



Gambar 25. hasil akhir kostum Satriya

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Berdasarkan Teori Tomb Bancroft (2006), sifat tokoh, latar belakang dan *environment* yang terdapat pada sekitar tokoh akan sangat berpengaruh pada kostum yang dikenakan tokoh tersebut. Salah satu contoh yang Penulis ambil sebagai referensi adalah tokoh Gatot kaca dari komik *Garudayana Saga*, dimana tokoh tersebut merupakan tokoh pahlawan namun tetap mengambil aspek budaya Jawa pada kostum yang dikenakan.

Penulis menuangkan ide tersebut kedalam tokoh Satriya, dimana walaupun set latar belakangnya mengambil kehidupan fiksi dan fantasi, namun penulis tetap memasukkan unsur budaya jawa pada kostum tokoh Satriya.

Pada hasil akhir, kostum yang dikenakan tokoh Satriya adalah ikat kepala, sebuah jubah yang menutupi setengah tubuhnya, ikat pinggang serta selendang, kain dan celana. Serta beberapa ornamen yang berkaitan dengan budaya jawa seperti ikat kepala yang biasa disebut “iket”, kalung, gelang, dan gelang kaki, serta bros yang dipakai untuk menahan jubah dibelakang tokoh Satriya, dan pedang sabet yang berasal dari kota Cirebon.

5. KESIMPULAN

Penelitian yang telah dilakukan penulis dapat membuahkan hasil dari perancangan tokoh Satriya, dan Peramu dari film animasi pendek “To my Dearest Little Knight” yang dilandasi oleh teori dari *three dimensiona character* yang mana hanya akan difokuskan berdasarkan bentuk dasar, Warna, dan kostum. Penulis juga melakukan

observasi dari berbagai macam tokoh dalam media *entertainment* seperti komik, animasi, dan *games*. Beberapa tokoh yang menjadi referensi bagi tokoh Satriya diantara lainnya adalah tokoh Boboiboy dari seri animasi *Boboiboy Galaxy*, Aang dari animasi *Avatar the Legend of Aang*, serta Gatot Kaca dari komik *Garudayana Saga*. Selain tokoh Satriya, penulis juga mengobservasi tokoh Peramu berdasarkan beberapa tokoh seperti tokoh Coco dari seri komik *Atelier of Witch Hat*, Nahida dari game *Genshin Impact*, serta Traja dari *Game Lokapala*.

Dari hasil observasi yang sudah dilakukan oleh penulis, Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa dalam merancang tokoh semua aspeknya akan selalu berkaitan satu sama lain, seperti sifat dan emosi dari tokoh yang akan mempengaruhi bentuk dasar, kemudian bentuk dasar yang dapat mempengaruhi pembuatan kostum, serta warna yang dipengaruhi berdasarkan bentuk dasar dan emosi dari tokoh. Selain itu Perancangan tokoh juga berfungsi dalam mempermudah animator dalam proses pembuatan animasi dan pewarnaan animasi. Sehingga akan sangat penting bagi seorang perancang tokoh untuk selalu memperhatikan setiap detail dari tokoh yang dirancang.

Dalam proses perancangan sering kali Penulis mengalami hambatan terutama dalam menentukan kostum dan warna bagi tokoh. Namun dari hambatan tersebut Penulis juga menemukan solusi dari setiap hambatan yang Sudah Penulis alami. Salah satunya adalah dengan mencari referensi dari berbagai sumber, kemudian semua referensi yang sudah dikumpulkan dapat di-*breakdown* dan diobservasi terlebih dahulu hingga akhirnya penulis tahu apa saja yang harus ditambahkan untuk tokoh yang sedang dirancang nantinya. Selain itu hambatan lain yang penulis temui adalah kurangnya waktu dalam meriset dan menentukan kain batik apa cocok digunakan oleh tokoh Satriya dan Peramu. Sehingga hal tersebut menjadi pelajaran pribadi untuk penulis untuk melakukan riset terutama mengenai kebudayaan Indonesia lebih dalam lagi.