

2.8.2. Batik Suku Jawa dan Maknanya

a. Batik Kawung

Menurut Susanto (1980), motif batik kawung diambil dari pohon kawung, yang merupakan sejenis pohon aren/palem yang memiliki buah putih berbentuk lonjong. Batik Kawung memiliki makna untuk mengingatkan manusia agar menjadi unggul dan bermanfaat dalam kehidupan mereka, sama seperti pohon aren yang memberikan manfaat bagi manusia dengan batang, daun, ijuk, dan buahnya.

b. Batik Ukir Jepara

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dewi Irawati salah seorang pengrajin batik yang dikutip dari Jurnal Sejarah Citra Lekha, mayoritas pengrajin batik Jepara memiliki latar belakang keluarga pengukir, sehingga mereka masih menggunakan motif ukiran dalam motif batiknya. Motif khas Jepara terdiri dari tiga bagian, yaitu Daun Jumbrang (istilah lokal warga Jepara untuk daun ubi jalar), Lung-lungan (batang ubi yang menjalar), dan Buah Wuni. Batik ini sendiri memiliki makna sifat penyesuaian untuk menjaga keselarasan dalam lingkungan hidup masyarakat, yang juga berarti sesama manusia harus saling tolong-menolong (Alamsyah, et al., 2020).

c. Batik Parang

Batik Parang menampilkan gambar berupa garis lengkung membentuk huruf 'S' yang saling terkait. Bentuk "S" ini sendiri memiliki makna yaitu kesinambungan, kekuasaan, kekuatan, dan semangat. Kesinambungan pada bentuk motif Batik Parang memvisualisasikan jalinan hidup yang tidak pernah putus, sifat konsisten dalam upaya memperbaiki diri, kesejahteraan, serta hubungan antara manusia dan alam (Supriono dan Primus, 2016).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Nimm merupakan animasi *hybrid* antara animasi 2D dan 3D dengan *genre* drama/fantasi. Film ini menceritakan mengenai kehidupan dua *sprite* bernama Nimm dan figur parental dan juga mentornya, Mama Oza, yang bertugas menjaga

kelangsungan hidup serta kelestarian dunia mereka. Sepeninggalnya Mama Oza, Nimm mulai kehilangan semangat dalam hidupnya serta *passion*-nya dalam membuat wayang, sesuatu yang ia selalu kerjakan bersama Mama Oza. Film ini mengangkat tema *life choices* yang dipadu dengan wayang yang terinspirasi dari unsur kesenian suku Jawa, kekeluargaan, serta bagaimana seseorang kehilangan semangat dan menemukannya kembali untuk melanjutkan hidupnya.

Konsep Karya

Film pendek *Nimm* merupakan film animasi *hybrid* antara 2D dan 3D yang mengambil inspirasi dari berbagai budaya dan elemen dari kesenian suku Jawa. Film ini menceritakan tentang seorang *sprite* bernama Nimm yang dibesarkan oleh Mama Oza. '*Sprite*' sendiri merupakan makhluk supernatural seperti peri dan *elf*. Menurut Religionquery (2023), *sprite* merupakan makhluk mitologi yang berkaitan erat dengan alam. Mitologi mengenai *sprite* ini sudah muncul dalam berbagai cerita rakyat negara di dunia, antara lain adalah Eropa, Jepang, dan *Native America*, yang sama-sama menjelaskan bahwa *sprite* merupakan makhluk yang hidup di hutan maupun danau, dan bertindak sebagai pelindung bagi lingkungan tempat tinggal mereka untuk menjaga keseimbangan yang ideal.

Dalam film *Nimm*, *sprite*, serupa dengan informasi di atas, merupakan sebutan untuk klasifikasi makhluk kecil yang tinggal di alam dunianya sendiri, yang lahir dari bunga sehingga tubuhnya berukuran kecil. Dalam dunia mereka, ada beberapa keturunan *sprite* khusus yang ditugaskan untuk menjaga kelangsungan hidup dunia mereka. Mereka memiliki tugas untuk melindungi serta melestarikan kelangsungan hidup dunia tersebut, dengan cara melestarikan salah satu kebudayaan mereka, yaitu wayang. Dalam film ini, penulis dan kelompok ingin mengangkat. Keturunan *sprite* ini merupakan keturunan yang lahir dari bunga Wijaya Kusuma, bunga yang konon dikatakan sebagai bunga kehidupan. Cerita ini mengangkat pembawaan tema yang terkesan *magical*, dan tidak memiliki unsur yang terlalu realistis, mulai dari tempat, hingga perancangan tokoh yang memiliki kesan magis untuk tetap mengacu pada tema yang dipilih.

Teknik *hybrid* 2D dan 3D digunakan untuk menggambarkan perbedaan makna yang dibawakan kedua teknik. Teknik 3D yang digunakan pada mayoritas film untuk melambangkan kebebasan, dalam pergerakan dan juga permainan perspektif. Sedangkan teknik 2D, yang terinspirasi dari Wayang Kulit, digunakan untuk memvisualisasikan ketakutan dan keterpurukan Nimm. Wayang kulit digunakan dalam adegan ini karena sama seperti film, wayang juga merupakan salah satu media bercerita. Penggunaan teknik animasi 2D pada adegan ini melambangkan kondisi Nimm yang terperangkap dalam pikirannya sendiri, sehingga ruang geraknya lebih sempit dan *limited*.

