

Karya ini memiliki konsep visual yang mirip dengan visual *anime* yang berasal dari Jepang. Mulai dari bentuk wajah, gaya rambut dan aksi yang dilakukan oleh tokoh. Penggunaan konsep yang mirip dengan *anime* ialah untuk menunjukkan aksi pertarungan antara Yuanyi dan Taowu. Dalam proses pembuatan adegan bertarungnya Yuanyi dan Taowu akan menggunakan Teknik *smear frame*. Teknik ini digunakan untuk memberikan efek cepat yang dilakukan tokoh pada saat adegan bertarung. Tak hanya Teknik *smear frame* tetapi animasi ini juga akan menggunakan Teknik *exaggeration* yang berguna untuk mendramatisasikan ekspresi dan gerakan tokoh. Pendekatan visual warna dengan saturasi yang rendah, dan shadow contrast untuk memberikan kesan dunia yang suram. Dimana tokoh Yuanyi yang sedang bertarung secara internal dan external.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan.

Ide dalam animasi *End of Kleshas* bermula dari kesepakatan tim produksi untuk memilih ide cerita yang memiliki unsur pengorbanan. Setelah berbagai tahap diskusi dilakukan, sebuah konsep mengenai kehilangan harapan dan cinta sejati muncul melalui cerita "*End of Kleshas*". Penulis memutuskan untuk menjadikan salah satu simbol siluman yang melambangkan kejahatan sebagai referensi utama sosok tokoh Taowu dan Tianlong sebagai sosok tokoh yang mengawasi *cintamani stone*. Referensi tokoh Tianlong juga berdasarkan mitologi yang sudah ada di Cina dengan nama yang sama. Dimana dalam mitologi Cina Tianlong merupakan sosok naga yang melindungi *Dharma*. Sedangkan Taowu merupakan sosok monster yang selalu marah dan Taowu sendiri juga dikatakan salah satu keturunan dari *Zhuan Xu*.

b. Observasi

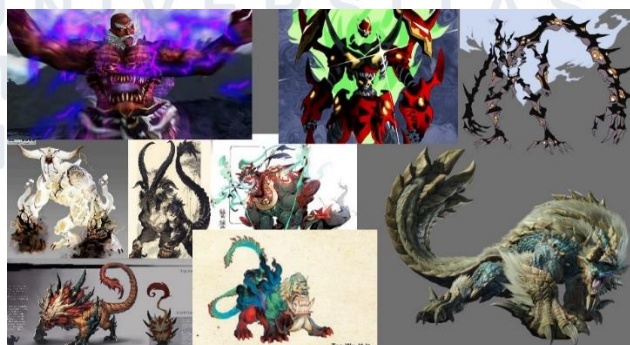
Penulis melakukan beberapa pencarian referensi bentuk Taowu dan Tianlong untuk membuat *moodboard* melalui *pinterest*. *Moodboard* ini berfungsi untuk membantu penulis dalam memvisualisasikan bentuk

tokoh yang diinginkan dan memberikan atmosfer atau wibawa yang terdapat pada tokoh. Kemudian penulis mencari beberapa referensi mengenai pakaian bangsawan di cina, untuk membuat sosok tokoh yang terlihat elegan tetapi mempunyai wibawa yang bijak.



Gambar 1. 1. *Moodboard* perancangan Tianlong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Kemudian penulis mencari beberapa data mengenai pemberian karakteristik naga dalam wujud manusia. Penulis mengamati bagian-bagian penting yang terdapat pada naga dan menemukan bahwa terdapat 2 bagian tubuh naga yang dapat diimplentasikan dalam wujud manusia. Yaitu tanduk dari sosok naga dan ekor naga. Pemberian bagian tubuh naga dapat diperbanyak seperti tekstur sisik dan tangan yang mempunyai cakar seperti naga, tetapi penulis hanya menggunakan 2 bagian tubuh tersebut karena setelah melihat beberapa sumber referensi penulis menemukan bahwa 2 bagian tersebut merupakan bagian terpenting dalam menunjukkan sosok seekor naga dalam wujud manusia.



