



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

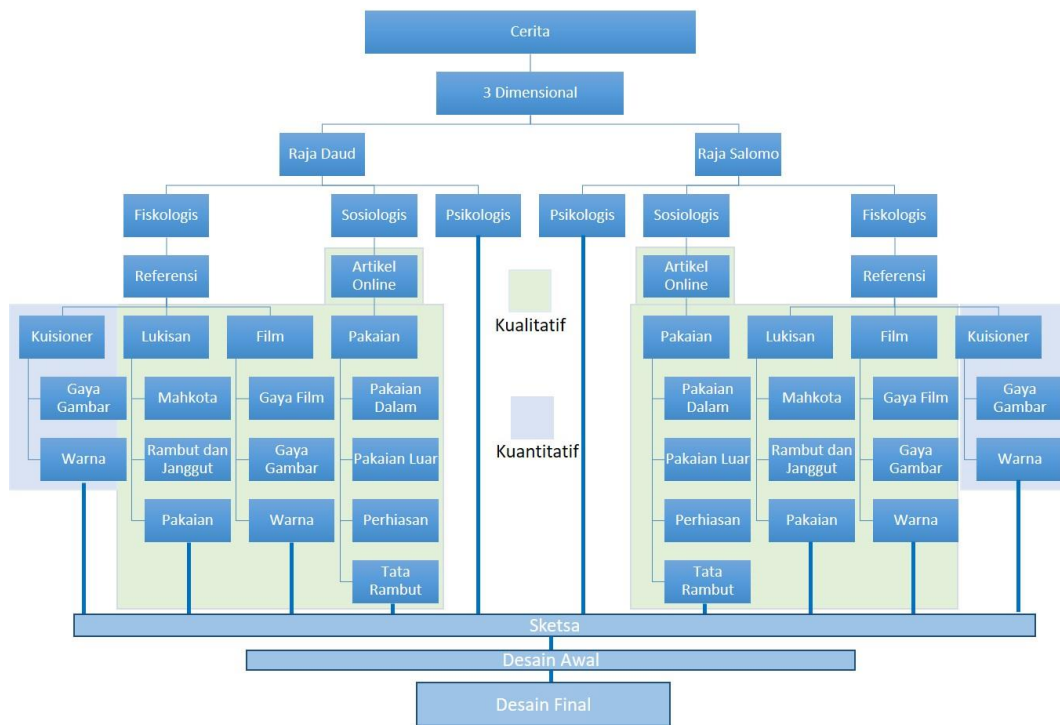
BAB III

METEDOLOGI

3.1 Gambaran Umum

Laporan ini dibuat guna meneliti proses pembuatan tokoh Raja Salomo dan Raja Daud dalam Motion Comic 'Kisah Raja Salomo' untuk anak berusia 5-8 tahun beragama katolik di Tangerang, guna menyelidiki cara membuat tokoh yang menyenangkan bagi anak-anak sehingga menjadi menyukai cerita-cerita Alkitab dengan menyesuaikan dengan kemajuan jaman. Selain itu hasil jadi akan berupa video yang berbentuk komik dan memiliki suara sehingga anak-anak bisa mendengar dan membacanya. Proses pembuatan tokoh berdasarkan 3 dimensional yang dilengkapi dengan hasil kuisisioner yang diberikan ke anak-anak berusia 5-8 tahun beragama Katolik di Tangerang dan dilengkapi sumber dari buku dan mencari data tentang 3 dimensional tokoh lewat internet sebagai sumbernya. Dalam internet selain mencari teori tetapi juga referensi berupa video dan lukisan-lukisan untuk mendukung pembuatan tokoh.