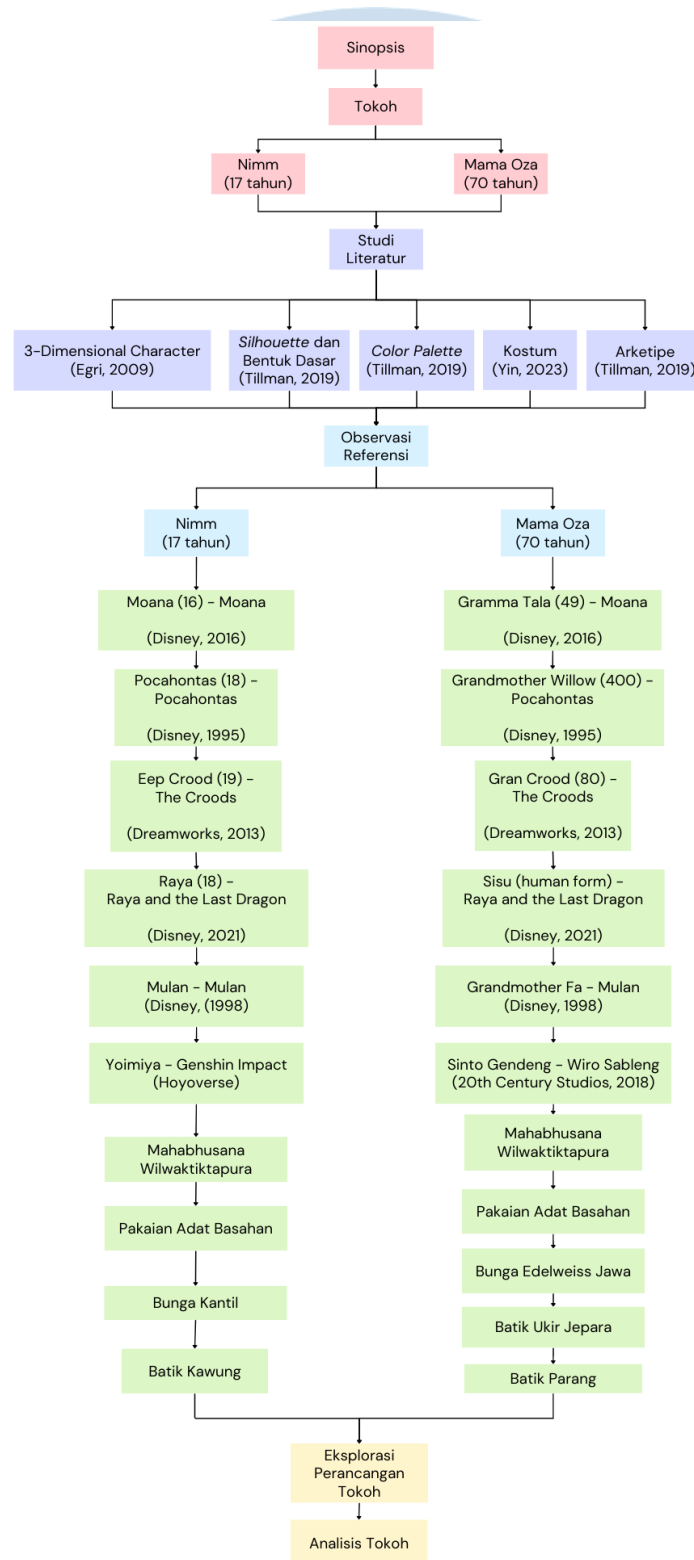
Referensi visual yang digunakan dalam film animasi Nimm diambil dari film animasi pendek yang berjudul *Wakan* (2018), serial film *Arcane* (2021) dan film serial aniwayang yang berjudul *Desa Timun* (2022). Film pendek *Wakan* banyak menggunakan tekstur 3D yang bersifat *hand-painted* serta memiliki bentuk karakter yang *stylized* dan tidak terlalu realistis. Film ini juga menggunakan warna yang mayoritas *saturated* dan *vibrant*. Hal-hal inilah yang akan diaplikasikan pada animasi 3D film *Nimm*. Penggunaan tekstur *hand-painted* pada rambut dan wajah tokoh dalam serial film *Arcane* juga diaplikasikan untuk menunjukkan detail-detail kecil dalam tokoh film *Nimm* seperti motif baju, tekstur rambut, dan mata. Untuk animasi 2D, referensi visual banyak diambil dari *Desa Timun*, yang juga menyajikan animasi dengan alur gerak yang cukup simpel, dengan *tone* warna gelap dan kecoklatan, dengan latar belakang yang disusun sedemikian rupa hingga menyerupai latar belakang panggung wayang.