Gambar 1. 2. *Moodboard* perancangan Taowu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Untuk pembuatan tokoh Taowu, penulis mencari *moodboard* yang bertemakan seekor monster buas. Dalam mitologinya taowu sendiri merupakan sosok hewan yang selalu marah dan mempunyai 2 mulut. Setelah mengeal 2 ciri utama Taowu penulis kemudian mencari beberapa bentuk visual yang dapat mengekspresikan wujud kemarahan dalam sebuah animasi. Penulis kemudian memutuskan untuk menggunakan api sebagai pendekatan media visual untuk menunjukkan kemarahan Taowu. Penggunaan api sebagai indikator kemarahan Taowu sangatlah simple Dimana semakin marahnya Taowu maka semakin besar juga kobaran api yang dikeluarkan dari badannya. Penulis juga akan memberikan tekstur arang yang sedang menyala dalam tubuh Taowu



Gambar 1. 3. Referensi tekstur kulit Taowu

(<https://www.dreamstime.com/photos-images/red-charcoal.html>)





Tekstur ini digunakan untuk menunjukkan karakteristik Taowu yang diceritakan dalam mitologinya. Yaitu sosok yang hanya dapat marah hingga akhir hidupnya. Setelah itu perancangan kedua tokoh dimulai dengan observasi melalui kepustakaan melalui tokoh dari film animasi. Dari observasi yang dilakukan, penulis pentulis mendapatkan beberapa referensi.


1) Taowu

Manga Matrix

Penulis mengobservasi “manga matrix” bentuk dan kostum tokoh Genome dari *Gurren Lagann* (2007) agar dapat memahami bentuk dan kostum tokoh manusia yang terlihat berotot dan kuat. Hal tersebut akan menjadi acuan saat mengaplikasikan konsep antropomorfi pada tokoh Taowu.

Tabel 1. 1. Analisi *Form Matrix* pada Tokoh Genome.


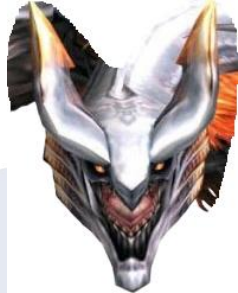

<i>Form Matrix</i>		
<p>Genome</p>  <p>Sumber: https://vsbattles.fandom.com/wiki/Lordgenome</p>	<p><i>Head:</i></p> <p>Genome mempunyai kepala yang botak, tetapi mempunyai janggut yang cukup tebal. Lordgenome selalu terlihat mempunyai ekspresi marah.</p> 	
	<p><i>Neck & Trunk:</i></p> <p>Genome mempunyai badan dengan otot yang sangat kuat dan kekar. Hal ini dikarenakan pada masa lalunya, Lordgenome merupakan seorang petarung.</p> 	
	<p><i>Arm:</i></p> <p>Genome mempunyai tangan yang terlihat kuat. Tangan dari Lordgenome tidak mempunyai cacat ataupun disabilitas.</p> 	



	<p><i>Waist & Leg:</i></p> <p>Genome mempunyai sepasang kaki yang normal. Kaki dari genome mempunyai panjang yang kurang lebih sama dengan badannya.</p>	
--	--	---

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Kostum dan tampilan visual tokoh Taowu diinspirasi oleh Hannibal dari sebuah *video game series* berjudul *God Eater*. Dalam observasi ini penulis hanya menggunakan “manga matrix” kostum sebagai acuan untuk tokoh Taowu.

Tabel 1. 2. Analisis *Costume Matrix* pada Tokoh Hannibal

<i>Costume Matrix</i>		
<p>Hannibal</p>  <p>Sumber: godeater.fandom.com/wiki/Hannibal</p>	<p><i>Head:</i></p> <p>Hannibal mempunyai kepala dengan tanduk berwarna putih dengan sedikit warna jingga pada ujungnya. Pada bagian wajah Hannibal memiliki moncong yang mirip seperti anjing.</p> 	
	<p><i>Body:</i></p> <p>Hannibal mempunyai leher yang cukup panjang, mirip seperti seekor kadal. Lalu pada bagian badan terdapat kulit dengan warna hitam. Hannibal juga mempunyai postur badan yang agak membungkuk.</p> 	

