

Menurut Kemenkes RSK Dharmis (2022) dalam websitenya terdapat 3 kategori pada risiko LLA pada anak, yaitu *low risk*, *high risk*, dan *very high risk*. Yang membedakannya adalah pengidap LLA dengan kategori *low risk* adalah memungkinkan pasien untuk menerima pengobatan lebih tinggi sementara pengidap LLA dengan kategori *very high risk* akan lebih sulit untuk mendapatkan pengobatan. Terdapat beberapa gejala yang terjadi pada anak yang mengidap LLA yaitu, mengalami anemia, demam dan banyak berkeringat, infeksi mulut dan saluran napas, perdarahan kulit, dan kehilangan berat badan drastis (hlm. 5).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

To My Dearest Little Knight merupakan sebuah film animasi pendek yang menceritakan tentang seorang kakak perempuan yang bernama Wulan (23) tengah membacakan sebuah buku cerita yang ia buat dan bacakan kepada Lintang (9) adik laki-laknya. Wulan bercerita mengenai seorang Satriya dan Peramu yang tengah melakukan petualangan bersama di sebuah hutan. Suatu hari, sang Satriya terkena kutukan mematikan dari sebuah monster besar yang mereka temui di tengah hutan. Monster tersebut meninggalkan kutukannya di pergelangan tangan sang Satriya yang tidak bisa disembuhkan oleh Peramu. Kutukan tersebut hanya bisa dipatahkan dengan menggunakan sisik dari seekor naga air yang bernama Banyumaya.

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai proses perancangan tokoh dimulai dari konsep awal tokoh hingga siap untuk kebutuhan produksi. Tokoh dalam animasi "*To My Dearest Little Knight*" yang akan dibahas yaitu merupakan tokoh utama kakak dan adik dalam dongeng yang bernama Peramu dan Satriya.

Pengumpulan data yang dilakukan penulis selama melakukan proses pembuatan tokoh menggunakan metode kualitatif berdasarkan studi literatur dan hasil observasi yang telah dikumpulkan dari studi literatur. Studi literatur yang digunakan dalam proses perancangan ini akan berfokus dan berkaitan dengan perancangan tokoh seperti bentuk dasar, warna, dan kostum. Selanjutnya proses observasi akan berfokus dengan menggunakan tokoh fiksi yang terdapat dalam berbagai media *entertainment* seperti film animasi, *game*, dan komik.

Konsep Karya

Dalam segi Konsep, Animasi *To My Dearest Little Knight* merupakan animasi yang mengambil tema melepaskan yang menceritakan tentang kakak beradik yang dimana sang kakak menceritakan dongeng terakhir bagi sang adik yang sudah dalam kondisi penanganan paliatif dikarenakan penyakit leukemia yang sudah diidap sang adik sejak dini.

Proyek dari tugas akhir dengan judul "*To My Dearest Little Knight*" ini merupakan sebuah proyek film animasi pendek berdurasi 6 menit yang dikerjakan oleh tim Nanbuns Studio yang beranggotakan 5 orang termasuk penulis. Film animasi ini dikerjakan dengan menggunakan medium *hybrid*, dimana animasi akan digerakkan dengan menggunakan metode animasi *2D frame by frame* dan *background* animasi akan dikerjakan melalui medium 3D. "*To My Dearest Little Knight*" merupakan sebuah animasi *Hybrid* bergenre *fantasy*, *adventure*, dan drama dengan tema *letting go* dan *acceptance*. Animasi ini memiliki *target audience* yang dituju untuk semua umur.

Perancangan tokoh Peramu dan Satriya dalam kehidupan dongeng dibuat terlihat lebih dominan dengan bentuk dasar bulat, hal tersebut diterapkan untuk membedakan kehidupan dongeng dan kehidupan nyata. Penggunaan warna pada perancangan tokoh menerapkan teori Cholilawati (2021) berdasarkan dimana penggolongan warna terbagi menjadi 2 jenis yaitu warna dingin yang didominasi oleh hijau dan biru, serta warna hangat yang didominasi oleh warna kuning, dan merah. Tokoh Peramu juga didominasi dengan warna hijau sedangkan Satriya

