



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

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

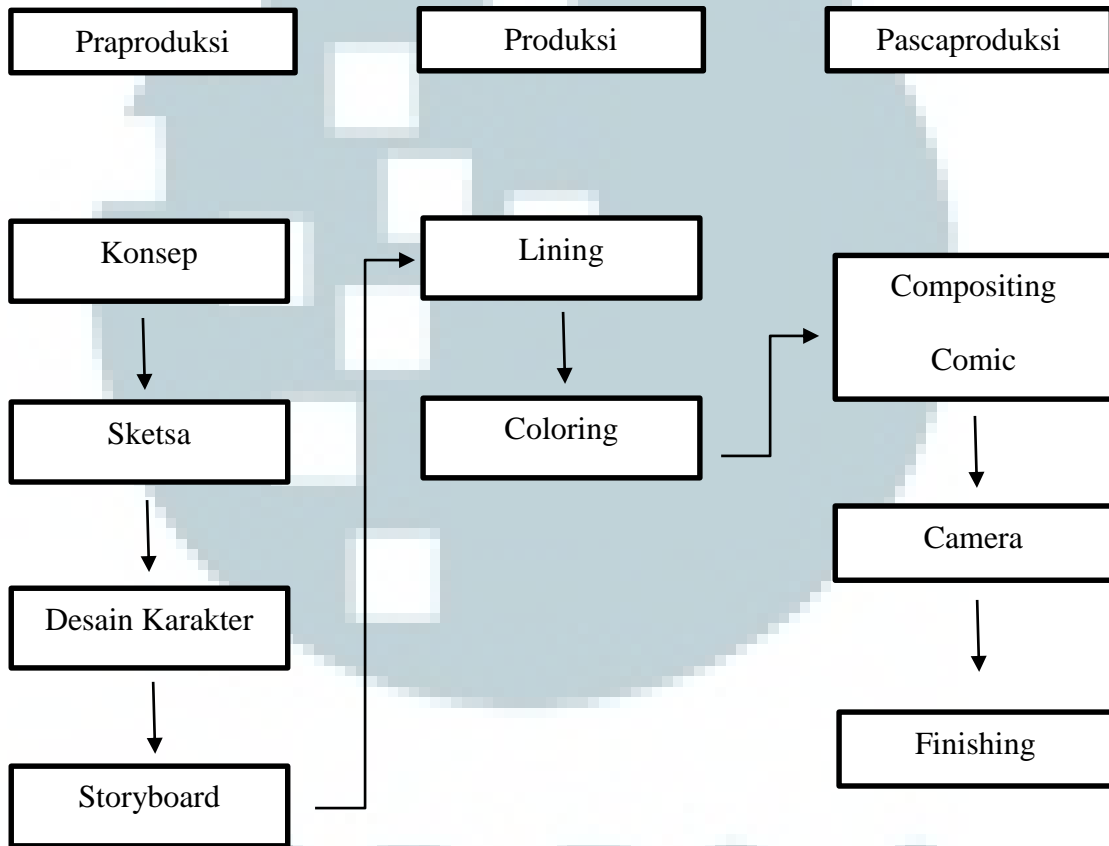
Proyek Tugas Akhir ini penulis kerjakan secara Individu. Karya yang dibuat adalah sebuah *Motion Comic* berjudul “Balikpapan” dengan durasi 3 sampai 5 menit. Di dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer karakter, *Storyboard Artist*, *compositing comic* dan mengatur *camera* dalam pembuatan *motion comic* “Balikpapan”. Tetapi dalam laporan tugas akhir ini, penulis hanya fokus pada desain karakter saja.

3.1.1. Sinopsis

Cerita ini mengkisahkan tentang sebuah kerajaan besar yang dipimpin oleh Raja yang terkenal adil dan bijaksana. Berkat kepemimpinan Sang Raja, negeri itu senantiasa aman, makmur, dan sentosa. Penduduknya hidup dari hasil laut dan pertanian yang melimpah. Negeri itu memiliki wilayah yang cukup luas, salah satunya adalah sebuah teluk dengan pemandangan yang amat indah. Pada suatu hari, sekelompok orang kepercayaan Putri dari sang Raja pergi menuju teluk tetapi ditengah perjalanan, orang-orang kepercayaan sang Putri tertimpa musibah di tengah laut. Perahu yang mereka tumpangi dihempas gelombang besar hingga hancur berantakan.

3.2. Tahapan Kerja

Dalam proyek tugas akhir ini penulis membagi pengerjaan menjadi 3 tahapan kerja, yaitu Praproduksi, produksi, dan Pascaproduksi.



Gambar 3.1. Tahapan Tugas Akhir

3.3. Konsep

Proyek *motion comic* “Balikpapan” ini memiliki sebuah titik berat pada kebudayaan Kalimantan Timur pada zaman dulu khususnya kebudayaan Kutai. Konsep keseluruhan proyek ini mengadaptasi cerita legenda yang sudah ada agar menjadi ringan dan mudah dipahami. Visual untuk perancangan karakter, kostum dan properti juga diadaptasi dari kebudayaan yang ada.

Dalam mengerjakan proyek tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa acuan. Untuk gaya gambar dan desain karakter, penulis menggunakan referensi dari buku “Pop Manga: How to Draw the Coolest, Cutest Characters, Animals, Mascots, and more” oleh Camilla d’Errico, Stephen W. Martin. Penulis juga mencari gaya gambar yang setidaknya mirip dengan gaya gambar yang digunakan, yaitu komik webtoon *Girls of the Wild* dan *Dice: The Cube that Changes Everything*. Pada pembuatan karakter, penulis juga menggunakan acuan dari karakter lain sebagai *personality reference*. Selain itu, penulis juga memilih film animasi *Akatsuki no Yona* karena film tersebut menceritakan tentang kerajaan dan karakter-karakter yang ada di film tersebut mirip dengan karakter yang akan dibuat di proyek tugas akhir ini dan penulis juga mengambil beberapa foto-foto orang Dayak sebagai acuan pembuatan karakter.



Gambar 3.2. Girls of the Wild
(<https://i.ytimg.com/vi/ZYbzZY00g9c/maxresdefault.jpg>)



Gambar 3.3. Dice: The Cube that Changes Everything
(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/ed/ee/ab/edeeab1286dea70c7cc76c9fdb8803ba.jpg>)

Untuk pembuatan *motion comic* sendiri, penulis menggunakan *motion comic* berjudul *Level Up* sebagai Acuan pergerakan atau animasi. Namun, untuk pewarnaannya, penulis menggunakan komik *Webtoon Girls of the Wild* sebagai acuan dimana warna yang digunakan merupakan warna pastel atau *tint color* dan warna tersebut memberikan kesan yang ringan.

3.4. Raja Aji Muhammad

3.4.1. Sosiologis

Aji Muhammad merupakan seorang raja yang memimpin sebuah kerajaan besar di tanah pasir. Ia adalah seorang muslim dan merupakan penduduk asli Kutai. Ia hidup dengan sangat berkecukupan karena terlahir dari keluarga kerajaan.

3.4.2. Psikologis

Pada dimensi psikologis, penulis melakukan *personality reference* untuk menghidupkan karakter Raja Aji. Dikarenakan Raja Aji merupakan seorang raja, penulis mengambil referensi kepribadian karakter yang juga merupakan seorang yang dapat memimpin suatu kerajaan. Untuk kepribadian Raja Aji, penulis memilih karakter Raja Salomo dan Itami Youji dari anime “GATE:Jietai” yang keduanya merupakan suatu pemimpin yang bersikap adil dan bijaksana dalam mengambil sebuah keputusan. Maka dari itu sifat yang cocok untuk diterapkan pada karakter Raja Aji adalah Adil dan Bijaksana.

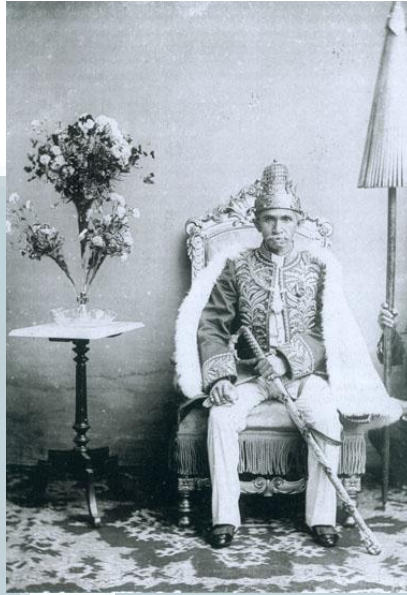


Gambar 3.4. Itami Youji

(https://animeforums.net/attachments/upload_2015-8-8_11-41-1-png.24542/)

