

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1. Sintesis

3.1.1. Tujuan Visualisasi

Tujuan visualisasi dari karya perancangan ini adalah:

- a. Menimbulkan kesan kartun *heroic* namun unik.

Berbagai teknik menggambar tentunya memiliki sebuah ciri khas tersendiri. Demikian juga dengan kartun. Kartun memiliki beberapa gaya yang bervariasi, namun prinsip yang digunakan tetaplah sama. Contoh: gaya kartun “DC Comic” dengan gaya kartun “Cartoon Network” . Mereka berasal dari negara yang sama, yaitu Amerika namun karakteristiknya berbeda. “DC Comic” memberikan kesan *heroic*, sedang “Cartoon Network” berkesan lucu dan unik. Oleh karena itu, dalam animasi kali ini, keduanya dileburkan menjadi satu. Kesan DC Comic lebih ditonjolkan melalui balon kata dan aksi perang. Seding kesan Cartoon Network terletak pada karakter dan setting background. Seding kesan Jawa, ditonjolkan melalui kostum yang disesuaikan dengan tokoh dan kebudayaan Indonesia). Dengan demikian kesan Jawa-Indonesianya tetap kental dan tidak akan hilang walaupun dibuat dengan *style* Amerika.

- b. Memadukan budaya Jawa dengan gaya desain Amerika yang sedang populer di kalangan target *audience*.

3.1.2. Strategi Visualisasi

Untuk menciptakan suatu karya yang unik namun sesuai dengan target *audience*. Bentuk karakter yang digunakan adalah karakter sederhana. Bentuk yang sederhana diyakini lebih mudah untuk ditangkap oleh anak-anak. Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah digabungkan dengan warna-warna pastel. Selain cocok untuk anak-anak, warna-warna tersebut memberikan kesan fantasi (Kuno 40).

Untuk memperkuat kesan Indonesia, kostum yang dipakai oleh tiap karakter disesuaikan dengan budaya Indonesia, contoh: kostum Gatotkaca itu

sendiri dan seragam yang dikenakan oleh anak-anak SD Jabangtutuka. Selain itu, bendera merah putih tetap dikibarkan dimana-mana.

Selain itu, balon kata yang digunakan untuk memperkuat visual, juga menggunakan bahasa Indonesia.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah animasi komputer murni (berbasis animasi tradisional), tidak menggunakan foto ataupun cuplikan video dari luar.

3.1.3. Tujuan Media

Film ini ditujukan untuk ditampilkan pada pameran Tugas Akhir DKV 2008 di Universitas Kristen Petra, Surabaya. Tahap berikutnya tidak menutup kemungkinan untuk publikasi umum.

3.1.4. Strategi Media

Format yang dipakai adalah DV PAL 640 x 480, karena media yang dipakai adalah televisi. Sedangkan media yang digunakan adalah DVD karena mendukung resolusi gambar yang lebih besar sehingga kualitas gambar akan lebih jernih.

3.1.5. Sasaran Khalayak

a. *Demografis*

Usia	: 7-13 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: TK, SD
Kelas Sosial	: Kalangan menengah atas
b. <i>Geografis</i>	: Indonesia (umum) : Surabaya (khusus)
c. <i>Psikologis</i>	: Modern, aktif.
d. <i>Behaviour</i>	: Aktifitas tinggi, sering bermain, suka menonton TV.

3.2. Proses Kreatif

Dimulai dengan membaca dan menganalisis cerita Gatotkaca Sewu dan Jabangtutuka. Kemudian, mencari referensi yang bersangkutan untuk mendapatkan karakteristik tokoh-tokoh utama.

Kemudian karakter tokoh utama dikembangkan sesuai dengan imajinasi namun tetap berdasarkan referensi. Begitu pula halnya dengan tokoh-tokoh figuran.

Setelah karakter ditemukan, pembuatan script dimulai. Script digubah dan disesuaikan dengan kemauan pasar saat ini. Cerita dirubah sepenuhnya. Dalam cerita ini, penekanannya terletak pada pengenalan Gatotkaca sebagai kesatria Indonesia di kalangan anak-anak.

3.3. Konsep Kreatif

3.3.1. Konsep Karakter Tokoh Cerita

3.3.1.1. Protagonis

Protagonis adalah tokoh utama yang menggerakkan plot (alur cerita) dari awal sampai akhir dan memiliki itikad, namun dihalangi oleh tokoh lain. Protagonis memiliki irama tragis dan menggerakkan seluruh cerita (Saptaria 34). Karakter protagonis umumnya digambarkan secara tampan atau cantik namun tetap dalam kisaran biasa-biasa saja, tidak secara berlebihan. Pernyataan dibawah ini walaupun berbicara tentang gaya rambut, namun dapat dijadikan penjelasan atas pernyataan diatas.

Heroes have unexpectedly conservative hairstyles. Their hairstyles should be in tune with the expectations of their audience/readers, and to avoid the extremes of their possible reaction, that is love and hate, strange hairstyles should be avoided (Ozowa Tadashi 56).

Dimaksudkan bahwa karakter yang biasa kadangkala lebih mudah diterima oleh audiens sebab mereka dapat mengasosiasikan diri dengan tokoh tersebut. Ini bukanlah pakem yang mutlak sebab sering juga tokoh utama digambarkan sebagai karakter sempurna (*superhero*) atau justru sebaliknya (*antihero*), namun dalam konteks cerita ini, maka panduan yang pertama dapat diacuhkan, karena semakin unik, *appeal* yang didapat juga lebih banyak.

Protagonis dalam cerita ini adalah Juna. Karakter ini mampu berubah menjadi karakter lain yaitu Gatotkaca. Namun, Juna dan Gatotkaca merupakan orang yang sama.

3.3.1.2. Antagonis

Antagonis adalah tokoh yang menentang keinginan dari protagonis (Saptaria 34). Walau sebuah karakter antagonis tidak selalu berwajah buruk rupa, namun hampir dapat dipastikan bahwa ia selalu memiliki raut wajah sinis atau licik.

Ada suatu kecenderungan stereotip dalam penggambaran tokoh antagonis (terutama untuk yang tidak berpostur gemuk) yaitu bahwa sifat licik digambarkan melalui hidung dan dagu yang panjang dan lancip. Kemungkinan besar kecenderungan ini disebabkan oleh penggambaran tradisional Eropa mengenai nenek sihir yang juga berstereotip demikian. Selain itu tokoh antagonis juga kerap mengenakan pakaian berwarna gelap.

Antagonis dalam cerita ini adalah Nagapercona yang berasal dari Gilingwesi.

3.3.1.3. Deutragonis

Deutragonis adalah tokoh lain yang berada di pihak protagonis (Saptaria 34).

Tokoh deutragonis ini biasa berfungsi sebagai teman dekat atau sahabat dari tokoh utama atau protagonist.

Deutragonis dalam cerita ini adalah Pergiwa, cewek yang dikagumi oleh Juna.

3.3.1.4. Foil

Foil adalah tokoh lain yang berada di pihak antagonis (Saptaria 34). *Foil* ini hampir sama fungsinya dengan deutragonis, yaitu teman atau pengikut, namun berada di pihak yang jahat. Ciri khas karakter *foil* hampir sama dengan karakter antagonis.

Foil dalam cerita ini adalah Geng Boom yang terdiri dari Bonar dan Omar. Bonar dan Omar adalah teman sekolah yang selalu mengganggu Juna.

3.3.1.5. *Utility*

Utility adalah tokoh pembantu atau sebagai tokoh pelengkap untuk mendukung rangkaian cerita dan kesinambungan dramatik (Saptaria 34).

Pemeran *utility* ini biasa hanya muncul di saat-saat tertentu saja, atau bahkan hanya muncul sekali dalam suatu episode saja. Mereka bisa berada di pihak mana saja, baik protagonis, antagonis atau bahkan berdiri sendiri.

Utility dalam film ini adalah Ibu Guru SD Jabangtutuka dan monster Ngungu ciptaan Raja Nagapercona.

3.4. Tujuan Kreatif

Perancangan film animasi pendek “Gatorkaca Ksatria Pringadani” ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali superhero milik Indonesia kepada anak-anak generasi baru. Keberadaan tokoh perwayangan di Indonesia ini tampaknya sudah tergantikan oleh tokoh-tokoh dari luar negeri, seperti Flash, Batman, dan Superman (Walujo 157). Selain itu, perancangan animasi ini merupakan percobaan penggabungan antara gaya komik Indonesia yang bergitu realis dengan gaya komik Amerika yang cenderung sederhana. Gaya komik yang dipakai di sini adalah perpaduan antara gaya DC Comic dan Cartoon Network. Kesan DC Comic lebih ditonjolkan melalui balon kata dan aksi perang. Sedang kesan Cartoon Network terletak pada karakter dan setting background. Dengan pencampuran gaya tersebut diharapkan anak-anak dapat lebih mudah menangkap cerita dan karakter yang ada dalam film.