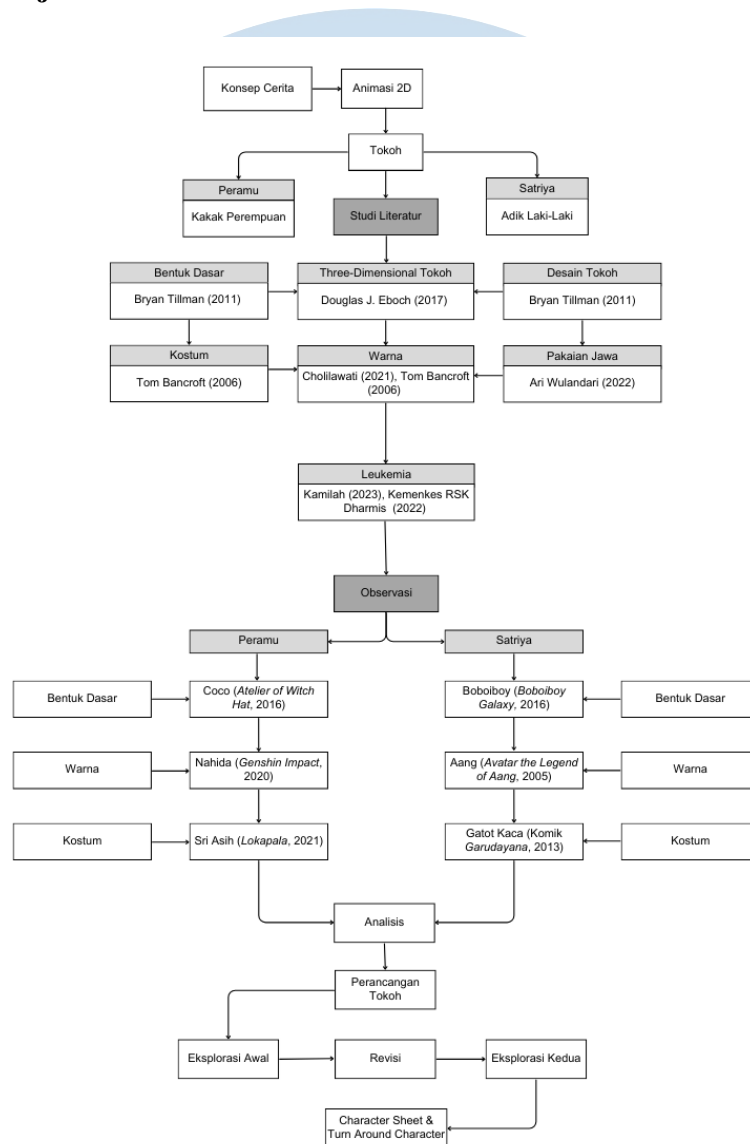
didominasi oleh warna cerah hal tersebut menyesuaikan dengan sifat dan kepribadian pada masing-masing tokoh. Pemilihan Kostum pada Tokoh Peramu dan Satriya mengambil referensi kostum pada dunia fantasi dengan menambahkan beberapa ornamen kebudayaan Jawa seperti penggunaan motif batik, perhiasan kalung dan gelang, kebaya, dan tusuk konde pada tokoh Peramu, “iket” kepala, pedang Sabet, dan bros pada tokoh Satriya.

Style pewarnaan yang digunakan dalam animasi terbagi menjadi 2 *style*. *Style* pewarnaan dalam dunia dongeng akan menggunakan *style lineless* untuk menunjukkan kesan *dreamy* dengan bentuk yang lucu seakan akan kehidupan didalamnya tidak benar benar nyata dan hanya buatan, sedangkan dalam kejadian nyata *style* pewarnaan menggunakan teknik *cell shading*, hal tersebut digunakan agar menjadi pembeda antara kehidupan nyata dan dunia dongeng.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tahapan Kerja



Gambar 1. bagan skematika perancangan (Dokumentasi Pribadi)

