



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

Dalam proses pembuatan Tugas Akhir, penulis melakukan penelitian bersifat kualitatif dan kuantitatif. Studi pustaka dilakukan terlebih dahulu untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai fenomena sosial *catcall* dengan menonton dokumenter eksperimen sosial, pembacaan literatur, dan observasi visual.

Observasi visual difokuskan terhadap film yang menggunakan tokoh *anthropomorphic* dalam film animasi seperti, *Looney Tunes*, *Zootopia*, dan *Tom and Jerry* sebagai referensi dari perancangan tokoh desain kucing dan ayam. Penelitian kemudian dilanjutkan dengan penyebaran angket kuesioner sebagai data tambahan dalam mendukung alur cerita animasi.

3.1.1. Sinopsis

Bagi Katrin, kegiatan pulang bersama merupakan sebuah aktivitas sehari-hari yang biasa ia lakukan karena hal ini membuatnya merasa lebih nyaman dan aman. Namun, Katrin harus berpisah jalan dengan temannya karena ia tinggal di rumah indekos yang berbeda. Dengan sigap Katrin memasang wajah tak acuh, merapihkan tasnya, kemudian berbalik badan menyusuri gang kecil tempat rumah indekosnya berada. Saat ia melewati sebuah kios kecil, sayup-sayup terdengar suara yang memanggil Katrin dan ia terus melaju, berusaha untuk tidak

menghiraikan panggilan panggilan nakal tersebut hingga akhirnya salah seorang dari kios tersebut menghadang Katrin.

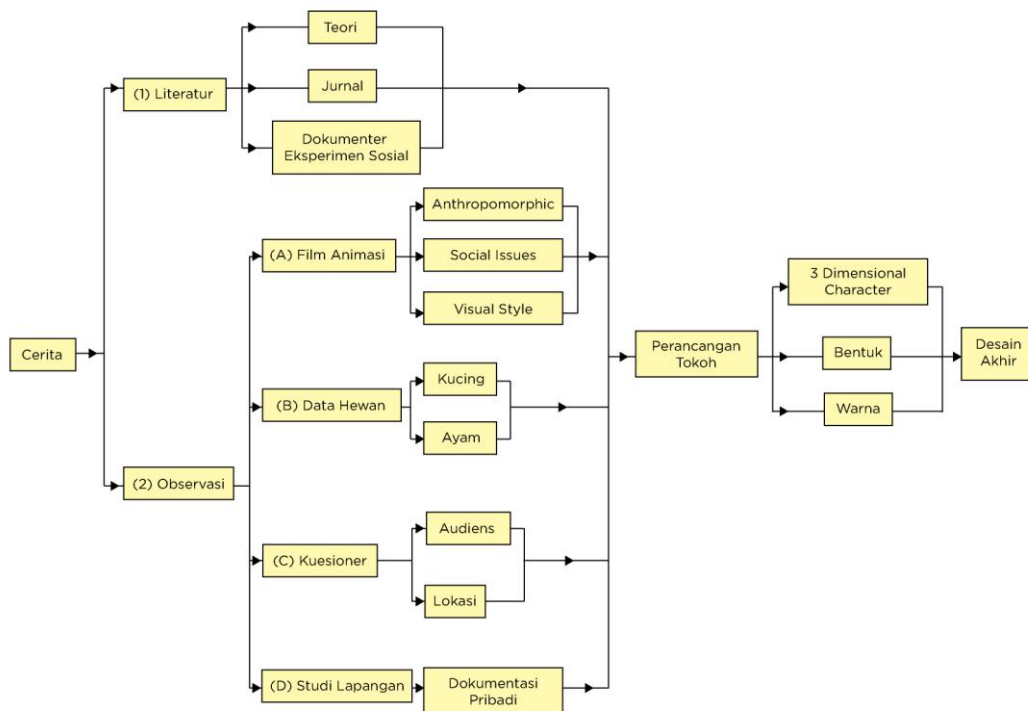
3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada laporan Tugas Akhir memiliki fokus pekerjaan dalam merancang tokoh. Namun, secara keseluruhan pengerjaan film animasi, penulis berperan sebagai *director, scriptwriter, character designer, background artist, storyboard artist, animator, dan editor*.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja dari perancangan tokoh dalam proyek ini dimulai dengan pengembangan cerita yang berkaitan dengan topik *catcall*. Dalam menentukan cerita, penulis mengobservasi media animasi dalam menyinggung isu sosial dan menelusuri informasi lebih lanjut terkait dengan fenomena sosial *catcall*. Setelah observasi dan pembacaan literatur selesai, sketsa kasar pun mulai dibuat yang disesuaikan dengan studi semiotika hingga meraih perancangan tokoh final.

Pada pembuatan sketsa awal, penulis menetapkan hewan kucing dan ayam sebagai gambaran umum dari kedua tokoh utama. Penggambaran tokoh dalam wujud hewan ini didasarkan pada studi literatur terhadap asosiasi hewan sebagai pembeda *gender* dan asal mula kaitan kucing sebagai bagian dari istilah fenomena sosial *catcall*, hingga akhirnya didapatkan dua desain tokoh final yaitu, Katrin dan Kokok.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan.
(dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

Perhatian masyarakat terhadap isu sosial kini semakin baik dilihat dengan semakin banyaknya suara publik dalam menyuarakan pendapatnya terhadap gangguan mental, rasisme, orientasi seksual, dan lain-lain yang memicu penggunaan isu sosial sebagai dasar dari konsep cerita dalam film, *game* dan animasi pun turut meningkat.

Dalam pembahasan fenomena sosial *catcall*, penulis memiliki fokus pada media animasi dan keterkaitan hewan yaitu kucing, sebagai bagian dari istilah tersebut. Ditelusuri lebih lanjut, penulis menemukan pembahasan singkat

mengenai asal mula kata *pussy* dan *cock* dari beberapa literatur yang menjadi dasar teori utama penulis.

	Rawson (1989)	Green (2012)	Sharma (2014) (https://www.quora.com/Why-is-the-penis-associated-with-roosters-in-various-languages)
<i>Pussy</i>	Perubahan makna pada <i>pussy</i> ini diperoleh dari cat, yang mewakili sebagian dari wanita atau secara keseluruhan. Penggunaan kata <i>pussy</i> sebagai asosiasi dari wanita dewasa sudah digunakan lebih dari 400 tahun lamanya.	Kata ini berasal dari Belanda pada abad ke-16 yang berarti kucing dari kata " <i>poes</i> ". Sementara di Afrika, " <i>poes</i> " merupakan kata slang yang berarti vagina. Lambat laun, penggunaan kata dan keterkaitan hewan kucing sebagai asosiasi dari wanita pun semakin populer.	-----
<i>Cock</i>	Hewan ini merupakan simbol yang kuat dari maskulinitas, merupakan makna dari kemaluan pria atau menggambarkan sifat suatu individu. Burung yang dimaksud pun merupakan spesifik ayam jantan yang berkokok dan sudah digunakan selama 200 tahun lamanya	-----	Kata <i>cock</i> berasal dari Jerman yang pada dasarnya ditujukan kepada burung jantan dan asosiasinya terhadap penis dikarenakan pada penyamaan anatomi ayam jantan saat sedang bergairah dengan anatomi ereksi penis. Hal ini didukung pula oleh beberapa negara yang menggunakan ayam jantan sebagai simbol dari maskulinitas.

Tabel 3.1. Tabel Perbandingan Teori Bahasa.

(dokumentasi pribadi)

3.3.1. Observasi Visual

Dalam pembuatan film, penulis mendapatkan beberapa referensi film animasi berkaitan dengan topik Tugas Akhir yang menggunakan tokoh *anthropomorphic* dan membahas isu sosial. Selain itu, dilakukan pula observasi visual untuk menambahkan *visual library* dalam penerapan gaya gambar dan warna yang tepat terhadap tampak visual dari film animasi yang dituju.

3.3.1.1. Tokoh *Anthropomorphic*

1.) *Tom and Jerry* (2017)

Dalam seri animasi '*Tom and Jerry*' terdapat satu tokoh yang merupakan kekasih dari Tom yaitu Toodles Galore, seekor kucing betina dengan dominan bentuk bulat yang selalu digambarkan sebagai kucing betina yang *sexy*, figur tubuh *curvy*, lipstik merah, memiliki bulu berwarna putih dan mengenakan pita manis di leher sebagai aksesoris menjadi referensi utama dari tokoh Katrin. Penerapan tokoh *anthropomorphic* pada animasi ini pun ditujukan untuk menciptakan tokoh hewan yang konyol atau bersifat satir.

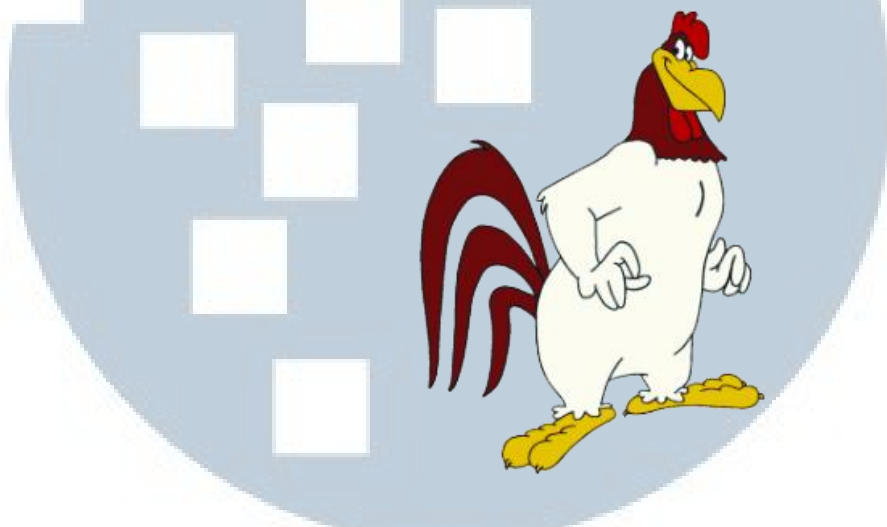


Gambar 3.2. Karakter dari film Animasi *Tom and Jerry*.
(http://tomandjerry.wikia.com/wiki/Toodles_Galore)

2.) *Looney Tunes* (1946)

Looney Tunes merupakan film seri animasi yang juga menggunakan hewan sebagai tokoh dalam film-filmnya dengan tujuan sama yaitu membentuk karakter hewan konyol bersifat satir

seperti Bugs Bunny, Daffy Duck, dan lain-lain. Tokoh yang menarik perhatian penulis adalah penerapan bentuk dari anatomi ayam kepada Foghorn Leghorn, tokoh ayam jantan pada suatu peternakan yang selalu berseteru dengan Barnyard Dawg.



Gambar 3.3. Karakter dari film Animasi *Looney Tunes*.

(http://looneytunes.wikia.com/wiki/Foghorn_Leghorn)

3.) *Happy Unhappy* (2014)

Animasi pendek dengan tokoh anthropomorphic yang menceritakan tentang perjuangan Alex, dalam mencari sebuah kebahagiaan sebagai korban psikologis dari susahny beradaptasi terhadap lingkungan dan orang-orang di sekitarnya. Tampak visual dari keseluruhan film cukup unik dengan gaya *low-poly* yang penerapan elemen-elemen bentuk dasar terhadap tokoh dan *environment*.



Gambar 3.4. Film Animasi *Happy Unhappy*.
(<https://www.youtube.com/watch?v=Lav7pEXLvHs>)

4.) *Chez Moi* (2015)

Tokoh *anthropomorphic* burung gagak hitam sebagai kekasih baru ibu Hugo dalam animasi '*Chez Moi*' merupakan visualisasi sosok asing dari perspektif Hugo yang menginterupsi keluarga kecilnya. Perumpamaan tokoh sebagai orang asing dengan burung gagak dan warna hitam ini yang menjadi referensi utama dalam pembuatan tokoh Kokok.



Gambar 3.5. Film Animasi *Chez Moi*.
(<https://vimeo.com/133267312>)

5.) *Zootopia* (2016)

'*Zootopia*' merupakan sebuah film animasi 3D oleh Disney yang mengangkat isu sosial tentang rasisme dengan menciptakan dunia baru menggunakan tokoh *anthropomorphic* mengenai kesenjangan antara hewan predator dengan mangsanya. Penerapan bentuk dasar pada perancangan tokoh masing-masing hewan memperkuat perbedaan karakteristik predator dan mangsa.



Gambar 3.6. Film Animasi 3D *Zootopia*.
(<https://www.youtube.com/watch?v=5nP9hU8eUfE>)

3.3.1.2. Isu Sosial

1.) *Memo* (2017)

Sebuah animasi pendek yang mengangkat isu sosial tentang pengidap penyakit *alzheimer*. '*Memo*' menceritakan tentang seorang ayah yang mengidap *alzheimer*. Yang membuat film ini menjadi menarik yaitu penerapan visual tokoh, *shot*, dan

environment yang memberikan detail-detail penting untuk menyampaikan usaha sang ayah dalam menghadapi dan bagaimana penyakit tersebut mempengaruhi aktivitas sehari-harinya.



Gambar 3.7. Film Animasi *Memo*.

(<https://www.youtube.com/watch?v=CyGGpsbN55A&t=13s>)

2.) *Break the Law of Silence* (2012)

Sebuah animasi pendek yang menyinggung isu sosial tentang kasus penghilangan orang secara paksa dan pembungkaman saksi atau korban dari pelanggaran HAM yang terjadi di beberapa bagian dunia. Animasi ini dibuat dengan tampak visual tokoh semi-realist dan menggunakan warna blok *warm color* antara merah dan coklat.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.8. Film Animasi *Break the Law of Silence*.

(<https://www.youtube.com/watch?v=4Dg2Jdzp9-Q>)

3.) *Unstoppable* (2014)

'*Unstoppable*' merupakan animasi pendek yang turut membahas fenomena sosial *catcall* yang digambarkan dengan konsep *concrete jungle*. Animasi ini mengajak audiens untuk bersimpati terhadap korban dan pelaku dari *catcall*. Penerapan visual sederhana yang menggunakan blok turunan warna *cool color* dari biru dan ungu.



Gambar 3.9. Film Animasi *Unstoppable*.

(<https://www.youtube.com/watch?v=g8qyBqFDJzA&t=50s>)

4.) *Shadow* (2017)

Animasi pendek mengenai seorang gadis yang mengidap depresi. Depresi itu sendiri digambarkan sebagai sosok hitam seperti bayangan yang menghantui sang gadis, membuatnya melarikan diri mencari tempat perlindungan yang digambarkan sebagai sebuah jendela dengan cahaya putih terang. Dalam film ini, penekanan dari rasa tertekan tersebut diungkapkan dengan penerapan warna ungu kemerahan, memberikan kesan mencekam dan agresif. Tokoh *shadow* sebagai representasi dari depresi pun dibuat dengan sederhana yaitu sebagai sekumpulan bayangan hitam.



Gambar 3.10. Film Animasi *Shadow*.

(<https://www.youtube.com/watch?v=kctZ2a9LDxw>)

5.) *Ruben Leaves* (2015)

Dikarenakan oleh Obsessive-Compulsive Disorder (OCD) yang dideritanya, Ruben mengalami kesulitan dalam melakukan

kegiatan sehari-hari. Hal ini disampaikan dalam visual film dengan bentuk-bentuk dasar sederhana dan penerapan blok warna minimalis yang terbatas pada warna hijau tua, biru, serta kuning.



Gambar 3.11. Film Animasi *Ruben Leaves*.
(<https://www.youtube.com/watch?v=8mEQy8F1W4o>)

3.3.1.2. Visual Style

1.) *There's a Man in the Woods* (2014)

'There's a Man in the Wood's merupakan animasi yang didasarkan pada penyebaran rumor oleh anak-anak di sekolah dan bagaimana rumor tersebut dapat mempengaruhi kehidupan seseorang. Penerapan warna per bait syair animasi sebagai visualisasi dari emosi sang guru memberikan kesan yang luar biasa dalam penyampaian pesan dan kesan.



Gambar 3.12. Film Animasi *There's a Man in the Woods*.

(<https://www.youtube.com/watch?v=DYOc-LqkrsE>)

2.) *Werebeast* (2016)

Perancangan bentuk tokoh yang sederhana dan penerapan warna ungu dan biru dalam '*Werebeast*' memperkuat kesan mistik malam hari dari dunia sihir yang dipenuhi dengan tokoh hewan *anthropomorphic* yang konyol.



Gambar 3.13. Film Animasi *Werebeast*.

(<https://www.youtube.com/watch?v=VujCCILEzgY>)

3.3.2. Karakteristik dan Anatomi Fisik Hewan

Penulis juga menelaah data kedua hewan dari arti denotatif *pussy* dan *cock* terhadap karakteristik serta anatomi fisik yang menjadi cikal bakal perancangan kedua tokoh dalam pembuatan film animasi. Meskipun film ini mengambil *setting* lokasi di Indonesia, kedua kata yang menjadi acuan utama berasal dari bahasa Inggris karena penulis ingin menyampaikan pesan kepada masyarakat global.

3.3.2.1. Kucing (*Felis catus*)

Species kucing domestik atau kucing peliharaan (*Felis catus*) dipilih sebagai referensi utama dari perancangan tokoh Katrin. Hubungan dekat antara kucing dengan manusia sudah ada sejak ribuan tahun lalu lamanya, bahkan dalam sejarah Mesir kuno mereka menyembah Bastet, seorang dewi dengan kepala kucing sebagai simbol dari cinta. Kucing domestik sendiri dikenal memiliki fisik tubuh yang lentur dan kuat, penglihatan yang tajam, mampu beradaptasi dalam kegelapan, serta ekor panjang yang fleksibel untuk menjaga keseimbangan tubuhnya. Tidak hanya itu, kucing juga sering membersihkan diri dengan menjilat bulu-bulunya, lidah kucing yang memiliki duri kecil berfungsi sebagai sikat pembersih yang baik.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



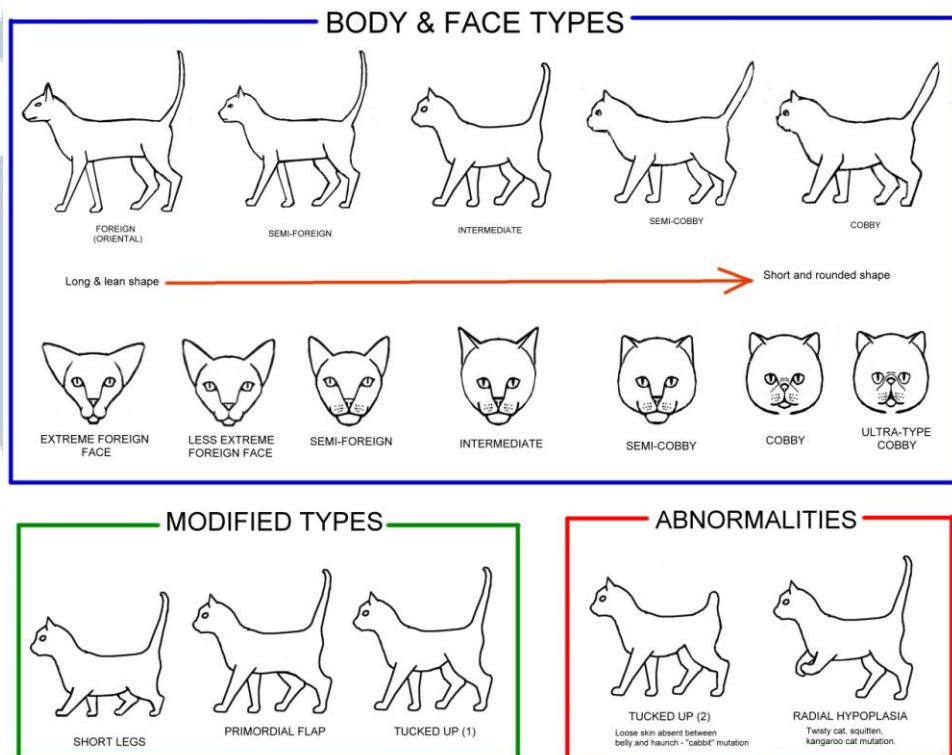
Gambar 3.14. Spesies kucing *Felis catus*.

(<http://www.kunucats.com/2016/08/kucing-domestik.html>)

Berdasarkan karakteristik tersebut, kucing dianggap sebagai hewan yang anggun dan bersih sehingga asosiasinya terhadap wanita semakin kuat. Didukung pula dengan pergeseran makna kata *pussy* dan *poes* di Jerman memicu asosiasi beragam karakteristik kucing sebagai bagian dari organ kemaluan wanita seperti kelembutan dan bulu kucing yang mirip dengan rambut kemaluan vagina.

Dalam pembahasan lebih lanjut, spesies kucing domestik dibagi menjadi 2 yaitu ras kucing oriental dan eksotis. Pembagian ras kucing ini mempengaruhi bentuk fisik tubuh, kaki, kepala, telinga dan wajah dari masing-masing ras kucing tersebut. Kucing ras oriental cenderung memiliki kepala yang cenderung lebih kecil dengan bentuk segitiga terbalik, wajah yang lebih mancung disertai tubuh kurus dan kaki yang

panjang. Sementara untuk kucing ras eksotis memiliki keseluruhan bentuk tubuh bulat dan kaki yang lebih pendek.



Gambar 3.15. Perbedaan bentuk tubuh dan kepala kucing ras.

