

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam pengerjaan proyek tugas akhir, penulis membuat sebuah film motion graphic infografik yang berjudul "Pandemic in Ragunan" yang membahas mengenai hal-hal yang terjadi di Ragunan selama masa pandemi covid-19. Proses pengumpulan data yang penulis lakukan untuk penelitian ini adalah secara kualitatif yang dimana penulis menggunakan sumber literatur dan observasi. Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan pemahaman mengenai teori yang sesuai dengan topik pembahasan. Observasi yang penulis lakukan adalah melalui acuan yang diambil dari referensi seperti gambar maupun film.

3.1.1. Sinopsis

Penjaga Kebun binatang menyambut para penonton dan memandu dalam menjelaskan bagaimana Kebun Binatang Ragunan saat ini sedang beroperasi. Ada beberapa fasilitas yang ditutup dan adanya cara baru untuk dapat mengunjungi kebun binatang Ragunan. Selain itu, terdapat beberapa protokol kesehatan yang harus diperhatikan, baik sebelum maupun saat berada di Taman Margasatwa Ragunan.

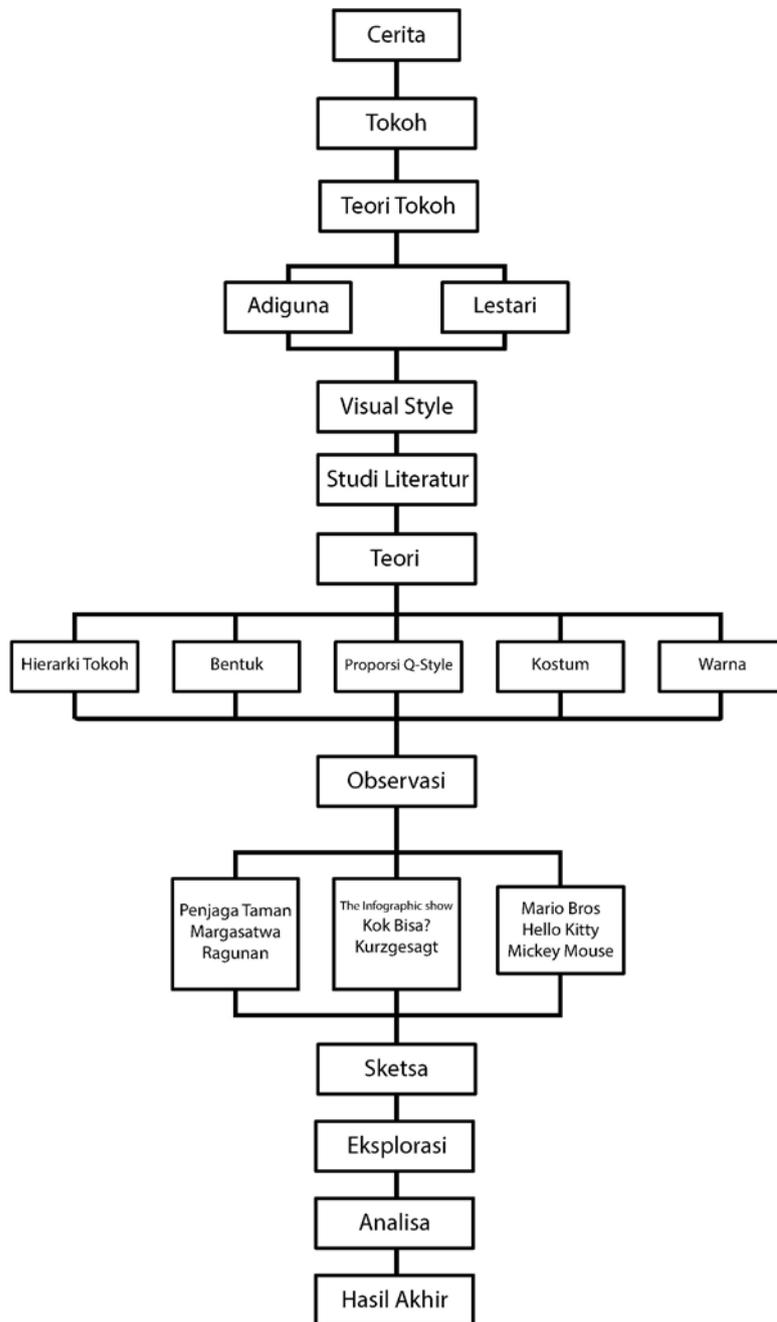
3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada penulisan laporan ini adalah sebagai peneliti yang membahas mengenai proses perancangan tokoh pada film infografik "Pandemic in Ragunan".

Penulis membahas mengenai perancangan tokoh Adiguna dan Lestari yang berperan sebagai penjaga kebun binatang dan bertugas untuk memandu para penonton selama animasi infografik berjalan. Tokoh-tokoh tersebut akan dirancang sedemikian rupa dari segi hierarki tokoh, bentuk, proporsi, kostum, dan juga skema warna.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja dalam proses perancangan tokoh Adiguna dan Lestari dibagi menjadi beberapa bagian. Perancangan tokoh dimulai dari mencari referensi mengenai tokoh dengan perancangan serupa, baik dari film maupun animasi. Kemudian, setelah referensi dirasa cukup, penulis memulai merancang tokoh berdasarkan referensi tersebut dan juga menggunakan teori-teori yang berhubungan dengan perancangan tokoh. Tokoh yang dirancang adalah tokoh Adiguna dan Lestari, yaitu tokoh yang bekerja sebagai penjaga kebun binatang di Taman margasatwa Ragunan. Berikut adalah bagan skematika perancangan dari pembuatan kedua tokoh tersebut:



Gambar 3.1. Skematika Perancangan
(dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

3.3.1. Visi Tokoh

Tokoh yang akan dirancang untuk animasi motion graphic ini adalah tokoh penjaga kebun binatang Adiguna dan Lestari. Infografik ini akan menceritakan mengenai hal-hal yang terjadi di Taman Margasatwa Ragunan Jakarta selama masa pandemi Covid-19. Tugas dari tokoh Adiguna dan Lestari adalah sebagai pemandu bagi para audiens yang akan menonton infografik ini, dimana mereka akan memberitahukan hal-hal yang harus diperhatikan sebelum dan ketika mengunjungi Taman Margasatwa Ragunan. Sebagai kebutuhan pada film animasi ini, pergerakan tokoh Adiguna dan Lestari ditekankan kepada pergerakan lengan dan wajah saja. Oleh karena itu, bagian tubuh kebawah atau pada bagian kaki tidak perlu diperhatikan karena tidak ada adegan yang memerlukan mereka untuk berjalan.

3.3.2. Referensi Gaya Visual

Dalam merancang tokoh untuk animasi ini, penulis menggunakan acuan *style Flat Design* dari beberapa animasi *motion graphic* diantaranya adalah *The Infographic Show*. *Flat design* merupakan *style* desain yang memiliki karakteristik yang sederhana dan rapih. Hal ini dapat dilihat dari dihilangkannya elemen-elemen yang membuatnya terlihat memiliki dimensi ataupun kedalaman.



Gambar 3.2. Scene pada motion graphic “How Pandemic Ends”
(<https://www.youtube.com/c/TheInfographicsShowOFFICIAL>)

Pada gambar 3.2. dapat dilihat penggunaan *style Flat Design* dalam animasi dari kanal *Youtube “The Infographic Show”* untuk menggambarkan suatu tokoh yang sedang duduk di depan laptop dalam suatu ruangan. Dapat dilihat objek-objek pada ruangan tersebut memiliki bentuk dan skema warna yang sederhana, tanpa tambahan gradien maupun tekstur untuk membuat para audiens mengenali benda tersebut. Objek dan tokoh dalam gambar tersebut juga dirancang tanpa memiliki *outline*. Selain itu, penggunaan highlight dan shadow juga digunakan agar memberikan kesan kedalaman pada objek-objek tersebut



Gambar 3.3. Scene pada motion graphic “How Pandemic Ends
2” (<https://www.youtube.com/c/TheInfographicsShowOFFICIAL>)

Pada gambar 3.3. dapat dilihat bagaimana kanal Youtube “The Infographic Show” membedakan skema warna tokoh dengan *background* untuk memberikan kesan kontras pada *scene* tersebut. Tokoh-tokoh peneliti memiliki skema warna yang cerah sedangkan *background* seperti tembok dan jendela memiliki skema warna yang gelap.

Selain secara visual, penulis juga menggunakan referensi tokoh-tokoh dengan gaya visual *flat design* untuk merancang tokoh dengan tujuan dan fungsi yang sesuai sebagai tokoh dalam animasi motion graphic. Acuan tokoh yang digunakan adalah tokoh dari kanal Youtube "Kurzgesagt" dan kanal Youtube "Kok Bisa?".

1. Tokoh motion graphic Kurzgesagt



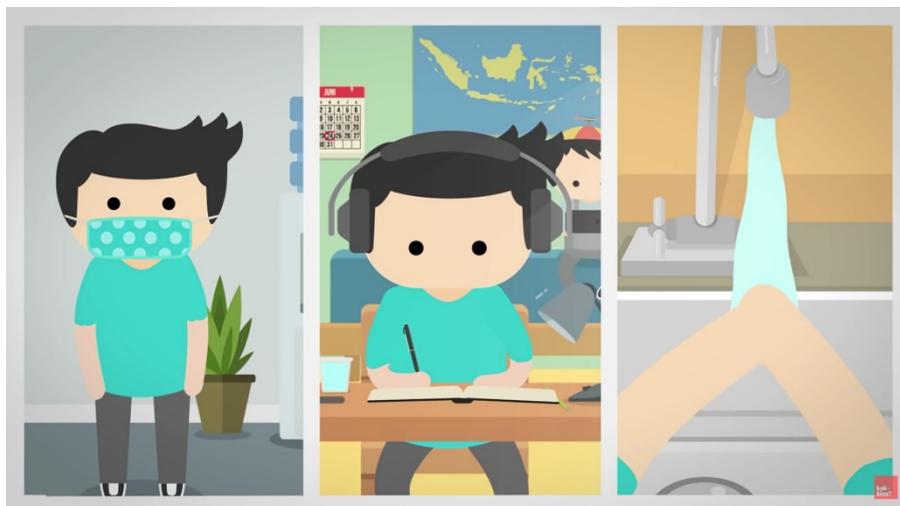
Gambar 3.4. Tokoh dalam motion graphic Kurzgesagt

(<https://www.youtube.com/c/inanutshell>)

Tokoh-tokoh di atas merupakan tokoh yang muncul pada kanal Youtube Kurzgesagt dengan menggunakan style *flat design*. Dalam animasi itu, tokoh-

tokoh tersebut memiliki pergerakan yang cukup dinamis, dimana terlihat pada pergerakan pada bagian kepala, lengan, kaki, dan juga pada bagian badan. Dalam mendukung gerakan yang dinamis tersebut, bagian-bagian tubuh dari tokoh tersebut dibedakan seperti antara lengan baju dengan lengan, kaki dengan sepatu, tubuh bagian atas dengan tubuh bagian bawah dan lainnya. Selain itu, karena animasi tokoh tersebut dibuat secara dinamis, anggota tubuh dirancang agar dapat lebih mendukung dari gerakan tokoh, seperti kaki yang panjang, lengan yang panjang, dan juga tubuh yang dibagi menjadi bagian atas dan bawah. Dengan karakteristik seperti itu, gerakan yang dihasilkan dapat menjadi lebih luwes dan dinamis.

2. Tokoh motion graphic Kok Bisa?



Gambar 3.5. Tokoh dalam motion graphic Kok Bisa?

(<https://www.youtube.com/c/KokBisa>)

Tokoh di atas merupakan tokoh yang muncul pada kanal *Youtube* Kok Bisa? yang menggunakan style *flat design*. Dalam animasi itu, tokoh-tokoh tersebut memiliki pergerakan yang sederhana dan repetitif, seperti hanya sekedar

mengangkat tangan, berjalan, dan sebagainya. Dengan gerakan yang simpel, bentuk tubuh tidak dibuat kompleks untuk mendukung gerakan yang dihasilkan. Oleh karena itu, bentuk tubuh seperti tangan dan kaki hanya dibuat sebagai satu objek dan tidak dibuat terpisah. Meski demikian, walaupun gerakan tokoh-tokoh tersebut sederhana, mereka masih memiliki lengan dan kaki yang panjang agar dapat dengan mudah dipahami gerakan apa yang sedang mereka lakukan, contohnya seperti berjalan, mengangkat tangan, dan sebagainya.

3.3.3. Referensi Kostum

Dalam perancangan tokoh Adiguna dan Lestari, penulis menggunakan acuan penjaga taman margasatwa Ragunan yang ada di dunia nyata. Para penjaga kebun binatang ini bekerja sebagai pemandu yang memperkenalkan hewan ada kepada para pengunjung ataupun audiens.



Gambar 3.6. Penjaga Taman Margasatwa Ragunan
([Instagram.com/ragunanzoo](https://www.instagram.com/ragunanzoo))

Dari gambar 3.6. dapat dilihat seragam yang dikenakan oleh para penjaga kebun binatang ini merupakan seragam kemeja dan celana bahan berwarna abu-abu kecokelatan. Pada kemeja tersebut, terdapat logo dari Taman Margasatwa Ragunan yang berada pada dada bagian kiri, tepat diatas kantung baju. Perbedaan baju yang dapat dilihat antara laki-laki dan perempuan adalah, kemeja yang dikenakan oleh laki-laki memiliki lengan pendek, sedangkan yang perempuan memiliki lengan panjang. Selain itu, mereka juga mengenakan sepatu yang dipergunakan untuk aktivitas outdoor. Pada penjaga kebun binatang perempuan, mereka menggunakan kerudung dengan skema warna yang selaras dengan seragam yang dikenakan. Penampilan visual dari para penjaga taman margasatwa ragunan ini menjadi acuan dalam merancang kostum untuk tokoh Adiguna dan Lestari yang bekerja sebagai penjaga kebun binatang yang bertugas untuk memandu para audiens selama film berjalan.



Gambar 3.7. Penjaga Taman Margasatwa Ragunan 2
([Instagram.com/ragunanzoo](https://www.instagram.com/ragunanzoo))

3.3.4. Referensi Proporsi

Ardhi menjelaskan bahwa maskot adalah suatu media promosi dengan wujud suatu tokoh yang mewakili suatu perusahaan. Dalam melakukan perancangan tokoh maskot Adiguna dan Lestari, penulis menggunakan acuan tokoh maskot dari perusahaan besar yang sudah terkenal untuk mencari karakteristik seperti apa yang dibutuhkan dalam membuat tokoh maskot yang baik. Tokoh maskot yang penulis gunakan sebagai acuan adalah tokoh Hello Kitty dari perusahaan Sanrio, Mickey Mouse dari perusahaan Walt Disney dan Mario dari perusahaan Nintendo. Tokoh-tokoh tersebut penulis pilih karena memiliki karakteristik sebagai maskot yang memiliki proporsi Q-style.

1. Hello Kitty

Hello Kitty merupakan tokoh yang diciptakan oleh perusahaan Sanrio yakni perusahaan yang mendesain dan memproduksi benda-benda dengan tema lucu dan imut. Hello Kitty sendiri adalah tokoh berwujud kucing yang memiliki bentuk antropomorfik. Karena perusahaan Sanrio bertujuan untuk mendesain benda-benda yang lucu, desain hello kitty dibuat dengan sedemikian rupa agar dapat memberikan kesan imut dan lucu tersebut.



Gambar 3.8. Hello Kitty
(<https://cdn.shopify.com/>)

Dari gambar 3.8. dapat dilihat Hello Kitty memiliki bentuk wajah berbentuk lingkaran. Beiman mengatakan bahwa tokoh yang memiliki bentuk tubuh lingkaran memberikan kesan lucu dan menggemaskan. Selain itu, Hello Kitty memiliki mata berbentuk lingkaran kecil berwarna hitam dan hidung berbentuk oval tanpa memiliki mulut. Hal ini membuat wajah Hello Kitty tidak begitu ekspresif. Hello Kitty memiliki proporsi tubuh sebanyak 2 kepala. Kostum yang dikenakan merupakan baju overall dengan celana pendek dan kaus putih bergaris merah. Pita merah juga dikenakan sebagai aksesoris tambahan pada bagian kepala dari Hello Kitty.

2. Mickey Mouse

Mickey Mouse adalah tokoh yang diciptakan oleh Walt Disney sebagai tokoh dalam animasi yang diciptakan oleh mereka. Tokoh Mickey Mouse memiliki wujud seekor tikus yang memiliki bentuk antropomorfik.



Gambar 3.9. Mickey Mouse
(<https://i.pining.com/>)

Dari gambar 3.9. dapat dilihat Mickey Mouse memiliki bentuk tubuh dipenuhi dengan bentuk lingkaran seperti pada kepala, kuping, kaki dan pada bagian perut. Beiman mengatakan bahwa tokoh yang memiliki bentuk tubuh lingkaran memberikan kesan lucu dan menggemaskan. Mickey Mouse memiliki mata berbentuk oval dengan pupil lingkaran berwarna hitam dan hidung berbentuk oval yang berukuran cukup besar. Mickey Mouse memiliki proporsi tubuh sebanyak 2 kepala. Kostum yang dikenakan Mickey Mouse hanyalah berupa celana berwarna merah berukuran cukup besar dan sepatu berwarna kuning yang berukuran sangat besar.

3. Mario

Mario merupakan tokoh buatan Nintendo yang muncul pertama kali pada game buatan mereka yakni Mario Bros. Pada awalnya, tokoh Mario tidak begitu dikenal karena distribusi game tersebut hanya berada di negara Jepang. Namun, ketika

sekuelnya dibuat yakni Super Mario Bros. dan didistribusikan ke negara lain, game tersebut langsung menjadi populer dan terkenal. Hal ini membuat Tokoh Mario menjadi sangat terkenal dan menjadi tokoh maskot yang paling dikenal dari perusahaan Nintendo. Tokoh Mario memiliki bentuk manusia, dengan atribut sebagai tukang ledeng dengan skema warna kostum yang cukup mencolok.



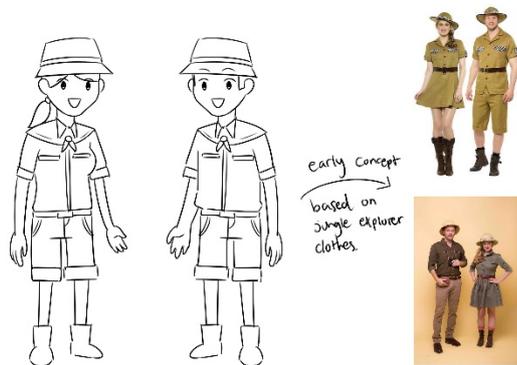
Gambar 3.10. Mario
(<https://upload.wikimedia.org/>)

Pada gambar 3.10. dapat dilihat Mario memiliki bentuk tubuh yang dipenuhi dengan bentuk lingkaran, seperti pada bagian kepala, perut dan juga kaki. Hal ini memberikan kesan lucu dan menggemaskan seperti yang dikatakan oleh Beiman (2007). Mario memiliki bentuk mata oval dengan pupil berwarna biru. Selain itu, ia memiliki kumis yang berbentuk unik dengan hidungnya yang berbentuk bulat dan besar. Dibawah kumisnya yg besar tersebut, terlihat bentuk mulut yang berukuran sedang namun tidak mudah terlihat karena teralihkan oleh bentuk kumis yang lebih mendominasi wajahnya. Mario memiliki proporsi tubuh sebanyak kurang lebih 2 ½ kepala. Kostum yang dikenakan oleh Mario adalah

baju *overall* berwarna biru yang dipadukan dengan kaus lengan panjang berwarna merah. Selain itu, aksesoris khas yang ia kenakan adalah topi dengan logo tulisan "M" yang merupakan singkatan dari Mario.

3.4. Proses Perancangan

Proses perancangan tokoh dibagi menjadi 2, yakni proses perancangan untuk tokoh Adiguna dan untuk tokoh Lestari. Proses perancangan akan diawali dari pembuatan sketsa kasar tokoh dengan kostum penjaga kebun binatang. Kemudian, penulis melakukan eksplorasi seputar proporsi dan juga bentuk tubuh dari tokoh berdasarkan teori Q-style dan juga bentuk. Sketsa tersebut dibuat berdasarkan foto asli dari penjaga taman margasatwa Ragunan yang menjadi topik utama dalam perancangan tokoh untuk *motion graphic* ini. Setelah membuat proses perancangan awal, akan dilanjutkan ke hasil revisi hingga mendapatkan hasil akhir dari desain tokoh maskot tersebut. Pada awalnya, penulis membuat sketsa kasar untuk membayangkan akan menjadi seperti apakah tokoh Adiguna dan Lestari yang memiliki peran sebagai penjaga taman margasatwa Ragunan. Pada tahapan ini, penulis belum melakukan studi lapangan dan literatur secara mendalam, sehingga konsep yang dihasilkan tidak memuaskan dan maksimal.



Gambar 3.11. Konsep Awal Adiguna dan Lestari
(dokumentasi pribadi)

Dalam membuat perancangan maskot untuk Taman Margasatwa Ragunan, penulis memikirkan bentuk yang cocok sebagai tokoh maskot. Ada beberapa bentuk yang dapat dijadikan sebagai maskot. Dari logo Taman Margasatwa Ragunan, terdapat berbagai macam binatang seperti diantaranya adalah komodo, gorila, orangutan, gajah, elang dan juga harimau. Akan tetapi, karena varian binatang terlalu banyak dan penulis hanya sanggup untuk membuat maksimal dua perancangan tokoh, penulis memutuskan untuk membuat tokoh maskot untuk Taman Margasatwa Ragunan adalah manusia. Tokoh maskot ini harus dapat mewakili Taman Margasatwa Ragunan. Oleh karena itu, penulis memilih tokoh manusia yang berpenampilan sebagai penjaga Taman Margasatwa Ragunan. Selain itu, tokoh tersebut dirancang berdasarkan penampilan para penjaga Taman Margasatwa Ragunan pada dunia nyata.

3.4.1. Proses Perancangan Tokoh Adiguna

Proses dari perancangan tokoh Adiguna meliputi perancangan profil tokoh dan desain visual dari tokoh. Adiguna adalah seorang pemuda berumur 24 tahun yang bekerja di Taman Margasatwa Ragunan. Ia memiliki tugas sebagai pemandu bagi para pengunjung yang mendatangi Taman Margasatwa Ragunan. Berdasarkan referensi dan literatur yang telah dipelajari, penulis memulai merancang tokoh Adiguna dengan tahap *three dimensional character* terlebih dahulu. Adiguna merupakan seorang penjaga taman margasatwa Ragunan. Ia bertugas sebagai pemandu bagi para pengunjung dan menjelaskan binatang apa saja yang ada pada taman margasatwa tersebut.

Tabel 3.1. Tabel Three Dimensional Character Tokoh Adiguna

Profil Tokoh Adiguna	
Fisik	<ul style="list-style-type: none">- Pria, usia 24 tahun, berambut hitam, tubuh tidak kurus namun berisi karena beraktivitas diluar, kulit berwarna gelap akibat terbakar sinar matahari
Sosial	<ul style="list-style-type: none">- Orang Indonesia, berasal dari Jakarta- Senang beraktivitas di luar- Tertarik mengenai hewan karena sering dibawa ke kebun binatang oleh orang tuanya sewaktu kecil- Sangat antusias mengenai hewan-hewan
Psikologi	<ul style="list-style-type: none">- Antusiasme tinggi- Ceria- Tekun dan bekerja keras

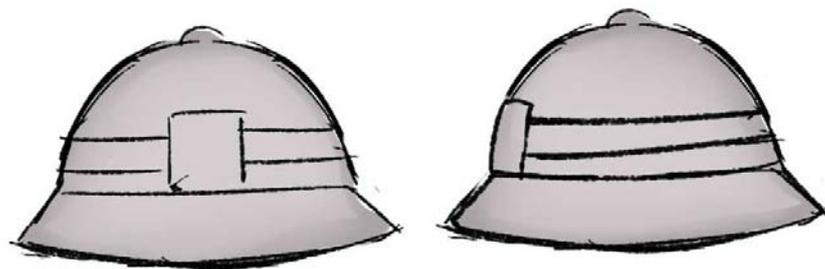
Dari analisa penulis, perancangan kostum para penjaga Taman Margasatwa Ragunan dibuat berdasarkan seragam Safari. Berdasarkan *Cambridge Dictionary*, Safari sendiri berarti oleh orang-orang yang berpergian ke Afrika untuk melakukan perburuan ataupun melakukan fotografi fauna yang ada disana. Seragam Safari sendiri memiliki ciri-ciri berbahan cotton drill dan biasanya memiliki warna khaki. Warna Khaki itu sendiri merupakan warna cokelat terang yang juga digunakan untuk kamuflase. Seragam Safari tersebut diubah kembali sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh para penjaga Taman Margasatwa Ragunan. Bentuk seragam Safari tersebut diadaptasi menjadi berbentuk menyerupai seragam PNS di Indonesia yang memiliki bahan kain Taipan Tropical. Jenis bahan kain ini memiliki bahan yang nyaman, tidak kasar dan ketahanan warna yang baik sehingga cukup dapat bertahan untuk waktu yang lama. Berdasarkan hal tersebut, jadilah bentuk seragam dari para penjaga Taman Margasatwa Ragunan.

Sebagai tambahan, penulis mengimplementasikan kostum tambahan berupa topi pith yang digunakan oleh para penjelajah hutan. Topi ini biasanya digunakan pada daerah yang beriklim panas untuk melindungi diri dari panasnya terik matahari. Dikarenakan penggunaannya yang seringkali digunakan dalam penjelajahan pada daerah yang beriklim panas, penulis memutuskan untuk memilih topi tersebut untuk mendukung kostum penjaga Taman Margasatwa Ragunan yang berada di Indonesia. Untuk menunjukkan bahwa mereka adalah penjaga Taman Margasatwa yang berada di Jakarta, penulis menempatkan logo Monas pada topi pith yang digunakan oleh Adiguna dan Lestari.



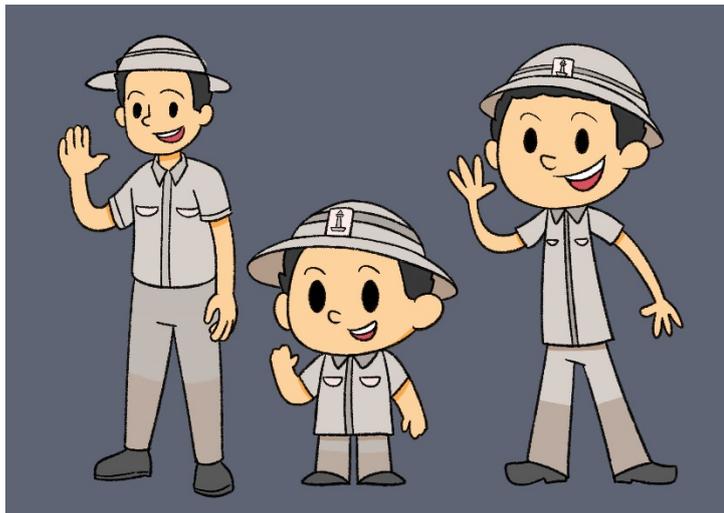
Gambar 3.12. *Duke of Mandas* menggunakan topi pith
(dokumentasi pribadi)

Sebelum mengaplikasikan desain topi pith pada perancangan tokoh, penulis membuat sketsa dari topi tersebut. Penulis membuat sketsa berdasarkan bentuk utama dari topi pith, dimana topi tersebut memiliki bentuk setengah lingkaran dan pada bagian bawahnya dibuat melebar.



Gambar 3.13. Sketsa Topi Pith
(dokumentasi pribadi)

Setelah memetakan *three dimensional character* dari Adiguna dan menganalisa kostum penjaga Taman Margasatwa Ragunan, penulis kemudian membuat beberapa sketsa awal berdasarkan referensi tersebut.



Gambar 3.14. Eksplorasi desain tokoh Adiguna
(dokumentasi pribadi)

Pada tahap ini, penulis mencoba berbagai alternatif hierarki tokoh dalam merancang tokoh Adiguna, mulai dari *iconic*, *simple*, hingga *realistic*. Dalam membuat sketsa ini, penulis memperhatikan bentuk tubuh agar dapat menggambarkan sifat Adiguna yang ramah dan ceria. Bancroft (2006) menjelaskan bahwa bentuk lingkaran digunakan untuk menggambarkan keramahan dan sifat baik pada suatu tokoh. Selain itu, bentuk lingkaran juga mendukung proporsi Q-style yang menekankan pada unsur lucu dan menggemaskan dari suatu tokoh. Penulis menggunakan teori Q-style dalam merancang proporsi tubuh tokoh Adiguna dimana beberapa bagian tubuh lebih ditekankan untuk menghasilkan tokoh yang lebih lucu dan menggemaskan terutama pada bagian kepala yang lebih menyerupai anak bayi. Su & Zhao (2012)

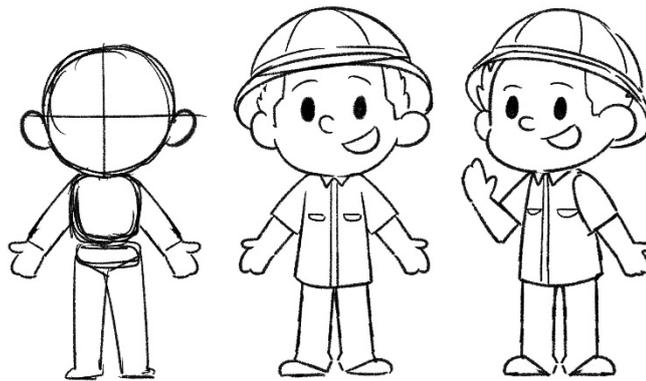
menjelaskan bahwa, meskipun tokoh Q-style ditujukan kepada audiens anak-anak dan perempuan, namun akhir-akhir ini, tokoh Q-style juga mampu diterima oleh orang dewasa, terutama penggunaannya sebagai sebuah maskot. Sketsa tokoh ini dibuat menghadap $\frac{3}{4}$ sebagai kebutuhan pada animasi dan juga sebagai acuan untuk merancang secara visual bentuk vector dari tokoh Adiguna.



Gambar 3.15. Eksplorasi desain vector tokoh Adiguna
(dokumentasi pribadi)

Penulis memutuskan untuk menggunakan sketsa tokoh Adiguna dengan hierarki tokoh yang *iconic* karena dirasa paling cocok untuk memerankan sebuah maskot. Tokoh digambarkan menghadap $\frac{3}{4}$ ke arah kiri. Bentuk vector yang pertama penulis buat, masih belum begitu sempurna terutama pada bagian proporsi dan skema warna, namun untuk segi kostum sudah mampu menggambarkan sosok seorang penjaga taman margasatwa Ragunan. Bentuk vector ini kemudian menjadi acuan untuk penulis dalam membuat alternatif tokoh Adiguna.

Setelah melalui pertimbangan lebih lanjut, perubahan dilakukan berdasarkan riset dari acuan tokoh-tokoh motion graphic yang sudah penulis pilih. Perubahan ini dilakukan agar perancangan tokoh Adiguna dapat lebih berfungsi dengan baik sebagai tokoh pada animasi motion graphic.



Gambar 3.16. Sketsa tokoh Adiguna
(dokumentasi pribadi)

Penulis kembali memulai merancang tokoh Adiguna dengan sketsa. Proporsi tubuh tokoh disesuaikan kembali agar dapat menggambarkan proporsi tubuh Q-style namun tetap dapat berfungsi dengan baik sebagai tokoh pada animasi motion graphic. Skala tubuh yang pada awalnya berukuran 2 kepala diubah menjadi $2\frac{1}{2}$ kepala agar dapat memberikan ruang bergerak bagi tangan ataupun kakinya untuk nanti dianimasikan. Selain itu, wajah tokoh Adiguna disesuaikan kembali agar tidak terlalu besar seperti sebelumnya.



Gambar 3.17. Eksplorasi skema warna kulit tokoh Adiguna
(dokumentasi pribadi)

Setelah membuat sketsa, penulis melanjutkan ke pembuatan vector dari tokoh Adiguna. Pada tahapan ini, penulis tidak merubah terlalu banyak desain yang sudah dibuat pada saat sketsa. Sebelum merancang skema warna kostum, penulis mencoba alternatif warna kulit untuk tokoh Adiguna. Adiguna merupakan seorang Indonesia dengan ras melayu, dimana memiliki variasi warna kulit mulai dari kuning hingga coklat. Warna yang dipilih adalah warna gambar paling kiri dikarenakan Adiguna memiliki kulit yang terbakar matahari karena aktifitas outdoornya, selain itu gambar yang ditengah memiliki warna terlalu kuning dan gambar sebelah kanan warnanya terlalu kusam.



Gambar 3.18. Eksplorasi skema warna kostum tokoh Adiguna
(dokumentasi pribadi)

Penulis mencoba beberapa alternatif skema warna untuk kostum tokoh Adiguna. Pada awalnya, penulis menggunakan skema warna oranye untuk mencoba menggambarkan sifat Adiguna yang antusias dan ceria, seperti yang dikatakan oleh Tillman (2011). Akan tetapi, penulis merasa skema warna tersebut memberikan kesan tokoh Adiguna tidak terlihat sebagai penjaga taman margasatwa dan akan bertabrakan dengan skema warna tokoh Lestari yang tidak senada. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk tetap menggunakan skema warna asli dari kostum penjaga taman margasatwa Ragunan, yakni desain paling kanan pada gambar 3.18.



Gambar 3.19. Hasil akhir bentuk vector tokoh Adiguna
(dokumentasi pribadi)

3.4.2. Proses Perancangan Tokoh Lestari

Setelah melakukan perancangan tokoh Adiguna, penulis melanjutkan membuat desain tokoh Lestari. Seperti tokoh Adiguna, perancangan tokoh Lestari diawali dengan perancangan profil tokoh dan kemudian dilanjutkan dengan desain visual dari tokoh. Lestari adalah seorang wanita berumur 24 tahun yang bekerja di Taman Margasatwa Ragunan. Ia bersama Adiguna bertugas sebagai pemandu bagi para pengunjung taman margasatwa Ragunan. Seperti perancangan tokoh sebelumnya, penulis kembali menjabarkan *three dimensional character* tokoh Lestari terlebih dahulu. Lestari merupakan seorang penjaga taman margasatwa Ragunan. Ia bertugas sebagai pemandu bagi para pengunjung Ragunan dan menjelaskan binatang-binatang yang ada di dalam taman margasatwa tersebut.

Tabel 3.2. Tabel Three Dimensional Character Tokoh Lestari

Profil Tokoh Lestari	
Fisik	<ul style="list-style-type: none"> - Wanita, usia 24 tahun, menggunakan kacamata, tubuh tidak gemuk namun juga tidak kurus, kulit berwarna cerah
Sosial	<ul style="list-style-type: none"> - Orang Indonesia, berasal dari Jakarta - Lebih senang membaca buku dibandingkan bermain dengan teman-temannya - Tertarik mengenai hewan dari buku-buku yang dibacanya sewaktu kecil - Lebih banyak beraktivitas di dalam ruangan
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"> - Bersahabat - Pendiam - Pintar - Senang berbagi ilmu pengetahuan

Seperti perancangan sebelumnya, setelah memetakan *three dimensional character*, penulis membuat sketsa untuk tokoh Lestari. Dikarenakan sebelumnya penulis sudah membuat beberapa alternatif hierarki tokoh pada saat merancang tokoh Adiguna, penulis langsung menggunakan sketsa tokoh dengan hierarki *iconic* sebagai eksplorasi. Dalam membuat sketsa ini, penulis memperhatikan bentuk tubuh agar dapat menggambarkan sifat Lestari yang bersahabat namun cukup pendiam. Bancroft (2006) menjelaskan bahwa bentuk lingkaran digunakan untuk menggambarkan keramahan dan sifat baik pada suatu tokoh. Selain itu,

bentuk lingkaran juga mendukung proporsi Q-style yang menekankan pada unsur lucu dan menggemaskan dari suatu tokoh. Sketsa tokoh ini dibuat menghadap 3/4 sebagai kebutuhan pada animasi dan juga sebagai acuan untuk merancang secara visual bentuk vector dari tokoh Lestari.



Gambar 3.20. Eksplorasi desain tokoh Lestari
(dokumentasi pribadi)

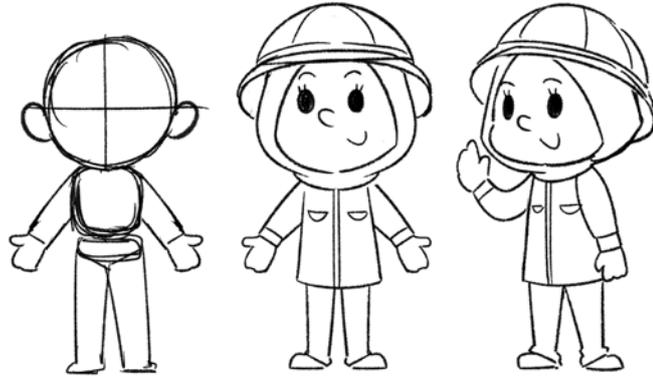
Berdasarkan sketsa yang penulis gunakan, penulis membuat bentuk vector dari tokoh Lestari. Sama dengan tokoh Adiguna pada awalnya, desain tokoh Lestari belum terlihat sempurna pada bagian proporsi tubuh dan juga skema warna. Selain itu, aksesoris untuk menggambarkan sifat dari tokoh Lestari belum terlihat jelas. Dalam perancangan kostum tokoh Lestari, penulis memutuskan untuk menggunakan penutup kepala hijab kepada tokoh Lestari. Hal ini dikarenakan penulis mengacu pada para penjaga Taman Margasatwa Ragunan wanita yang penulis amati banyak yang mengenakan penutup kepala hijab. Dari segi kostum, sketsa tersebut sudah mampu memperlihatkan bahwa ia adalah

seorang penjaga taman margasatwa Ragunan. Bentuk vector ini kemudian menjadi acuan untuk membuat kembali alternatif desain tokoh Lestari.



Gambar 3.21. Eksplorasi desain vector tokoh Lestari
(dokumentasi pribadi)

Penulis kembali memulai merancang tokoh Lestari dengan sketsa. Proporsi tubuh tokoh disesuaikan kembali agar dapat menggambarkan proporsi tubuh Q-style namun tetap dapat berfungsi dengan baik sebagai tokoh pada animasi motion graphic. Skala tubuh yang pada awalnya berukuran 2 kepala diubah menjadi $2 \frac{1}{2}$ kepala agar dapat memberikan ruang bergerak bagi tangan ataupun kakinya untuk nanti dianimasikan. Selain itu, wajah tokoh Lestari disesuaikan kembali agar tidak terlalu besar seperti sebelumnya.



Gambar 3.22. Sketsa tokoh Lestari
(dokumentasi pribadi)

Setelah membuat sketsa, penulis melanjutkan ke pembuatan bentuk vector dari tokoh Lestari. Pada proses ini, penulis tidak merubah desain yang signifikan, akan tetapi, penulis menambahkan aksesoris kacamata untuk menekankan bahwa Lestari adalah orang yang senang membaca sehingga membuatnya membutuhkan kacamata untuk melihat. Sebelum memulai merancang skema warna kostum, penulis mengeksplorasi warna kulit untuk tokoh Lestari. Lestari merupakan orang Indonesia dengan ras melayu dimana orang melayu memiliki variasi kulit mulai dari warna kuning hingga kecokelatan. Ia memiliki warna kulit yang lebih cerah dibandingkan Adiguna dikarenakan aktivitasnya lebih sering dilakukan di dalam ruangan. Skema warna yang dipilih adalah warna yang paling kiri pada gambar 3.23. karena warna yang ditengah terlalu kuning dan warna yang paling kanan terlalu berwarna merah dan saturasinya terlalu tinggi.



Gambar 3.23. Eksplorasi skema warna kulit tokoh Lestari
(dokumentasi pribadi)

Kemudian, penulis juga mengeksplorasi skema warna kostum untuk tokoh Lestari. Tillman (2011) mengatakan bahwa skema warna biru menunjukkan sifat cerdas dan kaya akan ilmu pengetahuan, cocok untuk menggambarkan sifat tokoh Lestari.



Gambar 3.24. Eksplorasi skema warna kostum tokoh Lestari
(dokumentasi pribadi)

Namun, seperti dengan kendala pada tokoh Adiguna, skema warna tersebut juga memberikan kesan tokoh Lestari tidak terlihat sebagai penjaga

taman margasatwa Ragunan. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk kembali kepada skema warna asli dari kostum penjaga taman margasatwa Ragunan, yakni desain paling kanan pada gambar 3.24. Penulis juga menambahkan properti sebuah buku jurnal untuk memperlihatkan hobi membaca Lestari.



Gambar 3.25. Hasil akhir bentuk vector tokoh Lestari
(dokumentasi pribadi)