Pra Produksi

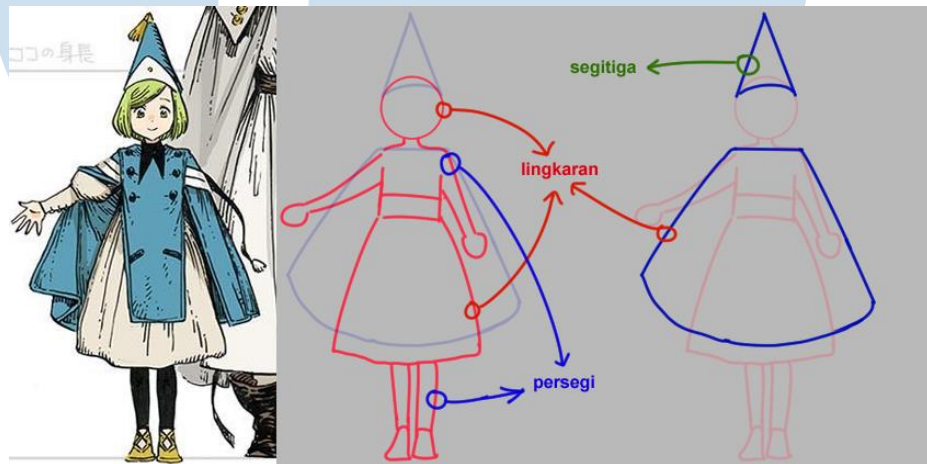
Observasi

1. Peramu

A. Bentuk Dasar

Menurut teori Bryan Tillman (2011), tokoh Peramu dapat dikategorikan sebagai tokoh dengan bentuk dasar lingkaran. Hal tersebut dikarenakan

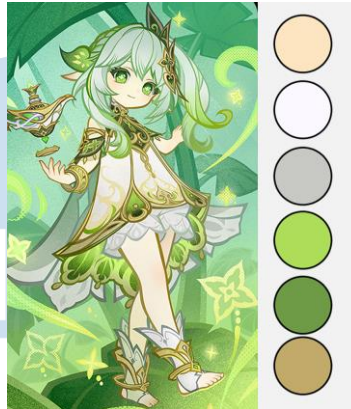
tokoh lingkaran sering dikaitkan dengan tokoh yang halus dan anggun. Tokoh dengan bentuk lingkaran juga sering dikaitkan dengan peran pembantu yang dapat dipercaya. Hal tersebut dapat ditemukan dari bentuk dasar tokoh Coco dalam seri komik *Atelier of Witch Hat*, dimana walaupun terdapat bentuk segitiga dan persegi pada badan tokoh Coco namun dikarenakan coco menggunakan gaun dan jubah sehingga membuat bagian ujung dari sudut bentuk tubuhnya terlihat tumpul dan *rounded*. Hal tersebut berkaitan dengan sifat Coco yang dimana walaupun ia memiliki sifat naif dan polos namun Coco memiliki sifat lembut dan baik hati serta memberi kehangatan bagi tokoh lain disekitarnya.



Gambar 2. bentuk dasar tokoh Coco
(Sumber: *Atelier of Witch hat*, 2016)

B. Warna

Setiap warna memiliki sifat dan emosinya sendiri sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi kepribadian tokoh. Dalam teori Cholilawati (2022) warna dapat dibagi menjadi 2 kategori yaitu warna dingin dan warna hangat. Sehingga pada acuan warna, penulis memilih karakter Nahida dari *game Genshin Impact* sebagai referensi dari warna Peramu yang memiliki sifat bijaksana dan penyabar dengan menggunakan warna yang dominan dingin, yaitu warna hijau dan putih.



Gambar 3. color palette Nahida
(Sumber: *Genshin Impact*, 2020)

C. Kostum

Menurut Tom Bancroft (2006) dalam perancangan kostum, bentuk dasar dari tubuh tokoh sangat mempengaruhi pakaian yang dikenakan oleh tokoh tersebut. Penulis mengambil tokoh Traja dalam *game* Lokapala sebagai salah satu contoh acuan kostum. Pada *game* Lokapala, Traja merupakan salah satu contoh tokoh pahlawan perempuan yang mampu menggunakan sihirnya untuk menyembuhkan timnya. Dalam observasi tokoh referensi penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa tokoh Traja masih memadukan unsur fantasi dan unsur kebudayaan Indonesia.

Traja merupakan tokoh yang kuat, namun bentuk lingkaran masih terlihat pada postur tubuhnya. Bentuk dasar lingkaran tersebut membuat tokoh Traja tetap memiliki sifat anggun walaupun dia merupakan tokoh yang kuat sekalipun. Selain bentuk lingkaran terlihat juga bentuk dasar persegi pada jubah yang dikenalkan oleh tokoh Traja. Hal tersebut menggambarkan sisi solid dan tangguh pada tokoh Traja. Kostum pada tokoh Traja juga menggunakan ornamen dengan budaya Jawa seperti perhiasan emas gelang tangan, kalung dan perhiasan kepala, kipas, yang digunakan oleh tokoh Sri Asih.



Gambar 4. Tokoh Traja
(Sumber: Lokapala, 2021)

Selain menjabarkan kostum tokoh Traja, kemudian penulis menentukan motif batik apa yang akan dijadikan sebagai acuan pada kostum tokoh Peramu. Penulis menggunakan motif batik yang berasal dari Ciamis sebagai salah satu contoh, hal tersebut dikarenakan motif yang digambar pada batik ciamis menggambarkan kehidupan alam dan sosial sehari-hari masyarakat. Selain itu batik ciamis memiliki banyak sekali varian motif dan penulis mengambil motif rereng sebagai acuan kostum tokoh Peramu. Motif batik Rereng Eneng memiliki desain yang elegan dan anggun namun tetap terlihat sederhana, sehingga akan sangat cocok jika motif Rereng Eneng dipadukan pada tokoh dengan bentuk dasar lingkaran yang memiliki sifat lembut dan anggun.



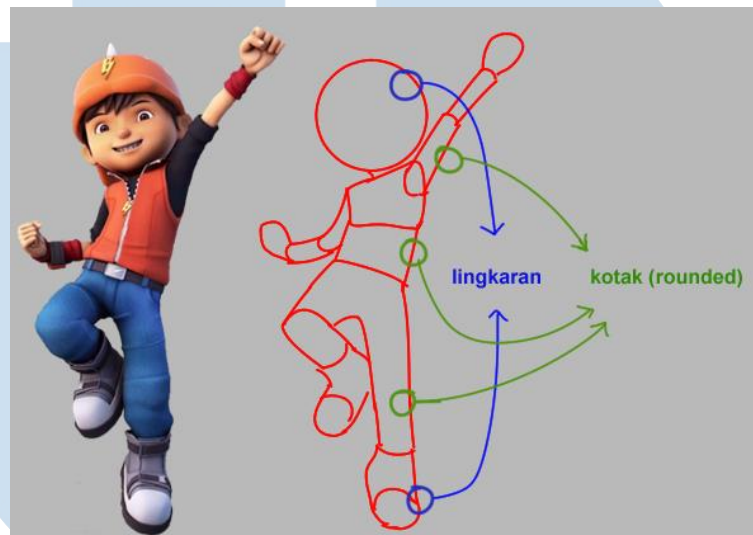
Gambar 5. motif batik pada kain Peramu
(sumber gambar: <https://www.griyatenu.com>)

2. Satriya

A. Bentuk Dasar

Menurut Tom Bancroft Bryan Tillman (2011), tokoh Boboiboy dalam seri animasi *Boboiboy Galaxy* (2016) dapat dikategorikan dengan tokoh yang

memiliki bentuk dasar lingkaran. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan bentuk kepalanya yang terlihat lingkaran. Namun selain bentuk dasar lingkaran masih terdapat bentuk persegi pada bagian tubuh dan kaki tokoh Boboiboy.



Gambar 6. bentuk dasar tokoh Boboiboy
(sumber: *Boboiboy Galaxy*, 2016)

Menurut teori Bryan Tillman, tokoh dengan bentuk lingkaran memiliki sifat kekanakan dan relatif lucu dan menggemaskan. Hal tersebut dapat terlihat dari bentuk kepala dan sepatunya yang berbentuk lingkaran. Sedangkan pada bentuk dasar persegi dengan ujung tumpul yang terlihat dalam bentuk badan tangan dan pergelangan kaki memiliki sifat solid, kuat, dan pemberani. Kedua bentuk tersebut dapat terlihat pada tokoh Boboiboy, dimana walaupun Boboiboy memiliki sifat kekanakan, lucu dan nakal, namun dikarenakan rasa keingin tahuan yang besar membuatnya menjadi tokoh yang pemberani serta kuat.

B. Warna

Dalam teori Cholilawati (2022), Warna dapat menentukan sifat dan emosi bagi tokoh itu sendiri. Selain itu warna dapat dibagi menjadi 2 jenis, warna dingin dan warna hangat. Menurut hasil observasi penulis, pada tokoh Aang

terlihat jelas bahwa ia dapat dikategorikan sebagai tokoh yang dominan memiliki warna hangat.



Gambar 7. color palette tokoh Aang

(Sumber: *Avatar: The Legend of Aang*, 2005)

Warna hangat terdiri dari warna merah, oranye, kuning, dan cokelat, hal tersebut dapat kita lihat pada *color palette* tokoh Aang. Warna hangat juga memiliki arti emosi dan sifat. Warna hangat cenderung memiliki sifat cerah, agresif, heboh sehingga hal tersebut berkesinambungan dengan sifat pada tokoh Aang yang ceria dan cerah namun juga penuh semangat karena rasa ingin tahu yang besar

C. Kostum

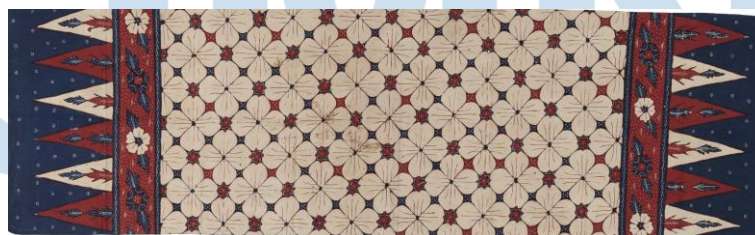
Berdasarkan teori Tom Bancroft (2006) mengenai perancangan kostum dalam tokoh, latar belakang, *environment*, serta sifat dan perilaku pada tokoh akan sangat berpengaruh dalam pakaian dan kostum apa yang nantinya akan dikenakan oleh tokoh tersebut. Penulis mengambil tokoh Gatot Kaca sebagai salah satu referensi yang akan digunakan dalam perancangan kostum tokoh Satriya. Dikarenakan tokoh Gatot Kaca memiliki banyak versi, sehingga pada tahap observasi ini Penulis menggunakan Gatot Kaca dengan versi *Garudayana*. Hal tersebut dikarenakan tokoh Gatot Kaca *Garudayana* merupakan tokoh yang mengambil kebudayaan Jawa dan dikemas menjadi tokoh pahlawan fiksi, sehingga penulis mampu mengobservasi tokoh Gatot Kaca sebagai acuan tokoh Satriya.



Gambar 8. tokoh Gatot Kaca

(Sumber: *Garudayana Saga*, 2013)

Kostum yang dikenakan oleh tokoh Gatot Kaca memadukan budaya Jawa ke dalam bentuk cerita fiksi, hal tersebut dapat terlihat dari bagian atas dari kostum Gatot kaca yang dibuat seperti tokoh pahlawan dalam dunia *superhero*, sedangkan bagian bawah dari tokoh Gatot Kaca masih memadukan unsur kebudayaan Jawa seperti batik yang dikenakan, ikat pinggang serta selendang yang dikenakan oleh tokoh Gatot Kaca. Terdapat beberapa ornamen serta aksesoris tambahan yang menguatkan unsur kebudayaan Jawa, contohnya seperti topi yang digunakan oleh tokoh Gatot Kaca menyerupai tokoh dalam dunia perwayangan. Serta aksesoris lainnya seperti gelang dan gelang kaki.



Gambar 9. motif batik Cupat Manggu

(Sumber Gambar: https://museum.kemdikbud.go.id/koleksi/profile/batik+cupat+manggu_64824)

Selain kostum tokoh Gatot Kaca, Penulis juga menjadikan motif batik sebagai acuan dalam perancangan tokoh Satriya. Penulis menggunakan salah satu motif dari batik Ciamis yaitu motif batik Cupat Manggu. Batik Cupat

manggu merupakan batik yang nantinya akan menjadi referensi motif batik yang dikenakan oleh tokoh Satriya. Motif Cupat Manggu diambil berdasarkan bentuk bagian bawah dari buah manggis yang berjumlah 4 isi buah manggis.

2. produksi

1. Peramu

Dalam eksplorasi perancangan tokoh Peramu, hal pertama yang penulis lakukan adalah melakukan perancangan berdasarkan three-dimensional character. Karena menurut Douglas J. Eboch (2017) dalam penulisan tokoh terdapat beberapa layer dimensi dalam kepribadiannya yang bersifat kompleks dan unik. Dengan adanya penulisan *three-dimensional* tokoh yang baik dapat membuat penonton tertarik dan merasa dekat dengan tokoh tersebut baik secara *personality* maupun *visual*.

Tabel 1. Tabel *three-dimensional character* tokoh peramu
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Sosiologis	Kelas sosial	Menengah
	Pekerjaan	Peramal
	Pendidikan	Bisa membaca dan menulis
	Kebangsaan	Desa Khara, Negri Gantari
Psikologis	Ambisi	Berpetualang keliling dunia bersama Satriya
	Frustrasi/kecewaan	Mencari obat untuk menghilangkan kutukan Satriya
	Sikap	Memegang teguh moral, tenang, bijaksana, cerdas
	Kemampuan	Merapal mantra, meramal, menyembuhkan, dan meracik herbal
Fisik	Jenis Kelamin	Perempuan
	Umur	23 tahun
	Warna rambut, mata, dan kulit	Warna rambut hitam, warna mata cokelat <i>hazelnut</i> , dan kulit sawo matang
	Tinggi badan dan berat badan	160 cm dan 53 kg
	Cacat/tanda lahir	Tahi lalat dibawah mata kanan

A. Bentuk Dasar

Pada tahap perancangan ide, Penulis ingin membuat tokoh peramu sebagai tokoh yang tenang, dewasa, anggun dan dapat diandalkan. Penulis menggabungkan beberapa bentuk dasar pada tokoh Peramu, hingga bentuk dasar yang dominan terlihat adalah lingkaran, hal tersebut dapat terlihat pada bentuk kepala, konde rambut serta jubah yang dikenakan pada tokoh Peramu. Dengan menyesuaikan acuan referensi dari tokoh Coco dari seri komik *Atelier of Witch Hat* dan teori menurut Bryan Tillman (2011), sifat dari tokoh sebagai acuan dari bentuk dasar tokoh itu sendiri.

Setelah menentukan bentuk dasar dari tokoh Peramu, kemudian Penulis juga membuat *guide* dengan membuat kerangka kasar dari tokoh peramu yang berfungsi sebagai acuan untuk tim produksi dalam tahap pengerjaan animasi. Selain membuat *guide* kerangka penulis juga membuat acuan tinggi badan Peramu dengan ukuran kepala Peramu dan membuat perbandingan dengan kepala Satriya. Penulis juga melakukan hal yang sama dalam pembuatan tokoh Satriya.



Gambar 10. konsep bentuk dasar pada tokoh Peramu

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

B. Warna

Penulis tidak menemukan kendala pada pemilihan warna untuk desain tokoh Peramu. Dengan menghubungkan teori Cholilawati (2021) dimana sifat pada tokoh sangat mempengaruhi penggunaan warna pada tokoh. Penulis dan tim membuat tokoh Peramu memiliki sifat lemah lembut, dewasa, bijaksana. Warna yang cocok dengan sifat tersebut adalah warna dingin seperti hijau dan biru.



Gambar 11. konsep desain warna pada tokoh Peramu
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Pada awalnya penulis menggunakan warna dominan hijau toska dan biru pada jubah Peramu, namun penulis dan tim tidak puas dengan hasil dari desain awal dari warna tokoh Peramu, sehingga Penulis mengganti warna jubah dengan warna hijau dengan mengganti *Hue* dan menaikkan saturasi pada warna jubah sehingga menghasilkan warna hijau daun.

C. Kostum

Kostum Peramu di desain sesuai dunia pada kehidupan dongeng yang mengambil latar jawa dengan mencampurkan aspek fantasi. Seperti yang di katakan oleh Tom Bancroft (2006), bahwasannya kostum pada tokoh selain berpengaruh pada bentuk dasar, namun juga berpengaruh kepada latar belakang dan *environment* disekitarnya. Sehingga penulis mencoba untuk membuat desain kostum yang cocok dengan latar tokoh Peramu.

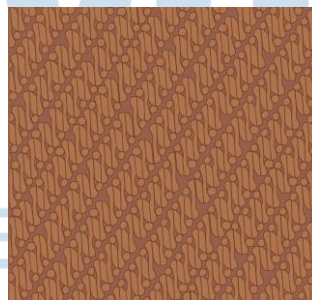
Penulis melakukan eksplorasi pada pembuatan kostum Peramu dan menghasilkan 5 alternatif kostum. Dikarenakan penulis ingin membuat tokoh peramu didominasi dengan bentuk bulat sehingga bentuk jubah pada desain akan sangat berpengaruh pada tokoh. Dengan begitu desain yang terpilih dari ke 5 alternatif desain adalah desain ke 3 dan ke 4. Setelah itu Penulis menggabungkan kedua aspek dari kedua desain sehingga menghasilkan tokoh Peramu. Dengan menggabungkan unsur dongeng Indonesia dan fantasi, sehingga penulis mencari referensi berdasarkan ornamen yang terdapat pada tokoh Traja dari *game Lokapala* dan

menambahkan sejumlah ornamen seperti tas kantung kecil di area pinggang tokoh Peramu untuk menyimpan ramuan, selendang dan tusuk konde Jawa dengan bunga Kamboja sebagai hiasan kepala bagi tokoh Peramu.



Gambar 12. eksplorasi dan hasil final kostum Peramu
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Pada awalnya penulis memilih batik dengan motif Parang untuk kain yang digunakan oleh tokoh Peramu, namun penggunaan motif Parang ternyata hanya digunakan untuk tokoh keratin sehingga tidak cocok dengan makna dibalik tokoh Peramu yang sederhana dan seorang masyarakat biasa. Namun penulis menemukan pengganti dari motif Parang sebagai kain untuk bawahan Peramu. Penulis menggunakan motif batik Rereng Eneng. Selain motifnya yang hampir serupa, kedua motif tersebut memiliki motif yang sederhana sehingga jika dipasangkan untuk kostum tokoh Peramu tidak membuat desain dari tokoh Peramu tersebut terlalu padat dan ramai.



Gambar 13. motif batik Parang yang awalnya digunakan untuk tokoh Peramu
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

4. Satriya

Sama halnya dengan tokoh Peramu, tahap awal sebelum memulai proses perancangan tokoh Satriya yang penulis lakukan pertama adalah membuat *three-dimensional character*. Hal tersebut dilakukan agar penulis memiliki acuan dan arahan serta gambaran kasar untuk tokoh Satriya sebelum merancang desain tokoh Satriya.

Tabel 2. Tabel *three-dimensional character* tokoh Satriya
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Sosiologis	Kelas sosial	Menengah
	Pekerjaan	Ksatria
	Pendidikan	Bisa membaca dan menulis
	Kebangsaan	Desa Khara, Negri Gantari
Psikologis	Ambisi	Menjadi ksatria tangguh dan berkelana bersama Peramu
	Frustrasi/kecewaan	Kutukan yang melekat pada tubuhnya sehingga membuatnya kesusahan saat berpetualang
	Sikap	Ceria, aktif, semangat, pemberani, rasa empati yang tinggi
	Kemampuan	Mempunyai kemampuan untuk berpedang, daya tahan tubuh kuat
Fisik	Jenis Kelamin	Laki-Laki
	Umur	9 tahun
	Warna rambut, mata, dan kulit	Warna rambut hitam, warna mata cokelat <i>hazelnut</i> , dan kulit sawo matang
	Tinggi badan dan berat badan	110 cm dan 23 kg
	Cacat/tanda lahir	2 Tahi lalat dibawah mata kiri

A. Bentuk Dasar

Berdasarkan teori Bryan Tillman (2011) dan tokoh Gatot Kaca, Penulis menggunakan gabungan dari bentuk lingkaran dan persegi dalam pembuatan tokoh Satriya, hal tersebut dikarenakan bentuk keduanya sangat cocok untuk sifat Satriya yang kuat, pemberani, namun tetap memiliki sifat kekanakan dan penuh dengan rasa ingin tahu.

Bentuk persegi juga dapat dilihat dari bentuk jubahnya yang berbeda dengan bentuk jubah peramu yang berbentuk lingkaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa tokoh Satriya merupakan tokoh yang kuat dan solid. Bentuk dasar tokoh Satriya juga terlihat lebih lancip dari tokoh Peramu. Sudut lancip juga terlihat pada beberapa bagian seperti ikat kepala, jubah, serta kain batik pada tokoh Satriya.



Gambar 14. bentuk dasar tokoh Satriya
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Selain mengaitkan bentuk tubuh dan bentuk dasar pada tokoh Satriya, Penulis juga menerapkan hal yang sama pada bentuk mata Satriya. Pada awalnya penulis memiliki 3 alternatif untuk bentuk mata pada tokoh Satriya. Berdasarkan ke-3 pilihan dari bentuk mata tokoh Satriya. Bentuk mata pada nomor ke-2 adalah yang terpilih oleh tim dan penulis, hal tersebut dikarenakan bentuk mata pada nomor ke-2 memiliki bentuk dasar yang dominan bulat dan lucu sehingga cocok dengan bentuk dasar pada tokoh Satriya. Pengaplikasian bentuk mata juga di aplikasikan kepada tokoh Peramu yang sama sama memiliki bentuk dasar yang dominan bulat.



Gambar 15. konsep awal bentuk mata tokoh Satriya
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

B. Warna

Pada awalnya penulis sedikit kesulitan dalam menentukan skema warna pada tokoh Satriya hingga pada akhirnya penulis membuat 5 alternatif pada skema warna tokoh Satriya yang dibuat berdasarkan *color wheel* seperti *analogous* dimana penulis mencampur warna kuning-merah, hijau-biru, dan ungu-biru serta menggunakan warna *complementary* dimana penulis memadukan warna seperti kuning-biru, dan hijau-merah.

Pada akhirnya Penulis dan tim setuju untuk menggunakan gabungan warna dari kuning dan merah sebagai skema warna pada tokoh Satriya. Hal tersebut berkesinambungan dengan teori warna menurut Cholilawati (2021) dimana sifat akan mempengaruhi warna pada tokoh tersebut, serta mengabungkan teori tersebut dengan referensi tokoh Aang dari serial animasi *Avatar the Legend of Aang*, dimana warna skema pada tokoh lebih dominan dengan warna kuning dan Merah. Dimana warna hangat seperti merah dan kuning melambangkan keberanian dan sifat yang solid sama halnya dengan sifat tokoh Satriya.



Gambar 16. konsep desain warna pada tokoh Satriya
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

C. Kostum

Berdasarkan referensi dari tokoh Gatot Kaca, dan teori Tom Bancroft (2006) mengenai desain kostum, Penulis pada akhirnya membuat 3 alternatif kostum untuk tokoh Satriya. Berbeda dengan tokoh Peramu, penulis tidak terlalu mengalami kendala pada desain tokoh Satriya, sehingga ke-3 alternatif tersebut sebenarnya hanya ada sedikit perbedaan pada bagian celana tokoh Satriya. Hingga pada akhirnya penulis dan tim setuju untuk memilih desain kostum Satriya yang ke-2

berada ditengah, dimana tokoh Satriya memakai jubah panjang agar bentuk bayangan dasarnya lebih terlihat, serta menggunakan celana $\frac{3}{4}$ untuk memudahkan sang tokoh agar lebih fleksibel dalam beraktivitas.



Gambar 17. eksplorasi desain kostum tokoh Satriya

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Penulis juga membuat 4 alternatif yang digunakan dalam mendesain tanda kutukan pada tangan tokoh Satriya. Bentuk tanda kutukan yang pertama bagus dikarenakan bentuknya yang abstrak sangat mirip dengan luka pada penyakit leukemia di kehidupan nyata. Namun penulis tidak memilih tanda kutukan desain ke-1 karena bentuk luka akan sangat terlihat jelas dalam segi plot cerita, sementara penulis dan tim tidak ingin memberi tahu secara gamblang mengenai penyakit leukemia yang diidap tokoh Satriya di kehidupan nyata. Selain itu bentuknya yang abstrak akan sangat menyulitkan animator untuk menggambar tanda kutukan tersebut. Penulis pada akhirnya memutuskan untuk memilih desain kutukan pada nomor 4. Desain kutukan nomor 4 terlihat lebih mencolok dibandingkan dengan desain tanda kutukan lainnya. Selain itu dikarenakan bentuknya lebih lancip dan tajam sehingga kutukan tersebut akan lebih terlihat jika dibandingkan dengan tanda kutukan nomor 2 dan 3.

3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, Tokoh yang sudah penulis ciptakan, nantinya akan berguna dalam kebutuhan animasi. Penulis juga membuat *character sheet* yang terdiri dari *turn around character*, detail kostum, ekspresi dan pose, serta *color palette* yang berfungsi untuk menjadi acuan untuk mempermudah proses pengerjaan animasi dan pewarnaan pada animasi.