3.4.3. Fisiologis

Raja Aji merupakan pria Kutai berumur 40 tahun. Ia memiliki bentuk wajah dari bentuk bulat. Bentuk tubuhnya sedikit gemuk. Tingginya 165 cm. Kulit Raja Aji bewarna kuning sawo. Raja Aji sendiri memiliki rambut yang tebal dan hitam. Untuk ciri khas fisik dari suku Kutai, pada artikel Etnografi Budaya Kutai disebutkan bahwa masyarakat Kutai memiliki ciri khas khusus dari segi fisik. Suku Kutai tidak jauh berbeda dengan suku bangsa di Indonesia di mana memiliki kulit kuning sawo dan rambut hitam tetapi yang membedakannya adalah bentuk mata dari suku Kutai lebih mengarah ke suku Melayu.



Gambar 3.5. Referensi Sultan Kutai
(<https://ifanjayadi1980.files.wordpress.com/2011/07/sultanalimuddin.jpg>)



Gambar 3.6. Referensi Bentuk muka Raja Aji
(http://www.jpnn.com/picture/normal/20150103_163823/163823_857530_bok_pur_dl.jpg)



Gambar 3.7. Referensi Postur tubuh Raja Aji
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e8/Awang_Faroek_Ishak.jpg)

3.5. Putri Aji Tatin

3.5.1. Sosiologis

Aji Tatin merupakan seorang putri dan anak perempuan dari Raja Aji Muhammad. Seorang muslim. Ibunya meninggal ketika ia masih kecil dan hanya hidup bersama ayahnya di lingkungan kerajaan. Kehidupannya dari kecil sudah sangat mewah dan dimanja oleh ayahnya.

3.5.2. Psikologis

Penulis mengambil referensi kepribadian karakter yang cocok dengan karakter Aji Tatin. Penulis memilih karakter Yona dari anime Akatsuki No Yona. Dikarenakan karakter tersebut merupakan seorang putri yang selalu dimanja oleh keluarganya dan tidak pernah memikirkan bagaimana dunia luar kerajaaan.



Gambar 3.8. Yona

(<https://attackonsadega.files.wordpress.com/2015/06/akatsuki-no-yona-episode-5-291.jpg>)

3.5.3. Fisiologis

Aji Tatin berumur 21 tahun. Ciri-ciri fisiknya tidak jauh berbeda dengan putri-putri seusianya. Kulitnya lebih terang dibandingkan dengan orang Kutai lainnya karena sejak kecil ia banyak menghabiskan waktu berada di dalam kerajaan. Aji Tatin juga sangat terkenal akan kecantikan wajahnya.



Gambar 3.9. Referensi Bentuk muka Putri Aji Tatin
(<https://danieldokter.files.wordpress.com/2013/01/gsl5.jpg>)



Gambar 3.10. Referensi Proporsi badan Putri Aji Tatin
(<https://pbs.twimg.com/media/BL6m8LZCcAAsfPy.jpg>)

3.6. Panglima Sendong

3.6.1. Sosiologis

Panglima Sendong merupakan seorang prajurit kerajaan yang kuat. Ia adalah seorang muslim. Orang tuanya meninggal ketika ia masih kecil dan akhirnya ia di adopsi oleh Raja Aji, karena Orang tua dari Panglima Sendong merupakan salah satu orang kepercayaan Raja Aji, Ayah Panglima sendong merupakan tangan kanan Raja Aji dan Ibunya bekerja menjadi dayang-dayang di kerajaan tersebut. Oleh karena itu Panglima Sendong sudah dianggap seperti anak sendiri oleh Raja Aji dan sangat dipercaya. Sendong juga merupakan keturunan dari Suku Dayak.

3.6.2. Psikologis

Pada dimensi psikologis, penulis mengambil contoh kepribadian dari karakter yang juga merupakan seorang yatim piatu dan juga merupakan anak angkat, penulis memilih karakter Hak dari anime “Akatsuki No Yona”. Hak dan Sendong mempunyai banyak kesamaan, mulai dari merupakan anak yatim piatu, sesama anak angkat, dan juga tulus dan loyal kepada orang yang dipercayainya. Hak memiliki sifat yang tulus, setia dan juga sedikit nakal tetapi dia akan berusaha untuk melindungi orang yang dia percaya dari bahaya apapun yang datang menghampirinya. Maka dari itu sifat yang cocok untuk diterapkan pada karakter Panglima Sendong adalah setia, tulus dan berani.



Gambar 3.11. Hak

(<http://sobreanime.com/wp-content/uploads/2015/02/Hak.jpg>)

3.6.3. Fisiologis

Sendong merupakan pria dari suku Dayak yang menetap di Kutai, berumur 25 tahun. Ia memiliki bentuk wajah segi empat. Tubuhnya atletis karena Sendong sendiri terbiasa dengan bekerja berat dan juga merupakan prajurit dari kerajaan kutai. Tingginya 170 cm. Kulit Sendong bewarna kuning sedikit coklat karena ia terbiasa berada di bawah sinar matahari.

UMMN



Gambar 3.12. Referensi Muka karakter Panglima Sendong
(<https://pampangsuniaso.files.wordpress.com/2009/08/panglima-sumpit.jpg?w=470>)



Gambar 3.13. Referensi Postur badan karakter Panglima Sendong
(<http://www.lahiya.com/wp-content/uploads/2015/10/suku-dayak.jpg>)

3.7. Visualisasi

Dalam pembuatan karakter, Penulis melakukan eksplorasi untuk mendapatkan karakter yang menarik dan sesuai dengan dimensi fisiologis yang telah dipaparkan.

3.7.1. Eksplorasi

3.7.1.1. Sketsa Karakter

Dalam pembuatan karakter, Penulis melakukan eksplorasi untuk mendapatkan karakter menarik dan sesuai dengan dimensi fisiologis yang telah dipaparkan.



Gambar 3.14. Sketsa Raja Aji

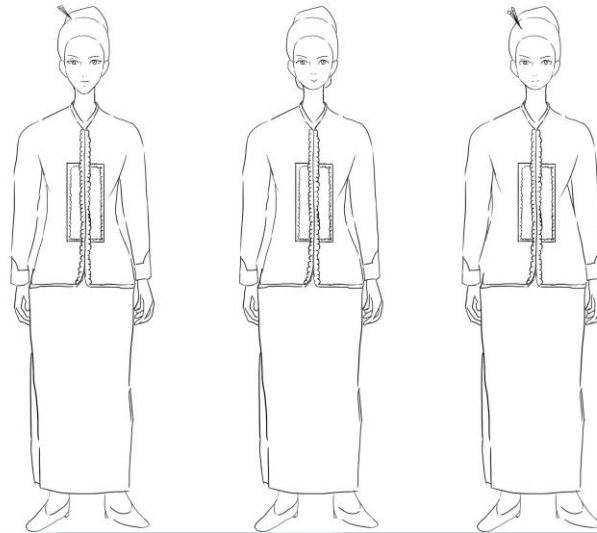
Pembuatan karakter Raja Aji, Penulis bereksplorasi dengan membuat 3 variasi sketsa karakter dari beberapa referensi yang sudah didapat. Dari 3 variasi karakter tersebut, penulis memilih karakter pertama dikarenakan sesuai dengan teori *Three*

Dimensional Character yang sudah dipaparkan dimana kondisi dimensi sosiologis, psikologis, dan fisiologis dari karakter Raja Aji terdapat di karakter pertama.



Gambar 3.15. Karakter Desain Raja Aji

UMMN



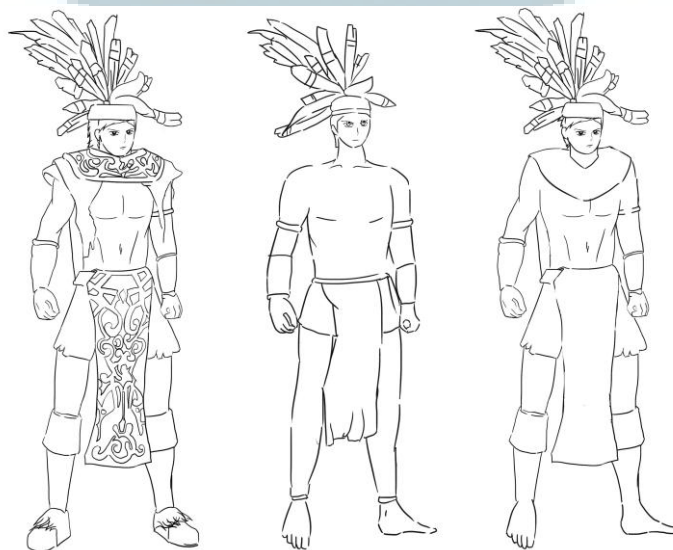
Gambar 3.16. Sketsa Putri Aji Tatin

Di dalam pembuatan sketsa karakter Putri Aji Tatin juga disesuaikan dengan teori *Three Dimensional Character*. Dari 3 variasi sketsa karakter Putri Aji Tatin, karakter pertama yang dipilih dan dipakai didalam projek tugas akhir ini. Dalam karakter pertama, karakter tersebut lebih memperlihatkan sosok seorang putri yang selalu dimanja, ego dari karakter tersebut lebih ditampilkan.

UMMN



Gambar 3.17. Karakter Desain Putri Aji Tatin



Gambar 3.18. Sketsa Panglima Sendong

Dalam pembuatan karakter, Penulis melakukan eksplorasi untuk mendapatkan karakter seorang *hero* yang menarik dan sesuai dengan dimensi fisiologis yang telah dipaparkan seperti bereksplorasi dengan penggunaan teori bentuk di karakter Panglima Sendong. Karakter Panglima Sendong dibuat dengan menyesuaikan dimensi fisiologis dan visual referensi yang didapatkan tentang panglima burung di suku Dayak, dimana karakter tersebut memiliki bentuk tubuh yang atletis dan kuat layaknya seorang panglima.



Gambar 3.19. Karakter Desain Panglima Sendong

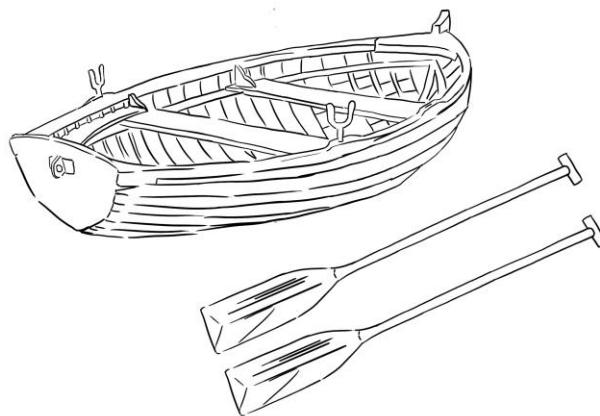
3.7.2 Kostum

Dalam budaya Kutai, ada beberapa baju adat. Beberapa baju adat tersebut digunakan oleh Raja Aji, Putri Aji Tatin dan Panglima Sendong. Pada artikel “Peragaan Busana Adat Daerah”, baju kustim merupakan baju pernikahan untuk bangsawan kerajaan,

baju kebesaran merupakan baju adat untuk para bangsawan biasanya dipakai oleh para sultan kerajaan untuk menghadiri acara kerajaan.

3.7.3 Properti

Untuk properti, penggambaran papan dan perahu akan dibuat seperti apa yang didapat dari hasil beberapa pencarian referensi. Perahu tersebut terbuat dari papan kayu dan digambarkan sesuai dengan style gambar yang dipakai.

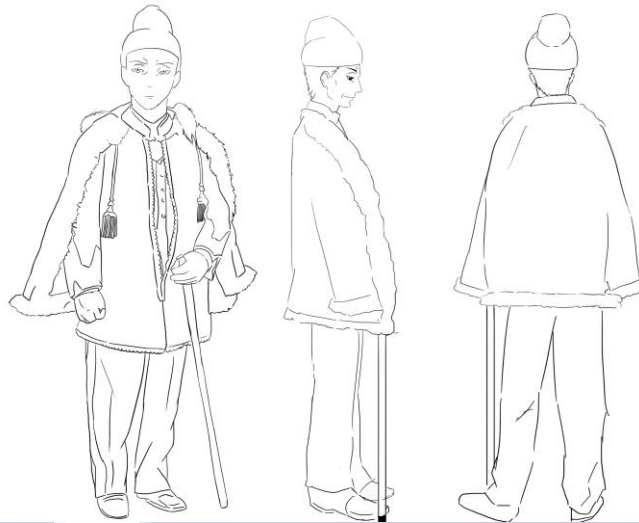


Gambar 3.20. Properti Perahu

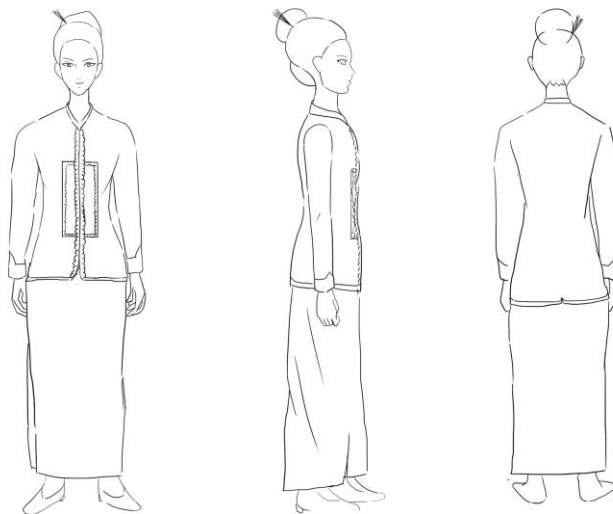
3.7.4 Model Sheet

Setelah membuat sketsa dan bereksplorasi, Penulis melanjutkannya dengan menetapkan sketsa dasar dari Raja Aji Muhammad, Putri Aji Tatin, dan Panglima Sendong. Pembuatan *model sheet* dilakukan dengan menggambar karakter secara *full*

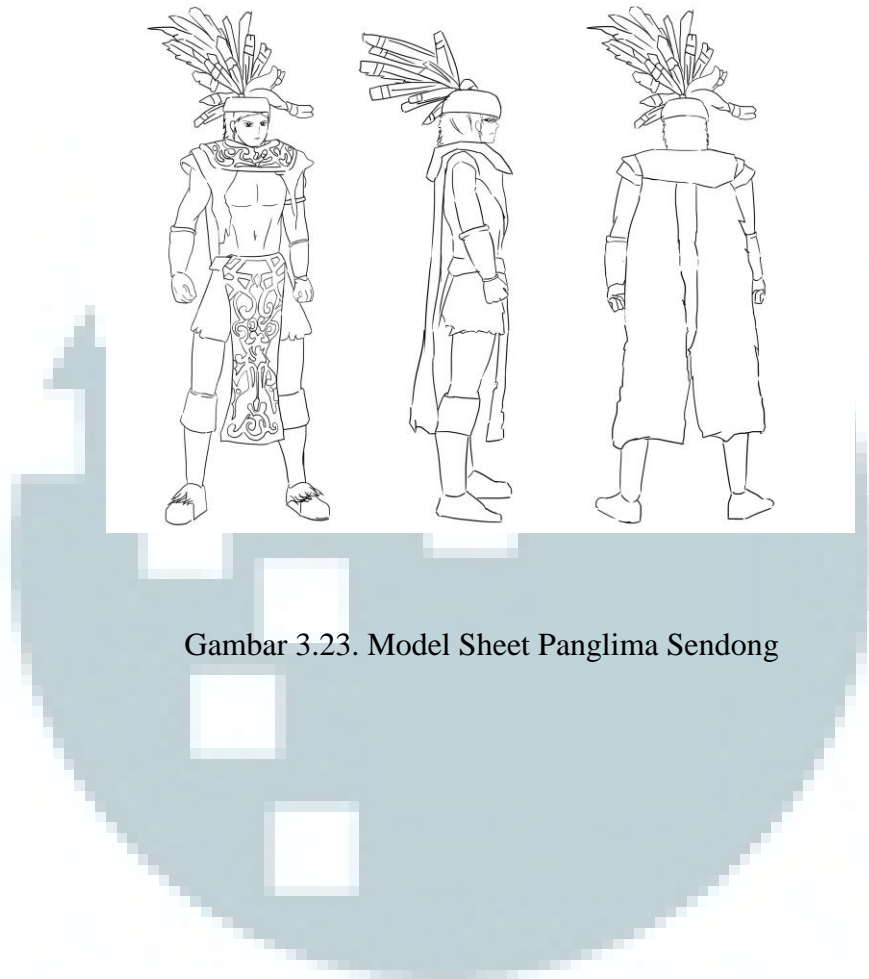
body dari tampak depan, samping dan belakang. Hal ini bertujuan agar bentuk dari karakter dapat terlihat stabil.



Gambar 3.21. Model Sheet Raja Aji Muhammad



Gambar 3.22. Model Sheet Putri Aji Tatin



Gambar 3.23. Model Sheet Panglima Sendong

UMMN