Penulis berperan sebagai pembuat tema, mencari data, membuat dan membagikan kuisisioner, pembuat script, storyboard, tokoh, environment, animasi, pengisi suara narator dan dialog, compositor, dan final video motion comic. Jadi motion comic penulis juga sebagai pembuatnya kecuali cerita karena cerita yang dipakai berdasarkan kisah Alkitab dan latar belakang suara karena penulis kurang mendalami dalam pembuatan suatu penciptaan lagu namun penulis tetap memerlukan dorongan, semangat, ide, sumber oleh berbagai pihak. Tahapan – tahapan dalam membuat tokoh raja Salomo dan raja Daud sebagai berikut:



Gambar 3.1. Skema Pengerjaan

3.2 Sinopsis

Raja Salomo sewaktu kecil anak yang rajin dan patuh terhadap orangtuanya dan ia kelak menjadi raja. Namun kakak Salomo menjadi iri terutama Adonia dan Absalom. Salomo pun akhirnya menjadi raja dan ia diberi kebijaksanaan oleh Tuhan sehingga ia bisa memecahkan kasus perebutan bayi oleh 2 wanita yang mengaku masing-masing adalah ibunya. Raja Salomo membangun Bait Allah yang indah. Salomo jatuh dalam dosa sehingga timbul peperangan dan kelaparan. Nabi Natan datang untuk menegur Raja Salomo. Raja salomo menyesal. Rasa menyesal itu tertulis dalam kitab-kitabnya dan akhirnya Raja Salomo meninggal.

3.3 Perancangan

Dalam mendalami tokoh raja Salomo dan raja Daud pertama kita harus mengerti pengertian raja bagi bangsa Israel. Menurut Hinson raja Israel mempunyai suatu tugas mempersatukan ke 12 suku Israel menjadi 1 negara yang kuat dari serangan musuh dan mereka mempunyai suatu hubungan dengan Allah karena mereka juga mempunyai kewajiban untuk melaksanakan perintah Allah dan memimpin bangsa Israel untuk taat terhadap Allah. Bagi rakyat bangsa Israel raja adalah orang yang disetujui Allah untuk memimpin bangsa Israel dan diurapi oleh seorang nabi seperti yang dilakukan nabi Samuel terhadap raja Daud dan nabi Natan terhadap raja Salomo. Raja Salomo dan raja Daud merupakan tokoh hero dalam motion comic Kisah Raja Salomo oleh sebab itu dalam 5W dan 1 H (Siapa, Apa, Bagaimana, Kenapa, Dimana, Kapan) kita dapat mendalami peran tokoh tersebut dalam *motion comic*.

3.3.1 Raja Daud

1. Siapa itu raja Daud?

Raja Daud merupakan seorang raja ke 2 bangsa Israel. Ia mempunyai seorang istri dan anak yang ia sayangi bernama ratu Bethsyeba dan Salomo.

2. Apa usaha yang dilakukan raja Daud supaya Salomo menjadi raja?

Raja Daud memanggil nabi Natan untuk menobatkan Salomo untuk menjadi raja segera.

3. Kapan masa yang di ambil dalam cerita ini?

Masa yang saya ambil yaitu sebelum masehi dimana bangsa Israel mengalami masa kejayaannya.

4. Kenapa raja Daud memilih Salomo untuk menjadi raja?

Raja Daud telah berjanji dengan ratu Bethseba supaya anaknya Salomo menjadi raja. Salomopun juga anakn yang rajin dan patuh dibandingkan kakak-kakak Salomo yang lainnya sehinga raja Daud semakin menyukainya.

Fisiologis:

Umur : 20 dan 40 tahun

Gender: Laki-laki

Kebangsaan: Israel

Warna Mata: Coklat

Warna rambut: Coklat

Bentuk dasar: Lingkaran dan Persegi

Psikologis:

Pekerjaan: Penggembala, Pemusik, Petarung (ketika melawan Goliat), Buronan (ketika raja Saul ingin membunuh Daud), Pemimpin, dan Raja.

Kemampuan: Menciptakan lagu puji-pujian, Raja yang bijaksana, Petarung yang handal.

