

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Untuk tugas akhir, penulis membuat film animasi 2D pendek yang berjudul “Maafkan”. Tokoh utama dalam animasi ini adalah Meuthia dan Fairuz, keduanya adalah sahabat baik dan sudah mengenal sesama lain sejak kecil. Meuthia datang dari keluarga yang berkecukupan, namun tidak terlalu religius. Fairuz datang dari keluarga kelas menengah kebawah, dan keluarganya termasuk yang memerhatikan dan taat kepada agama. Meskipun begitu, mereka tetap menjadi sahabat baik dan telah bersama selama beberapa tahun. Dengan kedua tokoh dengan latar belakang yang berbeda tersebut, pola pikirnya juga pasti berbeda, begitu juga dengan tiga dimensi karakter mereka.

3.1.1. Sinopsis

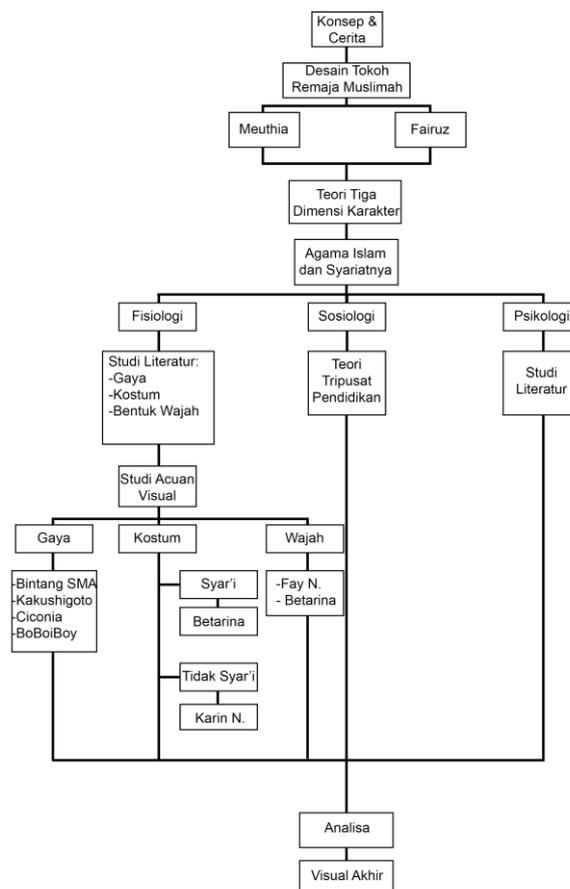
Dua sahabat baik, remaja Meuthia dan Fairuz, mengalami kecelakaan saat merekam video untuk kepentingan media sosial di balkon rumah lantai dua, yang berakhir dengan kematian Fairuz. Karena usianya yang masih sangat muda, Meuthia, yang secara tidak sengaja mendorong Fairuz hingga tewas tersengat kabel listrik, mengatasi pikiran yang cukup rumit. Malam setelah berkabung, arwah Fairuz mendatangi kamar Meuthia untuk menasihatinya dan memberi pesan setelah melihat bahwa dia menggunakan media sosial untuk mencari dan meminta bantuan dalam bentuk apapun agar bisa menemui arwah sahabatnya untuk meminta maaf.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam proyek tugas akhir ini, sebagai tim individu, adalah melakukan seluruh proses animasi, begitu juga dalam membuat cerita dan merancang tokoh.

3.2. Tahapan Kerja

Rancangan tahapan-tahapan yang dikerjakan adalah menggabungkan beberapa hasil penelitian dari literasi, pengamatan, dan contoh tokoh dari berbagai animasi lain.



Gambar 3.1. Tahapan Kerja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.3. Konsep dan Acuan Tokoh

Dalam animasi “Maafkan”, terdapat dua tokoh utama, yaitu Meuthia dan Fairuz. Dalam merancang, penulis mengumpulkan beberapa konsep dan acuan untuk tokoh.

3.3.1. Konsep Tokoh Meuthia

Meuthia adalah anak berusia 16 tahun yang datang dari keluarga berkecukupan/kelas menengah. Walaupun berasal dari keluarga yang mempunyai keturunan dengan mayoritas agama Islam, keluarganya termasuk keluarga yang jauh dari kata rohani, melainkan tidak begitu sepenuhnya mematuhi aturan-aturan beribadah dalam agamanya. Meuthia merupakan anak yang mudah bergaul dengan teman sekolahnya, dan juga lumayan aktif dalam bermain dan bergaul di media sosial. Konsep tiga dimensi karakter Meuthia yaitu:

1. Fisiologi

Meuthia adalah anak kelahiran Jombang, Jawa Timur. Dengan begitu, ras Meuthia adalah Melayu Mongoloid. Meuthia mempunyai tinggi 153cm dan 43kg. Meuthia mempunyai kulit sawo matang, rambut belah tengah sebahu dengan warna coklat-kehitaman, dan alis tebal yang lumayan tajam. Meuthia berpakaian selayaknya remaja modis pada umumnya; kaos, jeans, dan sepatu kets. Gaun/baju berkebungunya adalah daster hitam dengan kerudung paris hitam.

2. Sosiologi

Meuthia adalah seorang pelajar SMA. Ia adalah perempuan yang gesit, teliti, dan mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi. Stress sesekali mendominasi diri dia karena sifatnya yang seperti itu, dan cara agar ia bisa melewati semua itu adalah

dengan bergosip dan berbincang-bincang dengan teman-temannya baik secara langsung atau media sosial. Alhasil, ia jadi mudah tertawa dan senang dengan siapapun yang ia ajak bicara atau segala bentuk *entertainment* yang ia tonton di media sosial karena menurutnya hal tersebut sangatlah menyenangkan dan bisa melepaskan semua beban di dirinya. Ia dibesarkan di keluarga yang tidak begitu menganut ajaran agama Islam dengan sepenuhnya. Ayahnya adalah ketua RT/RW di perumahannya, sehingga ia terbiasa dengan kehidupan yang ramai dengan interaksi lingkungan/tetangga. Keluarganya masih mengikuti hari raya besar seperti Ramadhan dan Idul Adha, namun kewajiban seperti shalat (tepat waktu), membaca Al-Qur'an, seringkali tidak dilaksanakan. Meuthia pribadi saat kecil sempat mengenakan kerudung, namun perlahan ia lepas setelah ia masuk SMP dan hanya ia kenakan saat berada di sekolah.

3. Psikologi

Meuthia adalah orang yang *extrovert* (ENFJ-T). Meuthia suka bergaul dengan siapapun, intuitif dalam mengarahkan energi mentalnya, dan menilai secara teliti saat ingin mengambil keputusan atau merencanakan sesuatu, kecuali saat emosi/hati/perasaannya lebih mendominasi pikirannya. Ia termasuk orang yang bergolak dalam menunjukkan betapa yakinnya ia pada kemampuan dan keputusannya.

3.3.2. Konsep Tokoh Fairuz

Fairuz adalah anak berusia 16 tahun yang datang dari keluarga kelas menengah kebawah. Ia dibesarkan di keluarga yang religius.

1. Fisiologi

Fairuz adalah anak kelahiran Jombang, Jawa Timur. Ras Fairuz adalah Melayu Mongoloid. Fairuz mempunyai tinggi 152cm dan berat 45kg. Fairuz mempunyai kulit sawo matang agak kecoklatan, alis tipis, dan mata yang bulat (belo). Fairuz mengenakan hijab/kerudung bergo setiap berpergian ke luar. Cara berpakaianya sederhana, yaitu kaos/kemeja polos yang longgar dan rok panjang dengan sandal karet/kulit.

2. Sosiologi

Fairuz adalah seorang pelajar SMA. Ia adalah perempuan yang bebal, periang, ramah, kikuk, dan jujur. Ia dibesarkan di keluarga sederhana yang memeluk erat ajaran agama Islam. Karena ia tidak memiliki banyak teman dekat dan tidak jatuh ke dalam pergaulan yang cukup luas, pola pikir dan keyakinan moralnya sebagian besar dipengaruhi oleh keluarga dan orang-orang terdekatnya.

3. Psikologi

Fairuz adalah anak yang cenderung *introvert* (INFJ-T). Karena ia lugu dan ceroboh, saat TK sampai SD, ia sempat dikucilkan dan akhirnya tidak memiliki teman, hingga akhirnya, setelah kenaikan kelas, Meuthia mengajak untuk berteman dan menerima Fairuz apa adanya. Dalam mengarahkan energi mentalnya, Fairuz menggunakan/berdasar pada apa yang ia rasa benar tanpa penalaran sadar. Fairuz adalah orang yang perasa dalam bagaimana ia memilih keputusan dan mengatasi emosi. Ia terkadang merasa tidak percaya diri atas dirinya karena kejadian yang ia lalui semasa TK dan SD. Namun, semenjak berteman baik dengan Meuthia, ia

mulai menerima dirinya sendiri, dan menghargai orang-orang yang menerimanya juga.

3.3.3. Acuan Tokoh Meuthia

Untuk mencari referensi tentang tokoh Meuthia, penulis akan meneliti remaja putri dan publik figur muda sekitar usia 14-16 tahun, tinggal di Jawa Timur, beragama Islam, dan tidak mengenakan hijab pada usia tersebut. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah remaja yang suka menghabiskan waktu di media sosial seperti Instagram, Twitter, dan Tik Tok.

3.3.3.1. Acuan Fisiologi dan Sosiologi

1. Arlyna Satwika

Penulis mewawancarai Arlyna, yang ikatan dan budaya Jombang, Jawa Timurnya masih kental walaupun sekarang tinggal di Tangerang. Arlyna dan keluarganya bangga dengan adat mereka, dan sering mengunjungi kampung halaman setidaknya tiga kali setahun untuk bersilaturahmi.

Sebagai keturunan keluarga Jombang, menurut Arlyna, Jombang dikenal sebagai Kota pesantren, dengan penduduk beragama Islam yang relatif banyak. Jombang merupakan salah satu kabupaten kecil di Jawa Timur dengan perkembangan segi teknologi dan sosial media yang paling berkembang diantara kota/kabupaten lainnya, seperti Bondowoso, Banyuwangi, dan Nganjuk. Dalam segi tren media sosial dan tempat rekreasi, Jombang-lah yang lebih maju dibandingkan kabupaten lain. Walaupun begitu, masyarakat Jombang masih bisa

dikatakan berlebih-lebihan dan kurang serasi dalam penggunaan teknologi dan media sosial mereka, bisa dibilang ‘norak’.

Selain itu, kepercayaan masyarakat Jawa Timur juga berbeda dengan yang lain, karena mereka memiliki hubungan yang kuat dengan alam, dan meninggalkan banyak jejak tradisi dari upacara adat leluhur. Ikatan masyarakat Jawa Timur dengan alam dan penunggu-nya sangat dekat. Diceritakan pada zaman dahulu, orang yang dengki/ingin meminta pertolongan akan meminta tolong kepada seorang petua (sudah menyatu dengan alam, bisa berkomunikasi dengan penunggu-nya atau makhluk tak kasat mata). Orang Jawa juga dikenal memiliki adat budaya yang masih kental walaupun sudah masuk era modern, karena pengaruh leluhur.

Penulis akan menggunakan penjelasan tersebut untuk acuan sifat sosiologis Meuthia yang relatif menghabiskan waktunya di media sosial. Selain itu, pembahasan mengenai ikatan mistis dengan Jawa Timur yang kental juga dijadikan acuan sebagai salah satu kepercayaan Meuthia, serta alasan kejadian mistis yang terjadi seiring cerita berjalan.

2. Fay Nabila Rizka

Alasan penulis menggunakan Fay Nabila sebagai acuan adalah karena ia dan Meuthia mempunyai beberapa kesamaan seperti ras, bentuk fisik, daerah tempat tinggal, kehidupan sosial, dan agama. Selain itu, penulis juga ingin mencari efek sosiologi yang sesuai dengan tripusat pendidikan sebagaimana yang sudah dijelaskan menurut Wardi, n.d.

dan Thaib (2015) tentang perubahan remaja tergantung dari lingkungan mereka.

Fay Nabila Rizka adalah seorang aktris yang lahir di Jawa Timur pada tahun 2000. Dia telah berkecimpung di industri hiburan sejak dia masih berusia 12 tahun, yang berarti bahwa dia telah terpapar lingkungan ketenaran dan popularitas sejak kecil. Dengan adanya jalur karirnya tersebut, bisa disimpulkan ia tinggal di lingkungan yang berkecukupan. Tapi, karena popularitasnya tersebut, beberapa menindasnya dan tidak ingin berteman dengannya selama ia duduk di bangku SD. Saat SD, ia menjelaskan dirinya sebagai seorang yang sangat cuek dan ekstrovert, jadi untuk melawan para penindas, ia membela diri, dan setelah itulah mereka semua takut untuk melawan. Terlepas dari semua itu, dia masih mencoba yang terbaik dalam karir aktingnya yang dia cintai. Saat SMA, Fay Nabila kembali lagi ke Jawa Timur (Surabaya), dan disana ia mengakui ia mempunyai banyak teman. Fay Nabila beragama Islam dan dibesarkan di lingkungan keluarga yang serupa, namun jarang sekali terlihat memakai hijab di depan umum atau dalam foto media sosialnya.

Dalam penampilan pertamanya di sebuah acara pencarian bakat di TV, dia dikenal sebagai seorang yang sangat berbakat, ceria, memiliki tubuh yang kurus, dan gadis yang sangat lincah. Sebagai keturunan Jawa Timur, dan berdasarkan penampilannya sebagai aktor sinetron ketika berusia 14 tahun, penampilannya berupa mempunyai

kulit sawo matang, berambut lurus belah tengah dengan warna hitam-kecoklatan, mata belo dengan pupil berwarna hitam, serta alis yang tebal. Ciri fisik ini sesuai dengan deskripsi ras Melayu Mongoloid yang sudah dijelaskan menurut teori Setiawan et al. (2004) dan Glenn dan Brues (1978).



Gambar 3.2. Fay Nabila 14 Tahun
(Coboy Junior The Movie, 2013)



Gambar 3.3. Fay Nabila 2016
(Sumber: <https://www.instagram.com/p/BIcaatpgq5h/>)

Tabel 3.1. Tabel Persamaan dan Perbedaan Fay dan Meuthia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

| | |
|--|--|
| Persamaan dengan Meuthia | Perbedaan dengan Meuthia |
| Keturunan Jawa Timur (fisiologi) | Fay tidak begitu banyak mendapatkan efek sosiologi lingkungan sekolah/pertemanan layaknya anak-anak pada umumnya (sosiologi) |
| Mempunyai ciri khas penampilan/wajah yang sama (fisiologi) | Fay mempunyai sifat yang cuek |
| Beragama Islam (sosiologi) | |
| Dibesarkan di keluarga Muslim, namun tidak terlalu memperlihatkannya (sosiologi) | |
| Mempunyai lingkungan keluarga yang berkecukupan (sosiologi) | |
| Ceria, gesit, dan periang | |

| | |
|-----------------------|--|
| Extrovert (psikologi) | |
|-----------------------|--|

3. Karin Novilda

Alasan penulis menggunakan Karin Novilda sebagai acuan adalah karena ia dan Meuthia mempunyai beberapa kesamaan seperti sosiologi mereka sebagai seorang Muslimah yang bisa berubah karena pengaruh lingkungan. Sesuai dengan tripusat pendidikan di sekolah, menurut Wardi, n.d. dan Thaib (2015), remaja bisa berubah karena lingkungan pertemanan.

Karin Novilda adalah seorang selebriti yang terkenal dan aktif di media sosial seperti Instagram dan Twitter. Karin Novilda lahir di Jakarta pada tahun 1997, dan dibesarkan di lingkungan keluarga beragama Islam. Karin Novilda dikenal sebagai figur yang cukup kontroversial di dunia maya, mulai dari transformasinya setelah terekspos ke dunia *selebgram*, gaya pakaian, dan serba-serbi kehidupannya yang selalu dikaitkan dengan agama yang ia peluk oleh para netizen. Salah satu kontroversinya adalah bagaimana sebelum ia menjadi selebgram terkenal, saat masih duduk di bangku SMP, ia merupakan individu yang berprestasi dan masih menjaga penampilannya di tempat umum.



Gambar 3.4. Awkarin saat SMP

(Sumber: <https://www.idntimes.com/>)

Namun, setelah ia mulai terekspose oleh dunia maya dan media sosial seperti Instagram, Twitter, dan sebagainya, ia mulai sedikit mengubah citranya dan gaya kehidupannya saat ia duduk di bangku SMA. Hal ini bisa diketahui dari tanggal media sosial ia dibuat, seperti akun Twitter yang dibuat pada tahun 2014 (saat itu berumur 17 tahun), dan akun Instagram yang dibuat pada tahun 2011 (saat itu berumur 14 tahun).



Gambar 3.5. Awkarin Saat SMA

(Sumber: <https://www.idntimes.com/>)

Tapi, di luar hal-hal tersebut, Karin sebenarnya adalah orang yang baik dan pekerja keras yang mencintai keluarga dan teman-temannya. Karena beberapa kontroversi yang ia lewati tersebut, ia berusaha sedikit demi sedikit untuk belajar dari kesalahannya dan menjadi pribadi yang lebih baik.

Tabel 3.2. Tabel Persamaan dan Perbedaan Karin dan Meuthia

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

| Persamaan dengan Meuthia | Perbedaan dengan Meuthia |
|---|---|
| Terekspos oleh media sosial sejak tahap awal remaja (sosiologi) | Karin merupakan orang kelahiran Jakarta (fisiologi) |

| | |
|---|--|
| Pola/gaya kehidupan perlahan berubah karena mempelajari/terpengaruh oleh konten yang ada di dunia maya/media sosial (sosiologi) | Meuthia tidak memiliki mental sekuat Karim (psikologi) |
| Peduli dengan teman dan keluarga (sosiologi) | Karim adalah seseorang yang jauh lebih aktif dan mandiri daripada Meuthia |
| Beragama Islam (sosiologi) | Karim adalah seorang sosok terkenal, sedangkan Meuthia hanya pelajar biasa yang meniru apa yang ia lihat di media sosial dan ingin ikut mencobanya |
| Dibesarkan di keluarga Muslim (sosiologi) | |
| Perlahan melepas hijab yang dulunya sering dikenakan (fisiologi & pengaruh sosiologi) | |
| Perfeksionis dan ekspresif | |
| Extrovert (psikologi) | |

4. Fisiologi Gaya Anime

a. Bintang SMA

Penulis mengambil acuan gaya *anime* dari iklan TV POCARI SWEAT berjudul “Bintang SMA”. Tokoh-tokoh dalam iklan ini digambarkan dengan gaya *anime* disertai unsur dan ciri khas budaya Indonesia yang kuat, sehingga menarik perhatian banyak peminat *anime* di Indonesia. Cara iklan ini memperlihatkan bahwa tokoh-tokoh merupakan siswa/siswi yang berasal dari Indonesia adalah dengan atribut pakaian berupa seragam SMA Indonesia pada umumnya, dan atribut wajah seperti alis tebal, rambut hitam kecoklatan, dan kulit sawo matang.



Gambar 3.6. Bintang SMA

(Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=DCfk7tc_KqE)



Gambar 3.7. Bintang SMA

(Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=DCfk7tc_KqE)

b. Shizuka dan Jedah

Karikatur dan *gaya* anime beragam, hal tersebut bisa menonjol terutama untuk menggambarkan ras suatu tokoh. Game berjudul “Tokyo 7th Sisters” menggunakan Tokyo, Jepang sebagai latar utamanya. Tokoh-tokoh dalam game tersebut mayoritas berasal dari Jepang, namun terdapat tokoh-tokoh negeri asing seperti Rusia dan Afrika. *Gaya anime* yang digunakan dalam game ini merupakan aliran yang amat dikarikaturkan; hidung yang digambarkan dengan titik, mata yang besar dengan pupil bersinar. Cara game ini menonjolkan perbedaan ras dalam tokoh adalah dengan warna kulit, warna mata, dan bentuk bibir dan hidung.

Shizuka adalah tokoh berumur 17 tahun yang berasal dari Jepang dan mempunyai latar belakang berasal dari keluarga besar Jepang yang tradisional. Untuk menggambarkan ciri khas tersebut, Shizuka dirancang mempunyai ciri fisik seperti kulit putih bersinar, rambut hitam yang panjang, dan mata berwarna hitam-kecoklatan.

Ia mempunyai hidung yang mancung, dengan bibir yang tipis; yang merupakan ciri khas perempuan di Jepang.

Jedah adalah tokoh berumur 18 tahun yang berasal dari luar Jepang, kemungkinan datang dari Afrika. Jedah dirancang mempunyai kulit hitam, hidung pesek, dan bibir yang tebal; ciri khas perempuan Afrika.

Hidung pesek dan hidung mancung dalam gaya *anime* pada game ini dibedakan dengan jelas, namun tidak begitu menonjol. Hidung mancung digambarkan dengan titik jika dilihat dari tampak depan, dan segitiga lancip pada tampak samping. Hidung pesek digambarkan dengan dua titik dengan bayangan yang digambarkan dengan segitiga pada atasnya, dan digambarkan dengan segitiga tumpul pada tampak samping.



Gambar 3.8. Detail Hidung dan Bibir pada Shizuka dan Jedah

(Donuts Co. Ltd., 2014)

Penulis menggunakan kedua tokoh tersebut sebagai acuan *gaya anime* yang ingin diraih untuk perancangan Meuthia, terutama untuk fitur wajah seperti hidung mancung, bibir, serta warna mata. Sebagaimana yang sudah dijelaskan oleh Liu (2009), wajah manusia bisa digunakan untuk representasi grafis yang bisa ditangkap sebagai karakteristik wajah untuk tokoh animasi, meski hasilnya tidak se-signifikan wajah asli. Dalam hal ini, hal tersebut adalah perbedaan hidung dari kedua tokoh dengan ras berbeda yang bisa ditonjolkan dengan hanya titik, sudut, dan warna.

c. Nadila

Nadila merupakan tokoh tambahan dari film animasi berjudul “Kakushigoto”. Dia adalah pembantu rumah tangga berumur 30 tahun dan berasal dari Indonesia. Gaya yang digunakan animasi ini bergaya *anime* yang amat *simple* dan *stylized*, berbeda seperti contoh-contoh acuan sebelumnya. Terlepas dari usianya, dia terlihat muda karena gaya pendekatan *anime* ini. *Anime* ini tidak menampilkan hidung sebagai ciri utama wajah, melainkan warna kulit, rambut, dan warna mata.

Alasan penulis menggunakan Nadila sebagai acuan untuk Meuthia adalah atribut wajah dan rambutnya yang sesuai dengan penampilan yang ingin dicapai, yaitu rambut belah tengah, alis tebal yang tajam, dan mata yang tajam.



Gambar 3.9. Nadila
(Kakushigoto, 2020)

3.3.3.2. Acuan Psikologi

1. Nozomi Takada

Takada Nozomi adalah tokoh dari *game* horor dan psikologikal berjudul “Sayonara wo Oshiete”. Nozomi adalah seorang siswa SMA yang penyantai, namun pelamun, penyendiri, dan pendiam. Jika dinilai pada permukaannya, ia terlihat ramah dan periang, namun, matanya mencerminkan keputusasaan yang tersembunyi.

Alasan penulis menggunakan Nozomi Takada sebagai acuan adalah karena segi pewarnaan sesuai dengan gaya yang ingin dicapai pada Meuthia saat tahap akhir cerita; saat ia terpuruk dalam kesedihan karena kehilangan temannya. Selain itu juga dalam segi psikologis, dimana mental mereka sama-sama lemah dan mempunyai watak yang sama.



Gambar 3.10. Nozomi Takada

(Craftwork, 2001)

Tabel 3.3. Tabel Persamaan dan Perbedaan Nozomi dan Meuthia

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

| Persamaan dengan Meuthia | Perbedaan dengan Meuthia |
|---|--------------------------------------|
| Ramah, periang, penyantai | Nozomi bukan keturunan Asia Tenggara |
| Pada saat mengalami musibah dan mengalami emosi/pikiran yang tidak stabil, mereka memikirkan solusi yang diluar nalar | Nozomi penyendiri dan pendiam |
| Mempunyai mental yang lemah, terutama saat menghadapi musibah | |

3.3.3.3. Acuan Busana

Dalam film animasi 2D “Maafkan”, tokoh utama Meuthia memiliki 2 kostum berbeda, yaitu pada tahap awal dan pada tahap akhir. Pada tahap awal, Meuthia masih mengenakan pakaian santai, sedangkan pada tahap akhir, Meuthia mengenakan busana berkabung. Untuk mengumpulkan acuan/revisi busana, penulis melakukan studi dan observasi secara online, berhubung berlangsungnya pandemi pada saat studi ini dilaksanakan.

1. Busana Santai di Rumah

Untuk busana/kostum yang dikenakan pada tahap awal film, Meuthia berada dalam situasi santai dan sedang bermain bersama temannya di balkon. Busana santai masih terdengar luas, jadi untuk menjejalkannya, penulis berencana untuk merancang kostum yang masih terlihat seperti yang dikenakan anak SMA pada Jumat sore sepulang sekolah. Seperti halnya menurut Shields (2009) dan Landis (2014), kostum yang dikenakan tokoh bisa menekankan latar belakang, pendudukan, dan tempat tinggal tokoh. Selain itu, karena Meuthia dirancang sebagai remaja yang kurang taat mengikuti syari’at Islam (asdasdsd), maka dengan itu penulis mencari acuan baju yang masih tergolong memperlihatkan aurat, seperti lengan dan leher.



Gambar 3.11. Remaja merekam video TikTok usai Waktu Sekolah

(Sumber: User YouTube Shinta Andiva)



Gambar 3.12. Remaja merekam video TikTok usai Waktu Sekolah

(Sumber: User YouTube Zahra Febrianti)

Kombinasi kostum untuk ini biasanya setengah pakaian kasual, dan setengah seragam. Misalnya, dari dua video Tiktok remaja menari untuk bersenang-senang, mereka mengenakan pakaian setengah seragam dan setengah kasual. Untuk menandakan bahwa Meuthia memang seorang siswa, penulis bisa menerapkan celana olahraga sebagai bawahannya.



Gambar 3.13. Seragam Sekolah SMA

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.14. Celana Training

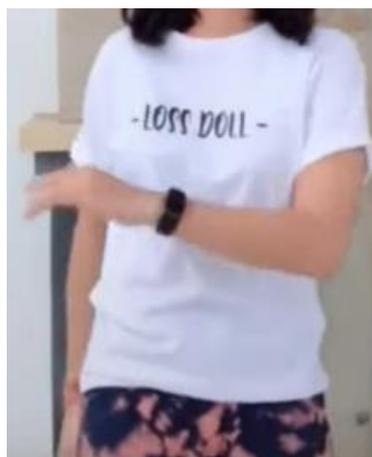
(Sumber: Tangkapan layar dari toko online Shopee)

Di atas adalah contoh seragam olahraga yang ingin dijadikan acuan. Penulis terutama akan mengambil celana *training* hanya untuk pakaian bawah Meuthia untuk menandakan dia adalah seorang pelajar. Untuk kaos, penulis melakukan studi dengan melihat beberapa TikTok yang

diposting oleh remaja secara online lewat kamar/rumahnya (bisa dilihat dari latar belakang video), dan penulis memindai kaos dan pakaian serupa dari remaja-remaja tersebut. Hasilnya, ternyata banyak remaja yang suka mengenakan kaos oblong dengan gambar atau teks tercetak di tengahnya. Gambar biasanya bervariasi, dari logo merek *fashion*, logo *parody*, dan *quotes*.



Gambar 3.15. Kaos dengan Logo Parody
(Sumber: https://www.tiktok.com/@linawidiastutii_)



Gambar 3.16. Kaos dengan Teks/Quotes
(Sumber: <https://www.tiktok.com/@lesstarii>)



Gambar 3.17. Kaos dengan Teks/Quotes
(Sumber: <https://www.tiktok.com/@feliciaswanto>)



Gambar 3.18. Kaos dengan Logo Merk Terkenal
(Sumber: <https://www.tiktok.com/@dwiindr>)

Setelah mengumpulkan referensi, penulis mencari orang yang mengenakan pakaian mirip dengan kombinasi yang disukai untuk Meuthia. Penulis menemukan pengguna TikTok nilaaazz, seorang siswi SMA asal Indonesia yang sering merekam video dan menari dengan kemeja putih polos lengan pendek atau print dan celana training.



Gambar 3.19. Perpaduan Kaos Oblong dengan Celana Training

(Sumber: <https://www.tiktok.com/@nilaazz>)



Gambar 3.20. Perpaduan Kaos Bergambar dengan Celana Training

(Sumber: <https://www.tiktok.com/@nilaazz>)

2. Busana Berkabung

Ciri khas pakaian berkabung di Indonesia biasanya adalah daster panjang atau busana apapun yang berwarna hitam, sesuai dengan pendapat Bortoli & Maroto (2001) dimana warna hitam di Indonesia

mempunyai makna berduka dan kesedihan. Dengan ini, penulis meriset secara online beragam busana berkabung berwarna hitam.

Penulis ingin merancang Meuthia dengan pakaian melayat yang semi-formal, tetapi juga menekankan bahwa ia masih remaja yang kurang memerhatikan syariat Islam. Selain itu, Meuthia dan keluarganya juga mendatangi rumah duka (Fairuz) dengan pakaian formal, berkaitan dengan kecelakaan yang telah terjadi dan juga kaitan dengan tripusat Meuthia yang dibesarkan di keluarga kelas menengah, sehingga mereka harus datang dengan busana yang sopan untuk diperlihatkan ke depan kedua orangtua Fairuz.



Gambar 3.21. Busana Remaja Melayat

(Sumber: <https://wartakota.tribunnews.com>)

Busana berkabung yang dikenakan remaja cenderung lebih ke kasual daripada formal. Seperti halnya pada gambar di atas, suasana yang sedang terjadi siswi-siswi SMP yang sedang berkabung ke rumah sahabatnya yang telah wafat. Mereka tampak mengenakan celana katun ataupun celana jeans sebagai bawahan, dan baju kasual berpergian

seperti *sweater* berbahan katun, baju *ring knit*, dan kaos berbahan spandeks rayon. Preferensi hijabnya antara lain hijab segi empat berwarna hitam dengan gaya umum yang populer pada kalangan remaja, yaitu gaya simple dan gaya hijab saudia.



Gambar 3.22. Remaja Melayat

(Sumber: User YouTube Was Was)



Gambar 3.23. Hijab Saudia

(Sumber: Tangkapan layar dari toko online Priceza)

Baju melayat semi-formal pada wanita biasanya dipopulerasikan oleh artis-artis televisi, dimana dari hal tersebut muncul stereotipe busana melayat, yaitu baju gamis hitam dengan hijab segi empat panjang yang dikenakan seperti tudung, atau hijab segi empat yang hanya diletakkan di pundak. Preferensi busana syar'i pada artis pertelevisian biasanya masih kurang dalam menutup aurat, dikarenakan masih tingginya perasaan kepentingan untuk menunjukkan kemodisan.



Gambar 3.24. Busana Artis Melayat

(Sumber: <https://www.tribunnews.com/>)



Gambar 3.25. Gamis Hitam

(Sumber: Tangkapan layar dari toko online Shopee)



Gambar 3.26. Artis Melayat

(Sumber: Pengguna YouTube JELAJAH TV)

Sebagaimana yang sudah dijelaskan tentang teori hijab menurut Abdurrazak (2020), hijab segi empat merupakan variasi gaya hijab yang paling populer di Indonesia, dikarenakan hijab tersebut bisa didesain dan digunakan dengan berbagai macam cara dengan tujuan agar terlihat *fashionable* atau modis. Karenanya itu, banyak sekali stereotip hijab yang ada di negara ini, masing-masing mempunyai maknanya tersendiri.



Gambar 3.27. Stereotipe Hijab
(Sumber: <https://ask.fm/Gealukita/>)

3.3.4. Acuan Tokoh Fairuz

3.3.4.1. Acuan Fisiologi dan Sosiologi

1. Betarina Ramadhania

Penulis melakukan wawancara dengan Betarina Ramadhania, seseorang yang tinggal dan dibesarkan di Kota Jombang. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan referensi bagaimana kehidupan sebagai muslimah yang tinggal dan sekolah di Jombang, Jawa Timur. Alasan penulis menggunakan Betarina sebagai acuan adalah karena ia tinggal di daerah yang sama dengan Fairuz, mempunyai ciri fisik yang sama, cara berbusana yang sama, agama dan tingkat kerohanian yang sama. Cara berbusananya juga bisa dijadikan acuan, seperti preferensi penggunaan hijab yang populer di kalangan remaja Jawa Timur.

Saat pertengahan SMP ke SMA, keseharian Betarina Ramadhania sebagai seorang muslimah adalah menjaga penampilan, menggunakan perkataan yang santun supaya terlihat anggun. Betarina Ramadhania adalah seseorang yang introvert, namun sifatnya ketika berkumpul dengan sahabat/teman bisa berubah. Terkadang ia menunjukkan sifat kekonyolannya, dan seringkali melakukan sesuatu yang membuat temannya merasa jengkel tetapi tetap tertawa. Ia seringkali menjadi tempat curhat sahabat dan teman-temannya, dan seringkali menasihati mereka. Menurutnya, sifatnya berubah menjadi 'keibuan' saat menasihati.



Gambar 3.28. Betarina Ramadhania

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Respon pertama ia kalau ia melihat sahabatnya tiba-tiba menjauh dari agama, dan mulai meninggalkan kewajiban sebagai seorang muslimah seperti tidak menjaga penampilan dan tidak rajin shalat, ia akan marah. Walaupun sahabatnya berakhir seperti itu, ia tetap akan terus mengajaknya shalat jika waktu berkumandang telah tiba.

Betarina mempunyai kulit sawo matang, postur muka bulat, dan mempunyai tinggi badan 172cm.

Dari hasil wawancara, Betarina memiliki tripusat pendidikan sekolah dan lingkungan (Wardi, n.d. dan Thaib, 2015) yang baik, dan hal ini membuat Betarina menjadi pribadi yang peduli dengan temannya dan mendidik mereka ketika ia merasa mereka sedang di jalan yang tidak benar.

Tabel 3.4. Tabel Persamaan dan Perbedaan Betarina dan Fairuz

(Sumber: dokumentasi pribadi)

| Persamaan dengan Fairuz | Perbedaan dengan Fairuz |
|--|---|
| Introvert (psikologi) | Tidak terkena psikologis dampak pernah ditindas |
| Lahir di, dan merupakan keturunan Jombang, Jawa Timur (fisiologi) | Tinggi badan berbeda |
| Mempunyai kulit sawo matang, dan muka yang bulat dan senyum yang lebar (fisiologi) | Mempunyai latar belakang ekonomi yang berbeda (sosiologi) |
| Beragama islam (sosiologi) | |
| Menjaga busana yang dipakai sebagai seorang muslimah (fisiologi) | |
| Mengutamakan agama | |

| | |
|--|--|
| Menyayangi sahabat/temannya (sosiologi) | |
|--|--|

2. Fisiologi Gaya Anime/Kartun

Fisiologi gaya *anime* dan kartun yang digunakan untuk Fairuz dalam sisi warga negara Indonesia kurang lebih sama seperti Meuthia (Bintang SMA dan Nadila). Untuk gaya khusus untuk Fairuz, penulis mencari tokoh-tokoh dengan atribut agama Islam seperti hijab.

a. Naima

Penulis mengambil acuan Naima, tokoh dalam game berjudul “Ciconia”. Naima adalah seorang muslimah yang berasal dari Iraq. Umur tidak diketahui. Penulis mengambil gaya yang digunakan pada Naima untuk wajah Fairuz. Fairuz merupakan seseorang yang terlihat ramah dan baik, bisa dipengaruhi karena banyaknya pengaplikasian bentuk bulat (Ekström, 2013). Pada hal ini, Bentuk wajah Naima yang bulat, lekuk senyumnya yang merupakan setengah lingkaran, dan juga kepalanya yang bulat akibat hijab yang dikenakan, hal tersebut menekankan prinsip bentuk dasar lingkaran tersebut.



Gambar 3.29. Naima
(07th Expansion, 2019)

b. Yaya

Penulis mengambil acuan Yaya, suatu tokoh dalam film Animasi 3D “BoBoiBoy”. Penulis mengambil unsur Islami pada Yaya, begitu juga dengan fitur wajahnya untuk Fairuz. Yaya merupakan tokoh yang berasal dari Malaysia, dan dengan itu, rasnya adalah Melayu. Fairuz dan Yaya juga sama-sama memiliki bentuk dasar lingkaran/bulat, alis semi-tebal, dan mengenakan hijab dalam keseharian/selama cerita berlangsung.



Gambar 3.30. Yaya
(Animonsta Studios, 2019)

3.3.4.2. Acuan Psikologi

1. Zakuro Takashima

Alasan penulis menggunakan Zakuro sebagai acuan adalah karena memiliki psikologis, sosiologis, dan latar belakang yang sama.

Zakuro Takashima adalah tokoh dari game psikologikal berjudul Subarashiki Hibi (SubaHibi). Zakuro adalah pelajar SMA yang sangat introvert, dan mempunyai MBTI INFP. Zakuro merupakan korban penindasan murid berandalan di sekolahnya. Di tengah-tengah kesedihannya, ia berkenalan dengan seseorang di atap sekolah saat ia bolos kelas karena merasa depresi. Hanya orang itulah yang mengerti dengan perasaannya. Mereka pun berteman baik, dan Zakuro, dengan kepribadiannya yang seperti itu, menyukai dan berusaha untuk mengikuti semua rekomendasi buku yang disarankan oleh temannya

itu. Ternyata, temannya itu adalah seseorang yang sering menjadi rumor di sekolah dan ditakuti bahkan dengan para berandalan, karena latar belakangnya yang berupa menguasai seni bela diri sejak dini. Dalam salah satu rute, Zakuro akhirnya ditolong oleh temannya saat ia ditindas, dan Zakuro pun bebas dari semua siksaan berandalan sekolah tersebut.



Gambar 3.31. Zakuro Takashima
(KeroQ, 2010)

Tabel 3.5. Tabel Persamaan dan Perbedaan Betarina dan Fairuz
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

| Persamaan dengan Fairuz | Perbedaan dengan Fairuz |
|--|---|
| Mereka sama-sama punya pengalaman ditindas dan terlepas dari situasi tersebut ketika dilindungi temannya | Zakuro bukan keturunan Asia Tenggara (fisiologis) |

| | |
|--|--|
| Mereka sama-sama menyayangi teman/sahabat yang telah menolong mereka | MBTI berbeda (psikologis) |
| | Masalah penindasan terjadi di waktu yang berbeda. Fairuz saat SD kelas 5, sedangkan Zakuro saat SMA. |

3.3.4.3. Acuan Busana

1. Betarina Ramadhania

Pakaian yang biasa Betarina kenakan adalah baju longgar, gamis, jeans longgar, dan hijab segi 4 atau pashmina. Dalam keadaan santai, seperti sedang bermain ke rumah teman atau pergi berkeluaran dalam jangka waktu yang singkat, ia lebih sering memakai hijab segi 4. Walaupun menurut Abdurrazak (2020) dimana hijab yang sesuai dengan situasi tersebut adalah hijab bergo, menurut Betarina, hijab segi 4 adalah mayoritas preferensi remaja di Jombang untuk berpergian, entah itu ke rumah teman atau lingkungan sekitar. Hal ini bisa didukung dari teori Abdurrazak (2020) yang juga menjelaskan bahwa hijab segi 4 adalah gaya paling populer karena kemodisannya, sesuai dengan apa yang remaja suka. Preferensi warnanya beragam, tapi seringkali menggunakan warna terang seperti kuning, merah, biru, dan warna gelap seperti hitam dan abu-abu.



Gambar 3.32. Kerudung Segi 4 Betarina

(Sumber: Facebook Narasumber)



Gambar 3.33. Betarina

(Sumber: Facebook Narasumber)

2. Busana SMA/Remaja Syar'i

Berhubung Fairuz dirancang menggunakan pakaian setengah seragam dan setengah kasual, penulis mencari acuan yang sama dengan yang ingin dirancang, yaitu seragam sekolah. Selain itu, Fairuz merupakan remaja yang menerapkan syariat Islam dalam kesehariannya, salah satunya menutup

aurat. Maka dengan itu penulis mencari seragam sekolah yang terlihat longgar dan minim menampilkan lekukan badan.



Gambar 3.34. Gaya Hijab Simple yang Populer di Kalangan Remaja

(Sumber: <https://www.fimela.com/>)



Gambar 3.35. Remaja Jombang

(Sumber: User Instagram siswajombang)



Gambar 3.36. Remaja Jombang
(Sumber: User Instagram siswajombang)

3.4. Proses Perancangan

3.4.1. Meuthia

3.4.1.1. Perancangan awal Meuthia

Awalnya, tokoh Meuthia ini mempunyai banyak sekali kekurangan. Awalnya, tokoh utama ini dinamakan Candra. Atribut fisik seperti rambut, mata, dan warna kulit tetap sama seperti sekarang, tetapi sosiologi dan psikologinya tidak. Di sisi lain, desain keseluruhan, skema warna, postur, dan gayanya tidak sesuai dengan gaya suatu film horor. Tokoh Meuthia ini awalnya berlatar belakang sebagai mahasiswi berumur 19 tahun dan merupakan keturunan Jawa yang sejak kecil tinggal di daerah Tangerang Selatan. Perancangan pertama ini disebabkan oleh kurangnya penelitian dan pemahaman konsep Tiga Dimensi Karakter.



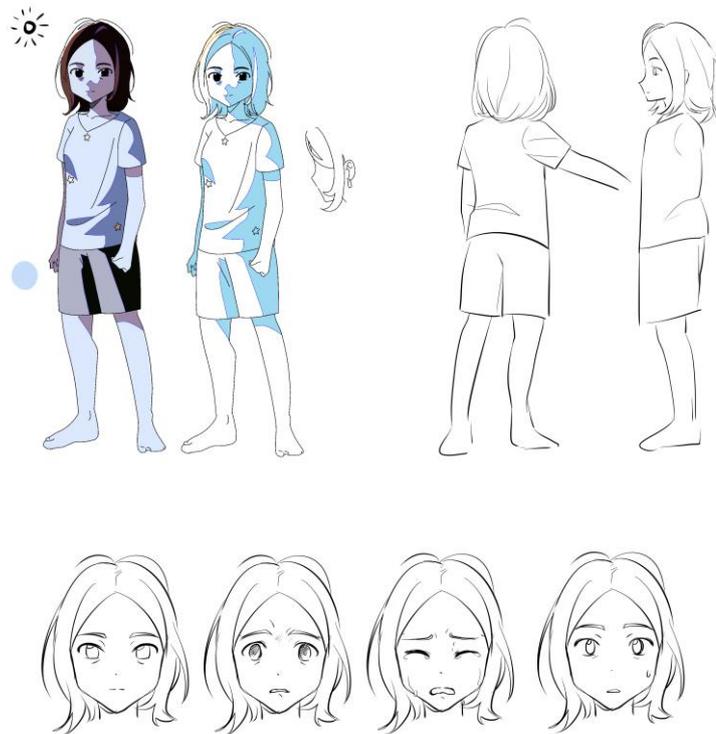
Gambar 3.37. Perancangan Awal Meuthia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.4.1.2. Alternatif pertama Meuthia

Karena banyaknya poin-poin yang salah tersebut, penulis mulai mencari acuan dan mengganti secara keseluruhan cerita, latar belakang, dan desain para tokoh. Nama Andra diganti menjadi Meuthia, dan desain/gaya tokoh juga diubah total. Acuan yang digunakan untuk mendesain tokoh ini adalah Nozomi Takada dan Karin Novilda. Penulis mengaplikasikan gaya yang digunakan oleh *game* asalnya Nozomi Takada, sehingga dapat menonjolkan atmosfer/suasana horor yang menggoncang setelah Meuthia menghadapi musibah kehilangan temannya tersebut. Setelah itu, bantuan dari acuan Bintang SMA dan Nadila. Ditambah, setelah kejadian tersebut, Meuthia mengalami perubahan drastis dalam karakter, sehingga Takada

Nozomi cocok untuk dijadikan acuan dalam masa-masa Meuthia mengalami kesedihan dan rasa takut.

Aspek yang diambil dari Karin Novilda adalah bagaimana penampilannya berubah seiring menghabiskan banyak waktu di media sosial dan menikmati konten-konten tersebut. Sama seperti Karin, Meuthia awalnya memakai kerudung sejak kecil, namun, akibat pengaruh media sosial dan konten yang sering kali ia lihat sehari-hari, ia mulai meniru pola kehidupan tersebut.



Gambar 3.38. Alternatif Pertama Meuthia

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.4.1.3. Alternatif kedua Meuthia

Pada tahap revisi kedua Meuthia, penulis mengubah total latar belakang, umur, dan sosiologi tokoh. Remaja yang hidup di Tangerang Selatan mempunyai lingkungan hidup yang berbeda, yaitu cenderung tidak begitu sering mendengar atau merasakan aura mistis dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan itu, penulis ubah latar belakang fisiologis dan sosiologis Meuthia menjadi seseorang yang dibesarkan di Jawa Timur, daerah di bagian Indonesia yang terkenal dengan banyaknya kejadian mistis. Dengan itu, penulis menggunakan Arlyna Satwika sebagai acuan untuk seseorang yang merupakan keturunan Jombang, Jawa Tengah, untuk perubahan sosiologis Meuthia. Kemudian, penulis menggunakan Fay Nabila, seseorang yang dibesarkan di daerah Jawa Timur, untuk acuan fisiologis Meuthia.

Selain itu, dari hasil wawancara mengenai kehidupan remaja umur 16 yang tinggal di Jombang, Jawa Timur, para siswi beragama Islam diwajibkan untuk mengenakan hijab dan menjaga busana, namun, beberapa ada yang memilih untuk melepas hijab saat di luar lingkungan sekolah. Meuthia, saat SMA, masih mengenakan hijab di sekolah, namun tidak di luar sekolah.



Gambar 3.39. Desain Akhir Meuthia

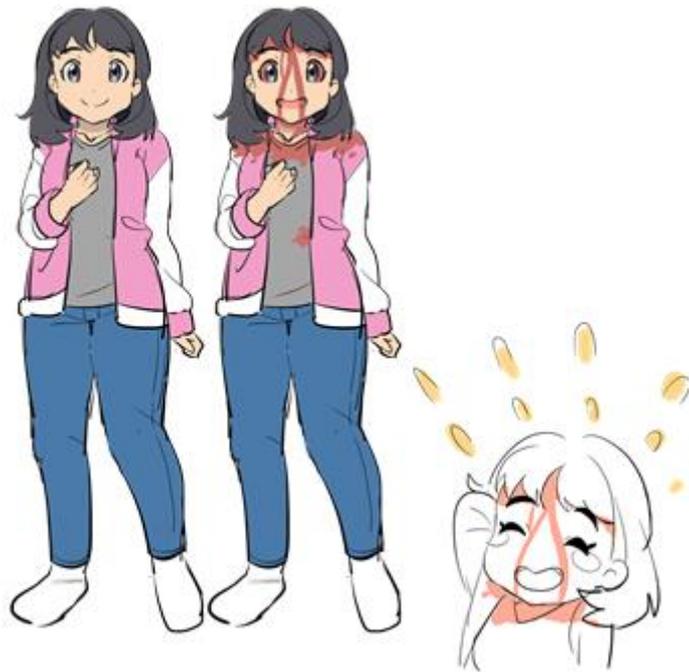
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.4.2. Fairuz

3.4.2.1. Perancangan awal Fairuz

Perancangan awal Fairuz juga mempunyai banyak sekali kekurangan. Nama Awal Fairuz adalah Friska. Fairuz awalnya dirancang menjadi tokoh yang memiliki latar belakang keluarga dan keturunan yang beragam; Bangka dan Jawa. Karena itu, atribut awal Fairuz adalah: memiliki rambut lurus dan pendek, memiliki kulit lebih putih dari kebanyakan orang di Indonesia, memiliki mata, wajah, dan tubuh yang bulat. Preferensi pakaiannya adalah jaket, jeans ketat, dan sepasang sepatu kets. Fairuz awalnya juga dirancang sebagai mahasiswa berusia sekitar 19 tahun. Semua ini tidak sejalan dengan konsep film secara keseluruhan, ditambah lagi Tiga Dimensi Karakter

kurang dieksplorasi, sehingga revisi intensif harus dilalui. Pada tahap ini, penulis belum menggunakan tokoh manapun untuk dijadikan acuan dalam pembuatan tokoh Fairuz.



Gambar 3.40. Perancangan Awal Fairuz

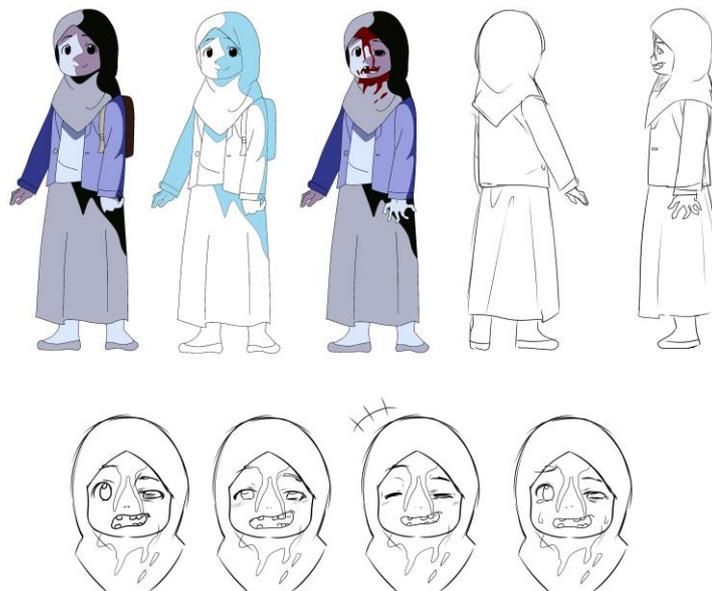
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.4.2.2. Alternatif pertama Fairuz

Hal pertama yang diubah dalam tokoh Fairuz adalah latar belakangnya. Dia adalah seorang muslim yang memegang teguh keyakinannya. Dia kemudian diubah menjadi seseorang dengan keturunan dari Jawa, dan dia memiliki kulit coklat, mata lebar, bibir lebar, dan wajah bulat. Dia kemudian dirancang sebagai seseorang yang dibesarkan di Tangerang Selatan. Sekali lagi, memilih latar tempat yang salah akan mengubah keseluruhan nuansa

cerita horor, karena Tangerang Selatan sepertinya tidak memiliki kepercayaan kuat dengan alam dan hal sakral yang kental seperti tempat lain. Preferensi dalam berbusana adalah hijab bergo, baju panjang, dan rok panjang. Dia awalnya dirancang menjadi siswa DKV.

Untuk menambah ikatan pertemanan antara Fairuz dan Meuthia, penulis membuat latar belakang tokoh bahwa mereka sudah berteman dekat sejak SD. Meuthia sekelas dengan Fairuz saat pertukaran kelas 5 SD. Melihat Fairuz ditindas oleh teman-temannya, Meuthia berusaha untuk melawan dan menolong Fairuz. Sejak itulah, mereka mulai berteman baik dan Fairuz pun menganggapnya sahabat nomor satu-nya. Untuk hal ini, penulis menggunakan referensi Zakuro Takashima, anak introvert yang pernah ditindas di sekolah karena sifat dan penampilannya.



Gambar 3.41. Alternatif Pertama Fairuz

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.4.2.3. Alternatif kedua Fairuz

Dengan mengumpulkan referensi, penulis mengubah kedua tokoh termasuk latar belakang etnis Fairuz menjadi keturunan Jombang, Jawa Tengah. Dia dibesarkan di sana sejak kecil, dan terbiasa dengan lingkungan religiusnya. Status Fairuz diubah dari seorang mahasiswa menjadi seorang siswa sekolah menengah, karena orang di bawah umur dan remaja tampaknya memiliki pikiran yang tidak dewasa yang akan mempengaruhi psikologi.

Menurut hasil wawancara dengan warga Jombang, Betarina Ramadhania, yang juga keturunan Jawa Timur, tinggal di sana sebagai siswa SMA adalah, yang paling utama, menjaga penampilan sebagai seorang muslimah. Preferensi hijab yang dikenakannya pun biasanya kerudung segi 4 atau pashmina, dengan itu, kerudung bergo yang sudah dirancang dalam desain Fairuz sebelumnya dihapus dan diganti. Penampilan fisik Fairuz masih tetap sama seperti dulu.



Gambar 3.42. Desain final Fairuz

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)