



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Penulis akan membuat proyek akhir yang berupa perancangan tokoh ayah dan anak untuk film animasi 2D yang berjudul “ANGAN”. Film ini merupakan animasi 2D yang bergenre drama, yang dibuat menggunakan teknik *frame by frame* dan *limited animation*. Perancangan tokoh ayah dan anak akan difokuskan kepada penggambaran tokoh berdasarkan keluarga dengan tipe pengasuhan otoriter. Metode pengumpulan data akan dilakukan dengan cara studi referensi dan studi literatur.

##### **3.1.1. Sinopsis**

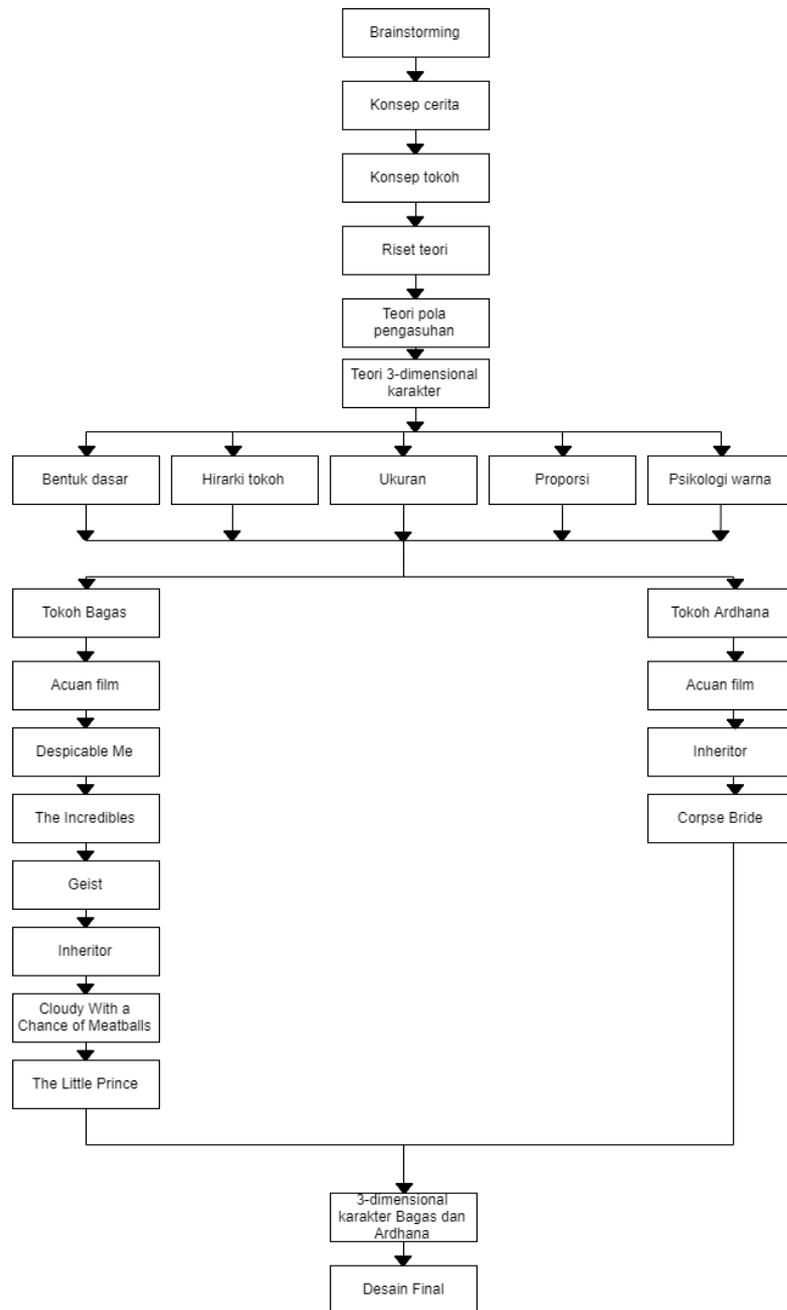
Bagas, seorang wirausaha sekaligus orang tua tunggal, selalu memiliki ekspektasi tinggi terhadap anaknya, Ardhana. Ia tidak pernah puas dengan prestasi akademik yang diperoleh oleh Ardhana sehingga hal tersebut membuat hubungan mereka semakin menjauh. Hingga suatu hari, Ardhana berusaha untuk memperbaiki hubungan mereka, tetapi Bagas tidak meresponnya dengan baik sehingga menimbulkan keributan di antara mereka berdua. Hal tersebut membuat Bagas mengalami mimpi mengerikan tentang Ardhana, yang menyadarkan dirinya bahwa selama ini ia terlalu mengekang Ardhana.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai pembuat keseluruhan karya. Namun pada pembahasan tugas akhir ini, penulis berfokus kepada peneliti dalam proses perancangan karakter Bagas dan Ardhana dalam film 2D animasi “ANGAN” .

### **3.2. Tahapan Kerja**

Pada tahapan kerja, pertama penulis melakukan *brainstorming* cerita terlebih dahulu. Setelah melakukan *brainstorming* maka tercipta konsep ceritayang akan menjadi dasar untuk tokoh yang akan dibuat. Tokoh yang akan diciptakan adalah sosok ayah yang otoriter dan selalu memiliki ekspektasi tinggi terhadap anaknya. Untuk tokoh anak sendiri memiliki konsep karakter berupa anak yang merasa selalu terlalu terbebani dengan ekspektasi ayahnya yang tinggi. Setelah menemukan konsep tokoh, penulis akan melakukan observasi film. Selain itu, penulis akan melakukan studi literatur tentang gaya pengasuhan (*parenting style*) dan penelantaran anak (*child neglect*). Dari hasil observasi film dan studi literatur akan tercipta 3 dimensional karakter dari tokoh yang akan dibuat.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.3. Acuan

Pada tahap ini penulis ingin menciptakan perancangan tokoh ayah dan anak dengan menyesuaikan teori dan acuan yang didapat. Penulis ingin

memperlihatkan sifat ayah dan anak dari bentuk tubuh dan proporsi mereka. Selain itu penulis ingin memperlihatkan bagaimana tokoh anak memiliki minat terhadap dunia seni, tetapi ia berusaha menutupinya karena takut dengan persepsi ayahnya.

Setelah melakukan studi literatur khususnya tentang pola pengasuhan dan penelantaran anak, maka tercipta tabel sebagai berikut. Dari tabel dibawah memperlihatkan apa kata kunci yang didapat dari teori hingga bentuk visual yang ingin digambarkan dari tokoh yang akan dibuat.

Tabel 3.1. Tabel interpretasi terhadap tokoh Bagas

(dokumentasi Pribadi)

Kata Kunci dari teori	Sifat yang ingin digambarkan	Visualisasi Tokoh
<b>Selalu menuntut anak</b>	Mempunyai sifat yang dominan	Bentuk tubuh yang besar
<b>Menerapkan aturan tanpa memikirkan perasaan anak</b>	Memiliki pemikiran dan sifat yang kaku	Kostum dengan warna netral
<b>Memiliki ekspektasi yang tinggi</b>	Idealis	Postur tubuh yang tegap

Tabel 3.2. Tabel interpretasi terhadap tokoh Ardhana

(dokumentasi Pribadi)

Kata Kunci dari Teori	Sifat yang Indin digambarkan	Visualisasi Tokoh
<b>Kurang dihargai oleh orang tua</b>	Memiliki kepercayaan diri yang rendah	Postur tubuh yang membungkuk
<b>Kurang mendapatkan dukungan secara emosional</b>	Memiliki sifat tertutup	Pakaian yang tertutup dan berwarna gelap
<b>Selalu dituntut lebih dan harus menurut</b>	Memiliki sifat penurut	Bentuk tubuh kecil

Penulis ingin membuat tubuh Bagas terlihat lebih besar dari Ardhana untuk menunjukkan sifatnya yang lebih dominan. Selain itu penulis juga membuat postur Bagas yang tegap untuk memperlihatkan sosok idealis, karena postur tegap merupakan postur tubuh yang dianggap ideal. Sedangkan untuk Ardhana, penulis ingin menggambarkan kebalikan dari Bagas, seperti tubuh yang mungil dan bungkuk. Hal tersebut dilakukan untuk menggambarkan sosok Ardhana yang lebih patuh terhadap ayahnya, serta menciptakan kontras antara kedua tokoh.

Berdasarkan tabel yang dibuat, maka terciptalah tiga dimensional karakter seperti berikut

1. Bagas

- a. Fisiologi: Bagas adalah pria berusia 43 Tahun. Tinggi 174 cm berat 80 kg (menunjukkan sifatnya yang dominan). Nama Bagas sendiri berasal dari bahasa Jawa yang berarti kuat dan teguh. Bagas memiliki postur tubuh yang cukup berisi dan tegap (menunjukkan sifatnya yang idealis). Memiliki warna kulit sawo matang (dikarenakan ia memiliki keturunan Jawa), Warna mata coklat gelap dan warna rambut hitam. Ia memiliki alis yang tebal dan kumis. Ia berpakaian rapih dengan mengenakan kemeja polo dan celana panjang dilengkapi dengan rambut yang disisir dengan rapih (menunjukkan pemikirannya dan sifatnya yang masih cenderung kaku).
- b. Psikologi: Bagas memiliki kepribadian yang tegas, kaku, dan otoriter. Hal ini dikarenakan ia memiliki latar belakang keluarga yang cukup tegas dan kaku. Ayahnya Bagas adalah seorang guru dan ibunya adalah seorang bidan. Ia adalah tipe yang mendidik

anaknya dengan cukup keras. Hal ini dikarenakan ia memiliki sebuah usaha tetapi masih berpikiran bahwa untuk sukses seseorang harus memiliki pekerjaan yang tetap seperti insinyur, dokter, dan sejenisnya tetapi hal tersebut tidak dapat ia capai. Oleh karena itu ia memberikan standar yang tinggi pada anaknya khususnya dalam hal akademis agar anaknya tidak menjadi seperti dirinya. Ia selalu Memiliki sifat mudah mengutarakan perasaannya tetapi terkadang tanpa ia sadari perkataannya melukai orang lain. Ia memiliki sifat idealis yang tinggi. Bagas memiliki pendirian yang kuat. Apabila ia telah membuat keputusan maka ia akan tetap berpegang teguh pada keputusannya. Tetapi pendiriannya yang kuat itu sering sekali membuatnya menjadi keras kepala dan tidak mau mendengar masukan dari orang lain.

c. Sosiologi: Bagas adalah seorang pria kelahiran Jawa. Ia bekerja sebagai wiraswasta dan seorang single parent. Ia tinggal bersama anak laki-lakinya di rumah di daerah Tangerang. Ia memiliki sebuah usaha yang berupa minimarket. Hal ini membuatnya lebih sering menghabiskan waktunya di rumah

karena ia sudah memiliki pegawai yang mengurus tokohnya. Walaupun lebih sering di rumah, ia tidak memiliki hubungan yang cukup harmonis dengan anaknya karena cara mendidiknya yang cukup keras dan tidak pernah puas dengan apa yang anaknya capai. Ia memiliki parenting style otoriter, yaitu tipe pengasuhan dimana orang tua selalu menuntut anak mereka untuk mengikuti apa yang ia mau. Hal tersebut membuat hubungan dengan anaknya menjadi kurang harmonis karena anaknya menjadi merasa tertekan.

## 2. Ardhana

- a. Fisiologi: Ardhana merupakan anak laki-laki berusia 13 tahun dengan tinggi 158 cm, dan berat 45 kg (digambarkan kurus dan memiliki tubuh yang kecil untuk menunjukkan sifatnya yang cenderung pasif dan dikuasai oleh ayahnya sendiri). Nama Ardhana berasal dari bahasa Jawa, yang berarti perdamaian. Ia memiliki tubuh kurus dengan postur bungkuk, mata bulat dan besar, serta alis yang tebal (menunjukkan dirinya yang cenderung tertutup).

Rambut Ardhana berwarna hitam dengan potongan pendek, karena aturan dari sekolahnya yang menyuruh murid laki-laki memiliki rambut pendek. Sehari-hari, Ardhana gemar mengenakan celana pendek dan pakaian lengan panjang ketika di rumah. Badannya yang kurus membuat pakaian yang ia kenakan terlihat kebesaran.

b. Psikologi: Ardhana memiliki sifat yang cenderung tertutup. Ia adalah tipe orang yang tidak terlalu suka melampiaskan emosinya. Selain itu, Ardhana adalah tipe anak yang patuh kepada orang tuanya. Hal ini dikarenakan sejak kecil ia selalu dituntut untuk mengikuti apa yang ayahnya inginkan sehingga ia tidak biasa mengutarakan pendapatnya. Hal tersebut menyebabkan ia selalu memendam emosinya. Karena ia merasa bahwa juga ia meluapkan emosinya hanya akan menambah masalah dan memperburuk hubungan mereka berdua. Namun, emosi yang ia pendam sewaktu-waktu dapat meledak ketika ia sudah tidak bisa menahannya lagi. Ia memiliki minat yang tinggi didalam dunia seni khususnya dalam hal melukis. Tetapi ia selalu menyembunyikan minat tersebut di

depan ayahnya. Karena ia merasa ayahnya tidak akan mendukungnya dalam dunia seni dikarenakan ia selalu dituntut untuk memiliki pekerjaan yang lain seperti insinyur, dokter, dan sebagainya.

c. Sosiologi: Ardhana tinggal bersama ayahnya di sebuah rumah di Tangerang. Ibunya meninggal ketika ia masih kecil. Hal ini membuatnya lebih lama dibesarkan oleh ayahnya. Ia bersekolah di sebuah SMP negeri di Tangerang. Lingkungan sekolahnya cenderung tidak memiliki masalah tetapi lingkungan di rumah tidak terlalu harmonis. Ia sering sekali merasa tertekan dengan ayahnya yang keras dan selalu menuntut lebih khususnya dalam dunia akademik. Walaupun hubungan dengan ayahnya kurang harmonis, tetapi ia masih berusaha untuk menjaga hubungan dengan ayahnya tetap baik.

### 3.3.1. Acuan Bagus

#### 1. *Despicable Me*



Gambar 3.2. Felonius Gru

(*Despicable Me*, 2010)

Felonius Gru adalah tokoh Protagonis dalam film *Despicable Me*. Ia digambarkan sebagai sosok yang bersifat dingin dan licik. Ia mengadopsi ketiga anaknya hanya karena ingin rencananya berjalan lancar. Gru menjadi acuan untuk tokoh Bagus karena mereka memiliki kesamaan dari segi sifat. Keduanya memiliki sifat yang kaku dan dingin. Selain itu mereka juga ingin keinginannya terpenuhi tanpa memikirkan perasaan anak mereka. Dari segi visual sendiri Gru digambarkan dengan bentuk dasar segitiga. Hal ini untuk memperlihatkan sosoknya yang jahat dan dingin. Menurut Bancroft (2006) segitiga memiliki makna seram dan menakutkan. Mattesi (2008) juga mengatakan bahwa segitiga sering diaplikasikan pada tokoh yang memiliki sifat licik dan jahat.



Gambar 3.3. Bentuk Dasar Gru

(*Despicable Me*, 2010)

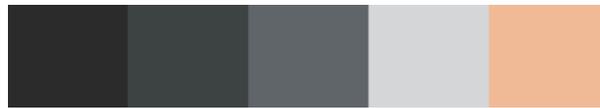
Selain memiliki bentuk dasar segitiga, ia juga memiliki postur tubuh yang tegap. Hal ini memperlihatkan dirinya yang memiliki pendirian kuat dan selalu ingin keinginannya terturuti. Gru juga memiliki ukuran tubuh yang lebih besar bila dibandingkan oleh para Minion. Hal ini untuk memperlihatkan bahwa Gru adalah sosok yang dominan di antara mereka. Hal ini terbukti dari bagaimana para Minion sangat menurut terhadap apapun perintah Gru bahkan bila hal tersebut dalam mencelakakan mereka.



Gambar 3.4. Perbandingan ukuran Gru dan Minion

(*Despicable me*, 2010)

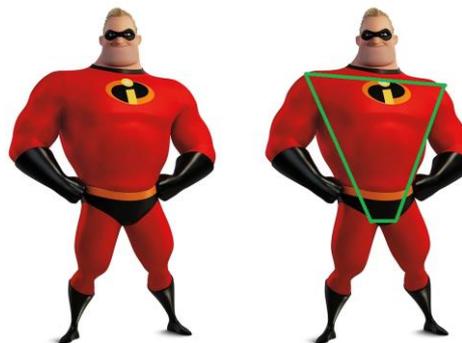
Selain dari segi bentuk dasar dan proporsinya, kostum Gru juga memperlihatkan karakteristiknya. Didalam film ia selalu mengenakan pakaian yang tertutup seperti atasan lengan panjang dengan celana panjang dan syal. Dan pakaiannya didominasi oleh warna abu-abu dan hitam. Menurut Eisman (2017) warna netral cenderung memiliki kesan yang kaku dan membosankan. Hal ini memperlihatkan dirinya yang cenderung tertutup dan jahat.



Palette Warna Gru

(Dokumentasi Pribadi)

## 2. *The Incredibles*



Gambar 3.5. Bentuk Dasar Bob Parr

(*The Incredibles*, 2004)

Tokoh ayah yang penulis jadikan acuan dalam film *The Incredibles* adalah Bob Parr, seorang superhero yang memiliki tiga orang anak. Bob merupakan sosok yang menyayangi istri dan anaknya. Ia cenderung

memiliki sifat yang lembut, terutama terhadap keluarganya. Namun, Bob tidak kurang bisa mendahulukan prioritas utama.

Bob digambarkan dengan bentuk dasar segitiga dan persegi dan memiliki bentuk tubuh yang besar dan tegap. Hal ini untuk menggambarkan sosoknya yang kuat. Pernyataan ini diperkuat dengan teori Bancroft (2006) yang mengatakan persegi memiliki makna dapat diandalkan. Selain itu Mattesi (2008) juga mengatakan bahwa bentuk dasar segitiga memiliki makna yang cenderung lebih menegangkan. Ia memiliki ukuran tubuh yang jauh lebih besar bila dibandingkan dengan anggota keluarga lainnya. Hal tersebut memperlihatkan bagaimana ia adalah sosok pemimpin dan yang lebih mendominasi dalam keluarga.



Gambar 3.6. Perbandingan ukuran keluarga *Incredibles*

( *The Incredibles*, 2004)

Didalam film, Bob digambarkan sebagai sosok yang penyayang dan protektif terhadap keluarganya. Tetapi di beberapa adegan terlihat bagaimana ia yang keras dan terbilang mudah sekali meluapkan emosinya.

Salah satunya adalah adegan dimana ia ingin melempar mobilnya karena pintu mobil tersebut tidak bisa ditutup. Di luar kostum superhero yang ia kenakan, pakaian yang ia pakai cenderung memiliki warna yang netral seperti putih, hitam, dan abu abu. Warna pakaian yang netral menggambarkan sifatnya yang kaku dan hal ini sesuai dengan teori Eisman (2017) yang mengatakan warna netral memiliki kesan kaku dan membosankan.



Gambar 3.7. Pakaian sehari-hari Bob Parr

*(The Incredibles, 2004)*

### 3. *Geist*



Gambar 3.8. Tokoh ayah dalam film *Geist*

*(Geist, 2016)*

*Geist* adalah film bergenre horror drama yang menceritakan tentang keluarga yang mengalami kecelakaan di kapal mereka. Tokoh ayah di film ini digambarkan memiliki tubuh yang besar. Ia juga memiliki bentuk dasar persegi empat. Hal ini memperlihatkan bagaimana ia sosok pemimpin keluarganya. Terlihat dari bagaimana ia menjadi salah satu faktor utama istri dan anaknya tidak selamat dalam kecelakaan kapal tersebut. Ia juga memiliki perawakan yang tegas dengan alis yang tebal dan kumisnya yang terlihat tak tertata rapih.



Gambar 3.9. Bentuk dasar tokoh ayah dalam film *Geist*

(*Geist*, 2016)

Dari segi kostum sendiri, ia mengenakan pakaian lengan panjang dan celana panjang. Keseluruhan pakaiannya sendiri berwarna netral dan terlihat rapih walaupun ia dalam kondisi yang darurat. Hal ini sesuai dengan teori Eisman (2017) yang mengatakan warna netral cenderung memiliki sifat yang kaku yang sesuai dengan menggambarkan tokoh ayah yang cenderung memiliki sifat kaku.



Gambar 3.10. Color palette kostum Ayah  
(Geist, 2016)

#### 4. *Inheritor*



Gambar 3.11. Ayah dalam film *Inheritor*  
(*Inheritor*, 2019)

Tokoh ayah dalam film *Inheritor* hanya muncul beberapa saat saja. Tetapi ia berperan penting untuk menunjukkan pesan yang ingin disampaikan. Ayah dalam film *Inheritor* digambarkan sebagai sosok yang terlalu mengontrol anaknya. Ia mengenakan pakaian yang rapih dengan warna

yang gelap. Hal tersebut memperlihatkan dirinya yang memiliki pemikiran kaku. Ia juga memiliki fitur wajah yang kecil dan tajam dengan bentuk muka cenderung panjang. Bentuk dasar wajahnya didominasi oleh segitiga yang memperlihatkan sifatnya yang jahat. Hal ini sesuai dengan teori Bancroft (2006) yang mengatakan bahwa segitiga memiliki makna seram dan menakutkan. Hal ini dikarenakan sosok ayah dalam film *Inheritor* digambarkan sebagai sosok yang menakutkan.

#### 5. *Cloudy With a Chance of Meatballs*

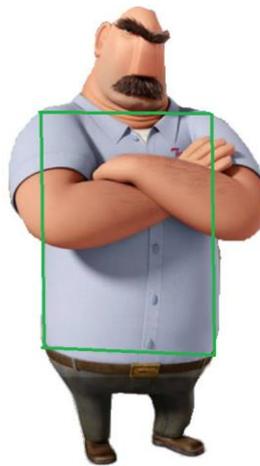


Gambar 3.12. Tim Lockwood

(*Cloudy With a Chance of Meatballs*, 2009)

Tokoh yang menjadi referensi penulis adalah Tim Lockwood dari film animasi berjudul *Cloudy With a Chance of Meatballs*. Di film tersebut ia berperan sebagai ayah dari Flint Lockwood. Ia adalah seorang ayah yang menyayangi anaknya tetapi caranya cenderung lebih dingin. Ia tidak suka

dengan apa yang anaknya lakukan dan cenderung memaksa anaknya untuk menuruti perkataannya. Dari desainnya sendiri, Tim Lockwood memiliki bentuk dasar persegi panjang pada bagian tubuhnya dan segitiga pada bagian kepala. Tillman (2011) mengatakan bahwa persegi digambarkan memiliki sifat yang tegas dan dapat diandalkan. Hal ini sesuai dengan tokoh Tim yang memiliki sifat yang tegas dan bisa diandalkan. Ia juga memiliki figur badan yang lebih besar bila dibandingkan dengan anaknya.



Gambar 3.13. Bentuk Dasar Tim Lockwood  
(*Cloudy With a Chance of Meatballs*, 2009)

Dalam film, Tim mengenakan pakaian berupa kemeja berwarna abu-abu dan celana panjang berwarna hitam. Pakaian yang dikenakan cenderung rapih dengan warna yang netral. Hal ini menggambarkan sifat dari Tim sendiri yang cenderung kaku.



Gambar 3.14. Palette warna Tim Lockwood  
(Dokumentasi Pribadi)

## 6. *The Little Prince*



Gambar 3.15. Tokoh Ibu dalam film *The Little Prince*

(*The Little Prince*, 2015)

Tokoh ibu dalam film *The Little Prince* digambarkan sebagai orang tua yang selalu memaksa anaknya untuk menuruti apa yang ia mau. Ia juga selalu ingin anaknya melakukan segalanya dengan sempurna. Tetapi dibalik itu ia sebenarnya menyayangi anaknya. Hal ini menjadi acuan karena tokoh ibu memiliki sifat yang sama dengan tokoh bagas. Hal yang menjadi acuan utama penulis adalah kostum dari tokoh ibu. Sepanjang film ia selalu mengenakan pakaian yang rapih dengan warna yang didominasi oleh abu-abu dan putih. Warna tersebut memperlihatkan dirinya yang memiliki pemikiran yang kaku dan idealis. Hal ini dikarenakan menurut Eisman (2017) warna netral memiliki kesan kaku dan membosankan. Oleh karena itu penulis menggunakan tokoh ibu dalam

film *The Little Prince* karena warna pakaian yang ia kenakan cukup merepresentasikan teori warna yang penulis temukan.



Gambar 3.16. Palette warna tokoh ibu dalam *The Little Prince*  
(Dokumentasi Pribadi)

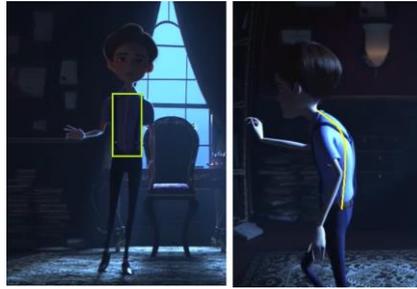
### 3.3.2. Tokoh Ardhana

#### 1. *Inheritor*



Gambar 3.17. Tokoh Anak Dalam Film *Inheritor*  
(*Inheritor*, 2019)

*Inheritor* adalah film animasi pendek yang menceritakan tentang seorang anak yang dikekang oleh orang tuanya dan harus menuruti apa yang orang tuanya mau.



Gambar 3.18. Proporsi tubuh anak dalam film *Inheritor*

(*Inheritor*, 2019)

Tokoh anak dalam film ini memiliki postur tubuh membungkuk dan badan yang kurus yang memperlihatkan bahwa ia adalah sosok yang rentan. Bancroft (2006) mengatakan bahwa anak usia remaja lebih cenderung membungkuk dibandingkan orang tua. Ia juga memiliki bentuk dasar persegi panjang pada bagian tubuh dan lingkaran dengan perpaduan segitiga pada bagian kepala. Ia juga memiliki proporsi yang sedikit canggung. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Bancroft (2006) dimana anak-anak hingga remaja cenderung memiliki rasio tubuh yang canggung.

## 2. *Corpse Bride*



Gambar 3.19. Victor Van Dort

(*Corpse Bride*, 2005)

Tokoh Victor Van Dort dalam film *Corpse Bride* menjadi salah satu acuan dalam proses perancangan karakter Ardhana. Victor memiliki sifat yang cukup tertutup, pemalu, dan tidak terlalu bisa meluapkan emosinya. Ia memiliki fitur wajah yang bulat dengan campuran segitiga. Fitur wajahnya sendiri cenderung memperlihatkan kesan yang muram dengan kantong mata yang gelap dan kulit yang pucat. Victor memiliki tubuh yang tinggi dan kurus tetapi ia memiliki postur tubuh yang membungkuk. Hal ini memperlihatkan sifatnya yang cenderung lebih pemalu dan tertutup.



Gambar 3.20. Bentuk dasar Victor

(*Corpse Bride*, 2005)

Dari segi pakaian sendiri, ia mengenakan pakaian yang rapih yaitu setelan jas lengkap dengan *scarf* dan rompi di dalamnya. Warna dari pakaiannya sendiri didominasi oleh warna biru. Hal ini memperlihatkan sifatnya yang cenderung penurut karena didalam film sendiri ia harus menuruti permintaan orang tuanya untuk menikah dengan wanita pilihan mereka.

### 3.3.3. Style Gambar

Bancroft (2006) mengatakan bahwa dari keenam tipe hirarki atau style tokoh, setidaknya harus menggunakan tipe hirarki *lead*. Hal ini dikarenakan tipe *lead* dapat menyampaikan emosi yang dapat membuat penonton merasa terhubung. Penulis merasa untuk menyampaikan emosi, sebuah tokoh tidak harus mengikuti tipe hirarki tertentu. Setelah melakukan observasi film, ditemukan bahwa tokoh dengan hirarki *simple* juga dapat menyampaikan emosi yang dapat dirasakan penonton. Acuan film yang penulis gunakan adalah *Overflow*, *Overcomer*, *A Visit*, dan *Look At Me*.

#### 1. *Overflow*



Gambar 3.21. Salah satu adegan di film *Overflow*

(*Overflow*, 2017)

*Overflow* adalah film animasi 2d yang menceritakan tentang orang pengidap *anxiety*. Gaya gambar yang digunakan dalam film ini cenderung lebih sederhana dengan dengan tingkatan hirarki karakter *simple*. Karena terlihat dari bentuknya yang sederhana tetapi bisa menyampaikan emosi yang ingin disampaikan kepada penonton.

## 2. *Overcomer*



Gambar 3.22. Salah satu adegan di film *Overcomer*  
(*Overcomer*, 2016)

*Overcomer* adalah film 2d animasi bergenre drama. Film ini menceritakan tentang orang yang mengidap depresi. Gaya gambar yang digunakan dalam film *Overcomer* cenderung sederhana. Terlihat bagaimana tokoh dalam film ini memiliki bentuk dan kostum yang sederhana. Tetapi tokoh tetap dapat menyampaikan emosinya. Dalam tingkatan hirarki karakter, film *Overcomer* menggunakan hirarki *simple*.

## 3. *A Visit*



Gambar 3.23. Salah satu adegan di film *A Visit*  
(*A Visit*, 2019)

A Visit adalah film animasi 2d bergenre drama. Film ini menceritakan tentang seorang anak yang didatangi oleh malaikat pencabut nyawa, dan ia menjalin hubungan pertemanan dengan malaikat pencabut nyawa tersebut. Dari film tersebut terlihat bahwa hirarki yang digunakan adalah *simple*. Tokoh dalam film *A Visit* memiliki bentuk yang sederhana tetapi bisa menyampaikan emosi kepada penonton.

#### 4. *Look At Me*



Gambar 3.24. Salah satu adegan di film *Look At Me*

(*Look At Me*, 2018)

*Look At Me* adalah film animasi 2d bergenre drama. Film ini menceritakan tentang seorang pria yang mulai menghilang karena orang-orang tidak peduli dengannya. Dan salah satu cara agar dia mendapatkan wujudnya kembali adalah dengan berbuat baik terhadap sesama. Hirarki karakter yang digunakan dalam film ini adalah *simple*. Hal tersebut terlihat dari bagaimana tokoh memiliki bentuk yang sederhana tetapi masih bisa menyampaikan emosinya.

#### 3.3.4. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi, terlihat bagaimana karakter yang memiliki bentuk dasar segitiga seringkali digambarkan sebagai karakter yang tegas. Contoh tokoh dengan sifat yang jahat adalah Gru dalam film *Despicable Me*. Tetapi tidak semua karakter yang memiliki bentuk dasar segitiga digambarkan sebagai tokoh yang jahat. Hal tersebut bisa dilihat dari tokoh Bob Parr yang memiliki bentuk dasar segitiga tetapi juga memiliki sifat yang penyayang. Berdasarkan acuan yang didapat, tokoh dengan ukuran tubuh besar digambarkan sebagai sosok pemimpin. Terlihat dari tokoh Gru, Bob Parr, dan tokoh ayah dalam film *Inheritor* yang menjadi sosok pemimpin didalam film mereka masing-masing. Sedangkan dari segi warna pakaian sendiri. Tokoh dengan sifat yang cenderung kaku digambarkan dengan pakaian berwarna netral.

Acuan dari gaya gambar sendiri memperlihatkan bahwa untuk menyampaikan emosi didalam film, tokoh yang digambarkan tidak harus mengikuti hirarki tertentu. Film-film seperti *Overflow*, *Overcomer*, *A Visit*, dan *Look at Me* memperlihatkan tokoh dengan hirarki simple tetap dapat menyampaikan emosi dengan baik kepada penonton.

### 3.4. Proses Perancangan

#### 3.4.1. Proses Perancangan Tokoh Bagas



Gambar 3.25. Sketsa Awal Bagas

(Dokumentasi Pribadi)

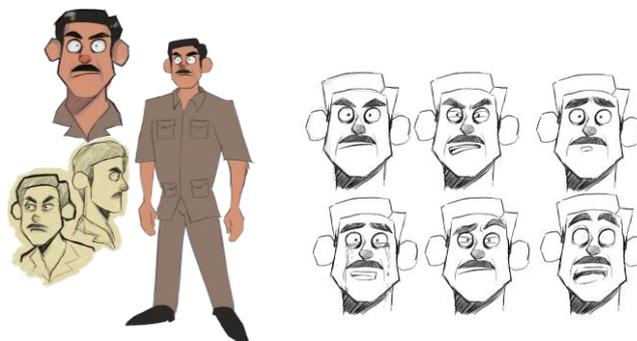
Gambar 3.25 menunjukkan sketsa tokoh Bagas yang pertama kali dibuat. Penulis ingin menggambarkan sosok ayah berumur 40 tahun lebih yang memiliki sifat kaku dan otoriter. Sketsa awal Bagas dibuat sebelum melakukan studi literatur dan studi referensi. Akibatnya Bagas tidak terlalu memiliki *appeal* dan lebih terlihat jauh lebih muda bahkan lebih terlihat seperti kakaknya Ardhana. Hal ini dikarenakan penulis belum menerapkan teori bentuk dasar. Selain itu juga kesan kaku dan otoriter yang dimiliki Bagas masih belum terlihat.



Gambar 3.26. Sketsa Bagas

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis membuat kembali sketsa Bagas setelah menemukan beberapa teori mengenai perancangan tokoh. Penulis mulai memanfaatkan bentuk dasar khususnya segitiga dalam proses perancangan. Penulis juga mulai membuat tokoh lebih terlihat *exaggerate*. Penulis mulai membuat bahu Bagas lebih kaku dan mulai bermain dengan perbandingan rasio tubuh. Tetapi pada tahap ini penulis belum melakukan studi referensi yang cukup memadai. Sehingga kesan kaku dan otoriter yang ingin ditunjukkan penulis masih belum terlihat bahkan tokoh lebih terkesan imut.



Gambar 3.27. Desain Dasar Bagas

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis melakukan observasi film, Bagas mulai memperlihatkan sifatnya yang kaku dan otoriter. Tetapi dari segi *appeal* masih kurang terlihat karena siluet karakter masih belum terlihat.



Gambar 3.28. Eksplorasi Kostum Bagas

Dalam proses perancangan, penulis ingin membuat kostum lebih dari satu yang akan dikenakan Bagas sepanjang film. Kostum yang digunakan didominasi oleh warna coklat dan netral untuk menunjukkan sifatnya yang kaku. Tetapi jumlah kostum yang terlalu banyak dirasa membuat karakter tidak memiliki ciri khas.

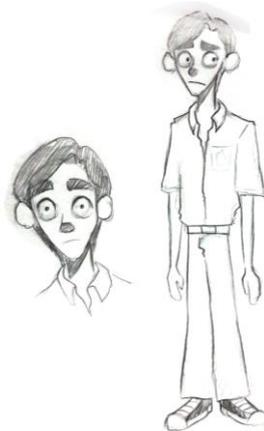


Gambar 3.29. Desain Bagas

(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis memutuskan untuk menggunakan satu kostum sepanjang film. Kostum yang digunakan adalah kaos polo berwarna abu-abu dengan celana berwarna abu-abu gelap untuk menunjukkan sifatnya yang kaku. *Appeal* karakter mulai terlihat tetapi penulis merasa masih bisa lebih di *exaggerate* lagi.

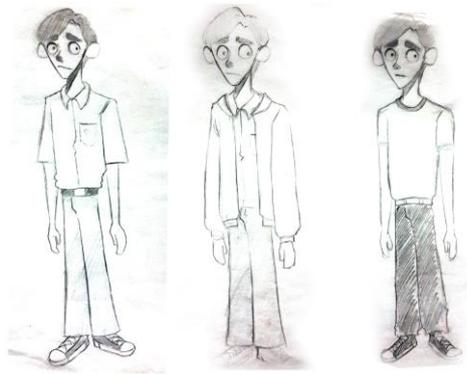
### 3.4.2. Proses Perancangan Ardhana



Gambar 3.30. Sketsa Awal Ardhana

(Dokumentasi Pribadi)

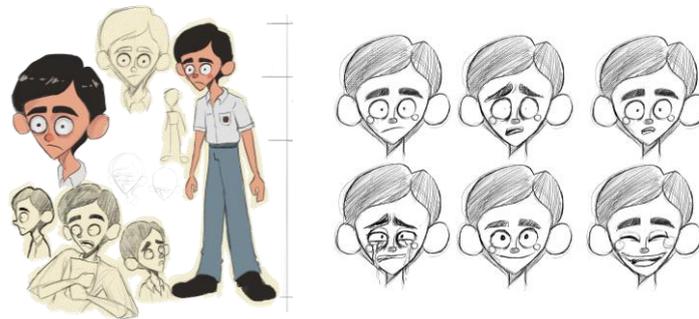
Gambar 3.30 menunjukkan sketsa awal Ardhana. Ia digambarkan memiliki rambut yang sedikit panjang. Di tahap ini penulis masih kurang melakukan observasi film dan literatur. Ardhana masih masih tidak terlalu terlihat *appeal* dan terlihat terlalu dewasa.



Gambar 3.31. Eksplorasi Kostum Ardhana

(Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.31 menunjukkan eksplorasi kostum Ardhana. Kostum yang dikenakan cenderung sederhana. Ardha yang gemar memakai pakaian lengan panjang menggambarkan sifatnya yang tertutup.



Gambar 3.32. Desain Dasar Ardhana

(Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.32 menunjukkan desain Ardhana setelah melakukan observasi literatur. Penulis mulai memanfaatkan teori rasio dan bentuk dasar untuk menciptakan desain yang lebih *appeal*. Ardhana mulai terlihat lebih muda dibandingkan desain sebelumnya. Penulis juga membuat Ardhana memiliki postur tubuh yang bungkuk untuk menunjukkan sifatnya yang cenderung tertutup.



Gambar 3.33. Kostum Ardhana

(Dokumentasi Pribadi)

Awalnya penulis ingin membuat Ardhana mengenakan beberapa kostum sepanjang film berlangsung. Sepanjang film, kostum yang digunakan mengalami perubahan dari warna terang ke warna yang lebih gelap. Hal tersebut penulis lakukan untuk menggambarkan perubahan emosinya yang semakin muram. Tetapi seperti desain ayahnya, penulis merasa Ardhana terlalu banyak mengenakan kostum sehingga kehilangan sisi *appeal*.



Gambar 3.34. Variasi Desain Ardhana

(Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.34 menunjukkan desain Ardhana setelah melakukan observasi literatur dan film. Desain Ardhana sudah mulai terlihat *appeal* dengan kostum yang akan digunakan sepanjang film hanya satu. Penulis juga membuat variasi gaya rambut karena dirasa gaya rambut yang sebelumnya terlihat terlalu dewasa untuk usianya. Akhirnya penulis memutuskan untuk menggunakan gaya rambut pendek untuk memberi kesan lebih muda. Tetapi untuk pemilihan kostum, pesan yang disampaikan kurang terlihat.