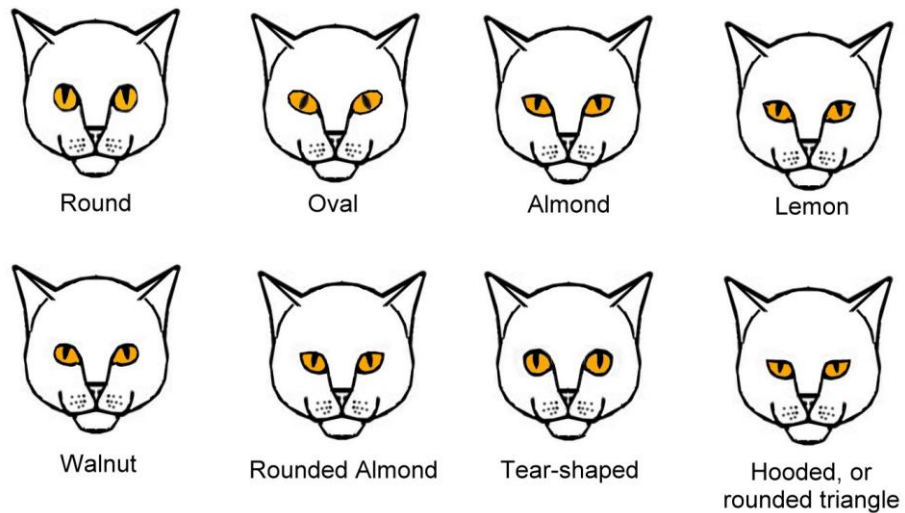
(<http://messybeast.com/conformation-charts.htm>)

Perbedaan ras mempengaruhi variasi bentuk mata pada kucing walau secara umum, mata kucing memiliki bentuk bulat sempurna. Perbedaan bentuk dari mata kucing dipengaruhi oleh kelopak mata dan karakteristik dari bentuk wajah kucing tersebut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

EYE SHAPES

The shape of the eyes is due to the eyelids and other soft tissue surrounding them e.g. the extremely short muzzle of some breeds results in the teardrop shape. Many cats have eyes of indeterminate shapes.

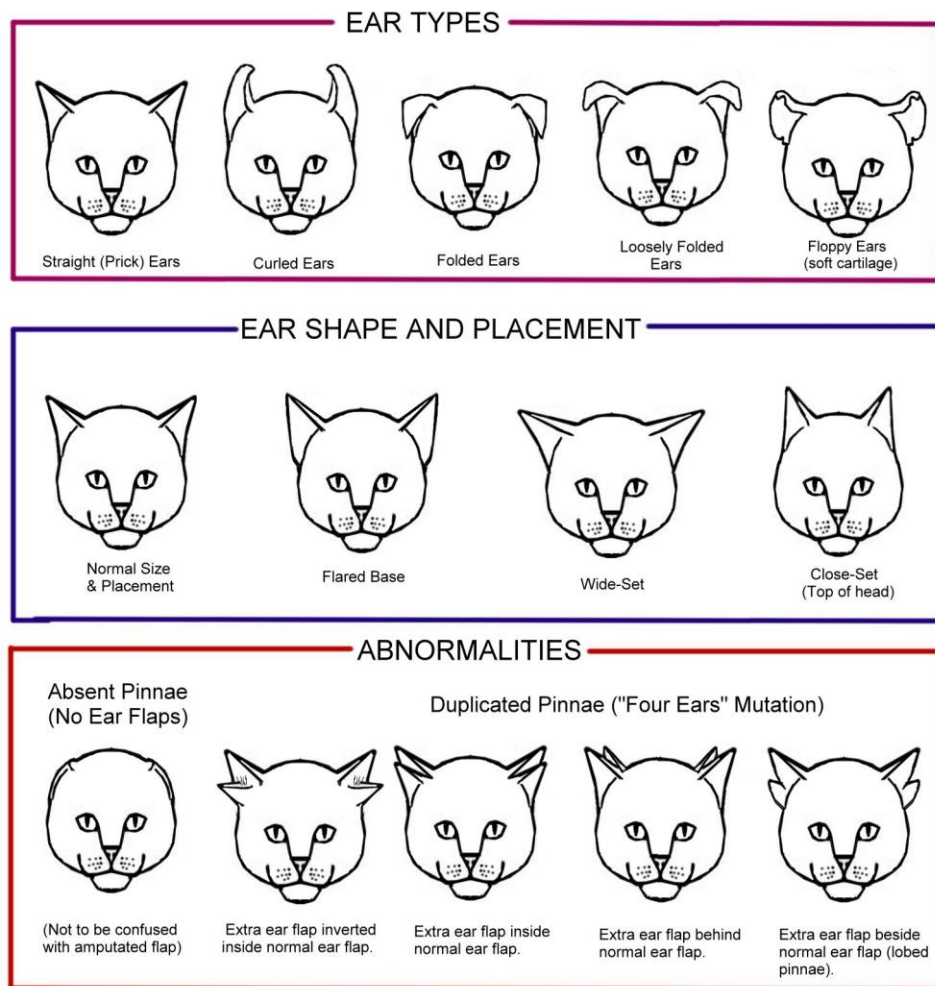


Gambar 3.16. Variasi bentuk mata kucing.

(<http://messybeast.com/conformation-charts.htm>)

Kuping dari masing-masing kucing pun berbeda-beda baik dari bentuk dan peletakannya. Pada dasarnya, kucing memiliki kuping yang berdiri tegak lurus, namun dalam beberapa kasus terdapat kucing yang memiliki perbedaan genetik sehingga menghasilkan bentuk kuping yang terkulai kebawah atau mutasi kuping ganda.

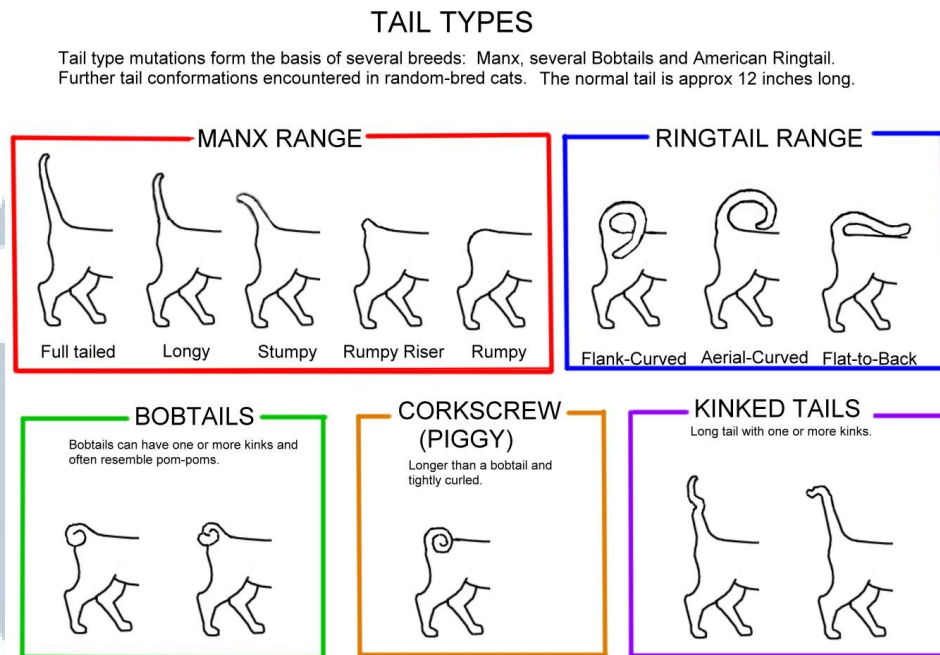
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.17. Variasi bentuk kuping kucing.
(<http://messybeast.com/conformation-charts.htm>)

Hasil dari mutasi genetik kucing tidak hanya berpengaruh pada variasi kuping tapi juga kepada ekor kucing sehingga dapat ditemukan beberapa kucing dengan ekor pendek atau bahkan tidak berekor.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.18. Variasi ekor kucing.

(<http://messybeast.com/conformation-charts.htm>)

3.3.2.2. Ayam (*Gallus gallus*)

Ayam (*Gallus gallus*) merupakan hewan omnivora yang mengonsumsi beragam tipe makanan mulai dari biji-bijian, serangga, kadal, hingga tikus. Secara fisik ayam memiliki kepala kecil, paruh tajam pendek, sayap, dan badan bulat dengan kaki kokoh yang tak berbulu. Dalam bertahan hidup, ayam menggunakan kakinya yang memiliki 4 cakar tajam sebagai senjata dan alat untuk mencari makanan. Berdasarkan perbedaan kelamin, ayam jantan memiliki tubuh, jengger/mahkota, dan kantung daging tebal dibawah paruh yang lebih besar daripada ayam betina. Ayam sendiri merupakan hewan yang bersosialisasi, biasanya dalam satu kumpulan ayam terdapat dari satu ayam jantan sebagai pemimpin yang diikuti oleh

beberapa ayam betina. Dalam melindungi kumpulannya, ayam jantan mampu menghasilkan lengkingan nyaring sebagai peringatan tanda bahaya dari predator.



Gambar 3.19. Spesies ayam jantan *Gallus gallus*.

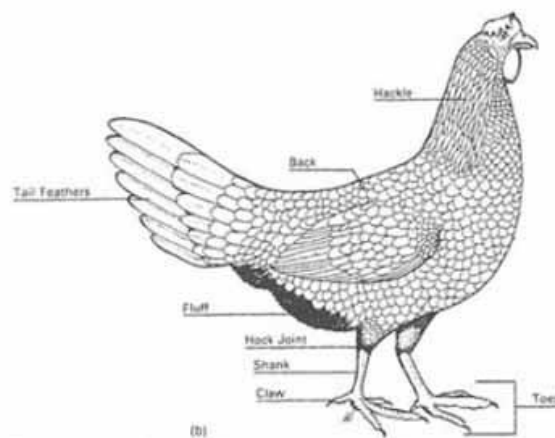
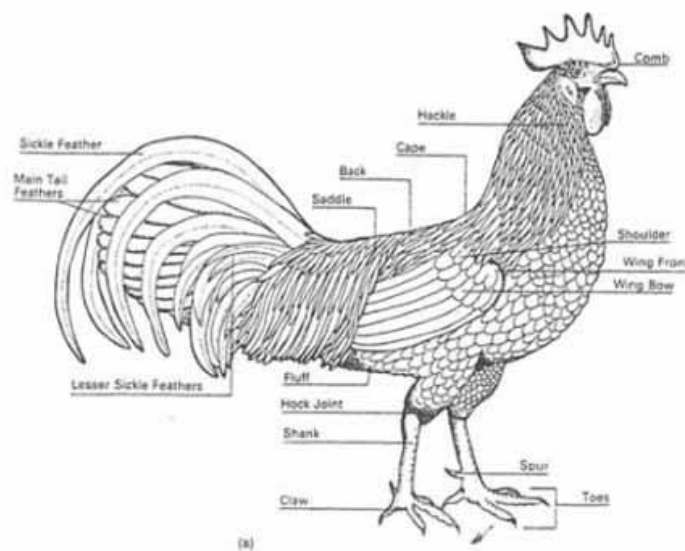
(<http://ayamlaga1234.blogspot.co.id/2015/03/ayam-aduan-asli-indonesia.html>)

Berdasarkan karakteristik tersebut, ayam jantan dijadikan simbol dari maskulinitas, kepemimpinan, dan perlindungan dalam beberapa budaya negara. Karakteristik dan ciri fisik ayam juga mempengaruhi asosiasinya sebagai alat kelamin pria. Hal ini dikarenakan pose siaga ayam jantan yang berdiri tegak dan kokoh untuk menakuti predator serta kantung daging ayam diasosiasikan dengan bentuk ereksi dan skrotum dari penis.

Berikut penjelasan singkat mengenai anatomi fisik ayam secara keseluruhan. Ayam yang sehat dan berkualitas bagus memiliki postur

tubuh serta tegak lurus dengan dada membusung kedepan. Perbedaan jenis kelamin ayam pun sangat mudah dilakukan, secara keseluruhan fisik, ayam jantan memiliki tubuh, jengger, kantung daging yang lebih besar serta bulu yang lebih lebat dibandingkan ayam betina.