Status keluarga: Anak paling terakhir

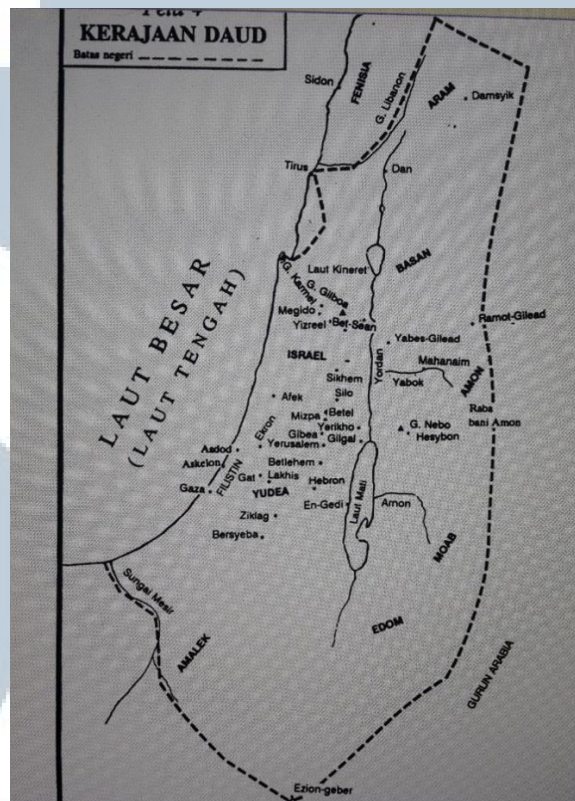
Tujuan: Mempersatukan bangsa Israel

Sosiologis:

Negara: Israel

Situasi tempat asal: Padang rumput dimana biasa orang bergembala dan negara Israel masih belum bersatu.

Situasi negara: dipenuhi peperangan dengan negara lain dan menyatukan daerah-daerah Israel menjadi suatu kota yang besar.



Gambar 3.2. Peta Kerajaan Daud

(Buku Sejarah Israel, 2013)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.2 Raja Salomo

1. Siapa itu raja Salomo?

Raja Salomo merupakan anak dari raja Daud dan ratu Berthsyeba. Karena janjinya dengan ibunya raja Daud mengangkat Salomo untuk menjadi raja Israel.

2. Apa tujuan hidup raja Salomo?

Raja Salomo ingin seperti ayahnya raja Daud yang bisa memerintah bangsa Israel dengan bijaksana.

3. Kapan masa yang di ambil dalam cerita ini?

Masa yang saya ambil yaitu sebelun masehi dimana bangsa Israel mengalami masa kejayaanya.

4. Kenapa raja Salomo menulis surat?

Raja Salomo menulis berbagai surat sebagai kenangan masa hidupnya terutama berbagai penyesalah yang raja Salomo buat karena telah berbuat dosa.

Fisiologis:

Umur : 10, 20, 55 tahun

Gender: Laki-laki

Kebangsaan: Israel

Warna Mata: Coklat

Warna rambut: Coklat

Bentuk dasar: Lingkaran dan Persegi

Psikologis:

Pekerjaan: Raja.

Kemampuan: Raja yang bijaksana paling bijaksana

Status keluarga: Anak paling terakhir

Tujuan: Membangun Bait Allah

Sosiologis:

Negara: Israel

Situasi tempat asal: Dibesarkan di tempat yang damai

Situasi negara: Berawal dari suatu negara yang kuat lalu lama kelamaan menjadi lemah sehingga timbulah peperangan.

