



### **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 akan menghasilkan sebuah video animasi pendek dengan teknik *limited animation* berjudul “We Are Different Yet We Are The Same” yang menceritakan 4 tokoh utama lahir dan tumbuh dengan latar belakang berbeda-beda namun terdapat hal-hal yang sama dirasakan oleh keempat anak tersebut. Dalam tugas akhir ini, penulis akan membahas mengenai desain 4 karakter utama yakni karakter Naomi, Enos, Shona, dan Imani dengan mengaplikasikan style *fauvisme* yang akan lebih mengarah pada segi pewarnaan. Berikut merupakan kriteria desain yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi berjudul “We Are Different Yet We Are The Same”.

<b>Karakter</b>	<b>Ras</b>	<b>Setting</b>	<b>Kebutuhan Desain Karakter</b>
<b>Naomi</b>	Caucasoid	- Amerika Serikat - Ruang Makan	- Pakaian modern
<b>Enos</b>	Australoid	- Indonesia - Sekolah	- Seragam Sekolah Dasar
<b>Shona</b>	Mongoloid	- Mongolia - Lapangan dengan rumput liar	- Pakaian Tradisional (Deel) - Busur dan Panah
<b>Imani</b>	Negroid	- Afrika Selatan - Api Unggun	- Pakaian dengan Motif khas Afrika

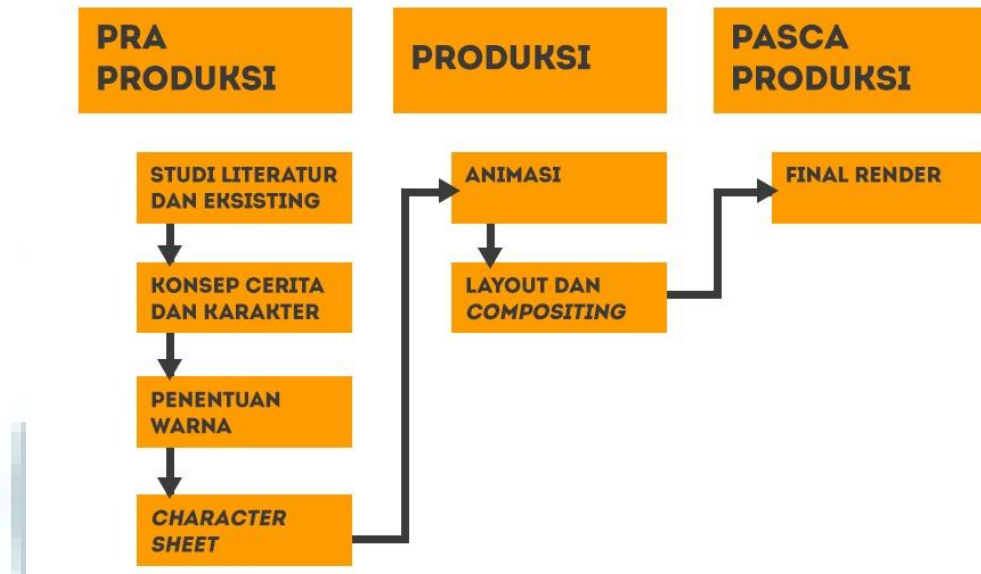
## 3.2. Sinopsis

“We Are Different Yet We Are The Same” menceritakan 4 anak yang jauh berbeda baik dari segi fisik, pakaian, makanan hingga tradisi dan budaya yang ada di sekitar mereka namun terdapat hal-hal seperti kebahagiaan, kesedihan, dan kasih sayang yang dapat mempersatukan umat manusia. Yang pertama menceritakan mengenai penggunaan bahasa dan tulisan yang digunakan oleh manusia berbeda, namun semuanya sama-sama hidup di satu planet bernama bumi. Kedua, memperlihatkan perbedaan dari segi makanan yang dikonsumsi dan bagaimana cara mereka memakannya, ada yang memakan dengan sendok dan garpu ada pula yang memakan dengan tangan, namun bisa berkumpul dengan orang yang disayangi adalah suatu kebahagiaan bagi kita semua. Ketiga, di daerah yang berbeda mereka memainkan permainan yang berbeda pula, namun kehilangan sesuatu yang dikasihi merupakan rasa sedih yang sulit untuk dipulihkan. Dan terakhir, mereka tinggal di rumah dan di tanah yang berbeda, menganut agama dan menyembah Tuhan yang berbeda pula, namun kita semua diajarkan untuk saling mengasihi dan menerima perbedaan.

### 3.2.1. Posisi Penulis

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *character designer* yang bertugas untuk merancang 4 karakter utama yaitu Naomi, Enos, Shona dan Imani, baik dari segi fisik maupun nonfisik yang mencakup pakaian, dan atribut lainnya.

### 3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Proses Pengerjaan Tugas Akhir

UMMN

### 3.4. Konsep Karakter

#### 3.4.1. Karakter Naomi

Inspirasi karakter Naomi yang merupakan anak perempuan yang ceria dan aktif diambil dari karakter Riley Anderson dalam film animasi berjudul *Inside Out*. Selain itu, unsur-unsur mengenai karakteristik wajah yang ada pada ras Caucasoid juga diaplikasikan ke dalam karakter Naomi agar dapat memperlihatkan dari mana dirinya berasal.



Gambar 3.2. Karakter Riley Anderson dalam Film *Inside Out*

[http://vignette4.wikia.nocookie.net/ideas/images/f/f3/Riley\\_Anderson.jpg/revision/latest?cb=20141223063720](http://vignette4.wikia.nocookie.net/ideas/images/f/f3/Riley_Anderson.jpg/revision/latest?cb=20141223063720)

Karakter Naomi hidup di lingkungan modern, pakaian yang dikenakan juga tidak memiliki unsur tradisional, hanya sebatas *t-shirt* dan celana pendek.

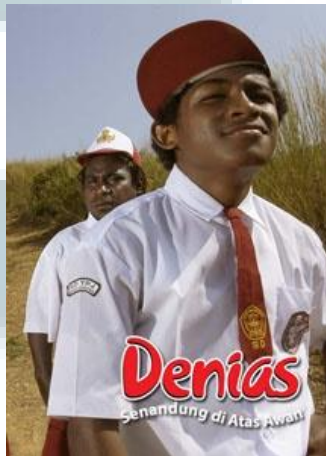


Gambar 3.3. Anak Perempuan Mengenakan *T-shirt* dan Celana Pendek

<http://www.babyrazzi.com/wp-content/uploads/2014/03/chris-hemsworth-india-hemsworth-91.jpg>

#### 3.4.2. Karakter Enos

Karakter Enos banyak terinspirasi dari tokoh Denias dalam film Denias: Senandung di Atas Awan, yang menceritakan perjuangan seorang anak di Papua untuk bisa masuk sekolah.



Gambar 3.4. Karakter Denias Dalam Film Denias: Senandung di Atas Awan

<https://dedysquad203.files.wordpress.com/2013/10/denias1.jpg>

Dalam pembuatan karakter Enos, dibutuhkannya referensi mengenai ciri-ciri wajah ras australoid yaitu bermata coklat, dahi yang luas dan miring, kulit coklat, hidung besar dan lebar, bibir yang sedikit tebal, dan rambut lurus atau keriting. Penulis juga mencari referensi foto anak yang menetap di Papua untuk memahami lebih mendalam mengenai karakteristik wajah seperti apa yang akan divisualisasikan untuk karakter Enos.



Gambar 3.5. Anak Laki-laki Papua

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/f7/93/74/f79374a7c1f6d53fe612271322a6da54.jpg>

Tokoh Enos digambarkan berumur 8 tahun atau kelas 3 dalam Sekolah Dasar sehingga digambarkan memakai seragam sekolah dasar yakni kemeja lengan pendek berwarna putih, dan celana sepanjang di bawah lutut berwarna merah.





Gambar 3.6. Seragam Sekolah Dasar Negeri

<http://egi.data.kemdikbud.go.id/upload/320818/53779.jpg>



Gambar 3.7. Siswa Sekolah Dasar di Raja Ampat

<http://egi.data.kemdikbud.go.id/upload/320818/53779.jpg>



### 3.4.3. Karakter Shona

Referensi wajah untuk karakter Shona yang berasal dari dataran tinggi Mongolia, banyak mengambil dari foto-foto anak Mongolia dari internet dan referensi karakteristik wajah ras mongoloid yang sudah dikumpulkan. Pakaian dikenakan juga bertujuan untuk memperlihatkan darimana ia berasal, oleh karena itu dipilih pakaian tradisional untuk Mongolia yang bernama Deel.



Gambar 3.8. Anak Laki-laki Mongolia

<http://www.artflakes.com/artwork/products/264420/poster/mongolia024.jpg?1300220681>



Gambar 3.9. Anak Laki-laki Mongolia

<https://myraganella.files.wordpress.com/2009/12/boy-wearing-traditional-dell-standing-next-to-baby-goat-mongolia-photographic-print-c12454834.jpeg?w=450>

Untuk atribut busur dan panah, dikumpulkan referensi visual mengenai busur tradisional masyarakat Mongolia yang disebut dengan Busur Mongolia. Busur Mongolia memiliki karakteristik bentuk yang lebih melengkung.



Gambar 3.10. Pria Mongolia Sedang Memanah

[http://www.nature.org/cs/groups/webcontent/@photopublic/documents/media/prd\\_023130.jpg](http://www.nature.org/cs/groups/webcontent/@photopublic/documents/media/prd_023130.jpg)



Gambar 3.11. Busur Tradisional Mongolia

[http://www.classic-bow.com/catalog/images/0170\\_recurve\\_bow.jpg](http://www.classic-bow.com/catalog/images/0170_recurve_bow.jpg)

#### 3.4.4. Karakter Imani

Inspirasi dalam pembuatan karakter Imani didapat dari karakter Penny Proud dalam seri televisi The Proud Family yang menceritakan keluarga keturunan Amerika-Afrika dan kehidupan mereka, selain itu foto anak Afrika yang dikumpulkan dari internet dan ciri ciri wajah ras negroid juga dimasukkan agar lebih realistis.



Gambar 3.12. Karakter Penny Proud dalam Seri Animasi The Proud Family

[http://vignette2.wikia.nocookie.net/theproudfamily/images/0/07/Penny\\_Proud46.jpg/revision/latest?cb=20130202012946](http://vignette2.wikia.nocookie.net/theproudfamily/images/0/07/Penny_Proud46.jpg/revision/latest?cb=20130202012946)



Gambar 3.13. Anak Perempuan Afrika

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/b8/a0/cf/b8a0cfe82aa63d35c0e2d40f265c2f7b.jpg>

Busana yang dikenakan anak Afrika semi modern cenderung tipis dan longgar dikarenakan suhu udara yang panas. Di atas pakaian terdapat unsur motif khas Afrika disebut dengan Dashiki agar dapat memperlihatkan masih unsur tradisional.



Gambar 3.14. Anak Perempuan Afrika

<http://bourbonandbrownsugarblog.com/wp-content/uploads/2014/02/south-african-girl.jpg>



Gambar 3.15. Pakaian Semi-modern Anak Afrika Dengan Motif Dashiki

<http://africaimports.com/mmAFRICAIMP4/Images/C-C002.jpg>

### 3.5. Acuan Pewarnaan

#### 3.5.1. *Style Fauvisme*

Ciri-ciri yang dapat terlihat dalam lukisan-lukisan aliran fauvisme adalah penggunaan warna yang tidak merepresentasikan benda nyata, biasanya berwarna cerah, dan penggunaan kuas yang kasar.

Salah satu karya seniman fauvisme bernama Vladimir Dimitrov dijadikan referensi dalam teknik pewarnaan, dikarenakan banyaknya lukisan Vladimir Dimitrov sering menggunakan *shading* dibandingkan seniman fauvisme lain yang dapat memperlihatkan kontur wajah model lukisannya. Hal tersebut dibutuhkan dalam pembuatan karakter agar karakteristik ras wajah keempat karakter utama dapat lebih terlihat.



Gambar 3.16. *Unknown Title* Karya Vladimir Dimitrov

<http://uploads2.wikiart.org/images/vladimir-dimitrov/unknown-title.jpg!Large.jpg>

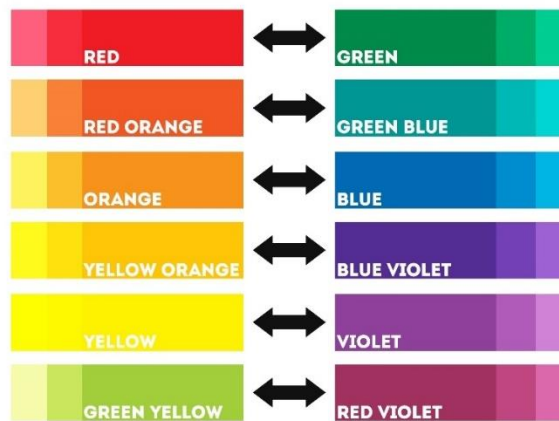
### 3.5.2. Lingkaran Warna



Gambar 3.17. Lingkaran Warna

<http://extension.colostate.edu/docs/pubs/garden/gardimg/07238f01a.jpg>

Penulis menggunakan lingkaran warna sebagai acuan dalam pengubahan warna. Salah satu contohnya yaitu mengambil warna hijau sebagai warna representatif alam nyata, dan memilih warna seberang hijau dalam lingkaran warna yakni merah sebagai warna daun yang baru. Untuk memudahkan pemahaman dalam pengubahan warna, penulis merubah lingkaran warna menjadi bentuk tabel.

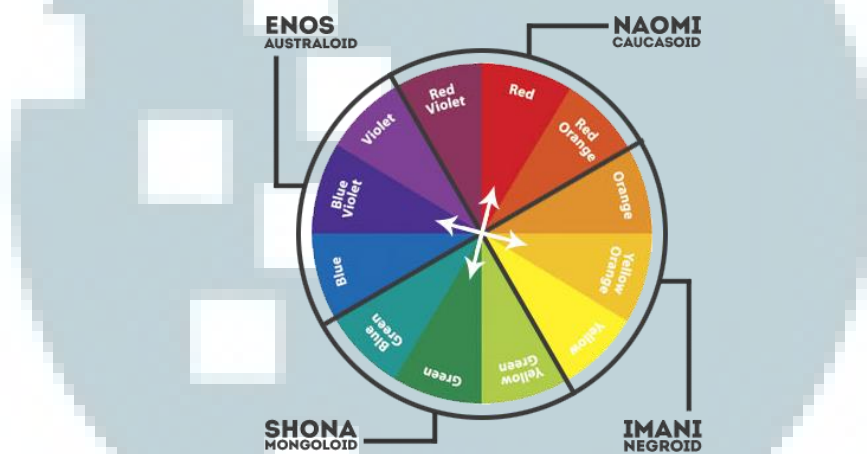


Gambar 3.18. Acuan Perpindahan Warna

### 3.5.3. Perpindahan Warna Pada Karakter

#### 3.5.3.1. Warna Kulit

Pada penerapan warna untuk kulit karakter, digunakan lingkaran warna yang dibagi menjadi empat bagian dan menyesuaikan latar belakang tempat masing-masing, dan memilih warna seberang sebagai warna kulit baru pada setiap karakter.



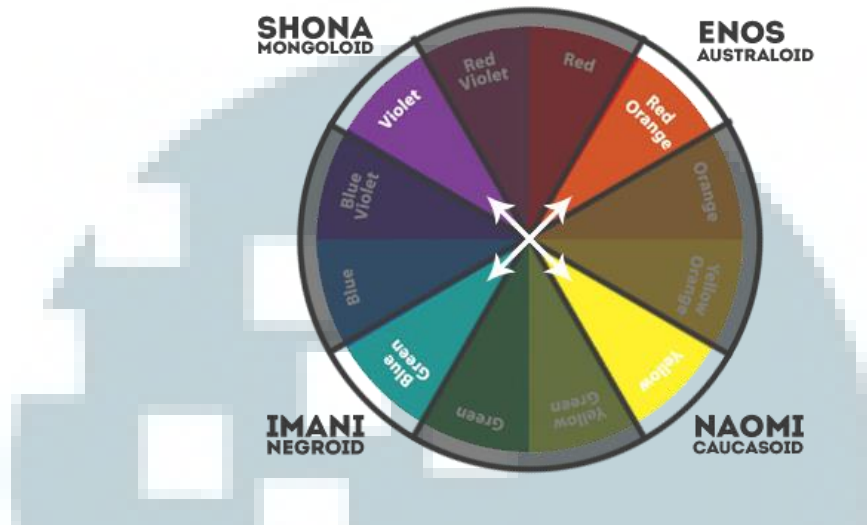
Gambar 3.19. Perubahan Warna untuk Kulit Karakter

#### 3.5.1 Tabel Kategori Warna Berdasarkan Latar Belakang Tempat Tinggal Karakter

<b>Karakter</b>	<b>Ras</b>	<b>Warna</b>	<b>Latar Belakang</b>
Naomi	<i>Caucasoid</i>	- Red - Red-Violet - Red-Orange	New York City, Big Apple City, Merah
Enos	<i>Australoid</i>	- Blue - Blue-Violet - Violet	Raja Ampat, Laut dan Pantai, Biru
Shona	<i>Mongoloid</i>	- Green - Green-Yellow - Green-Blue	Mongolia, Padang Rumput, Hijau
Imani	<i>Negroid</i>	- Yellow - Yellow-Orange - Orange	Afrika Selatan, Cuaca yang Panas, Kuning



### 3.5.3.2. Warna Rambut



Gambar 3.20. Perubahan Warna untuk Rambut Karakter

Pada penerapan warna untuk kulit karakter, digunakan lingkaran warna yang dibagi menjadi empat bagian dan menyesuaikan latar belakang tempat masing-masing, dan memilih warna seberang sebagai warna kulit baru pada setiap karakter

UMMN

### 3.6. Skenario Limited Animation

*We are different yet we are the same  
we may have different eyes, hair and skin color  
we speak different languages and write in different letters  
but we live on one big planet called the earth*

*We are different yet we are the same  
we eat different foods and eat in different ways  
we listens to different musics and celebrate different occasions  
but happiness is just the same all over the world*

*We are different yet we are the same  
we have different friends and play different games  
sometimes we loose things we value most  
because pain is the same in you and I both*

*We are different yet we are the same  
we raised in different houses on different lands  
we have different faiths and praise different gods  
yet we all learn how to love and accept our odds*

*We are different yet we are the same, right?*