ANATOMICAL FEATURES OF POULTRY

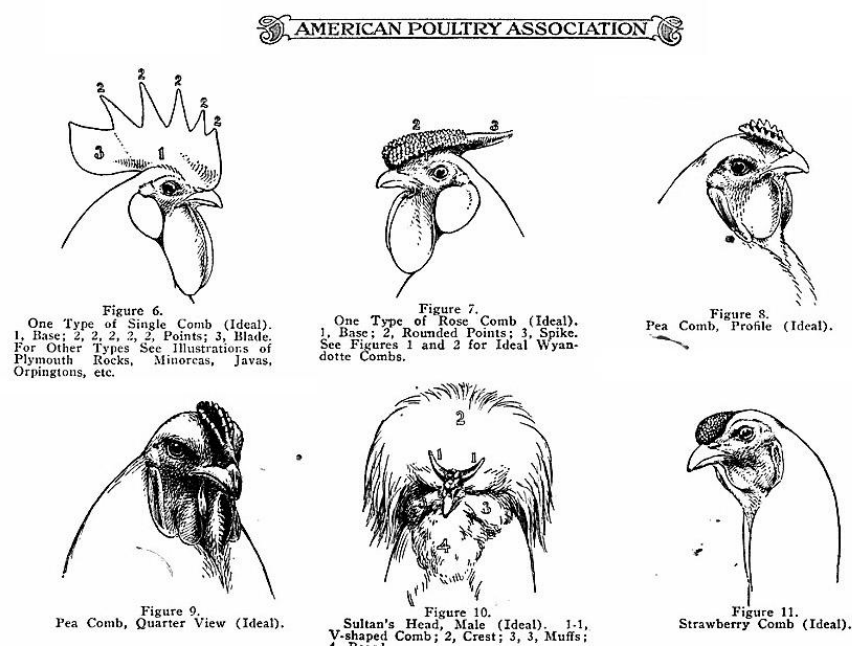


Though many feature of the (a) male and (b) female chicken are similar, there are distinguishing characteristics. The term used to identify the characteristics is *sexual dimorphism*.

Gambar 3.20. Perbedaan fisik ayam jantan dan betina.

(<http://web.uconn.edu/poultry/4-H%20Poultry/anatomy.html>)

Jengger/mahkota ayam tidak hanya berfungsi sebagai pembeda jenis kelamin tetapi untuk menjaga temperatur tubuh ayam. Ayam tidak dapat berkeringat sehingga mereka menggunakan jengger dan kantung daging untuk menurunkan suhu tubuh. Jengger ayam yang sehat secara umum berwarna merah namun dapat ditemukan warna yang berbeda sesuai jenis rasnya. Tidak hanya itu, terdapat beberapa variasi bentuk jengger pada ayam, hal ini disebabkan oleh keturunan genetik dan ras ayam tersebut.



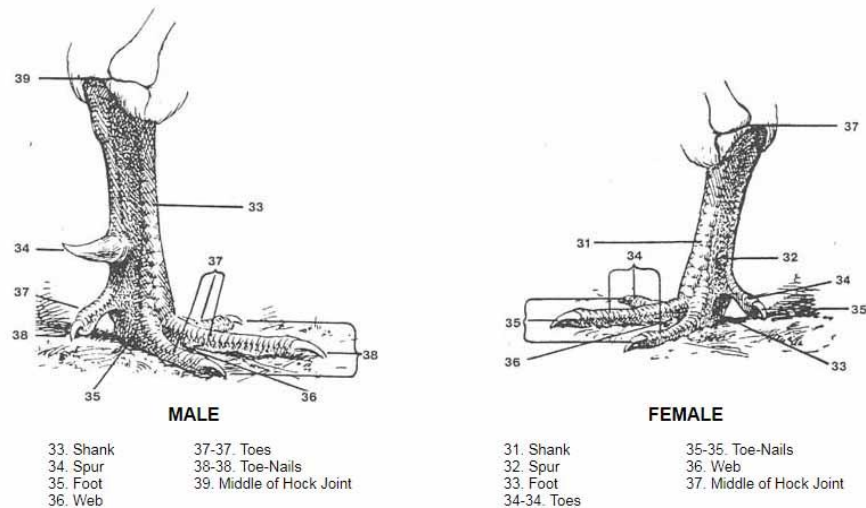
Gambar 3.21. Variasi bentuk jengger pada ayam jantan.

(<https://curbstonevalley.com/blog/?p=2966>)

Seperti yang telah disebutkan, kaki ayam tidak berbulu dan memiliki 4 cakar tajam yang terdiri dari 3 cakar utama di depan dan 1 cakar kecil di belakang kaki. Namun ayam jantan memiliki tambahan 1 tanduk kecil di atas kaki belakang sebagai alat perlindungan diri.

ANATOMICAL FEATURES OF POULTRY

Nomenclature of Shanks and Toes



Gambar 3.22. Perbedaan bentuk kaki ayam jantan dan betina.

(<http://web.uconn.edu/poultry/4-H%20Poultry/anatomy2.html>)

3.3.3. Observasi Personal

Penelitian bersifat kualitatif dengan penyebaran angket kuesioner dilakukan sebagai observasi personal terhadap fenomena sosial *catcall* dan lokasi sebagai referensi dari cerita animasi bersangkutan. Penyebaran angket kuesioner dibagi menjadi dua berdasarkan *gender* dengan tujuan untuk mengetahui pandangan terhadap *catcall* dan respon dari masing-masing pihak, berikut pembahasan singkat dari hasil kuesioner.

Penulis mendapatkan 20 responden wanita dengan rentang umur 19-23 tahun, 100% jawaban menyatakan bahwa seluruh responden pernah mengalami *catcall* dan memberikan jawaban sama terhadap lokasi dari terjadinya peristiwa *catcall* yaitu tempat umum mencakup jalanan raya, pasar, terminal, stasiun, dan

sebagainya. Responden juga menyatakan bahwa *catcall* bukanlah sebuah pujian justru hal tersebut membuat mereka terganggu, marah, dan kesal. Namun, responden cenderung memilih diam dan pura-pura tidak mendengar *catcall* dibalik dampak emosional yang diterima.

Sementara untuk 20 responden pria dengan rentang umur 18-25 tahun, 20% menyatakan tidak mengetahui tentang *catcall* dan 30% pernah mengalami peristiwa *catcall*. Namun dalam pembahasan lebih lanjut, 80% responden pria tidak menganggap *catcall* sebagai suatu pujian dan menyatakan akan merasa terganggu bila mereka menerimanya.

3.3.4. Studi Lapangan

Penulis melakukan studi lapangan di Jakarta, Indonesia untuk memenuhi data terkait dengan pembuatan film. Studi lapangan ini dilakukan untuk merespon hasil kuesioner terhadap lokasi dan busana terhadap kedua tokoh utama sebagai acuan perancangan tokoh.

3.3.4.1. Lokasi

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, penelitian dilanjutkan dengan melakukan sebuah riset kecil di daerah Jakarta Barat, Grogol sebagai acuan dari lokasi cerita yang mengambil setting di Indonesia. Observasi dan dokumentasi lapangan dilakukan untuk merespon pertanyaan kuesioner mengenai lokasi terjadinya peristiwa *catcall* berdasarkan jawaban responden.



Gambar 3.23. Pemandangan perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (1).
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.24. Pemandangan perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (2).
(dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.25. Pintu masuk gang perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (1).
(dokumentasi pribadi)

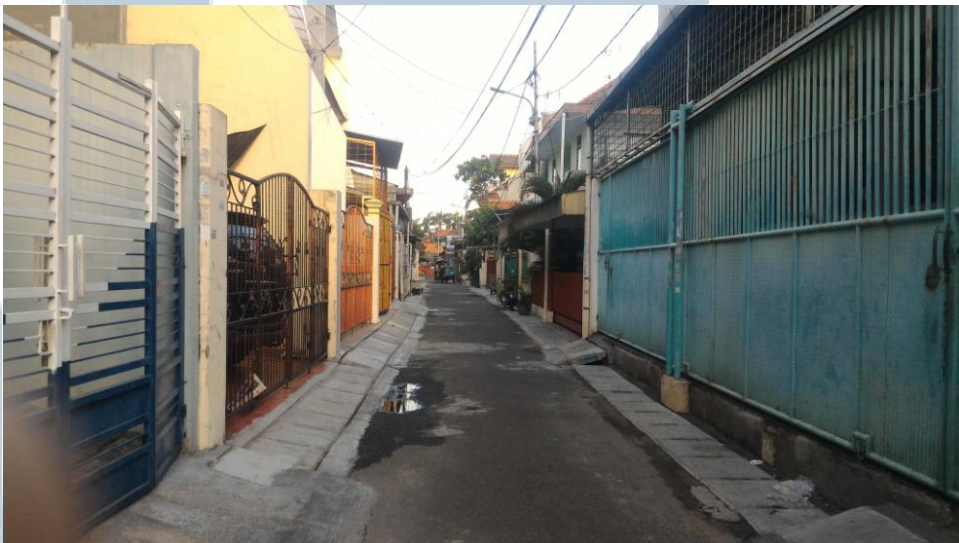


Gambar 3.26. Pintu masuk gang perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (2).
(dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.27. Pintu masuk gang perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (3).
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.28. Tampak gang perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (1).
(dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.29. Tampak gang perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (2).
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.30. Tampak gang perumahan daerah Jakarta Barat, Grogol (3).
(dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.31. Warung nasi goreng dalam gang perumahan.
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.32. Warung kecil dalam gang perumahan.
(dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.33. Tampak warung nasi goreng pada malam hari.
(dokumentasi pribadi)

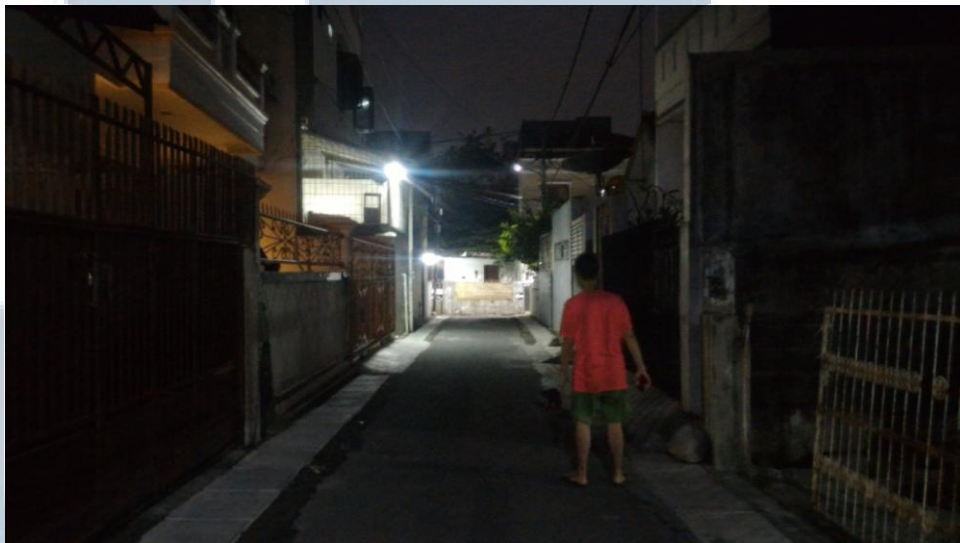


Gambar 3.34. Tampak warung pecel lele pada malam hari.
(dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.35. Tampak nasi uduk pada malam hari.
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.36. Tampak gang perumahan pada malam hari (1).
(dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.37. Tampak gang perumahan pada malam hari (2).
(dokumentasi pribadi)

Dari hasil observasi tersebut, penulis mengambil lokasi Jakarta Barat, Grogol sebagai referensi utama. Keputusan ini diambil dengan melihat konstruksi daerah perumahan padat yang terdiri dari gang-gang kecil perumahan sepi namun memiliki fleksibilitas akses terhadap berbagai fasilitas seperti universitas, mall, terminal, pasar, dan stasiun membuatnya sebagai salah satu tempat yang dianggap rawan terhadap tindakan kriminal.

3.3.4.2. Observasi Busana Katrin

Observasi terhadap busana ini dilakukan untuk merespon kembali hasil kuesioner dari pihak wanita yang mayoritas merupakan wanita muda aktif yang menjadi data referensi busana Katrin. Observasi difokuskan kepada para wanita yang aktif sebagai pejalan kaki dan pengguna transportasi umum.



Gambar 3.38. Pengguna transportasi umum KRL (Kereta Rel Listrik).
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.39. Busana mahasiswa (1).
(dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.40. Busana mahasiswa (2).
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.41. Busana pejalan kaki dan pengguna transportasi umum.
(dokumentasi pribadi)

Berdasarkan observasi yang dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa wanita yang aktif melakukan aktivitas diluar dan banyak melakukan interaksi dengan fasilitas publik, cenderung menggunakan busana yang tertutup rapat, berlapis-lapis dengan jaket atau masker.

3.3.4.2. Observasi Busana Kokok

Untuk busana tokoh Kokok, penulis hanya mengamati dari jauh dan mengumpulkan data berdasarkan beberapa dokumentasi video eksperimen sosial *catcall* yang dilakukan di Indonesia. Hasil dokumentasi video eksperimen ini kemudian dipilah kembali sesuai dengan hasil jawaban angket kuesioner responden wanita terhadap para pelaku *catcall*.



Gambar 3.42. Eksperimen sosial oleh Kumparan.

(<https://www.youtube.com/watch?v=9IGPb-YGPQo>)



Gambar 3.43. Eksperimen sosial oleh Cewekbanget.
(<https://www.youtube.com/watch?v=beb3It8U32o>)

3.4. Proses Perancangan

Perancangan tokoh dibuat berdasarkan personifikasi dari asal kata *pussy* dan *cock* yang diperoleh dari pembacaan literatur kemudian penyebaran angket sebagai data referensi tokoh dan cerita animasi. Setelah melengkapi data, perancangan dilanjutkan dengan membentuk *Three Dimensional Character* secara denotatif dan konotatif dari asal kata utama serta karakteristik fisik kedua hewan tersebut yang kemudian dilanjutkan dengan penentuan bentuk dan warna tokoh.

3.4.1. *Three Dimensional Character*

Sebagai tokoh protagonis utama, Katrin digambarkan dengan fisik seekor kucing betina sebagai makna denotatif dari *pussy* dan mewakili konsep dari wanita dalam makna konotatif. Begitu pula dengan tokoh antagonis utama, Kokok yang digambarkan secara fisik sebagai seekor ayam jantan dari makna denotatif kata *cock* dan mewakili konsep dari pria dalam makna konotatif. Pembentukan kepribadian dalam ketiga aspek *Three Dimensional Character* kedua tokoh pun diadaptasi dari karakteristik hewan kucing dan ayam sesuai data yang telaah.

Tabel *Three Dimensional Character* ini kemudian menjadi acuan selanjutnya dalam perancangan tokoh yang dilanjutkan dengan pembuatan sketsa-sketsa awal menggunakan bentuk-bentuk dasar yang sesuai untuk meningkatkan kepribadian dari kedua tokoh.

KATRIN		
Fisiologis	Sosiologis	Psikologis
Kucing betina	Mahasiswi	<i>easygoing</i>
Umur 20 tahun	Tinggal di rumah indekos	paranoid
Bentuk tubuh <i>curvy</i>	Kucing domestik, kucing kampung (<i>Felis catus</i>)	siaga terhadap lingkungan sekitar
Warna bulu dominan putih dengan kuping jingga		

Tabel 3.2. Tabel *Three Dimensional Character* Katrin.
(dokumentasi pribadi)

KOKOK		
Fisiologis	Sosiologis	Psikologis
Ayam jantan berkokok	Ayam (<i>Gallus gallus</i>)	Pola pikir sempit
Umur 18-30 tahun		Sombong
Bentuk tubuh besar dengan dasar segitiga terbalik		<i>Insecure</i>
Berbulu gelap		<i>Superiority complex</i>

Tabel 3.3. Tabel *Three Dimensional Character* Kokok.
(dokumentasi pribadi)

3.4.2. Katrin

Dalam proses perancangan tokoh Katrin, penulis menerapkan bentuk dasar yang sesuai dengan aspek *Three Dimensional Character* dari Katrin. Bentuk yang dibutuhkan dalam tokoh Katrin merupakan bentuk yang dapat menggambarkan pribadi fleksibel dan ramah sehingga dipilih bentuk bulat sebagai dasar perancangan tokoh.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

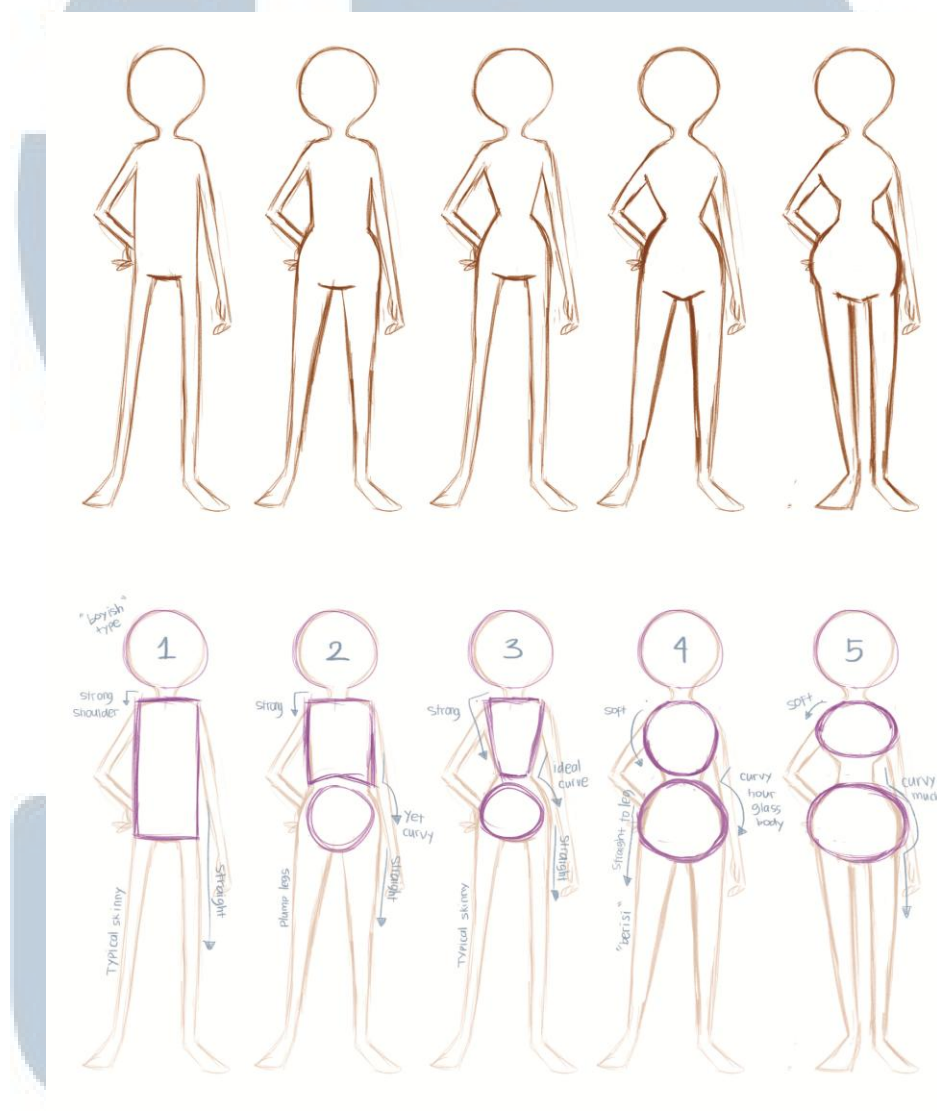


Gambar 3.44. Sketsa awal tokoh Katrin.

(dokumentasi pribadi)

Setelah menentukan bentuk dasar, proses dilanjutkan dengan pembuatan sketsa awal untuk mendapatkan visual awal Katrin yang tidak terlalu banyak

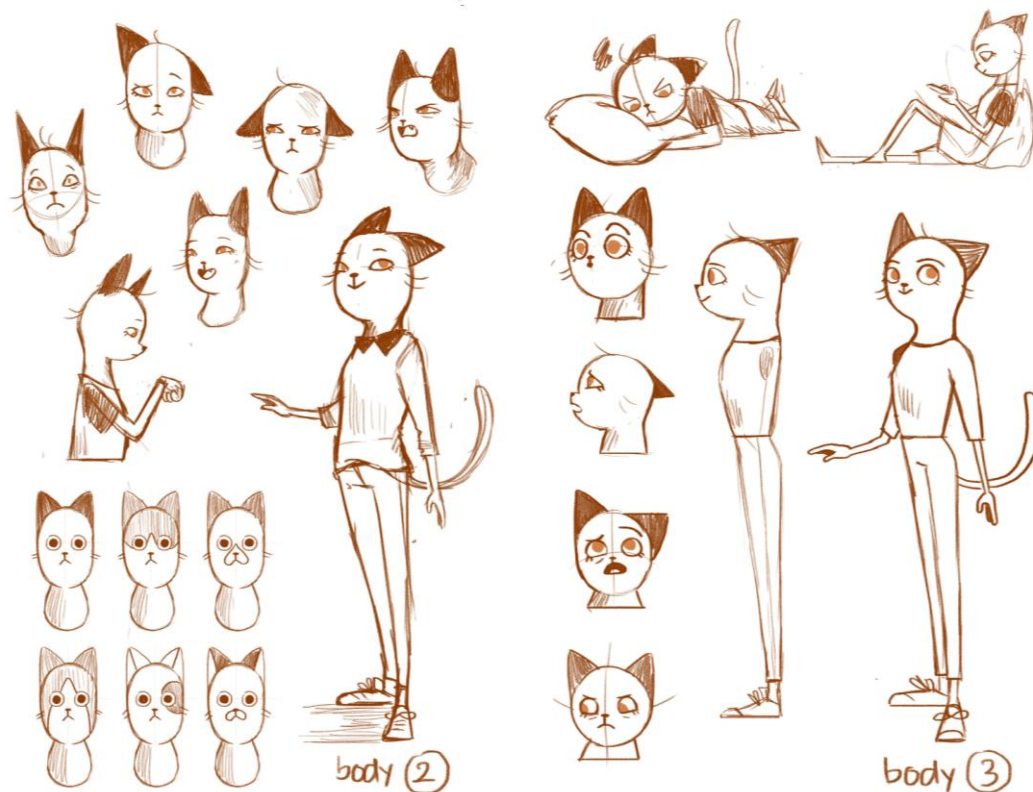
memunculkan stereotipe manusia sehingga dipilihlah sketsa bagian kedua yang memiliki bentuk dan visual yang lebih sederhana. Selanjutnya dengan acuan tampak visual tersebut, dibuat lagi beberapa alternatif dari bentuk tubuh Katrin.



Gambar 3.45. Eksplorasi bentuk tubuh Katrin.

(dokumentasi pribadi)

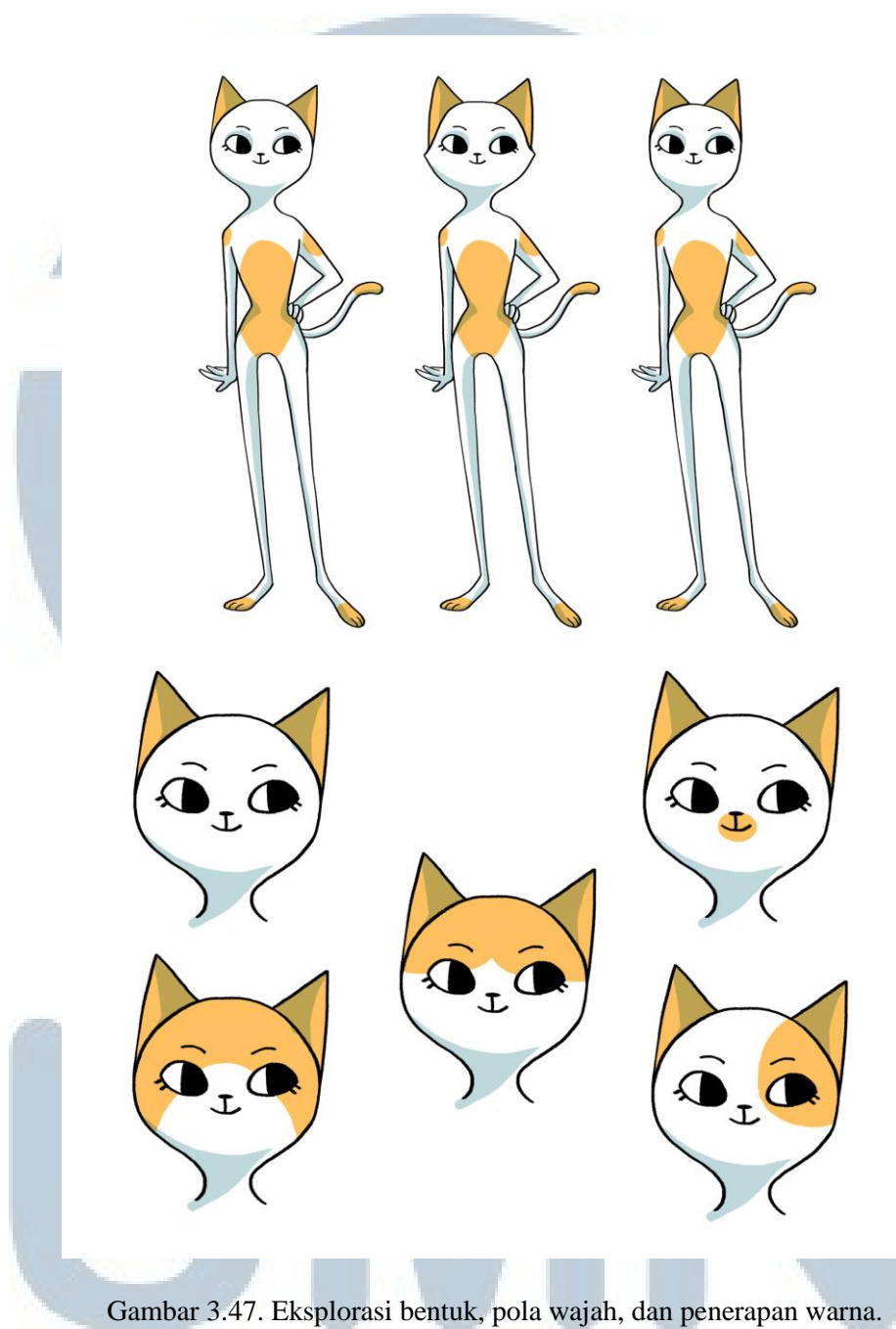
Setelah itu, penulis mengambil bentuk tubuh nomor 2 dan 3 sebagai dasar bentuk utama, mengkombinasikannya dengan bentuk kepala pada sketsa awal dan merancang busana awal Katrin.



Gambar 3.46. Eksplorasi busana awal dan penerapan bentuk tubuh.
(dokumentasi pribadi)

Dalam eksplorasi lebih lanjut, bentuk tubuh 3 ditetapkan sebagai bentuk utama karena memberikan lekuk tubuh yang *curvy* sesuai dengan aspek fisiologis Katrin. Perancangan kemudian dilanjutkan dengan penerapan warna, alternatif bentuk dan alternatif pola wajah untuk memperkuat aksen tokoh Katrin sebagai kucing.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

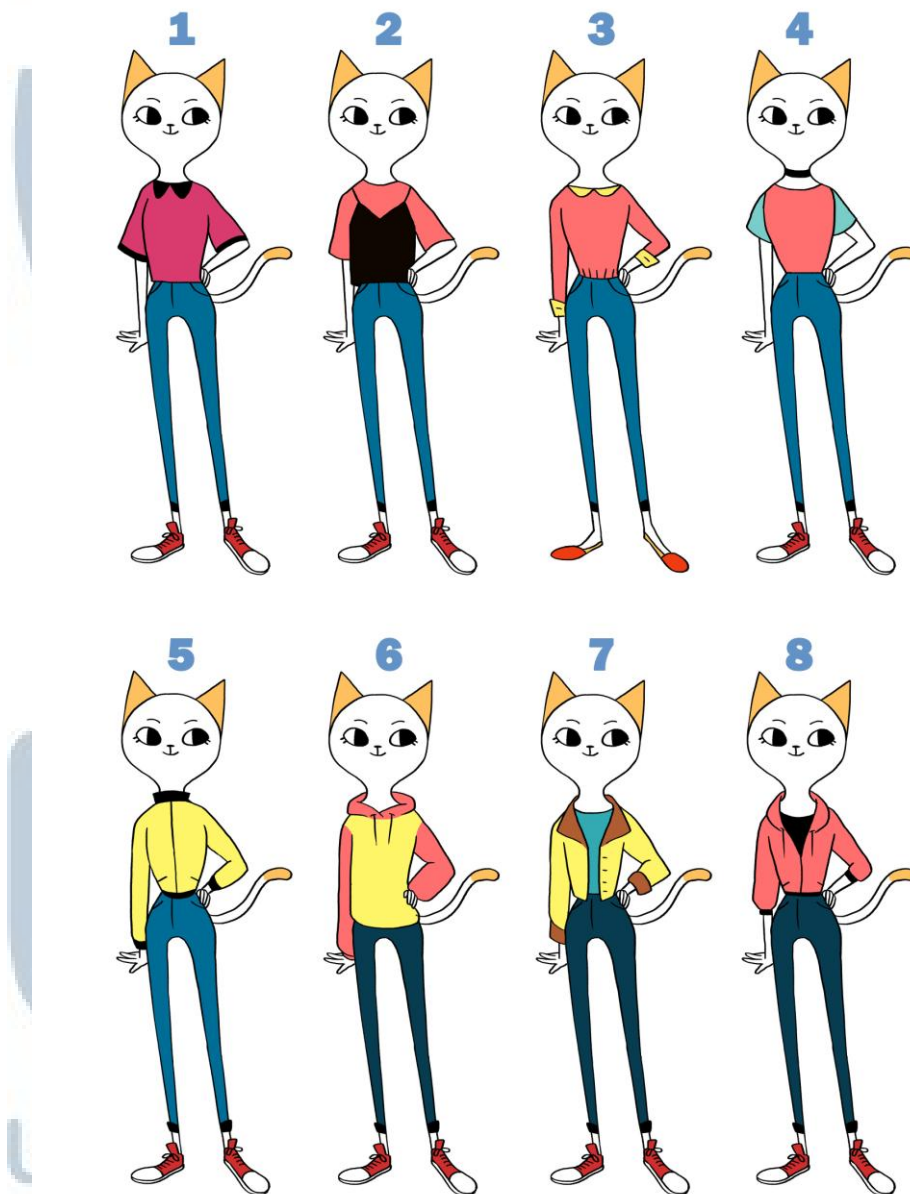


Gambar 3.47. Eksplorasi bentuk, pola wajah, dan penerapan warna.

(dokumentasi pribadi)

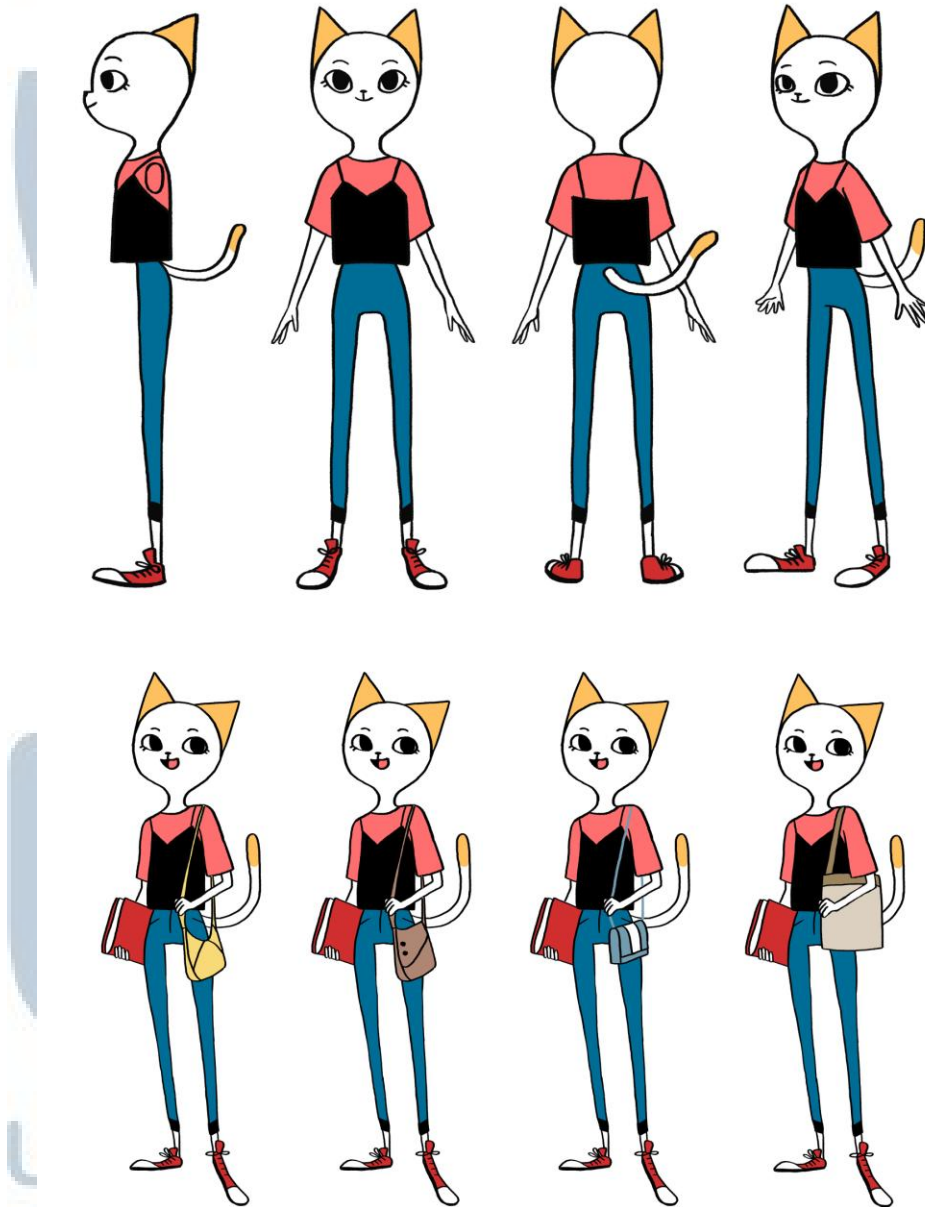
Penulis merancang 3 bentuk alternatif kepala dengan dasar bentuk bulat untuk meningkatkan kesan kuat terhadap kepribadian *easygoing* dari Katrin sehingga akhirnya dipilih bentuk kepala nomor 1 yang berbentuk oval. Peletakan pola wajah warna jingga pun hanya diterapkan pada kuping agar audiens

mendapatkan fokus lebih pada wajah Katrin dalam memberikan kesan bersih/polos. Dalam tahap ini, penulis sudah merancang beberapa alternatif busana yang menunjukkan Katrin sebagai wanita muda.



