



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

“Haridewa” adalah film pendek animasi yang menceritakan tentang pertarungan antara kakak dan adik untuk merebutkan gelar pemimpin desa. Cerita pada film “Haridewa” terinspirasi dari cerita budaya Sekura. Budaya sekura sendiri ada pada abad keenam yang didalamnya terdapat suku Tumi yang menyembah pohon Belasa Kepampang. Suku Tumi tersebut dipimpin oleh ratu Sekarmong, dan mereka memiliki sifat kanibalisme.

Film ini belatar belakang di desa kecil daerah Lampung barat, lalu pada cerita di film ini terdapat dua topeng yaitu topeng kamak (jahat) dan topeng betik (baik). Topeng kamak telah disegel di tengah hutan oleh kepala desa karena dianggap memiliki kekuatan yang berbahaya. Samapi suatu hari topeng kamak tersebut dilepaskan segelnya oleh anak pertama kepala desa yang cemburu pada adiknya yang sedang naik tahta.

Dalam perancangan tokoh, penulis menerapkan *basic shape*, tridimensional tokoh, *archetype*, teori warna dan fisiognomi. Kelima unsur tersebut digunakan untuk memvisualisasikan setiap tokoh yang dirancang.

3.2.1. Sinopsis

Di sebuah desa kecil di Lampung terdapat pohon keramat yang memiliki dua cabang. Dari kayu pohon keramat tersebut dihasilkanlah dua topeng, topeng jahat, dan topeng baik. Namun karena topeng jahat tersebut memiliki pengaruh buruk bagi desa kecil tersebut, akhirnya topeng tersebut disegel disuatu tepat di hutan.

Way Besay merupakan kepala suku memiliki dua anak, yang pertama bernama Haridewa, dan anak kedua bernama Taruda. Suatu hari Way Besay ingin menurunkan tahtanya dikarenakan kesehatan fisiknya menurun. Way Besay merupakan seorang pimpinan yang adil oleh karena itu ia memutuskan untuk mengadakan pertarungan kecil antara Haridewa, dengan Taruda untuk mengetahui siapa yang pantas meneruskan tahta Way Besay. Pertarungan kecil tersebut dimenangkan oleh Taruda, dan ia mendapatkan tahta dari Way Besay berbentuk topeng. Haridewa yang cemburu, kesal, dan iri hati karena kalah dari adiknya pun akhirnya memutuskan untuk mencari topeng jahat yang disembunyikan leluhurnya di hutan.

Setelah berhari-hari Haridewa mencari topeng jahat tersebut, akhirnya ia menemukan juga topeng jahat itu didalam goa. Lalu ia pun memakai topeng tersebut, tetapi pada saat ia memakai topeng jahat, ternyata kekuatan didalam topeng tersebut mengambil alih tubuh Haridewa. Haridewa pun akhirnya kembali kedesa dan menyerang Taruda hingga akhirnya Taruda meninggal.

3.2.2. Posisi Penulis

Posisi penulis di laporan skripsi ini adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan tokoh untuk menemukan desain tiga tokoh utama dari film 2 dimensi animasi “Haridewa”, dengan tujuan agar visualisasi film tersampaikan sesuai isi pesan cerita. Hasil desain akhir perancangan tokoh tersebut diterapkan kedalam animasi dalam bentuk *character sheet* sebagai referensi untuk animator.

3.2. Tahapan Kerja

Berikut adalah tahap-tahap perancangan karakter:

1. Pemahaman script

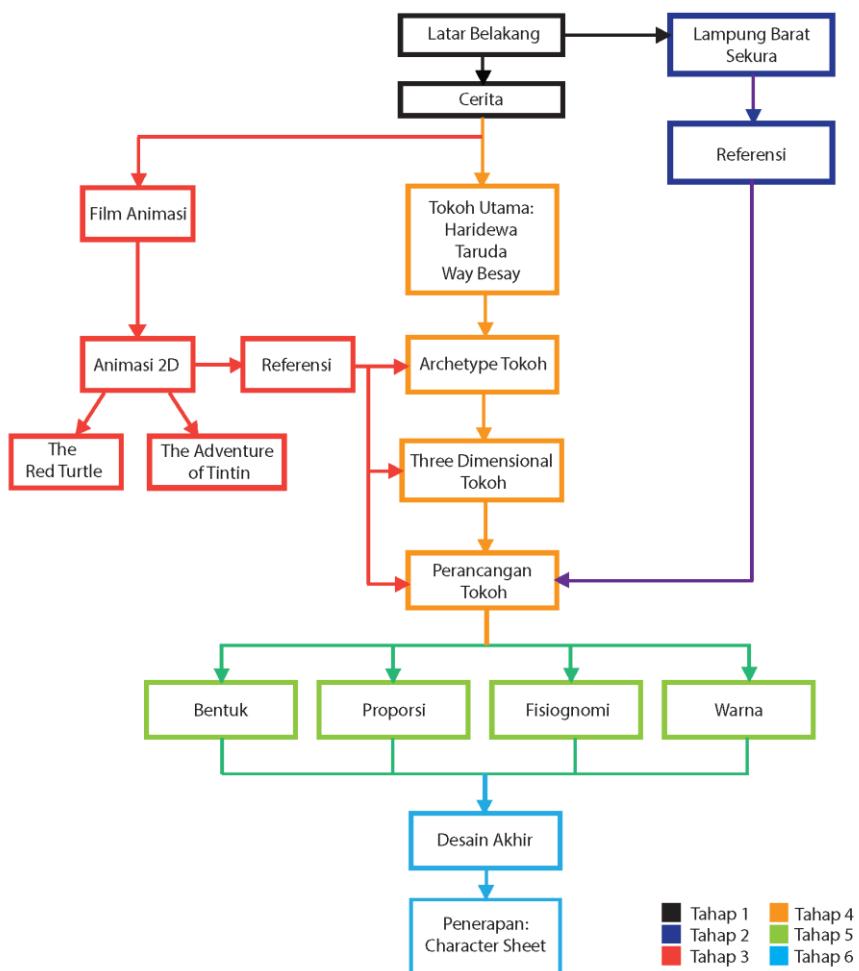
Tahap pertama yang dilakukan oleh seorang perancang tokoh adalah mendesain tokoh yang menarik untuk visual filmnya, tetapi sebelum itu seorang perancang tokoh harus membaca, dan memahami script, sehingga dapat memvisualkan tokoh yang diinginkan di dalam film.

2. Pencarian sumber dan bahan

Penulis juga melakukan riset seperti studi literature, jurnal, dan film mengenai budaya Sekura dari Lampung Barat, tidak hanya itu penulis juga melakukan wawancara dengan pengaga anjungan Lampung. Sebelum akhirnya penulis melakukan proses pembuatan tokoh.

3. Menganalisis film animasi

Penulis juga menonton berbagai macam film animasi untuk melihat referensi visual sebelum nantinya penulis menentukan jenis *style* yang digunakan kedalam film animasinya.



Gambar 3.1 Contoh Skematika Perancangan
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

3.3. Acuan

3.3.1. Referensi Film

Referensi film diambil dari film yang sudah ada. Film animasi 2D yang menjadi referensi adalah:

1. *The Red Turtle* (2017)



Gambar 3.2 *The Red Turtle*

(<https://d1xfgk3mh635yx.cloudfront.net/sites/default/files/styles/original/public/image/attached/1032154-theredturtle-still1-1200.jpg?itok=6fIqkoG0>)

The Red Turtle merupakan film animasi tahun 2016 yang disutradarai dan ditulis oleh animator Belanda Michael Dudok de Wit. Pada film *The Red Turtle* tokoh utama mengalami perubahan fisik dan juga pakaian setelah ia terdampar sendirian di pulau tak berpenghuni, dan tidak bisa pergi dari pulau tersebut.

Perubahan tersebut dapat dilihat ketika tokoh utama mencari jalan keluar dari pulau tersebut dengan mengambil beberapa kayu untuk merakit kapal kecil, tetapi tidak berhasil sehingga baju yang dia kenakan awalnya bagus, menjadi rusak dan kumuh. Penulis menggunakan *The Red Turtle*

sebagai referensi dalam merancang tokoh yang mengalami perubahan fisik saat di hutan.

2. *The Adventures of Tintin (1991)*



Gambar 3.3 *The Adventures of Tintin*

(<http://www.nationmultimedia.com/img/news/2017/10/12/30329121/bf25c9f780145641334cfb9c5d33b763.jpeg>)

The Adventure of Tintin adalah serial komik yang diciptakan oleh Herge, yang merupakan artis asal Belgia. Komik *The Adventure of Tintin* berjumlah 24 volume yang diadaptasi kedalam berbagai macam media, salah satunya adalah film animasi 2 dimensi.

The Adventures of Tintin menggunakan style *Ligne Claire (Clear Line)*. Style ini dipelopori oleh Herge sendiri dalam serial komiknya, dengan ciri khas *simple, clean*, namun detail. Penulis menggunakan film animasi 2 dimensi *The Adventure of Tintin* sebagai referensi dalam merancang tokoh yang *simple, dan clean*.

3. Pendekar Tongkat Emas (2014)



Gambar 3.4 Pendekar Tongkat Emas

(https://www.google.co.id/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwitv7fpuOfYAhWFsY8KHXtkCr8QjRwIBw&url=http%3A%2F%2Fcityonfire.com%2Fteaser-trailer-for-indonesia%25E2%2580%2599s-golden-cane-warrior%2F&psig=AOvVaw0tMy1HTHsXRbrj9m_csdst&ust=1516568700114355)

Pendekar Tongkat Emas merupakan film yang disutradarai oleh Ifa Isfansyah. Film ini mengangkat tema persilatan Indonesia dengan tokoh-tokoh yang mengenakan pakaian Indonesia kuno. Penulis menggunakan film ini sebagai referensi dalam merancang kostum tokoh dikarenakan data mengenai pakaian kebudayaan Sekura hanya berupa artikel, dan tidak terdapat gambar yang dapat dijadikan referensi oleh penulis.

3.3.2. Wawancara

Sebagai salah satu bahan referensi dalam merancang tokoh utama pada film animasi 2D “Haridewa”, penulis melakukan wawancara dengan penjaga anjungan Lampung pada festival kebudayaan di Universitas Multimedia Nusantara. Tahap

wawancara dapat memberi informasi lebih jelas mengenai kebudayaan Sekura. Hal ini dilakukan karena data kebudayaan Sekura yang penulis dapat dari sumber literature saja tidak cukup.

Tahap wawancara dilakukan dengan seorang pria bernama Muhammad, seorang penjaga anjungan Lampung saat festival kebudayaan di Universitas Multimedia Nusantara. Pak Muhammad menjelaskan bahwa kebudayaan Sekura muncul pada abad ke 6 akhir dengan ciri khasnya ada pada topeng Sekura. Tetapi kebudayaan tersebut punah dikarenakan perang saudara. Topeng Sekura sendiri terbuat dari kayu, dengan warna yang terdapat pada topeng berasal dari cat tembok.

Pak Muhammad juga menceritakan mengenai pakaian Sekura yang sudah punah dan berganti ke arah moderen yang menggunakan kain kaus serta senjata yang digunakan pada kebudayaan Sekura ini adalah golok.



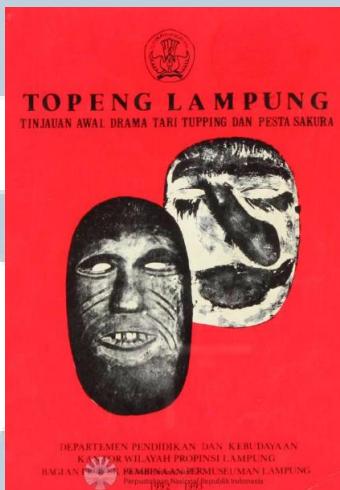
Gambar 3.5 Foto Pak Muhammad
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

3.3.3. Telusur Web

Tidak hanya menggunakan referensi dari film, dan wawancara. Penulis juga menemukan buku, dan artikel sebagai berikut:

1. Topeng Sekura

Pada buku ini dijelaskan tentang jenis-jenis topeng Lampung dan perbedaannya serta macam-macam motif yang terdapat pada buku topeng Lampung. Penulis menggunakan buku ini sebagai bahan dalam perancangan topeng Sekura untuk tokoh Haridewa, dan Taruda.



Gambar 3.6 Buku Topeng Lampung
(<http://epnri.indonesiahertage.org/uploads/icon/1390652905-topeng-lampung.png>)

Penulis juga menggunakan foto topeng Sekura dari media online untuk melihat ukiran yang terdapat pada topeng Sekura, dengan tujuan untuk merancang topeng Sekura yang menarik.



Gambar 3.7 Topeng Sekura A

(https://4.bp.blogspot.com/-G9gMIC-A-hc/V8RKiVYYo7I/AAAAAAAEE2s/13fIgX1avyE9FBQTLS4kPV_0P9l0FTJ-gCEw/s400/DSC_8820b.jpg)

Penulis menggunakan gambar ini sebagai referensi motif dalam merancang topeng Haridewa



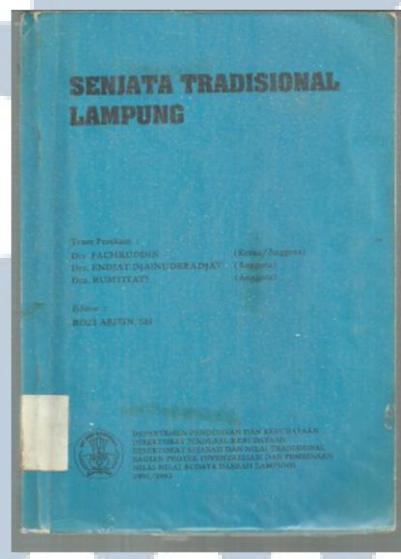
Gambar 3.8 Topeng Sekura B

(http://d2cy6imgu7fdex.cloudfront.net/media/article_image/cover/original/10-sekuraan-pesta-topeng-asli-lampung.jpg)

Penulis menggunakan gambar ini sebagai bahan referensi dalam merancang motif Taruda

2. Senjata Tradisional Lampung

Buku senjata tradisional Lampung membahas tentang macam-macam senjata Lampung dan ukiran senjata Lampung. Pada buku ini juga dijelaskan mengenai daun pakis sebagai motif yang banyak digunakan dalam penutup senjata Lampung. Penulis menggunakan buku ini sebagai referensi dalam merancang motif pakis yang ada di penutup senjata pada tokoh Haridewa, dan Taruda, serta sebagai bahan untuk memahami senjata Sekura.



Gambar 3.9 Senjata Tradisional Lampung

(<http://banpustaka.com/media/cover/59376S.jpg>)

3.4. Proses Perancangan Tokoh

Proses perancangan tokoh dilakukan dengan berbagai tahap. Mulai dari menentukan latar belakang tokoh, perancangan bentuk tokoh, eksplorasi tokoh, menentukan warna tokoh, hingga perancangan final.

3.4.1. Haridewa

3.4.1.1. Tridimensional Tokoh Haridewa

Hal pertama dalam merancang tokoh Haridewa adalah menentukan latar belakang tokoh. Penulis merancang latar belakang tokoh dengan menggunakan teori Krawczyk, dan Novak mengenai tridimensional tokoh. Berikut tridimensional tokoh Haridewa:

1. Fisiologi

Haridewa merupakan anak pertama dari seorang kepala suku bernama Way Besay. Haridewa berusia 31 tahun, memiliki kulit sawo matang seperti orang Lampung pada umumnya, tubuhnya tegap, tinggi 167cm, alisnya tipis, dengan rambut berwarna cokelat kehitaman.

2. Sosiologi

Haridewa merupakan anak pertama dari kepala suku yang bernama Way Besay. Haridewa memiliki adik yang berbeda usia 1 tahun dengannya bernama Taruda. Di dalam cerita, Haridewa memiliki rasa cemburu kepada adiknya yang telah mengalahkannya dalam pertarungan untuk mendapatkan tahta ayahnya.

3. Psikologi

Haridewa memiliki sifat mudah cemburu, dan tidak suka dengan kekalahan.

3.4.1.2. *Archetype Tokoh Haridewa*

Berikutnya setelah menggunakan teori tridimensional, penulis mulai menggunakan teori Tillman mengenai *archetype* untuk merancang tokoh yang ideal. Penulis juga menggunakan teori Vogler untuk memperdalam *archetype hero* yang ada pada tokoh Haridewa, dikarenakan tokoh ini memiliki *archetype* yang sama dengan tokoh utama yang lain. *Archetype* yang digunakan pada tokoh Haridewa adalah *Anti hero*, dikarenakan tokoh ini akan dipandang sebagai tokoh jahat dari sisi penonton. Contoh tokoh dengan *archetype anti hero* adalah Gru dari film animasi *Despicable Me* (2010).

3.4.1.3. *Perancangan Bentuk, Proporsi, dan Fisiognomi Haridewa*

Setelah menentukan tridimensional, dan *archetype* tokoh. Penulis menentukan proporsi tubuh Haridewa yaitu 6,7 kepala dikarenakan penulis juga menyesuaikannya dengan tinggi orang lampung asli yang umumnya memiliki tinggi 6-8 kepala.

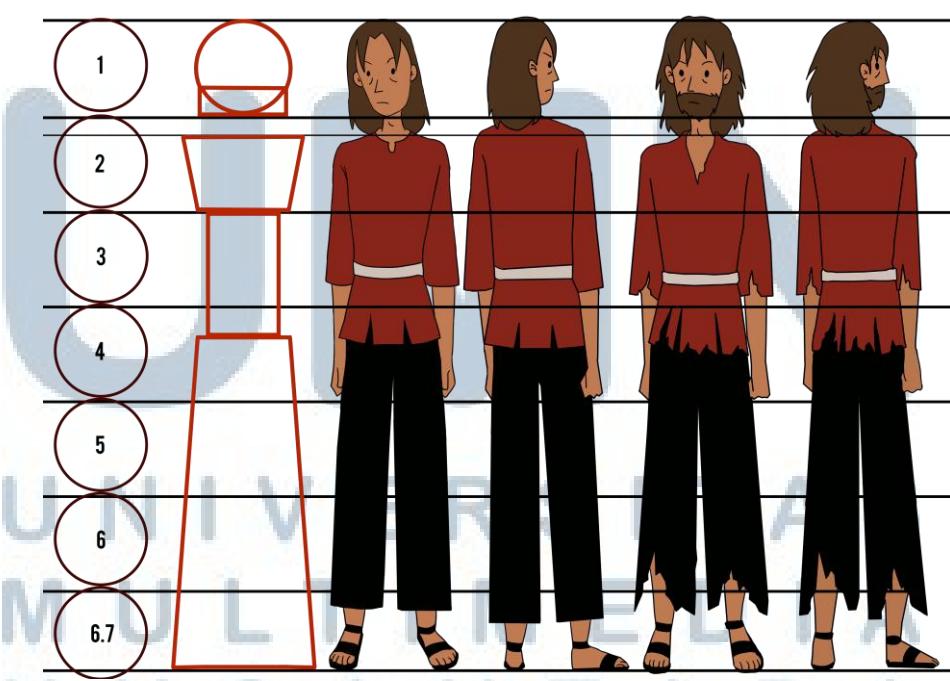
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.10 Proporsi Tubuh Orang Lampung

(<http://2.bp.blogspot.com/-QaSjMyXCTi0/UJ2kIwms4RI/AAAAAAAIAAA-I/oJDMABowTwo/s400/1.jpg>)

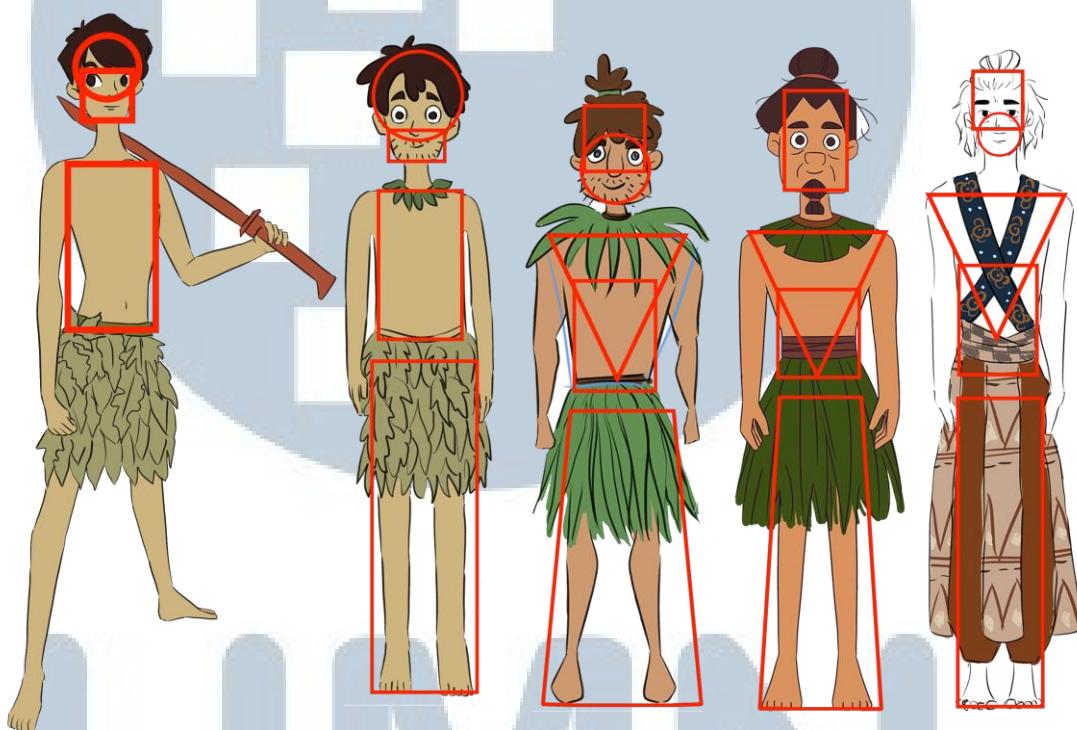
Sama seperti manusia pada umumnya, tubuh orang Lampung memiliki 6-8 kepala.



Gambar 3.11 Proporsi Tubuh Haridewa

(Dokumentasi Pribadi, 2017)

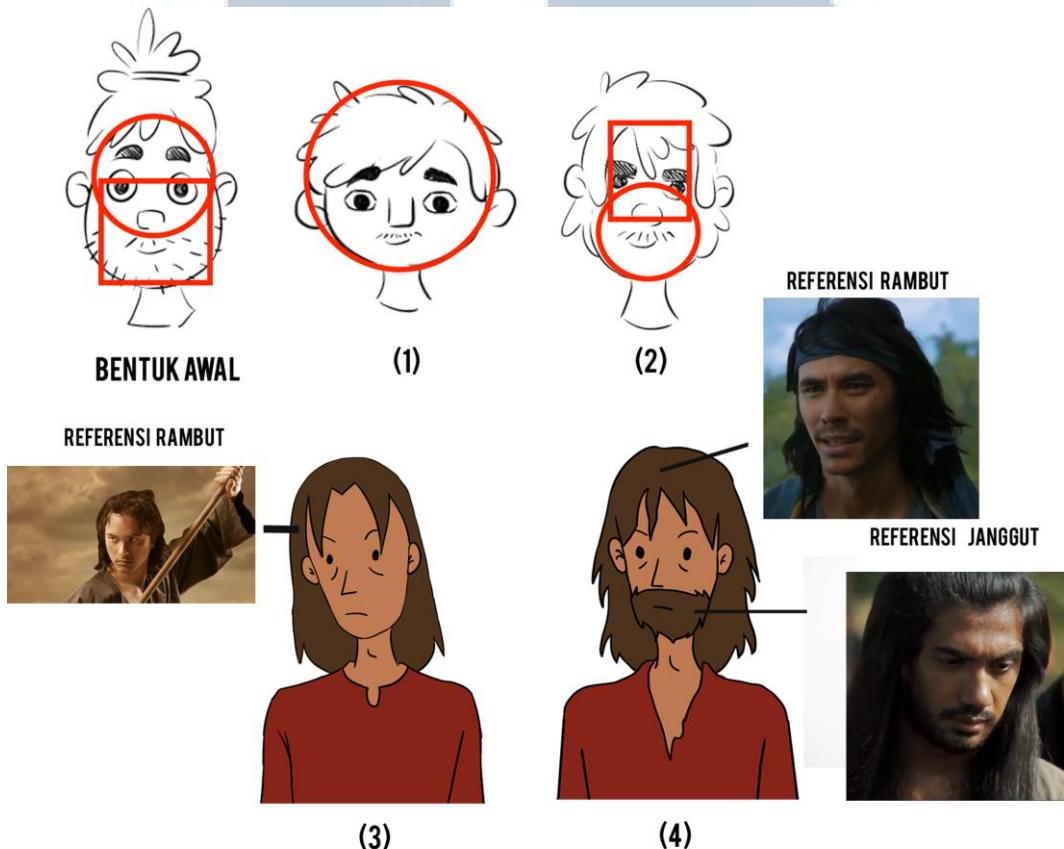
Berikutnya, penulis merancang bentuk dasar tubuh Haridewa dengan menggunakan teori Ekstorm mengenai bentuk dasar. Penulis menggunakan bentuk dasar lingkaran dan persegi kepada tokoh Haridewa dikarenakan tokoh ini memiliki karakteristik yang kuat dan selalu ingin mendominasi, disisi lain Haridewa memiliki kebaikan didalam dirinya.



Gambar 3.12 Ekplorasi perancangan Haridewa menggunakan *basic shape*
(Dokumentasi pribadi, 2017)

Dalam proses perancangan bentuk tokoh, penulis telah mencoba memasukan bentuk dasar lain yaitu segitiga pada bagian bahu untuk mengexaggerate tokoh, dan mengeksplorasinya secara lebih lagi. Tetapi hal tersebut tidak berhasil dikarenakan tokoh Haridewa telihat menjadi tidak serius, dan lucu sedangkan dalam film 2 dimensi “Haridewa” tidak memiliki unsur komedi didalam ceritanya.

Oleh karena itu penulis mengembalikan bentuk sederhana Haridewa yaitu lingkaran, dan persegi yang diterapkan ke dalam bentuk wajah, dan badan tokoh



Gambar 3.13 Eksplorasi bentuk wajah Haridewa dengan *basic shape* dan referensi
(Dokumentasi pribadi, dan berbagai sumber, 2017)

Penulis menggunakan film “Pendekar Tongkat Emas” dalam merancang tokoh Haridewa. Tokoh Elang digunakan sebagai referensi dalam merancang rambut Haridewa sebelum dihutan. Sedangkan untuk tokoh Haridewa saat dihutan penulis menggunakan referensi tokoh Naga Putih untuk merancang rambut, dan tokoh Biru sebagai referensi merancang janggut Haridewa.

Penulis juga menerapkan teori diluar teori perancangan tokoh yaitu fisiognomi yang penulis dapat dari buku “ Membaca Karakteristik Wajah”. Penulis menggunakan teori tersebut sebagai panduan untuk mempermudah dalam

merancang wajah tokoh Haridewa sebelum memakai topeng. Fisiognomi yang penulis gunakan pada wajah Haridewa adalah sebagai berikut:

1. Mata: letak berjauhan, ukuran besar.
2. Alis: letak berjauhan, ketebalan bulu tipis.
3. Fitrum: jarak pendek.
4. Dahi: miring.
5. Telinga: sejajar dengan garis mata.

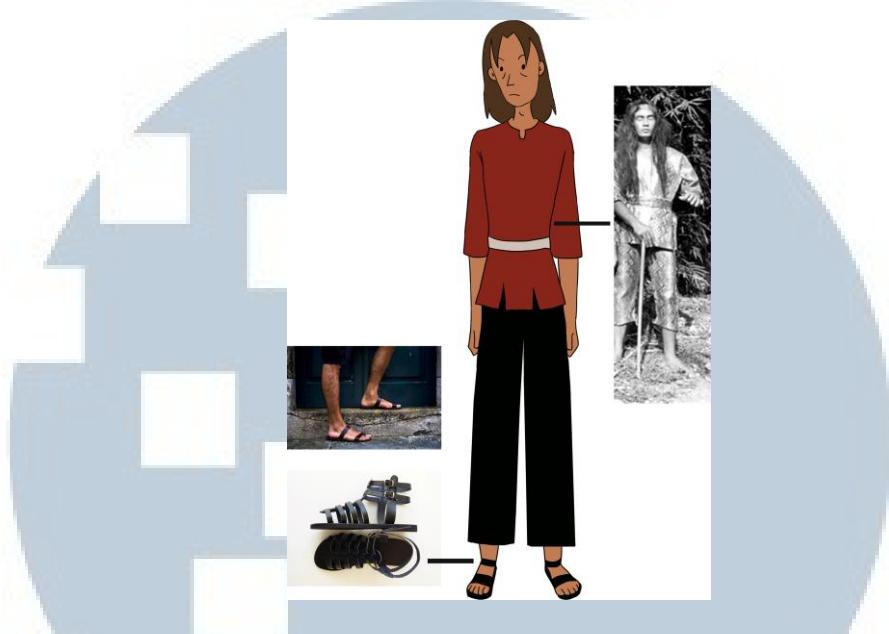


Gambar 3.14 Penerapan Fisiognomi pada Tokoh Haridewa

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Setelah melakukan berbagai macam eksplorasi dalam bentuk tokoh Haridewa, penulis akhirnya memutuskan bahwa tahap berikutnya adalah merancang kostum tokoh Haridewa.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

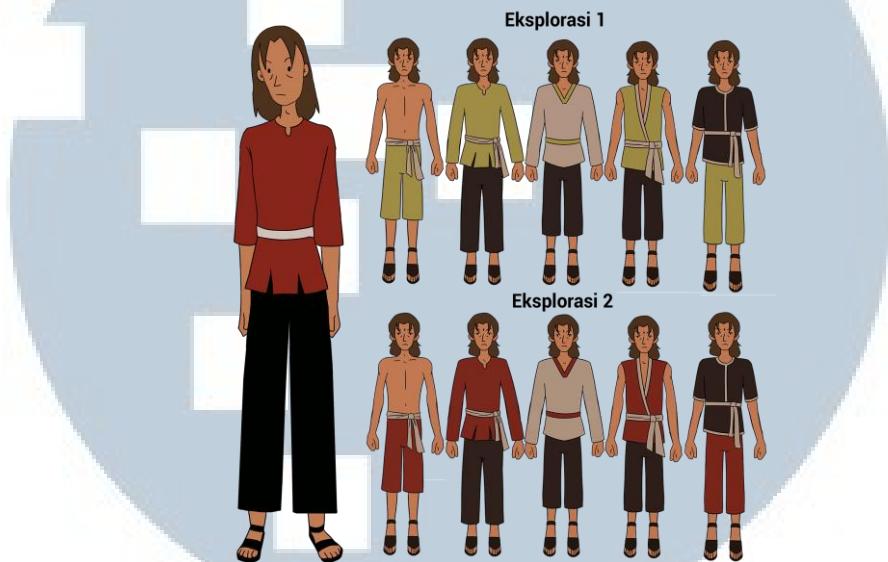


Gambar 3.15 Proses Perancangan Kostum Haridewa
(Berbagai sumber, 2017)

Dalam proses perancangan kostum Haridewa, penulis menggunakan referensi film mengenai pendekar Indonesia jaman dulu dikarenakan data mengenai kostum kebudayaan Sekura masa lampau sangat sedikit, dan tidak memiliki gambar yang dapat dijadikan referensi penulis dalam proses perancangan tokoh. Penulis menggunakan tokoh Si Mata Malaikat dalam film “Bangkitnya Si Mata Malaikat” sebagai bahan referensi dalam merancang pakaian Haridewa.

Penulis juga menggunakan teori warna dari buku *Ideas for the Animated Short* sebagai panduan dalam menentukan warna pada kostum tokoh. Pada awal perancangan penulis menggunakan warna hijau pada pakaian tokoh Haridewa, tetapi setelah penulis melakukan observasi lagi, penulis merasa warna hijau tidak cocok pada *personality* tokoh Haridewa. Oleh karena itu penulis akhirnya memilih warna merah untuk pakaian Haridewa agar ia terlihat sebagai tokoh yang kuat, penulis juga memakai warna lain yaitu putih, dan hitam pada pakaian

Haridewa untuk memberikan kesan agar pakaian Haridewa tidak terlihat membosankan dengan satu warna saja, serta untuk menampilkan personality lain dalam diri tokoh Haridewa.



Gambar 3.16 Eksplorasi Perancangan Kostum Haridewa

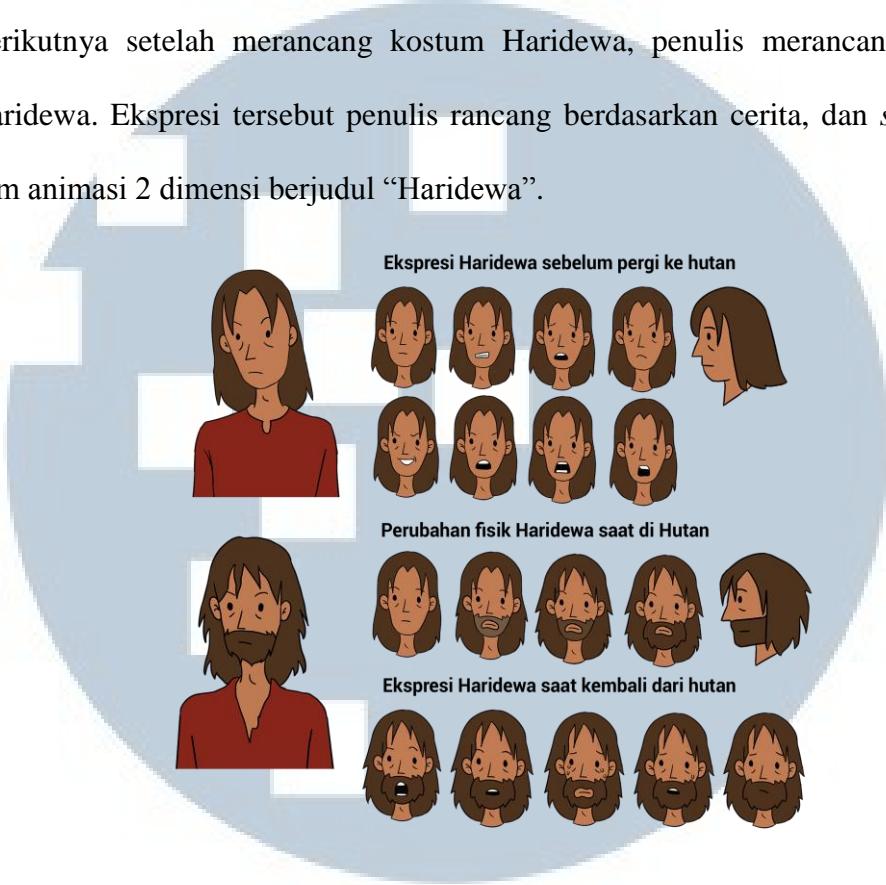
(Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 3.17 Warna pada Tokoh Haridewa

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Berikutnya setelah merancang kostum Haridewa, penulis merancang ekspresi Haridewa. Ekspresi tersebut penulis rancang berdasarkan cerita, dan *script* pada film animasi 2 dimensi berjudul “Haridewa”.



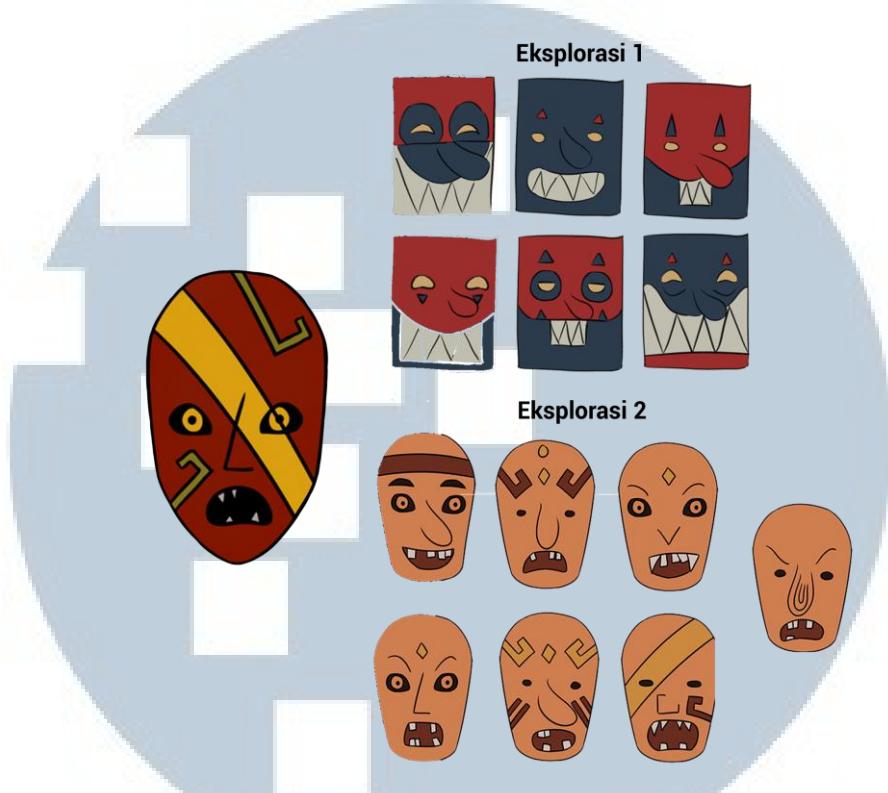
Gambar 3.18 Ekspresi Haridewa

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Setelah merancang keseluruhan tokoh Haridewa, penulispun mulai merancang aset yang dikenakan tokoh Haridewa yaitu topeng Sekura, dan senjata Sekura.

1. Topeng Sekura Haridewa

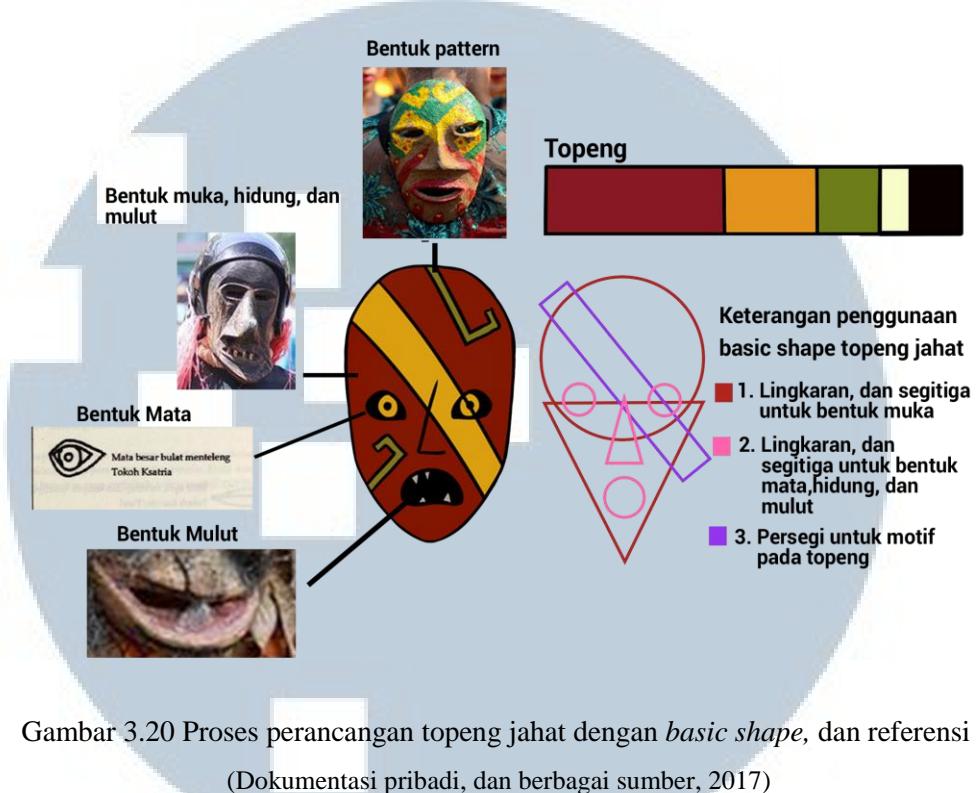
Penulis menggunakan buku “Topeng Lampung Tinjauan Awal Drama Tari Tutting dan Pesta Sekura” sebagai panduan dalam menentukan letak posisi mata, hidung, dan mulut pada topeng Sekura. Penulis juga menambahkan teori Ekstorm mengenai bentuk dasar, teori warna, dan referensi foto dalam proses perancangannya dengan tujuan untuk merancang topeng Sekura lebih menarik lagi.



Gambar 3.19 Eksplorasi Perancangan Topeng Sekura Haridewa

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Pada eksplorasi pertama penulis mencoba menggunakan teori bentuk sederhana pada bagian bentuk wajah topeng. Bentuk sederhana yang digunakan penulis adalah persegi. Tetapi dari eksplorasi pertama penulis merasa bahwa topeng yang dirancang tidak terlihat seperti topeng Sekura, dan juga tidak terlihat menyeramkan seperti yang diinginkan penulis. Oleh karena itu penulis melakukan eksplorasi kedua dengan menggunakan foto-foto topeng Sekura masa kini sebagai referensi, dan juga menggunakan basic shape sebagai panduan dalam mempermudah proses perancangan topeng Haridewa.



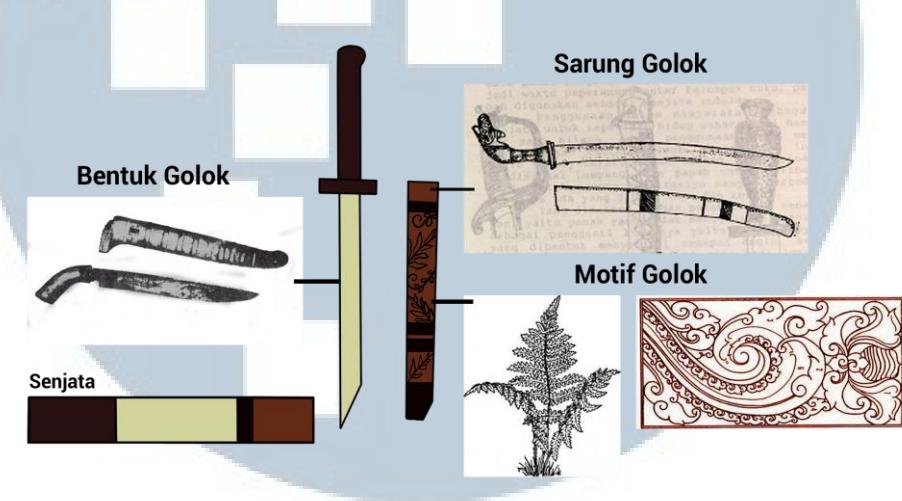
Gambar 3.20 Proses perancangan topeng jahat dengan *basic shape*, dan referensi
(Dokumentasi pribadi, dan berbagai sumber, 2017)

Setelah proses perancangan topeng Haridewa selesai, penulis menerapkan teori warna pada topeng tersebut agar terlihat menarik.

2. Senjata Sekura Haridewa

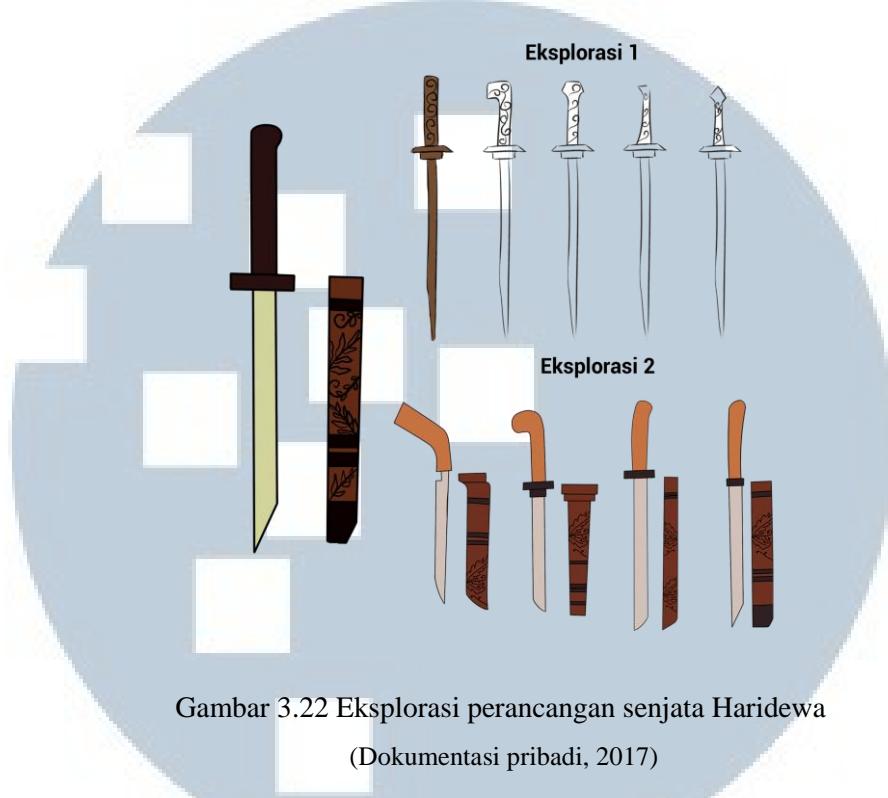
Penulis menggunakan buku “Senjata Tradisional Lampung” sebagai panduan dalam merancang senjata tokoh Haridewa. Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa senjata Sekura adalah pedang yang memiliki motif daun pakis dikarenakan Lampung terkenal akan hutan yang memiliki daun pakis. Tetapi data tersebut tidak cukup dalam merancang senjata tokoh Haridewa, oleh karena itu penulis menggunakan data dari hasil wawancara dengan Pak Muhammad saat festival kebudayaan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pak Muhammad menjelaskan bahwa senjata yang digunakan oleh kebudayaan Sekura adalah golok. Tidak hanya dari kedua data yang telah disebutkan, penulis juga menggunakan referensi foto dalam merancang motif pakis yang terdapat pada penutup senjata Haridewa, dan bentuk golok serta penutup golok Haridewa.



Gambar 3.21 Proses perancangan senjata Haridewa
(Berbagai sumber, 2017)





Gambar 3.22 Eksplorasi perancangan senjata Haridewa
(Dokumentasi pribadi, 2017)

Pada proses eksplorasi pertama senjata Haridewa, penulis hanya menggunakan buku “Senjata Tradisional Lampung” dan penulis merasa senjata tersebut tidak sesuai pada tokoh Haridewa. Penulis melihat bahwa rancangan senjata pertama penulis terlihat terlalu ke budaya Barat, dan tidak cocok dengan cerita pada film 2dimensi Haridewa. Oleh karena itu penulis melakukan eksplorasi kedua dengan menambahkan foto sebagai referensi dalam proses perancangannya.

3.4.2. Taruda

3.4.2.1. Tridimensional Tokoh Taruda

Hal pertama dalam merancang tokoh Taruda adalah menentukan latar belakang tokoh. Penulis merancang latar belakang tokoh dengan menggunakan teori Krawczyk, dan Novak mengenai tridimensional tokoh. Berikut tridimensional tokoh Taruda:

1. Fisiologi

Taruda merupakan anak Kedua dari seorang kepala suku bernama Way Besay. Taruda memiliki selisih umur 1 tahun lebih muda dari Haridewa, ia berusia 30 tahun. memiliki kulit sawo matang seperti orang Lampung pada umumnya, tubuhnya tegap, tinggi 173 cm, alisnya tebal, rambut berwarna cokelat kehitaman.

2. Sosiologi

Taruda merupakan anak kedua dari kepala suku yang bernama Way Besay. Didalam cerita, Taruda memiliki keinginan untuk memimpin desa bersama kakaknya Haridewa.

3. Psikologi

Taruda memiliki perilaku yang ramah, dan tidak mudah putus asa terhadap kakaknya.

3.4.2.2.

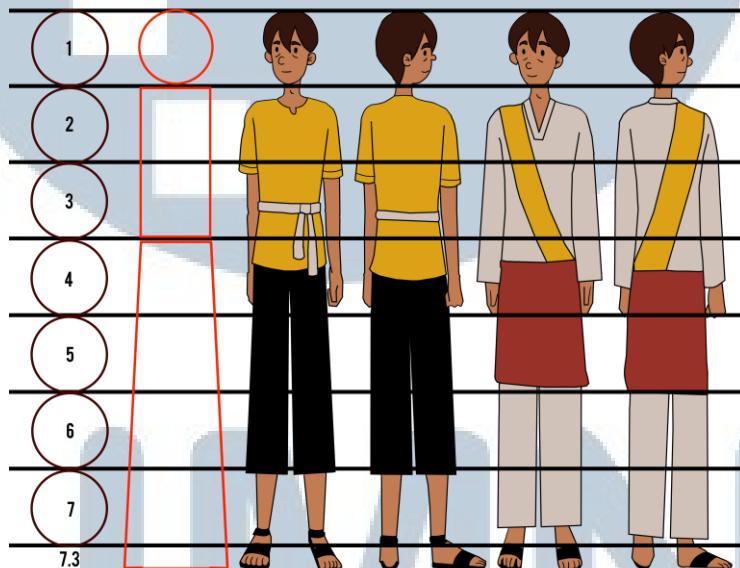
Archetype Tokoh Taruda

Berikutnya setelah menggunakan teori tridimensional, penulis mulai menggunakan teori Tillman mengenai *archetype* untuk merancang tokoh yang ideal. Penulis juga menggunakan teori Vogler untuk memperdalam *archetype hero* yang ada pada tokoh Taruda, dikarenakan tokoh ini memiliki *archetype* yang sama dengan tokoh Haridewa. *Archetype* yang digunakan tokoh Taruda adalah *Willing hero*, dikarenakan tokoh ini tidak memiliki sifat keraguan, dan selalu memandang kedepan. Contoh tokoh

dengan *archetype* *Willing hero* adalah Tarzan dari film animasi Tarzan (1999).

3.4.2.3. Perancangan Bentuk, Proporsi, dan Fisiognomi Taruda

Setelah menentukan tridimensional, dan *archetype* tokoh. Penulis menentukan proporsi tubuh Taruda yaitu 7,3 kepala dikarenakan penulis juga menyesuaikannya dengan tinggi orang lampung asli yang umumnya memiliki tinggi 6-8 kepala.



Gambar 3.23 Proporsi Tubuh Taruda

(Dokumentasi pribadi, 2017)

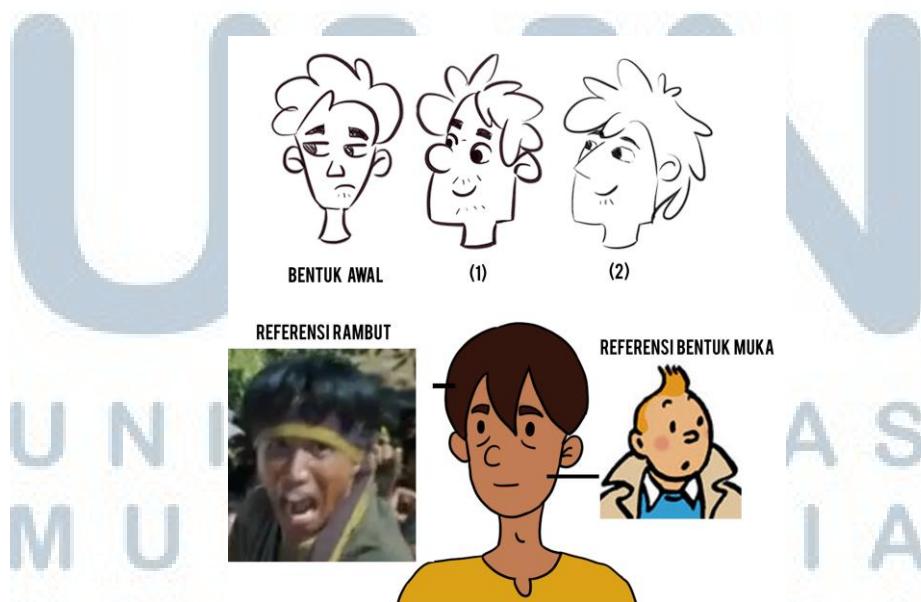
Berikutnya, penulis merancang bentuk dasar tubuh Taruda dengan menggunakan teori Ekstorm mengenai bentuk dasar. Penulis menggunakan bentuk dasar lingkaran dan persegi kepada tokoh Taruda dikarenakan tokoh ini memiliki karakteristik yang kuat dan pantang menyerah.



Gambar 3.24 Eksplorasi perancangan Taruda menggunakan *basic shape*

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Dalam proses perancangan bentuk tokoh, penulis hanya menggunakan bentuk dasar lingkaran pada wajah, dan persegi pada tubuh tokoh dikarenakan tokoh Taruda memiliki sifat ramah, dan pantang menyerah. Penulis juga menggunakan referensi foto dalam merancang wajah dan rambut Taruda.

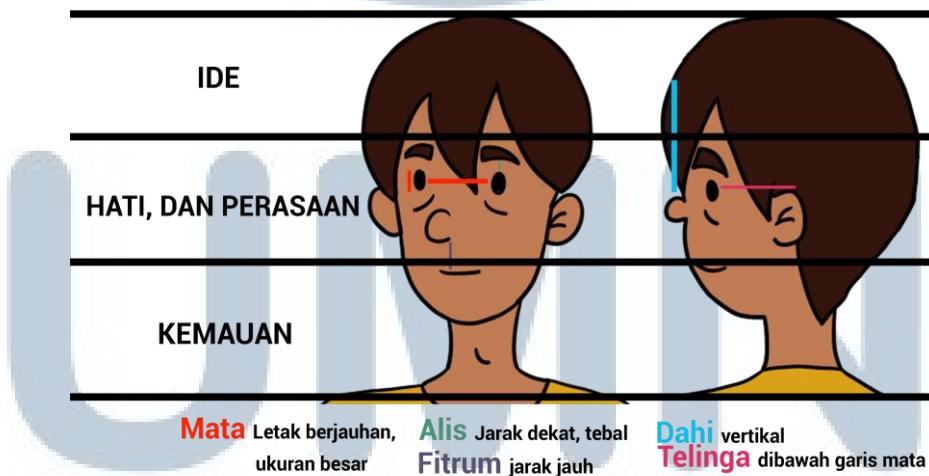


Gambar 3.25 Eksplorasi bentuk wajah Taruda dengan *basic shape* dan referensi

(Dokumentasi pribadi, dan berbagai sumber, 2017)

Penulis menggunakan referensi tokoh pendukung dari film “Pendekar Tongkat Emas”. Penulis juga menerapkan teori diluar teori perancangan tokoh yaitu fisiognomi yang penulis dapat dari buku “Membaca Karakteristik Wajah”. Penulis menggunakan teori tersebut sebagai panduan untuk mempermudah proses dalam proses merancang wajah tokoh Taruda sebelum ia memakai topeng. Fisiognomi yang digunakan penulis pada wajah Taruda adalah sebagai berikut:

1. Mata: letak berjauhan, ukuran besar.
2. Alis: ketebalan bulu tebal, jarak dekat.
3. Fitrum: jarak tinggi.
4. Dahi: vertikal.
5. Telinga: dibawah dengan garis mata.



Gambar 3.26 Penerapan fisiognomi pada tokoh Taruda

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Setelah melakukan berbagai macam eksplorasi dalam bentuk tokoh Taruda, penulis akhirnya memutuskan bahwa tahap berikutnya adalah merancang kostum tokoh Taruda.



Gambar 3.27 Proses perancangan kostum Taruda

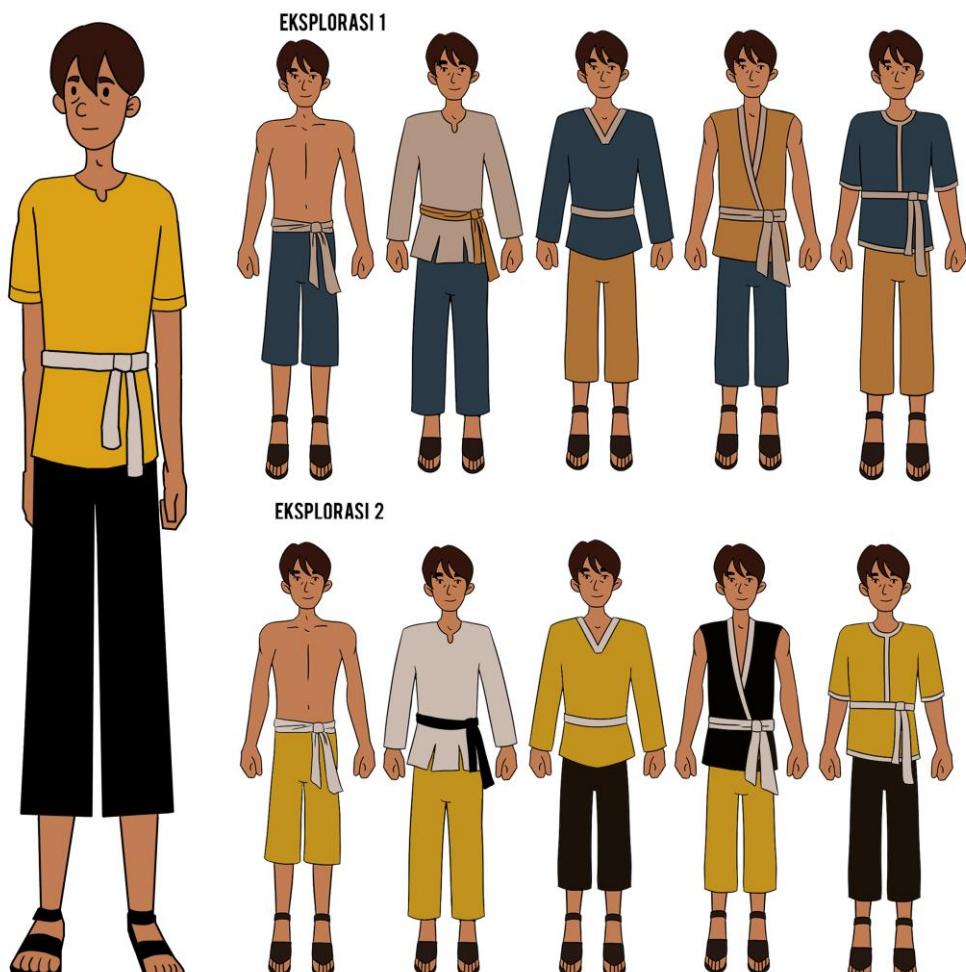
(Berbagai sumber, 2017)

Dalam proses perancangan kostum Taruda, penulis menggunakan referensi film mengenai pendekar Indonesia jaman dulu dikarenakan data mengenai kostum kebudayaan Sekura masa lampau sangat sedikit, dan tidak memiliki gambar yang dapat dijadikan referensi penulis dalam proses perancangan tokoh. penulis juga menggunakan referensi dari foto pakaian kerajaan Sukhothai dalam merancang kostum Taruda dikarenakan kerajaan Sukhothai memiliki keterkaitan dengan kebudayaan Sekura.

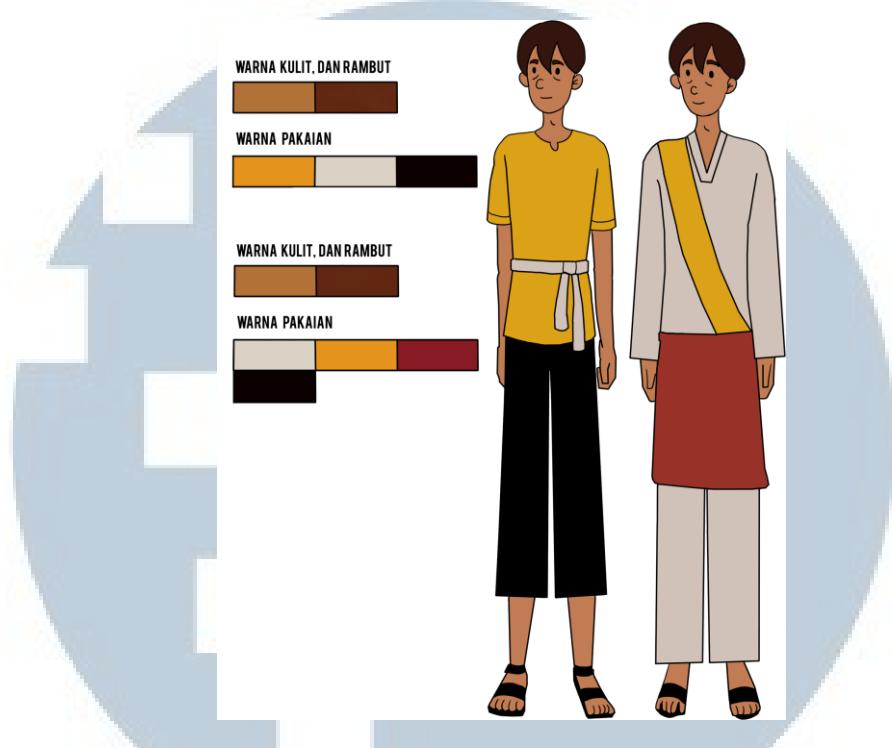
Penulis juga menggunakan teori warna dari buku *Ideas for the Animated Short* sebagai panduan dalam menentukan warna pada kostum tokoh. Pada awal perancangan penulis menggunakan warna biru pada pakaian tokoh Taruda, tetapi setelah penulis melakukan observasi lagi, penulis merasa warna biru tidak sesuai

pada tokoh Taruda dikarena latar belakang cerita pada film dimana warna biru belum ada saat itu.

Oleh karena itu penulis akhirnya memilih warna kuning untuk pakaian Taruda agar ia terlihat sebagai tokoh yang energik, penulis juga memakai warna lain yaitu putih, dan hitam pada pakaian Taruda untuk memberikan kesan agar pakaian Taruda tidak terlihat membosankan dengan satu warna saja, serta untuk menampilkan personality lain dalam diri tokoh Taruda.



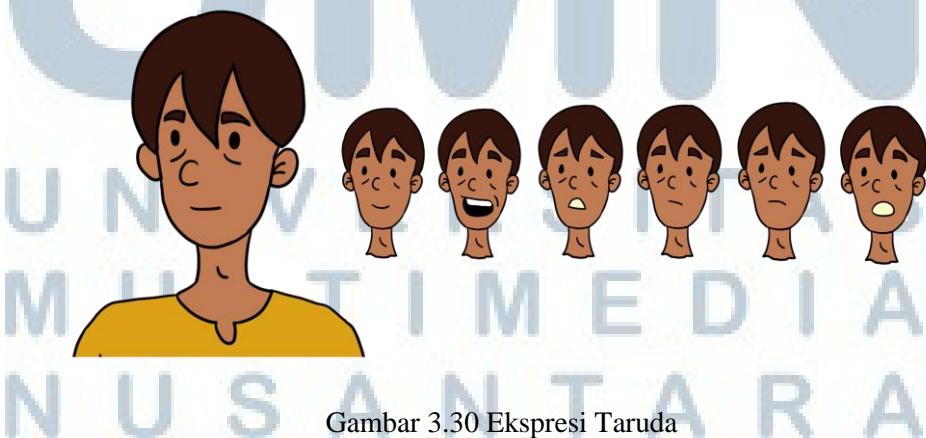
Gambar 3.28 Eksplorasi perancangan kostum Taruda
(Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 3.29 Warna pada tokoh Taruda

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Bagian kanan gambar merupakan pakaian Way Besay yang merupakan ayah dari Haridewa, dan Taruda. Taruda mengenakan pakaian tersebut ketika ia naik tahta. Berikutnya setelah merancang kostum Taruda, penulis merancang ekspresi Haridewa. Ekspresi tersebut penulis rancang berdasarkan cerita, dan *script* pada film animasi 2 dimensi berjudul “Haridewa”.



Gambar 3.30 Ekspresi Taruda

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Setelah merancang keseluruhan tokoh Taruda, penulis pun mulai merancang aset yang dikenakan tokoh Taruda yaitu topeng Sekura, dan Senjata Sekura.

1. Topeng Sekura Taruda

Penulis menggunakan buku “Topeng Lampung Tinjauan Awal Drama Tari Tapping, dan Pesta Sekura” sebagai panduan dalam menentukan letak posisi mata, hidung, dan mulut pada topeng Sekura. Penulis juga menambahkan teori Ekstorm mengenai bentuk dasar, teori warna, dan referensi foto dalam proses perancangannya dengan tujuan untuk merancang topeng Sekura lebih menarik lagi.

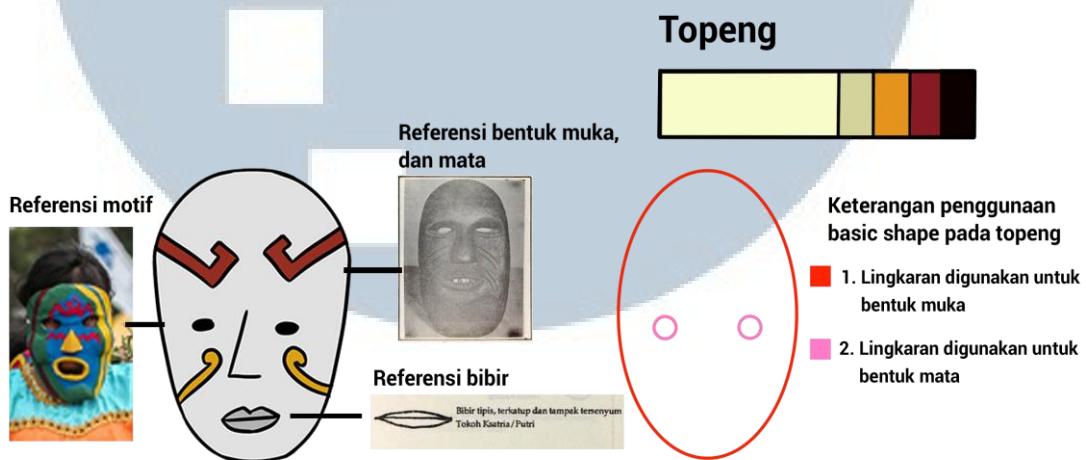


Gambar 3.31 Eksplorasi perancangan topeng baik
(Dokumentasi pribadi, 2017)

Pada eksplorasi pertama, penulis mencoba menggunakan bentuk sederhana pada bagian bentuk wajah topeng. Bentuk sederhana yang penulis gunakan adalah persegi. Tetapi pada eksplorasi pertama, penulis merasa bentuk sederhana tersebut tidak cocok pada topeng Taruda karena penulis menginginkan topeng tersebut terlihat baik, dan bukan terlihat lucu. Penulis juga pernah bereksplorasi

menggunakan warna biru pada perancangan pertama. Tetapi hal tersebut tidak sesuai dengan latar belakang cerita pada film animasi 2 dimensi “Haridewa” dan penulis menggantinya dengan warna kuning, tidak hanya itu penulis juga menerapkan warna lain agar topeng terlihat menarik.

Dalam proses perancangannya, penulis juga menggunakan referensi foto Sekura masa kini, dan juga menggunakan basic shape sebagai panduan dalam mempermudah proses perancangan topeng Taruda.



Gambar 3.32 Proses perancangan topeng baik dengan *basic shape*, dan referensi
(Dokumentasi pribadi, dan berbagai sumber, 2017)

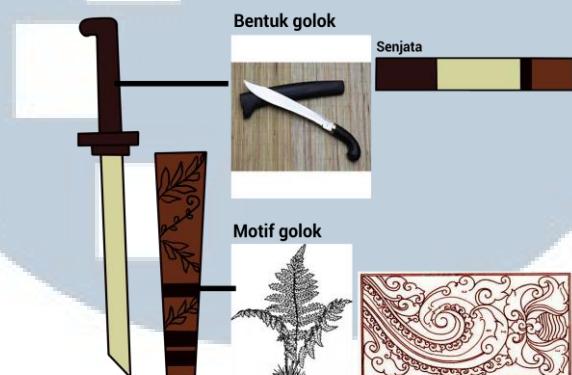
2. Senjata Sekura Taruda

Penulis menggunakan buku “Senjata Tradisional Lampung” sebagai panduan dalam merancang senjata tokoh Taruda. Dalam buku tersebut

dijelaskan bahwa senjata Sekura adalah pedang yang memiliki motif daun pakis dikarenakan Lampung terkenal akan hutan yang memiliki daun pakis. Tetapi data tersebut tidak cukup dalam merancang senjata tokoh Taruda, oleh karena itu penulis menggunakan data dari hasil

wawancara dengan Pak Muhammad saat festival kebudayaan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pak Muhammad menjelaskan bahwa senjata yang digunakan oleh kebudayaan Sekura adalah golok. Tidak hanya dari kedua data yang telah disebutkan, penulis juga menggunakan referensi foto dalam merancang motif pakis yang terdapat pada penutup senjata Taruda, dan bentuk golok serta penutup golok Taruda.



Gambar 3.33 Proses perancangan senjata Taruda

(Berbagai sumber, 2017)



Gambar 3.34 Eksplorasi perancangan senjata Taruda
(Dokumentasi pribadi, 2017)

Pada proses eksplorasi pertama senjata Taruda, penulis hanya menggunakan buku “Senjata Tradisional Lampung” dan penulis merasa senjata tersebut tidak sesuai pada tokoh Taruda. Penulis melihat bahwa rancangan senjata pertama penulis terlihat terlalu ke budaya Barat, dan tidak cocok dengan cerita pada film 2 dimensi Haridewa. Oleh karena itu penulis melakukan eksplorasi kedua dengan menambahkan foto sebagai referensi dalam proses perancangannya.

3.4.3. Way Besay

3.4.3.1. Tridimensional Tokoh Way Besay

Hal pertama dalam merancang tokoh Way Besay adalah menentukan latar belakang tokoh. Penulis merancang latar belakang tokoh dengan menggunakan teori Krawczyk, dan Novak mengenai tridimensional tokoh. Berikut tridimensional tokoh Way Besay.

1. Fisiologi

Way Besay merupakan seorang kepala suku yang berusia 65 tahun. memiliki kulit sawo matang seperti orang Lampung pada umumnya, tubuhnya tegap, tinggi 165 cm, alisnya tipis, rambut berwarna cokelat ke abu-abuan.

2. Sosiologi

Way Besay merupakan Kepala suku yang memiliki 2 anak bernama Haridewa, dan Taruda. Didalam cerita, Way besay bekerja sebagai kepala suku tetapi karena usia dia yang mulai menua, ia pun mulai

sakit-sakitan sehingga ia harus menurunkan tahtanya kepada salah satu anaknya.

3. Psikologi

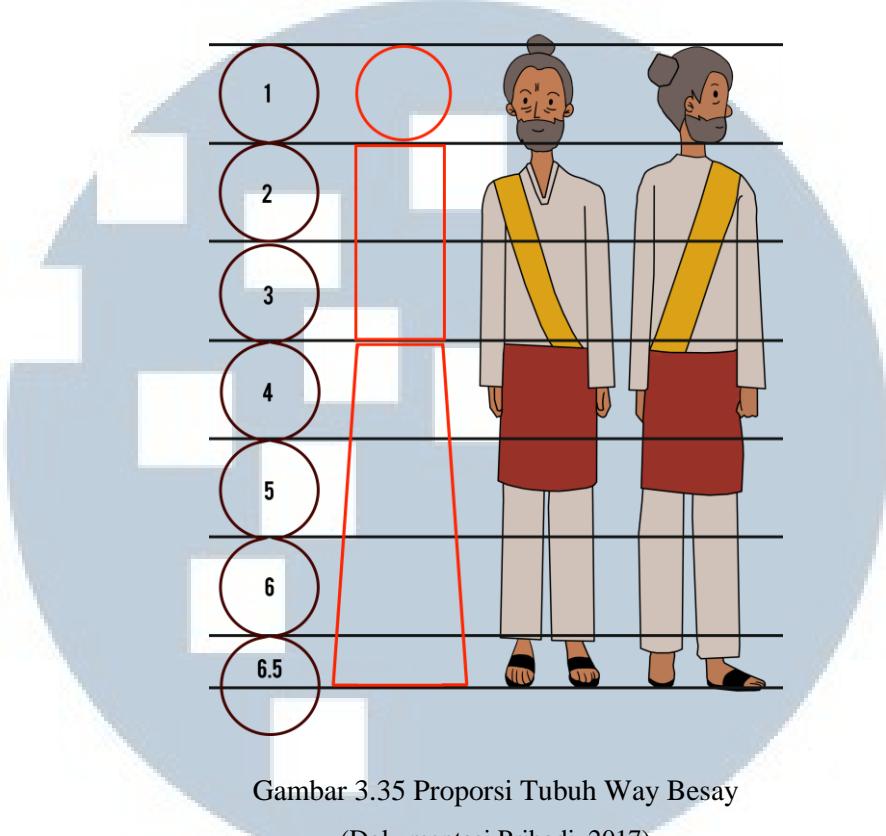
Way Besay merupakan sosok pemimpin yang tegas, dan dapat diandalkan oleh warganya. Way besay juga memiliki sifat bijaksana dalam menjalankan tugasnya sebagai kepala desa.

3.4.3.2. *Archetype* tokoh

Berikutnya setelah menggunakan teori tridimensional, penulis mulai menggunakan teori Tillman mengenai *archetype* untuk merancang tokoh yang ideal. *Archetype* yang digunakan tokoh Way Besay adalah *Mentor*, dikarenakan tokoh ini nantinya akan menuntun keputusan tokoh lainnya dalam cerita. Contoh tokoh dengan *archetype mentor*, adalah: Mufasa dari film Lion King (1994).

3.4.3.3. Perancangan Bentuk, Proporsi, dan Fisiognomi Way Besay

Setelah menentukan tridimensional, dan *archetype* tokoh. Penulis menentukan proporsi tubuh Way Besay yaitu 6,5 kepala dikarenakan penulis juga menyesuaikannya dengan tinggi orang lampung asli yang umumnya memiliki tinggi 6-8 kepala.

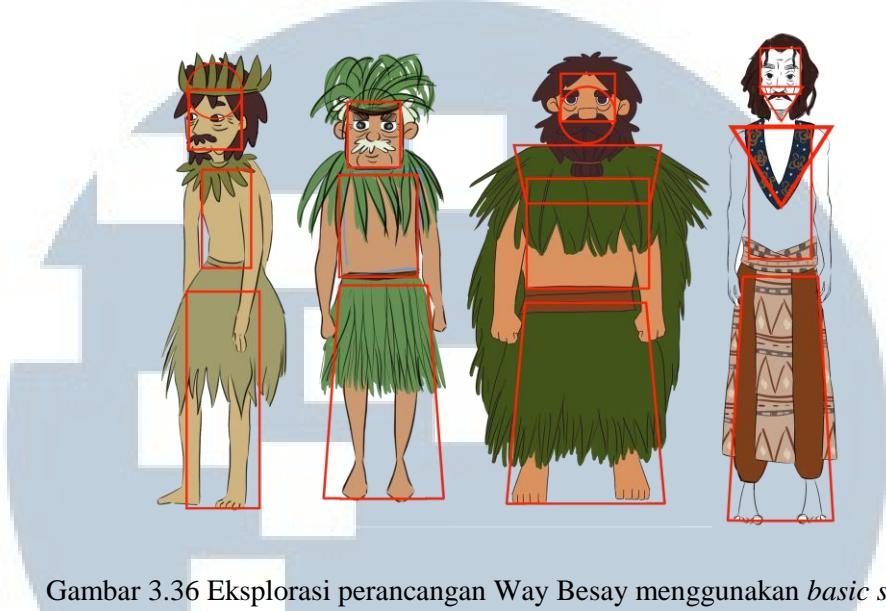


Gambar 3.35 Proporsi Tubuh Way Besay

(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Berikutnya, penulis merancang bentuk dasar tubuh Way Besay dengan menggunakan teori Ekstorm mengenai bentuk dasar. Penulis menggunakan bentuk dasar lingkaran dan persegi kepada tokoh Way Besay dikarenakan tokoh ini memiliki karakteristik yang ramah, dan bijaksana.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.36 Eksplorasi perancangan Way Besay menggunakan *basic shape*
(Dokumentasi pribadi, 2017)

Dalam proses perancangan bentuk tokoh, penulis telah mencoba memasukan bentuk dasar lain yaitu segitiga pada bagian bahu untuk mengexaggerate tokoh, dan mengeksplorasinya secara lebih lagi. Tetapi hal tersebut tidak berhasil dikarenakan tokoh Way Besay telihat menjadi lusuh sedangkan penulis menginginkan Way Besay terlihat dewasa, dan bijaksana. Oleh karena itu penulis mengembalikan bentuk sederhana Way Besay yaitu lingkaran, dan persegi yang diterapkan ke dalam bentuk wajah, dan badan tokoh.

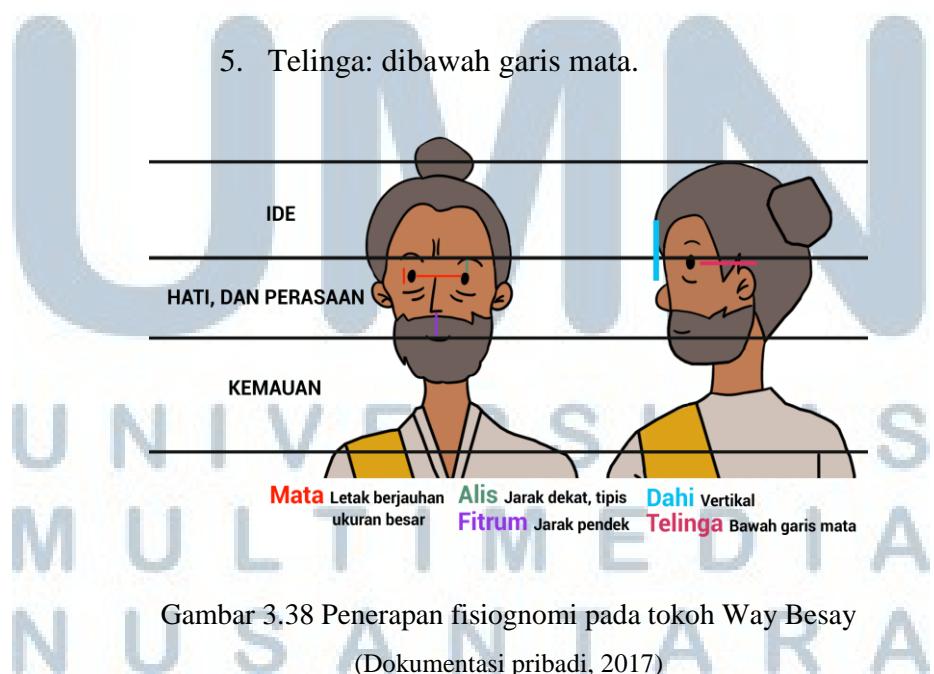


Gambar 3.37 Eksplorasi bentuk wajah Way Besay dengan *basic shape* dan referensi
(Dokumentasi pribadi, dan berbagai sumber, 2017)

Penulis menggunakan tokoh Pimpinan Perguruan Sayap Merah dalam film “Pendekar Tongkat Emas” untuk merancang rambut Way Besay, menggunakan tokoh Si Sapu Jagat dalam film “Bangkitnya Si Mata Malaikat”, dan tokoh KH Hasyim Asy’ari dalam film “Sang Kiai” sebagai referensi merancang janggut Way Besay.

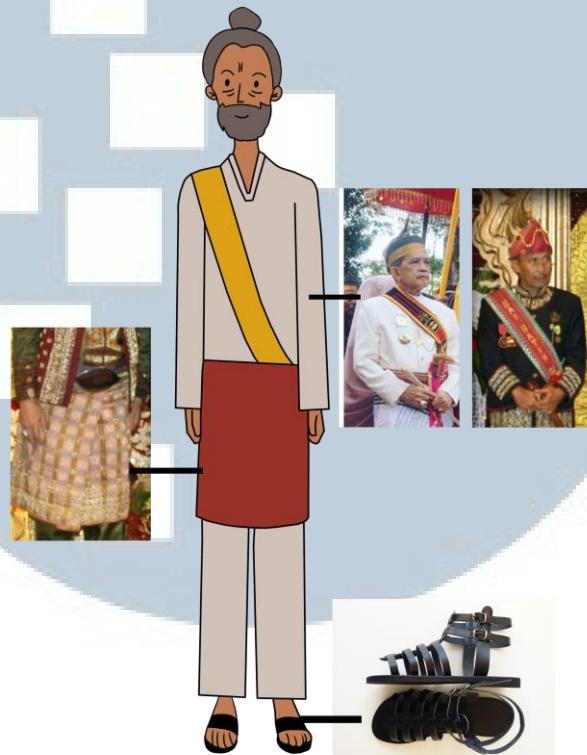
Penulis juga menerapkan teori diluar teori perancangan tokoh yaitu fisiognomi yang penulis dapat dari buku “Membaca Karakteristik Wajah”. Penulis menggunakan teori tersebut sebagai panduan untuk mempermudah dalam merancang wajah tokoh Way Besay. Fisiognomi yang penulis gunakan pada wajah Way Besay adalah sebagai berikut:

1. Mata: letak berjauhan, ukuran besar.
2. Alis: ketebalan bulu tipis, jarak dekat.
3. Fitrum: jarak pendek.
4. Dahi: Vertikal.
5. Telinga: dibawah garis mata.



Gambar 3.38 Penerapan fisiognomi pada tokoh Way Besay
(Dokumentasi pribadi, 2017)

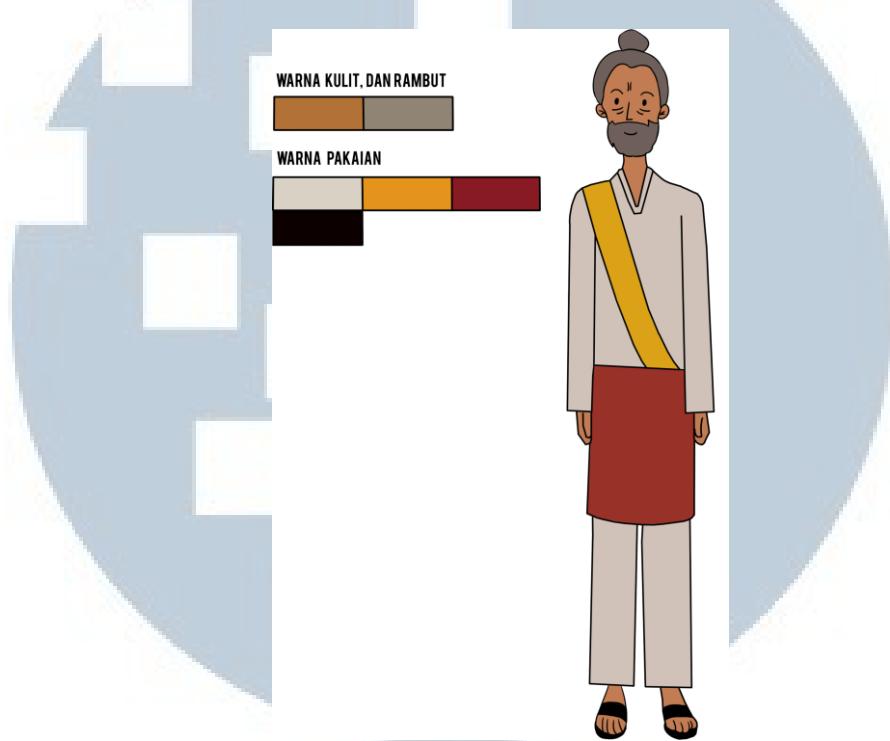
Setelah melakukan berbagai macam eksplorasi dalam bentuk tokoh Way Besay, penulis akhirnya memutuskan bahwa tahap berikutnya adalah merancang kostum tokoh Way Besay.



Gambar 3.39 Proses perancangan kostum Way Besay
(Berbagai sumber, 2017)

Dalam proses perancangan kostum Way Besay, penulis menggunakan referensi pakaian sultan Lampung masa kini dikarenakan data mengenai kostum kebudayaan Sekura masa lampau sangat sedikit, dan tidak memiliki gambar yang dapat dijadikan referensi penulis dalam proses perancangan tokoh. Penulis juga menggunakan teori warna dari buku *Ideas for the Animated Short* sebagai panduan dalam menentukan warna pada kostum tokoh. proses perancangan tokoh Way Besay tidak sedetail kedua tokoh lainnya yaitu Haridewa, dan Taruda.

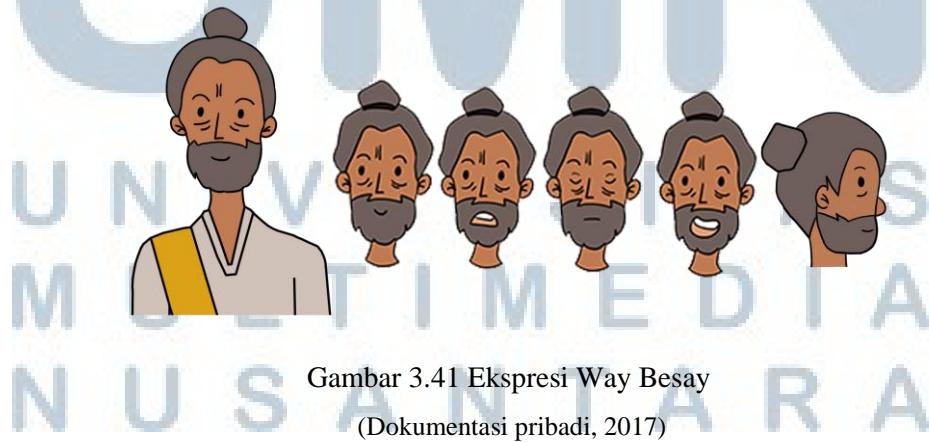
Dikarenakan Way Besay bukan merupakan fokus utama penulis dalam merancang tokoh.



Gambar 3.40 Warna pada tokoh Way Besay

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Berikutnya setelah merancang kostum Way Besay, penulis merancang ekspresi Way Besay. Ekspresi tersebut penulis rancang berdasarkan cerita, dan *script* pada film animasi 2 dimensi berjudul “Haridewa”.



Gambar 3.41 Ekspresi Way Besay

(Dokumentasi pribadi, 2017)