

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Karya tugas akhir ini akan dibuat dengan menggunakan teknik *motion graphic* dengan judul “Taman Siswa”. Animasi ini bersifat edukatif dengan target penonton remaja mulai dari umur 13-17 tahun, atau pelajar yang menduduki bangku Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. *Motion graphic* “Taman Siswa” ini membahas topik mengenai sejarah terbentuknya Taman Siswa oleh Tiga Serangkai yang terdiri dari Ki Hajar Dewantara, Tjipto Mangoenkoesoemo dan Douwes Dekker. Karya *motion graphic* ini akan dibuat dengan menggunakan visualisasi *flat design*. Dalam laporan ini penulis akan membahas mengenai bagaimana menerapkan style *flat design* pada perancangan tokoh Tiga Serangkai yang terdapat pada animasi *motion graphic* “Taman Siswa”.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis akan melakukan beberapa tahapan dalam menerapkan visual *flat style*, dimulai dari melakukan riset dari teori literatur yang ada, hingga mencari referensi dari animasi yang memiliki topik pembahasan yang sama dengan menggunakan gaya visual *flat design*. Observasi ini bertujuan untuk membedah serta menjabarkan bagaimana cara untuk menerapkan visual *style* tersebut, yang nantinya akan diterapkan dalam animasi *motion graphic* “Taman Siswa”.

3.1.1. Sinopsis

Taman Siswa merupakan sebuah organisasi pendidikan yang dibentuk dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan serta budaya pada masyarakat yang tidak memiliki biaya untuk bersekolah pada masa penjajahan. Taman siswa didirikan oleh tiga orang tokoh yang disebut sebagai “Tiga Serangkai” yang terdiri dari Ki Hajar Dewantara, Tjipto Mangoenkoesoemo serta Douwes Dekker. Kejadian berawal ketika Kolonial Belanda memutuskan untuk merayakan hari kemerdekaan negara Belanda yang ke seratus tahun di tanah jajahannya, dengan biaya milik masyarakat bumi Pertiwi. Akibatnya Ki Hajar Dewantara menjadi geram dan memutuskan untuk melawan Kolonial Belanda dengan tulisan artikel yang kritis dan tajam. Pada akhirnya, tiga serangkai mendirikan sebuah organisasi pendidikan untuk melawan Kolonial Belanda dengan pendidikan dan pengetahuan.

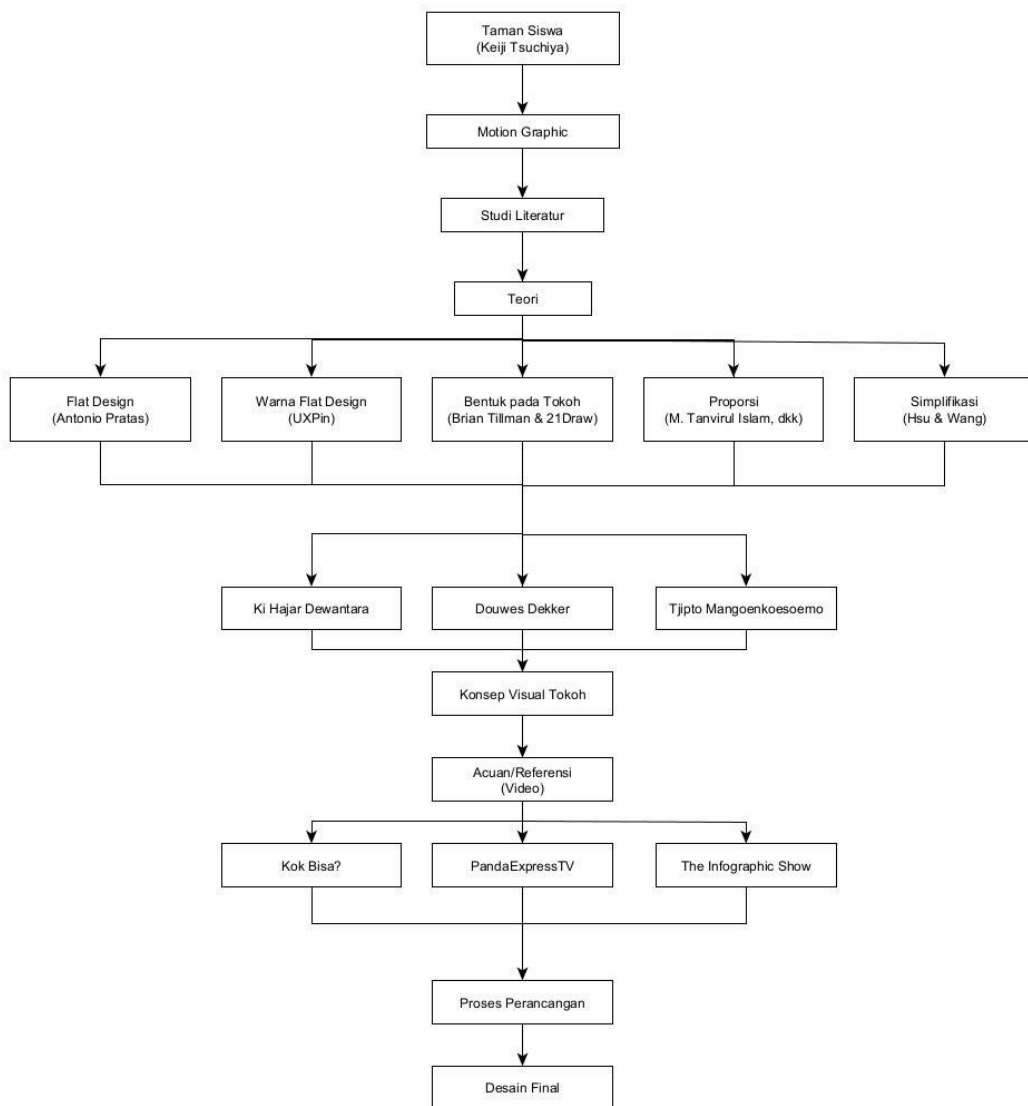
3.1.2. Posisi Penulis

Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini, penulis memiliki posisi sebagai peneliti dalam menentukan bagaimana cara untuk menerapkan *flat design style* yang tepat dan baik pada tokoh dalam animasi “Taman Siswa”. Penulis secara umum akan melakukan penerapan gaya visual *flat design* pada tokoh Tiga Serangkai dari segi simplikasi bentuknya, mendesain dari foto asli menjadi tokoh dalam bentuk *flat design*.

3.2. Tahapan Kerja

Proses pembuatan karya *motion graphic* ini diawali dengan menentukan konten yang akan dibahas. Setelah menemukan konten yang akan dibahas, penulis mulai

mencari data dan informasi konten tersebut dari sebuah buku dokumentasi dari Taman Siswa. Proses tersebut dilanjutkan dengan pencarian foto asli dari tokoh yang akan dimunculkan pada animasi. Literatur serta referensi pun diteliti untuk dapat menemukan cara menerapkan *flat design style* yang baik pada tokoh.



Gambar 3. 1 Skema Perancangan Proses Penerapan visualisasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.3. Acuan

Referensi menjadi acuan yang penting dalam membuat sebuah karya. Penulis membahas penyederhanaan bentuk tokoh serta menjadikan tokoh dalam bentuk *flat design style*, maka dari itu referensi dibutuhkan. Referensi yang dipilih adalah berupa video yang merupakan sebuah *motion graphic* edukasi dengan pembahasan tentang Tiga Serangkai milik *channel Youtube* “Kok Bisa?”. *Channel* tersebut memiliki 3 video yang menjelaskan mengenai profil dari Tiga Serangkai, yang memiliki aset-aset visual seperti tokoh yang sudah di simplifikasikan dari foto asli tokoh menjadi sebuah desain tokoh dalam bentuk *flat design style*.

Kemudian video yang selanjutnya akan digunakan sebagai acuan pengaplikasian visualisasi *flat design* adalah video infografis dari *channel Youtube PandaExpressTV, The Infographic Show* dan *Video Factory: Explainer Video Specialist*. Ketiga acuan tersebut memiliki aset-set grafis yang mendukung sebagai acuan dalam segi visualisasi keseluruhan dari *motion graphic*. Proporsi yang digunakan pada video *The Infographic Show* dengan *Video Factory: Explainer Video Specialist* menerapkan teori proporsi tokoh berdasarkan target penontonnya.

3.3.1. *Channel Youtube Kok Bisa?*



Gambar 3. 2 Tokoh dalam *motion graphic* Trailer: Tiga Serangkai Paling Ditakuti Di Zamannya





(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=57HaywVxlYY>)



Penyederhanaan bentuk dari tokoh serta penerapan *flat design* dapat dilihat dari gambar diatas. Tokoh diilustrasikan dengan menggunakan teori *flat design*, dengan mengikuti foto asli dari tokoh yang digambarkan. *Channel Youtube* “Kok Bisa?” menggambarkan tokoh dengan menarik dan memfokuskan pada kemiripan pada tokoh aslinya tanpa menggunakan detail yang banyak. Setiap tokohnya memiliki ciri khas masing-masing dan dapat dengan mudah dibedakan dan dikenali.

Tokoh tiga serangkai yang disederhanakan dalam versi *channel Youtube* Kok Bisa? ini mengikuti dan sesuai dengan foto asli dari tokoh-tokoh. Desain tokoh-tokoh tersebut menjadi lebih mudah dikenali dan mudah diidentifikasi oleh penontonnya. *Channel Youtube* Kok Bisa? menyederhanakan pula bagian detailnya seperti pada helai rambut dan juga kumis daripada tokoh Tjipto dan Douwes. Warna yang diterapkan pada tokoh-tokoh tersebut sesuai dengan foto

asli dari tokoh, dan mengikuti dari *timeline* pada tahun terbentuknya Taman Siswa.

Table 3. 1 Analisis penyederhanaan bentuk tubuh dari animasi *motion graphic* Trailer:
Tiga Serangkai Paling Ditakuti Di Zamannya oleh Kok Bisa?



Gambar	Foto	Analisis
		<ul style="list-style-type: none"> ● Memiliki proporsi dan tinggi tubuh yang sama ● Kepala dibuat dengan bentuk lingkaran ● Bentuk badan digambarkan dengan bentuk persegi
		<ul style="list-style-type: none"> ● Tangan dan kaki dibentuk tanpa adanya jari tangan ● Wajah tidak memiliki mulut, hidung dan telinga.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Pada masing-masing karakter memiliki pakaian yang berbeda ● Pada tokoh Douwes dan Tjipto kumis mandapatkan penyederhanaan dengan menghilangkan helai-helai rambut pada kumisnya.
---	---	---

Penulis akan melakukan analisis mengenai *channel Youtube* Kok Bisa? menggambarkan ciri khas dari masing-masing tokoh, dan bagaimana mereka menerapkannya pada visualisasi *flat design*.

1. Tokoh Ki Hajar Dewantara



Table 3. 2 Analisis ciri khas dari tokoh Ki Hajar Dewantara dari animasi *motion graphic*
Trailer: Tiga Serangkai Paling Ditakuti Di Zamannya oleh Kok Bisa?

Gambar	Foto	Analisis
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tokoh diberikan peci berwarna hitam sesuai dengan foto asli yang menjadi acuan desain tokoh. 2. Kacamata digambarkan mengikuti bentuk objek pada foto aslinya. 3. Setelan jas diberikan berwarna kecoklatan dan bukan berwarna putih.

Pada tokoh yang sudah didesain pada *channel Youtube* ini mencari tahu bagaimana mereka menggambarkan tokoh agar penonton mengenali bahwa tokoh yang didesain merupakan tokoh yang dimaksud pada animasinya. Mereka mengidentifikasi dan mencari tahu bahwa apa saja yang dikenakan oleh tokoh, kemudian menjadikan hal tersebut ciri khas untuk tokoh. Warna pada setelan jas tokoh tidak menggunakan warna putih seperti pada foto asli dari Ki Hajar Dewantara yang lebih banyak berwarna putih. *Channel Youtube* Kok Bisa? membedakan warna setelan jasnya, dikarenakan jika menggunakan warna putih tokoh tersebut akan terlihat seperti tokoh Ir. Soekarno daripada Ki Hajar Dewantara.

2. Tokoh Tjipto Mangoenkoesoemo



Table 3. 3 Analisis tokoh Tjipto dari animasi *motion graphic* Trailer: Tiga Serangkai Paling Ditakuti Di Zaman nya oleh Kok Bisa?

Gambar	Foto	Analisis
		<ol style="list-style-type: none">1. Blangkon digambarkan sesuai dengan foto asli dan mengikuti bentuk aslinya.2. Kumis digambarkan tipis dan panjangnya hanya mencapai ujung mulutnya.3. Baju berwarna hitam sesuai dengan foto aslinya.

Tokoh Tjipto pada *channel Youbute* Kok Bisa? tidak digambarkan dengan detail wajahnya. Mata dari pada tokoh Tjipto terlihat besar, namun kreator dari Kok Bisa? tidak memasukkannya pada tokoh dan hanya berfokus pada bagaimana penonton mengenali tokoh tersebut dengan cepat hanya dengan sekali lirikan saja. Perbedaan dari tokoh sebelumnya terlihat juga pada warna kulitnya. Warna kulit yang digunakan pada tokoh Tjipto ini terlihat lebih kecoklatan dikarenakan Tjipto merupakan warga Jawa. Struktur dan bentuk dari blangkonnya dipertahankan serta bentuk dari kumisnya. Helai-helainya dihilangkan, sehingga membentuk kumis sederhana.

3. Tokoh Douwes Dekker

Table 3. 4 Analisis Tokoh Douwes Dekker dari animasi *motion graphic* Trailer: Tiga Serangkai Paling Ditakuti Di Zamannya oleh Kok Bisa?

Gambar	Foto	Analisis
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Rambut disederhanakan dan tetap bentuk rambut tetap mengikuti dari foto aslinya. 2. Kacamata digambarkan dan disederhanakan 3. Kumisnya ditambahkan dan dihilangkan detailnya 4. Pakaian yang digambarkan menyesuaikan dengan foto asli dari tokoh

Bentuk kumis dengan rambut daripada tokoh Douwes Dekker yang digambarkan oleh creator Kok Bisa? disederhanakan dan tetap mempertahankan bentuk utama dari rambut dan kumisnya. Bingkai dari kacamata tokoh disederhanakan, namun tidak mengubah bentuk asli dari kacamata tersebut. Detail-detail seperti engsel dan penyangga kacamata pada bagian telinga dihilangkan. Pakaian yang digambarkan oleh Kok Bisa? mengikuti dari foto yang dijadikan acuannya, tanpa mengubah desain dari pakaian yang dikenakan oleh *figure* asli Douwes Dekker

3.3.2. Channel Youtube Video PandaExpressTV



Gambar 3. 3 Video pada *channel Youtube PandaExpressTV*
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=GVPHdFX9iHY&t=31s>)



Di dalam *video* milik *channel Youtube PandaExpressTV* ini menceritakan tentang seluk-beluk perayaan Tahun Baru China serta menjelaskan bagaimana masyarakat merayakannya. Pada *video* ini, penulis akan menganalisis mengenai proporsi pada desain tokoh animasi *motion graphic* ini. Proporsi serta ukuran pada tubuh masing-masing tokohnya digambarkan berbeda-beda. Bentuk-bentuk geometris digunakan pada desain tokoh-tokoh dalam *video* tersebut. Penyederhanaan atau simplifikasi dalam desain tokoh *video* ini akan dianalisis berdasarkan:

1. Bentuk dan proporsi tubuh

Table 3. 5 Analisis Analisis penyederhanaan bentuk dan proporsi tubuh pada tokoh dalam *video PandaExpressTV*

Desain Tokoh	Analisis
--------------	----------

	<p>Desain pada tokoh ini memiliki bentuk kepala dan tubuh yang persegi dengan sudutnya yang tumpul.</p>
	<p>Kepala berbentuk oval. Wajahnya pada mata disipitkan dan hidungnya digambarkan mirip dengan tokoh sebelumnya.</p>
	<p>Bentuk kepala berbeda dengan tokoh satu dan dua. Pada tokoh ini kepala memiliki bentuk dagu kotak dengan dahi yang bulat, serta hidung oval panjang.</p>
	<p>Berbeda dengan tokoh ayah, desain tokoh ibu memiliki dagu yang agak lancip.</p>

	<p>Desain tokoh ini memiliki bentuk kepala seperti pada tokoh kedua, namun hidung sama seperti tokoh ayah.</p>
	<p>Tokoh nenek memiliki bentuk kepala seperti tokoh pertama, yaitu persegi dengan sudut yang tumpul, serta mata yang cenderung lebih sipit.</p>

Dalam animasi *motion graphic* pada *video channel PandaExpressTV*, masing-masing tokoh digambarkan dengan wajah, tubuh dan ukuran yang berbeda-beda. Namun bentuk dari badan tokoh-tokoh tersebut memiliki bentuk yang sama, yaitu persegi dan jari-jari tangan digambarkan dengan detail. Bentuk dari kepala tokoh dibedakan, sehingga tokoh seperti memiliki karakteristik tersendiri. Penulis memerhatikan desangan seksama bahwa tokoh-tokoh dalam *video* milik *PandaExpressTV* ini memiliki tinggi badan yang berbeda. Kemudian proporsi dari tokoh-tokoh tersebut memiliki tinggi 3 hingga 4 kepala, dikarenakan target

audience pada video ini ditujukan untuk anak-anak, atau mungkin dapat disaksikan oleh orang dewasa.

2. Sinkronisasi Tokoh dengan Latar



Gambar 3. 4 Video milik PandaExpressTV

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=GVPdFX9iHY&t=31s>)

Dalam video ini menceritakan mengenai seluk-beluk perayaan Tahun Baru Cina. Penggambaran latar menyesuaikan dengan tema yang diangkat dari animasi *motion graphic* tersebut. Warna yang digunakan sangat berselaras dengan temanya, sehingga warna tokoh dengan latarnya berharmonisasi dengan baik. Aksesoris seperti lampion ditambahkan pada latar mengikuti tema yang diceritakan pada animasi. Makanan-makanan yang digambarkan pada *video* tersebut pun menyesuaikan dengan temanya, dapat terlihat adanya jeruk mandarin yang mencirikan bahwa dalam *video* tersebut tokoh-tokoh merayakan Tahun Baru Cina. Warna-warna merah dan emas mendominasi pada *shot* ini karena mendukung dari tema yang diangkat.

3.3.3. Channel Youtube Video *The Infographic Show*



Gambar 3. 5 Potongan video channel *The Infographic Show*



(Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=Eo6d0RWNT48&list=PLN_-vkLpO2-_ze7dTbfCu5bOdcp__dqCo&index=12)

Motion graphic ini memiliki judul *Why People In Old Movies and Radio Show Talk so Weird*, yang menjelaskan mengenai *film* dan radio pada tahun 20 hingga 30-an yang aktornya berbicara dengan sangat aneh serta menjelaskan *Hollywood* pada tahun itu tampak begitu aneh. Dalam salah satu *shot* terdapat salah satu tokoh Charlie Chaplin yang sempat terkenal pada era-era tahun yang dijelaskan pada video *The Infographic Show*. Desain tokoh pada video tersebut menerapkan visualisasi *flat design*, maka penulis ingin menganalisis bagaimana kreator dapat menerapkan serta mendesain tokoh Charlie Chaplin yang mirip dengan foto aslinya.

Kreator mendesain tokoh Charlie Chaplin dengan ukuran tubuh 4 sampai 5 kepala dikarenakan mengikuti target penonton yaitu untuk remaja (13-18 tahun) hingga kalangan dewasa, yang lebih menambahkan detail yang lebih banyak

(Tillman, 2011). Penggambaran pada wajah tokoh pun digambarkan dengan detail sehingga penonton dapat mengetahui bahwa tokoh yang dibuat oleh kreator adalah Charlie Chaplin.

Table 3. 6 Analisis penyederhanaan bentuk dan proporsi tubuh pada tokoh dalam *video The Infographic Show*

Gambar	Foto	Analisis
		<ul style="list-style-type: none"> ● Mata disederhanakan, hanya dengan bentuk lingkaran, namun menambahkan <i>outline</i> hitam agar menyerupai dengan foto aslinya. ● Kumisnya disimplifikasikan dengan menghilangkan helai rambut dan digambarkan dengan bentuk yang mirip dengan kumis pada foto asli. ● Begitu pula dengan alis dan rambut, helai-helai dihilangkan dan disimplifikasikan.



- Bentuk tubuh digambarkan dengan bentuk persegi dan jari tangan yang tidak digambarkan dengan detail.
- Pada pakaian, *outline* dihilangkan dan menggunakan warna dan bentuk yang kontras sehingga membedakan dari objek lainnya.
- Desain dari pakaian Charlie Chaplin mengikuti foto asli dan menambahkan detail kecil seperti lipatan pada baju di bagian kiri pada desain tokoh.
- Proporsi tubuh yang digambarkan dengan tinggi 5 kepala dan seimbang.
- Besar kepala digambarkan dengan proporsi yang sesuai dengan badannya.

3.3.4 Analisis Konsep Visual







Gambar 3. 6 Ruang dalam Taman Siswa
(https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah_Taman_Siswa)

Animasi *motion graphic* “Taman Siswa” menjelaskan mengenai terbentuknya sebuah organisasi Pendidikan pertama di Indonesia. Dalam beberapa shot, penulis menggambarkan sebuah ruangan di dalam maupun di luar Taman Siswa itu sendiri. Maka dari itu penulis perlu untuk melakukan riset mengenai Taman Siswa itu sendiri. Terdapat sebuah video dokumentasi milik *channel Youtube* “Mud Mad”, dalam *video* dokumentasi tersebut ditayangkan bangunan Taman Siswa pada zamannya. Meskipun begitu, penulis tidak menemukan pada tahun berapakah bangunan Taman Siswa tersebut diabadikan dalam dokumentasi tersebut. Disalah satu *shot* dari *video* tersebut, terdapat sebuah ilustrasi yang menggambarkan bangunan Taman Siswa, maka dari itu penulis akan jadikan ilustrasi tersebut sebagai acuan dan akan penulis analisis.

Acuan selanjutnya yang penulis jadikan contoh untuk desain dari bangunan Taman Siswa adalah *video* milik “Kok Bisa?”. Dalam beberapa *shot*

dalam video milik Kok Bisa?, terdapat bangunan Taman Siswa yang telah disederhanakan dengan visual *flat design*.

Table 3. 7 Analisis Visual bangunan dari Taman siswa



Foto	Gambar	Analisis
1. 		1. Bangunan digambarkan dengan sederhana dan dihilangkan detail-detailnya seperti pada atapnya.
2. 		2. Bentuk dari bangunan tidak diubah dan mengikuti bentuk aslinya.
3. 		3. Atap digambarkan berbeda dengan foto asli dari Taman Siswa

Bentuk utama dari bangunan Taman Siswa pada masa awal didirikan, adalah persegi dengan atapnya yang berbentuk segitiga. Pada acuan dari Kok Bisa? mempertahankan beberapa detail pada bangunan seperti pada jendela dari Taman Siswa, sebagai pengidentifikasi dari bangunan. Pada bagian atapnya, Kok Bisa? menggambarkannya berbeda dengan foto asli dari bangunan Taman Siswa pada tahun 1922. Pada *video* Kok Bisa? bangunan digambarkan persis dengan bangunan Taman Siswa pada tahun ini. *Video* “Kok Bisa?” menggunakan acuan

pada nomor tiga (KompasTV) sebagai acuannya dalam menggambarkan bangunan luar dari Taman Siswa. Kemudian tak luput pula papan nama “Taman Siswa” penulis tambahkan sebagai penggambaran dan detail bahwa bangunan yang dimaksud adalah Taman Siswa itu sendiri. Warna yang digunakan adalah warna yang cerah. Warna-warna tersebut diterapkan dengan sederhana tanpa adanya gradasi atau bayangan, sesuai dengan teori warna *flat design* pada buku UXPin (2015) serta teori *flat design* milik Pratas (2014).

Kemudian penulis melakukan riset mengenai ruangan dalam dari bangunan Taman Siswa untuk dijadikan acuan dalam menggambarkan konsep visual untuk animasi *motion graphic* “Taman Siswa”. Penulis mengambil satu foto yang berada pada *Google*, dalam foto tersebut ruangan dari Taman Siswa diabadikan. Kemudian penulis akan bandingkan dengan versi milik “Kok Bisa?” yang sudah dijadikan dalam bentuk visual *flat design*.

Table 3. 8 Analisis visual ruangan dalam Taman Siswa

Foto	Gambar	Analisis
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Detail seperti meja dan jendelanya tetap digambarkan seperti pada foto asli. 2. Warna yang digunakan adalah warna yang cenderung pudar dan tidak cerah, karena mengikuti konsep dari animasinya.

Berdasarkan analisis diatas, *video* milik “Kok Bisa?” tetap menambahkan detail yang berada pada foto asli. Meskipun begitu “Kok Bisa?” tidak menambahkan lebih banyak kursi dan meja seperti pada foto asli dari ruangan dalam Taman Siswa. Mengingat konsep dari *flat design* yang sederhana dan tidak menambahkan banyak sekali detail, sehingga penggambaran menjadi lebih jelas. Dalam *video* milik “Kok Bisa?”, penggambaran ruangan terlihat sangat sederhana, namun dapat menggambarkan dan memberitahukan bahwa ruangan tersebut merupakan ruangan dari bangunan Taman Siswa. “Kok Bisa?” menerapkan warna yang pudar dan kreatornya dapat dengan baik menentukan warna yang tepat untuk diaplikasikan pada ruangan, meskipun acuan dari foto asli tidak memiliki warna sama sekali.

3.4. Proses Perancangan

Animasi *motion graphic* “Taman Siswa” yang penulis buat, akan menggunakan visualisasi *flat design*. Oleh karena itu, penulis menyesuaikan dengan gaya gambar yang cocok dengan visual *flat design*. Proses perancangan tokoh tiga serangkai dimulai dengan menyusun atau membuat *three-dimensional character*. Kemudian menentukan bentuk geometri yang cocok pada tokoh-tokoh, proporsi tubuh, lalu yang terakhir adalah warna.

Pada proses perancangan tokoh ini, akan diterapkan hasil-hasil dari analisa dari acuan-acuan yang telah dibahas sebelumnya. Penulis menerapkan penggambaran tokoh yang sederhana namun tetap menggambarkan ciri khas yang unik dari tokoh. Acuan dari “Kok Bisa?” menggambarkan kesederhanaan tanpa adanya detail pada tokoh. Penggambaran tokoh Tiga Serangkai pada *video* “Kok Bisa?” mudah dikenali dikarenakan mengikuti dari foto asli tokoh-tokoh tersebut, serta menggambarkan pakaian yang dikenakan oleh masing-masing tokoh. Dalam menggambarkan bentuk dan proporsi tubuh, penulis menerapkan penggambaran tubuh yang digunakan dari acuan *The Infographic Show*. Untuk penerapan warna pada tokoh, penulis menerapkan warna yang cerah dan menyesuaikan dengan latar dari tokoh, seperti pada acuan dari *PandaExpressTV*. Dari tiga hal yang telah disebutkan, penulis kemudian akan mengkoorperasikan kepada tokoh Tiga Serangkai yang akan tampil pada animasi.

Pada tahap selanjutnya, setelah melakukan riset baik literatur maupun analisa dan acuan, penulis memulai mencoba menerapkan *flat design style* kepada

tokoh animasi “Taman Siswa”. Berdasarkan apa yang akan penulis tentukan untuk penyampaian animasi *motion graphic* “Taman Siswa”, penulis menentukan untuk menerapkan visualisasi *flat design* pada tiga tokoh Tiga Serangkai. Ketiga tokoh tersebut berdampak besar pada penyampaian informasi, dikarenakan *timeline* daripada insiden Taman Siswa merupakan sejarah atau kejadian yang berhubungan dengan ketiga tokoh tersebut.

3.4.1. Tokoh Ki Hajar Dewantara

Berdasarkan literatur pada buku milik Tsuciya (2019) yang menjelaskan secara singkat biografi dari tokoh Soewardi Soerjaningrat atau kerap disapa dengan Ki Hajar Dewantara, penulis mencoba menjabarkan *Three-dimensional character* dari tokoh tersebut. Kemudian didapatkan data-data seperti berikut:

Table 3. 9 *Three-dimensional character* Ki Hajar Dewantara

<i>Physiologi</i>	<i>Sociology</i>	<i>Psychological</i>
Memiliki tubuh yang lemah	Keturunan Jawa tulen	Dermawan
Telinga caplang	Seorang Juru Tulis/jurnalis dan guru	Cerdas
Menggunakan Peci	Kalangan menengah kebawah	Peduli
Bertubuh kurus		Adil

Berumur 30-an tahun		Nasionalis
---------------------	--	------------

Ki Hajar Dewantara lahir pada tanggal 2 Mei 1889, merupakan anak kedua dari Pangeran Soerjaningrat. Meskipun beliau adalah kemenakan Paku Alam V yang merupakan penguasa Kerajaan Paku Alam, ayah Soewardi terlalu miskin. Akibatnya ayah Soewardi tidak dapat menyekolhkannya dan kakaknya (Tsuchiya, 2019). Kalimat dalam buku Tsuchiya tersebut menjelaskan bahwa keuangan keluarga Ki Hajar Dewantara sangat memprihatinkan, hingga Ki Hajar Dewantara memiliki seorang istri pun, beliau tidak dapat melanjutkan sekolahnya kejenjang yang lebih tinggi. Ki Hajar Dewantara lahir dengan tubuh yang sedikit berbeda dari bayi-bayi lainnya, akibatnya beliau memiliki tubuh yang lemah dan rentan terkena penyakit. Hal tersebut menyebabkan beliau putus sekolah dan dicabut beasiswanya.

Setelah mendapatkan dan mengetahui *three-dimensional- character dari tokoh* Ki Hajar Dewantara, penulis kemudian membuat sebuah sketsa tokoh tersebut berdasarkan foto asli dari sang tokoh. Kejadian didirikannya taman siswa ketika Ki Hajar Dewantara masih berumur sangat muda, atau kurang-lebih pada umur 30 tahun. Maka dari itu penulis mencari foto Ki Hajar Dewantara yang masih muda, dan menjadikan foto tersebut sebagai acuan dalam mendesainnya. Setelah melakukan riset, penulis menemukan beberapa foto daripada tokoh Ki Hajar Dewantara semasa muda. Penulis juga tetap melakukan riset pada foto dan dokumentasi Ki Hajar Dewantara melalui buku-buku dan juga beberapa *video*

yang terdapat pada *Youtube*. Kemudian penulis menjajarkan foto-foto tersebut, sehingga penulis dapat mengetahui ciri khas pada tokoh Ki Hajar Dewantara tersebut.

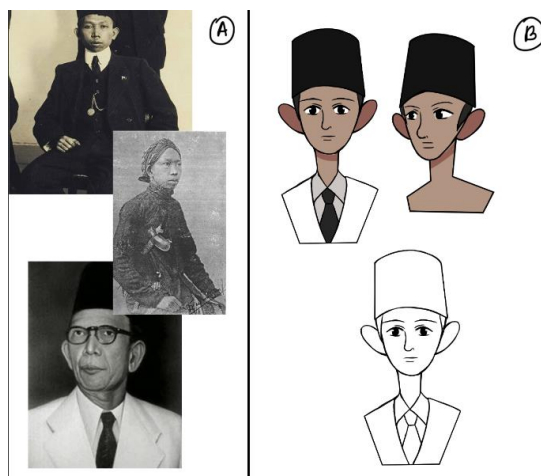


Gambar 3. 7 Beberapa foto Ki Hajar Dewantara
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kelima foto diatas merupakan foto milik Ki Hajar Dewantara yang penulis temukan pada dokumentasi yang berada pada *Youtube*, diantaranya adalah pada *channel Youtube* “Mud Mad” dan “Salam Yogyakarta”. Kedua *channel Youtube* tersebut mengabadikan *film* dokumentasi mengenai Ki Hajar Dewantara. Penulis mendapati bahwa dalam *video* tersebut figure Ki Hajar Dewantara yang ditampilkan pada dokumentasi merupakan sosok yang sudah berumur, sedangkan penulis membutuhkan dokumentasi *video* dengan sosok Ki Hajar Dewantara

muda. Kemudian penulis mencoba untuk mencari foto *figure* asli dari Ki Hajar Dewantara muda, dan ditemukanlah foto diatas (nomor empat dan lima).

Penulis menjajarkan kelima foto tersebut untuk menemukan ciri khas yang unik daripada tokoh Ki Hajar Dewantara. Penulis mendapati bahwa Ki Hajar Dewantara memiliki keunikan tersendiri, yaitu pada kupingnya yang caplang, serta beliau yang selalu menggunakan peci. Pada pakaiannya penulis tidak menemukan pakaian yang menggambarkan Ki Hajar Dewantara, dikarenakan pada kelima foto yang penulis dapatkan, pakaian yang dikenakan berbeda-beda. Maka dari itu, pakaian yang akan digambarkan pada desain tokoh Ki Hajar Dewantara menggunakan acuan dari *video* “Kok Bisa?”.



Gambar 3. 8 Desain wajah awal tokoh Ki Hajar Dewantara
(Dokumentasi pribadi)

Penulis mencoba untuk memahami bentuk wajah dari tokoh Ki Hajar Dewantara, seperti bentuk wajah, pecinya dan bentuk dari kepalanya. Tahap ini penulis mencari tahu dan mencoba untuk menggambarkannya dengan sketsa dan memberikan warna untuk menentukan apakah warna tersebut sudah tepat dan

cocok dengan tokoh. Ki Hajar Dewantara merupakan sosok yang ramah dan dermawan, namun juga adil dan nasionalis, maka dari itu bentuk wajah penulis gambarkan dengan tanpa sudut lancip dan mata yang agak sayu mengikuti dari foto asli. Telinga yang caplang penulis tambahkan mengingat Ki Hajar Dewantara memiliki telinga yang seperti itu, dan ini dapat menunjukkan ciri khas dari tokoh. Peci yang berbentuk persegi menunjukkan kesan yang sedikit tegas pada pada tokoh ini. Setelah tahap ini selesai, penulis mencoba untuk membuat versi *vector* dari desain tokoh tersebut.



Gambar 3. 9 Versi vector awal dari Ki Hajar Dewantara

(Dokumentsi pribadi)

Penulis mencoba untuk membuat desain vector awal tokoh Ki Hajar Dewantara menjadi gambar diatas. Proporsi pada tokoh dibuat menyerupai realita dikarenakan target *audience* SMP hingga SMA. Dikarenakan ketika disejajarkan dengan tokoh yang lain, tinggi dari ketiga tokoh sama tinggi. Penulis mencoba untuk merubah tinggi dari tokoh Ki Hajar Dewantara, namun tidak menghilangkan bentuk dari tubuh tokoh ini. Punggung dari tokoh ini digambarkan

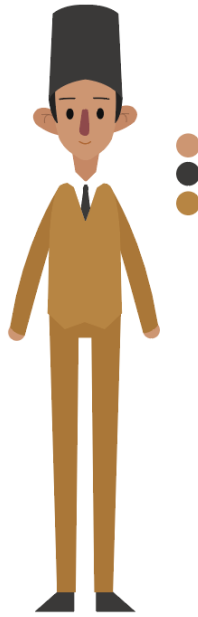
seperti orang bungkuk, untuk menggambarkan bahwa tokoh tersebut memiliki tubuh yang lemah, namun memiliki jiwa kepribadian yang positif (Tsuchiya, 2019). Telinga caplang milik Ki Hajar Dewantara tetap digambarkan serta peci dan pakaiannya.

Warna pakaiannya penulis ubah dari putih ke coklat, mengikuti dari acuan yang telah dibahas sebelumnya pada *video* milik *channel Youtube* “Kok Bisa?”, warna kulit yang digunakan pada tokoh Ki Hajar Dewantara sama dengan beberapa tokoh lainnya, namun tidak mencirikan bahwa Ki Hajar Dewantara merupakan warga asli Jawa. Warna dari pakaian Ki Hajar Dewantara pada *video* tersebut adalah warna coklat, yang mencirikan pakaian seorang guru. Dikarenakan versi *vector* ini berbeda dengan sketsa awal. Penulis melakukan perubahan pada bentuk tubuh tokoh dengan membuat sketsa tampak depan dan $\frac{3}{4}$ menghadap kanan, untuk melihat bentuk tubuh tokoh dan menyesuaikannya dengan tampak depan.



Gambar 3. 10 Desain Tokoh Ki Hajar Dewantara
(Dokumentasi pribadi)

Fisik yang menjadi ciri khusus dari Ki Hajar Dewantara adalah telinga caplangnya, hal yang paling mencolok pun juga muncul pada pecinya yang tinggi. Kerutan pada wajah tidak penulis gambarkan dikarenakan *timeline* dari pembentukan Taman Siswa, Ki Hajar Dewantara masih berumur kisaran 30-an tahun. Penulis mencoba menggambarkan fisik serta proporsi yang sesuai dengan *three-dimensional character* Ki Hajar Dewantara. Penulis kemudian melanjutkan proses pembuatan *vector*. Wajah tokoh penulis gambarkan berbeda dengan sketsa, agar terlihat lebih *stylized* dan terlihat sederhana.



Gambar 3. 11 Desain *vector* Ki Hajar Dewantara
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis melakukan perubahan pada desain tokoh kembali. Penulis menggunakan acuan dari Kok Bisa sebagai penggambaran dari ciri khas tokoh, yaitu pakaiannya. Namun penulis tetap menambahkan telinga caplangnya sebagai ciri khas tambahan daripada tokoh tersebut. Proporsi

3.4.2. Tokoh Tjipto Mangoenkoesoemo

Berdasarkan literatur pada buku milik Tsuciya (2019) yang menjelaskan secara singkat biografi dari tokoh Tjipto Mangoenkoesoemo, penulis mencoba menjabarkan *Three-dimensional character* dari tokoh tersebut. Kemudian didapatkan data-data seperti berikut:

Table 3. 10 *Three-dimensional character* Tjipto Mangoenkoesoemo

<i>Physiologi</i>	<i>Sociology</i>	<i>Psychological</i>
Blangkon	Keturunan Jawa tulen	Penyendiri
Berkumis	Dokter	Pintar
Berumur 30-an tahun	Keluarga kalangan menengah ke atas	Daya bersaing tinggi
Kumis tipis		Pembangkang
Alis tebal		Nasionalis

Tjipto sejak kecil memiliki semangat merdeka yang besar, tamat dari STOVIA dengan gilang gemilang. Sejak menjadi mahasiswa Tjipto menghabiskan waktunya seorang diri dengan membaca dan berpikir. Sawitri Scherer, yang terdiri dari Tjipto, Soewardi dan Soetomo—mendeskripsikan sikap ideologi seorang Tjipto sebagai sikap seorang “*dissenter*”, yang artinya adalah pembangkang (Tsuchiya, 2019). Pada sifat milik Tjipto yang menjelaskan bahwa beliau adalah seorang pembangkang dan memiliki daya saing tinggi, menjadikan Tjipto menjadi pribadi yang keras. Namun tidak memungkinkan beliau menjadi seorang yang berperan sebagai antagonis. Dikarenakan beliau memiliki jiwa nasionalisnya yang tinggi untuk memerdekakan Indonesia. Setelah mendapatkan *three-dimensional character* dari tokoh Tjipto, penulis kemudian membuat sebuah

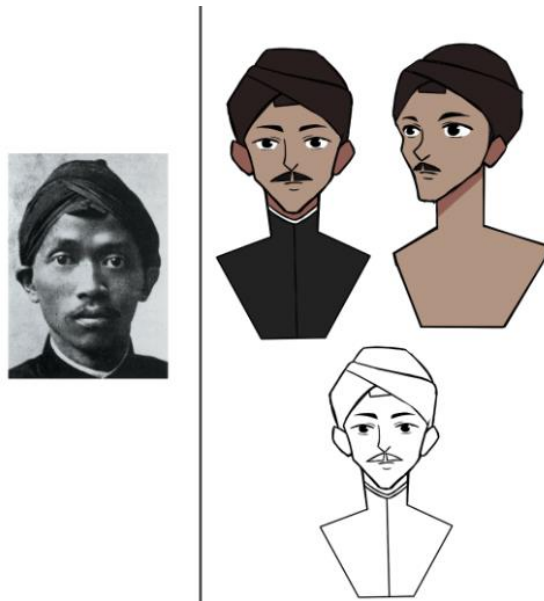
sketsa tokoh tersebut berdasarkan foto asli dari sang tokoh. Maka dari itu penulis mencari foto Tjipto Mangoenkoesoemo dan menjadikan foto tersebut sebagai acuan dalam mendesainnya.



Gambar 3. 12 Tjipto Mangoenkoesoemo
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah melakukan riset mengenai *figure* Tjipto, penulis menemukan beberapa foto yang berada pada *Google* dan *Youtube*. Kemudian penulis menyusun foto-foto tersebut. Penulis mencoba untuk mengenali dan mencari ciri khas atau keunikan daripada *figure* Tjipto. Blangkon dan kumis tipisnya menjadi hal yang mencolok dari tokoh Tjipto, kemudian matanya yang lebarpun menjadi ciri khas dari beliau. Pakaian yang dikenakan oleh Tjipto pada nomor 3 adalah

baju yang paling mencirikan dan dapat dijadikan sebagai ciri khas dari tokoh tersebut. Seperti halnya pada acuan “Kok Bisa?” yang menggunakan foto nomor 3 sebagai acuan mereka dalam menggambarkan sosok Tjipto. Setelah menemukan ciri khas daripada tokoh Tjipto, penulis mencoba untuk menggambarkan sketsa desain awal tokoh.



Gambar 3. 13 Desain awal tokoh Tjipto
(Dokumentasi pribadi)

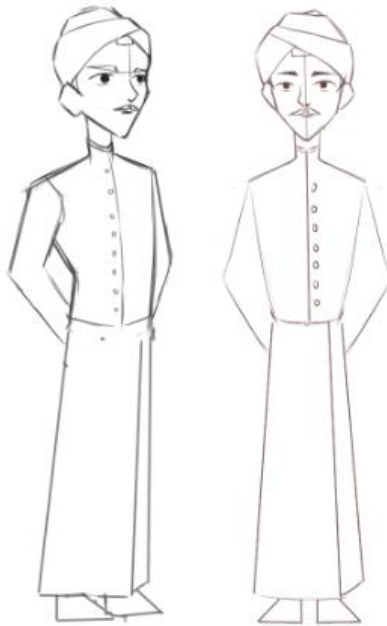
Sama halnya dengan desain tokoh Ki Hajar Dewantara, proporsi serta tinggi badan dari desain ini, memiliki tinggi yang sama. Maka, penulis mengubah sedikit bentuk tubuh serta tingginya, namun tidak mengubah pakaian serta detail pada kepalanya, yaitu blangkonnya. Detail pada wajahnya penulis tambahkan seperti alisnya yang tebal dan kumisnya yang tipis. Bentuk wajah Tjipto penulis buat agak lancip mengikuti dari *three-dimensional character* Tjipto yang menyebutkan bahwa tokoh tersebut memiliki sifat yang keras kepala atau

pembangkang dan memiliki persaingan tinggi. Kemudian penulis membuat versi *vector* awal pada tokoh Tjipto.



Gambar 3. 14 Sketsa desain tokoh Tjipto
(Dokumentasi pribadi)

Three-dimensional character Tjipto digambarkan bahwa beliau adalah seorang yang cerdas namun sedikit egois dan ingin selalu menang. Maka penulis menggambarkan wajahnya dengan ujung dagu yang lancip, namun blangkonnya digambarkan dengan bentuk tumpul agar tetap menggambarkan bahwa Tjipto masih memiliki jiwa keadilan yang nasionalis. Kemudian tahap selanjutnya adalah penulis mencoba untuk membuat *vector* dari desain Tjipto yang baru. Desain awal ini dirasa kurang, dikarenakan dahi digambarkan sangat mendekati dengan alis dan matanya, sedangkan dari acuan foto asli Tjipto dahi miliknya tidak dekat dengan alis. Maka dari itu penulis merubahnya.



Gambar 3. 15 Sketsa desain tokoh Tjipto Mangoenkoesoemo
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis menentukan warna yang tepat untuk diaplikasikan kepada tokoh. Pada acuan yang telah dibahas sebelumnya pada *video* milik *channel Youtube* “Kok Bisa?”, warna kulit yang digunakan pada tokoh Tjipto sama dengan beberapa tokoh lainnya, hal tersebut membuat Tjipto tidak terlihat seperti warga asli Jawa dengan warna kulit yang seperti pada acuan *video* tersebut. Warna dari pakaian Tjipto pada *video* tersebut berwarna hitam, yang sama dengan foto asli Tjipto. Maka dari itu, penulis mengikuti dari acuan tersebut dalam warna pakaian Tjipto.



Gambar 3. 16 Desain tokoh Tjipto Mangoenkoesoemo
(Dokumentasi Pribadi)

Warna kulit mengikuti warna dari desain tokoh Ki Hajar Dewantara, dikarenakan Tjipto merupakan orang asli dari Jawa. Detail pada blangkon tidak diberikan serta pada pakaian bawah, yang seharusnya memiliki corak batik Jawa. Mata dari tokoh Tjipto yang lebar seperti yang telah penulis jelaskan sebelumnya tidak ditambahkan. Pada acuan dari Kok Bisa? detail wajah tidak digambarkan dan hanya disederhanakan saja. Maka dari itu penulis menerapkannya pada desain tokoh Tjipto.

3.4.3. Tokoh Douwes Dekker

Berdasarkan literatur pada buku milik Tsuciya (2019) yang menjelaskan secara singkat biografi dari tokoh Douwes Dekker, kemudian penulis mencoba

menjabarkan *Three-dimensional character* dari tokoh tersebut. Maka didapatkan data-data seperti berikut:

Table 3. 11 *Three-dimensional character* Douwes Dekker

<i>Physiology</i>	<i>Sociology</i>	<i>Psychological</i>
Kacamata	Berdarah campuran Belanda-Jerman	Berwibawa
Kumis panjang	Penulis Artikel	Berjiwa pemimpin
Kulit pucat	Pemimpin Partai	Bersahabat
Rambut klimis	Pemilik perusahaan artikel	Peduli
	Memiliki banyak teman	Simpatik

Dalam tahun awal abad kedua puluh, cendekiawan-cendekiawan muda dari seluruh Hindia berkumpul untuk membicarakan berbagai hal di STOVIA. Tempat tinggal Douwes Dekker yang tak jauh dari STOVIA, menjadi tempat berkumpulnya mahasiswa yang senang meminta nasihat pada Douwes. Douwes Dekker pertama kali bergabung dengan organisasi perkumpulan persahabatan untuk orang Indonesia, *Indische Bond* (Tsuchiya, 2019). Penjelasan tersebut dapat juga mendeskripsikan Douwes Dekker sebagai seorang yang dapat diandalkan dan dapat memecahkan masalah. Kepedulian terhadap semua orang membuatnya menjadi orang yang paling dipercaya dan hal tersebut membuatnya pantas menjadi seorang pemimpin.

Penulis kemudian mencari foto asli dari Douwes Dekker, namun penulis kesulitan membedakan antara Eduard Douwes Dekker dengan Ernest Douwes Dekker yang merupakan cucu Jan yang merupakan adik dari Eduard Douwes Dekker. Hal tersebut membuat penulis lebih menelusuri profil dari Ernest Douwes Dekker yang merupakan pelopor atau pembuat sebuah organisasi *Indesche Partji*. Setelah mengeksplorasi dan mencari tahu lebih lanjut mengenai Ernest Douwes Dekker, penulis menemukan foto asli dari beliau. Kemudian penulis mendapatkan beberapa foto *figure* Douwes pada *Google* dan melakukan riset mengenai Ernest Douwes Dekker, penulis mencoba untuk menemukan ciri khas dari *figure* Douwes. Ciri khas yang dimiliki dari *figure* Douwes adalah rambutnya yang klimis, kacamatanya, serta kumisnya yang panjang.

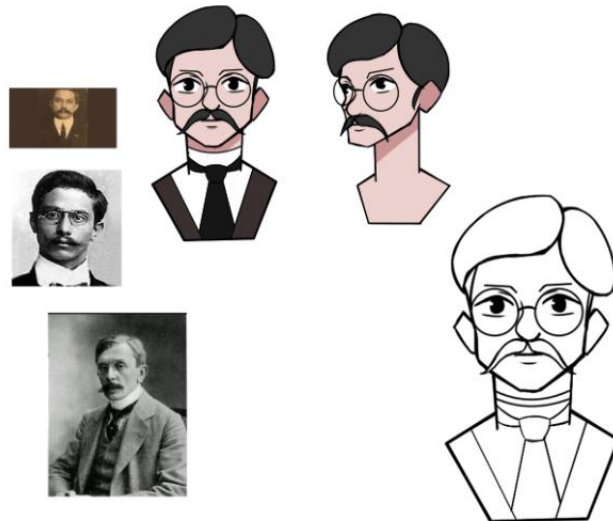


Gambar 3. 17 Ernest Douwes Dekker

(<https://jurnalfaktual.id/headline/ernest-douwes-dekker-manusia-indis-sang-nasionalis-indonesia/>)

Kelima foto diatas merupakan foto dari Douwes Dekker. Pada foto nomor 5 merupakan foto dari Douwes Dekker muda, sedangkan keempat lainnya merupakan foto Douwes Dekker yang berumur 30 tahun lebih. Dapat dilihat dari masing-masing foto tersebut, Douwes Dekker memiliki rambut yang cenderung klimis dan memiliki kumis yang panjang. Dua hal tersebut dapat menjadi ciri khas yang unik dari *figure* Douwes. Namun pada foto dengan nomor 3 dan 5, Douwes tidak menggunakan kacamata. Pada acuan milik “Kok Bisa?” kacamata milik Douwes tetap ditambahkan. Maka dari itu, penulis menambahkan kacamata pada tokoh sebagai tambahan dari ciri khas Douwes Dekker. Pada acuan lima foto dari *figure* Douwes, penulis tidak menemukan foto yang memiliki warna. Warna yang

diterapkan pada Douwes Dekker oleh penulis mengikuti acuan dari video “Kok Bisa?”. Setelah melakukan riset dan menemukan ciri khas dari tokoh, penulis memulai untuk mensketsa tokoh.



Gambar 3. 18 Desain awal Tokoh Douwess Dekker
(Dokumentasi pribadi)

Penulis membuat desain pada tokoh Douwes Dekker dengan bentuk persegi yang dominan pada tubuhnya. Untuk menghilangkan kesan seperti tokoh yang mendeskripsikan kekuatan dikarenakan terdapat banyak sekali persegi, seperti yang telah dijelaskan pada buku milik 21Draws. Penulis menambahkan bentuk seperti lingkaran atau oval pada rambutnya, dikarenakan Douwes Dekker memiliki karakteristik yang peduli dan simpati. Pada akhirnya penulis mendapatkan bentuk tubuh dan proporsi untuk desain Doves Dekker ini.

Warna rambut pada desain awal ini adalah berwarna hitam, pada acuan di *video* milik “Kok Bisa?” pada tokoh Doves menggunakan warna putih, dan terkesan berumur lebih tua. Dalam buku milik Tsuchiya (2019), pada insiden

sebelum terbentuknya Taman Siswa, Douwes Dekker adalah seorang yang berumur sekitar 30 tahun-an. Maka dari itu, penulis tetap menggunakan warna hitam pada rambutnya. Penulis kemudian melakukan pembuatan versi *vector* untuk menentukan proporsi tubuh, dan menggambar desain tokoh tersebut dengan tampilan 3/4.



Gambar 3. 19 Desain vector awal tokoh Douwes Dekker
(Dokumentasi Pribadi)

Bentuk versi *vector* ini masih belum sesuai dengan sketsa awal dari tokoh Douwes. Dikarenakan bentuk wajahnya yang tidak mirip dengan sketsa desain diatas. Bentuk dari kumis tidak sama seperti sketsa. Kumis Douwes Dekker pada foto yang menjadi acuan, terlihat panjang dan mengarah kebawah. Perubahan akhirnya dilakukan oleh penulis untuk membuat desain tokoh tersebut lebih terlihat mirip dengan acuan foto Douwes Dekker. Tubuh dan proporsi pada desain ini dibedakan dari desain yang lama, penulis merubah tinggi dari tokoh Douwes.

Setelah membuat sketsa dengan proporsi yang baru, penulis mencoba untuk membuat dalam bentuk *vector* dan menambahkan warna pada desainnya.



Gambar 3. 20 Desain tokoh Douwes Dekker
(Dokumentasi pribadi)