. Benja

Raya and the Last Dragon (2021)

Pada observasi yang telah dilakukan penulis, penulis menemukan Benja memiliki bentuk dasar kotak, hal ini diimplementasikan karena Benja merupakan karakter yang gagah dan kuat. Menurut Bishop (2019) sendiri, tokoh yang maskulin akan menggunakan bentuk kotak untuk desainnya. Hal ini juga terlihat dari penggambaran tokoh Benja yang maskulin dan juga menggunakan bentuk kotak. Begitupula menurut Bancroft (2006), bahwa orang dewasa menampilkan sudut-sudut yang lebih tegas dan lugas yang dimana dapat dilihat bahwa tokoh Benja memiliki sudut yang jelas dan garis yang lugas pada desainnya.

Bancroft juga menyatakan bahwa pada desain tokoh umumnya proporsi orang dewasa adalah berskala 6 kepala dari tubuh tokoh. Tokoh Benja ini sendiri memiliki proporsi yang lumayan mirip dengan pengelompokan tersebut dimana tokoh ini memiliki skala $6\frac{1}{4}$ kepala dari tubuhnya.

2. Fitur Wajah Batak

a. Pria Batak

Orang Batak termasuk dalam bagian dari peranakan Malay-Mongloid oleh karena itu umumnya mereka memiliki kulit yang berwarna kuning langsung hingga kecoklatan sawo matang. Bentuk wajah yang dimiliki cenderung memiliki bentuk kotak lebar dan memiliki mata yang besar dan bulat.

Untuk memastikan hal ini penulis mengambil beberapa gambar referensi dari internet dan gambar yang dijadikan acuan dikategorikan dalam foto pria berusia 20 hingga 30 tahun.

Tabel 1. Analisa wajah pria Batak

| Wajah | Analisis |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  <p>Rahang Tinggi HIDUNG SEDANG Bentuk persegi</p> |
|  |  <p>Rahang tinggi persegi</p> |

Sumber : Dokumentasi Pribadi, Pesona Indonesia

<https://indonesia.go.id/ragam/budaya/kebudayaan/mangupa-upa-ungkapan-doa-dan-syukur-dari-tanah-batak>

Pana analisa diatas, wajah yang dimiliki orang Batak memiliki kecenderungan yang sama seperti acuan pada studi literatur penulis. Rahang yang dimiliki pada orang yang ada di gambar diatas cenderung tinggi dan menonjol. Hidung yang ada pada referensi diatas juga memiliki ukuran sedang, yang dimana sesuai dengan studi literatur.

3. Warna

Warna yang digunakan dalam animasi umumnya menyimbolkan kepribadian dan sifat pada tokoh. Seperti pendapat Loish (2019) yang mengatakan warna dapat membuat tokoh lebih menarik. Tokoh Toba merupakan tokoh yang hidup sederhana dan seadanya, independen dan juga dewasa. Oleh karena itu, penulis akan menggunakan referensi dari film Pinocchio yaitu Geppetto. Tokoh ayah dari film ini memiliki warna yang cukup simpel dengan kombinasi warna kontras coklat gelap dan putih, kemeja putih dan luaran coklat. Menurut Tillman (2011), warna putih melambangkan kesederhanaan. Warna luaran kemeja diberi warna coklat agar memberikan kesan kontras pada tokoh, pewarnaan alami juga memberikan keterbatasan pemilihan warna, warna coklat sendiri dipilih karena selain gaya hidup Toba yang sederhana, keterlibatan alam sebagai sumber warna masih seringkali dijadikan acuan oleh suku Batak pada masa itu, sehingga warna coklat bisa meenjadi relasi dengan warna tanah.



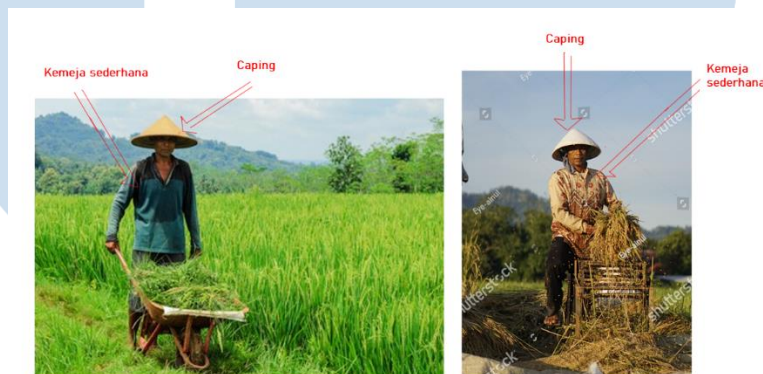
Gambar 13. Geppetto

Guillermo del Toro's Pinocchio

4. Kostum

Kostum dapat menentukan visual tokoh, menurut Fabry (2008) kostum adalah indikasi agar visual tokoh dapat langsung dikenali. Kalmakurki (2020) juga menyatakan bahwa kostum dapat menjadi alat yang menyediakan informasi dan tuntunan kepada audiens untuk menyediakan informasi mengenai status yang dimiliki oleh tokoh. Oleh karena itu desain kostum sendiri pastinya dilatari oleh tempat baik waktu yang dimiliki oleh tokoh.

Untuk acuan kostum bagi Toba, penulis akan mengambil referensi dari gambar petani secara umum di Indonesia.



Gambar 14. Petani Indonesia

Sumber : <https://www.shutterstock.com/image-photo/malang-indonesia-june-21-2017-image-1379643245>

<https://www.shutterstock.com/image-photo/tegal-indonesia-12-april-2020-father-1701142558>

Menurut gambar referensi yang telah dipilih penulis, petani sendiri umumnya mengenakan sebuah topi berbentuk kerucut yang seringkali disebut caping. Petani juga umumnya mengenakan kemeja sederhana dan celana sederhana tanpa alas kaki.

Toba juga merupakan seorang tokoh yang diadaptasi dari cerita rakyat yang diturunkan di daerah Toba, oleh karena penulis juga akan mengambil referensi dari atribut tradisional yang dikenakan oleh suku Batak Toba, dan mengombinasikannya dengan atribut yang dikenakan petani pada umumnya. Atribut yang biasa dikenakan oleh suku Batak Toba sendiri lekat dengan Ulos.

Ulos yang dikenakan oleh masyarakat Toba memiliki corak dan bentuk sendiri-sendiri. Oleh karena itu penulis akan menganalisa corak ulos yang biasa dikenakan sebagai atribut sehari-hari oleh masyarakat Batak Toba. Ulos ini adalah ulos sibolang yang biasanya dikenakan sebagai bawahan yang disebut *singkot*. Umumnya ulos ini berwarna abu-abu hingga biru dongker dan memiliki corak seperti garis zigzag, biasanya dibatasi oleh garis yang berwarna merah bata dan pada garis tersebut terdapat corak-corak khas Batak.



Gambar 15. Analisis Ulos Sibolang

(Dokumentasi pribadi)

3.5. Putri

Pada film pendek “Toba”, Putri merupakan seorang putri yang cantik jelita namun dikutuk menjadi seekor ikan. Tidak sengaja tertangkap oleh Toba, dia kembali menjadi manusia dan menikahi Toba hingga memiliki anak sehingga Putri juga merupakan sesokoh figur ibu di film ini. Agar dapat mencapai visualisasi tokoh yang diharapkan, penulis menggunakan berbagai acuan dari film animasi serta gambar yang beredar dari internet maupun didapat dari dokumentasi pribadi.

1. *Shape* dan Proporsi

Untuk acuan pada bentuk tokoh Putri, penulis akan mengambil referensi dari tokoh Julieta Madrigal pada film *Encanto* (2021). Julieta Madrigal merupakan seorang ibu di keluarga Madrigal. Oleh karena itu penulis memilih tokoh ini untuk dijadikan referensi sebab putri juga sesosok ibu bagi Samosir, usia Putri memang berusia 32 tahun pada film pendek ini, namun atas pertimbangan penulis yang mengelompokkan Putri sebagai wanita dewasa, begitu juga dengan tokoh Julieta meskipun Julieta berusia 50 tahun, maka penulis akan tetap menjadikan Julieta sebagai acuan bentuk dasar. Menurut Bishop (2019) sendiri, untuk menggambarkan sosok yang feminim akan banyak bentuk lingkaran yang digunakan, dan menurut Bancroft (2006), sosok orang dewasa akan memiliki sudut-sudut yang menonjol dan memiliki bentukan yang lebih lugas dan tegas.



Gambar 16. Julieta Madrigal

“Encanto”

Pada Analisa yang telah dilakukan penulis, seperti menurut Bishop, Julieta memiliki bentuk dasar yang terdiri dari baik segitiga dan persegi yang cenderung tidak bersudut lancip dan memiliki banyak lengkungan. Julieta memiliki bentuk yang berdasarkan dari lingkaran dan hal ini juga menunjukkan bahwa tokoh Julieta bukanlah tokoh yang berbahaya. Lengkungan-lengkungan ini juga menunjukkan positivitas dan femininitas pada tokoh Julieta.


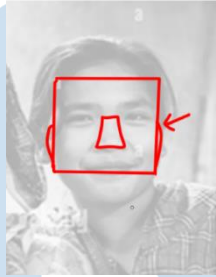

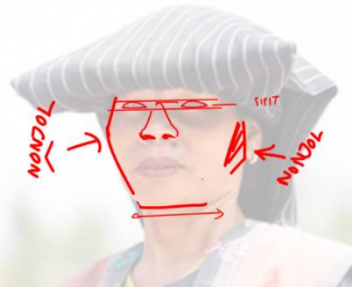
Begitupula menurut Bancroft (2006), proporsi dapat menentukan kisaran usia pada tokoh, dimana hal tersebut dapat ditentukan dari skala tokoh yang diukur melalui kepala. Orang dewasa sendiri umumnya memiliki skala 6 kepala dari keseluruhan tubuhnya. Tokoh Julieta yang merupakan orang dewasa memiliki skala 6 kepala dari keseluruhan tubuhnya, dimana hal ini membuat pernyataan Bancroft adalah benar, bahwa tokoh yang dewasa biasanya memiliki karakteristik seperti itu.

2. Fitur Wajah Batak

a. Wanita

Wanita Batak umumnya memiliki wajah yang bermata kecil sipit, berhidung sedang dan tentunya memiliki rahang yang menonjol dan cenderung tinggi, kurang lebih fitur wajah yang dimiliki baik pria atau wanita batak memiliki karakteristik yang sama. Untuk memastikan hal ini tentunya penulis akan mengambil referensi dan mengobservasi referensi tersebut. Penulis akan mengambil referensi tersebut dari foto yang beredar di internet.

Tabel 2. Analisa wajah wanita Batak

| Wajah | Analisis |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |
|  |  |

Sumber : <https://www.alamy.com/portrait-of-a-batak-woman-with-granddaughter-image211244330>,
<https://www.ursulasweeklywanders.com/culture/a-traditional-toba-batak-village-museum-huta-bolon-simanindo-north-sumatra/>

Pada observasi yang dilakukan, terlihat bahwa acuan memiliki karakteristik yang sama dengan studi literatur. Wajah cenderung berbentuk persegi dengan mata yang cenderung sipit. Hidung berukuran sedang, juga memiliki rahang yang cukup lebar dan menonjol.

3. Warna

Warna merupakan salah satu aspek yang penting untuk menggambarkan penokohan dengan baik, oleh karena itu penulis akan mengambil referensi untuk warna yang akan diimplementasikan pada tokoh Putri. Putri sendiri merupakan seseorang yang menjelma dari seekor ikan dan kelak menjadi ibu dari Samosir. Putri merupakan orang yang sederhana juga karena ia orang yang menikah dan tinggal bersama Toba dan ia tinggal dalam lingkungan yang memegang tradisi Batak Toba, penulis mengambil referensi dari film 'Moana'. Penulis mengambil tokoh Sina yang juga tinggal dalam adat Motunui. Warna yang digunakan pada tokoh ini kebanyakan merupakan warna yang bersebelahan pada roda warna, warna hangat, warna merah maron hingga warna kuning. Rambut pun berwarna hitam, penulis pun akan mengambil referensi dari palet warna yang telah dianalisis.



Gambar 17. Sina
"Moana" (2016)

4. Kostum

Kostum merupakan peran penting bagi perancangan tokoh dimana menurut Kalmakurki (2020) kostum bisa menambahkan konteks, latar dan informasi pada tokoh yang audiens lihat di layar. Putri merupakan seorang yang sederhana, oleh karena itu, untuk merancang Putri penulis akan mengambil beberapa referensi yang sesuai untuk Putri melalui foto-foto yang beredar di internet.

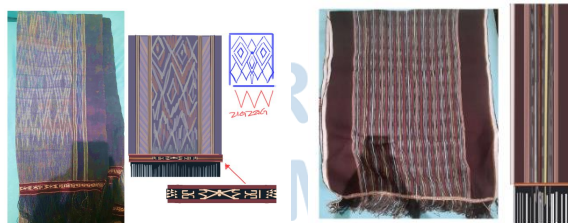


Gambar 18. Pakaian orang Batak

Sumber : <https://tripelaketoba.com/kreativitas-ulos-dan-tenun-batak/>

Orang batak menggunakan dalaman polos yang menutupi dada, dan sebuah luaran untuk menutupi bagian belakang tubuhnya. Orang Batak juga umumnya menggunakan penutup kepala. Pada foto acuan, orang Batak juga menggunakan atribut Batak, yang dimana hal ini merupakan kain ulos.

Kain ulos sendiri memiliki beragam jenis, namun ulos dikenakan sesuai kegunaannya seperti yang telah dijelaskan pada studi literatur. Oleh karena itu penulis akan mengambil ulos sibolang yang umumnya dijadikan bawahan. Umumnya ulos ini berwarna abu-abu hingga biru dan memiliki corak seperti garis zigzag, biasanya dibatasi oleh garis yang berwarna merah bata dan pada garis tersebut terdapat corak-corak khas Batak.



Gambar 19. Analisis Ulos Manggiring dan Sibolang

(Dokumentasi pribadi)

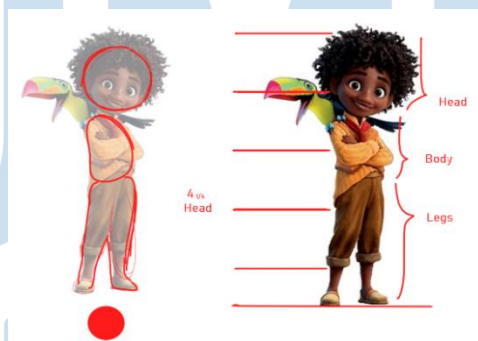
Penulis juga menggunakan ulos manggiring, dikenakan sebagai selendang dan dapat menjadi ulos parompa untuk menimang anak, ulos manggiring memiliki corak yang terlihat seperti garis-garis. Ulos manggiring sendiri terdiri dari warna intinya, yaitu coklat dan abu-abu. Abu-abu yang terdapat ditengahnya dilapisi lagi oleh tenunan-tenunan tipis diatasnya menggunakan warna-warna lain seperti putih, merah dan kuning. Semakin keluar, bagian tengah abu-abu diapit oleh warna coklat yang semakin keluar akan menjadi semakin muda warnanya. Ulos manggiring juga memiliki rombai-rombai yang berwarna hitam diujungnya.

a. Samosir

Pada film pendek “Toba”, Samosir adalah seorang anak kecil. Ia merupakan anak dari Toba dan Putri. Toba dan Putri juga sangat menyayangi dan memanjakan Samosir hingga Samosir menjadi seorang anak yang sangat manja. Untuk merancang tokoh sesuai dengan yang diharapkan, penulis akan mengambil beberapa referensi baik dari internet maupun dokumentasi pribadi.

1. *Shape* dan Proporsi

Untuk acuan pada perancangan tokoh Samosir, penulis akan mengacu pada tokoh Antonio Madrigal dari film Encanto. Antonio dan Samosir sama-sama berusia 6 tahun sehingga penulis menggunakan tokoh tersebut sebagai referensi visual penulis.



Gambar 20. Antonio Madrigal

Encanto (2021)

Antonio sendiri memiliki bentuk yang berdasarkan lingkaran. Hal ini juga dapat diartikan bahwa tokoh Antonio bukanlah tokoh yang berbahaya dan ramah. Menurut


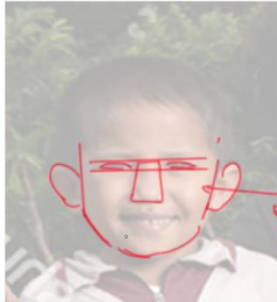
bentuk tersebut Antonio merupakan tokoh yang memiliki positività dan keceriaan. Untuk proporsi, Antonio memiliki kepala yang cenderung lebih besar daripada badannya, sesuai pernyataan Bancroft (2006), anak-anak umumnya memiliki kepala yang lebih besar daripada badan mereka namun masih terlihat seperti garis lurus juga. Anak-anak juga memiliki proporsi yang lebih seimbang daripada bayi. Untuk membuat tokoh anak-anak lebih menarik, mata Antonio juga digambarkan besar dan bulat, hal ini akan membuat tokoh terkesan manis dan imut. Proporsi Antonio meliputi $4\frac{1}{4}$ kepala dari keseluruhan tubuhnya. Menurut Zeb, anak yang berusia sekitar 10 tahun dapat memiliki proporsi $4\frac{1}{4}$ kepala dari keseluruhan tubuhnya, sehingga Antonio yang memiliki perbedaan usia 1 tahun, yaitu 9 tahun kurang lebih memiliki proporsi yang sama dengan pernyataan Zeb.

2. Fitur Wajah Batak

a. Anak-anak

Anak-anak pada suku Batak tidak memiliki banyak perbedaan, karena persamaan ras tentunya anak-anak pada suku Batak memiliki persamaan dimana mereka memiliki rahang yang menonjol dan tinggi dan memiliki bentuk wajah yang cenderung berbentuk persegi. Oleh karena itu, untuk memastikan hal ini penulis akan mengambil referensi agar dapat dijadikan acuan untuk perancangan tokoh Samosir, yang merupakan anak dari orang Batak.

Tabel 3. Analisa wajah anak laki-laki Batak

| Wajah | Analisis |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |



Sumber : <https://www.shutterstock.com/image-photo/garoga-samosir-island-september-28-2020-2012548124>, <https://www.shutterstock.com/image-photo/berastagi-indonesia-15-may-2017-two-640834738>

Pada acuan diatas, terlihat bahwa anak laki-laki bersuku Batak memiliki rahang yang menonjol dan rahang yang tinggi. Mata anak-anak pada foto juga memiliki bentuk yang sama begitupula dengan ukuran mata yang kecil.

3. Warna

Menurut Tillman (2011) warna merupakan sebuah aspek yang sangat penting dalam perancangan tokoh dan dapat merepresentasikan psikologi bagi tokohnya, terutama bagi tokoh seperti Samosir yang merupakan anak-anak. Oleh karena itu penulis akan mengambil referensi dan mengobservasinya agar dapat mengetahui warna apa yang dapat diimplementasikan terhadap tokoh Samosir. Samosir juga merupakan anak yang aktif dan lincah, namun Samosir juga merupakan anak yang manja. Untuk mengimplementasikan warna yang cocok bagi Samosir maka penulis akan mengambil tokoh dari film sebagai refrensi. Penulis akan mengambil tokoh Miguel dari 'Coco' sebagai acuan warna bagi Samosir. Miguel juga merupakan tokoh yang aktif dan lincah.

Miguel mengenakan jaket berwarna merah dan dalaman berwarna putih, Menurut Tillman (2011) merah dapat bekerja sebagai warna yang merepresentasikan energi pada Miguel. Hal ini dapat menyimbolkan keaktifan dari Miguel dan Samosir. Samosir akan mengenakan ulos manggiring dan ulos tersebut berwarna merah. Warna biru dapat memberikan kontras pada warna merah, bagaimana warna biru merupakan warna dingin dan merah merupakan

warna hangat. Menurut Tillman (2011) biru juga dapat merepresentasikan kepercayaan diri.



Gambar 21. Miguel
"Coco" (2017)

4. Kostum

Menurut Kalmakurki (2020) kostum merupakan aspek yang penting untuk merancang sebuah tokoh, sebagaimana sebuah tokoh dapat menampilkan informasi mengenai tokoh dan bagaimana status tokoh melalui kostum. Samosir sendiri merupakan anak yang diasuh oleh kedua orangtuanya, dan oleh karena itu atribut yang akan dikenakan oleh Samosir adalah atribut yang juga berdasarkan kebudayaan Batak Toba, yakni *singkot* (bawahan yang dikenakan pria). Hal ini meliputi kain ulos dikenakan oleh Samosir. Samosir yang masih berada di naungan kedua orang tuanya sendiri mengenakan ulos yang sama dengan kedua orangtuanya, terutama ayahnya Toba.



Gambar 22. Analisis Ulos Sibolang dan Manggiring
(Dokumentasi pribadi)

Sama seperti Toba, ulos yang dikenakan oleh Samosir sendiri adalah manggiring dan sibolang. Ulos manggiring memiliki corak yang berbentuk garis vertikal sedangkan ulos sibolang memiliki corak yang berbentuk garis zigzag.

3.6. Proses Perancangan

a. Toba

1. Three-dimensional Character

a. Sosiologi

Toba merupakan seorang yang tinggal di sebuah desa fiktif bernama Kampung Sitamurun yang berlokasi di lembah. Lembah ini yang kemudian di cerita akan terisi air dan menjadi Danau Toba nantinya, oleh karena itu budaya yang dianut Toba mengambil acuan dari budaya suku Batak Toba. Awalnya Toba tinggal sendirian di sebuah rumah sederhana di lembah tersebut. Toba adalah sosok yang kesepian dan ia membutuhkan orang disisinya. Namun, Toba bertemu dengan Putri dan akhirnya menikahinya serta memiliki seorang anak bernama Samosir. Toba tinggal bersama isteri dan anaknya, di lingkungan tempatnya ia tidak banyak berinteraksi dengan penduduk lainnya, kebanyakan menghabiskan waktunya seorang diri sebagai yatim piatu dan ketika memiliki keluarga ia menghabiskan waktunya kebanyakan bersama keluarganya.

b. Psikologi

Toba merupakan seorang yang awalnya cukup penyendiri dan tertutup, dia juga adalah sosok yang sederhana dan pekerja keras. Selain itu Toba juga merupakan orang yang sebenarnya menyayangi keluarganya, cenderung juga memanjakan anaknya, namun kurang pandai mengendalikan emosinya ketika mengalami perasaan amarah di hatinya.

c. Fisiologi

Pada cerita, awalnya Toba adalah pria berusia 27 tahun dan bekerja sebagai petani, setelah ia memiliki anak usianya adalah 36 tahun, tinggi badannya adalah 177 cm dan berat badannya adalah 64 kg. Toba memiliki mata berwarna coklat serta warna kulit sawo matang. Rambutnya berwarna hitam pendek, mengenakan baju kemeja sederhana yang dikenakan bersama ulos yang

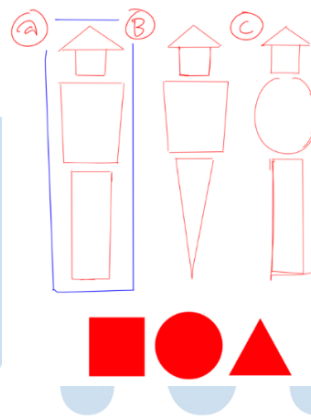
digantungkan dibahunya. Karena pekerjaannya yang seorang petani ia memiliki tubuh yang maskulin.

2. *Archetype*

Menurut Tillman (2011), dalam perancangan tokoh kita dapat menggabungkan dua *archetype* dan hal tersebut akan membuat seorang tokoh menjadi lebih kompleks. Toba adalah *hero* dalam cerita ini, sebagai tokoh utama yang menolong dan membantu Putri. Meskipun Toba adalah seorang *hero* pada awal film namun seiring alur cerita berjalan Toba juga dapat dikategorikan sebagai the *fool*. Hal ini dikarenakan oleh Toba yang akhirnya ikut membawa seluruh tokoh menuju masalah. Dimana ketika Toba mengingkari janjinya kepada Putri, ia membawa malapetaka untuk seluruh tokoh di cerita ini.

3. *Shape* dan Proporsi

Setelah analisis yang telah dilakukan pada aspek tridimensional tokoh dan *archetype*, maka penulis akan menentukan bentuk dasar yang akan digunakan terhadap tokoh Toba dan bagaimana proporsi tokoh Toba akan ditentukan.



Gambar 23. Eksplorasi bentuk dasar Toba

(Dokumentasi pribadi)

Bentuk dasar Toba terdiri dari persegi, lingkaran dan segitiga. Penulis membuat 3 alternatif untuk diseleksi mana yang akan dipilih untuk rancangan final. Penulis memutuskan untuk memilih alternatif A untuk perancangan tokoh Toba.

Toba menggunakan 2 bentuk dasar untuk rancangan tokohnya, yaitu persegi dan segitiga. Persegi digunakan karena penulis merancang Toba sebagai tokoh yang maskulin, segitiga digunakan sebagai bagian dari atribut yang digunakan Toba, yaitu topi cacing yang biasa dipakai olehnya. Toba merupakan seorang petani yang bekerja kasar dan pastinya memiliki lekukan badan yang lebih maskulin. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menggunakan persegi sebagai bentuk dasar yang akan digunakan pada tokoh Toba. Menurut Bishop (2019), bentuk persegi juga merepresentasikan maskulinitas dengan baik.

Untuk proporsi sendiri, menurut Bancroft (2007), tokoh dewasa memiliki skala sekitar 6 kepala dari keseluruhan tubuhnya, oleh karena itu rancangan tokoh Toba akan memiliki 6 kepala dari keseluruhan tubuhnya.



Gambar 24. Proporsi Toba

(Dokumentasi pribadi)

4. Fitur wajah

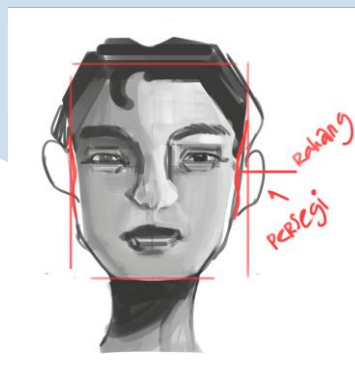
Setelah menentukan bentuk dasar dan proporsi Toba, penulis akan merancang fitur wajah tokoh Toba. Menurut Sihombing (2019), orang Batak adalah bagian dari ras proto-melayu, yang dimana fitur wajah orang Batak memiliki beberapa karakteristik, hal ini meliputi wajah yang melebar dan cenderung berbentuk persegi, rahang yang tinggi dan menonjol, serta mata yang sipit.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 25. Eksplorasi fitur wajah Toba
(Dokumentasi pribadi)

Pada sketsa awal, Toba digambarkan memiliki bentuk wajah persegi panjang dan juga ukuran hidung Toba juga cukup panjang, karena hal ini tidak sesuai dengan riset yang telah dilakukan sebelumnya, oleh karena itu penulis melakukan revisi dan melakukan eksplorasi kedua.



Gambar 26. Eksplorasi fitur wajah Toba
(Dokumentasi pribadi)

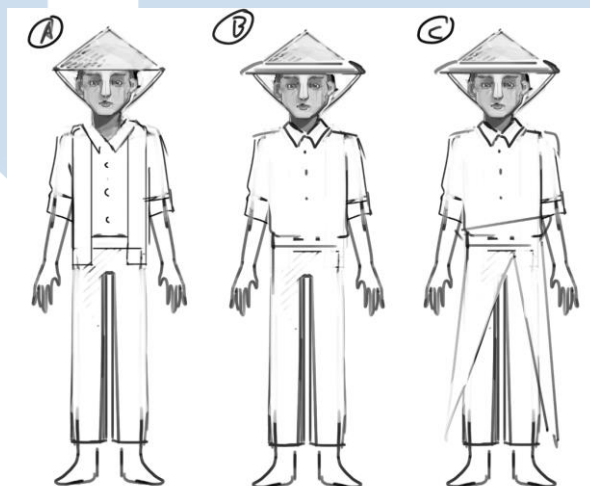
Pada sketsa kedua, Toba memiliki wajah yang lebih pendek namun masih berbentuk persegi, banyak sudut-sudut yang juga menggambarkan fitur wajah orang Batak dengan baik dimana, rahang Toba menonjol dan tinggi. Toba juga memiliki hidung yang sedang dan lebih lebar, juga mengikuti rahang yang lebar.

5. Kostum

Setelah menentukan fitur wajah, bentuk dan proporsi, penulis merancang kostum Toba yang dirancang berdasarkan acuan dan temuan pada subbab sebelumnya. Berdasarkan pekerjaannya dan lingkungan tempat tinggalnya dikombinasikan dengan atribut-

atribut Batak. Ulos-ulos yang akan digunakan adalah ulos sibolang, sesuai dengan temuan pada subbab sebelumnya bahwa menurut buku ‘Mengenal Ulos’, ulos ini merupakan ulos yang biasanya dikenakan sebagai bawahan karena ulos ini memiliki ukuran yang lebar. Untuk hal ini penulis juga melakukan eksplorasi dan membuat 3 alternatif untuk rancangan kostum Toba.

Dari ketiga gambar eksplorasi, terlihat bahwa Toba pasti mengenakan caping, caping ialah topi berbentuk kerucut yang biasa dikenakan oleh petani. Hal ini sendiri diputuskan oleh penulis karena Toba memiliki pekerjaan sebagai seorang petani dan penulis mengobservasi pakaian petani Indonesia di subbab sebelumnya.



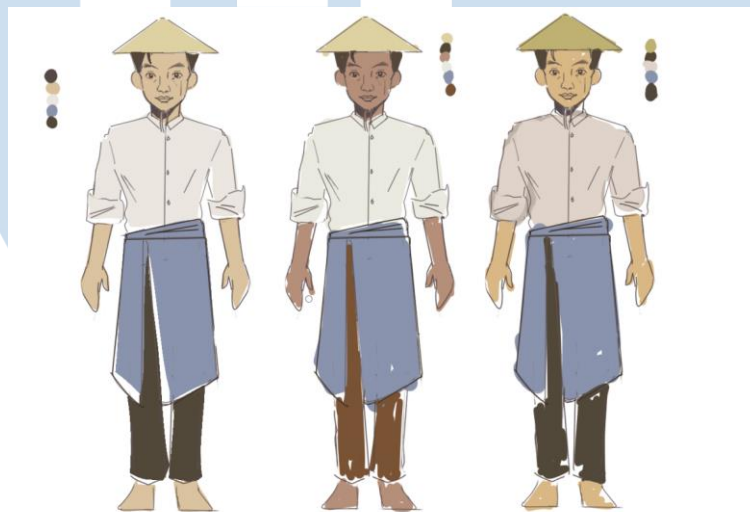
Gambar 27. Eksplorasi kostum Toba

(Dokumentasi pribadi)

Penulis memilih alternatif C untuk dikenakan oleh Toba. Untuk bagian atas, kemeja sederhana dipakai dan untuk bagian bawah, celana sederhana juga dipakai oleh Toba. Pakaian simpel seperti ini juga menjadi pertimbangan penulis karena pekerjaan Toba yang harus membuat Toba mudah bergerak dan kotor, begitu juga dengan sarung yang dikenakan Toba yang merupakan atribut Batak Toba dan dikenakan sehari-hari, yaitu *singkot*.

6. Warna

Setelah menentukan kostum yang akan digunakan, penulis merancang warna yang akan diaplikasikan terhadap tokoh Toba. Warna sendiri berkesinambungan dengan kostum dan memiliki relasi terhadap psikologi warna. Seperti yang dinyatakan oleh Tillman (2011) bahwa warna dapat merepresentasikan psikologi tokoh. Penulis membuat beberapa alternatif untuk mengeksplorasi warna yang akan diimplementasikan pada Toba.



Gambar 28. Eksplorasi warna Toba

(Dokumentasi pribadi)

Toba sendiri kebanyakan menggunakan warna yang dasar, yaitu warna putih dimana menurut pernyataan Tillman (2011) warna ini dapat merepresentasikan kesederhanaan sehingga penulis menggunakan warna putih untuk Toba. Namun, warna putih ini digelapkan karena Toba merupakan petani, kotoran mudah menempel pada pakaian Toba. penulis memilih warna cokelat juga karena warna yang masih berhubungan dengan alam, bagaimana warna cokelat juga merupakan warna tanah. Warna cokelat juga dapat memberikan kontras kepada warna putih. Sedangkan untuk warna biru, hal ini dihubungkan dengan warna ulos sibolang yang memang berwarna biru, untuk warna kulit sendiri, penulis memilih warna dari antara kuning langsung hingga warna cokelat, sesuai dengan pernyataan Sihombing (2019), bahwa orang Batak memiliki warna kulit kekuning-kuningan hingga sawo matang. Penulis

memutuskan untuk memilih alternatif C, dikarenakan warna-warna coklat dan putih yang ada pada alternatif C lebih sesuai dengan observasi acuan yang ada pada subbab sebelumnya.

b. Putri

1. Tridimensional Tokoh

a. Sosiologi

Putri merupakan seorang manusia yang menjelma dari seekor ikan. Oleh karena itu awalnya Putri tidak familiar dengan lingkungan yang melibatkan banyak orang. Putri ingin mempelajari lebih mengenai manusia. Kelak Putri beradaptasi dengan lingkungan manusia dan mengadopsi budaya-budaya di Kampung Sitamurun juga. Ia tinggal bersama Toba di rumah Toba setelah menikah dengannya dan kelak memiliki seorang anak bernama Samosir.

b. Psikologi

Putri merupakan seorang yang dewasa, setia dan baik hati. Karena Putri sendiri merupakan orang yang setia, ia tidak menyukai perbuatan mengingkari janji. Selain itu Putri juga memiliki sikap keibuan terutama setelah memiliki anak, Putri juga seorang ibu yang sangat menyayangi anaknya sehingga ia juga memanjakan anaknya.

c. Fisiologi

Putri merupakan seorang wanita yang parasnya sangat cantik, tidak diketahui usia Putri namun melalui penampilan fisik ia seumuran dengan Toba. Ia memiliki tinggi 168 cm dan berat badan 55 kg. Putri memiliki mata berwarna coklat dan hidung sedang, warna kulitnya sawo matang. Rambut Putri berwarna hitam, pada awalnya ketika Putri baru menjelma menjadi manusia Putri membiarkan rambutnya terurai, namun setelah beradaptasi dengan lingkungan manusia ia menyanggul rambutnya keatas dan menutup kepalanya dengan kain.

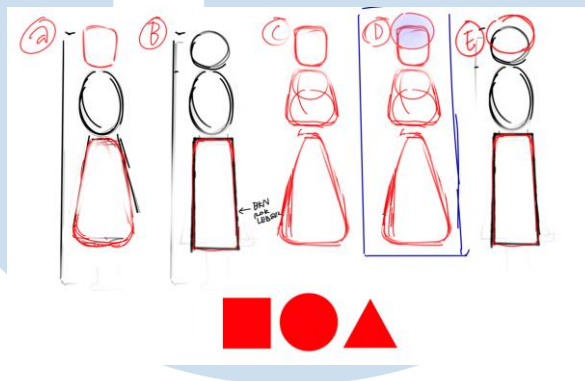
2. Archetype

Putri adalah seorang Animus pada film pendek ini, sebagaimana Putri merupakan sosok yang cantik. Putri merupakan ketertarikan lawan jenis bagi Toba. Menurut

Tillman (2011) sendiri Animus ini sudah pasti merupakan bagaimana tokoh menggambarkan nafsu seksual terhadap lawan jenisnya.

3. *Shape* dan Proporsi

Setelah analisis tridimensional tokoh dan *archetype*, penulis akan merancang bentuk dan proporsi yang ingin diterapkan pada tokoh Putri. Penulis menginginkan bentuk dasar Putri yang feminin dan dewasa, serta tidak menimbulkan perasaan berbahaya ketika penonton melihatnya. Oleh karenanya penulis telah melakukan eksplorasi untuk bentuk Putri.



Gambar 29. Eksplorasi bentuk dasar Putri

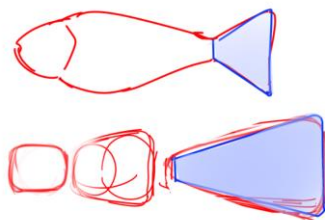
(Dokumentasi penulis)

Bentuk dasar Putri terdiri dari persegi, lingkaran dan segitiga. Banyak lekukan pada tubuh Putri yang berbasis dari lingkaran yang melengkung, seperti yang dinyatakan oleh Bishop (2019), bahwa bentuk lingkaran dapat merepresentasikan femininitas dan positività.

Penulis merancang tokoh Putri menggunakan bentuk lingkaran sebagai dasar bentuk yang lengkung. Selain bentuk lingkaran penulis juga menggunakan berbagai bentuk dasar yang lainnya seperti segitiga dan persegi yang tidak terlalu tajam. Menurut Bishop (2019) bentuk segitiga merupakan karakteristik dari tokoh yang lincah dan aktif, Putri merupakan tokoh yang menjelma menjadi manusia dari seekor ikan, ikan sendiri merupakan hewan yang bergerak lincah oleh karena itu segitiga menjadi bentuk yang dipertimbangkan untuk rancangan tokoh Putri. Persegi menjadi

bentuk dasar yang dipertimbangkan dalam rancangan tokoh karena berdasarkan Sihombing (2016), orang Batak memiliki fitur wajah yang berbentuk persegi.

Untuk bentuk dasar ini sendiri penulis memutuskan untuk menggunakan bentuk dasar yang ada pada gambar D, karena dengan lingkaran, persegi dan dua segitiga dengan sudut yang tidak melancip penulis dapat merepresentasikan tokoh Putri dengan baik. Walaupun Putri adalah seorang jelmaan dari seekor ikan namun Putri masih bisa memberikan kesan ramah dan tidak berbahaya. Bentuk persegi tidak melancip pada Putri untuk bagian kepala sendiri tercetus melalui pertimbangan dimana fitur wajah orang Batak kebanyakan memiliki bentuk persegi dan dikombinasikan dengan bentuk lingkaran yang sebenarnya merupakan bagian dari penutup kepala Putri. Bentuk segitiga juga digunakan untuk menggambarkan seorang Putri, yang dimana Putri merupakan jelmaan ikan ke manusia. Hal ini penulis gambarkan dengan kain ulos yang dilingkarkan pada pinggang Putri dan menjadi rok yang dapat disandingkan dengan ekor ikan yang berbentuk segitga seperti yang telah digambarkan penulis.



Gambar 30. Eksplorasi bentuk dasar Putri
(Dokumentasi penulis)

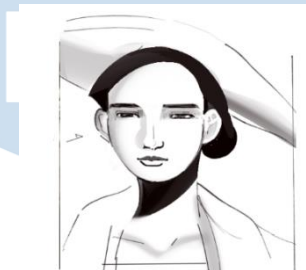


Gambar 31. Eksplorasi proporsi Putri
(Dokumentasi pribadi)

Untuk proporsi sendiri, Putri merupakan seorang yang telah memasuki kategori dewasa, dan menurut Bancroft (2006) tokoh seperti ini memiliki proporsi dengan skala 6 kepala dari seluruh tubuh. Oleh karena itu putri akan memiliki tinggi 6 kepala dari keseluruhan tubuhnya.

4. Fitur wajah

Setelah observasi dan mempelajari fitur wajah pada wanita Batak, penulis mengeksplorasi serta membuat sketsa untuk perancangan dari wajah Putri. Menurut Sihombing (2016), karakteristik yang dimiliki dari fitur wajah orang Batak adalah memiliki hidung sedang, mata sipit dan cenderung wajah berbentuk persegi dengan rahang yang tinggi dan menonjol. Namun, pada proses perancangan pada wajah di film pendek ini sendiri, penulis menggunakan *style* gambar yang lebih sederhana untuk produksi animasi, namun masih dengan pendekatan semi realisme.



Gambar 32. Eksplorasi fitur wajah Putri

(Dokumentasi pribadi)

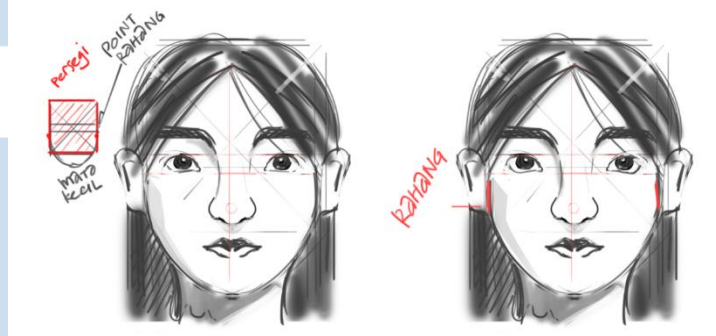
Untuk sketsa pertama dari wajah Putri, penulis menggambarkan wajah Putri dengan mata yang khas bagi ras proto-melayu, yaitu mata yang sipit dengan bentuk wajah yang persegi, rahang juga digambarkan lebih tinggi dengan paras wajah yang panjang.



Gambar 33. Eksplorasi fitur wajah Putri

(Dokumentasi pribadi)

Pada sketsa kedua, penulis menggambarkan bentuk wajah Putri yang tetap berdasar pada persegi namun lebih panjang dari gambar sebelumnya, namun dengan mata yang lebih besar. Hal ini dirasa kurang memenuhi hasil temuan penulis di subbab sebelumnya sehingga penulis melakukan eksplorasi lagi dan melakukan perubahan.



Gambar 34. Eksplorasi fitur wajah Putri

(Dokumentasi pribadi)

Pada sketsa ketiga penulis melakukan *breakdown* lagi untuk proporsi wajah Putri, pada sketsa ketiga bentuk wajah putri tidak terlalu jauh dengan sketsa pertama dimana Putri memiliki bentuk wajah yang lebih persegi daripada persegi panjang seperti di sketsa kedua, namun setelah pertimbangan kembali terkait tokoh Putri merupakan tokoh yang tenang dan dewasa, bentuk mata Putri kembali diubah. Menurut Bancroft (2006) mata yang besar dan bulat memberikan kesan yang lebih imut pada tokoh sehingga penulis melakukan revisi lagi dari sketsa ini.



Gambar 35. Eksplorasi fitur wajah Putri

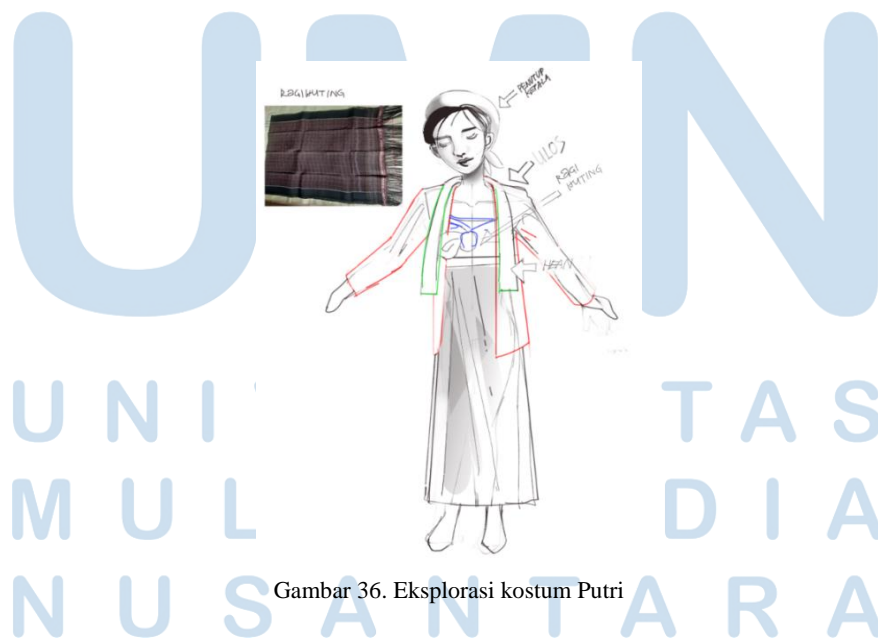
(Dokumentasi pribadi)

Pada sketsa keempat, mata Putri digambarkan menjadi lebih panjang dan dianggap penulis telah mewakili kepribadian tokoh Putri yang dewasa dan tenang, rahang pun sudah tampak tinggi dan menonjol. Bentuk hidung pada sketsa eksplorasi ini juga sudah dalam bentuk sedang sehingga penulis memutuskan untuk menetapkan sketsa ini sebagai fitur wajah pada tokoh Putri.

5. Kostum

Berdasarkan acuan yang telah diobservasi penulis pada subbab sebelumnya, penulis juga akan merancang kostum yang dikenakan tokoh untuk menambahkan informasi tokoh Putri pada audiens, seperti yang telah dinyatakan oleh Kalmakurki (2020). Kostum Putri dirancang sesuai dengan bagaimana masyarakat Batak Toba mengenakan pakaiannya, hal ini meliputi atribut-atribut khusus seperti penutup kepala dan kain yang dilingkarkan di pinggang menjadi rok serta selendang yang dikalungkan di leher Putri. Tentunya kain-kain yang hadir pada rancangan Putri merupakan kain ulos.

Kostum Putri terdiri dari kain polos di bagian dada, ditambah dengan kain ulos yang menjadi rok bawahan untuk Putri. Putri juga mengenakan penutup kepala, Penulis juga telah mendesain beberapa alternatif, dan setelah pertimbangan penulis memilih salah satu dari alternatif-alternatif yang ada.



Gambar 36. Eksplorasi kostum Putri

(Dokumentasi pribadi)

Pada awal perancangan, penulis menggunakan ulos Ragihuting, namun penulis mengubah rancangan tersebut dikarenakan penggunaan ulos ragihuting hanya dikenakan oleh gadis-gadis yang masih perawan.



Gambar 37. Eksplorasi kostum Putri

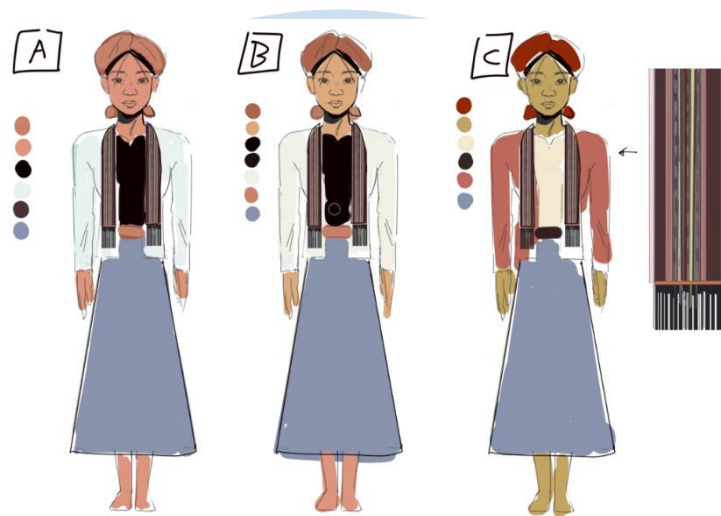
(Dokumentasi pribadi)

Penulis menentukan terlebih dahulu apa ulos yang akan digunakan dan membuat alternatif lainnya. Penulis memutuskan ulos yang akan digunakan adalah ulos manggiring dan ulos sibolang, juga memutuskan untuk memilih alternatif B untuk rancangan Putri.

Ulos sibolang seringkali digunakan untuk menjadi bawahan yang dilingkarkan di pinggang menjadi rok dikarenakan ulos sibolang merupakan ulos yang berukuran lebar. Ulos manggiring dapat dijadikan selendang, namun bagi seorang ibu seperti Putri, ulos ini juga memiliki fungsi lain, yaitu sebagai ulos parompa dimana ulos ini biasa digunakan untuk menimang bayi. Oleh karena itu penulis menggunakan kedua ulos tersebut untuk menjadi bagian dari kostum Putri. Untuk penutup kepala, Putri menggunakan kain polos untuk menutup rambut Putri.

6. Warna

Setelah menentukan bagaimana Putri mengenakan kostumnya di cerita, penulis akan menentukan warna untuk rancangan tokoh Putri. Putri merupakan tokoh cantik dan sederhana, juga baik hati. Penulis melakukan eksplorasi dan membuat beberapa alternatif.



Gambar 38. Eksplorasi warna Putri

(Dokumentasi pribadi)

Warna memiliki hubungan erat dengan kostum pada perancangan tokoh ini karena masing-masing kain ulos memiliki warna khas tersendiri, Untuk luaran Putri dimana penulis memutuskan untuk tidak menggunakan ulos. Oleh karena itu penulis memilih warna putih untuk luaran Putri karena menurut Tillman (2011), putih dapat merepresentasikan kesederhanaan. Penulis juga menggunakan kedua warna dasar untuk memberikan kontras terhadap putri, yaitu warna dasar hitam dan putih.

Penulis memutuskan untuk menggunakan alternatif B, dikarenakan warna hitam dapat menyeimbangkan warna putih dan menjadikan warna lebih menarik dengan kontras yang ada, untuk ulos manggiring yang berwarna cokelat sendiri, selain fungsi ulos penulis juga mengambilnya karena keterkaitan warna ulos tersebut dengan alam. Warna yang ada pada ulos juga terbatas dan masih dibuat menggunakan serat-serat alam, atau dedaunan, begitupula dengan ulos Sibolang. Hal ini menunjukkan Putri berada di lingkungan yang masih dekat dengan alam dan menggunakan hal tersebut sebagai pakaiannya.

Di bagian bawah, tokoh Putri menggunakan biru yang menimbulkan kontras dengan warna dingin jika yang berlawanan dengan bagian atas, yaitu warna cokelat. Sesuai pernyataan Tillman (2011), warna biru juga dapat merepresentasikan kelembutan yang terdapat pada tokoh Putri yang menyayangi anaknya.

Untuk warna kulit, alternatif yang telah dibuat oleh penulis berkisar dari warna kuning langsung hingga coklat. Hal ini disesuaikan dengan pertimbangan dari tridimensional tokoh dan studi literatur yang telah dilakukan.

c. Samosir

1. Tridimensional Tokoh

a. Sosiologi

Samosir merupakan seorang anak yang tinggal bersama orangtuanya dengan gaya hidup yang cukup sederhana. Samosir tidak banyak berinteraksi dengan banyak orang juga dan tidak memiliki teman sepermainan, namun dia dekat dengan kedua orangtuanya.

b. Psikologi

Samosir merupakan anak yang nakal dan aktif, ia juga merupakan anak yang manja dan disayang oleh orangtuanya. Samosir juga merupakan anak yang cukup usil.

c. Fisiologi

Samosir merupakan seorang anak laki-laki yang berusia 9 tahun, iya memiliki tinggi 130 cm dan berat badan 30 kg. Samosir memiliki mata berwarna coklat, kulitnya berwarna sawo matang dan ia memiliki rambut pendek berwarna hitam.

2. *Archetype*

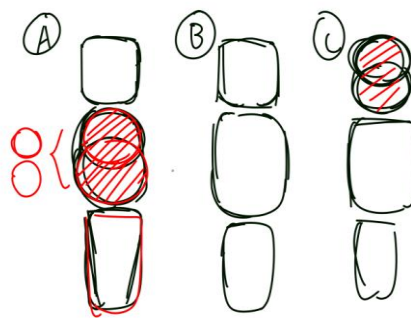
Samosir merupakan seorang tokoh dengan archetype *fool*, *fool* sendiri merupakan tokoh yang mencetuskan malapetaka menurut Tillman (2011). Samosir merupakan seorang anak yang dimanjakan oleh kedua orang tuanya. Ia sangat suka bermain, bermain merupakan prioritas utamanya. Ketika Samosir diberi perintah untuk mengantarkan bekal ayahnya, Samosir malah bermain dan memakan bekal tersebut, hal ini membawa malapetaka bagi seluruh tokoh pada film ini

3. *Shape* dan Proporsi

Setelah menganalisis tridimensional tokoh dan archetype tokoh, penulis menentukan bentuk dan proporsi dari tokoh Samosir. Bentuk dasar terdiri dari persegi, lingkaran dan segitiga.

Bishop (2017) mengatakan bahwa tokoh yang memiliki kesan imut dan tidak berbahaya memiliki bentuk dasar lingkaran. Samosir merupakan anak-anak, oleh karena itu penulis membuat garis-garis lengkung yang juga berdasarkan lengkung pada lingkaran, sama seperti Putri.

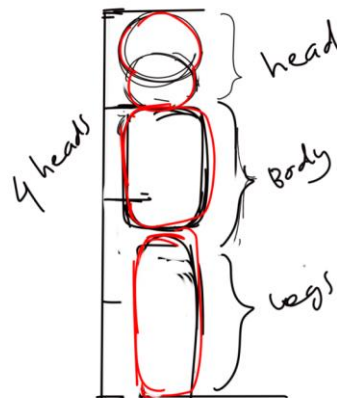
Penulis membuat beberapa rangkaian alternatif dan mengeksplorasi bentuk Samosir. Penulis menggunakan bentuk persegi yang tidak bersudut lancip dan lingkaran untuk eksplorasi ini, penulis memutuskan untuk menggunakan alternatif C.



Gambar 39. Eksplorasi bentuk dasar Samosir

(Dokumentasi pribadi)

Sesuai pernyataan Bancroft (2007), proporsi pada anak-anak memiliki bentuk seperti garis lurus, yang dimana lebih sesuai dengan gambar alternatif C dimana penulis menggunakan dua bentuk persegi yang bersudut melengkung, penulis juga menggunakan dua bentuk lingkaran yang dikombinasikan untuk membuat pipi Samosir terlihat lebih berisi dan imut, serta memberikan Samosir kesan bahwa Samosir adalah tokoh yang tidak berbahaya.



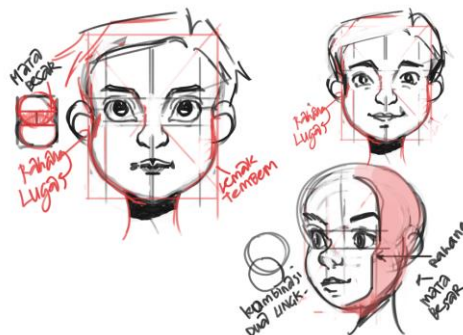
Gambar 40. Eksplorasi proporsi Samosir

(Dokumentasi pribadi)

Pada proporsi tubuh Samosir penulis menggunakan skala 4 kepala dari keseluruhan tubuh. Hal ini mengacu pada pernyataan Zeb seorang animator bahwa tokoh anak kecil dapat memiliki proporsi 3 hingga 5 kepala dari keseluruhan tubuh mereka.

4. Fitur Wajah

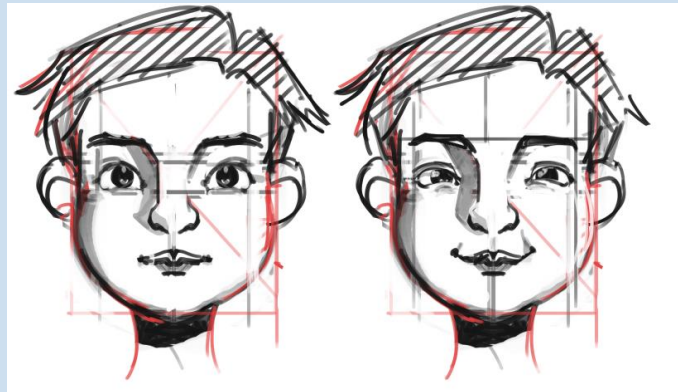
Setelah menentukan bentuk dasar dan proporsi, proses selanjutnya adalah menentukan fitur wajah Samosir. Fitur wajah orang Batak merupakan fitur dari ras proto-melayu. Menurut Sihombing (2019) orang Batak memiliki ciri khas pada fitur wajahnya seperti bentuk wajah yang cenderung berbentuk persegi, rahang yang tinggi dan menonjol. Penulis membuat beberapa sketsa eksplorasi untuk menentukan implementasi fitur wajah orang Batak pada tokoh Toba.



Gambar 41. Eksplorasi fitur wajah Samosir

(Dokumentasi pribadi)

Pada sketsa pertama, penulis tetap menggunakan persegi panjang yang menjadi penuntun bagi kontur wajah Samosir, menggunakan dua bentuk lingkaran besar didalamnya. Mata yang lebih besar juga digambar dengan bentuk yang lebih memicing kedalam, membentuk mata yang terlihat lebih sipit, namun tetap digambarkan besar. Namun bentuk mata masih dirasa kurang sesuai dengan teori yang ada di bab sebelumnya. Oleh karena itu penulis melakukan eksplorasi lagi.



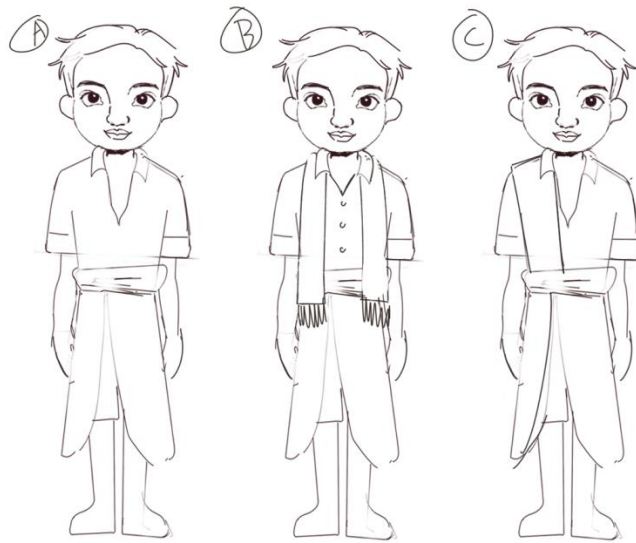
Gambar 42. Eksplorasi fitur wajah Samosir

(Dokumentasi pribadi)

Pada sketsa kedua, penulis menyesuaikan lagi mata Samosir agar bentuknya terlihat lebih sesuai dengan karakteristik fitur wajah ras proto-melayu. Hidung dibuat berukuran sedang, bentuk mata dibuat lebih mengarah ke sipit dengan membuat garis lengkung dibawah mata. Rahang tidak mengalami banyak perbedaan, dimana rahang tetap menjadi bagian yang menonjol di wajah Samosir, begitupula rahang yang tetap terlihat lugas.

5. Kostum

Setelah menentukan bagaimana fitur wajah yang dimiliki oleh Samosir, penulis akan menentukan kostum yang akan dikenakan oleh Samosir. Kostum yang dikenakan Samosir mirip seperti apa yang dikenakan Toba, hal tersebut dikarenakan Samosir merupakan anak laki-laki dari Toba yang sama-sama berada dalam lingkup suku Batak Toba. Suku Batak Toba sendiri biasa mengenakan ulos sebagai bagian dari atribut berpakaianya. Penulis telah membuat sketsa eksplorasi yang meliputi beberapa alternatif.



Gambar 43. Eksplorasi kostum Samosir

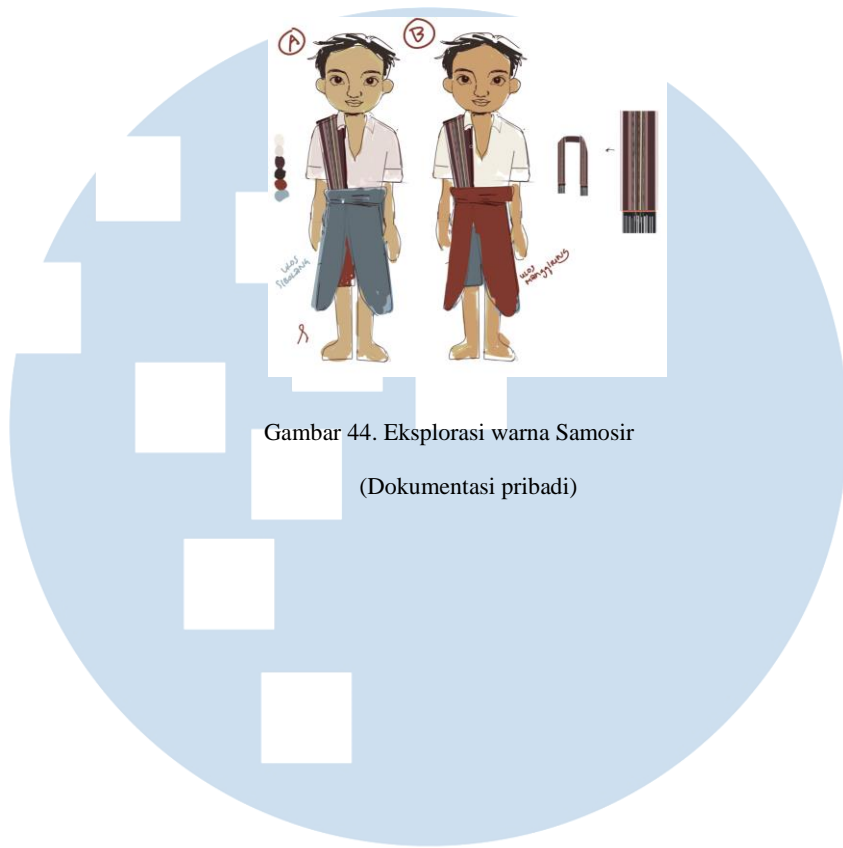
(Dokumentasi pribadi)

6. Warna

Setelah menentukan kostum penulis menentukan warna yang akan diaplikasikan pada Samosir. Menurut Tillman sendiri warna dapat merepresentasikan psikologi dari tokoh. Dalam rancangan ini, warna memiliki korelasi yang sangat erat dengan kostum, dikarenakan kain ulos yang menjadi bagian dari rancangan ini memiliki warna masing-masing.

Sesuai dengan acuan pada bab sebelumnya, penulis melakukan eksplorasi pada tokoh Samosir berdasarkan teori psikologi Tillman (2011), dimana Tillman menyatakan bahwa warna mempengaruhi psikologi tokoh. Warna yang dominan pada gambar eksplorasi diatas merupakan warna merah bata dan warna biru. Menurut Tillman (2011) warna merah dapat merepresentasikan keaktifan dan energi dari tokoh sedangkan warna biru dapat merepresentasikan kepercayaan diri dari tokoh.

Penulis memutuskan untuk menggunakan alternatif B, karena tokoh Samosir merupakan tokoh yang lebih didominasi dengan perilaku aktif dan berenergi dibandingkan sifat kepercayaan diri. Oleh karena itu penulis menggunakan alternatif B untuk perancangan tokoh Samosir, atas alasan ini penulis juga menggunakan ulos manggiring untuk sarung yang dipakai Samosir.



Gambar 44. Eksplorasi warna Samsosir
(Dokumentasi pribadi)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA