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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam proyek tugas akhir ini penulis akan bekerja sebagai desainer karakter yang akan merancang karakter pada *motion comic* berjudul SuperBudi. Hasil akhir proyek ini akan berbentuk *concept art character* dan film pendek berdurasi 1-2 menit. Motion Comic Superbudi mengambil latar belakang tempat di perkampungan betawi dan mengambil latar belakang Monumen Nasional (Monas) yang berada di ibukota Indonesia yaitu Jakarta pada masa ini yaitu tahun 2016. Mengambil latar belakang waktu pada siang hari dikarenakan kota terpadat di Indonesia yang mayoritas masyarakatnya beraktifitas pada siang hari.

3.1.1. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai desainer karakter dan animator dengan fokus utama pada perancangan desain karakter. Perancangan dua karakter utama berupa dari tampilan fisik karakter (termasuk kostum serta aksesoris yang dipakai), Sifat yang dimiliki masing-masing karakter, dan latar belakang karakter.

3.1.2. Sinopsis Cerita

Budi adalah seorang anak yang terlahir berbeda dengan anak-anak pada umumnya. Sejak di dalam kandungan, ia sudah di analisa oleh dokter mempunyai kekuatan super yang menjadikannya lebih kuat dan cepat dari manusia biasa sehingga ia dapat mengerjakan hal-hal yang mustahil dilakukan orang pada

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

umumnya. Ibunya yang biasa dipanggil Emak oleh budi, memanfaatkan hal tersebut untuk membantu kegiatan sehari-hari rumah.

Emak adalah satu-satunya keluarga yang ia miliki Budi sebab ayahnya sudah meninggal sebelum Budi lahir.

Pada suatu hari, kota diserang oleh sosok bernama Baron, seseorang yang jahat yang memiliki kekuatan super seperti Budi yang memanfaatkan kekuatan tersebut untuk melakukan kegiatan yang menguntungkan dirinya sendiri dan merugikan orang lain. Baron datang untuk mengambil emas yang terdapat pada Monas. Dengan sangat tanggap Budi pun berubah menjadi besar dan menghadapi Baron. Saat budi ingin memukulnya menggunakan jurus andalan, tiba-tiba emak menelpon untuk memintanya mencuci piring. Akhirnya Budi menyelesaikan pertarungannya dengan Baron dan bergegas pulang ke rumah untuk mencuci piring.

3.1.3. Background Story

sewaktu Emak sedang mengandung Budi, ia tersambar oleh petir saat sedang mengambil jemuran dibelakang rumah. Namun anehnya ia tidak merasakan dampak apapun pada petir tersebut. Ternyata Budilah yang terkena dampak dari sambaran petir tersebut.

3.2. Konsep Karakter

Perancangan karakter dalam *motion comic* SuperBudi berjumlah satu karakter utama yaitu Budi yang mengacu kepada kebudayaan betawi. Berdasarkan teori Rachel Ballon dalam bukunya yang berjudul “Breathing Life to your Character” yang telah dijelaskan pada bab dua, penyusunan karakter desain Budi

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

menggunakan aspek dasar pembentukan karakter yaitu Fisiologi, Psikologi dan sosiologi

1. Fisiologi

   Bernama lengkap Budi Jayadi biasa dipanggil orang Budi dan julukannya adalah SuperBudi. Seorang anak laki-laki berusia 14 tahun tingkat pendidikan smp kelas dua. Badannya Sedikit gemuk serta bagian perut sedikit buncit tidak terlalu tinggi. Rambutnya keriting bergelombang ke atas seperti setengah lingkaran dan berwarna hitam pekat. Menggunakan kaos berwarna kuning yang bergambar ondel-ondel. Memakai sabuk pinang khas betawi yang di lingkarkan disekitar pinggul yang ia dapat dari warisan ayahnya. Menggunakan celana pantolan berwarna merah digulung sampai lutut dan terdapat kantung untuk menaruh gadget, catatan kecil, dan pulpen. Memakai sandal terumpah berwarna coklat.

   Seorang anak berumur 14 tahun dengan tinggi 123 cm dengan berat 50kg. Dalam film animasi humor umumnya jika seorang tokoh terkena sengatan listrik atau petir, rambutnya akan memanjang ke atas. Hal tersebut yang membuat karakter menjadi lebih lucu dan penulis memodifikasinya dengan membuat rambut Budi menjadi kribo setelah lahir karena rambut yang panjang itu mengendap lama di dalam kandungan sehingga menjadi keriting.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

Gambar 3.1. Presto

(http://jakartakita.com/wp-content/uploads/2015/02/Baju-Pangsi-Betawi.jpg)

Rambutnya yang kribo berwarna hitam pekat terbentuk bukan berdasarkan gen keturunan, namun karena tersengat petir yang melintas melalui ibunya pada saat sedang mengambil jemuran di halaman belakang rumah.

Budi memiliki kontur wajah bulat seperti yang sampaikan Tillman dalam buku Creative Character Design (2011, hlm. 67), mengemukaan bahwa Bentuk lingkaran memiliki arti bermain-main, menghibur, kesatuan, perlindungan, dan kekanak-kanakan.

Gambar 3.2. Kepala Budi

Teori tersebut berhubungan erat dengan karakter Budi dimana ia membela dan membantu orang lain agar merasa aman, namun sisi kekanak-

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

kanakannya masih kuat seperti anak di umur 14 tahun pada umumnya. Cara bicaranya yang cepat, suka melawak, serta logat betawi yang sangat kental membuatnya menjadi sosok penghibur bagi orang disekelilingnya. Budi memiliki perut yang sedikit buncit, dikarenakan sehabis makan ia langsung melakukan aktifitasnya yang begitu banyak dan tidak menunggu sampai makanan tercerna habis.

Setiap saat Budi menggunakan *Tshirt* bergambar ondel-ondel. Ondel-ondel adalah sosok yang ia gemari karena ia tumbuh dalam lingkungan betawi yang sangat kuat dan ondel-ondel merupakan tradisi masyarakat betawi dalam mengusir hal-hal jahat yang mengganggu masyarakat. Cerita tersebut yang menginspirasi Budi sampai sekarang dan ia sangat menyukainya.

2. Psikologi

Seperti anak pada usianya, Budi senang bermain bersama teman-temannya di lingkungan desa dan selalu ceria. Akan tetapi, jiwa penolong serta kepeduliannya terhadap orang lain sangat tinggi dibandingkan anak seusianya. Sifat-sifat tersebut terbentuk karena terbiasa membantu ibunya dirumah serta didikan sejak dini oleh ibunya. Budi tidak mengharapkan balas budi dari orang yang ia tolong dan justru melakukan hal tersebut dengan senang hati dikarenakan Ibunya selalu menanamkan norma-norma agama yang sangat kuat sehingga membentuk kepribadian tersebut. Ia banyak digemari teman-temannya karena memiliki kekuatan super layaknya film superman. Sifatnya yang sedikit pelupa karena banyak hal

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

yang ia kerjakan membuatnya sedikit terhambat oleh karenanya ia memiliki catatan serta smartphone yang selalu ia bawa sehari-hari. Ketakutan terbesar budi berasal dari dirinya sendiri, ia takut jika tidak bisa dihadapkan oleh dua pilihan sulit saat mementingkan orang lain seperti pada karakter spiderman yang sulit memilih antara orang yang dicintainya atau menjadi superhero. Budi takut jika ia tidak ada disaat ibunya sangat membutuhkannya dan ia takut mengecewakan mendiang ayahnya. Disaat ia menemukan masalah yang sulit terkadang ia menangis lalu menyalahkan dirinya sendiri walau bukan kesalahannya sekalipun. Namun, seiring berjalannya waktu ia dapat memperbaiki diri lebih dewasa dan dapat melakukan hal secara bersamaan serta kekuatannya pun bertambah besar.

3. Sosiologi

Budi tumbuh dilingkungan dengan adat betawi yang kuat. Lahir dari keluarga yang berkecukupan meski harus berusaha lebih untuk memenuhi kebutuhan keluarga sehari-hari. Budi tumbuh dari keluarga yang taat terhadap tuhan. Ayahnya meninggal saat budi dalam kandungan dikarenakan sakit keras sehingga Ibunya sendiri yang menopang kehidupan budi. Ia adalah anak tunggal, sejak lahir budi sudah ditanamkan nilai-nilai agama hingga cara berkehidupan yang baik sesuai agama sehingga ketika ia sudah beranjak besar dapat menerapkan nilai-nilai tersebut.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

Lingkungan desa yang umumnya berdagang dan bergerak dibidang jasa mengharuskan keluarganya mencari mata pencarian berjualan nasi uduk serta menyediakan jasa cuci dirumahnya. Awal mula Budi mendapatkan kekuatan tersebut saat ibunya yang sedang hamil 5 bulan sedang mengambil jemuran ternyata, pada saat itu hujan datang disertai angin yang kencang. Ibunya bergegas untuk mengambil jemuran lalu menuju ke dalam rumah. Ditengah perjalanan tersebut tiba-tiba petir menyambar dan ibu budi merasakan seperti ada kekuatan yang merasuki dirinya. Sehingga saat lahir ia memiliki kekuatan yang sangat kuat.

3.3. Refrensi

Dalam proses perancangan karakter terdapat beberapa refrensi acuan dasar dari karakter yang sudah ada. Refrensi dari karakter Budi sebagai berikut:

1. Watak

   Karakter budi yang humoris serta logat bahasa betawi yang kental terinspirasi oleh sosok pelawak Budi anduk. Budi anduk mempunyai cara bicara yang cepat dalam melawak. Ia mempunyai ekspresi yang sangat lucu bahkan pada saat menangis. Perawakannya yang lucu dengan bentuk kepala bulat dan rambut kribo menjadi ciri khasnya.

Gambar 3.3. Budi Anduk

(http://www.harnas.co/files/images/760420/2016/01/12/budi-anduk.jpg)

Karakter Budi yang masih berumur 14 tahun mempunyai sifat ke kanak-kanakan yang sangat kuat, namun memiliki ambisi yang kuat dalam mencapai tujuannya seperti karakter Russell pada film animasi UP. Russell adalah seorang pramuka yang bersemangat dan membantu apa saja, tentunya untuk mencapai tujuan yaitu mendapatkan pin penghargaan dari sekolahnya. Russell memiliki keinginan yang kuat terlihat dari cara ia bersikeras kepada carl fredricksen yang sudah tua untuk mau membantu dalam hal apapun. Sisi kekanak-kanakan Russell terlihat saat ia bertemu kevin seorang burung raksasa dimana ia masih bermain, berlari, bercanda bersama kevin serta berbagi coklat bersama.

Gambar 3.4. Russell UP
(http://www.harnas.co/files/images/760420/2016/01/12/budi-anduk.jpg)

Budi memiliki kekuatan super yang dapat mengangkat beban berton-ton serta tubuhnya yang kebal terhadap luka apapun termasuk penyakit, tubuhnya dapat membesar hingga seukuran monas. Namun, ia memiliki kelemahan yaitu terdapat pada sabuk pangsinya yang jika dilepas kekuatannya menjadi berkurang menjadi setengah. Seperti layaknya

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

Superman dalam film yang berjudul Batman v Superman: Dawn of Justice yang memiliki kekuatan yang tidak terbatas seperti mampu mengangkat beban yang beratnya berton-ton, tubuhnya kebal terhadap hantaman benda apapun. Namun saat batman menyerangnya menggunakan batu krypton kekuatannya menjadi melemah dratis hampir seperti manusia biasa.

Gambar 3.5. Superman
(http://cdn.theatlantic.com/assets/media/img/mt/2016/01/superman/lead_960.jpg?1454104448)

Budi memiliki senjata andalan yaitu pukulan halilintar yang ia dapat semenjak dalam kandungan akibat terstrum listrik. Pukulan halilintar tersebut dapat membuat kabur lawan bahkan mematahkan lawan dalam seketika. Seperti karakter saitama dalam film animasi berjudul One Punch Man yang memiliki kekuatan yang luar biasa dan unik dari superhero lainnya. Ia dapat membunuh lawan hanya dengan menggunakan satu pukulan saja. Selain mempunyai satu pukulan andalan, Saitama juga kebal terhadap pukulan apapun dan mempunyai kekuatan yang tidak terbatas. Tingkahnya yang lucu dikemas dalam pakaian berwarna kuning dan kepalanya yang berbentuk oval membuatnya lebih menarik.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

Gambar 3.6. Saitama

(http://ib2.huluim.com/video/60665477?region=US&size=600x400)

2. Busana

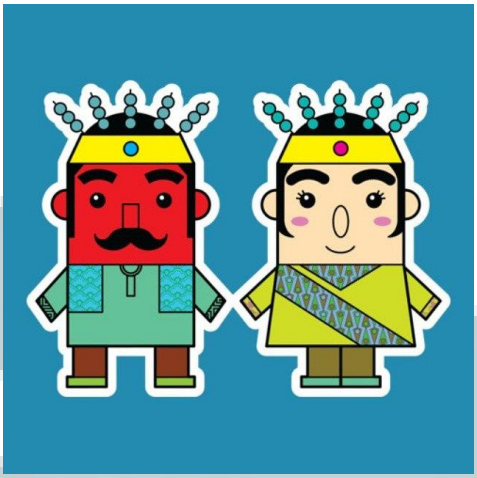
Penulis memperlihatkan beberapa refrensi busana yang digunakan dalam mendesain karakter SuperBudi. Memadukan budaya betawi melalui desain kostum pada tiap karakter dikombinasikan dengan pakaian sehari-hari masyarakat umum di Indonesia. Sehingga penulis mempelajari tata busana adat Betawi secara lebih mendalam. Pada karakter Budi penulis menggunakan refrensi dari karakter si Pitung menggunakan Kaos oblong khas betawi berwarna putih pada bagian dalamnya, sedangkan luarnya memakai baju sadariah berwarna merah dengan kancing terbuka. Menggunakan celana pantolan berwarna merah dan sendal tarumpah. Dalam pakaian si Pitung juga dilengkapi aksesoris khas betawi yaitu sabuk pangsit berwarna hijau

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

Gambar 3.7. Pakaian Si Pitung
(http://dpwallpaper.com/wp-content/uploads/ktz/Pencak-Silat-Wallpaper-HD-Si-Pitung-30p3mvs8s2oysqprnpjzm2.jpg)

Penulis menghilangkan peci yang terdapat pada karakter pitung dikarenakan rambutnya yang kribo tidak dapat terjangkau oleh pelindung kepala. Penulis juga menghilangkan pakaian sadariah pada karakter Budi menjadi kaos oblong khas betawi. Tujuannya adalah agar gerakan Budi lebih cepat dan tidak terhalang sadariah dalam setiap aktifitasnya. Pada kaos Budi terdapat sablonan *vector* gambar ondel-ondel dikarenakan ia sangat senang dengan sosok boneka ondel-ondel karena lingkunganya yang rutin mengadakan acara kebudayaan Jakarta. Menurut situs resmi National Geographic Indonesia ondel-ondel menjadi personifikasi leluhur penjaga kampung yang bertujuan untuk mengusir roh-roh jahat yang bergentayangan yang mengganggu penduduk di dalamnya. Oleh karenanya wujud ondel-ondel menyeramkan. Namun, wujud ondel-ondel pada saat ini tidak menyeramkan seperti dahulu karena sudah dimodifikasi seiring pergeseran fungsi dalam perjalanan waktu.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016



Gambar 3.8. *Vector* Ondel-ondel

(https://c2.staticflickr.com/6/5446/17225154163_03a83848e2_z.jpg)

Budi selalu menggunakan ikat pinggang pemberian turun temurun dari keluarganya. Penulis terinspirasi oleh ikat pinggang pangsi. Pangsi merupakan ikat pinggang yang dipakai oleh jawara betawi dan sudah menjadi ciri khas betawi jika menggunakan ikat pinggang ini. umumnya, kegunaan ikat pinggang ini untuk menyimpan golok dan menjadi salah satu pelengkap pakaian pria dalam adat betawi. Terlihat bahwa memakai sabuk pitung memberikan efek kekuatan tersendiri bagi keturunannya.

Gambar 3.9. Sabuk Pangsi

(http://sewabusanabetawi.com/uploads/sidemenu/IMG01085-20120519-2038.jpg)

Alas kaki yang digunakan budi sehari-hari adalah sandal tarumpah. Tarumpah adalah sandal yang terbuat dari bahan kulit Sapi dan menggunakan material karet pada bagian sol.

Gambar 3.10. Sandal Tarumpah
(http://2.bp.blogspot.com/-M7agGjJ6ADU/UzOCu9my1iI/AAAAAAAACko/rqvTm8GcU6M/s1600/254937_506664659390776_1478895434_n.jpg)

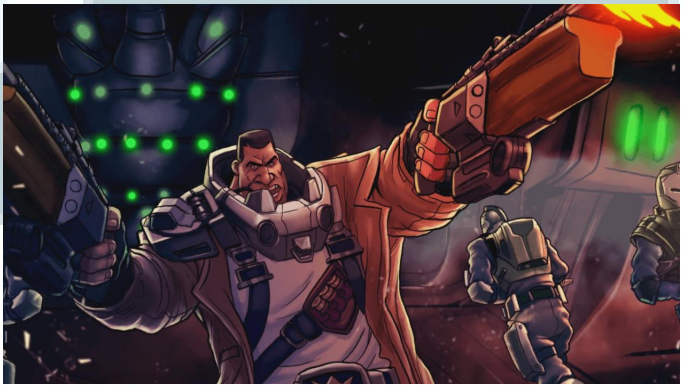
3. Karya

Penulis menggunakan *style* gambar pada serial tv Spongebob Squarepants yang akan diterapkan dalam *motion comic* SuperBudi. Dalam Serial tersebut, *Background* atau latar yang lebih kompleks dari segi pencahayaan dan bayangan. Tetapi, pada karakter menggunakan gaya vector.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

Gambar 3.11. Spongbob Squarepants
(http://poskotanews.com/cms/wp-content/uploads/2013/01/Aminah-Cendrakasih.jpg)

Dalam motion comic terdapat movement atau gerakan dari objek yang ada di dalamnya. Penulis menggambil refrensi dari gerakan pada motion comic Battleborn.



Gambar 3.12. Battleborn
(http://cdn.mmohuts.com/wp-content/uploads/2016/04/Battleborn-Motion-Comic-Chapter-3-No-More-Heroics.png)

3.4. Penggambaran Dan Pewarnaan

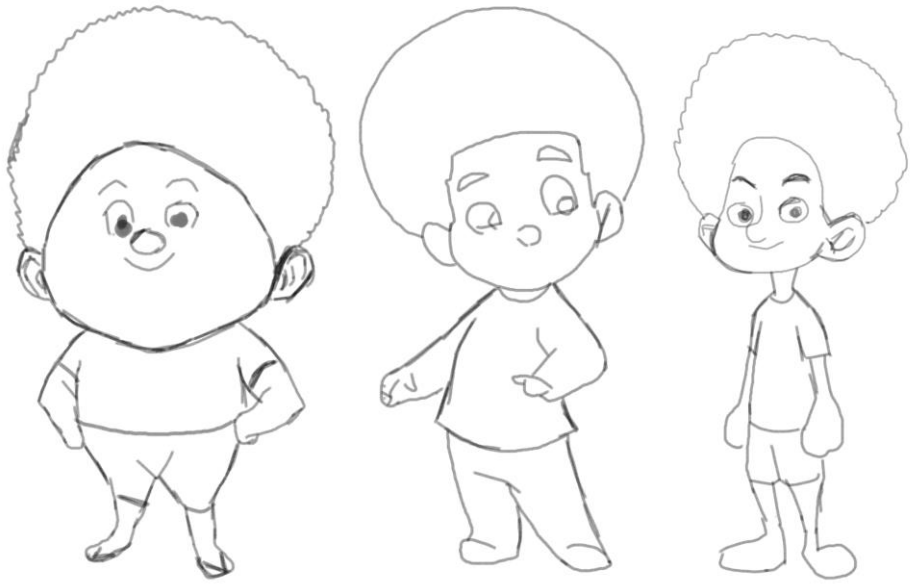
Setelah mematangkan dan menyusun konsep setiap karakter pada SuperBudi, penulis melanjutkan proses implementasi karakter. Dalam pembuatan suatu karakter desain umumnya dimulai dengan menggambar sketsa konsep karakter secara *rough sketch* atau sketsa kasar terlebih dahulu setelah itu diperbaiki

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

menjadi konsep gambar final dengan membuat gaya gambar, Model Sheet dan Pewarnaan.

3.4.1. Sketsa

Dalam tahap pembuatan sketsa kasar atau Rough sketch, penulis menggunakan bentuk yang berbeda, namun tetap konsisten terhadap rambut Budi yang kribo.



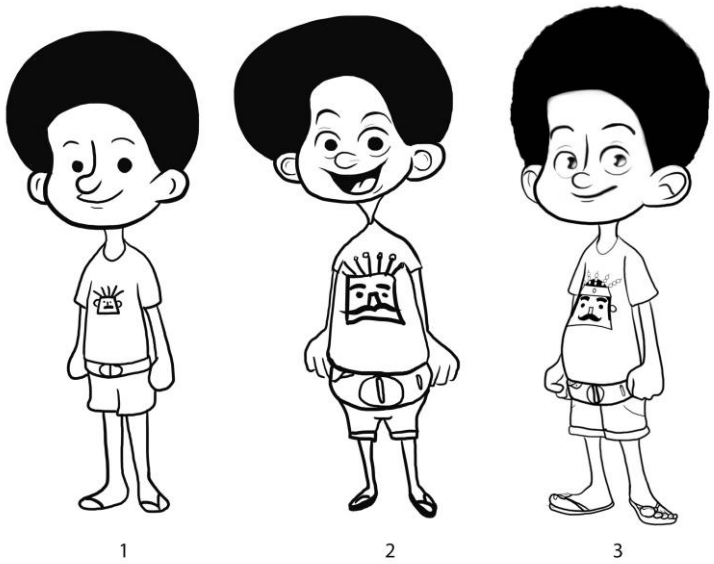
Gambar 3.13. Sketsa Budi

Penulis menetapkan gambar yang paling kanan karena, badan budi yang sedikit kurus namun tangan dan kakinya membesar menandakan budi kuat namun tetap terlihat postur anak-anak umur empat belas tahun pada umumnya.

3.4.2. Gaya Gambar

Dalam proses pembuatan gaya gambar ini, penulis mengawalinya dengan mencari gaya gambar yang sesuai dengan target audiens yang usianya 14-18 tahun keatas. Beberapa percobaan dengan menggunakan gaya semi realis. Dari gaya menggambar *Simple*, *Broad*, hingga *Comedy Relief.*

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

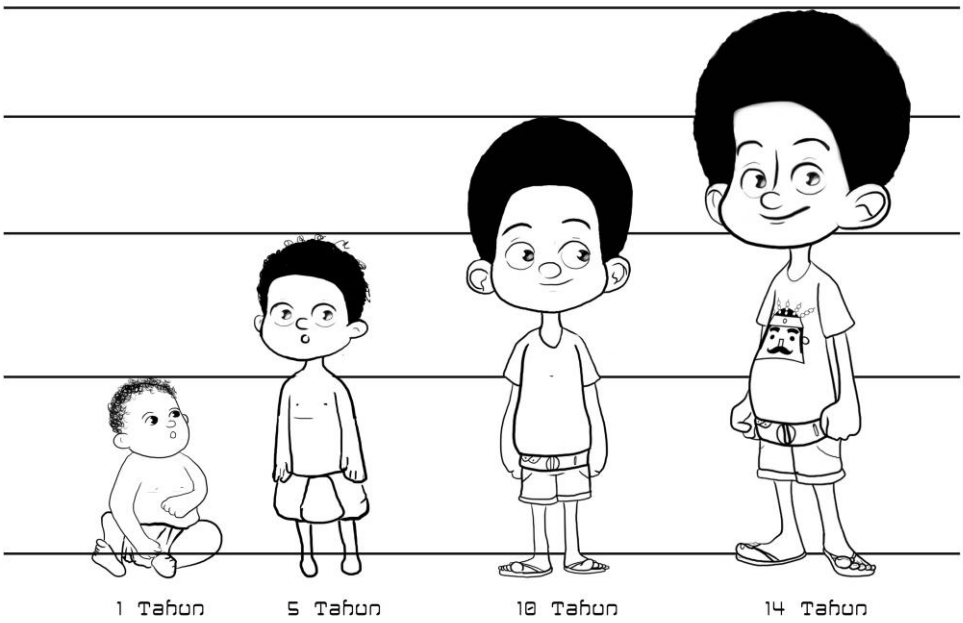


Gambar 3.14. Sketsa Karakter Budi

Dari gambar di atas menunjukan bahwa no (1) pada gambar adalah gaya *simple*, sedangkan no (2) *Broad* dan no (3) *Comedy Relief* . Dari ketiga gaya gambar diatas, penulis memilih *Comedy Relief.* SuperBudi sendiri merupakan cerita dengan *genre* komedi. Hal tersebut berkaitan dengan *Comedi Relief* yang didalamnya terdapat pesan humor yang disampaikan melalui akting dan dialog dari karakter tersebut.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

3.4.3. Age Chart



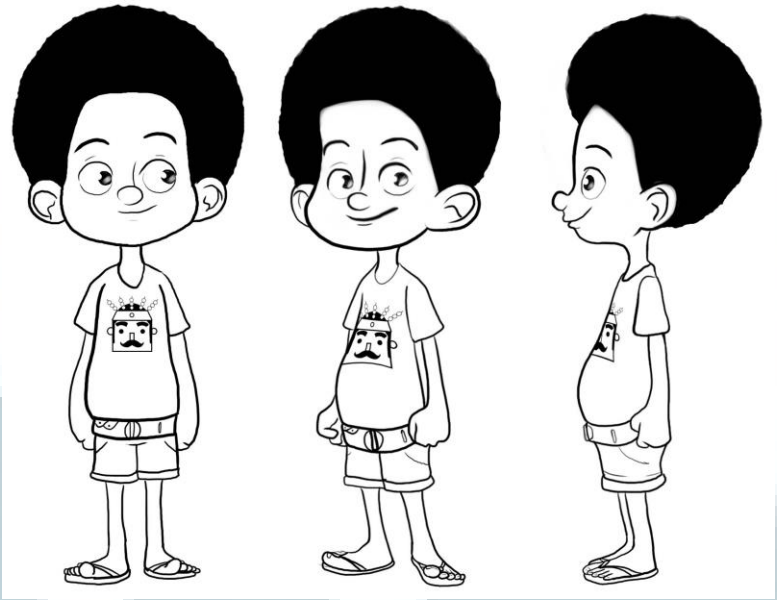
Gambar 3.15. *Age Chart*

Age chart di atas merupakan desain pertumbuhan karakter Budi dari usia 1 tahun hingga umur 14 tahun. Ketika umur 1 tahun budi hanya memakai popok hingga umur 5 tahun. Ketika usianya beranjak 10 tahun mulailah ia mencari pakaian yang membuatnya nyaman dan sudah mulai membentuk karakter pada pakaiannya. Penyempurnaan pakaian budi mulai terbentuk pada usia 14 tahun.

3.4.4. Model Sheet

Setelah menentukan gaya gambar yaitu *Comedy Relief*, Penulis melanjutkan kedalam tahap pembuatan *Model sheet* pada karakter. Tujuannya adalah Menggambarkan karakter dari berbagai sisi agar dapat mengetahui bentuk anatomi dan kostum yang dipakai pada karakter. Berikut adalah *model sheet* karakter yang dibuat oleh penulis

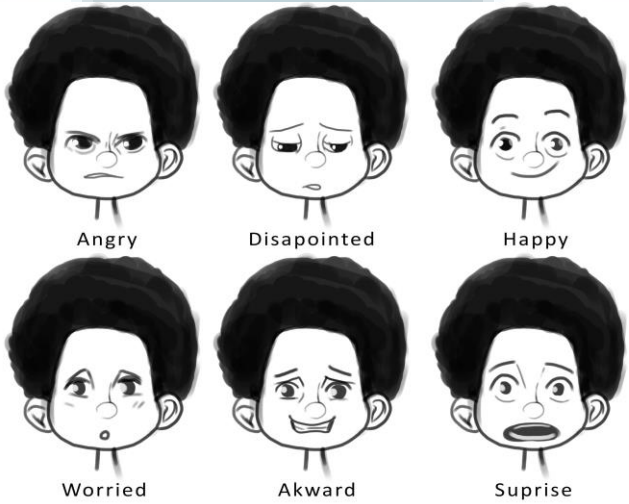
Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016



Gambar 3.16. *Model Sheet*

3.4.5. Facial Expression

Facial Expression merupakan gambaran wajah dari karakter yangmemiliki varian ekspresi untuk menunjukan kepribadian dan sifat karakter tersebut.



Gambar 3.17. *Facial Expression*

3.4.6. Pewarnaan

Tahap selanjutnya adalah pewarnaan, penulis menggunakan warna khas pakaian betawi dengan modifikasi pakaian sehari-hari yang modern.

Gambar 3.18. Pewarnaan