	<p><i>Arm:</i></p> <p>Pada bagian tangan, Hannibal mempunyai dua tangan dengan warna putih dan kuku berwarna emas. Pada lengan bagian kiri, Hannibal mengenakan sarung tangan berwarna emas dengan bulu berwarna jingga.</p>	
	<p><i>Leg:</i></p> <p>Hannibal mempunyai kaki berwarna putih dan kuku yang berwarna emas. Kaki hannibal memiliki struktur yang mirip dengan hewan berkaki 4 pada umumnya.</p>	

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)


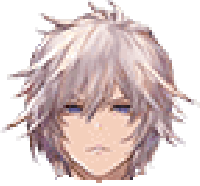
penulis juga menggunakan tokoh Hannibal Sebagai referensi hewan untuk tampilan visual Taowu.




2) Tianlong

Manga Matrix

Dalam pembuatan tokoh Tianlong, penulis mengobservasi bentuk tokoh Lucifer dari *Granblue Fantasy*. Agar dapat memahami struktur bentuk manusia yang baik dan bijak.

Tabel 1. 3. Analisis *Form Matrix* pada tokoh Lucifer.

<i>Form Matrix</i>		
<p>Lucifer</p> 	<p><i>Head:</i></p> <p>Lucifer mempunyai rambut berwarna putih dengan panjang mencapai matanya. Lucifer dikenal dengan seseorang yang</p>	




<p>Sumber: https://gbf.wiki/Lucifer_%28NPC%29</p>	<p>tampilan dan selalu diagungi oleh para malaikat lainnya. Tetapi Lucifer memiliki ekspresi yang sangat minim atau jarang dikeluarkan.</p>	
<p><i>Neck & Trunk:</i></p> <p>Lucifer mempunyai tinggi badan 185cm. Badan Lucifer tidak terlihat mempunyai otot yang besar. Hal ini dikarenakan kekuatan yang dimilikinya sudah Ia miliki sejak lahir, bukan dari hasil kerja keras ataupun latihan.</p>		
<p><i>Arm:</i></p> <p>Lucifer mempunyai tangan yang dapat dibilang kuat dikarenakan sering menggunakan pedang pada saat bertarung dan tidak ada disabilitas pada lengannya.</p>		
	<p><i>Waist & Leg:</i></p> <p>Lucifer tidak mempunyai cacat atau disabilitas</p>	

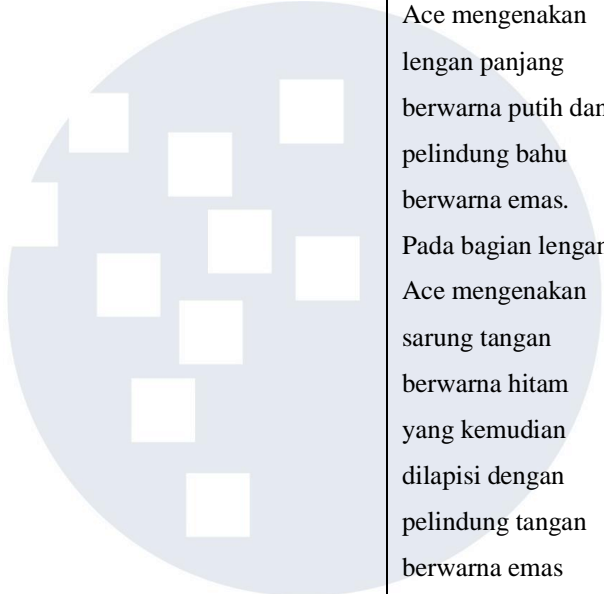

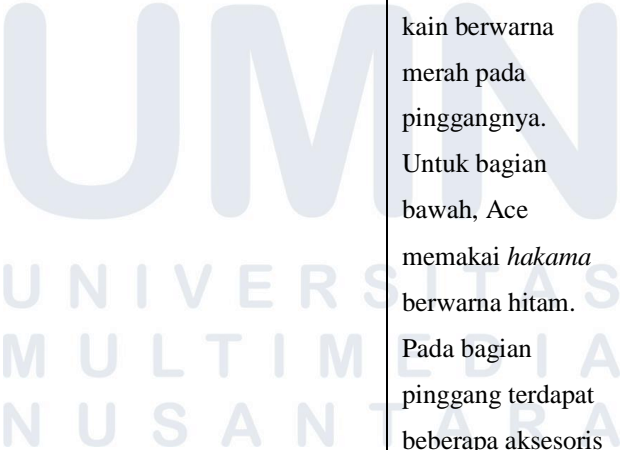

	pada kedua kakinya. Lucifer juga mempunyai kaki yang panjang.	
--	---	--

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Setelah itu, penulis melakukan observasi menggunakan teori *Manga matrix* kostum pada tokoh ace dari *game* berjudul *Seven Knights*. Dimana kostum yang digunakan oleh Ace akan menjadi acuan dalam desain kosum tokoh Tianlong.

Tabel 1. 4. Analisis *Costume Matrix* pada tokoh Ace.

<i>Costume Matrix</i>		
Ace	<i>Head:</i> Rambut Ace diikat dengan gaya kuncir kuda. Lalu pada bagian rambut terdapat aksesoris yang mirip seperti ikat rambut dengan warna emas.	
 Sumber: https://forum.netmarble.com/SevenKnights/view/122/31813	<i>Clothes:</i> Ace mengenakan pakaian tradisional bernama <i>hanfu</i> yang di dominasi dengan warna putih dan mempunyai aksen warna biru pada lapisan luar. Sedangkan pada bagian dalam diberikan aksen warna hitam. Ace juga mengenakan	

	<p>pelindung leher berwarna emas yang diikatkan menggunakan tali berwarna merah.</p>	
	<p><i>Arm:</i></p> <p>Ace mengenakan lengan panjang berwarna putih dan pelindung bahu berwarna emas. Pada bagian lengan Ace mengenakan sarung tangan berwarna hitam yang kemudian dilapisi dengan pelindung tangan berwarna emas</p>	
	<p><i>Waist & Leg:</i></p> <p>Ace mengenakan kain berwarna merah pada pinggangnya. Untuk bagian bawah, Ace memakai <i>hakama</i> berwarna hitam. Pada bagian pinggang terdapat beberapa aksesoris berwarna emas dan merah.</p>	

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Kemudian untuk mengaplikasikan karakteristik naga pada Tianlong, penulis mengobservasi *Manga matrix* bentuk dari tokoh naga bernama jue dai sebuah *game* berjudul *Wuthering Waves*.

Tabel 1. 5. Analisis *Form Matrix* pada tokoh Jue.

<i>Form Matrix</i>		
<p style="text-align: center;">Jue</p>  <p style="text-align: center;">Sumber: https://x.com/Bittexu/status/1805452129005355444/photo/1</p>	<p>Head:</p> <p>Jue mempunyai 2 tanduk berwarna emas dengan bentuk yang mirip seperti ranting pohon. Lalu terdapat rambut berwarna putih dibagian atas kepala Jue.</p>	
	<p>Body:</p> <p>Jue memiliki 2 pasang tangan yang sama seperti naga pada umumnya dengan kuku berwarna emas.</p>	
	<p>Arm:</p> <p>Jue memiliki 2 pasang tangan yang sama seperti naga pada umumnya dengan kuku berwarna emas.</p>	
	<p>Tail:</p> <p>Jue mempunyai ujung ekor berwarna emas dengan bentuk yang</p>	