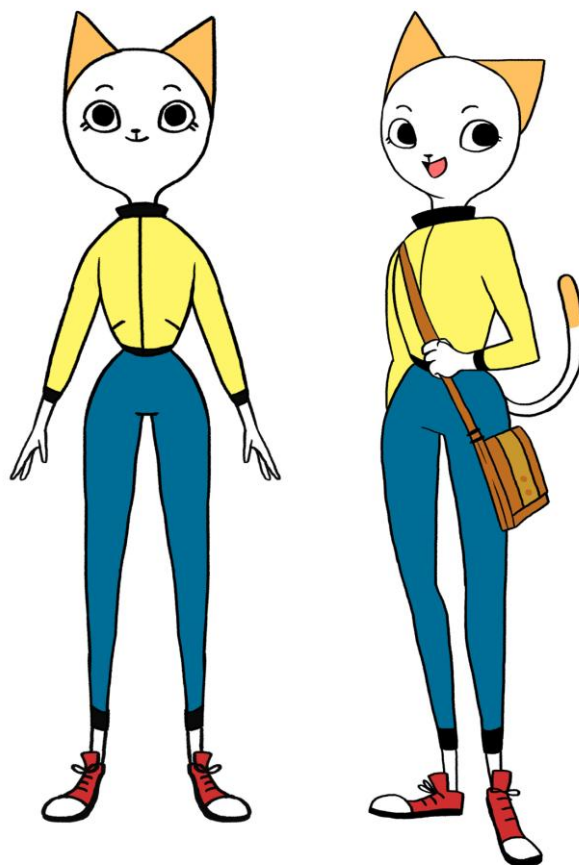
Gambar 3.48. Eksplorasi busana Katrin.
(dokumentasi pribadi)

Dari proses perancangan tersebut didapatkan tampak visual awal desain tokoh dan alternatif properti Katrin untuk mendukung aspek sosiologis sebagai mahasiswi.



Gambar 3.49. Tampak visual awal dan eksplorasi properti Katrin.
(dokumentasi pribadi)

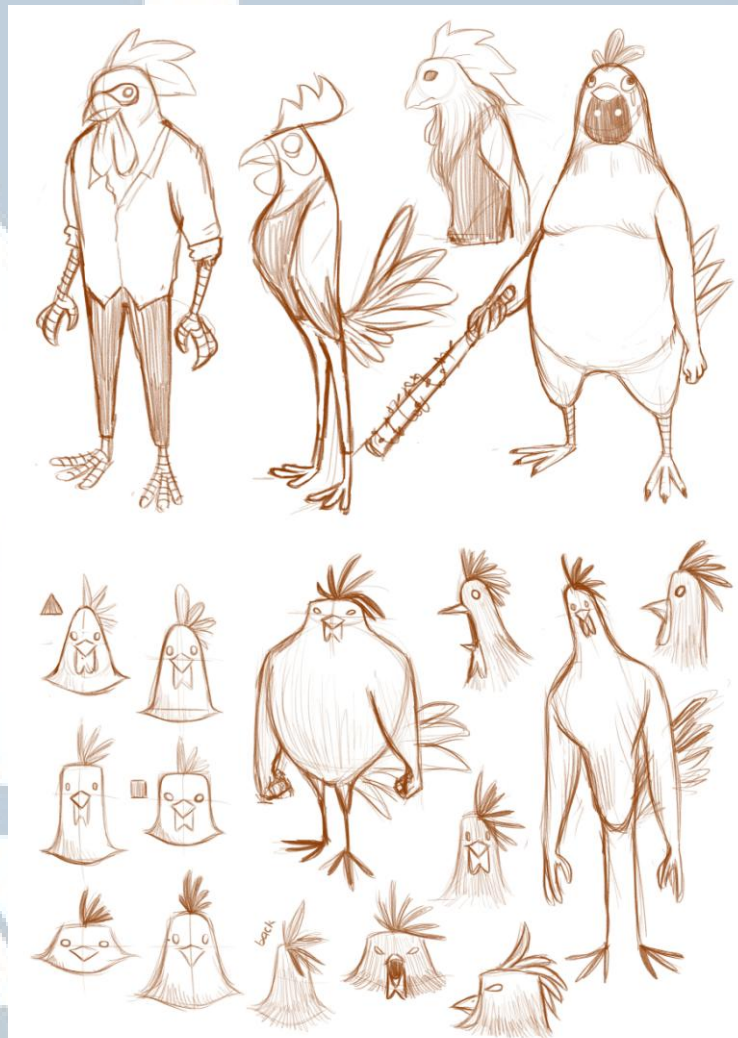
Namun, dalam desain tersebut terdapat sedikit perubahan pada wajah Katrin yang awalnya oval, menjadi lebih bulat memberikan kesan yang lebih polos. Penerapan busana Katrin yang kurang mewakili psikologis dari *paranoid* dan menghilangkan bentuk tubuhnya yang *curvy*. Akhirnya, penerapan busana dan tubuh dari desain terakhir diganti dengan mengambil bentuk tubuh nomor 4 dan busana nomor 5. Bentuk mata dari Katrin pun diubah menjadi lebih bulat mengikuti keseluruhan unsur bentuk dasarnya sehingga didapatkan desain akhir sebagai berikut.



Gambar 3.50. Desain akhir Katrin.
(dokumentasi pribadi)

3.4.3. Kokok

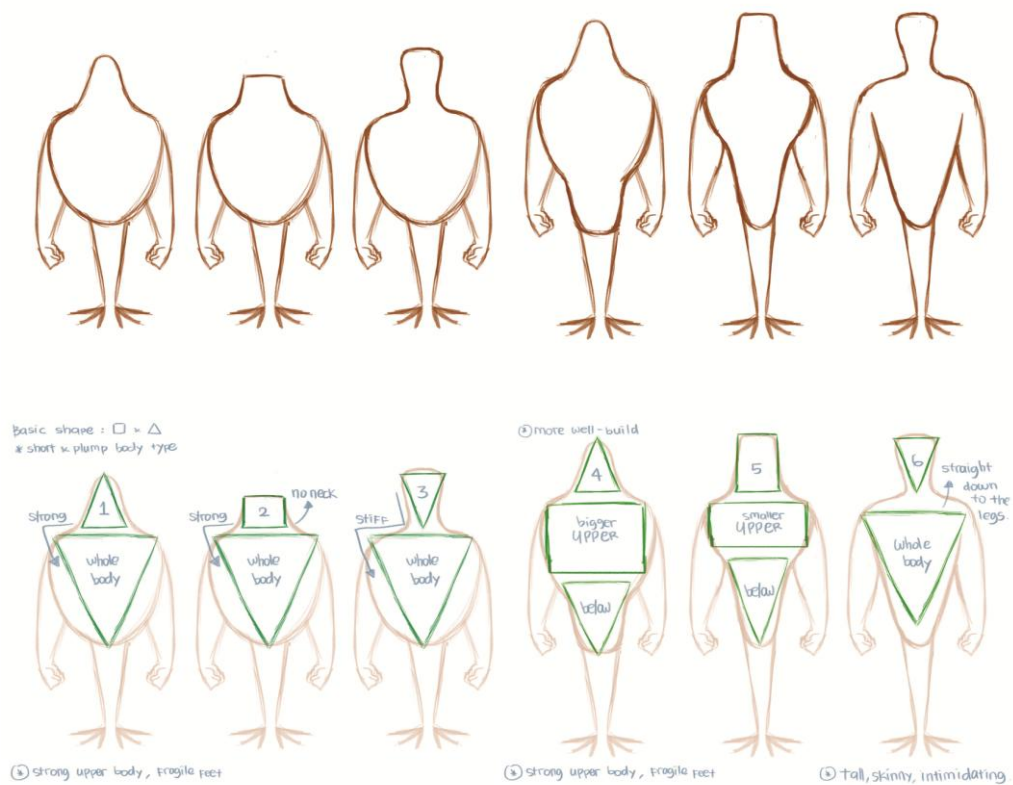
Pada perancangan awal tokoh Kokok, penulis memilih bentuk kotak tegas untuk memperkuat kesan *superior* dari Kokok. Namun, bentuk ini dianggap kurang tepat karena berkontradiksi dengan pribadi *insecure* dalam Kokok sehingga dipilih bentuk segitiga terbalik yang melambangkan ketidakstabilan psikologisnya. Perancangan pun akhirnya dilanjutkan dengan pembuatan sketsa awal.



Gambar 3.51. Sketsa awal tokoh Kokok.

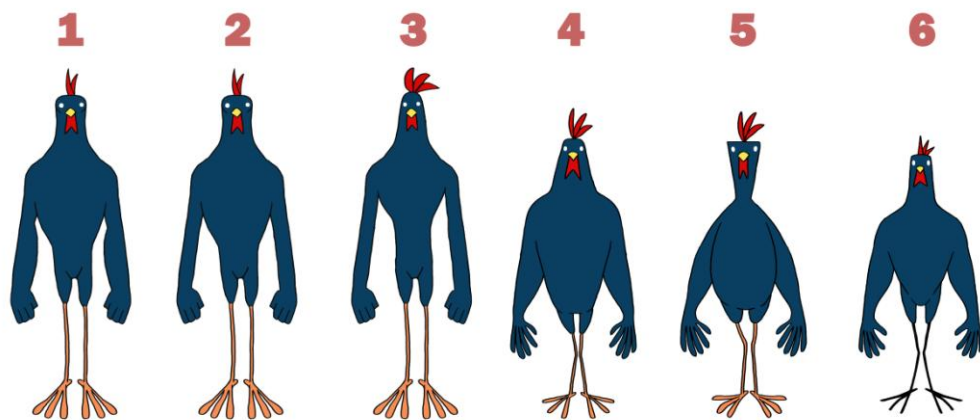
(dokumentasi pribadi)

Sketsa bagian kedua akhirnya dipilih sebagai tampak visual awal dari Kokok. Dengan acuan visual tersebut, perancangan dilanjutkan dengan eksplorasi bentuk tubuh Kokok dengan kombinasi dari bentuk dasar segitiga terbalik dan persegi yang menghasilkan 6 buah alternatif bentuk.



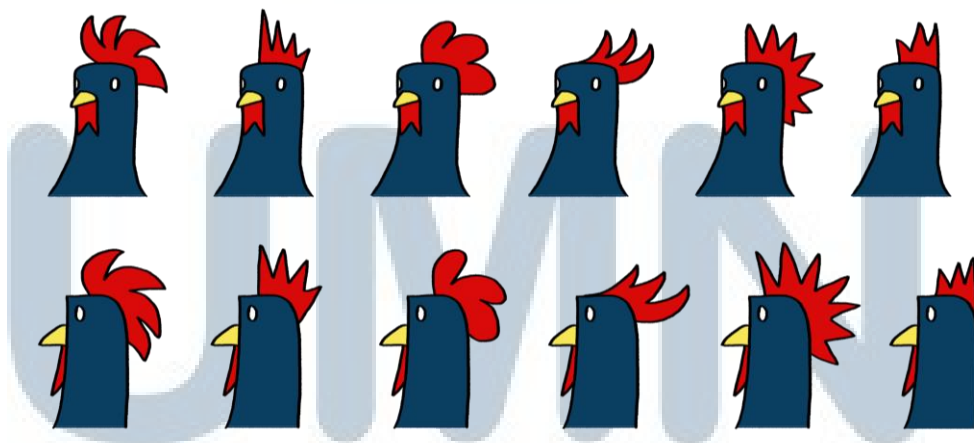
Gambar 3.52. Eksplorasi bentuk tubuh tokoh Kokok.
(dokumentasi pribadi)

Setelah mendapatkan bentuk dasar tubuh, perancangan dilanjutkan kembali dengan penerapan warna pada tokoh Kokok dan membuat beberapa alternatif lagi dengan memainkan bentuk kaki serta tinggi dari tokoh Kokok.



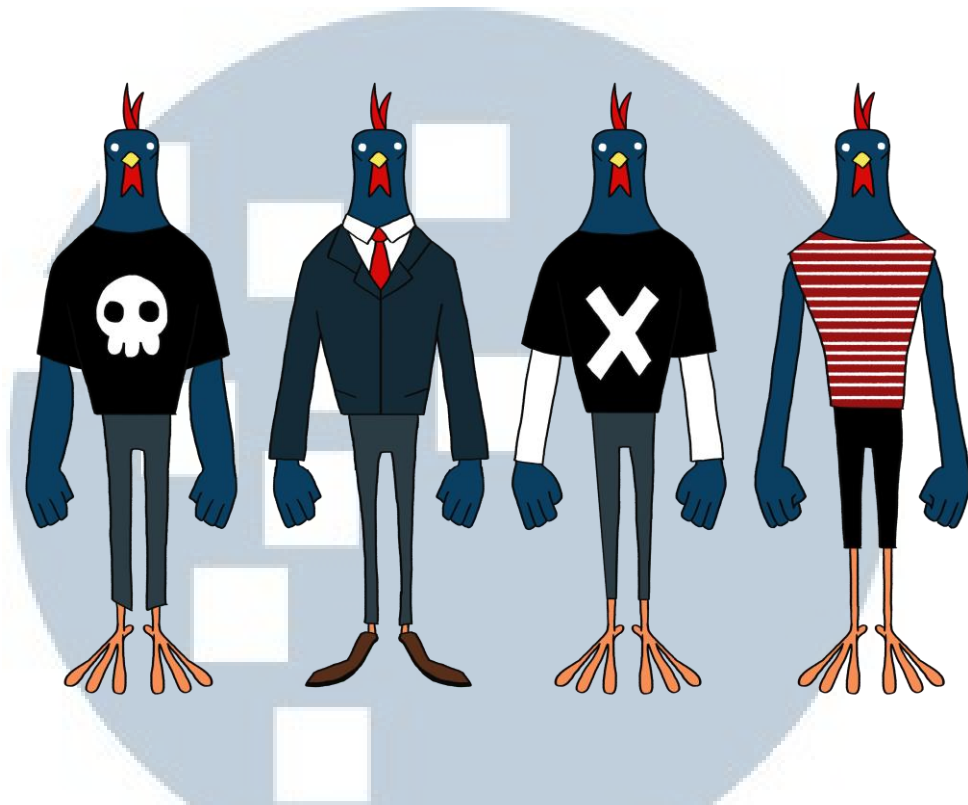
Gambar 3.53. Eksplorasi bentuk kaki dan tinggi Kokok.
(dokumentasi pribadi)

Penulis juga membuat beberapa alternatif untuk bentuk model jambul Kokok sebagai pengganti rambut.



Gambar 3.54. Eksplorasi model jambul Kokok.
(dokumentasi pribadi)

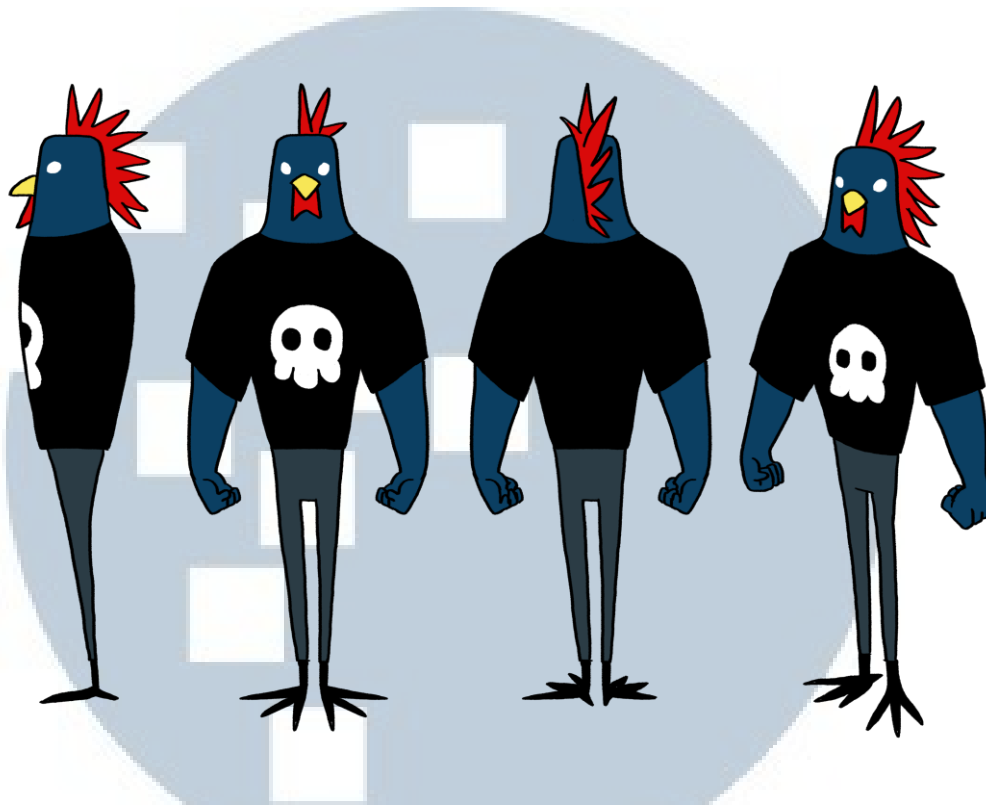
Setelah melakukan eksplorasi bentuk, proses perancangan dilanjutkan dengan merancang alternatif busana Kokok.



Gambar 3.55. Eksplorasi busana Kokok.
(dokumentasi pribadi)

Seperti pada perancangan tokoh Katrin, Kokok juga mengalami permasalahan distorsi bentuk tubuh karena busana yang dikenakannya, akhirnya penulis mengkombinasikan antara bentuk tubuh nomor 5, nomor 6, dan bentuk kaki yang lurus memanjang untuk mempertahankan bentuk dasar segitiga pada Kokok, sehingga didapatkan desain tokoh Kokok sebagai berikut.

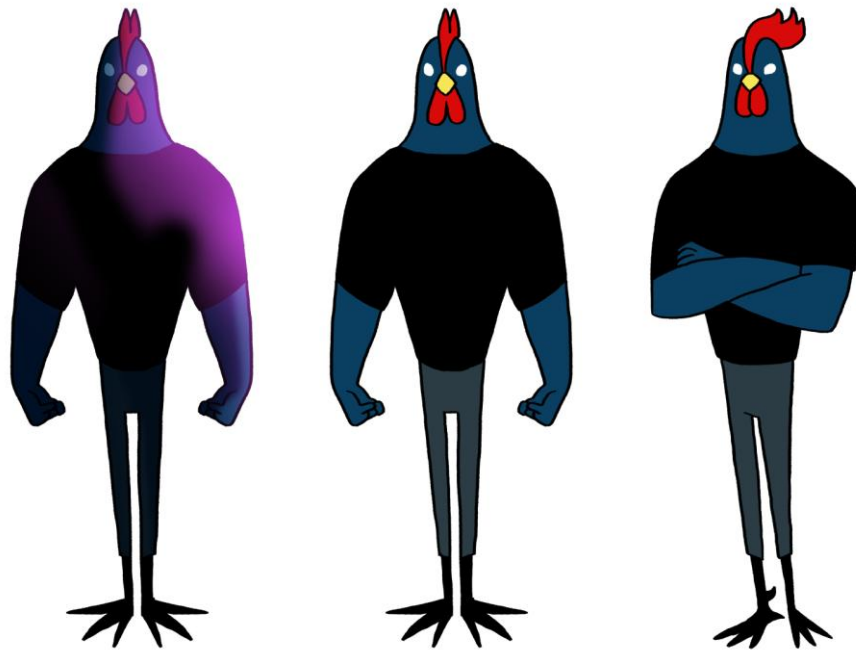
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.56. Desain awal tokoh Kokok.
(dokumentasi pribadi)

Namun, desain tersebut dianggap belum sesuai dengan data karakteristik fisik ayam dan *Three Dimensional Character* Kokok sehingga dilakukan beberapa perubahan terhadap fisik Kokok, terutama pada bagian kepala dan penambahan detail kecil sesuai dengan referensi fisik ayam. Perubahan ini membuat penulis mengkombinasikan antara bentuk tubuh nomor 4 dan nomor 5 dari eksplorasi sebelumnya. Bentuk kepala Kokok yang tadinya berbasis bentuk dasar persegi diganti dengan bentuk dasar segitiga, menghasilkan bentuk kepala yang lebih panjang dan nampak jauh lebih kecil daripada tubuh Kokok. Busana Kokok yang cenderung menggambarkannya sebagai anak *punk* akhirnya diganti menjadi kaos hitam polos untuk menghindari label *stereotype*. Tidak hanya itu, jengger/mahkota diubah bentuknya dari yang bergaya rambut *mohawk* memanjang, diubah menjadi

lebih pendek dan menggunakan bentuk dasar lingkaran pada kantung daging sehingga didapatkan desain akhir Kokok sebagai berikut.



Gambar 3.57. Desain akhir Kokok.
(dokumentasi pribadi)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA