



### **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

Tugas akhir yang dibuat merupakan sebuah serial *motion comic* yang berjudul “*Mario: dimarahi ibu*” yang memiliki *genre comedy*. Proyek ini dikerjakan oleh penulis sendiri.

Dalam proyek ini, tanggung jawab penulis adalah membuat rancangan karakter utama yaitu Mario, rancangan ini kemudian dianimasikan sesuai dengan alur cerita dan *storyboard*.

##### 3.1.1. Sinopsis

Mario adalah anak laki-laki yang berumur 9 tahun, mario anak yang lugu, baik, namun Mario kurang memperhatikan nilai- nilai di sekolahnya.

Mario sangat menyukai sepak bola jauh dibandingkan dengan pelajarannya. pada suatu hari dia mendapatkan nilai yang sangat jelek, sesampainya dia dirumah, Mario berusaha menyembunyikan nilai ulangannya tersebut, namun Ibu menemukan kertas ulangan tersebut, Ibu pun memanggil Mario dan memarahinya habis-habisan. Namun Ibu sudah kelewatan sehingga membuat mario sakit hati kemudian mario lari dari rumah. lari sampai akhirnya dia tiba di sebuah lapangan pinggir kota. dilapangan itu sangat sepi dalam perenuganya di lapangan itu mario menebukan sebuah bola dan ida bermain dengan bola itu untuk menghibur hatinya, tak sengaja bola itu terkena paku yang ada dipohon kemudian bola itu menjadi kempes. Mario hanya duduk di pinggir

lapangan ditemani oleh bola kempes dan cahaya lampu pinggir jalan. kemudian dari jauh terdengar suara ibu memanggil, Mario pun merasa senang dan berlari menuju ibu. ibu pun memeluk mario dan meminta maaf. Mario pun akan berusaha untuk mendapatkan nilai yang baik.

### 3.2. Konsep Karakter Mario

Penampakan karakter Mario penulis terinspirasi dari Captian Tsubasa dan Garuda Didadaku, yang menceritakan perjalanan seorang anak laki-laki dalam mengejar cita-citanya yaitu sepak bola.

Tsubasa adalah karakter yang memiliki jiwa pemimpin dan sangat pandai bermain sepak bola yang mewarisi semangat dari Roberto yang mengajarnya waktu kecil. Sangat cocok untuk dijadikan acuan untuk pembuatan karakter Mario yang sangat pandai dalam bermain sepak bola, Mario juga mewarisi semangat bermain bola dari ayahnya yang sangat menyukai sepak bola dan menginginkan Mario menjadi pemain sepak bola sehingga dari kecil sudah selalu diajarkan bermain bola.



Gambar 3.2.1. Captian Tsubasa

(<http://vignette2.wikia.nocookie.net/captaintsubasa/images/b/b0/Tsubasa3.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/180?cb=20100802114619>)

Garuda Didadaku adalah karya anak bangsa Indonesia yang menceritakan tentang perjuangan seorang anak laki-laki yang bernama Bayu yang mempunyai satu mimpi dalam hidupnya yaitu menjadi pemain sepak bola yang hebat. Bayu adalah karakter utama yang diperankan oleh Emir Mahira.



Gambar 3.2.2. Karakter Bayu

([http://www.indonesianfilmcenter.com/images/gallery/gallery\\_garuda%20didada%20ku7.jpg](http://www.indonesianfilmcenter.com/images/gallery/gallery_garuda%20didada%20ku7.jpg))

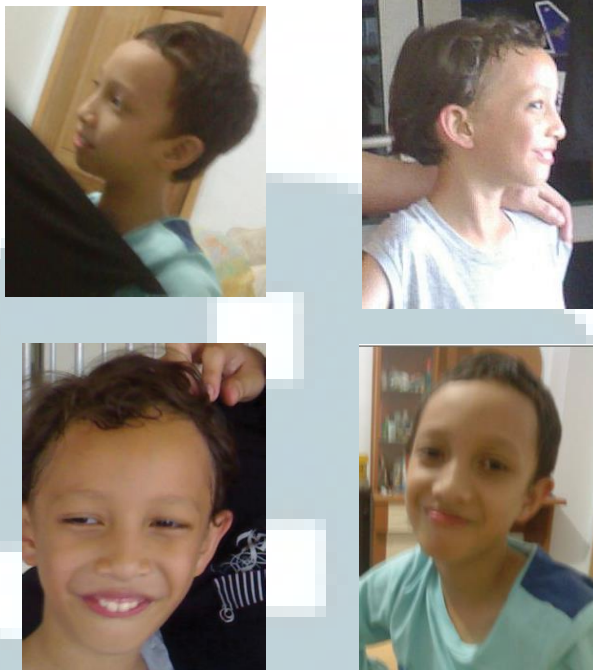
Penulis juga terinspirasi oleh karakter Charlie Brown dari serial *comic-strip* "Peanuts" memiliki karakteristik yang ceroboh, polos, dan kurang teliti dalam pelajaran namun dia memiliki jiwa pantang menyerah. Sama halnya seperti yang dibutuhkan dalam pembuatan karakter Mario yang berumur 9 tahun yang memiliki karakteristik yang sama. Penulis juga mengambil karakteristik *comic-strip* yang ada pada *comic-strip peanuts*.



Gambar 3.2.3. Charlie Brown

(<http://www.sammyboy.com/archive/index.php/t-195385.html>)

Mario adalah sebuah karakter yang berkewarganegaraan Indonesia yang bertempat tinggal di Sulawesi Utara tepatnya di Tomohon. Maka penulis pun mencari referensi anak laki-laki dari yang bertinggal di Kota Tomohon Claudio adalah seorang anak laki-laki yang berumur 11 tahun yang bertempat tinggal di Tomohon. Mario juga merupakan keturunan suku Minahasa yang dimana suku Minahasa adalah mayoritas suku di Sulawesi Utara.



Gambar 3.2.4. Claudio

Penulis juga terinspirasi dengan film serial animasi Mr.Bean yang dimana pewarnaan yang digunakan sangat sesuai untuk anak-anak yaitu flat.



Gambar 3.2.5. Mr. Bean

(<http://gambarkartunfilmanimasi.blogspot.co.id/2014/09/kumpulan-gambar-mrbean-animated-series.html>)



### 3.3. Implementasi Karakter

Mario adalah anak laki-laki berumur 9 tahun, Mario adalah anak yang lugu, baik namun Mario kurang teliti dalam melakukan sesuatu. Mario digambarkan dengan ukuran 3,5 kali ukuran kepala cm. Mario memiliki kulit kuning langsung rambut yang pendek atau cepak karena pada sekolah Mario anak laki-laki tidak boleh memiliki rambut panjang. Mario memiliki hobi bermain sepak bola, bahkan Mario turut serta mengikuti club bola didaerahnya.

Dalam proses perancangan karakter terdapat beberapa referensi acuan dasar dari karakter yang sudah ada. Penulis akan menetapkan tokoh utama yaitu Mario. Berdasarkan teori Lajos Egri dalam buku *The Art of Dramatic Writing* (1964) tentang perancangan dalam karakter pembuatan karakter melalui aspek dasar yaitu tridimensional karakter sebagai berikut.

#### 1. Fisiologi

Mario seorang anak laki-laki yang berumur 9 tahun, Mario digambarkan dengan ukuran 3,5 kali ukuran kepala, memiliki warna kulit kuning langsung, mata hitam, rambut pendek.

#### 2. Psikologi

Mario mempunyai perasaan yang sensitif jika dibandingkan anak yang lain, disebabkan Mario dirumah sering dimarahi oleh Ibu jika melakukan suatu kesalahan. Mario sangat menyukai sepak bola karena sejak kecil sering diajak bermain bola oleh ayahnya Mario pun giat berlatih sehingga dapat bermain dengan mahir, bahkan sampai mengikuti liga bola di Tomohon. Kecintaannya akan

bola membuatkan Mario akan pentingnya pendidikan karna itu Mario selalu merasa bingung.

### 3. Sosiologi

Dilingkunganya Mario diidolakan oleh teman-temanya karena kemahiranya bermain bola. Maka teman- temanya mempercayakan posisi striker atau penyerang kepada Mario.

#### 3.3.1. Sketsa

Proses selanjutnya adalah pembuatan beberapa sketsa untuk mendapatkan visual karakter yang diinginkan. Pertama penulis melakukan sketsa menurut style yang akan digunakan dalam perancangan karakter Mario.



Gambar 3.3.1. Sketsa Awal Mario



### 3.3.1. Gaya Gambar

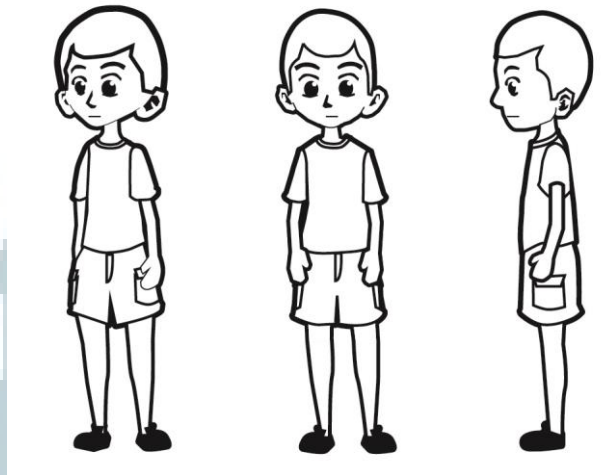
Setelah melakukan berbagai macam sketsa karakter yang akan digunakan untuk karakter Mario. Kemudian penulis menentukan gaya gambar yang akan digunakan. penulis menentukan untuk digunakan gaya gambar simple karena menurut penulis untuk gaya gambar simple sangat cocok untuk audience anak-anak.



Gambar 3.3.2. Sketsa mario

### 3.3.2. Model Sheet

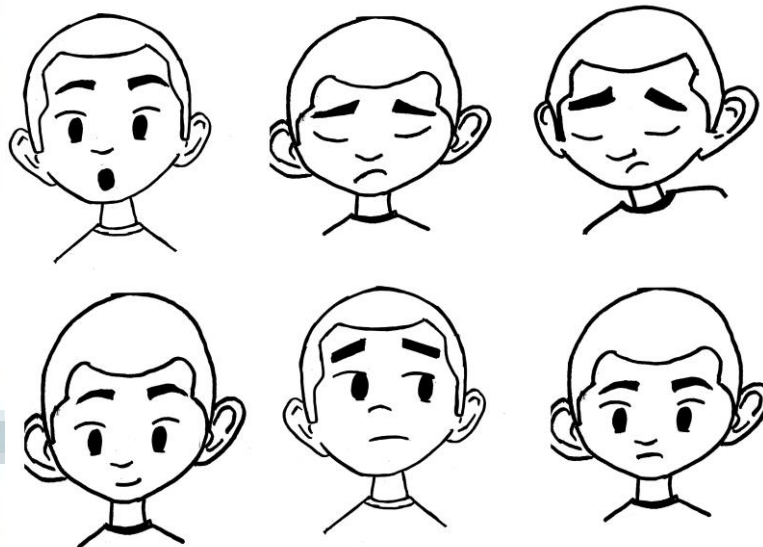
Setelah menentukan gaya gambar yang digunakan tahap desain selanjutnya untuk memberi penggambaran karakter secara keseluruhan.



Gambar 3.3.3. Model Sheet Mario

### 3.3.3. Ekspresi Karakter

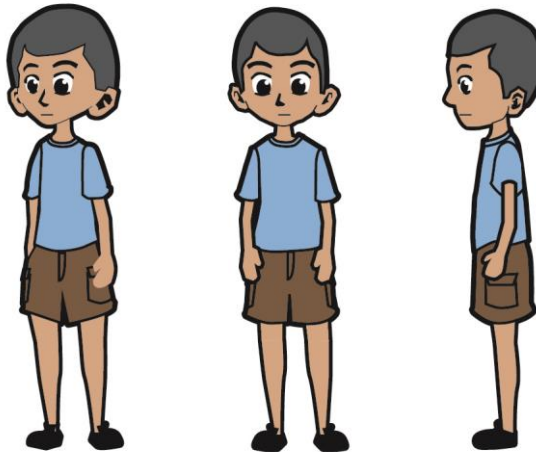
Selanjutnya dibuat *expression sheet* untuk menunjukkan jenis ekspresi wajah karakter sesuai dengan kepribadian karakter. Mario adalah karakter yang lugu, polos, ceroboh, dan sangat tertarik segala sesuatu tentang sepak bola. Ekspresi muka keseharian terlihat polos, Mario sangat takut jika ibu memarahinya.



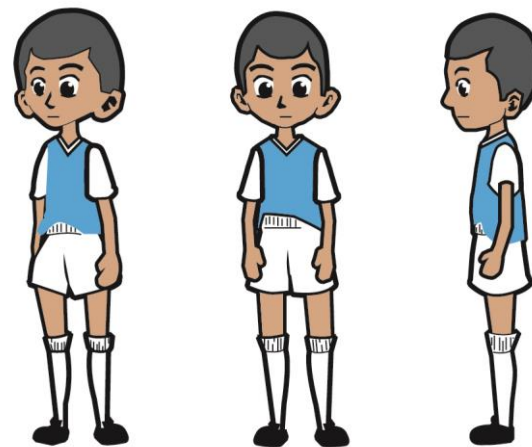
Gambar 3.3.4. Ekspresi Mario

### 3.3.4. Pewarnaan

Tahap selanjutnya adalah pewarnaan, penulis menggunakan warna-warna yang biasa digunakan oleh anak- anak yaitu *childish color*.



Gambar 3.3.5. Mario Menggunakan Baju Rumah



Gambar 3.3.6. Mario Menggunakan Kostum Bola