	mirip dengan ranting pohon. Dan juga terdapat rambut berwarna putih.	
--	--	--

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

c. Studi Pustaka

Teori utama yang digunakan adalah teori “manga matrix” menurut Fami A (2024) yang berkata bahwa “manga matrix” dibagi menjadi 3 bagian yaitu *form*, *costume*, dan *personality*. Teori ini akan menjadi sebuah acuan dalam menentukan penampilan visual tokoh Taowu dan Tianlong. Penggunaan teori antropomorfisme menurut Mota-Rojas *et al* (2021) untuk menunjukkan bagaimana karakteristik manusia dapat diaplikasikan pada makhluk hidup lainnya selain manusia. Teori pendukung yang digunakan adalah teori desain tokoh menurut Maulida R. O (2019) untuk menyatakan bahwa visualisasi tokoh menunjukkan bahwa setiap tokoh mempunyai tampilan visual yang sesuai dengan gaya yang digunakan pada awal sebuah desain. Teori desain tokoh dipilih karena penggunaan kostum yang dipakai oleh tokoh harus selaras dengan zaman yang ada pada animasi. Berikutnya ialah teori desain karakter menurut Toha I. F & Ekawardhani Y. A (2020) yang mengatakan bahwa kepribadian dan latar belakang sebuah tokoh secara signifikan mempengaruhi desain tokoh tersebut. Lalu alasan pemilihan teori desain karakter adalah untuk menghubungkan sifat, latar belakang, kepribadian dan kostum yang digunakan oleh tokoh. Dalam pembuatan desain tokoh tentu terdapat revisi selama proses berlangsung agar desain tokoh yang dibuat sesuai dengan narasi dan konsep cerita yang ada.

d. Eksperimen bentuk dan Teknis

Berdasarkan referensi dan teori yang digunakan, penulis mulai mencoba melakukan eksperimen pada pembuatan desain tokoh.

1) Taowu

Penulis menentukan tampilan Taowu, mulai dari bentuk tubuh, bentuk wajah, hingga tekstur tubuh. Pada eksperimen awal, penulis membuat Taowu dengan bentuk tubuh yang mirip dengan mirip dengan sebuah *centaur*. Penulis membuat Taowu dengan bentuk dasar pesergi Panjang yang memiliki tangan seperti harimau dan memiliki mulut pada bagian perut.



Gambar 2. 1. Desain awal Taowu A dan B

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Untuk mendalami psikologi Taowu, penulis melihat Kembali referensi dan fokus pada kondisi psikologi Taowu. Salah satunya ialah psikologi Taowu yang selalu marah. Selain itu Taowu juga dikenal sebagai salah satu keturunan kaisar Zhu anxu. Nama Taowu sendiri merupakan sebuah hinaan dengan arti bodoh. Aspek-aspek tersebut menjadi salah satu faktor penting pada desain Taowu sehingga penulis merubah desain Taowu menjadi monster yang bipedal yang lebih mirip dengan manusia. Pemberian efek api pada Taowu sebagai simbol ekspresi Taowu yang selalu marah.



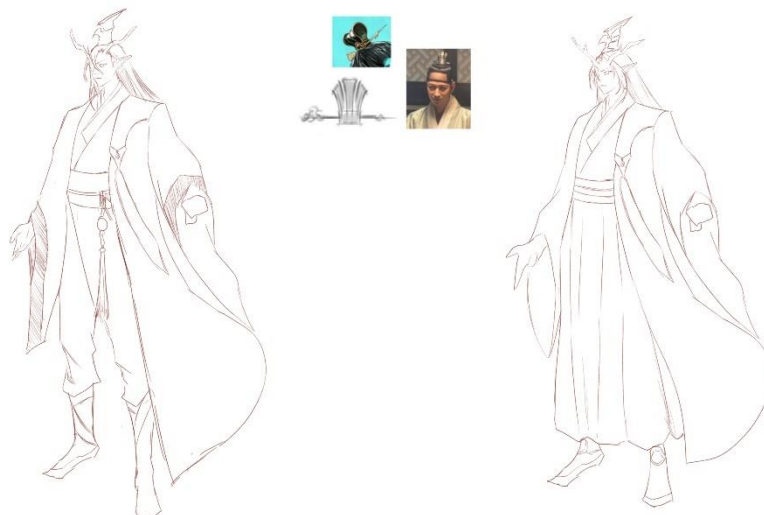
Gambar 2.2. Desain Taowu yang lebih mirip dengan manusia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Setelah membuat Taowu dengan desain yang lebih mirip dengan manusia, penulis merasa bahwa penggunaan antropomorfisme masih sangat kurang. Hal ini dikarenakan penggunaan wajah yang mirip dengan monyet dan gigi babi yang terletak di dada taowu masih belum terlihat dengan jelas. Sehingga penulis merubah wajah Taowu dengan menggabungkan fitur macan, monyet dan anjing. Penulis juga mengubah jumlah jari Taowu menjadi 3.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2) Tianlong

Eksperimen dengan tokoh Tianlong dimulai dari bentuk tubuh, anatomi, sosiologi, psikologi dan kepribadiannya. Penulis memberikan Tianlong bentuk tubuh yang mirip dengan manusia dan penulis juga mencoba memberikan beberapa versi pada bagian telinga. Penulis juga berusaha memastikan bahwa penampilan Tianlong sesuai dengan kondisi sosial dan kepribadiannya. Kehidupan Tianlong tergolong *High class*. Karena Tianlong selalu berada di dalam pagoda untuk menjaga *cintamani stone* Ia menjadi sosok tokoh yang ramah dan menyambut para manusia yang datang ke dalam pagoda tersebut. Detail tersebut menjadi faktor penting dalam proses pembuatan tokoh Tianlong.



Gambar 3. Desain awal Tianlong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Untuk memperdalam psikologi tokoh Tianlong, penulis mencari referensi tokoh yang maha tahu dan terlihat misterius. Kemudian penulis memutuskan untuk memberikan kesan elegan pada tokoh Tianlong. Pemberian kesan elegan diterapkan pada kostum dan aksesoris yang digunakan. Salah satu aksesoris yang digunakan untuk menunjukkan kesan elegan dan misterius pada tokoh Tianlong ialah kipas lipat. Lalu penulis

memberikan Tianlong rambut yang panjang untuk menunjukkan identitas yang mirip dengan seorang bangsawan.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

1) Taowu

Dalam eksplorasi bentuk Taowu, penulis mencari inspirasi dari tokoh lain yang memiliki mulut pada bagian tubuhnya. Animasi ini berfokus pada *action* sehingga gaya yang digunakan mirip dengan animasi jepang pada umumnya. Gaya animasi ini digunakan untuk menunjukkan dinamis kamera pada saat *fight scene* dan memperkuat ekspresi pada setiap tokoh. Setelah menentukan gaya animasi yang digunakan, penulis kemudian menggunakan referensi berdasarkan observasi terhadap tokoh Jinpachi dari seri game *tekken 5*. Dari tokoh Jinpachi penulis menyederhanakannya menjadi animasi 2D dan memberikan kaki monster.



Gambar 4. 1. Lord Genome *Gurren Lagann* (2007)

(<https://www.deviantart.com/yoshibob210/art/Lord-Genome-93636453>)

Setelah itu penulis mengeksplorasi psikologi Taowu sebagai sosok yang selalu marah. Bentuk wajah dan ekspresi Taowu yang selalu marah pada awalnya terinspirasi tokoh *Lord Genome* dari film *Gurren Lagann* (2007). Sebagai sosok tokoh yang selalu marah, Lord Genome ditunjukkan memiliki rambut yang berapi-api. Dari kobaran api Lord Genome, penulis mengeksplorasi lebih dalam berkaitan dengan ekspresi marah dan

akhirnya menemukan bahwa api dalam beberapa animasi dijadikan sebagai indicator kemarahan.



Gambar 4.2. Anger *Inside out* (2015)

(<https://ew.com/article/2014/11/18/inside-out-character-posters/>)

Untuk penggunaan api sebagai indicator kemarahan, penulis mengeksplorasi lagi lebih dalam dan menemukan tokoh *Anger* dari film *Inside out* (2015). Tokoh Anger akan mempunyai kobaran api yang semakin besar berdasarkan Tingkat kemarahan yang dirasakannya.

2) Tianlong

Dalam proses pembuatan desain tokoh Tianlong, penulis mencari inspirasi di *Pinterest* untuk menemukan faktor-faktor penting yang terdapat pada seekor naga. setelah itu penulis juga mencari kostum yang digunakan bangsawan cina pada zaman dulu. Penulis awalnya ingin membuat Tianlong dengan kepribadian tegas dan bijaksana. Namun penulis ingin mengeksplorasikan jenis kepribadian lainnya untuk Tianlong. Akhirnya penulis menemukan bahwa tokoh tokoh Lucifer dari *Granblue Fantasy*

sangatlah cocok dengan tokoh Tianlong. Kesamaan tersebut dapat dilihat secara bentuk dan *personality* kedua tokoh tersebut.



Gambar 5.1. Lucifer *Granblue Fantasy*
(https://gbf.wiki/images/d/d3/Summon_b_2040056000_02.png)

Penulis ingin membuat kostum *Hanfu* untuk tokoh Tianlong. Tetapi penulis harus mencari lebih banyak lagi detail-detail yang biasanya terdapat pada para bangsawan cina. Oleh karena itu penulis melakukan observasi terhadap beberapa karakter dan kostum hanfu yang memiliki desain seperti bangsawan di cina. Kemudian penulis menemukan tokoh Tang San dari *Soul Land 1* yang menggunakan *hanfu* berwarna biru dan hitam dengan aksesoris berwarna emas.



Gambar 5. 2. Tang San dari *Soul Land 1*
(https://soulland.fandom.com/wiki/Tang_San)

Terakhir, pemberian fitur naga pada tokoh Tianlong. Setelah melihat beberapa referensi yang ditemukan penulis memutuskan untuk memberikan tanduk naga dan ekor naga. pada awalnya penulis ingin membuat tangan tokoh Tianlong meyerupai tangan seekor naga tetapi karena tangan Tianlong slalu tertutup dengan kostum yang dikenakannya, penulis hanya menggunakan kedua fitur tersebut. Lalu pada bagian ekor naga, penulis menentukan untuk menggabungkan pengaplikasian ekor naga menjadi rambut Tianlong yang berbentuk *ponytail*.



Gambar 5.3. Dusk dari *Arknights*
(<https://arknights.fandom.com/wiki/Dusk?file=Dusk.png>)

2. Produksi:

a) Taowu

Dalam memproduksi tokoh Taowu, penulis menyadari bahwa perancangan bentuk tubuh Taowu yang pertama tidak cocok dengan sosok siluman pada umumnya, yaitu memiliki 2 mulut dengan badan yang mirip dengan sentaur. Penulis mengubah bentuk anatomi Taowu agar terlihat lebih menyerupai manusia. Setelah itu, penulis juga menghilangkan ekor Taowu karena bentuk yang simple dan tidak membuat desain Taowu terlalu ramai dengan adanya ekor yang mirip dengan api.

Penulis menambahkan psikologi Taowu melalui *environment* yang sudah diketahui. Sebagai bagian dari kostum, penulis menambahkan kulit luar dengan motif yang mirip dengan awan. Selain itu fitur mulut dengan taring babi diberikan pada bagian badan Taowu.

b) Tianlong

Penulis memutuskan untuk mengubah desain Tianlong yang pada awalnya sebuah naga yang bertingkah laku layaknya seorang manusia menjadi sosok manusia dengan fitur-fitur yang dimiliki oleh naga. Pada desain Tianlong penulis memutuskan untuk memberikan hanfu bangsawan cina pada zaman dulu.

Penulis membuat hanfu lapisan luar yang memiliki panjang mencapai lutut dan hanfu dalam yang berwarna hitam kebiruan. Penulis juga memberikan aksesoris seperti ikat rambut, lencana batu giok yang di ikatkan pada bagian pinggang dan kipas tangan pada tokoh Tianlong. Pemberian aksesoris tersebut digunakan untuk memperkuat kepribadian dan karakteristik Tianlong yang selalu hidup dengan nyaman dan memiliki gerakan yang selalu terlihat elegan.

3. Pascaproduksi:

Setelah kedua tokoh tersebut dirancang dengan matang. Penulis, kemudian menyederhanakan desain tokoh kedua tokoh tersebut. Setelah itu beberapa detail penting akan diberikan untuk memperkuat identitas Taowu dan Tianlong. Desain tokoh yang dibuat akan berdasarkan hasil observasi melalui referensi yang sudah ditemukan penulis untuk memastikan bahwa tokoh yang dibentuk sesuai dengan konsep yang sudah ditetapkan.