3.4 Referensi Studi Exsisting

Setelah mendalami sifat karakter penulis membuat cerita. Cerita tersebut berreferensi utama dari Alkitab. Oleh sebab itu penulis membutuhkan referensi visual berupa lukisan dan film. Inilah lukisan dan film ang di ambil:

3.4.1. Referensi Lukisan

Lukisan yang menjadi referensi adalah:

1. Gerrit van Honthorst Lukisan ini berjudul “King David Playing the Harp (1611)” dengan ukuran 82x65 cm dan sekarang lukisan ini berada di *Central Museum, Utrecht, Holland*.
2. Lukisan pertama berjudul “*Judgment of Solomon*” yang dilukis oleh Raffaello Sanzio yang kita kenal dengan nama Raphael (Urbino, 1483 - Rome, 1520) sekarang lukisan ini berada di Vatican Lodges.
3. “*Solomon and the Queen of Sheba*”. Lukisan ini disimpan di Vatican Museums (Musei Vaticani).
4. Valentin de Boulogne (1591–1632), *The Judgment of Solomon* (c 1625), oil on canvas, 176 x 210 cm, Musée du Louvre, Paris.

Jadi dari lukisan yang diamati penulis mengambil referensi fisik yang terdiri dari:

1. Mahkota

Mahkota yang tampak dari lukisan adalah berbentuk segiiga yang disusun berkeliling membentuk lingkaran dan memiliki warna emas yang mengkilap.

2. Rambut dan Janggut

Rambut dan janggut yang terlihat di lukisan terutama *Judgment of Solomon* dan *Solomon and the Queen of Sheba* berbentuk gelombang dengan warna coklat pada masa dewasa dan putih pada masa tua . Rambut memiliki panjang

sedang (sebahu) sedangkan janggut cukup tebal dengan panjang kira-kira sedada hal itu di ambil dari lukisan *King David Playing the Harp*.



Gambar 3.3. *Judgment of Solomon*
(<https://uploads6.wikiart.org/images/raphael/the-judgment-of-solomon-1519.jpg>)



Gambar 3.4. *Solomon and the Queen of Sheba*
(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/ce/ae/c4/ceaec466de48ed8adaf2b0122e95f3eb.jpg>)

U
M
N
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

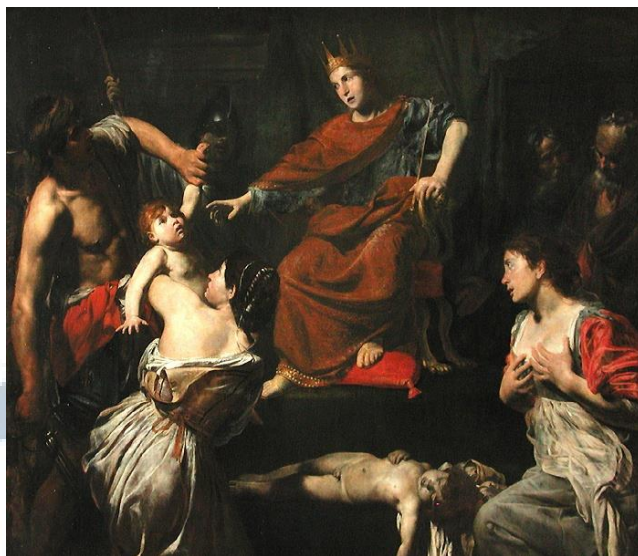


Gambar 3.5. *King David Playing the Harp*

(<https://sangsabda.files.wordpress.com/2010/01/daud-lagi.jpg>)

3. Pakaian

Pakaian yang dipakai mengambil referensi dari lukisan *The Judgment of Solomon* yang memakai jubah bagian dalam cukup panjang dengan jubah bagian luar berwarna merah.



Gambar 3.6. *The Judgment of Solomon*

(<https://eclecticlightdotcom.files.wordpress.com/2016/07/deboulognejudgementsolomon.jpg>)

3.4.2 Referensi Film

Selain lukisan penulis juga mengambil referensi dari film-film. Dengan adanya referensi film penulis memiliki gambaran untuk membuat jenis motion comic yang akan dibuat, warna, dan gaya gaya gambar.

1. Gaya Film



Gambar 3.7. *Undertale Motion Comic*

(https://coubsecure-s.akamaihd.net/get/b92/p/coub/simple/cw_timeline_pic/3aff136a40a/8c41d64daebf112128a71/big_1476180535_image.jpg)

Gaya film yang saya pilih ber referensi dari *Undertale Motion Comic* dimana gambar tetap ada suatu gerakan namun hanya gerakan sederhana seperti berkedip, gerakan mulut, gerakan pada latar belakang.

2. Warna



Gambar 3.8. *Sweet Love*

(https://www.youtube.com/watch?v=_mu2qAxDVtU)

Warna saya mengambil dari film animasi ini yaitu cara pewarnaan tokoh yang terdiri dari garis dan gradasi warna gelap dan terang supaya terkesan lebih detail.

3. Gaya Gambar



Gambar 3.9. *Ghibli Tales from Earthsea*

(<http://www.toonzone.net/news/images/2011-03/TalesFromEarthsea/earthsea4.jpg>)

Gaya gambar yang di ambil menyerupai gambar dari Ghibli namun tentu ada perbedaan yaitu disesuaikan gaya gambar penulis

3.4.2.4 Artikel Online

Adat dan kebiasaan suatu daerah mempengaruhi sosiologis dari suatu tokoh oleh sebab itu penulis harus mengerti apa yang diperbolehkan dan yang dilarang karena satu daerah dengan daerah lainya akan berbeda. Oleh sebab itu penulis mendapatkan informasi tersebut berasal dari online yaitu:

1. Pakaian

Pria Israel mengenakan pakaian dalam, pakaian luar, ikat pinggang, pundi-pundi, dan sandal atau kasut. Inilah pakaian, aksesoris laki-laki bangsa Israel pada jaman dahulu dan adanya penata rambut.

2. Pakaian Dalam

Pakaian dalam pria Israel menyerupai kemeja, baju, jubah, dan pakaian yang ketat (kethoneth). Pakaian ini dibuat dari bulu domba, lenan, atau katun. Awalnya pakaian ini tanpa lengan dan panjangnya hanya sampai ke lutut namun sesuai perubahan mode sekarang memiliki pergelangan tangan panjangnya sampai pergelangan kaki. Pria yang hanya memakai pakaian ini dianggap telanjang (I Sam. 19:24; Yes. 20:2-4). Pakaian dalam terdiri dari:

a. Cawat

Ezor atau cawat yang bentuknya menyerupai ikat pinggang yang digunakan untuk menutupi pinggang sampai paha dengan cara dililitkan.

b. Kemeja

Kemeja atau disebut juga Ketonet sering juga disebut jubah yang terbuat dari lenan, wol atau katun. Pakaian ini tidak hanya dipakai masyarakat biasa namun juga keluarga kerajaan namun dengan warna yang berbeda.

c. Ikat Pinggang

Ikat pinggang terbuat dari kain, tali, atau kulit yang lebarnya kurang lebih 10 cm. Cara menggunakan ikat pinggang ada dua cara yaitu dililit di pakaian dalam atau pakaian luar. Kegunaan ikat pinggang yaitu supaya tidak mengganggu pekerjaan dan menyatakan bahwa mereka siap melayani namun orang yang melepas ikat pinggang di artikan sebagai istirahat. (I Ptr. 1:13, KJV dan Yes. 5:27).

d. Pundi-pundi

Pundi-pundi terbentuk dari ikat pinggangnya yang dijahit rangkap dan dikaitkan sedangkan ujung lainnya dililitkan di badan. Pundi-pundi juga dikenal sebagai dompet dan bekal.

3. Pakaian Luar

Pakaian luar dari laki-laki bangsa Israel tidak wajib di pakai bagi kalangan tertentu dan bersifat multiguna. Pakaian luar terdiri dari jubah, penutup kepala, kasut.

a. Jubah

Simlah adalah jubah yang berbentuk sepotong kain persegi atau persegi panjang yang lebarnya 2 sampai 3 meter yang kita kenal sebagai jubah dengan cara pemakaiannya yaitu dengan dililitkan pada badan dengan dua sudutnya berada di depan dan diikat dengan ikat pinggang. Bagian ini yang menentukan status seseorang bila orang miskin mereka menggunakannya sebagai selimut yang terbuat dari kulit kambing (Kel. 22:26-27). Namun orang kaya menganggapnya sebagai toka ukur kekayaan mereka. Jubah ini memiliki bahan lenan halus. jubah ini mengingatkan mereka akan perintah-perintah Tuhan oleh sebab itu para ahli Taurat dan orang Farisi membuat jubah ini sangat panjang supaya orang melihat kesetiaan mereka dalam menaati perintah Tuhan.

b. Penutup Kepala

Penutup kepala merupakan kain berbentuk persegi yang digunakan sebagai pelindung dari panas terik matahari namun bisa juga sebagai

serban. Namun bangsa Israel laki-laki memakainya padasaat hai raya, peristiwa penting, dan berkabung saja.

c. Sandal atau Kasut

Sandal terbuat dari kayu yang dianyam dengan tali-tali kulit membentuk sol namun sol bisa dilapisi dengan besi atau tembaga (Ul 33:25) Cara pemakaiannya dengan cara diikat ke kaki dengan kuat (Yoh 1:27; Kis 12:8). Namun membawa atau membuka tali sandal orang lain suatu tugas yang amat hina yang hanya dilakukan oleh pelayan (Mr 1:7; Yoh 1:27, Mat 3:11). Kasur dipakai ketika sebelum berjalan namun tidak kuat bila dilakukan perjalanan yang lama kecuali ketika bangsa Israel keluar dari tanah Mesir yang dipimpin oleh nabi Musa. Kasut ditanggalkan waktu masuk ke tempat suci dan kasut tidak dipakai pada saat berkabung (Kel 12:11, Sam 15:30; Yes 20:2,3; Yeh 24:17,23, Kel 3:5; Yos 5:15). Kasut juga memiliki beraneka arti seperti kasut bisa dijadikan uang suap, sebagai penebusan dengan cara memberikan salah satu kasut kepada keluarga yang bersalah, kasut yang dilemparkan yang berarti penaklukan (Am 2:6; 8:6, Rut 4:7,8, Mazm 60:10; 108:10).



Gambar 3.10. Kasut Perang

(https://4.bp.blogspot.com/-ebmVeRo--lc/VZlkkLy-rvI/AAAAAAAAAks/T_FSiyk9-vQ/s1600/93_knee_high_gladiator.jpg)



Gambar 3.11. Kasut Sehari-hari

(<https://pendoasion.files.wordpress.com/2012/02/kasut.gif>)

4. Perhiasan

Perhiasaan yang umumnya berbahan emas yang digunakan untuk menunjukkan status atau kekayaan seseorang namun perhiasan penting seperti cincin, jimat dan tali sembarang cukup berperan penting.

a. Cincin

Cincin merupakan meterai dan tanda kekuasaannya yang dipakai pada dokumen resmi (Kej. 41:42; Dan. 6:18). Pentingnya cincin ini bisa dilihat pada kejadian Saul meninggal lalu ia membawa gelang Saul kepada Daud sebagai bukti dari kematian Saul (II Sam. 1:10).



Collection of the Israel Museum, Jerusalem. Photo © The Israel Museum.

Gambar 3.12. Cincin Meterai

(<http://s833.photobucket.com/user/sarapanpagibiblika/media/IZEBEL.jpeg.html>)

b. Jimat

Bagi bangsa Israel jimat digunakan untuk mengatasi rasa takut terhadap roh-roh yang berupa kertas papirus atau perkamen yang dituliskan kata mantera yang dimasukan kedalam suatu kantong yang bebentuk tangan dan digantungkan di leher bagi wanita biasanya terletak di anting-anting.

c. Tali Sembayang

Tali sembayang digunakan bagi orang yang mengenal Tuhan sebagai ganti dari jimat biasanya tertulis peraturan-peraturan yang dibungkus oleh kulit binatang sehingga berbentuk persegi yang diikat dikepala atau di lengan (diikat secara bersilang-silang) olah tali atau pita. Tali sembayang tidak dipakai ketika hari sabat atau hari-hati penting dan tali sembayang tidakboleh terlalu lebar supaya tidak terlihat mencolok karena dianggap menyombongkan dirinya dan menganggap dirinya kudus.

5. Tata Rambut.

Rambut bagi pria yaitu sebagai sesuatu yang penting layaknya perhiasan maka mereka merawatnya hal ini di buktikan dalam Kejadian 41:14 dimana Yusuf bercukur sebelum ia menghadap Firaun. Namun bila seorang pria bernazar ia tidak mencukur rambutnya. Pria Israel tidak boleh mencukur rambut mereka begitu pendek sehingga mereka mirip dengan dewa- dewa yang kebanyakan dari mereka berkepala gundul. Tetapi mereka tidak boleh memiliki rambut panjang karena suatu dianggap seperti suatu kehinaan dan mereka layaknya seperti orang Nazir yang menolak untuk memotong rambutnya sama sekali (Yeh. 44:20).

Pria Israel juga sangat memperhatikan janggut karena janggut diartikan sebagai martabat dan bila orang menyentuh janggut seseorang maka itu adalah suatu penghinaan namun mencium janggut itu dengan sikap hormat dan mesra sebagai suatu tanda persahabatan (II Sam. 20:9). Namun bila janggut tercabut, tercukur habis atau panjang hal itu diartikan sebagai suasana perkabungan.

3.5 Kuisisioner

Selain buku, internet, lukisan dan film sebagai acuan referensi namun penulis juga meneliti dalam metode kuantitatif yaitu dengan membuat kuisisioner. Kuisisioner yang dibuat untuk anak-anak berusia 5 sampai 8 tahun namun penulis tidak hanya membuat kuisisioner untuk anak 5 sampai 8 tahun. Penulis melakukan kuisisioner di gereja Santo Laurentius bagian acara sekolah minggu disana terdapat anak-anak berusia 1 sampai 8 tahun yang terbagi menjadi 4 kelompok yaitu kelompok:

Apel: 1-3 tahun

Nanas: 4-5 tahun

Anggur: 6-7 tahun

Tentu saja yang akan dilihat yaitu hasil kelompok Nanas dan kelompok Anggur. Mereka disana memilih salah satu dari 4 tokoh yang tersedia dan menempelkan stiker untuk tokoh yang mereka sukai. Jadi data yang dipakai yaitu sejumlah 108 anak dari 144 anak.

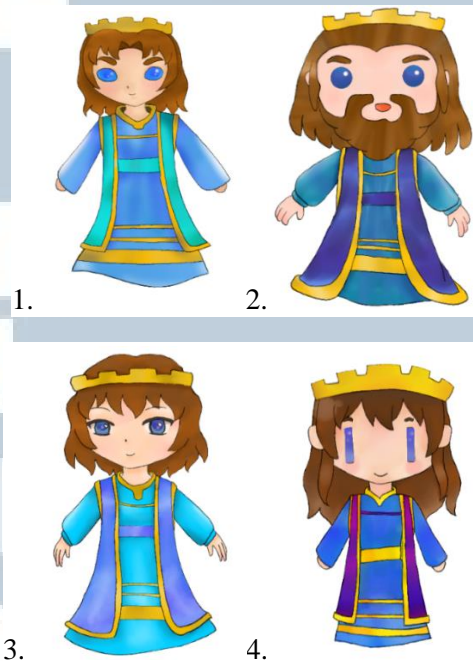
Gambar yang menjadi pilihan:

Gambar 1. Referensi mengambil dari film kartun Dora the Explorer

Gambar 2. Mengambil referensi dari POP Marvel

Gambar 3. Mengambil dari style Anime

Gambar 4. Mengambil style yang di dapat dari media sosial



Gambar 3.13. Kuisisioner Raja Salomo

Tokoh ini dibuat masih berupa gambaran tokoh raja Salomo menurut penulis pada awalnya.

Jadi hasil dari kuisisioner anak-anak memilih tokoh no. 2 menurut teori Brian Tillman anak yang berumur 5-8 tahun memiliki bentuk fisik kepala besar walau tidak sebesar anak berumur 5-8 tahun dan lebih realistis sedikit dan memiliki mata, badan yang kecil dan lebih rumit sedikit. Dalam pemakaian warna tetap ceria namun lebih lembut dan mulai bisa memasukan tori warna dalam membuat tokoh ini. Sebagai bukti penulis telah melakukan kuisisioner maka dalam laporan penulis cantumkan foto-foto kejadian ketika kuisisioner berlangsung.



Gambar 3.14. Materi Visual untuk Kuisisioner

Bahan referensi yang di dapat saling melengkapi dan serelah mengumpulkan data penulis memulai untuk mendesain tokoh.

3.5.1 Gaya

Gaya yang dipilih adalah gaya raja Salomo yang memiliki kumis dan janggut dikarenakan bagi mereka lebih terlihat sebagai laki-laiki yang bijaksana daripada gambar lainnya.

3.5.2 Warna

Warna yang terdapat pada gambar no 2 adalah warna lebih menarik bagi mereka jenis warna yang dipakai lembut namun tetap ceria. Dari hasil warna maka di aplikasikan ke dalam karakter.

Cara pewarnaan berbeda maka berbeda juga perasaan dan kedetailan dalam suatu gambar. Dalam gambar 1 cenderung memakai warna dasar disertai dengan garis tepi di ujung warna sehingga ada kesan simple dan tegas namun terkesan polos

dan hanya terkesan bosan. Gambar 2 sudah mulai terdapat dimensi dan lebih baik daripada gambar 1 dan simple dan cukup baik. Gambar 3 mempunyai kesan detail dan lebih terdapat volume terhadap gambar. Oleh sebab itu penulis memilih gambar 3 karena anak 5-8 tahun sudah bisa menerima gambar lebih detail daripada 1-4 tahun jadi saya memasuka detail pakaian berupa kerutan-kerutan.



Gambar 3.15. Tokoh Raja Salomo Sewaktu Anak-anak

3.6 Proses Pembuatan

Proses pembuaatan karakter mengalami berbagai perubahan oleh karena bertambahnya informasi yang di dapat, dan berbagai saran supaya mencapai gambar yang diinginkan. Proses yang di jalankan antara lain:

3.6.1 Sketsa

Sketsa awal merupakan gambaran sederhana tentang pandangan penulis terhadap tokoh yang akan dibuat namun belum adanya landasan teori mengenai sisi kebudayaaan bangsa Israel sehingga harus diperbaiki lagi.



Gambar 3.16. Sketsa Awal

Dari sketsa awal penulis mempelajari teori-teori sehingga adanya perubahan dan gambar tersebut sudah dalam berbentuk digital dan berwarna guna membuat pilihan dalam kuisisioner yang akan diberikan.

3.6.2. Gambar Kuisisioner

Gambar kuisisioner pun perlu diperbaiki karena dibutuhkan teori yang mendukung dalam membuat tokoh. Oleh sebab itu penulis membuat tokoh setelah mempelajari dari referensi lukisan-lukisan dan film –film sehingga terciptakah gambar tokoh berikut ini.



Gambar 3.17. Gambar dalam Kuisisioner

3.6.3 Gambar Awal

Lalu di adakan perbaikan karena belum adanya teori-teori dari kebudayaan Israel. Teori tersebut sangat mempengaruhi tokoh yang dibuat sehingga desainnya pun juga berubah ditambah dengan mempelajari cara pewarnaan yang cocok untuk tokoh sehingga inilah hasil final gambar dan penjelasan teori-teorinya.



Gambar 3.18. Tokoh Adonia, Absalom, Nabi Natan, Raja Daud, Salomo Muda dan Raja Salomo tua

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA