



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

HASIL PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum

Proyek yang dibuat untuk tugas akhir ini berbentuk sebuah *trailer* film animasi pendek 2D dengan judul Concordia dan *concept artbook* yang berisi desain konsep karakter dan *environment* yang dibuat oleh penulis dan tim. Penulis berperan sebagai *character designer* dalam proyek ini, dan bertugas untuk mendesain karakter dalam film animasi tersebut. *Trailer* Concordia yang dibuat berdurasi sekitar satu sampai satu setengah menit. Gaya gambar dan gaya animasi yang digunakan adalah gaya kartun Amerika dan *anime* Jepang.

Proses *character design* dalam film animasi Concordia dapat dibagi menjadi tiga tahap, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi yang di dalamnya masing-masing terdapat *concept development*, *drafting*, memilih skema, dan pewarnaan. Dalam proyek ini, seluruh media yang digunakan oleh penulis adalah media berbasis digital.

3.2. Tahap Praproduksi

Praproduksi merupakan tahap awal dalam sebuah proses produksi. Dalam tahap ini, konsep dan ide-ide dikembangkan untuk selanjutnya dibawa ke tahap produksi. *Concept development* dan *drafting* termasuk dalam tahap praproduksi. Berikut adalah tabel kriteria desain karakter menurut cerita animasi Concordia.

Narasi Cerita	Kebutuhan Desain Karakter
<i>Setting</i> : tempat bukan di Bumi. Lokasi diandaikan berada di sekitar Hokkaido. Berlangsung pada tahun 1960.	Karakter dengan gaya pakaian dan warna yang klasik, tidak modern.
<i>Environment</i> mengusung kebudayaan Eropa dan Asia (desain bangunan, parade Mardi Gras, penggunaan Ghetto sebagai tempat pengasingan).	Karakter yang mencerminkan kebudayaan Eropa dan Asia, dari pakaian dan penampilan.
Tema cerita yang serius, sedih, dan klasik.	Karakter tidak boleh terlihat ceria dan senang, warna-warna karakter juga tidak boleh cerah atau terlalu saturasi, melainkan menggunakan warna klasik yang desaturasi.
Pesan moral cerita untuk menghindari perselisihan sejak kecil.	Karakter anak-anak yang saling berinteraksi satu sama lain.
Cerita yang bertemakan diskriminasi dan kekuasaan yang sepihak.	Ada dua jenis karakter berbeda di mana salah satu karakter bersifat otoriter dan mendominasi.

Tabel 3.1. Kriteria Umum Desain Karakter Concordia

3.2.1. Concept Development

Konsep film animasi Concordia dikembangkan dan disusun oleh seluruh tim produksi, baik dalam penentuan cerita, karakter, gaya gambar, dan *genre*. Concordia memiliki *setting* di negara Concordia, negara bagian South Concord, kota Puriter, pada tahun 1960-an, dan secara garis besar bercerita seputar pertemanan antara dua anak kecil yang berasal dari ras yang berbeda, di mana salah satu ras (kartun) ditindas oleh ras yang lain (*anime*). Negara bagian North Concord dihuni oleh mayoritas ras kartun, sedangkan South Concord dihuni oleh ras *anime*. Tokoh utama dari cerita ini adalah seorang anak laki-laki kartun yang bernama Botun yang datang ke kota Puriter bersama kakeknya yang ingin berjualan di kota tersebut. Di kota itu ia bertemu dengan seorang anak perempuan *anime* bernama Miho Shichirobei yang saat itu sedang kabur dari tukang roti yang menangkap basah dirinya sedang mencuri. Saat Miho sedang bersembunyi, Botun melihatnya. Miho yang takut ketahuan, menarik Botun sehingga melepas syal penutup yang

dipakai Botun, sehingga mengungkap identitas Botun yang sebenarnya, yaitu dirinya salah seorang dari ras kartun. Kakek yang sedang mencari Botun yang hilang, menciptakan keributan yang membuat dirinya ditangkap oleh polisi (Bartholomew Igarashi) dan dibawa ke sebuah tempat bernama *ghetto* atau tempat pengasingan. Setelah itu Miho dan Botun berusaha menolong kakek Botun untuk keluar dari *ghetto*.

Tokoh utama dalam animasi Concordia adalah seorang anak perempuan bernama Miho Shichirobei, anak laki-laki bernama Botun, kakek Botun, dan seorang petinggi polisi bernama Bartholomew Igarashi. Dalam penulisan tugas akhir ini, hanya karakter Miho Shichirobei dan Bartholomew Igarashi yang akan dibahas oleh penulis.

3.2.1.1. Miho Shichirobei

Penampilan visual karakter Miho Shichirobei terinspirasi dari berbagai karakter-karakter *anime* dan *manga*. Fleda Claes Johansson, karakter anak perempuan setengah robot (*cyborg*) yang bekerja sebagai pembunuh di *Social Welfare Agency* (SWA) dalam *anime* *Gunslinger Girl* yang diadaptasi dari *manga* berjudul sama oleh Yu Aida (2002), merupakan salah satu sumber inspirasi penulis dalam mendesain Miho. Claes diceritakan sebagai seorang anak perempuan yang bersikap dingin, tenang, dan anti-sosial. Ia jarang menunjukkan sifat empati dan simpati terhadap teman-teman sebayanya di SWA. Di balik sosoknya yang masih anak-anak, Claes adalah seorang anak yang mandiri dan memiliki sifat dan tindakan yang dewasa. Ciri khas Claes adalah model rambutnya dan sorot matanya yang

tajam, berkesan kosong, dan dingin. Tindakan dan ucapannya sama sekali tidak menunjukkan bahwa ia masih anak-anak.



