

ini merupakan interpretasi dari mitologi Kelinci Bulan (月兔) yang mencampurkan mitologi tersebut dengan mitologi dari budaya lain. Cerita dari film ini mengikuti Lepus, seekor kelinci yang merupakan manifestasi dari konstelasi dengan nama yang sama. Lepus hanya memiliki satu motivasi, yaitu keinginannya untuk dikenang oleh konstelasi dan makhluk hidup lainnya sebagai figur legendaris. Setelah membuat konstelasi Orion marah, ia pun diburu hingga ke Bumi di mana ia bertemu dengan seorang Wanita yang memberikannya apa yang ia inginkan sebagai hadiah atas kebajikannya. Tema utama dari film ini adalah ketahanan, kebaikan dalam dunia yang jahat, dan arti kemanusiaan.

3.2 Konsep Karya

Film *The Selenian Prince* merupakan animasi 2D terbatas dengan cerita naratif fiksi. Konsep dasar cerita diambil dari mitologi Kelinci Bulan yang menceritakan tentang bagaimana seorang dewa menaruh kelinci di permukaan bulan sebagai hadiah akan kebajikannya dan kemurahan hatinya. Konsep mitologi tersebut akhirnya diputar dan digabungkan dengan konsep mitologi lain, seperti *Jistu the Trickster* dari budaya Cherokee yang menceritakan tentang kelinci bernama Jistu yang membawa api dan membakar hutan untuk melindungi dirinya, dan *Revontulet* yang menceritakan tentang asal mula aurora borealis di Finlandia dengan menggunakan rubah yang ingin membantu bulan dalam menerangi langit malam.

Referensi visual film ini diambil dari game *Night in The Woods* (2017). *Night in The Woods* merupakan game dengan visual yang unik, penggunaan bentuk simpel dan warna primer membuatnya mencolok secara visual. Karena desain tokoh yang simpel, mereka menyatu dengan lingkungan sekitar mereka dan penggunaan warna primer membantu menyajikan suasana yang dapat dirasakan oleh penonton. *Fox Fires* (2021), sebuah film animasi pendek, juga menjadi referensi visual besar dalam bentuk interpretasi mereka tentang wujud hewan dan cara mereka menunjukkan perbedaan konstelasi dengan benda-benda langit lainnya.



Gambar 1. Referensi visual

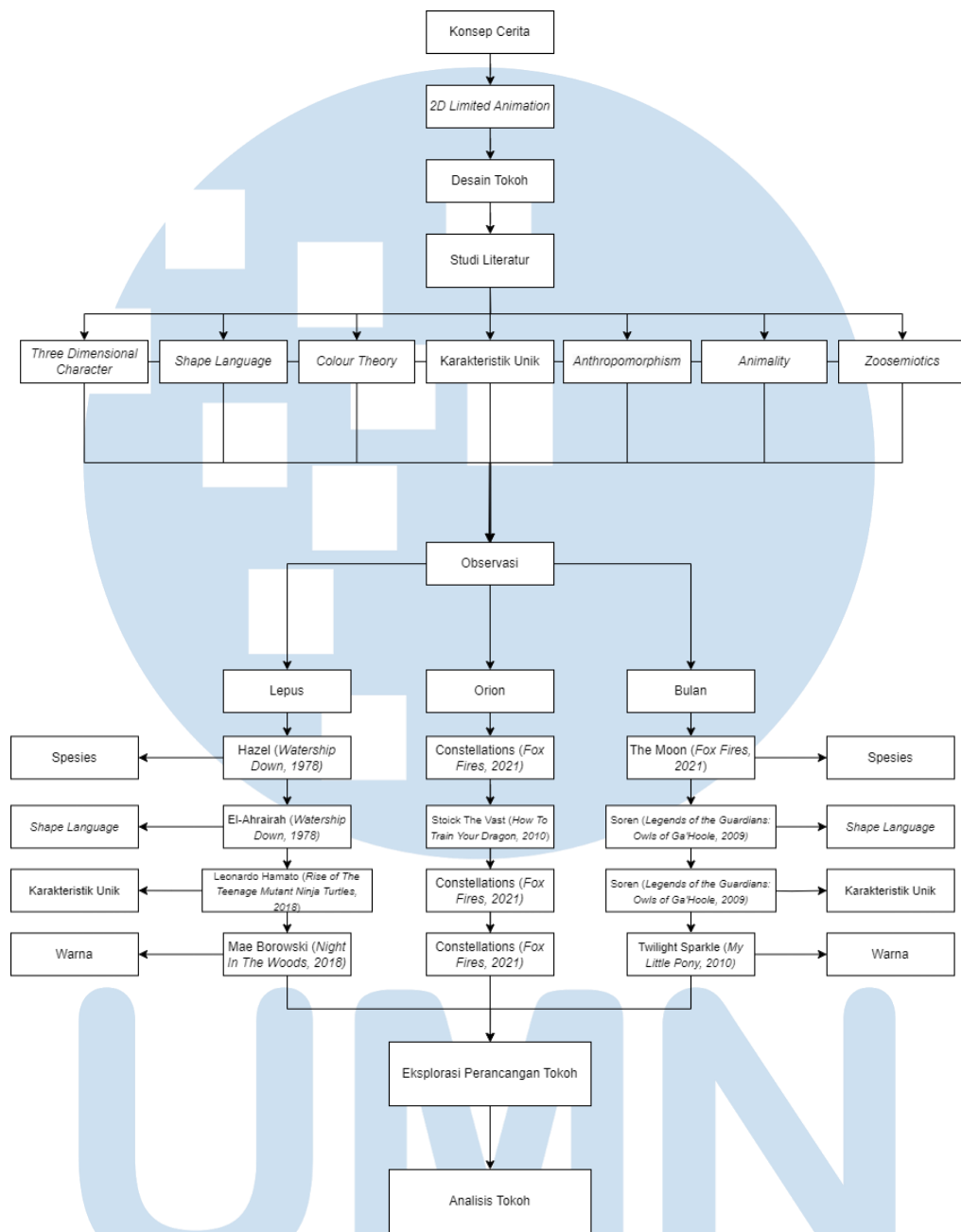
Sumber: (1) *Night in The Woods* (2017), (2) *Fox Fires* (2021)

3.3 Tahapan Kerja

Berikut merupakan bagan yang berisi tahapan perancangan tokoh, dari perancangan konsep, penerapan teori, observasi, hingga analisis

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Bagan 1. Tahapan Kerja

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.4 Studi Literatur

Dalam tahapan perancangan tokoh, penulis mencari beberapa teori dari peneliti lainnya untuk dapat mendukung proses perancangan tokoh agar penulis dapat

dengan efektif menyampaikan cerita melalui tokoh-tokoh ini. Berikut tercantum teori dan penulis dari teori tersebut dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Studi Literatur

Penulis	Teori	Penggunaan Teori
Lajos (1985) Mulyawan (2015)	<i>Three Dimensional Character</i>	Membuat dasar fisiologi, psikologi, dan sosiologi tokoh
Colman (2023) Asch (1946) Mehtälä (2020)	<i>Shape Language</i>	Memvisualisasikan kepribadian dan peran tokoh dengan menggunakan bentuk dasar untuk merancang tokoh yang unik
Kandinsky (1946) Holtzschue (2012)	Warna	Memvisualisasikan perkembangan dan kepribadian tokoh melalui warna
Cronin (2017) Cash (2012)	Karakteristik unik	Memvisualisasikan karakteristik fisik unik yang ada pada tokoh dan bagaimana karakteristik tersebut dapat menyampaikan kepribadian tokoh
Danielsson (2020)	Antropomorfisme	Merancang tokoh hewan dengan mengangkut kepribadian dan motivasi manusia untuk memberikan ciri manusiawi dan simpati kepada tokoh utama yang berupa hewan

Sosa (2001)	Zoosemiotika	Menganalisis perilaku kecil hewan dan menginterpretasikannya ke dalam bahasa manusia
Peters (2009)	Astroteologi	Menganalisis interpretasi objek kosmik dalam mitologi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.5 Sinopsis/Naskah

Dalam naskah final, terdapat tiga tokoh utama; Lepus, Orion, dan Bulan. Lepus dan Orion merupakan tokoh yang berbeda drastis, dari spesies, bentuk tubuh, bahkan kedudukan mereka dalam komunitas konstelasi. Keinginan Lepus untuk menunjukkan bahwa dirinya memiliki nilai dan pantas untuk dilihat dan Orion yang menganggap Lepus sebagai gangguan. Lepus turun dari langit untuk melarikan diri dari amarah Orion dan mendarat di Bumi sebagai seekor kelinci fana. Orion, tidak ingin turun ke Bumi tetapi masih ingin membunuh Lepus, menurunkan hujan api yang pada akhirnya membunuh Lepus. Lepus bertemu dengan seorang wanita misterius yang kesepian dan ia memilih untuk tinggal dan menemani wanita ini. Wanita tersebut ternyata adalah dewi Bulan yang terharu akan kebaikan Lepus dan membuatnya menjadi kelinci bulan.

Naskah membutuhkan 3 tokoh penting; Seekor kelinci, seorang pemburu, dan manifestasi dari Bulan. Untuk membentuk tokoh Lepus dan mengikuti tema mitologi, penulis mencoba mengambil dari mitologi lain untuk membentuk karakteristik Lepus. Dari interpretasi kelinci dalam mitologi seperti Jistu, kelinci sering digambarkan sebagai hewan yang lemah tetapi licik dan lincah. Kelinci di mata publik merupakan hewan tak berdaya dan penulis ingin menambahkan kekurangan ini kepada Lepus untuk menambahkan *stake*. Pada akhirnya penulis ingin mendesain tokoh kelinci yang; 1) Berbentuk kelinci, 2) Memiliki kelemahan kelinci, dan 3) Memiliki karakteristik kelinci mitologi untuk mengikuti tema.

Karena koneksi mitologi ini dengan konstelasi dan benda kosmik, maka pemburu diambil juga dari konstelasi. Orion merupakan konstelasi pemburu yang terletak di atas Lepus, panahnya selalu mengarah ke arahnya dan Lepus selalu berlari darinya. Bentuk konstelasi Orion bagaikan figure berbadan besar, ditambah dengan mitologi Orion dari Yunani Kuno, penulis mengambil kesimpulan untuk membentuk tokoh berbadan besar dengan intensi jahat seorang pemburu, mungkin seorang penguasa

Mitologi Kelinci Bulan, seperti namanya, bergantung pada keberadaan manifestasi Bulan. Tokoh Bulan yang dicari merupakan tokoh pertengahan antara Lepus dan Orion; Seorang dengan bentuk besar seperti Orion untuk menunjukkan kekuasaan, tetapi dengan kelemahan lembut seekor kelinci kecil. Bulan juga merupakan benda tersendiri di angkasa Bumi, menggambarkan sebuah tokoh yang sendirian dan misterius.

3.6 Observasi

Dalam perancangan tokoh, penulis melakukan beberapa eksplorasi dengan mengambil referensi dari media yang telah ada sebagai rujukan.

3.6.1 Lepus

Lepus merupakan protagonis dan tokoh utama dari film pendek ini. Lepus merupakan manifestasi dari konstelasi dengan nama yang sama dengan bentuk tubuh yang sama dengan seekor kelinci. Lepus juga memiliki perilaku yang dapat diasosiasikan dengan kelinci; Licik, penakut, dan perhatian. Sebagai protagonis, Lepus merupakan penggerak naratif utama dalam cerita dan dengan peran ini, desain visual Lepus harus menjadi pusat perhatian pertama penonton dan untuk mendukung desainnya, penulis mengambil beberapa referensi dari media yang ada.

1. Spesies

Untuk referensi karakteristik spesies diambil dari tokoh Hazel dari film *Watership Down* (1978). *Watership Down* merupakan hasil dari observasi Richard Adams

terhadap perilaku kelinci dan buku-buku yang menjelaskan biologi kelinci sebagai hewan. Adams ingin menrancang sebuah cerita di mana tokoh-tokoh ini dapat berpikir dan berkomunikasi seperti manusia, memiliki komunitas dan masyarakat kohesif seperti manusia, tetapi juga merupakan kelinci dengan kekurangan dan kelebihan yang memisahkan mereka dari manusia (Adams, 1973). Penulis ingin menangkap perspektif yang sama dengan perancangan tokoh kelinci ini dan akhirnya mengobservasi konsep-konsep “hewan manusiawi” yang ada dalam buku karya Adams tersebut.

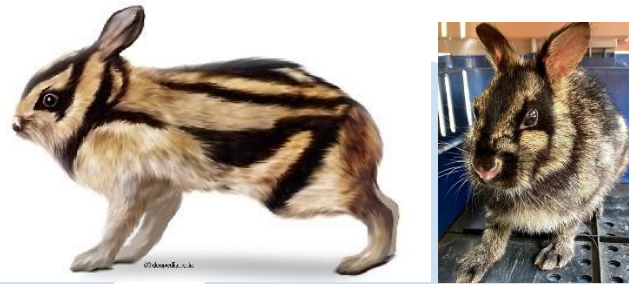


Gambar 2 dan 3. (2) Hazel menghentak kakinya, sebuah aksi yang dilakukan kelinci untuk menandakan bahaya. (3) Hazel berlari dengan kepala yang tidak sepenuhnya lurus, dikarenakan posisi mata kelinci yang hanya bisa melihat disekitarnya

(Sumber: *Watership Down*, 1978)

Dalam film *Watership Down*, tokoh-tokoh yang menggerakkan cerita merupakan kelinci dan Hazel, sebagai protagonis, menjadi referensi utama untuk desain visual dan interpretasi Lepus dalam film pendek ini. Hazel, walaupun diberikan kemampuan untuk berpikir dan berkomunikasi dengan inteligens manusia, masih tetap digambarkan sebagai kelinci dengan batasannya sendiri dan bagaimana ia menanggapi situasi tertentu seperti melarikan diri dari predator atau responnya terhadap bahaya.

Untuk spesies spesifik bagi Lepus, penulis mengambil referensi dari kelinci belang Sumatra (ENG: *Sumatran Striped Rabbit*), seekor kelinci dari Sumatra yang terancam punah.



Gambar 4. Kelinci belang Sumatra

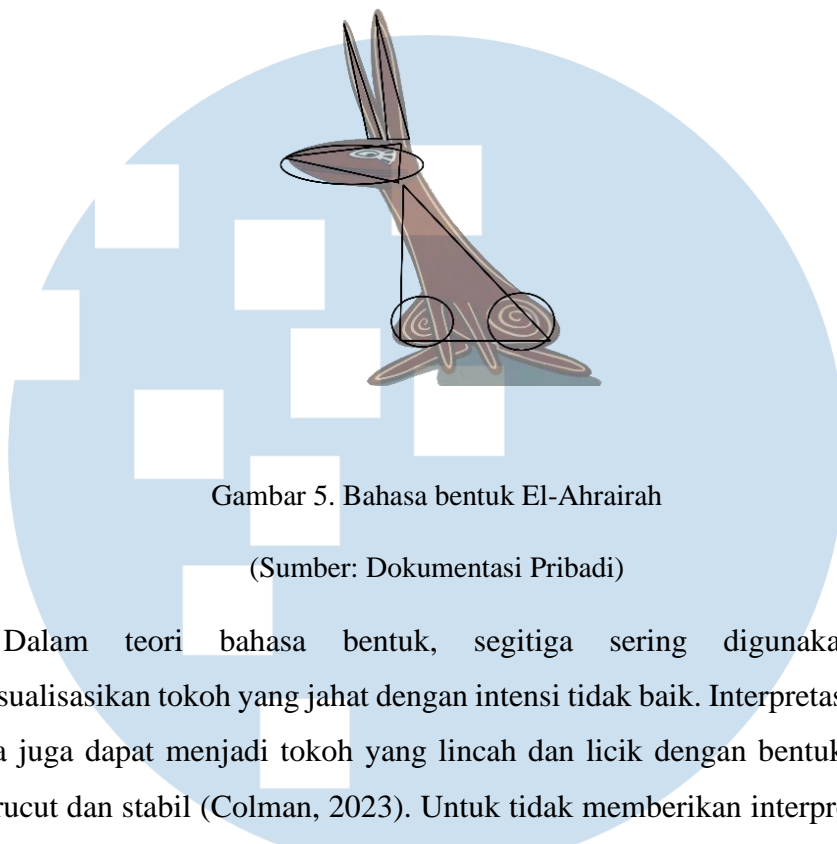
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kelinci belang Sumatra merupakan salah satu kelinci terlangka di dunia. Berada dalam genus *nesolagus*, kelinci dalam genus ini menjadi unik dari lagomorfa lainnya karena belang yang ada pada tubuh mereka. Kelinci genus ini berukuran kecil dan bersifat pemalu, ditambah dengan corak mereka yang membantu dalam menyembunyikan mereka. Kelinci ini sangat mudah dibedakan dari kelinci lain karena coraknya yang tidak dapat ditemukan dalam kelinci lain, Kelinci belang Sumatra merupakan kelinci yang dianggap terancam punah karena habitatnya yang hancur dari kebakaran hutan yang dimulai oleh manusia.

2. Shape Language

Lepus memiliki bentuk yang sangat berbeda dari bentuk tokoh lain yang muncul dalam film, dengan bentuk yang dominan segitiga. Untuk referensi bentuk tubuh diangkat dari tokoh El-Ahrairah dari film *Watership Down* (1978). El-Ahrairah dalam film memiliki bentuk yang sangat unik, dengan bentuk dominan segitiga dan lingkaran.

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



Gambar 5. Bahasa bentuk El-Ahrirah

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam teori bahasa bentuk, segitiga sering digunakan untuk memvisualisasikan tokoh yang jahat dengan intensi tidak baik. Interpretasi lain dari segitiga juga dapat menjadi tokoh yang lincah dan licik dengan bentuknya yang mengerucut dan stabil (Colman, 2023). Untuk tidak memberikan interpretasi jahat terhadap El-Ahrirah, bentuk segitiga diberikan ketumpulan dari bentuk lingkaran yang halus dan menandakan kelembutan dan tokoh yang lemah.

3. Karakteristik Unik

Menurut Carol Newman Cronin, tokoh diberikan tokohistik unik untuk menunjukkan tipe tokoh macam apa mereka. Karakteristik unik ini dapat menjadi deskripsi pertama yang dilihat oleh penonton dan menjadi petunjuk kepada penonton akan kepribadian, sejarah, bahkan asal tokoh melalui teknik *show don't tell* (Cronin, 2017). Dengan teori ini, Lepus diberikan beberapa karakteristik unik untuk menjadi petunjuk dari tokohnya. Referensi utama dari karakteristik unik Lepus datang dari tokoh Leonardo Hamato dari *Rise of The Teenage Mutant Ninja Turtles* (2018)



Gambar 6. Referensi karakteristik unik Leonardo dan perbandingan antara Leo dan spesies kura-kuranya (*red-eared slider*)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Leonardo memiliki karakteristik unik yang sangat berbeda dari tokoh-tokoh lain dalam film tersebut. Corak di tubuhnya memberikan indikasi akan 2 hal; Spesiesnya sebagai kura-kura telinga merah (*red-eared slider*) dan karakteristiknya sebagai tokoh licik yang menjadi pusat perhatian penonton, atau karakteristik “tokoh utama”. Menurut teori *shape language* Colman, bentuk tajam dari corak tubuh Leonardo juga diaplikasikan dalam teori bahasa bentuk, di mana Leo dianggap sebagai tokoh berandal di antara tokoh lainnya.