Gambar 1. Beberapa referensi gaya visual untuk film Nimm
(Sumber: *Wakan* (Isart Digital, 2018), *Desa Timun* (Aniwayang Studios, 2022), dan *Arcane* (Studio Fortiche, 2021))

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tahapan Kerja



Gambar 2. Bagan skematika penelitian

Sumber: Dokumentasi penulis

a. Sinopsis

Sebelum membuat perancangan tokoh, sinopsis keseluruhan cerita dibuat untuk perancangan film animasi pendek *Nimm*. Dalam film ini, terdapat dua tokoh, yaitu Nimm dan Mama Oza. Untuk tokoh Nimm, terdapat dua versi dalam film ini, yaitu Nimm kecil (10 tahun) dan Nimm dewasa (17 tahun). Cerita diawali dengan kelahiran seorang *sprite* kecil bernama Nimm, yang dibesarkan oleh Mama Oza. Sebagai *sprite* pelindung yang lahir dari bunga Wijaya Kusuma, Nimm dan Mama Oza memiliki tugas untuk melestarikan dunia tempat mereka hidup, dengan cara melestarikan salah satu kebudayaan mereka, yaitu wayang. Maka itu, Mama Oza mengajarkan cara membuat wayang kepada Nimm hingga ia dewasa.

b. Tokoh

Berdasarkan naskah yang telah dibuat, penulis mulai mengidentifikasi karakteristik untuk tokoh Nimm dan Mama Oza. Keduanya merupakan keturunan pelindung makhluk ajaib yang memiliki tugas untuk melestarikan dan memastikan kelangsungan hidup dunia tempat tinggal mereka. Kedua tokoh merupakan pengrajin wayang, dan merupakan keturunan Jawa. Keduanya memiliki kulit berwarna sawo matang dan telinga yang besar dan runcing pada ujungnya.

1) Nimm (17 tahun)

Nimm yang berusia 17 tahun memiliki paras yang tinggi dan ramping layaknya seorang gadis muda seusianya. Walau sudah dewasa, ia masih memiliki keceriaan, semangat, dan kejahilan yang ia miliki sejak kanak-kanak. Ia sangat akrab dengan Mama Oza, dan menganggapnya seperti keluarganya sendiri. Ajaran dan kehadiran Mama Oza sedari ia kecil membuatnya memiliki *passion* terhadap kerajinan wayang. Kematian Mama Oza membuatnya kehilangan semangat dan keinginannya dalam membuat wayang. Namun, setelah menyadari bahwa ia tidak boleh menyerah begitu saja, ia pun bangkit kembali dan meneruskan tugasnya, untuk membuat Mama Oza bangga.

2) Mama Oza (70 tahun)

Mama Oza merupakan wanita tua berusia 70 tahun. Ia memiliki bentuk tubuh yang pendek dan lebar, dengan senyuman yang hangat. Ia merupakan wanita tua yang baik hati dan penyayang, juga bijak. Namun, ia juga memiliki sisi yang dapat dibilang unik, dimana ia mampu mengikuti dan bahkan membalas kejahilan Nimm dengan caranya sendiri. Walau sudah tua dan menggunakan tongkat sebagai alat bantu jalan, ia masih cukup kuat dan bugar untuk mengangkat barang-barang yang berat dan bermain pedang-pedangan dengan Nimm menggunakan tongkat kayunya.

c. Studi Literatur

Tabel 1. Keterkaitan antar teori
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Penulis	Teori	Penggunaan Teori
Tillman (2019)	Arketipe	Merancang tipe perilaku tokoh sebagai dasar dari pembentukan karakter dan kehidupan tokoh.
Egri (2009)	<i>3-Dimensional Character</i>	Merancang dasar perilaku dan kehidupan tokoh berdasarkan aspek psikologis, fisiologis, dan sosiologis.
Tillman (2019)	Silhouette	Merancang bentuk visual tokoh agar terlihat menonjol dan mudah dikenali.
Tillman (2019)	Warna	Menentukan warna yang sesuai dan mampu merepresentasikan sifat dan perilaku tokoh.
Yin (2023)	Kostum	Merancang kostum yang mampu memperlihatkan sifat dan arketipe tokoh.

d. Observasi Referensi

1) Nimm (17 tahun)

a) Arketipe

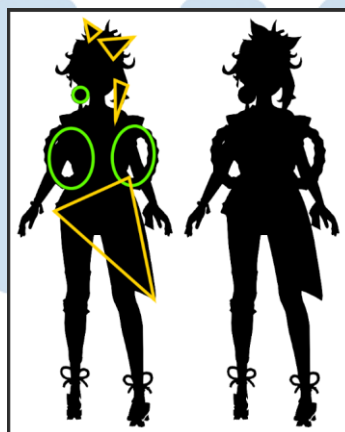
Nimm memiliki arketipe tokoh *the Hero*. Untuk merancang *3-dimensional character* tokoh Nimm, penulis mengambil beberapa referensi dari tokoh

protagonis perempuan. Referensi utama untuk perilaku Nimm adalah tokoh Moana dari film *Moana* (2016), yang memiliki sifat pemberani, pantang menyerah, dan *bubbly*. Pada salah satu adegan mendekati akhir film, ia terlihat memiliki sisi yang rentan, dan terlihat putus asa saat menghadapi rasa frustasinya.

Referensi kedua untuk perilaku Nimm adalah Pocahontas dari film *Pocahontas* (1995), yang memiliki sifat jahil walaupun ia sudah dewasa. Hal ini terlihat pada adegan dimana Pocahontas menjatuhkan temannya, Nakoma, dari sebuah perahu ke Sungai, lalu mencipratkannya dengan air.

b) Siluet dan Bentuk Dasar

Dalam perancangan siluet tokoh Nimm, penulis mengambil beberapa referensi dari berbagai tokoh film dan game. Referensi pertama diambil dari tokoh Yoimiya dari game *Genshin Impact* milik *Hoyoverse*. Referensi ini dipilih sebab karakter Yoimiya memiliki kesamaan dalam perilaku dengan Nimm yang ceria dan penuh energi, walau sudah dewasa. Siluet Yoimiya memiliki gabungan dari bentuk bulat pada wajah dan pakaian untuk menunjukkan sisi ceria dan ramahnya; serta bentuk segitiga pada rambutnya untuk menunjukkan energi yang ia miliki.



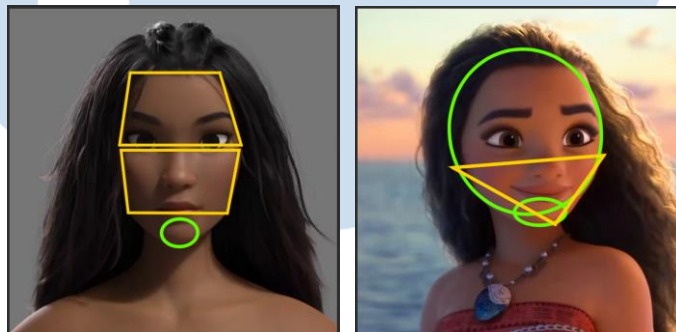
Gambar 3. Siluet tokoh Yoimiya
(Dokumentasi penulis)

Penulis juga mengambil referensi dari bentuk wajah tokoh Raya dari film *Raya and the Last Dragon* (2021) dan Moana dari film *Moana* (2016). Hal ini

dikarenakan oleh bentuk wajah mereka yang menggabungkan bentuk segitiga dan kotak dengan bentuk bulat untuk melembutkan fitur-fitur wajah yang lancip, seperti pada bagian dagu.



Gambar 4. Bentuk wajah tokoh Raya (1) dan Moana (2)
(Sumber 1: <http://surl.li/sajzn>)
(Sumber 2: <http://surl.li/sakab>)



Gambar 5. Bentuk wajah tokoh Raya (kiri) dan Moana (kanan)
(Sumber: Dokumentasi penulis)

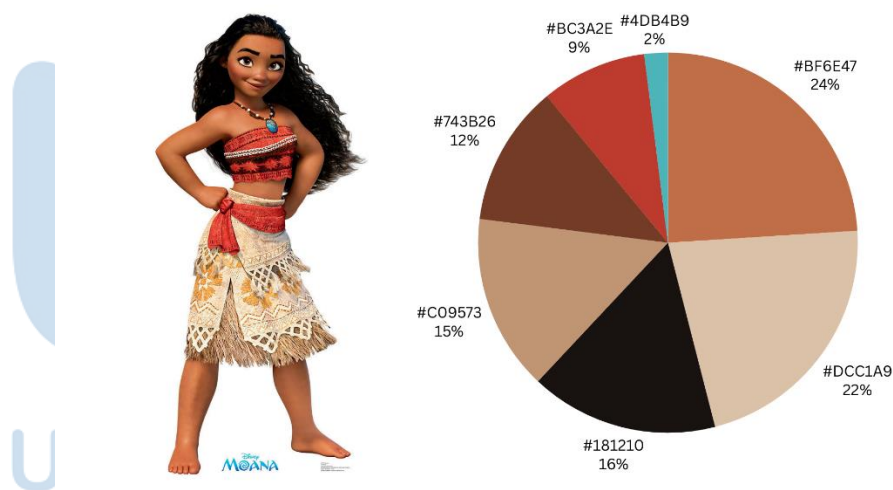
Walau ceria, penuh energi, dan terkadang jahil, tokoh Nimm tetap merupakan wanita yang sudah dewasa. Untuk menunjukkan fitur tersebut, penulis juga mengambil referensi dari tokoh Mulan dan, dari film *Disney* yang berjudul *Mulan* (1998), Raya dari film *Raya and the Last Dragon* (2021), Pocahontas dari film *Pocahontas* (1995) dan Moana dari film *Moana* (2016). Bentuk tubuh tokoh Mulan yang ramping pada bagian pinggang banyak menggunakan bentuk segitiga yang disusun menyerupai jam pasir.



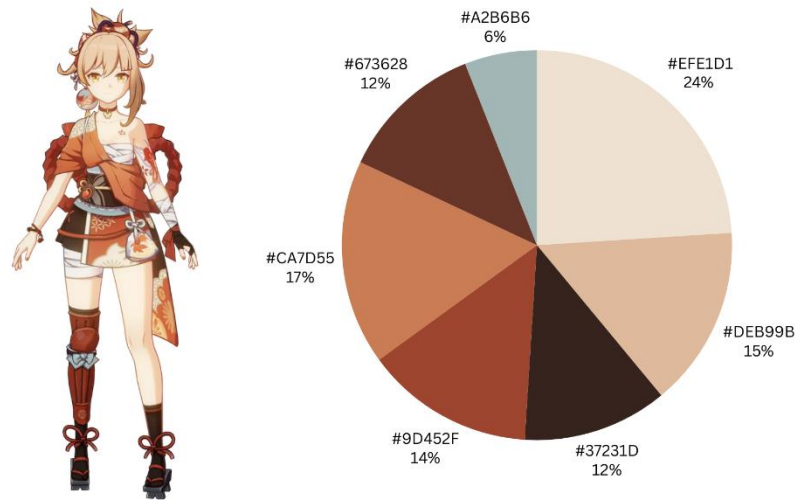
Gambar 6. Siluet tokoh Moana, Mulan, Pocahontas, dan Raya
(Sumber: Dokumentasi penulis)

c) Warna

Untuk merancang palet warna yang digunakan untuk Nimm, penulis mengambil referensi dari tokoh Yoimiya dari game *Genshin Impact* milik *Hoyoverse*, serta tokoh Moana dari film *Moana* (2016). Kedua tokoh tersebut memiliki perilaku yang *bubbly* dan penuh semangat. Hal ini ditunjukkan dari pemakaian warna yang dominan jingga pada busana mereka. Namun, warna ini juga disandingkan dengan warna putih dan merah, yang melambangkan kemurnian serta keberanian.



Gambar 7. Palet warna pada desain tokoh Moana
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 8. Palet warna pada desain tokoh Yoimiya
(Sumber: Dokumentasi penulis)

d) Kostum

Sebagai pelindung dunianya, Nimm memegang kedudukan yang cukup tinggi. Untuk itu, penulis merancang pakaian Nimm berdasarkan busana salah satu Kerajaan Jawa kuno, yaitu Mahabhusana Wilwatiktapura, busana raja dan ratu Majapahit.



Gambar 9. Mahabhusana Wilwatiktapura
(Sumber: <http://surl.li/sakdo>)

Mahabhusana Wilwatiktapura terdiri atas banyak bagian, beberapa bagian utama antara lain adalah kain yang dililitkan pada bagian tubuh untuk menutupi dada hingga ujung kaki. Kain tersebut kemudian dilengkapi oleh berbagai aksesoris lainnya, seperti sabuk dan uncal pada bagian pinggang, Udarabandha dan Katibandha yang dikenakan di bagian pinggang bagian atas, hingga alas kaki yang disebut gamparan. Busana ini kemudian dilengkapi oleh perhiasan seperti sumping, kalung, kundala, kelat bahu, gelang tangan, dan gelang kaki.



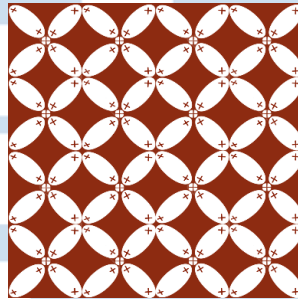
Gambar 10. Pakaian adat Basahan
(Sumber: <https://shorturl.at/acBF0>)

Selain Mahabhusana Wilwatiktapura, penulis juga mengambil referensi dari pakaian adat Basahan, yang merupakan warisan kerajaan Mataram. Salah satu aksesoris yang dikenakan pada pakaian adat ini adalah rangkaian bunga pada bagian kepala sebagai salah satu bentuk hiasan. Berdasarkan referensi tersebut, penulis menggunakan rangkaian bunga kantil untuk tokoh Nimm.



Gambar 11. Bunga Kantil
(Sumber: <http://surl.li/sakel>)

Kebudayaan Jawa juga identik dengan kain batik. Tokoh Nimm merupakan pelindung yang memiliki peran penting dalam dunia tempat tinggalnya. Untuk menunjukkan karakteristik tersebut, penulis menggunakan motif batik Kawung.



Gambar 12. Batik kawung
(Sumber: <http://surl.li/sakec>)

Meski penulis mengambil beberapa unsur dari busana kerajaan Jawa, namun berdasarkan film yang dibuat, tema yang diangkat bukanlah masa tradisional Jawa sepenuhnya. Penulis ingin merancang desain tokoh Nimm dengan lebih modern, dengan tetap menyesuaikan dengan *3-dimensional character*-nya. Nimm merupakan tokoh yang ceria dan lincah. Untuk menunjukkan karakter tersebut dengan tetap memberikan kesan modern agar lebih *relate* dengan audiens zaman sekarang, penulis mengambil referensi pakaian dari tokoh Moana dan Raya. Kedua tokoh tersebut mengenakan model pakaian yang cukup terbuka dan memudahkan pergerakan, dimana Moana mengenakan atasan kemben dengan kain yang dililitkan di pinggang sebagai rok, dan Raya yang mengenakan baju tanpa lengan dan celana.



Gambar 13. Pakaian tokoh Moana
(Sumber: <http://surl.li/sakao>)



Gambar 14. Pakaian tokoh Raya
(Sumber: <http://surl.li/sakbg>)

2) Mama Oza (70 tahun)

a) Arketipe

Mama Oza memiliki arketipe *the Mentor*. Untuk merancang *3-dimensional character* tokoh Mama Oza, penulis mengambil beberapa referensi dari tokoh mentor perempuan yang memiliki hubungan dengan referensi tokoh *the Hero* yang sebelumnya disebutkan. Referensi pertama untuk perilaku Mama Oza adalah tokoh Gramma Tala dari film *Moana* (2016). Ia memiliki sifat yang bijak dan penyayang, namun juga memiliki sisi yang dianggap eksentrik dan unik, dimana ia memiliki kepercayaan untuk menjadi ikan pari ketika meninggal.

Referensi kedua untuk perilaku Mama Oza adalah Gran Crood dari film *The Croods* (2013). Meskipun ia sudah lanjut usia, ia masih sangat bugar, sehingga ia mampu berlari secepat anggota keluarganya yang masih muda. Kedua hal inilah yang penulis terapkan dalam perilaku Mama Oza, seorang wanita tua yang bijak dan penyayang, namun masih cukup kuat dan bugar, hingga ia mampu membalas kejahilan Nimm.

b) Siluet dan Bentuk Dasar

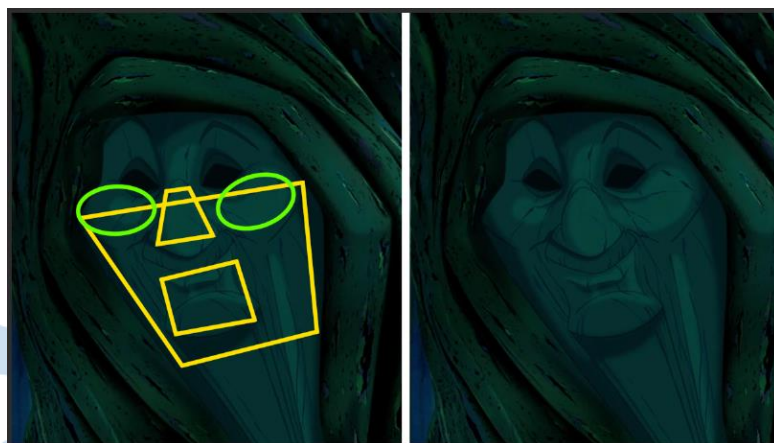
Dalam perancangan siluet tokoh Mama Oza, penulis mengambil referensi pertama dari Grandma Fa, nenek Mulan pada film *Mulan* (1998). Grandma Fa memiliki postur tubuh bungkuk dan menggunakan campuran bentuk kotak dan

bulat pada mayoritas bagian tubuh maupun wajah. Hal ini juga tampak pada tokoh Gramma Tala (*Moana*, 2016), yang menggunakan campuran bentuk dasar yang sama.



Gambar 15. Siluet tokoh Grandmother Fa (kiri) dan Gramma Tala (kanan)
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Bentuk kotak banyak digunakan pada fitur-fitur wajah, seperti pada bagian hidung dan dagu. Namun, terkadang bentuk-bentuk tersebut juga diaplikasikan pada bagian pipi dan rahang, seperti pada tokoh Grandmother Willow, dari film *Pocahontas* (1995).



Gambar 16. Bentuk wajah Grandmother Willow
(Sumber: <http://surl.li/sakht>)

c) Warna

Mama Oza merupakan wanita tua yang bijak dan penyayang, yang merupakan *mentor* sekaligus figur parental dari Nimm. Berdasarkan berbagai referensi

yang penulis ambil dari beberapa tokoh dengan arketipe yang sama (Gran Crood, Sisu, Grandma Fa, dan Grandmother Willow), tokoh-tokoh dengan arketipe tersebut banyak menggunakan warna-warna dingin, seperti biru dan hijau. Namun, ada beberapa pengecualian seperti pada tokoh Gramma Tala, yang menggunakan warna hangat seperti warna jingga. Maka itu, penulis mencampurkan kedua tipe palet warna tersebut ke dalam tokoh Mama Oza, untuk menunjukkan kebijakannya, namun juga sisi hangatnya.

d) Kostum

Seperti Nimm, Mama Oza juga merupakan pelindung dunia tempat tinggalnya yang memegang kedudukan yang tinggi. Bentuk pakaian yang dikenakan oleh Mama Oza mengambil inspirasi dari busana salah satu Kerajaan Majapahit, yaitu Mahabhusana Wilwatiktapura (lihat gambar 9).

Pada pakaian adat Basahan yang merupakan warisan Kerajaan Mataram Kuno, para wanita mengenakan rangkaian bunga pada kepalanya (lihat gambar 10. Untuk tokoh Mama Oza, penulis menggunakan rangkaian bunga Edelweiss Jawa.



Gambar 17. Edelweiss Jawa
(Sumber: <http://surl.li/saklv>)

Mama Oza merupakan wanita yang sudah lanjut usia. Untuk menunjukkan ciri tersebut, penulis mengambil referensi pakaian dari tokoh Sinto Gendeng dan Gramma Tala. Tokoh Sinto Gendeng, yang merupakan *mentor* bagi sang protagonis Wiro Sableng, mengenakan pakaian yang tertutup, berupa jubah yang panjang hingga mencapai kaki. Pada sisi lain, pakaian

Gramma Tala cenderung lebih terbuka, dengan mengenakan setelan kain kemben dan rok panjang.



Gambar 18. Bentuk pakaian Sinto gendeng
(Sumber: The Art of Wiro Sableng)



Gambar 19. Bentuk pakaian Gramma Tala
(Sumber: <http://surl.li/sakiw>)

Keduanya sama-sama memiliki kesamaan, dimana rok yang mereka kenakan panjang mencapai kaki. Hal itulah yang penulis terapkan untuk tokoh Mama Oza. Untuk tubuh bagian atas, penulis mengikuti referensi Gramma Tala, yang mengenakan kemben, namun tidak terlalu terbuka pada bagian perut. Namun, agar terkesan lebih tertutup, penulis menambahkan kain yang dililitkan pada pundak Mama Oza untuk menutupi sebagian tubuhnya.

Kesamaan lain yang dimiliki oleh keduanya adalah penggunaan tongkat sebagai alat bantu jalan. Berdasarkan kebudayaan suku Jawa yang identik

dengan kain Batik, penulis merancang bentuk tongkat berdasarkan bentuk batik Parang. Motif batik Ukir Jepara juga digunakan pada kain pakaian untuk menunjukkan sifat Mama Oza.