Gambar 3.1. Fleda Claes Johansson
(Gunslinger Girl, 2008)

Selain Claes, karakter Riza Hawkeye dari *anime* dan *manga* Full Metal Alchemist oleh Hiromu Arakawa (2001) juga menjadi salah satu sumber inspirasi desain sisi psikologis Miho. Riza Hawkeye adalah seorang letnan di lembaga militer Amerika. Ia adalah seorang wanita yang serius, pendiam, dan selalu berpikir secara rasional. Sekilas, Riza Hawkeye adalah seorang wanita yang keras, kaku, dan kejam. Namun, di balik sifat kerasnya tersebut, ia adalah seorang wanita yang baik hati, dan memiliki sisi lucu, walaupun hanya terhadap orang-orang tertentu saja. Latar belakang sosialnya tragis, ia kehilangan ibunya di usia yang sangat muda, dan waktu kecil ia dijadikan objek percobaan oleh ayahnya yang memiliki obsesi terhadap hal-hal yang berkaitan dengan *alchemist*. Masa lalu yang dialami Riza Hawkeye membangun dirinya menjadi seorang yang keras, kaku, serius, pendiam, kejam, dan berkat itu pula ia bergabung dengan militer.



Gambar 3.2. Riza Hawkeye
(Full Metal Alchemist, 2009)

Berdasarkan beberapa referensi film *anime* yang yang dijadikan referensi, karakter perempuan dalam *anime* Jepang seringkali ditemui dengan mengenakan seragam sekolahnya, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Seragam sekolah bahkan dapat menjadi ciri khas dari karakter tersebut apabila seragam sekolah itu didesain dengan keunikan tersendiri. Kanzaki Holmes Aria, karakter dari *anime* Hidan no Aria (2011), adalah salah satu contoh karakter perempuan yang terlihat menggunakan seragam sekolahnya di hampir seluruh penampilannya di *anime* tersebut, baik saat ia berada di sekolah, maupun di luar sekolah seperti di rumah dan di tempat-tempat umum.



Gambar 3.3. Kanzaki H. Aria
(Hidan no Aria, 2011)

Selain Aria, contoh lain karakter *anime* yang mengenakan seragam sekolahnya sehari-hari adalah Yoshika Miyafuji dari *anime* Strike Witches (2008). Miyafuji adalah seorang anak perempuan sekolah menengah pertama (SMP) yang sehari-harinya, bahkan di seluruh adegan penampilannya selalu terlihat mengenakan seragam sekolah model pelaut yang menjadi ciri khas dirinya.



Gambar 3.4. Yoshika Miyafuji
(Strike Witches, 2008)

1.) Fisiologi

Miho adalah seorang anak perempuan berusia 9 tahun dari ras *anime* yang tinggal di kota Concord. Dengan tinggi badan 135 cm dan berat badan 24 kg, Miho adalah seorang gadis kecil yang kurus. Matanya yang berwarna biru merupakan keturunan dari ibunya yang berdarah Eropa. Namun gen dominan yang mengalir dalam dirinya adalah gen Jepang, sehingga penampilannya menyerupai orang Jepang. Warna kulitnya seperti orang Jepang pada umumnya, cerah kekuningan. Rambutnya pendek, tebal dan berwarna hitam. Bagian rambutnya yang panjang, lebih lurus dan rapi dibandingkan bagian rambut yang pendek. Rambutnya yang pendek bermodel *shaggy* dan terlihat berantakan. Sebagian rambutnya panjang di bagian belakang dan dikuncir dua.

Miho mengenakan pakaian seragam sekolah model pelaut khas Jepang dengan *stocking* nilon putih dan sepatu hitam. Blus yang dipakai Miho memiliki ciri khas kerah model seragam pelaut Inggris, dan pada bagian depannya terdapat kancing dua baris dan sabuk yang sering ditemui pada pakaian *trench coat*. Dilihat dari fisik atau penampilan luarnya, Miho adalah seorang anak perempuan yang memiliki penampilan yang atraktif (cantik, manis, modis, dan rapi), walaupun ia tidak banyak berekspresi dan berbicara.

2.) Sosiologi

Miho adalah seorang anak perempuan ras *anime* yang berasal dari keluarga berstatus sosial rendah dengan ekonomi yang pas-pasan, sedangkan mayoritas penduduk kota Puriter adalah masyarakat kelas atas. Ibunya adalah seorang ibu rumah tangga dan ayahnya adalah seorang petugas polisi yang bertugas di bawah divisi Bartholomew Igarashi. Namun ayahnya tidak memiliki hubungan langsung dengan Bartholomew Igarashi karena perbedaan pangkat yang signifikan. Ketika Miho berumur 7 tahun, ayahnya terbunuh dalam pekerjaannya. Setelah ayahnya meninggal, kehidupan Miho dan ibunya menjadi semakin sulit, dan ia terpaksa berhenti sekolah. Tidak lama setelah ayah Miho meninggal, ibunya yang memang sudah sejak lama sakit-sakitan, meninggal akibat stress.

Sejak kedua orang tuanya tiada, Miho harus berusaha untuk bertahan hidup di usianya yang masih sangat muda. Ia terpaksa mencari makan dan uang dengan mencuri barang-barang dari toko untuk kemudian dijual atau

digunakan sendiri. Tetangga sekitar tempat Miho tinggal cukup peduli dengannya, dan terkadang mereka membantunya dengan sumbangan makanan, barang, atau uang.

Di mata tetangganya, Miho dikenal sebagai anak perempuan yang misterius, pendiam, anti-sosial, dan tidak banyak yang bisa diketahui darinya. Miho sendiri tidak memiliki banyak teman yang seangkatan dengannya. Teman-temannya di masa sekolah dulu sebagian kecil masih mengenal dan ingat pada dirinya, namun mereka sangat jarang bertemu. Namun demikian, ia memiliki teman seekor anjing kecil yang ia pelihara di rumahnya.

3.) Psikologi

Karena kehidupannya yang keras dan sulit sejak usia 7 tahun, Miho menjadi seorang anak yang pendiam, dan tidak banyak berbicara. Karena itu pula, secara tidak sadar, ia berkembang menjadi anak yang cerdas, kuat, dan lebih dewasa dibandingkan anak-anak lain seusianya, walaupun ia hanya menempuh pendidikan sampai dengan tingkat satu Sekolah Dasar. Miho menjadi cepat belajar dan cepat beradaptasi dengan lingkungan dan keadaan sekitarnya, pengalaman hidupnya yang keras memberi banyak pelajaran, pengetahuan, dan kekuatan padanya.

Tidak mudah terbawa suasana adalah salah satu kelebihan Miho, ia bertindak secara hati-hati, berpikir dengan logika dan secara kritis, namun mengingat bahwa ia masih anak-anak, Miho terkadang dapat bertindak ceroboh. Walaupun ia adalah seorang pencuri, sebenarnya ia adalah anak

yang baik hati dan sopan dalam kehidupannya sehari-hari. Karena tidak ada keluarga atau teman yang melindunginya, maka Miho harus dapat mempertahankan dirinya sendiri. Ayahnya mengajarkan Miho ilmu bela diri sejak kecil, sehingga ia tumbuh menjadi anak yang kuat, baik secara mental dan fisiknya.

Kehidupan Miho dikelilingi oleh masyarakat kelas atas dengan tingkat ekonomi yang tinggi. Dalam dirinya, Miho ingin bergabung dalam golongan masyarakat kelas atas tersebut dan keluar dari golongan masyarakat kelas rendah. Oleh sebab demikian, Miho berusaha menjaga citra dirinya, misal ia berusaha agar wajahnya tidak terlihat saat sedang mencuri, selalu menjaga penampilannya agar tetap rapi di depan umum, dan membangun citra untuk menutupi dan menyembunyikan identitas dirinya yang asli sebagai bagian dari masyarakat kelas rendah.

Miho adalah seorang anak yang *introvert*, tidak banyak yang mengenal dengan baik anak seperti apakah Miho sebenarnya. Ia juga cuek, dan terlihat seolah tidak peduli terhadap keadaan sekitarnya. Pola dan jalan pikir Miho sulit ditebak mengingat kecerdasan dan kehati-hatiannya dalam bertindak. Selain itu, ia juga sangat tegas dalam mengambil keputusan.

3.2.1.2. Bartholomew Igarashi

Inspirasi dan referensi karakter Bartholomew datang dari *anime* Rurouni Kenshin (1996). Dalam *anime* tersebut, karakter yang menjadi inspirasi Bartholomew adalah Saito Hajime, seorang petinggi kepolisian. Penampilannya tinggi dengan kaki yang panjang, sorot mata yang tajam,

berambut pendek hitam, selalu memakai seragam kepolisiannya, dan membawa pedang panjang di pinggangnya.

Saito adalah seorang ahli pedang yang hebat sekaligus seorang petugas polisi yang kejam, arogan, dan tak mengenal belas kasihan terhadap musuhnya. Meskipun Saito terlihat sangat serius dan tenang di sepanjang adegan, ia memiliki rasa humor walaupun humornya terkesan sadis dan menyinggung.



Gambar 3.5. Saito Hajime
(Rurouni Kenshin, 1996)



Gambar 3.6. Saito Hajime
(<http://www.animecharactersdatabase.com/character.php?id=16200>)

Karakter Roy Mustang dari *anime* Full Metal Alchemist, juga merupakan salah satu referensi dan inspirasi penulis dalam mendesain Bartholomew. Roy Mustang digambarkan sebagai seorang kolonel di lembaga militer yang memiliki ambisi yang kuat dalam mencapai tujuannya. Ia juga pintar dan cerdas, terutama dalam membuat kode-kode dan taktik militer. Kepribadiannya egois, dan selalu berpikir beberapa langkah lebih jauh dibanding rekan-rekannya yang sesama anggota militer. Roy berambut hitam pendek dan memakai seragam militer yang berwarna biru.



Gambar 3.7. Roy Mustang
(Full Metal Alchemist, 2009)



Gambar 3.8. Roy Mustang
(<http://www.zerochan.net/1166892#full>)

Seragam yang dikenakan Bartholomew terinspirasi dari seragam kepolisian asli dan seragam militer angkatan laut. Selain itu, desain *trench coat* juga menjadi elemen desain utama dalam seragam Bartholomew.



Gambar 3.9. Referensi Desain Seragam Polisi Bartholomew
(<http://www.navy.gov.au/sites/default/files/S3-Officer.jpg>)



Gambar 3.10. Referensi Desain Seragam Polisi Bartholomew
(<http://www.etsy.com/listing/121189663/police-mans-coat-city-of-new-york-60s>)

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 3.11. Referensi Desain Seragam Polisi Bartholomew
(http://www.monson-ma.gov/public_documents/monsonma_police/00319ED4-000F8513.7/11262007_121344_3.jpg)

1.) Konsep Kepolisian Concordia

Negara Concordia memiliki lembaga kepolisian yang bertugas untuk menjaga ketertiban dan keamanan negara. Lembaga kepolisian tersebut sekaligus mengemban tugas militer atau tentara dalam mempertahankan negara Concordia. Dengan kata lain, lembaga kepolisian dan lembaga militer Concordia adalah satu kesatuan unit, akan tetapi, mereka lebih dikenal dengan sebutan lembaga kepolisian.

Dalam lembaga kepolisian Concordia, tiap anggotanya menduduki pangkat tertentu. Berdasarkan referensi mengenai urutan pangkat kepolisian yang telah dipelajari, penulis membuat urutan pangkat kepolisian Concordia dari yang terendah sampai yang tertinggi sebagai berikut, *Police Constable*, *Sergeant*, *Inspector*, *Chief Inspector*, *Superintendent*, *Chief Superintendent*, *Assistant Chief Constable*, *Deputy Chief Constable*, dan *Chief Constable*. Bartholomew memegang pangkat *Assistant Chief Constable*. Perbedaan

jenjang pangkat selain dapat dilihat dari desain seragamnya, juga dapat dilihat dari perlengkapan yang dibawanya. Polisi yang diizinkan untuk memiliki dan membawa pistol dalam tugasnya adalah polisi berpangkat *Superintendent* ke atas. Selain itu, mereka hanya diizinkan untuk memiliki tongkat polisi dan menggunakan pistol yang harus dipinjam terlebih dahulu dari bagian perlengkapan kepolisian.

2.) Fisiologi

Bartholomew Igarashi adalah seorang pria petugas kepolisian berusia 34 tahun dengan penampilan fisik yang atraktif (tinggi 185 cm dan tampan). Ia merupakan keturunan Eropa dan Jepang. Rambutnya pendek dan berwarna coklat tua. Ia memiliki janggut dan kumis yang tipis, rapi, dan berwarna coklat sama seperti rambutnya. Bartholomew memiliki wajah yang mengintimidasi dengan alis dan garis mata yang tajam.

Dalam keseharian, Bartholomew terlihat modis dengan memakai pakaian seragam polisinya yang menyerupai *trench coat* berwarna putih, yang dipadukan dengan boots setinggi lutut yang berwarna hitam, sarung tangan putih, dan *sweater turtle neck* di bagian dalamnya. Di pinggangnya, ia membawa sebuah pistol jenis semi otomatis.

3.) Sosiologi

Bartholomew berasal dari keluarga bangsawan yang kaya raya. Di usia yang sangat muda, ia bergabung dengan divisi kepolisian dan karena kejeniusan dan pengalamannya, dalam waktu yang tidak terlalu lama, ia mencapai pangkat *Assistant Chief Constable* yang merupakan pangkat tertinggi urutan

ketiga di jajaran kepolisian negara Concordia. Keberadaan Bartholomew sangat berpengaruh bagi kota tersebut. Bagi bawahannya, dan bagi masyarakat sekitar, sosoknya dikenal sebagai petugas kepolisian yang hebat, kuat, otoriter, egois, dan ditakuti.

Keluarga Bartholomew, atau yang dikenal dengan keluarga Igarashi, merupakan keluarga yang berpengaruh bagi negara Concordia. Mayoritas anggota keluarga Igarashi memiliki kedudukan, baik di sektor militer maupun politik. Di seluruh pelosok negara, tidak ada yang tidak mengenal keluarga Igarashi, begitu pula dengan sosok Bartholomew.

4.) Psikologi

Sebagai seorang anggota kepolisian, Bartholomew memandang dan memutuskan segalanya berdasarkan undang-undang. Baginya, benar atau salah ditentukan berdasarkan apa yang dikatakan undang-undang mengenai hal tersebut. Oleh karena itu, ia menganggap bahwa ras kartun yang menurut undang-undang dilarang untuk berada di negara South Concord adalah benar. Sikap idealismenya membuat Bartholomew menjadi seorang petugas kepolisian yang tegas dan bengis. Berasal dari keluarga bangsawan yang mengedepankan norma-norma dan peraturan, Bartholomew tumbuh menjadi seorang yang sangat mengedepankan norma dan peraturan.

Bartholomew tidak hanya ditakuti karena pangkat dan keluarganya, namun ia juga ditakuti akibat keahliannya, baik dalam menembak, bela diri, analisa, dan semua yang dibutuhkan oleh seorang polisi. Di negara

Concordia, sangatlah sedikit penjahat, maupun orang yang bisa menandingi keahliannya.

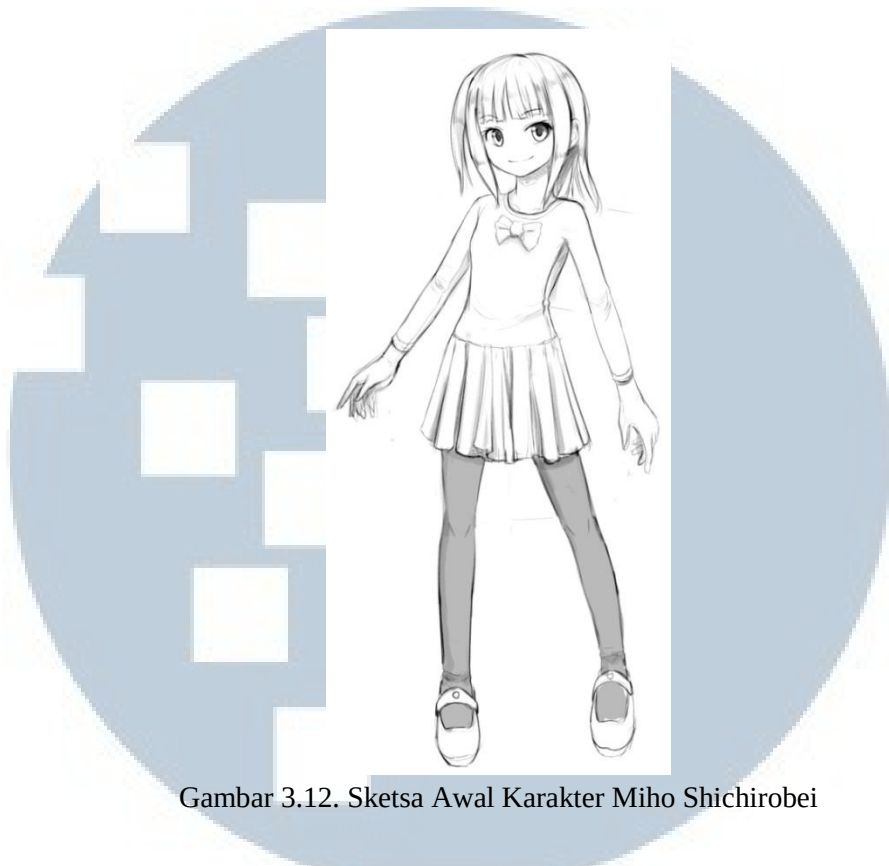
Bartholomew selalu bersikap tenang dalam bertindak. Ia sangat tegas, bengis, otoriter dan tidak mengenal kompromi. Wajahnya jarang menunjukkan ekspresi ramah kepada orang lain. Karena keahlian yang dimilikinya, Bartholomew menjadi sangat percaya diri dan optimis terhadap dirinya, dan tugas-tugas yang dijalannya. Ia yakin bahwa apapun yang ditanganinya pasti akan berbuah keberhasilan, dan prestasi tersebut telah ia raih sejak ia bergabung di kepolisian.

3.2.2. Drafting/ Sketsa dan Penentuan Skema

Tahap berikutnya setelah menyelesaikan *concept development*, adalah *drafting* yang tidak hanya dilakukan sekali untuk mendapatkan visual karakter yang sesuai dan diinginkan. Dalam proyek ini, penulis menganggap tim proyek sebagai klien, dan pemilihan desain akan ditentukan berdasarkan kesepakatan anggota kelompok.

Sebelum memulai *drafting*, penulis mencari dan menentukan gaya gambar *anime* yang akan digunakan. Setelah mencari sejumlah referensi, akhirnya ditentukan bahwa gaya gambar yang akan digunakan adalah gaya gambar *ordinary style* (Su dan Zhao, 2012), yaitu gaya gambar *anime* semi realis dengan anatomi tubuh yang cukup detail, dan ekspresi yang bervariasi.

Setelah itu, dimulai tahap pemilihan pakaian yang akan digunakan oleh karakter. Sketsa yang dibuat tidak secara sekaligus atau bersamaan, melainkan per bagian. Pertama-tama, sketsa dibuat untuk menentukan wajah dan postur tubuh.



Gambar 3.12. Sketsa Awal Karakter Miho Shichirobei

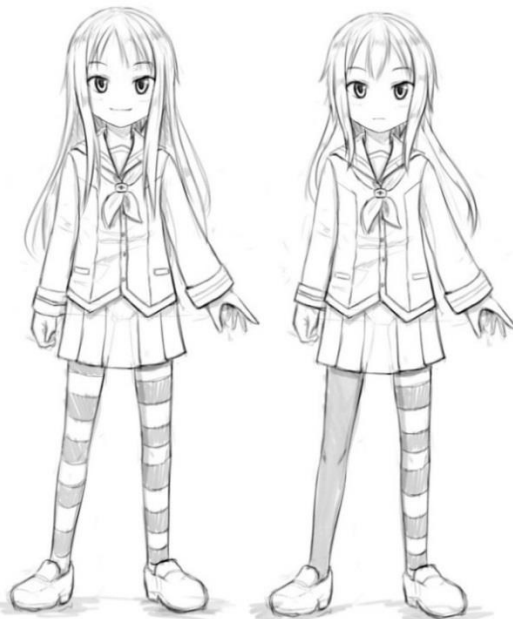
Gambar 3.12. menunjukkan sketsa karakter Miho yang dibuat pertama kali. Yang ingin ditekankan dan didapatkan dari sketsa ini adalah desain wajah, rambut dan postur tubuh Miho. Namun berdasarkan pertimbangan anggota tim, ada baiknya bahwa usianya dibuat lebih muda beberapa tahun. Pada sketsa ini, Miho terlihat berusia sekitar 13 tahun, dan penulis mengubah sketsa Miho menjadi berusia 9 tahun.

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



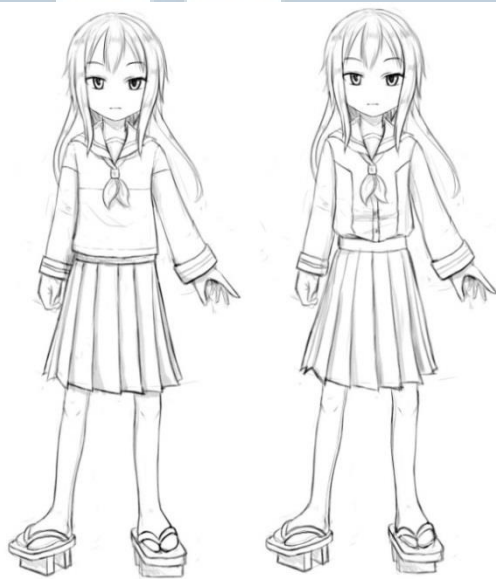
Gambar 3.13. Revisi Sketsa Karakter Miho

Sketsa karakter Miho yang dibuat penulis untuk kedua kalinya menurut anggota tim telah sesuai usianya. Setelah mendapatkan tolak ukur usia yang sesuai, dilanjutkan dengan sketsa untuk mendapatkan wajah dan pakaian yang sesuai. Dua buah sketsa dibuat untuk menentukan wajah karakter.



Gambar 3.14. Sketsa Karakter Miho

Berdasarkan diskusi yang dilakukan oleh anggota tim, maka gambar nomor 2 (kanan) menjadi pilihan, tetapi dengan mata yang dibuat lebih sipit dan tajam, rok yang lebih panjang, *stocking* polos, dan blus yang lebih sederhana. Maka penulis membuat sketsa alternatif pakaian Miho lainnya yang ditunjukkan pada gambar berikut. Desain pakaian mengacu pada seragam sekolah model pelaut khas Jepang.



Gambar 3.15. Sketsa Alternatif Pakaian Miho

Wajah, postur tubuh, dan pakaian telah disepakati oleh anggota tim. Namun agar karakter yang didesain lebih menceritakan latar belakang hidupnya yang keras, maka penulis mengubah desain wajahnya.



Gambar 3.16. Desain Final Wajah Miho

Sebelum siap memasuki tahap produksi, dibuat alternatif warna dan desain pakaian Miho. Dari segi visual, seragam sekolah Miho dinilai terlalu standar, maka penulis melakukan revisi desain pakaiannya. Salah satunya adalah dengan mengkombinasikan salah satu jenis pakaian khas Eropa pada masa itu, *trench coat*, dan seragam sekolah model pelaut khas Jepang. Kemudian, setelah dipertimbangkan lebih jauh, penggunaan *geta* tidak memiliki hubungan dan pengaruh apapun dalam film animasi Concordia, maka *geta* pun diubah kembali menjadi sepatu sekolah, seperti desain awal. Dari sejumlah sketsa yang ada, dipilih sketsa dengan desain yang memiliki keunikan tersendiri.

Proses desain karakter Bartholomew berawal dari pencarian referensi, terutama referensi karakter-karakter polisi dalam *anime*. Referensi-referensi tersebut kemudian ditelaah untuk mencari gaya gambar yang sesuai. Berdasarkan referensi, maka gaya gambar yang akan digunakan adalah gaya gambar *ordinary* semi realis, dengan proporsi dan detail anatomi yang jelas.



Gambar 3.17. Sketsa Awal Karakter Bartholomew

Kemudian penulis merevisi dan mematangkan desain pakaian seragam polisi yang digunakan Bartholomew, yaitu mengkombinasikan seragam kepolisian dengan *trench coat*, serta mengubah *badge* kepolisian di topinya dengan lambang bunga seruni.



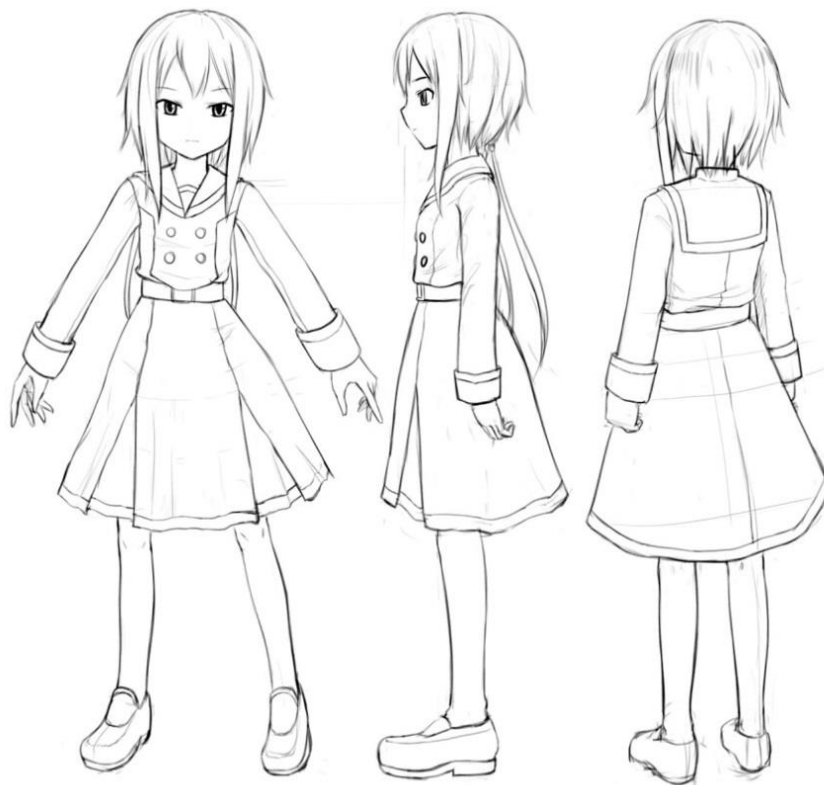
Gambar 3.18. Sketsa Wajah dan Desain Final Bartholomew

3.3. Tahap Produksi

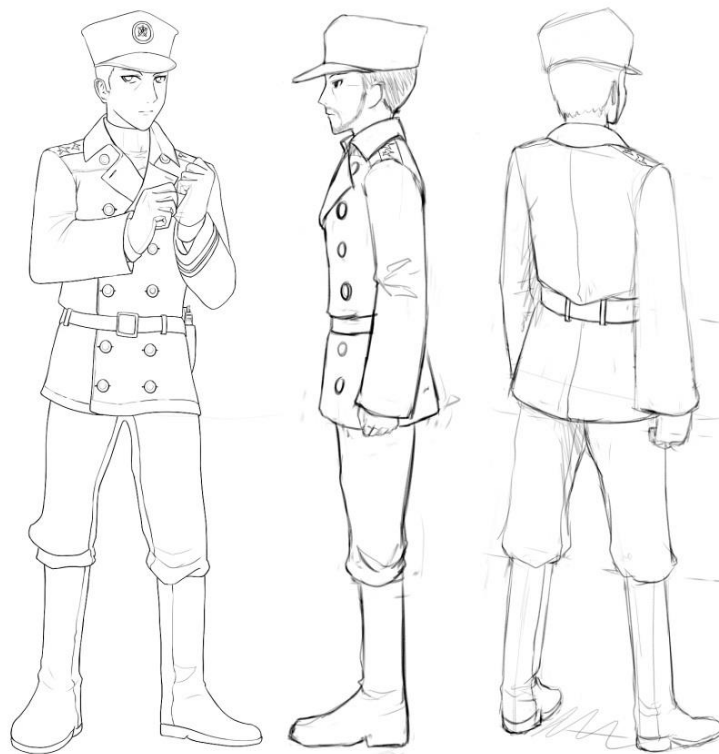
Setelah sketsa dan konsep karakter telah diselesaikan, tahap berikutnya adalah produksi, yaitu membuat *model sheet* masing-masing karakter, dan pewarnaan.

3.3.1. Model Sheet

Konsep dan desain yang telah disetujui, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *model sheet* untuk memberi gambaran mengenai pakaian, fitur wajah, postur tubuh, dan elemen-elemen karakter lainnya.



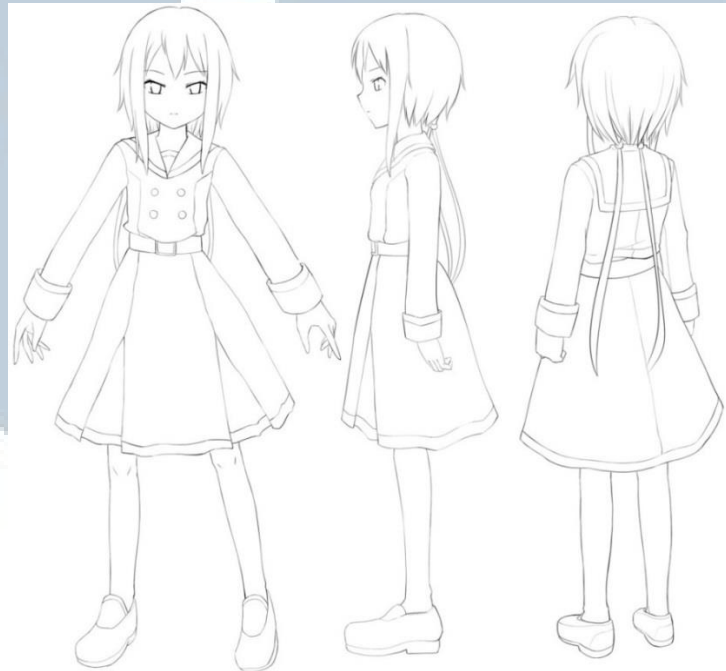
Gambar 3.19. Model Sheet Miho



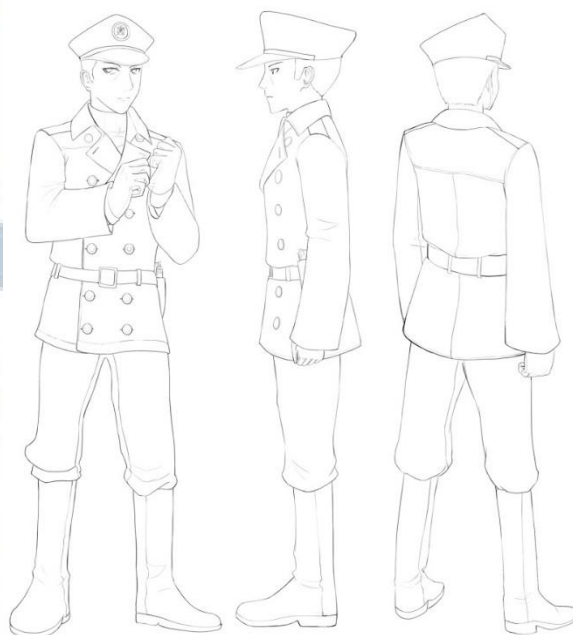
Gambar 3.20. Model Sheet Bartholomew

3.3.2. *Inking/ lining* dan Pewarnaan.

Inking/ lining adalah tahap yang dilalui sebelum pewarnaan, agar gambar terlihat lebih rapi. Garis-garis sketsa yang berantakan dan detail objek dapat diperjelas dengan *inking*.



Gambar 3.21. *Line Art* Miho



Gambar 3.22. *Line Art* Bartholomew

Kemudian, *line art* tersebut dilanjutkan dengan pewarnaan. Pemilihan warna yang akan digunakan didasari teori warna dan *color scheme* yang sesuai dengan tema proyek.

3.3.3. Pewarnaan

Penulis menggunakan pewarnaan *render sketch*, untuk mewarnai *model sheet* karakter Miho dan Bartholomew. Warna-warna tersebut kemudian akan disusun menjadi palet warna tersendiri untuk memudahkan pewarnaan animasi. Tema yang dipilih untuk *color scheme* karakter adalah warna klasik/ *vintage*.

Sebelum memulai *render*, penulis membuat beberapa alternatif warna untuk karakter Miho.



Gambar 3.23. Alternatif Warna Miho

Pilihan akhir jatuh pada nomor dua dari kiri, yaitu seragam Miho berwarna biru navy dengan *stocking* putih, dan kemudian dilanjutkan ke tahap *render*.

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 3.24. Warna *Model Sheet* Miho



Gambar 3.25. Warna *Model Sheet* Bartholomew

3.4. Tahap Pascaproduksi

Proses berikut setelah pewarnaan *model sheet* karakter selesai, dilanjutkan dengan membuat *expression sheet* dan perbandingan tinggi badan antar karakter.

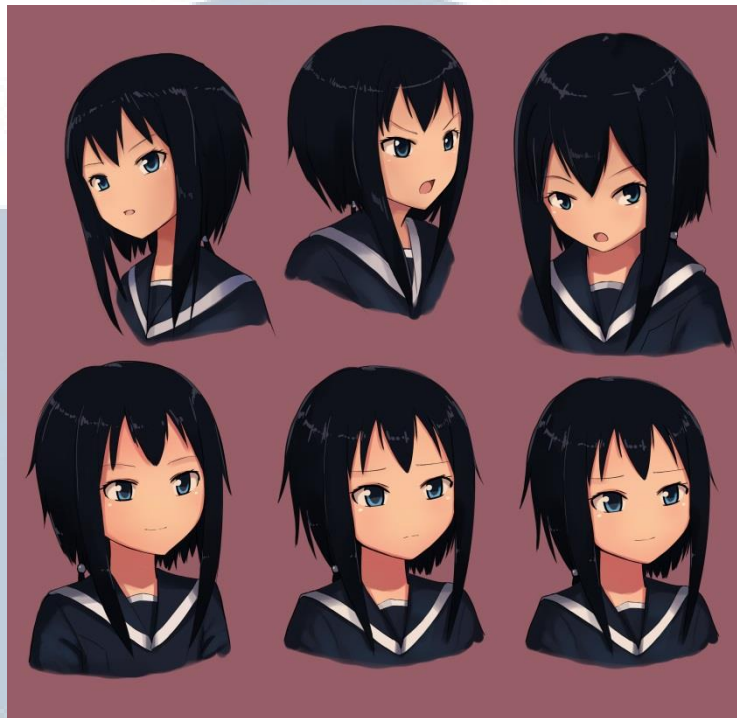
3.4.1. *Expression Sheet*

Expression sheet menunjukkan berbagai jenis ekspresi wajah karakter yang menjelaskan sifat dan kepribadian karakter. Miho adalah seorang anak perempuan yang tidak banyak berekspresi. Ekspresi wajahnya cenderung statis dan tidak dilebih-lebihkan. Di kehidupan sehari-hari, Miho cenderung terlihat tenang, dan menunjukkan ekspresi seolah tidak peduli terhadap sekitarnya.

Ekspresi wajah yang ditunjukkan oleh Bartholomew juga tidak banyak. Bartholomew cenderung menunjukkan ekspresi wajahnya yang tenang, seolah tidak berekspresi dengan sorot matanya yang tajam.

Tahap pembuatan *expression sheet* sama seperti pembuatan *model sheet*, yaitu dari sketsa, dilanjutkan *inking*, dan kemudian pewarnaan.





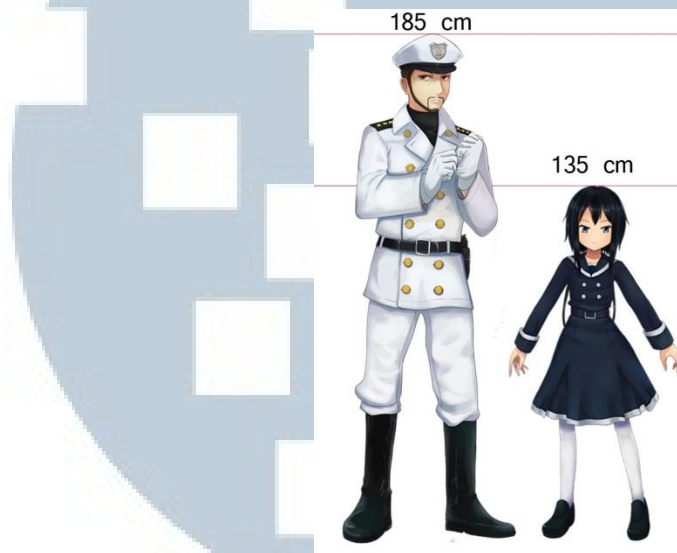
Gambar 3.26. Miho Shichirobei *Expression Sheet*



Gambar 3.27. Bartholomew Igarashi *Expression Sheet*

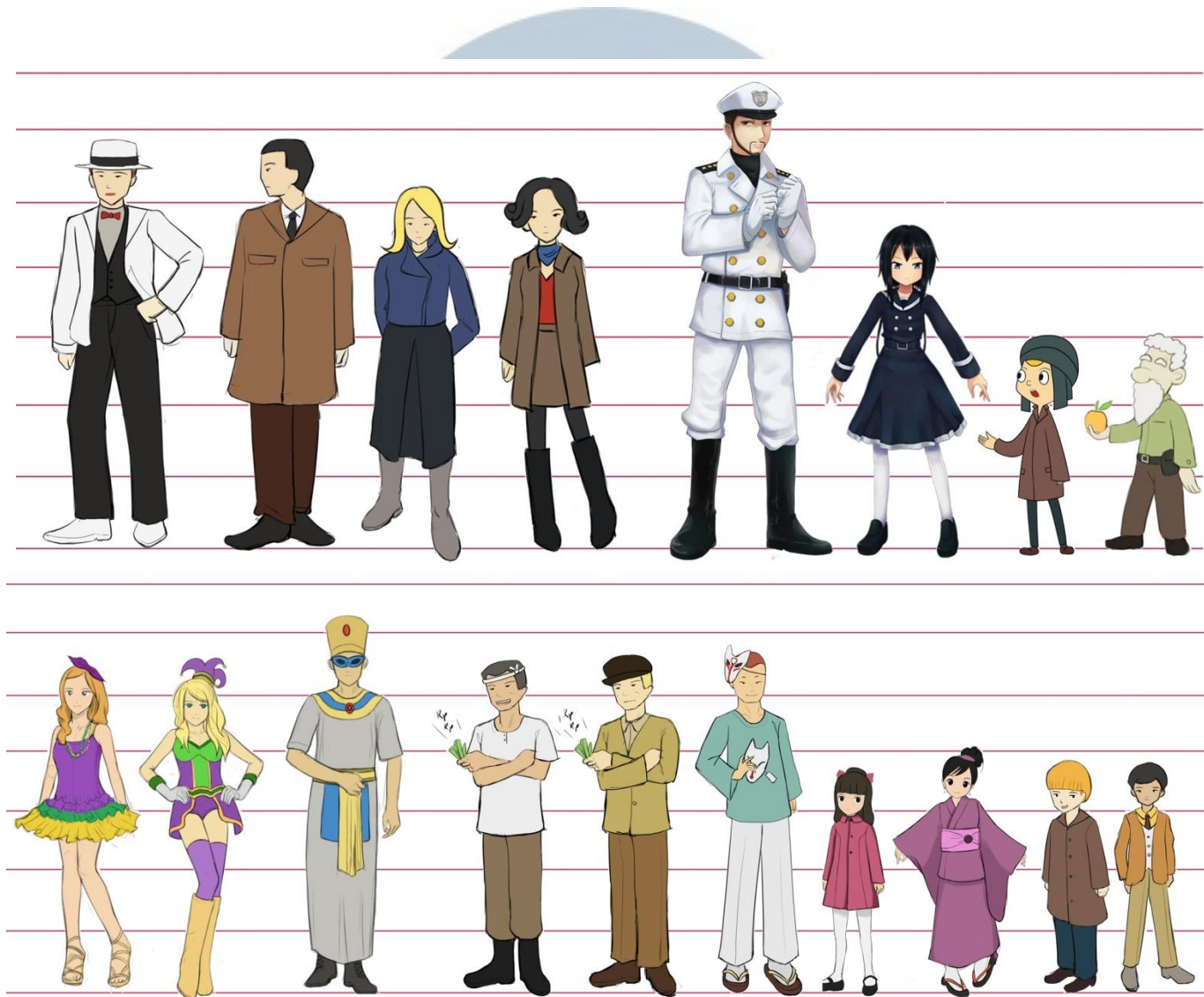
3.4.2. Perbandingan Tinggi Karakter

Untuk menentukan ukuran karakter yang telah didesain, perlu dilakukan perbandingan tinggi karakter satu sama lain.



Gambar 3.28. Perbandingan Tinggi Bartholomew dan Miho

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.29. Perbandingan Tinggi Karakter Concordia

3.4.3. Implementasi Desain Karakter pada Animasi

Hasil desain karakter pada animasi memiliki perbedaan dari *model sheet* karakter. Karakter digambarkan lebih sederhana untuk diaplikasikan pada animasi, karena mempertimbangkan kesulitan dalam menganimasikan detail karakter. Implementasi desain dilakukan pada model karakter dan warna. Implementasi model terlihat seperti pada rambut, mata, pakaian, dan detail anatomi. Model rambut Miho dibuat lebih sederhana, namun masih mempertahankan model rambut yang asli. Sedangkan baju dibuat lebih sederhana dengan menyederhanakan lipatan-lipatan baju, baik baju Miho dan Bartholomew. Anatomi tetap dipertahankan, tetapi lebih sederhana dengan penggambaran proporsi yang mengikuti *model sheet*.

Sedangkan implementasi warna karakter terlihat pada perubahan warna menjadi *cel shade* sederhana dengan menggunakan 2 warna atau tanpa *shading*. Warna-warna yang diaplikasikan pada karakter disusun menjadi kotak-kotak warna untuk memudahkan proses pewarnaan pada saat animasi. Implementasi model dan warna tersebut akan digunakan oleh para *animator* untuk menganimasikan dan mewarnai animasi karakter.



Gambar 3.30. Implementasi Desain Karakter Miho untuk Animasi



Gambar 3.31. Implementasi Desain Karakter Bartholomew untuk Animasi