4. Warna

Selain bahasa bentuk dan karakteristik unik sebuah tokoh, warna juga merupakan indikasi visual terbaik atas karakteristik tokoh. Menurut Linda Holtzschue (2012), manusia memberikan banyak interpretasi dari warna sebagai respon fisik manusia terhadap warna tertentu. Untuk referensi warna Lepus diambil dari tokoh Mae Borowski dari game *Night in The Woods* (2018). *Night In The Woods* merupakan cerita yang bergantung pada naturalitas kehidupan sehari-hari dan warna yang dipilih juga akhirnya merefleksikan tema tersebut, dengan warna latar yang terang dan *flat* dan tokoh dengan warna yang mencolok dan berkontras dengan sekitarnya.

Tokoh utamanya, Mae, merupakan contoh terbaik dalam penggambaran kontras yang ada pada game tersebut.



Gambar 7. Palet warna Mae

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari desain di atas, warna Mae sangatlah mencolok dari satu sama lain; Warna bulu dasar yang merupakan warna biru gelap dengan warna mata dan mulutnya yang memiliki kontras besar dengan warna kuning dan merah. Warna biru tua, menurut Maerz dan Paul (1930), digunakan dalam seragam tantara Angkatan Laut sejak tahun 1748. Karena penggunaannya ini, warna biru tua memiliki implikasi akan kekuatan dan misteri (Maerz dan Paul, 1930). Warna biru tua sebagai dasar memberikan Mae sebuah kesan bahwa ia merupakan tokoh yang misterius dan sedikit berbahaya. Warna kuning dan merah dari mata Mae sangatlah mencolok dengan interpretasi yang jauh berbeda.

Menurut Holtzschue, warna kuning sering diinterpretasikan sebagai warna kebahagiaan dan warna merah sebagai warna semangat dan cinta, tetapi karena kulit biru tua yang telah memberikan kesan misterius, kedua warna ini mendapatkan interpretasi yang jauh berbeda, yaitu kuning sebagai gambaran bahaya dan merah sebagai gambaran darah (Holtzschue, 2012). Warna palet Mae sangatlah unik karena sifatnya yang dapat mencolok dalam situasi apapun; Di situasi malam yang

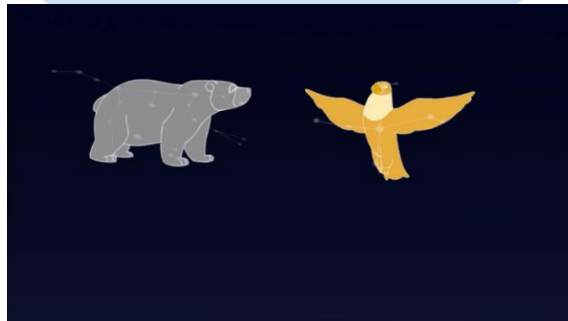
gelap, matanya menjadi menyala dan menjadi indikasi yang misterius, sementara situasi pagi atau siang ia terlihat bagaikan siluet

3.6.2 Orion

Di sisi lain, Orion merupakan antagonis utama dari cerita ini. Orion, seperti namanya, merupakan manifestasi fisik konstelasi pemburu dan manifestasi ini datang dalam bentuk seorang pemburu yang berbadan besar dan kekar. Orion merupakan seorang penguasa, dan untuk menggambarkan peran ini, diambil beberapa referensi visual dari media yang ada

1. Spesies

Orion, walaupun mengambil bentuk sebagai manusia, tidak keluar dari bentuk tersebut, tidak sama dengan Lepus. Ia merupakan manifestasi dari konstelasi yang berbentuk manusia. Referensi untuk spesies datang dari film pendek *Fox Fires* (2021) melalui penggunaan konstelasi mereka.



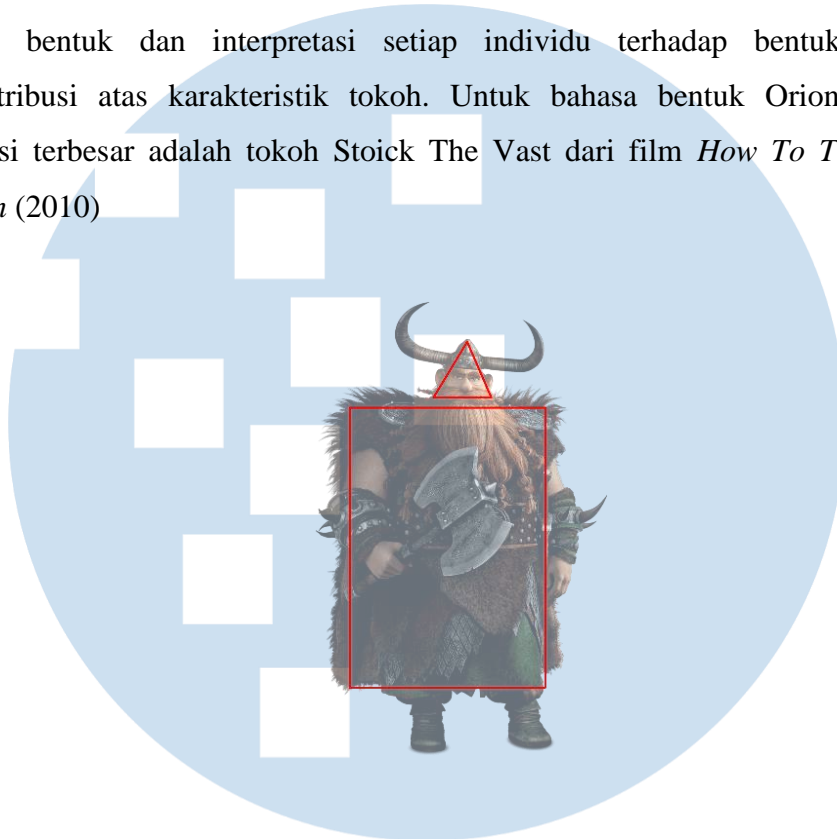
Gambar 8. Konstelasi

(Sumber: *Fox Fires*, 2021)

Pada film pendek ini, para konstelasi merupakan bintang-bintang yang sekaligus mengambil bentuk makhluk hidup. Sebagai sebuah spesies, bintang-bintang ini merupakan objek langit yang tidak memiliki bentuk fana, dan karena ini mereka menjadi makhluk yang abadi dan di atas makhluk-makhluk lain yang fana.

2. Shape Language

Bahasa bentuk dan interpretasi setiap individu terhadap bentuk tertentu berkontribusi atas karakteristik tokoh. Untuk bahasa bentuk Orion, diambil referensi terbesar adalah tokoh Stoick The Vast dari film *How To Train Your Dragon* (2010)



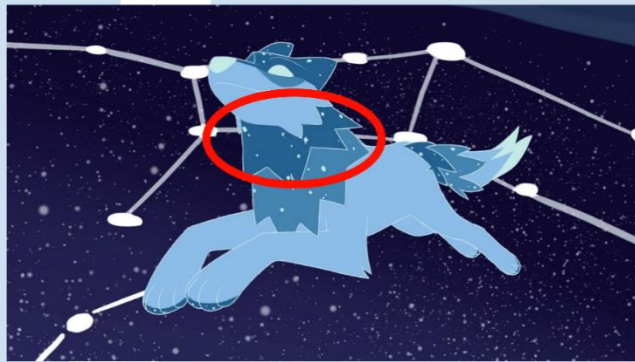
Gambar 9. Bentuk tubuh Stoick

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam film tersebut, Stoick merupakan kepala desa dari viking Berk. Karena perannya sebagai kepala desa dan seorang viking, tentu tokoh Stoick merupakan tokoh yang besar, kekar, dan mengintimidasi. Bentuk yang dominan terdapat pada desain tokoh Stoick adalah bentuk kotak yang membentuk seluruh tubuhnya dan segitiga yang membentuk kepalanya. Dari interpretasi bahasa bentuk Colman (2023), bentuk kotak memiliki indikasi akan tokoh yang kuat dan stabil, sebuah tokoh yang tidak bisa digerakkan dan dijatuhkan karena kestabilan bentuk kotak. Karena bentuk segitiga yang mengerucut ke atas, terdapat dua interpretasi akan desain ini; Tokoh yang berada dalam sebuah hierarki dan tokoh yang tidak memiliki nilai kecerdasan yang tinggi karena pengerucutan pada kepalanya.

3. Karakteristik Unik

Dalam desain visual tokoh, karakteristik unik dapat datang dalam berbagai macam bentuk, bukan hanya dari tato atau tanda yang alami. Bagi Orion, tokohstik visual ini merupakan bintang-bintang yang ada dalam tubuhnya, dan referensi ini diambil sekali lagi dari konstelasi dalam film *Fox Fires* (2021), terutama konstelasi Lupus.



Gambar 10. Konstelasi Lupus dengan bintang-bintang dalam bulunya

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Saat menjadi konstelasi, Lupus bergabung dengan bintang-bintang disekitarnya dan dalam perubahannya, mendapatkan bintang-bintang dalam bulunya. Karakteristik unik ini merupakan indikasi akan apa perannya, yaitu menjadi sebuah konstelasi, bagian dari bintang. Bintang-bintang tersebut juga memberikan Lupus sebuah kesan bahwa ia menjadi tokoh yang tidak fana, yang berarti perubahannya menjadi sebuah makhluk halus yang berasal dari mitos.

4. Warna

Untuk referensi warna Orion diambil dari referensi yang sama dengan karakteristik uniknya, yaitu Lupus dari film pendek *Fox Fires* (2021)

Pada Gambar 10, telah diindikasikan bahwa Lupus memiliki dua palet warna yang dominan; Putih dan Biru. Putih sebagai refleksi akan warna bintang yang ada di sekitarnya dan biru sebagai refleksi akan warna langit malam. Biru memiliki interpretasi yang terkadang negatif, yaitu sebagai warna kesedihan. Dalam

konteks *Fox Fires*, warna biru dalam *Lupus* memberikan interpretasi akan tokoh yang tenang dan sangat halus, sebuah tokoh mitologi yang berasal dari langit malam yang berwarna biru dingin. Walaupun putih bukanlah sebuah warna secara tradisional, melainkan keberadaan cahaya, ini juga memberikan indikasi akan apa *Lupus* sebenarnya; kumpulan cahaya dari bintang. Warna putih juga memiliki interpretasi akan makhluk yang suci dan murni (Holtzschue, 2012).

3.6.3 Bulan

Bulan, seperti namanya, merupakan personifikasi dari bulan, satelit alami Bumi. Bulan, dalam film pendek ini, juga merupakan tritagonis dan mengambil peran sebagai *Guardian*. Untuk mendukung karakteristik ini, beberapa referensi visual diangkat

1. Spesies

Sebagai personifikasi fisik dari bulan, tentu spesies yang diangkat juga dapat dikatakan sebagai “bulan”, tetapi dalam konteks visual, Bulan mengambil bentuk sebagai seekor burung hantu antropomorfik, sekaligus juga tokoh Bulan dari film pendek *Fox Fires* (2021).



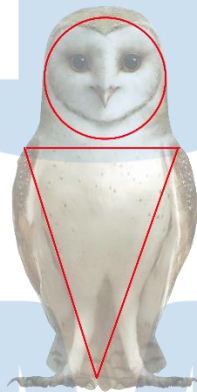
Gambar 11. Perbandingan spesies burung hantu dan personifikasi bulan pada film pendek *Fox Fires* (2021)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pemilihan spesies burung hantu serak jawa memiliki interpretasi lain; dalam studi perilaku burung hantu, terkadang perilaku mereka yang misterius dan tidak lazim diinterpretasikan oleh manusia sebagai karakteristik tokoh yang diluar pengertian makhluk fana. Kemampuan mereka untuk terbang tanpa suara dan mata mereka yang terlihat sepenuhnya berwarna hitam diinterpretasikan manusia sebagai karakteristik yang misterius dan hampir mendekati mitologi. Kemampuan mereka untuk memutar kepala mereka juga menjadi faktor lain dalam karakterisasi mereka yang dianggap sebagai makhluk dunia lain.

2. Shape Language

Bentuk menjadi karakteristik visual pertama yang dilihat oleh penonton. Untuk bentuk Bulan, referensi diangkat dari tokoh Soren dari film *Legends of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole* (2010).



Gambar 12. Perbandingan bentuk Soren dan Bulan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Bentuk Soren mengambil bentuk dasar dari spesies awalnya; seekor serak jawa. Dengan bentuk badan segitiga yang langsing memberikan impresi tentang sebuah tokoh dengan pergerakan cepat dan pikiran yang cerdas (Mehtälä, 2020). Terdapat sebuah indikasi bahwa ia merupakan tokoh yang jahat, tetapi dengan sudut-sudutnya yang ditumpulkan, interpretasi ini menjadi tokoh yang licik.

Kepalanya yang bulat memberikan karakteristik sebuah tokoh yang halus dan baik dengan bentuk wajah yang dapat didekati oleh tokoh lainnya.

3. Karakteristik Unik

Karakteristik unik Bulan diambil sekali lagi dari tokoh yang sama dengan tokoh sebelumnya, yaitu Soren dari *Legends of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole* (2010)



Gambar 13. Karakteristik unik pada Soren dan Bulan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karakteristik unik dari Soren lebih banyak menjadi indikasi akan spesiesnya daripada indikasi karakteristik lainnya, tetapi ada juga termasuk dalam karakterisasinya sebagai tokoh. Bentuk hati pada wajahnya yang identik dengan serak jawa memberikan tanda visual akan spesiesnya dengan cepat kepada penonton, tetapi bentuk hati ini juga dapat diinterpretasikan sebagai bentuk yang lucu dan memberikan Soren karakterisasi visual yang penyayang.

4. Warna

Warna memiliki kemampuan untuk memberikan tanda visual kepada penonton mengenai status sebuah tokoh dalam ceritanya. Warna Bulan yang unik ini mengambil referensi berat dari tokoh Twilight Sparkle dari *My Little Pony* (2010)



Gambar 14. Palet warna Twilight Sparkle

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Twilight memiliki warna yang unik dari antara keenam tokoh utama dalam *My Little Pony*, dengan warna badan dan rambut yang dominan ungu dan biru. Warna ungu dalam interpretasi Holtzschue, seringkali diasosiasikan dengan kerajaan dan royalti, ini dikarenakan keberadaan pewarna ungu yang dahulu merupakan pewarna termahal yang hanya dapat dibeli oleh kaum di atas (Holtzschue, 2012). Warna ini sangat membantu dalam memvisualisasikan status tokoh karena Twilight, dalam film, menjadi seorang putri. Warna ungu pada tubuhnya dan warna emas mahkotanya yang menjadi indikasi kedua akan statusnya sebagai royalti, sangat memvisualisasikan tokoh yang memiliki hak kuasa atas sesuatu dan tokoh yang memiliki kekuatan dan respek yang besar.

3.7 Eksplorasi Perancangan Tokoh

Awal dari proses perancangan tokoh dimulai dari perancangan konsep cerita. Saat penulis telah memilih tema dan cerita yang ingin diangkat, akhirnya referensi dari media-media dengan tema yang sama atau konsep yang cukup mirip untuk mendukung perancangan tokoh yang akan datang. Pada poin observasi, penulis telah memberikan referensi-referensi yang telah dikumpulkan untuk menjadi acuan desain dasar tokoh karena sumber setiap referensi memiliki konsep yang mirip dan dapat mendukung dalam pembawaan tema dalam cerita ini. Dari referensi tersebut,

akhirnya datang proses eksplorasi di mana penulis masuk pada tahap eksperimentasi perancangan tokoh dari *artstyle*, warna, dan detail-detail visual lainnya. Pada tahap ini, penulis melalui proses *trial and error* di mana desain setiap tokoh berkembang sejalan dengan perkembangan konsep cerita dan tema yang diangkat.

3.7.1 Lepus

1. Spesies

Dari awal perancangan cerita, penulis selalu menginginkan tokoh antropomorfik sebagai protagonis yang akan menggerakkan naratif cerita. Pada awal eksplorasi naskah dan tokoh, Lepus memiliki desain dan spesies yang jauh berbeda dari desain akhir. Desain awal Lepus merupakan seorang kelinci antropomorfik yang berdiri dan berlaku layaknya manusia, sama seperti Bulan.



- Humanoid Rabbit? Does not make sense story-wise
- Too much advantages with humanoid body, need to give restrictions to make danger more apparent
- Reference: Hazel (WD, 1978)
- Against theme of "human bad"
- SIMPLER design and SIMPLER motives

Gambar 15. Desain awal Lepus dan catatan desain tokoh

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Eksplorasi spesies Lepus membutuhkan waktu lama dibandingkan dengan tokoh lain. Ini dikarenakan desain Lepus berkembang sesuai dengan perkembangan naskah. Kekurangan dari Lepus sebagai tokoh humanoid adalah ciri-ciri humanoid

tersebut yang dapat melawan narasi cerita. Sebagai makhluk bipedal, Lepus tidak diberikan pembatas akan apa yang dapat ia lakukan. Pembatasan tersebut merupakan salah satu unsur terpenting dalam perjalanan Lepus. Setelah eksplorasi ulang, Lepus akhirnya diubah menjadi hewan berkaki empat, seperti Hazel dari *Watership Down* (1978); Seekor kelinci dengan kemampuan berpikir seperti manusia, tetapi dibatasi oleh bentuk kelincinya.

2. Shape Language

Eksplorasi perancangan pertama Lepus merupakan eksplorasi wujudnya sebagai tokoh. Dalam perancangan ini, penulis ingin mencoba menggambarkan interpretasi karakteristik kelinci ke dalam sebuah tokoh dengan bentuk yang mendukung. Penulis ingin tokoh kelinci memiliki visual yang jelas dengan interpretasi antropomorfisme seekor kelinci; Licik, lincah, dan lemah. Dengan ini, beberapa eksplorasi bentuk dilakukan.



Gambar 16. Eksplorasi bentuk Lepus

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sebelum mencapai desain final, beberapa bentuk diberikan kepada kepala Lepus. Awalnya, penulis mencoba menjiblak bentuk kepala kelinci belang Sumatra yang memiliki bentuk lebih melingkar, tetapi diubah dan dikembangkan untuk menyesuaikan dengan stereotipe kelinci yang lincah dan licik, dan tentu disesuaikan dengan bentuk konstelasi Lepus yang tajam. Kemudian, diberikan tampak yang lebih tajam, tetapi dengan tampak ini Lepus terlihat lebih jahat daripada sekedar

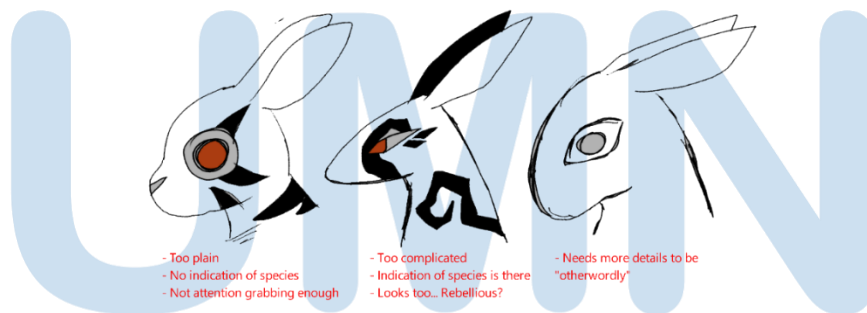
licik. Eksplorasi lain termasuk mencoba memberikan bentuk bagaikan mangga, tetapi bentuk tersebut membentuk sebuah hewan yang tidak mirip kelinci sama sekali.



Gambar 17. Draft ketiga Lepus
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Karakteristik Unik

Desain awal Lepus awalnya tidak memberikan indikasi akan karakteristik apapun. Saat itu, penulis akhirnya memilih untuk memberikan karakteristik unik dalam bentuk strip-strip yang ada pada tubuhnya sebagai indikasi akan spesiesnya dan karakterisasinya



Gambar 18. Eksplorasi belang Lepus
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Saat memberikan karakteristik unik pada Lepus, 3 hal yang diperhatikan; Apakah menarik? Apakah dengan jelas menunjukkan spesiesnya? Dan apakah

dengan akurat menggambarkan kepribadiannya? Strip yang awal diberikan hanya dalam bentuk belang-belang biasa, langsung diambil dari belang-belang Leonardo Hamato dari *Rise of the Teenage Mutant Ninja Turtles* (2018). Saat itu, belang-belang ini hanya lebih semacam dekorasi biasa daripada indikasi akan apapun.

Setelah itu, desain karakteristik kedua digunakan, sekarang lebih mirip dengan karakteristik unik El-Ahrirah dari *Watership Down* (1978) karena penulis menganggap bentuk lingkaran pada kakinya mirip dengan motif galaksi bima sakti atau nebula yang ada di luar angkasa. Pada saat tes animasi, motif ini ternyata terlihat lebih kompleks dan berantakan dan sulit untuk direplikasi.

4. Warna

Dalam eksplorasi warna Lepus, penulis ingin memberikan Lepus warna yang mencerminkan jenis kelincinya, yaitu kelinci belang Sumatra. Saat ini, penulis sangatlah tertarik dengan pemilihan warna Mae Borowski dari *Night in The Woods* (2018) dan bagaimana warna tersebut mendukung dalam karakterisasi Mae sebagai tokoh. Palet warna Mae sangatlah menarik, dengan warna yang dapat mencolok pada situasi apapun. Saat ini, penulis pun mencoba mengambil beberapa warna dasar dari palet warna Mae dan memutar baliknya untuk menyesuaikan dengan desain dan spesies tokoh.



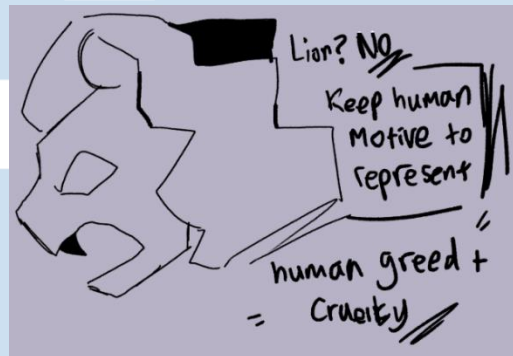
Gambar 19. Eksplorasi palet warna

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.7.2 Orion

1. Spesies

Orion merupakan satu-satunya dari ketiga tokoh dalam cerita yang memiliki bentuk sepenuhnya seperti manusia. Awalnya, Orion memiliki rupa yang mirip seperti tokoh-tokoh lain, yaitu sebuah hewan antropomorfik dengan dasar desain singa.



Gambar 20. Eksplorasi spesies Orion

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Namun, dengan berkembangnya cerita dan tema yang ingin disampaikan, desain Orion sebagai sebuah tokoh antropomorfik dibuang. Penulis ingin menyelipkan sebuah pesan tersembunyi tentang efek perbuatan manusia terhadap alam di sekitar, ditambah dengan riset lebih dalam tentang konstelasi dan indikasi mereka dalam mitologi, Orion diberikan wujud bagaikan manusia biasa.

2. Shape Language

Perancangan Orion sebagai tokoh sangatlah didasari oleh bagaimana cara bentuk tubuhnya dapat memberikan penjelasan atas kepribadiannya. Saat perancangannya, penulis memiliki tujuan untuk membentuk sebuah tokoh yang berdasarkan gladiator dari Romawi Kuno atau dewa-dewa mitologi dari Yunani Kuno seperti Zeus dan Poseidon.



Gambar 21. Eksplorasi desain Orion

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Orion dari awal selalu memiliki bahasa bentuk yang sama, yaitu badan kekar berbentuk kotak dengan kepala segitiga yang digambarkan melalui janggut yang besar bagaikan Zeus. Bentuk ini memberikan Orion kesan tokoh yang kuat dan maskulin, stabil dan memiliki hak kuasa atas tokoh lain.

3. Karakteristik Unik

Karakteristik unik dari Orion didesain agar terlihat kecil hingga tidak dilihat oleh banyak orang, yaitu bintang-bintang yang membentuk tubuhnya. Dalam figur Orion (dan konstelasi lainnya), tubuhnya dipenuhi oleh bintang-bintang sehingga mereka terlihat seperti bergabung dengan *background* mereka.



Gambar 22. Konsep kasar bintang-bintang Orion

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Bintang-bintang pada tubuh Orion memberikan kesan bahwa ia merupakan bagian dari langit malam dan merupakan sebuah figur yang berada di luar alam fana, seperti bintang-bintang di sekitarnya.

4. Warna

Orion memiliki warna yang sama dengan konstelasi dan bintang di sekitarnya; Putih dengan cahaya biru di sekitar siluetnya. Warna tubuh Orion merupakan warna langit malam dengan garis putih untuk membentuk tubuhnya dengan cahaya biru yang ada disekitarnya untuk mengindikasikan cahaya yang dipancarkan oleh bintang di langit. Warna Orion sangatlah bergantung pada warna langit malam.



Gambar 23. Eksplorasi warna Orion

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Awal eksplorasi warna Orion dimulai dari konsep konstelasi. Penulis ingin memberikan kesan sebuah tokoh yang tidak berasal dari dunia ini dan dari teori warna yang telah diteliti, warna dengan tone yang dingin seperti biru dapat memberikan kesan yang tenang, melankolis, dan mistis (Holtzschue, 2012). Dari penelitian tersebut, penulis akhirnya memutuskan untuk mencoba menggambarkan Orion melalui warna lebih dingin. Awalnya, Orion memiliki tubuh yang padat. Walaupun tidak terdapat warna lain pada tubuhnya untuk detail-detail lainnya seperti rok atau topinya, Orion masih memiliki tubuh yang nyata. Setelah pertimbangan, penulis akhirnya menghapus warna belakang Orion dan memutuskan untuk

membuatnya transparan untuk lebih menekankan bahwa ia tidak memiliki wujud yang nyata.

3.7.3 Bulan

1. Spesies

Bulan memiliki spesies yang cukup jelas; Personifikasi dari satelit alami Bumi. Dalam eksplorasi perancangan desain Bulan, yang dipertimbangkan terutama merupakan dasar desain Bulan. Awalnya, Bulan diperkirakan memiliki wujud seperti tokoh Bulan di film pendek *Fox Fires* (2021)), tetapi penulis menginginkan sebuah desain yang baru dan mengikuti tema tentang tokoh-tokoh hewan sebagai “protagonis”. Hewan yang dipertimbangkan bermacam-macam, tetapi setelah eksplorasi lebih dalam terhadap spesies-spesies nokturnal, penulis akhirnya jatuh pada serak jawa.



Gambar 24. Sketsa awal Bulan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tetapi, setelah eksplorasi lebih dalam melalui membaca kembali buku *Watership Down* oleh Richard Adams dan bagaimana ia menggambarkan manusia sebagai musuh para kelinci, tetapi pada akhir cerita menjadi penyelamat mereka, membuktikan kepada penonton dan para kelinci dalam film bahwa dalam dunia di mana manusia merupakan musuh utama alam, beberapa manusia memiliki intensi untuk menyelamatkan alam (Adams, 1973, p; 377). Melihat penggambaran ini,

penulis ingin memberikan esensi lebih manusia kepada Bulan sebagai jembatan antara naturalisme hewani Lepus dan persepsi kejahatan manusia dari Orion.

2. *Shape Language*

Dibandingkan dengan tokoh lain (Lepus yang tajam dan Orion yang padat), bahasa bentuk dari Bulan ditujukan untuk fleksibel dan halus. Bulan memiliki bentuk yang mayoritas seperti lingkaran dengan siluet tubuh berbentuk segitiga. Segitiga ini memberikan indikasi akan makhluk cerdas dan misterius, sementara bulat memvisualisasikan kehalusan dan kebaikan dari bulan. Dalam bentuk ini, Bulan juga terlihat sangatlah fleksibel, dengan tangan berupa sayap dan rambut yang terlihat melayang. Siluet Bulan pun terlihat berbentuk seperti tumpukan lingkaran.



Gambar 25. Eksplorasi bentuk Bulan

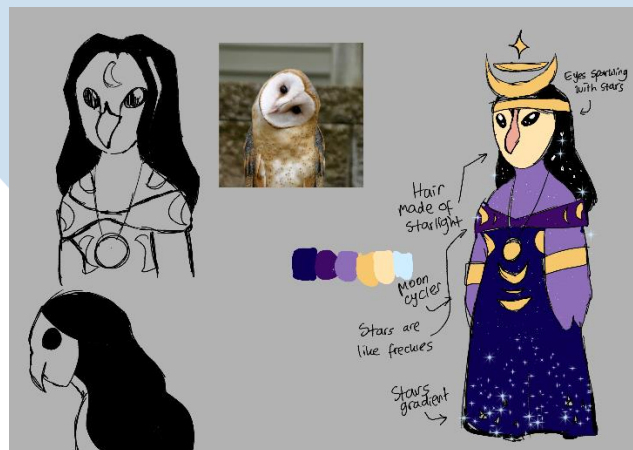
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Awal eksplorasi bentuk Bulan sangat bergantung pada fleksibilitas bentuk. Penulis mencoba bereksperimen dengan 2 bentuk; Bentuk Bulan yang mirip seperti tokoh The Moon dari *Fox Fires* (2021) dengan bentuk tubuh yang mayoritas melengkung dan bulat, dan bentuk Bulan yang lebih tajam dengan sudut-sudut yang lebih sempit dan mengambil referensi dari topeng dokter wabah masa lalu. Model pertama terlihat sangat sederhana dengan bentuk yang sesuai dengan keinginan penulis, tetapi akhirnya dibuang karena sifatnya yang terlalu mirip dengan tokoh The Moon dan kurangnya keunikan dari tubuhnya. Bentuk kedua lebih

menggunakan segitiga, tetapi seperti teori *shape language* sebelumnya, bentuk tajam ini memberikan implikasi yang kurang baik dan menggambarkan tokoh yang sering dipresepsi sebagai tokoh jahat (Mehtälä, 2020). Setelah pertimbangan lebih dalam, akhirnya penulis membuat kompensasi dan keduanya digabung menjadi desain final Bulan.

3. Karakteristik Unik

Karakteristik unik dari Bulan merupakan visualisasi akan spesies dan kepribadiannya.



Gambar 26. *Concept Art* Bulan

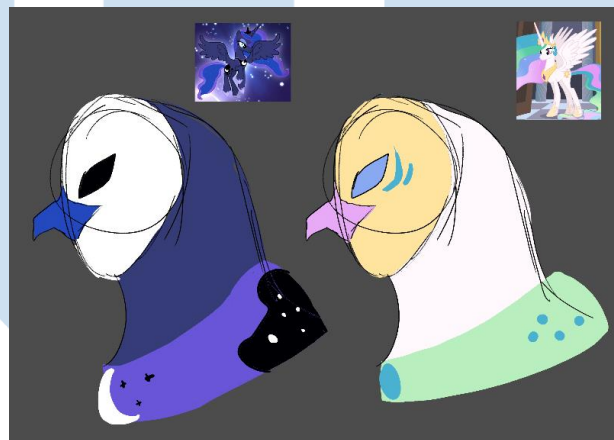
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Bentuk hati pada wajah serak jawa memberikan karakteristik yang imut pada Bulan, tetapi juga karakteristik misterius sebab perbedaan warna dan bentuk pada wajahnya memberikan bentuk bagaikan topeng yang digunakan dengan mata yang hitam tanpa tanda di belakang mata tersebut. Karakteristik unik ini membantu dalam memberikan aura misterius dan mistis pada Bulan. Terdapat juga tangannya yang sekaligus merupakan sayap. Karakteristik ini memberikan kesan yang anggun pada tokoh.

Sama seperti mitologi Kelinci Bulan, Bulan memiliki tampak seperti dewi bulan Selene dari mitologi Yunani dengan mahkota bulan sabit dan rambutnya yang bergelombang

4. Warna

Dalam perancangan tokoh, Bulan dirancang untuk memiliki semua warna yang merepresentasi langit malam, dari warna langit, bintang, dan bulan purnama. Dari konsep tersebut, ditarik palet warna ungu dan kuning.



Gambar 27. Eksplorasi palet warna Bulan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Palet Bulan sangatlah bergantung pada persepsinya sebagai makhluk di luar dunia fana. Penulis awalnya mengambil dua referensi tokoh lainnya; Luna dan Celestia, keduanya dari *My Little Pony: Friendship Is Magic* (2010). Keduanya merupakan tokoh yang memiliki status setara dengan dewa dalam film tersebut dan penulis ingin mengambil esensi yang sama. Komplikasi datang dari kontras kedua warna tersebut dengan Lepus karena pengenalan tokoh ini didampingi juga dengan Lepus. Warna Luna yang menjadi terlalu gelap dapat bercampuran dengan background yang hitam dan warna Celestia terlalu terang dan menjadi distraksi dari desain Lepus. Akhirnya, sebuah kompensasi terjadi dan yang dipilih merupakan warna ungu khas Twilight Sparkle.