Gambar 20. Batik Parang
(Sumber: <http://surl.li/sakkw>)



Gambar 21. Batik Ukir Jepara
(Sumber: <http://surl.li/sakjl>)

e. Eksplorasi Perancangan Tokoh

1) Nimm

Proses eksplorasi perancangan tokoh Nimm dimulai dengan menyusun aspek-aspek *3-dimensional character* berdasarkan observasi referensi yang telah dilakukan. Berikut ini merupakan tabel *3-dimensional character* tokoh

Nimm yang telah dimodifikasi berdasarkan konsep karya dan observasi referensi.

Tabel 2. Keterangan *3-dimensional character* Nimm
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Fisiologis	Jenis Kelamin	Perempuan
	Usia	17 tahun
	Warna Rambut	Coklat gelap
	Warna Mata	Coklat
	Warna Kulit	Sawo matang
	Tinggi	10 cm
	Berat	170 gr
Sosiologis	Kelas Sosial	Tinggi
	Keturunan	Jawa
	Pekerjaan	Pelindung dunia <i>sprite</i> dan pengrajin wayang
	Peran dalam Lingkungan	Melestarikan wayang untuk melestarikn dunia tempat tinggalnya
Psikologis	Ambisi	Mencari tujuan hidupnya
	Kekecewaan	Mengecewakan Mama Oza dan ditinggalkan
	Sifat	Periang, energik, pemimpi, jahil

Berdasarkan referensi yang telah dipilih sebelumnya, perancangan tokoh Nimm dimulai dengan perancangan bentuk rambut, wajah, dan pakaian tokoh Nimm kecil. Karena film ini mengambil tema budaya suku Jawa, penulis merancang busana Nimm kecil berdasarkan busana kerajaan kuno suku Jawa, dipadu dengan aksesoris yang dikenakan pada Wayang Kulit, yang terdiri dari kemben, kelat bahu, sumping telinga, kalung, gelang, sabuk/selendang kain, dan alas kaki.

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 22. Eksplorasi bentuk pakaian untuk tokoh Nimm
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Untuk menyesuaikan desain tokoh Nimm dengan aspek-aspek *3-dimensional character*-nya, desain pakaian yang akhirnya dipilih adalah desain nomor 3, dimana kain selendang yang dikenakan Nimm hanya berupa sabuk, dengan ukuran pendek untuk memudahkan pergerakan. Bentuk celana dan kemben yang simpel juga dipilih untuk menunjukkan karakter Nimm yang lincah dan *outgoing*.



Gambar 23. Eksplorasi bentuk rambut untuk tokoh Nimm
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Setelah bentuk pakaian dipilih, penulis mulai merancang bentuk rambut. Bentuk rambut tokoh Nimm awalnya melalui berbagai percobaan bentuk dan ukuran. Pemilihan gaya rambut unik beserta penggunaan

aksesoris rambut ditujukan agar tokoh Nimm dapat mudah dikenali dari bentuk siluetnya, terutama dari bentuk rambut. Setelah berbagai pertimbangan, bentuk rambut panjang dianggap kurang cocok untuk tokoh Nimm yang lincah dan jahil, sehingga dipilihlah rambut pendek dengan sebagian rambutnya yang dikuncir, untuk tetap memperlihatkan kesan anak perempuan yang mengenakan pita rambut (lihat desain nomor 1 dan 4 pada gambar 22).

Dalam proses pemilihan antara bentuk rambut dari desain nomor 1 dan 4, akhirnya dipilihlah desain nomor 1, namun dengan menghilangkan bagian rambut belakang yang masih panjang terurai. Hal ini ditujukan untuk memberikan bentuk siluet yang unik, serta untuk memberikan pergerakan rambut yang *bouncy* melalui kunciran yang tidak terlalu kecil/tipis.



Gambar 24. Eksplorasi warna pakaian pada tokoh Nimm dengan warna *muted* (Sumber: Dokumentasi penulis)

Dengan rambut dan pakaian yang telah dipilih, penulis mulai merancang *color palette* untuk pakaian Nimm. Warna kulit sawo matang dan rambut berwarna gelap dipilih untuk menunjukkan ciri khas orang Suku Jawa. Warna pakaian Nimm awalnya menggunakan *tone* warna yang *muted* dan lebih *earthy*, seperti warna coklat, hijau, dan oranye. Namun, setelah mencocokkan dengan perilaku dan sifat Nimm, penulis mulai menggunakan warna-warna yang lebih *vibrant* dan *saturated*, dengan *tone* warna yang cerah seperti merah, hijau terang, kuning, dan jingga.



Gambar 25. Eksplorasi warna pakaian pada tokoh Nimm dengan warna *vibrant* (Sumber: Dokumentasi penulis)

Untuk menyesuaikan dengan karakter Nimm yang penuh energi, ceria, dan jahil, *color palette* yang dipilih adalah palet yang didominasi warna oranye. Bentuk rambut, pakaian, dan pemilihan warna ini kemudian diteruskan untuk perancangan tokoh Nimm dewasa, yang memiliki perilaku serupa. Namun, penulis juga menyediakan bentuk alternatif untuk rambut Nimm dewasa, untuk menunjukkan pertumbuhannya menuju kedewasaan, yaitu dengan tataan rambut yang lebih rapi dan tidak terlalu mengembang.



Gambar 26. Eksplorasi desain final tokoh Nimm (Sumber: Dokumentasi penulis)

Penulis juga merancang beberapa *color palette* alternatif untuk tokoh Nimm dewasa, yang lebih didominasi dengan warna *peach* dan merah dibandingkan dengan warna jingga. Penulis juga menambahkan perhiasan

berupa gelang dengan hiasan bunga pada kedua pergelangan Nimm dewasa, serta motif Batik Kawung pada bagian celana. Hal ini ditujukan untuk menunjukkan sisi Nimm yang lebih *mature* ketika ia dewasa.

Setelah berbagai pertimbangan dan diskusi, dipilihlah bentuk desain Nimm yang kedua dengan bentuk rambut yang lebih rapi, namun dengan *color palette* desain pertama, yaitu yang didominasi warna jingga. Hal ini ditujukan untuk menunjukkan karakter Nimm yang masih ceria dan energik saat dewasa, namun juga lebih *mature*, ditandai dengan bentuk tataan rambut yang lebih rapi.

2) Mama Oza

Sama seperti Nimm, perancangan tokoh Mama oza dimulai dengan menyusun aspek-aspek *3-dimensional character* berdasarkan observasi referensi yang telah dilakukan. Berikut ini merupakan tabel *3-dimensional character* tokoh Mama oza yang telah dimodifikasi berdasarkan konsep karya dan observasi referensi.

Tabel 3. Keterangan *3-dimensional character* Mama Oza
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Fisiologis	Jenis Kelamin	Perempuan
	Usia	70 tahun
	Warna Rambut	Abu-abu terang
	Warna Mata	Coklat
	Warna Kulit	Sawo matang
	Tinggi	8 cm
	Berat	200 gr
Sosiologis	Kelas Sosial	Tinggi
	Keturunan	Jawa
	Pekerjaan	Pelindung dunia <i>sprite</i> dan pengrajin wayang
	Peran dalam Lingkungan	Melestarikan wayang untuk melestarikn dunia tempat tinggalnya
Psikologis	Ambisi	Membantu orang lain
	Kekecewaan	-
	Sifat	Keibuan, bijak, independen

Perancangan desain tokoh Mama Oza diawali dengan perancangan bentuk tubuh dan wajah. Berdasarkan referensi yang telah dipilih, penulis ingin memperlihatkan Mama Oza sebagai wanita tua bertubuh mungil dan pendek, namun memiliki wibawa dan kebijaksanaan yang besar. Penulis merancang berbagai bentuk dengan menyampurkan bentuk kotak dan bulat untuk wajah dan tubuh Mama Oza, dilengkapi dengan tongkat sebagai alat bantu jalan.



Gambar 27. Eksplorasi bentuk tubuh Mama Oza
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Setelah melalui berbagai diskusi dengan kelompok, dipilihlah bentuk desain Mama Oza yang pertama, dengan bentuk kepala dan tongkat yang lebih besar dari tubuh, serta bentuk dagu dan pipi yang menonjol. Bentuk ini dipilih karena siluetnya yang unik dan khas, serta sesuai dengan *3-dimensional character* yang telah disusun.

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 28. Eksplorasi bentuk pakaian dan rambut Mama Oza
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Penulis lalu menyediakan beberapa alternatif rambut dan pakaian Mama Oza, yang terdiri atas selendang dan rok panjang yang mencapai kaki. Penulis juga menyediakan beberapa alternatif pakaian yang tidak menggunakan selendang, untuk memberikan kesan bahwa walaupun sudah tua, Mama Oza tetap cukup lincah bagaikan anak muda. Namun setelah melalui berbagai pertimbangan, desain yang akhirnya dipilih adalah bentuk rambut nomor 1, dengan bentuk pakaian menyerupai nomor 6. Bentuk rambut nomor 1 dipilih untuk mempertahankan bentuk siluet unik dari sanggulan rambut dan poni berbentuk bundar; sedangkan bentuk pakaian nomor 6 dipilih untuk memberikan pakaian yang tidak terlalu terbuka, namun tetap memudahkan pergerakan.

Setelah bentuk rambut dan pakaian selesai dirancang, penulis mulai menyusun *color palette* untuk tokoh Mama Oza. Warna kulit sawo matang merupakan dasar yang telah dipilih untuk menunjukkan ciri khas orang Suku Jawa. Lalu, untuk menunjukkan umur Mama Oza yang sudah tua, dipilihlah warna rambut yang mendekati putih dan abu-abu. Untuk pakaian Mama Oza, warna-warna yang dipilih merupakan pencampuran antara warna dingin (hijau) dengan warna hangat (merah dan coklat).



Gambar 29. Eksplorasi desain final tokoh Mama Oza
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Setelah diteliti lebih lanjut, desain pertama yang didominasi warna hijau gelap dianggap kurang menyatu dengan desain keseluruhan Mama Oza, sebab warna keseluruhan pakaian membuat Mama Oza terlihat gelap dan *gloomy*. Desain kedua dengan *color palette* yang didominasi warna merah muda cukup menggambarkan sifat Mama Oza sebagai wanita tua yang kuat, namun warna-warna yang cukup intens tersebut kurang menunjukkan kebijaksanaan Mama Oza sebagai seorang mentor. Maka itu, pada akhirnya, desain ketiga-lah yang terpilih sebagai desain final Mama Oza.

Pada desain final Mama Oza, tongkat yang berfungsi sebagai alat bantu jalan juga mengalami perubahan bentuk. Hal ini dikarenakan oleh bentuk awal yang cukup generik (sering digunakan dalam berbagai desain tokoh pada film maupun *game*). Maka itu, bentuk tongkat Mama Oza diambil berdasarkan bentuk Batik Parang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA