

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Pada pembuatan proyek tugas akhir ini, penulis akan membuat sebuah film animasi 2D yang berjudul “Bekal”. Pembuatan film animasi “Bekal” ini dikerjakan oleh tim yang beranggotakan 3 orang, termasuk penulis sendiri. Animasi 2D berjudul “Bekal” memiliki *genre* drama dan *slice of life* dengan durasi 5 menit. Film ini menceritakan tentang seorang anak bernama Gugun yang semangat membawa bekal di saat hari perayaan Bekal Nasional yang dibuatkan oleh sang ayah untuk dibawa ke sekolah, namun ternyata bekalnya tidak sesuai yang Gugun harapkan dan membawanya ke dalam mimpi buruk. Target *audience* untuk film animasi ini adalah laki-laki dan perempuan berusia 13-17 tahun yang berlokasi di Indonesia dari mulai yang masih bersekolah hingga masih atau pernah membawa bekal dari rumah.

Film animasi “Bekal” mengambil latar waktu pada tanggal 11 April 2014, dimana untuk memperingati Hari Bekal Nasional yang jatuh pada tanggal 12 April. Dikarenakan tanggal 12 April jatuh pada hari Sabtu maka Hari Bekal Nasional dirayakan satu hari sebelumnya, mayoritas anak SD di Indonesia juga tidak bersekolah di hari Sabtu. Animasi “Bekal” mengambil latar tempat di kota Tangerang. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan observasi dan menganalisa baik sumber atau karya yang serupa dan mencari informasi lebih yang terkait dengan cerita melalui buku, video maupun media

sosial. Fokus dari perancangan tokoh ini adalah merancang tokoh ayah dan anak *single parent* dalam film animasi 2D “Bekal”.

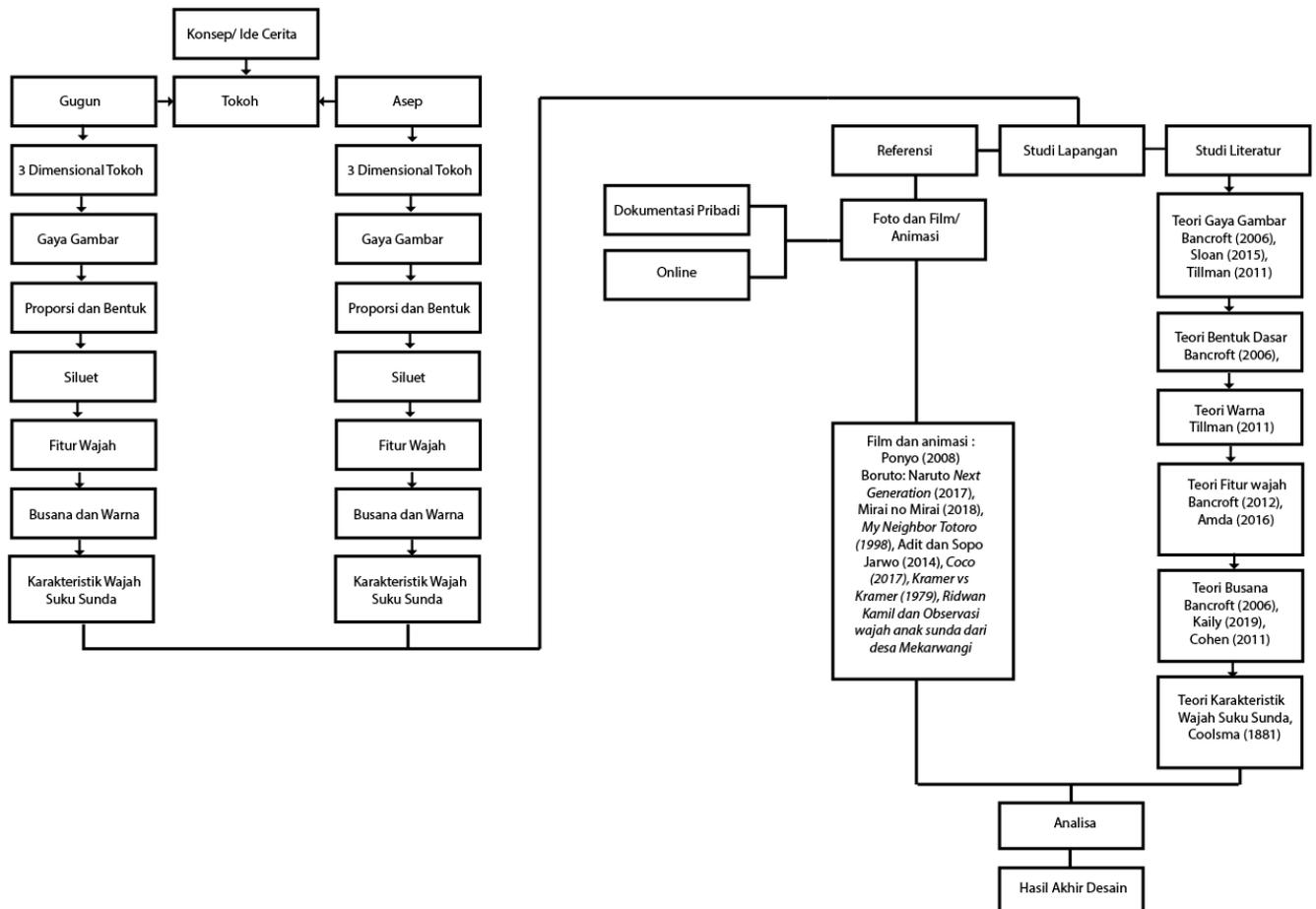
3.1.1. Sinopsis

Dalam rangka memperingati hari bekal nasional, seluruh murid SD di sebuah sekolah swasta yang berlokasi di kota Tangerang diharuskan membawa bekal buatan dari rumah. Seorang bocah kelas 1 SD bernama Gugun tidak menyangka bahwa ayahnya akan membuat bekal untuknya, mengingat ayahnya yang selalu sibuk bekerja dan jarang memasak untuknya. Ketika waktu makan bersama dimulai, dengan penuh harapan Gugun membuka bekal miliknya. Namun ternyata, isi bekal yang disiapkan oleh ayahnya tidak sesuai dengan ekspektasi Gugun. Teman-teman yang melihat makanan yang dibawa Gugun justru menertawai dirinya dan membuatnya malu, dikarenakan bekal tersebut terlihat tidak lezat maupun lucu seperti bekal teman-temannya.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam pembuatan animasi 2D ini, penulis bertanggung jawab untuk merancang dua tokoh utama yaitu tokoh anak Gugun dan tokoh ayah Asep. Kedua tokoh akan dirancang berdasarkan bentuk tubuh, fitur wajah, serta busana dan warna yang dipergunakan tokoh.

3.1.3. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Skematika perancangan

(Dokumentasi pribadi, 2021)

Tahapan kerja dalam merancang kedua tokoh utama yaitu Gugun dan Asep akan dijabarkan kedalam beberapa bagian. Tahapan yang pertama yaitu penulis akan mencari serta menganalisa teori-teori yang berkaitan dengan perancangan tokoh melalui studi literatur baik melalui buku maupun internet. Setelah itu, penulis akan mencari beragam referensi yang dibutuhkan dari berbagai media yang akan

berfungsi sebagai acuan untuk tokoh yang akan dirancang beserta riset mengenai ayah dan anak *single parent*.

3.2. Visi perancangan tokoh

1. Tokoh Ayah

Asep Sunarya merupakan seorang ayah berusia 35 tahun dari seorang anak bernama Gugun. Bekerja sebagai karyawan bank swasta di suatu perusahaan di kota Tangerang, membuat Asep sulit membagi waktu untuk keluarga karena sibuknya waktu kerja. Asep merupakan seorang *single parent*, namun Asep selalu berusaha menjadi seorang ayah yang sempurna untuk anaknya, salah satu caranya yaitu dengan mencukupi biaya ekonomi keluarga dan melakukan berbagai macam hal yang mampu membahagiakan anaknya.

2. Tokoh Anak

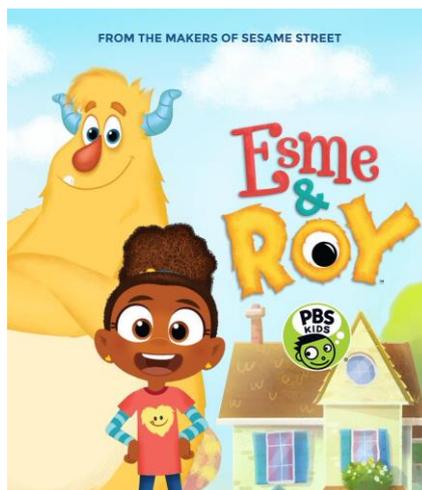
Bernama lengkap Gugun Gunawan adalah seorang anak berusia 6 tahun yang masih duduk dikelas 1 SD. Gugun merupakan anak piatu dari seorang ayah yang bernama Asep. Karena tidak memiliki sosok ibu dalam hidupnya serta ayahnya yang sibuk sehingga tidak mampu memberikan perhatian lebih terhadap Gugun, menjadikan Gugun menjadi pribadi sedikit tertutup dan cuek serta tidak mudah untuk bergaul.

3.3. Acuan

Dalam perancangan kedua tokoh utama yaitu Gugun dan Asep, penulis akan menggunakan beberapa acuan. Berikut adalah penjelasan dari beberapa referensi yang digunakan.

3.3.1. Acuan Gaya Gambar

1. Film animasi seri Esme & Roy (2018)



Gambar 3.2. Tokoh Esme dan Roy dalam film animasi seri Esme & Roy (2018)
(Esme & Roy, 2018)

Film animasi seri Esme & Roy menampilkan dua tokoh utama cerita yaitu Esme seorang anak perempuan berusia 9 tahun dan sahabat imajinasinya yaitu Roy yang merupakan seekor *monster*. Tokoh-tokoh serta *environment* pada film animasi seri ini tidak menggunakan *outline* tetapi menggunakan garis-garis pembantu yang menggunakan warna tidak begitu gelap. Setiap gambar memiliki tekstur serta menggunakan warna-warna

cerah dan menarik. Saat melihat animasi seri ini seperti melihat buku cerita anak-anak.



Gambar 3.3. Gaya gambar film animasi seri Esme & Roy (2018)
(Esme & Roy, 2018)

Tokoh-tokoh pada film seri animasi ini memiliki mata yang bulat dan pupil yang besar. Walaupun tokoh berusia anak-anak, proporsi yang digunakan berada dibawah proporsi anak-anak yaitu hanya 2,5 kepala untuk tokoh Esme. Warna tokoh dibuat berbeda-beda untuk menunjukkan karakternya masing-masing. Target penonton animasi seri Esme & Roy antara usia 4-5 tahun. Penulis merancang mata Gugun dan Asep berdasarkan mata tokoh-tokoh yang ada di dalam film animasi seri Esme & Roy (2018), serta penggunaan *shading* yang bertekstur.

2. Ilustrasi anak oleh David Sierra Liston



Gambar 3.4. *Top 9 illustration for 2020* oleh David Sierra Liston (2020)
(<http://instagram.com/vidsierra>, 2020)

David Sierra Liston merupakan seorang *illustrator* buku anak-anak dari Spanyol. Gaya gambar David merujuk kepada ilustrasi anak yang terlihat *flat design* dengan tekstur dan warna yang beragam sehingga terlihat sedikit kaku. Tokoh-tokoh dalam ilustrasi David mayoritas merupakan anak-anak. Fitur wajah pada tokoh-tokoh David memiliki wajah yang bulat, mata besar berbentuk almond dengan warna mata yang beragam. Tampilan sedikit *flat design* juga penulis coba terapkan pada animasi 2D “Bekal”



Gambar 3.5. Ilustrasi oleh David Sierra Liston (2019)
(<http://instagram.com/vidsierra>, 2019)

3. Film animasi seri *Ready for Preschool* oleh Disney junior (2019)



Gambar 3.6. Film animasi seri *Ready for Preschool* oleh Disney junior (2019)
(Disney Junior, 2019)

Film animasi seri *Ready for Preschool* oleh Disney junior bertujuan membimbing anak untuk mulai menyukai suatu pembelajaran dengan cara memfokuskan anak belajar berkembang melalui cerita dan tokoh-tokoh Disney. Penulis memilih animasi ini sebagai acuan gaya gambar karena animasi ini memiliki gaya gambar yang simple dan juga menarik. Desain pada animasi ini tidak sepenuhnya menggunakan *outline* melainkan lebih

menggunakan bentuk dasar yang dibuat dengan jelas dengan penggunaan warna yang beragam namun tetap lembut. Secara visual film animasi 2D ini juga menerapkan *flat design* namun tidak menggunakan tekstur.

Terdapat persamaan gaya gambar tokoh pada film animasi *ready for preschool* Disney dengan tokoh yang penulis buat, salah satunya pada tokoh *prince* Neel dan Mira. Kedua tokoh ini memiliki bentuk wajah serta mata yang bulat dan besar. Warna rambut, mata, alis yang gelap. Film animasi ini ditunjukkan untuk anak yang baru ingin memulai bersekolah dengan target penonton usia 2,5 hingga 4,5 tahun.



Gambar 3.7. Tokoh *prince* Neel dan Mira (2019)
(Disney Junior, 2019)

3.3.2. Acuan Tokoh Ayah dan Anak

- a. Tokoh Naruto dan Boruto dalam film seri animasi Boruto: *Naruto Next Generations* (2017- sekarang)



Gambar 3.8. Proporsi tokoh Naruto dan Boruto
(Boruto: *Naruto Next Generations*, 2017- sekarang)

Film animasi seri *Boruto: Naruto Next Generations* bercerita tentang kehidupan sehari-hari Boruto yang merupakan anak Hokage ke-7 dari desa Konoha yaitu Naruto, berjuang untuk meraih mimpinya menjadi ninja yang hebat. Penulis memilih animasi ini karena terdapat tokoh Boruto dan Naruto yang sesuai untuk acuan tokoh ayah dan anak yang memiliki karakteristik yang mirip, baik dari segi fisik hingga sifat.

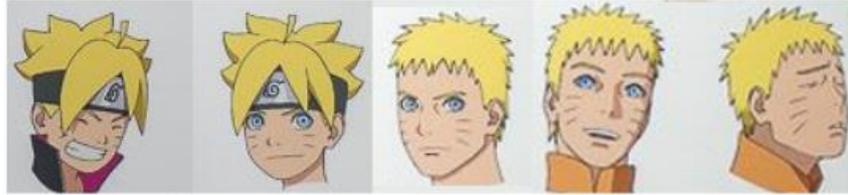
Naruto berperan sebagai tokoh ayah berusia 32 tahun dengan tinggi 180 cm. Naruto memiliki proporsi orang dewasa yaitu 6,5 kepala dengan bentuk tubuh yang dominan kotak. Boruto berperan sebagai tokoh anak berusia 12 tahun dengan tinggi 145 cm. Boruto memiliki proporsi remaja dengan tinggi 5,5 kepala dan bentuk tubuh perpaduan bulat dan kotak. Terdapat persamaan tokoh Boruto dan Naruto dengan tokoh Asep dan Gugun dari segi sifat. Walaupun sibuk bekerja, Naruto tetap berusaha mengutamakan keluarganya salah satunya yaitu dengan ada di rumah disaat hari penting seperti perayaan ulang tahun. Selain itu Naruto juga

sosok pekerja keras dan penyayang, hal tersebut mirip dengan sifat Asep. Sedangkan sifat Boruto mirip dengan Naruto di masa kecil yang keras kepala namun tidak pantang menyerah. Meskipun sifat Boruto tidak sepenuhnya mirip dengan Gugun, namun terdapat satu kesamaan diantara tokoh Boruto dan Gugun yaitu sama-sama peduli dan juga sayang kepada ayahnya.



Gambar 3.9. Bentuk tubuh tokoh Naruto dan Boruto
(Boruto: *Naruto Next Generations*, 2017-now)

Jika dilihat, fitur wajah Naruto dan Boruto dibuat mirip. Naruto dan Boruto sama-sama memiliki rambut berwarna kuning dengan mata berwarna biru. Naruto dan Boruto juga memiliki ekspresi yang serupa, yang membedakan hanya pada bentuk rambut. Naruto memiliki garis seperti kumis kucing pada pipinya berjumlah 3 garis, sedangkan boruto hanya memiliki 2 garis.



Gambar 3.10. Kemiripan fitur wajah Naruto dan Boruto
(Boruto: *Naruto Next Generations*, 2017-now)

b. Tokoh Ted dan Billy dalam film *Kramer vs Kramer* (1979)



Gambar 3.11. Tokoh Ted dan Billy dari film *Kramer vs Kramer*
(*Kramer vs Kramer*, 1979)

Bercerita tentang seorang ayah yang mau tidak mau harus mengorbankan jabatan serta pekerjaannya demi mampu menghabiskan waktu lebih untuk mengasuh sang anak yang ditinggal pergi oleh sang istri. Penulis merasa tertarik untuk menggunakan tokoh yang ada dalam film ini karena selain menggambarkan hubungan antara ayah dan anak juga terdapat beberapa karakteristik sifat dan perilaku yang dapat penulis ambil sebagai referensi untuk tokoh Asep dan Gugun, diantaranya adalah tokoh Ted yang berperan sebagai ayah *single parent* dan harus mengurus anaknya seorang diri. Penampilan tokoh Ted saat

pertama kali harus merawat sang anak seorang diri sangat jadi tidak teratur begitu juga dengan pekerjaannya yang semakin berantakan. Seiring waktu Ted mulai terbiasa mengasuh anak seorang diri dan penampilan serta pekerjaannya ikut membaik.

Beberapa aspek dari tokoh Ted yang penulis ambil adalah sifat dan penampilannya. Sifat Ted yang merupakan seorang pekerja keras dan akan melakukan hal apapun untuk membahagiakan sang anak digambarkan melalui tindakannya saat harus mendapatkan uang yang banyak ketika Ted justru baru saja dipecat dari pekerjaannya, hal tersebut membuatnya harus mencari pekerjaan dalam waktu 24 jam atau tidak Ted akan kehilangan hak asuh anaknya apabila statusnya sebagai pengangguran. Sifat penyayang juga digambarkan ketika setiap kali sang anak pulang sekolah Ted rela pulang cepat hanya agar tepat waktu menjemput sang anak. Penampilannya yang berantakan mulai dari rambut dan cara berpakaian pun dapat penulis jadikan sebagai referensi tokoh Asep.

Tokoh Billy merupakan anak laki-laki berusia 6 tahun yang ditinggal pergi sementara oleh ibunya. Pada usia tersebut Billy sudah mampu merasakan perasaan sedih dan juga kecewa. Tetapi disamping itu Billy merupakan anak yang aktif, imajinatif dan juga ceria. Tidak berbeda dengan ayahnya, penampilan Billy juga menjadi sedikit berantakan di awal saat ibunya meninggalkannya. Makanan yang

dimakannya pun menjadi sembarangan, karena ayahnya tidak mampu memasak dengan baik.

Beberapa aspek yang penulis ambil dari tokoh Billy antara lain adalah sifatnya yang menjadi murung dan tertutup saat Billy ditinggal pergi oleh ibunya, namun disisi lain Billy menjadi anak yang mandiri dan ikut membantu sang ayah, salah satu contohnya ketika Billy dan ayahnya hendak pergi ke supermarket untuk berbelanja kebutuhan sehari-hari, Billy membantu sang ayah untuk membelikan beberapa produk terbaik yang selama ini biasa dibeli oleh sang ibu. Sifat tertutupnya dapat ditunjukkan setiap kali Billy merasa murung karena ayahnya tidak mampu melakukan sesuatu dengan baik, contohnya membelikan makanan yang cocok untuk usianya atau juga memasak roti panggang kesukaannya, karena tidak dapat berkata banyak Billy hanya bisa terdiam dan menundukan kepala.

Ted dan Billy merupakan referensi yang tepat untuk menggambarkan kesulitan dalam mengasuh anak sendirian dan juga menjadi ayah dan anak *single parent*, kesulitan tersebut akan terlihat dari penampilan luar tokoh salah satunya adalah cara tokoh berpakaian.

c. Tokoh Hector dan Miguel dalam film animasi Disney Coco (2017)



Gambar 3.12. Tokoh Hector dan Miguel dari animasi Disney Coco
(Coco, 2017)

Film animasi Coco bercerita tentang seorang anak laki-laki bernama Miguel yang memiliki impian menjadi seorang musisi, namun sayangnya keluarga Miguel membenci musik. Hingga akhirnya Miguel bertemu dengan Hector dan menelusuri petualangan menakjubkan untuk mencari cerita asli keluarganya yang tidak menyukai musik.

Meskipun dalam animasi Coco, Miguel dan Hector bukanlah tokoh ayah dan anak tetapi kedua tokoh ini memiliki kesamaan sebagai seorang anggota keluarga. Hal tersebut dikarenakan status Miguel dan Hector memang masih satu keluarga. Jika dilihat terdapat kesamaan pada bagian fitur wajah Miguel dan Hector, mata yang besar dengan warna mata coklat, alis tipis memanjang, rambut berwarna hitam kecoklatan dengan bentuk sedikit berantakan. Walaupun berbeda usia, Hector dan Miguel sama-sama memiliki kesenangan terhadap musik, Hector dan Miguel lihai memainkan alat music dan juga bernyanyi. Selain itu Hector dan Miguel juga sama-sama mencintai keluarganya.

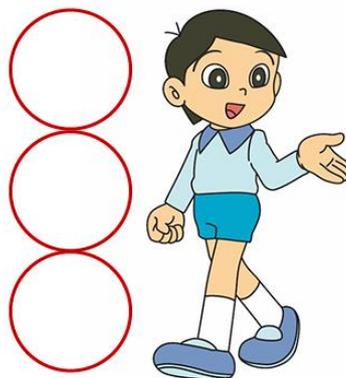
Alasan penulis menggunakan kedua tokoh ini sebagai acuan tokoh ayah dan anak karena tokoh ini mampu menunjukkan hubungan kekeluargaan meskipun berbeda bentuk dan tampilan, persamaan fitur wajahnya pun mirip sehingga mampu dijadikan referensi untuk tokoh Asep dan Gugun.



Gambar 3.13. Tokoh Miguel dan Hector dari film Coco
(Coco, 2017)

3.3.3. Acuan Tokoh Anak

1. Proporsi dan bentuk tubuh
 - a. Hidetoshi Dekisugi dalam film animasi Doraemon, TV Asahi (2005)



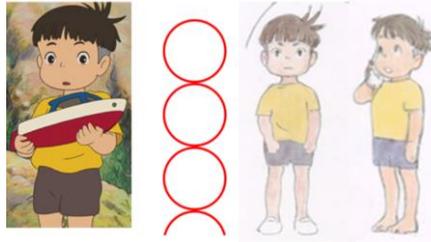
Gambar 3.14. Proporsi badan tokoh Hidetoshi
(Doraemon, 2005)

Hidetoshi Dekisugi merupakan salah satu tokoh dalam film Doraemon (2005) yang merupakan teman dari tokoh Nobita, pada tahun ini desain Hidetoshi merupakan desain terbaru. Pada desain terbaru proporsi tokoh Hidetoshi ikut berubah, yang dulu setinggi 4 kepala menjadi 3 kepala. Bentuk badan Hidetoshi merupakan perpaduan dari 2 bentuk dasar yaitu lingkaran dan persegi. Bentuk tubuhnya mempengaruhi karakteristik dari tokoh Hidetoshi yang merupakan pribadi baik dan bijak. Tokoh Gugun juga memiliki perpaduan bentuk tubuh serupa, sehingga kepribadian asli Gugun yang ceria dan penyayang lebih terlihat.



Gambar 3.15. Bentuk tubuh tokoh Hidetoshi
(Doraemon, 2005)

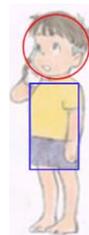
b. Tokoh Sōsuke dalam film animasi Ponyo, Studio Ghibli (2008)



Gambar 3.16. Proporsi badan tokoh Sōsuke
(Ponyo, 2008)

Sōsuke merupakan tokoh anak-anak berusia 5 tahun dalam film animasi Ghibli yaitu Ponyo (2008). Bercerita tentang anak perempuan berwujud ikan bernama Ponyo yang merupakan anak dari seorang dewi lautan. Suatu hari Ponyo bertemu dengan Sōsuke yang mampu membuatnya berubah menjadi anak manusia.

Karena masih anak-anak tokoh Sōsuke memiliki proporsi badan dengan tinggi 3,5 kepala. Bentuk badannya terbentuk dari gabungan persegi dan bulat yang menurut Selby (2013), penggabungan antara 2 jenis bentuk dasar mampu menarik minat penonton serta membuat tokoh lebih unik. Penulis merancang tokoh Gugun berdasarkan tinggi tokoh Sōsuke.



Gambar 3.17. Bentuk tubuh tokoh Sōsuke
(Ponyo, 2008)

2. Fitur Wajah

a. Tokoh Boun dalam film *Raya and the Last Dragon*, Walt Disney 2021



Gambar 3.18. Fitur wajah Boun
(*Raya and the Last Dragon*, 2021)

Boun merupakan tokoh yang percaya diri, penyemangat dan tidak mudah menyerah pada keadaan. Memiliki fitur wajah anak asia tenggara, terdapat beberapa ciri khas pada fitur wajah Boun yang dapat penulis jadikan sebagai referensi, yaitu mulai dari warna rambut serta mata yang coklat kegelapan, alisnya tidak begitu tebal dan sedikit lurus melengkung, matanya tidak begitu besar maupun sipit. Hidungnya pendek dan bulat. Bibirnya tipis, pipinya tembam seperti anak-anak pada umumnya dan dagunya kecil dengan gigi yang cukup besar. Boun juga memiliki warna kulit kecoklatan.

b. Anak laki-laki di desa Mekarwangi Majalengka



Gambar 3.19. Fitur wajah anak Sunda
(dokumentasi pribadi, 2021)

Rafli merupakan anak laki-laki berusia 7 tahun dari desa Mekarwangi Majalengka yang merupakan orang Sunda. Ciri-ciri yang dapat ditemukan pada wajah Rafli sebagai orang Sunda antara lain adalah dahinya yang sedikit panjang dan luas, alis tipis, hidungnya kecil dengan cuping sedikit lebar, bibirnya tebal dan dagunya sedikit lancip. Warna mata dan rambutnya gelap serta warna kulit putih kecoklatan.

3. Busana

a. Penampilan busana Dicky dalam film CJ7, Columbia Pictures (2008)

Dicky merupakan anak dari seorang ayah *single parent*, hidup dengan keadaan miskin membuat penampilan luar Dicky yang merupakan

murid sekolah dasar terlihat kusam, kotor dan sedikit berantakan. Penulis menggunakan tokoh Dicky sebagai referensi dikarenakan seragam sekolah serta tasnya yang cocok untuk menggambarkan anak sekolah dasar.



Gambar 3.20. Penampilan busana Dicky dalam film CJ7

(CJ7, 2008)

b. Busana sekolah dasar Al-Azhar

Tokoh Gugun bersekolah di sekolah dasar swasta. Seragam yang Gugun memiliki warna atasan putih dan celana hijau. Pemilihan warna putih hijau dipengaruhi oleh pemilihan hari serta jenis sekolah. Karena berhubungan dengan hari Bekal Nasional yang jatuh pada 12 April dan hari tersebut jatuh pada hari Sabtu, maka penulis dan kelompok sepakat agar Gugun merayakan hari tersebut satu hari sebelumnya, yaitu hari Jumat.

Baju seragam sekolah dasar swasta biasanya berbeda dengan sekolah negeri. Seragam formal SD Negeri menggunakan warna putih merah. Sedangkan seragam SD Swasta seperti SD Al-Azhar berwarna putih hijau.



Gambar 3.21. Seragam SD Al-Azhar

(<https://jatengdaily.com/wp-content/uploads/2020/02/ganjar-youtube.png>)

c. Contoh jaket anak-anak



Gambar 3.22. Jaket anak-anak

(<https://cf.shopee.co.id/file/e1fac52a82b81d08fa1cc9481e4ed0ed>)

Menurut Kaily (2019), Kepribadian seseorang dapat terlihat dari cara berpakaian (hlm. 11). Jaket tidak hanya membuat tokoh Gugun terlihat berbeda namun juga memperlihatkan sifatnya yang sedikit tertutup.

3.3.4. Acuan Tokoh Ayah

1. Proporsi dan Bentuk

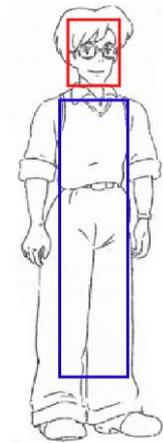
- a. Tokoh Tasuo Kusakabe dalam film *My Neighbor Totoro*, Studio Ghibli (1998)



Gambar 3.23. Proporsi badan tokoh Tatsu Kusakabe
(*My Neighbor Totoro*, 1988)

Dalam film *My Neighbor Totoro* terdapat tokoh ayah bernama Tatsu Kusakabe, tokoh Tatsu menjadi acuan penulis dalam merancang tokoh Asep. Tokoh Tatsu Kusakabe berusia 37 tahun yang tidak jauh berbeda dari tokoh Asep yang berusia 35 tahun, sehingga Asep dan Tatsu masuk kedalam kategori dewasa.

Proporsi badan Tatsuo dan Asep juga sama, yaitu 6 kepala. Tatsuo memiliki bentuk tubuh persegi sama seperti tokoh Asep memiliki bentuk yang serupa, yang membuat kedua tokoh ini memiliki pandangan visual seorang ayah yang penyayang serta bertanggung jawab. Selain itu terdapat beberapa aspek pada tokoh Tatsuo yang penulis ambil diantaranya adalah sifatnya yang pekerja keras namun tetap berusaha mengasuh kedua anaknya, hal tersebut dapat digambarkan ketika tokoh Tatsuo berusaha mengerjakan pekerjaan meskipun bekerja di rumah bersamaan dengan kewajibannya mengurus kedua anaknya disaat istrinya sedang sakit dan harus dirawat. Secara visual tokoh Tatsuo juga mampu menggambarkan tokoh ayah berusia 30-an.



Gambar 3.24. Proporsi badan tokoh Tatsuo Kusakabe
(*My Neighbor Totoro*, 1988)

- b. Tokoh Otousan/ Ayah dalam film *Mirai no Mirai*, Studio Chizu (2018)



Gambar 3.25. Proporsi badan tokoh ayah pada film *Mirai no Mirai*
(*Mirai no Mirai*, 2018)

Tokoh Otousan/Ayah dari Kun dalam film *Mirai no Mirai* memiliki proporsi badan sekitar 7 kepala, tokoh tersebut dikategorikan kedalam usia dewasa. Bentuk tubuh ayah Kun sendiri tidak berbeda jauh dengan tokoh Tatsuo dalam film *My Neighbor Totoro*.

2. Fitur Wajah

- a. Fitur wajah Tatsuo Kusakabe dalam film *My Neighbor Totoro*, Studio Ghibli (1998)

Tatsuo Kusakabe memiliki fitur wajah yang lonjong dengan mata yang tidak begitu besar, dengan jarak yang tidak begitu jauh. Kacamata Tatsuo membuat tokoh ini terlihat lebih dewasa dan membawa kesan pintar dan pekerja keras. Alis Tatsuo tidak begitu

tebal dengan bentuk yang sedikit melengkung, jarak alis dibuat tidak terlalu jauh dari area mata agar koneksi antara mata dan alis tidak terputus. Hidung Tatsuo dibuat tidak begitu besar namun mengikuti bentuk wajahnya yang lonjong sehingga hidungnya terlihat lebih panjang. Tatsuo memiliki dagu yang tidak begitu panjang dan berbentuk kotak, sehingga karakter dewasa lebih terlihat. Leher dan telinga dibuat mengikuti proporsi orang dewasa.



Gambar 3.26. Fitur wajah Tatsuo Kusakabe
(*My Neighbor Totoro*, 1988)

b. Fitur wajah Ridwan Kamil



Gambar 3.27. Fitur wajah Ridwan Kamil

(<http://instagram.com/ridwankamil>)

Tokoh Asep juga memiliki darah Sunda sehingga membuat wajah Asep akan mengikuti fitur wajah orang Sunda kebanyakan. Tokoh Gubernur Jawa Barat yaitu Ridwan Kamil mewakili wajah untuk orang dewasa yang berdarah Sunda, maka tokoh Asep sebagian akan memakai fitur wajah Ridwan Kamil sebagai acuan. Ridwan Kamil memiliki bentuk wajah yang tidak begitu lonjong cenderung bulat, dahinya sedikit lebar, dagunya kecil dan tidak begitu panjang, bibir atas dan bawah memiliki ketebalan yang sama. Mata Ridwan Kamil terlihat tidak begitu besar dan terlihat sedikit sipit dengan alis yang lurus sejajar. Hidungnya tidak begitu besar dan panjang namun cuping hidung sedikit lebar. Ridwan Kamil memiliki telinga yang besar, kulit coklat putih kekuningan dan warna rambut serta mata hitam.

3. Busana dan Warna

- a. Busana Aji Surya Dharma atau ayah Adit dari film animasi seri Adit Sopo Jarwo



Gambar 3.28. Contoh Tokoh Ayah Adit
(Adit dan Sopo Jarwo, 2014)

Tokoh Asep merupakan ayah yang bekerja sebagai pegawai bank swasta. Pakaian yang dikenakan Asep cenderung kaku dan formal. Warna putih hitam menjadi pakaian seragam pekerja pada umumnya. Penulis menjadikan tokoh ayah Adit sebagai acuan busana Asep karena ayah Adit mengenakan seragam yang sama.

b. Celemek beraneka warna



Gambar 3.29. Contoh Tokoh Ayah Kun memakai celemek
(Mirai no Mirai, 2018)

Terdapat scene dimana Ayah Kun pada film Mirai no Mirai (2018) memakai celemek polos dengan warna netral saat mengasuh sang anak yang penulis jadikan sebagai referensi pada celemek Asep. Referensi lainnya yaitu bapak-bapak yang menggunakan celemek aneka warna dan motif juga penulis gunakan untuk mendapatkan gambaran lebih jelas akan sosok ayah saat mengurus rumah. Tokoh Asep tidak begitu memperhatikan apa yang ia kenakan, begitu juga celemek. Celemek merah muda dengan logo hati di tengah adalah peninggalan sang istri yang akhirnya dipakai oleh Asep.

Walaupun cenderung kaku dan formal, sosok Asep dapat berubah menjadi ayah yang penyayang dan semangat. Hal tersebut dapat ditampilkan dalam celemek yang digunakan Asep saat memasak di dapur. Pemilihan warna celemek yang cerah membuat karakteristik Asep yang penyayang dan menyukai tantangan lebih

terlihat. Penulis memilih warna merah muda untuk menampilkan sisi penyayang tersebut.



Warna Celemek

Gambar 3.30. Contoh celemek beraneka motif dan warna
(<http://www.djpb.kemenkeu.go.id/kppn/tanjungredeb/id/data-publikasi/berita-terbaru/2866-lomba-masak.html>)

Seragam pegawai bank umumnya formal, sama halnya dengan seragam bank Mandiri. Penulis menggunakan referensi seragam bank Mandiri karena kemejanya yang berwarna putih dengan bawahan abu gelap.



Gambar 3.31. Contoh seragam Bank Mandiri
(<https://pbs.twimg.com/media/EBSGsZHUcAABO8O.png>)

3.4. Proses Perancangan

Setelah mengumpulkan bahan untuk acuan, hal selanjutnya yang penulis dapat lakukan adalah memulai proses perancangan tokoh untuk film animasi “Bekal”. Pertama, penulis akan membuat *3 Dimensional Character* terlebih dahulu. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan proporsi, bentuk, fitur wajah serta warna dan busana.

3.4.1. Perancangan Gaya Gambar

Pada proses ini penulis mencoba menentukan gaya gambar yang tepat untuk tokoh Asep dan Gugun. Diawali dengan menerapkan gaya gambar dari referensi animasi dan juga ilustrasi anak, tokoh Asep dan Gugun tidak menggunakan *outline* tetapi hanya garis-garis pembantu yang warnanya juga tidak begitu gelap. Teknik pewarnaan tokoh-tokoh dibuat lebih bertekstur dengan *shading* yang tidak begitu

tegas. Mata tokoh Asep dan Gugun bulat, pupilnya tidak memiliki pantulan sinar dan terkesan kosong atau tidak hidup. Hal tersebut agar gambar lebih terlihat *flat* dan seperti ilustrasi buku anak.

Penggunaan gaya gambar *lead character* juga penulis terapkan, menurut Bancroft (2006) tokoh yang menggunakan gaya gambar *lead character* akan dirancang dengan tampilan lebih realistik pada bagian ekspresi wajah, maupun anatomi. Pada hal ini walaupun tokoh Asep dan Gugun dibuat lebih simple tetapi tetap memiliki detail yang lebih serta wujud yang mendekati dengan manusia di dunia nyata. Pernyataan tersebut juga didukung oleh teori Tillman (2011) mengenai gaya gambar yang akan mempengaruhi minat penonton terhadap suatu animasi maupun film. Film “Bekal memiliki target penonton dari usia 13-17 tahun yang menurut Tillman, umur 9-13 tahun merupakan dimana anak mulai tumbuh menjadi remaja dan ingin melihat sesuatu yang baru, salah satunya tampilan gaya gambar dari acara yang ditonton.



Gambar 3.32. Desain awal tokoh Asep dan Gugun
(dokumentasi pribadi, 2020)

3.4.2. Perancangan Tokoh Ayah

1. Three Dimensional Character

Nama panjangnya adalah Asep Sunarya, nama tersebut memiliki arti seseorang yang memiliki wajah rupawan dan gigih dalam bekerja. Berperan sebagai orang tua tunggal yang memiliki anak satu bernama Gugun, Asep juga bekerja sebagai pegawai di suatu bank di kota Tangerang. Asep merupakan orang Tangerang yang masih memiliki darah Sunda, sehingga Asep memiliki warna kulit yang coklat putih kekuningan serta warna rambut dan mata yang coklat kegelapan.

Asep menjadi orang tua tunggal sejak ibunda Gugun meninggal saat melahirkan, hal tersebut menjadikannya gigih dalam bekerja untuk membahagiakan putra tunggalnya dengan cara menunjang perekonomian keluarga. Berlatar pendidikan Sarjana, profesi Asep sebagai pegawai bank membuatnya dituntut untuk berpakaian rapi dengan mengenakan seragam panjang berwarna putih dan bawahan celana hitam panjang, namun Asep bukan orang yang handal dalam merawat diri, maka dari itu tampilan asep kerap kali cenderung berantakan. Asep memiliki postur tubuh yang tegak dengan tinggi 178 cm serta berat badan 70kg.

Walaupun Asep memiliki semangat yang tinggi untuk membahagiakan anaknya dengan bekerja keras, tetap saja waktu untuk sang anak tidak cukup terpenuhi dikarenakan sibuknya waktu bekerja. Maka dari itu, dengan bermodal rasa ingin tahu dan belajar yang tinggi Asep mencoba

untuk memberi perhatian lebih melalui bekal yang dibuatnya untuk sang anak di waktu hari perayaan bekal nasional.

2. Proporsi tubuh dan fitur wajah

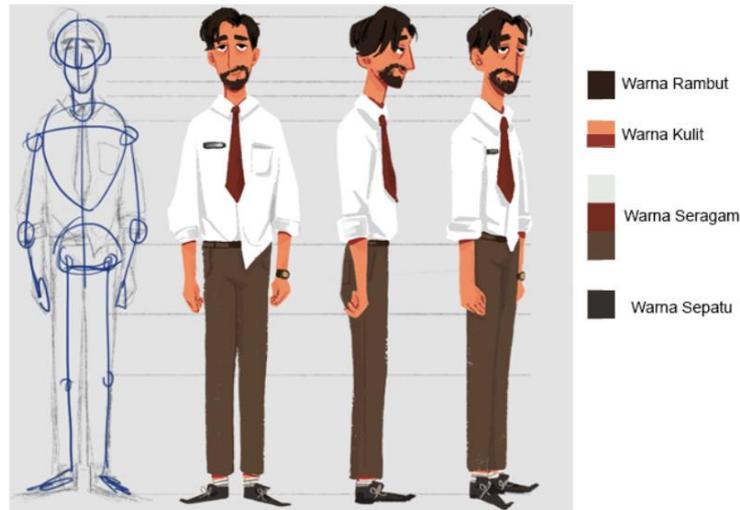
Tokoh Asep adalah seorang duda berusia 35 tahun. Berdasarkan hasil acuan yang sudah dikumpulkan sebelumnya, Asep memiliki bentuk tubuh memanjang sesuai dengan tinggi Asep, yaitu 178 cm. Tokoh Asep memiliki tubuh yang ramping ke bawah.



Gambar 3.33. Desain awal tokoh Asep
(dokumentasi pribadi, 2020)

Pada hasil rancangan desain awal tokoh Asep, tokoh Asep belum terlihat dewasa. Kulitnya juga masih terlalu gelap serta mata dan alisnya masih terlalu besar. Hal ini membuat Asep lebih terlihat seperti orang Jawa ketimbang Sunda. Namun, pada desain ini rambut serta warna mata

tokoh Asep sudah sedikit sesuai yaitu coklat kegelapan. Dikarenakan desain awal yang pertama masih dirasa kurang sesuai dengan kriteria Asep, penulis mencoba merancang ulang desain tokoh Asep.



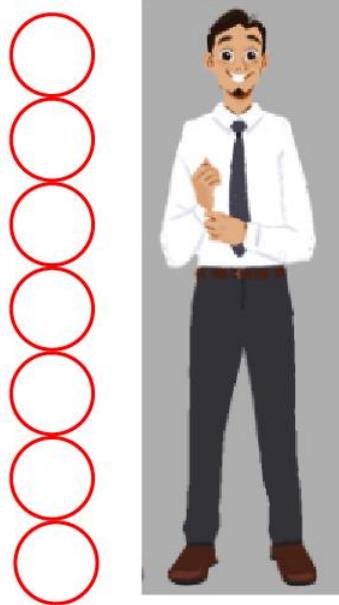
Gambar 3.34. Desain kedua tokoh Asep
(dokumentasi pribadi, 2020)

Pada desain kedua ini, tokoh Asep memiliki proporsi tubuh yang sudah sesuai dengan acuan yang sebelumnya. Asep memiliki proporsi tubuh dewasa dengan jumlah 6,5 kepala. Bentuk dasar yang dominan persegi panjang membuat tokoh Asep terlihat kaku. Dengan postur tubuh yang sedikit bungkuk dan penampilan yang berantakan dapat dilihat dari rambut serta pakaian yang urakan justru membuat tokoh Asep terlihat seperti orang tua yang tidak bahagia dan depresi. Matanya juga dibuat berkantung dan gelap. Hal tersebut justru bertolak belakang dengan kepribadian Asep yang semangat dan rapi,



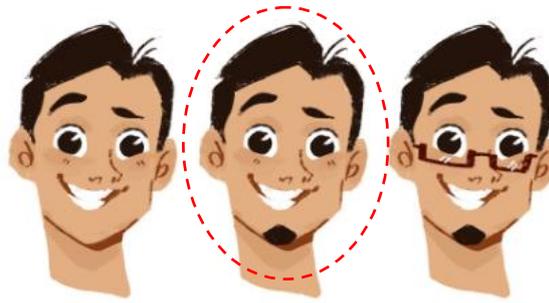
Gambar 3.35. Fitur wajah kedua wajah tokoh Asep
(dokumentasi pribadi, 2020)

Setelah kedua desain awal penulis teliti lebih dalam, penulis menemukan ide untuk menggabungkan kedua hasil perancangan tersebut berdasarkan bentuk dan kriteria yang sesuai untuk tokoh Asep. Desain akhir Asep menggunakan proporsi badan orang dewasa dengan jumlah 7 kepala mengikuti acuan tokoh ayah pada film *Mirai no Mirai* (2018). Tampilan postur Asep dibuat tegak dan berseragam rapi.



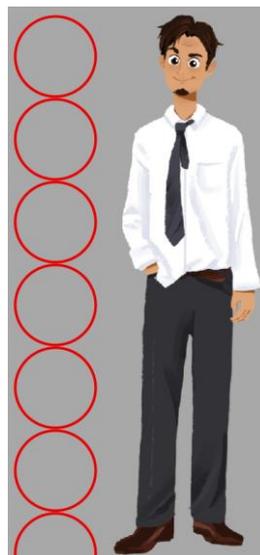
Gambar 3.36. Desain ketiga wajah dan rambut tokoh Asep
(dokumentasi pribadi, 2020)

Wajah Asep dan Gugun dibuat mirip agar menampilkan status tokoh sebagai ayah dan anak. Terdapat tiga pilihan yang dibuat dan hasil yang terpilih yaitu yang tengah, karena dirasa cocok dengan karakter wajah Sunda begitu juga seorang ayah yang sudah dewasa. Pada desain akhir tokoh Asep, penulis menambahkan cahaya pada kedua mata tokoh agar terasa lebih hidup. Rambut Asep dibuat lebih rapi, alisnya tidak begitu tebal dengan warna coklat kegelapan, memiliki jenggot di area dagu dan senyum Asep lebih bersinar. Wajahnya kini lebih terlihat ceria dan semangat.



Gambar 3.37. Desain ketiga wajah dan rambut tokoh Asep
(dokumentasi pribadi, 2020)

Walau desain tokoh Asep yang ketiga sudah dirasa cukup, ternyata tampilan Asep masih belum mampu menggambarkan dirinya sebagai tokoh ayah *single parent*. Penulis mencoba mengganti gaya rambut Asep yang terlihat rapi menjadi sedikit panjang dan berantakan, proporsi Asep juga dikurangi menjadi 6,5 kepala. Mata Asep dibuat bulat dan lebih bercahaya agar tampilan tokoh lebih hidup.

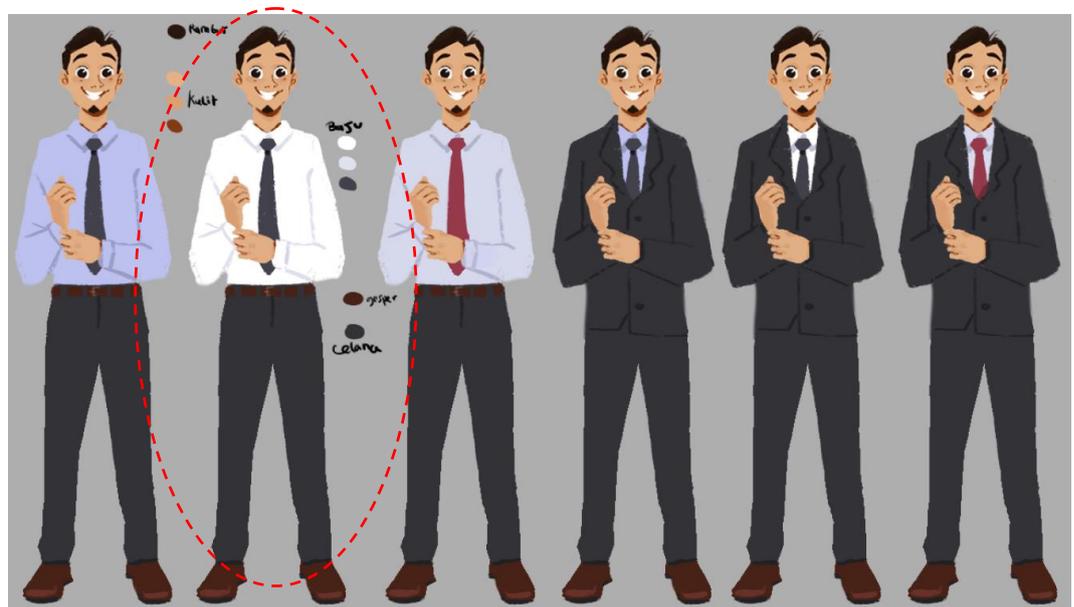


Gambar 3.38 Desain akhir tokoh Asep
(dokumentasi pribadi, 2021)

3. Busana dan Warna

Karena warna dan busana berpengaruh dengan kepribadian tokoh Asep, penulis melakukan eksplorasi kepada kedua aspek tersebut. Berdasarkan jenis pekerjaan Asep yang mewajibkan pekerjaanya menggunakan pakaian yang rapi dan formal, maka busana yang dikenakan oleh Asep akan berbentuk kemeja dengan celana panjang, sepatu kerja dengan aksesoris dasi.

Warna yang digunakan juga berwarna tidak begitu cerah untuk menunjukkan kesan formal. Penulis akhirnya memutuskan untuk menggunakan warna putih dan hitam untuk seragam Asep.



Gambar 3.39. Eksplorasi desain seragam kerja Asep
(dokumentasi pribadi, 2020)

Selain desain seragam kerja, Asep juga menggunakan celemek saat memasak di dapur. Penulis menggunakan referensi tokoh ayah Kun dan

juga bapak-bapak saat mengenakan celemek. Berdasarkan teori Tillman (2011) mengenai warna, pemilihan warna yang cerah akan mempengaruhi psikologi tokoh. Celemek yang digunakan Asep berwarna merah muda, untuk menunjukkan sisi lain kepribadian Asep yang penyayang. Setelah penulis melakukan eksplorasi, dipilihlah warna merah muda untuk menunjukkan sisi lain Asep sebagai ayah yang lembut dan penyayang.



Gambar 3.40. Desain akhir celemek Asep
(dokumentasi pribadi, 2021)

3.4.3. Perancangan Tokoh Anak

1. Three Dimensional Character

Tokoh Gugun merupakan seorang anak laki-laki berusia 6 tahun yang masih duduk dibangku sekolah dasar. Nama panjangnya adalah Gugun Gunawan, yang memiliki arti anak yang berguna dan dapat membawa kebahagiaan. Gugun merupakan anak dari seorang duda bernama Asep. Gugun memiliki darah Sunda yang membuat fisik Gugun terlihat sama seperti anak Sunda kebanyakan, yaitu wajah bulat, kulit coklat putih kekuningan, mata yang tidak terlalu besar, dan warna rambut yang gelap. Dengan tinggi 116 cm dan berat 21 kg membuat tubuhnya yang kecil, hal tersebut juga disesuaikan dengan umurnya yang masih anak-anak.

Gugun merupakan anak semata wayang, Gugun tidak memiliki sosok ibu dalam hidupnya. Hal ini membuat Gugun menjadi anak yang sedikit cuek, tertutup dan sulit dalam menyampaikan perasaannya begitu pula dalam berteman. Karena kurangnya perhatian Gugun memiliki keinginan untuk dipedulikan oleh orang sekitarnya termasuk ayahnya. Namun sama seperti anak kebanyakan, Gugun tetap memiliki sifat ceria anak-anak dan senang bermain.

2. Proporsi tubuh dan fitur wajah

Tokoh Gugun adalah merupakan anak laki-laki berusia 6 tahun. Berdasarkan hasil acuan yang sudah dikumpulkan sebelumnya, Gugun

memiliki bentuk tubuh kecil sesuai dengan tinggi Gugun, yaitu 116cm. Tokoh Gugun memiliki tubuh yang bulat dan pendek.



Gambar 3.41. Desain awal tokoh Gugun
(dokumentasi pribadi, 2020)

Pada hasil rancangan desain awal tokoh Gugun, terlihat bahwa proporsi tubuh Gugun masih berjumlah 3 kepala. Kulit Gugun juga masih coklat kemerahan, namun untuk warna rambut dan mata sudah sesuai. Seragam Gugun masih mengikuti standar sekolah dasar negeri, yaitu putih merah beserta atribut seperti dasi dan topi.



Gambar 3.42. Fitur wajah awal tokoh Gugun
(dokumentasi pribadi, 2020)

Pada desain awal, Gugun memiliki wajah yang bulat dan mata yang bulat juga tanpa cahaya sehingga terlihat kosong dan tidak hidup. Kupingnya lebar, dagu serta hidungnya kecil sedangkan senyumnya lebar. Dikarenakan desain awal yang pertama masih dirasa masih kurang mendekati kriteria tokoh Gugun, penulis mencoba mengeksplorasi lebih desain tokoh Gugun terutama pada fitur wajah.



Gambar 3.43. Desain kedua wajah tokoh Gugun
(dokumentasi pribadi, 2020)

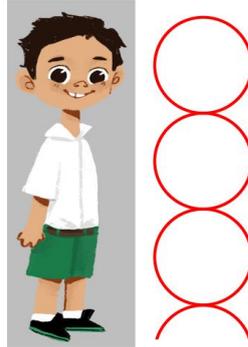
Pada desain kedua ini, penulis menerapkan kriteria anak Sunda berdasarkan acuan yang sudah ada. Kulit gugun dibuat lebih coklat putih kekuningan, matanya dibuat tidak terlalu bulat. Dahinya sedikit lebar dengan hidung yang tidak begitu mancung. Karena dirasa sudah mendekati kriteria Gugun yang diinginkan, penulis kembali merancang ulang desain Gugun menggunakan desain kedua sebagai referensi.



Gambar 3.44. Desain ketiga wajah tokoh Gugun
(dokumentasi pribadi, 2020)

Pada desain ketiga ini penulis sudah cukup merasa puas dengan desain Gugun, karena sudah mendekati kriteria anak-anak dan berdarah Sunda. Mata Gugun dibuat bulat dengan sedikit lekukan dekat area pipi untuk menciptakan kesan mata yang sedikit sipit dengan pipi yang tembem. Dahi dibuat kecil dan lebar dengan hidung yang kecil serta bulat. Telinga Gugun dibuat sedikit besar dan lebar dengan leher kecil yang panjang untuk menciptakan kesan wajah yang lebih dominan bulat. Ekspresi gugun dibuat lebih bervariasi dengan gigi khas anak kecil yang besar dan beberapa sudah tanggal.

Pada desain ketiga, proporsi tubuh gugun mengikuti acuan tokoh Sōsuke dalam film Ponyo (2008) yaitu 3,5 kepala. Tubuh Gugun tetap kecil, tidak terlalu tinggi dan sedikit padat.



Gambar 3.45. Proporsi tubuh tokoh Gugun pada desain ketiga
(dokumentasi pribadi, 2020)

Dan masuk ke desain akhir, penulis mengubah sedikit di daerah fitur wajah Gugun, yaitu cahaya mata serta pipi yang lebih terlihat kemerahan. Mata Gugun dibuat lebih bercahaya untuk membuat tokoh Gugun lebih hidup, serta rona pipi kemerahan dibuat agar Gugun lebih terlihat sehat dan menggemaskan.

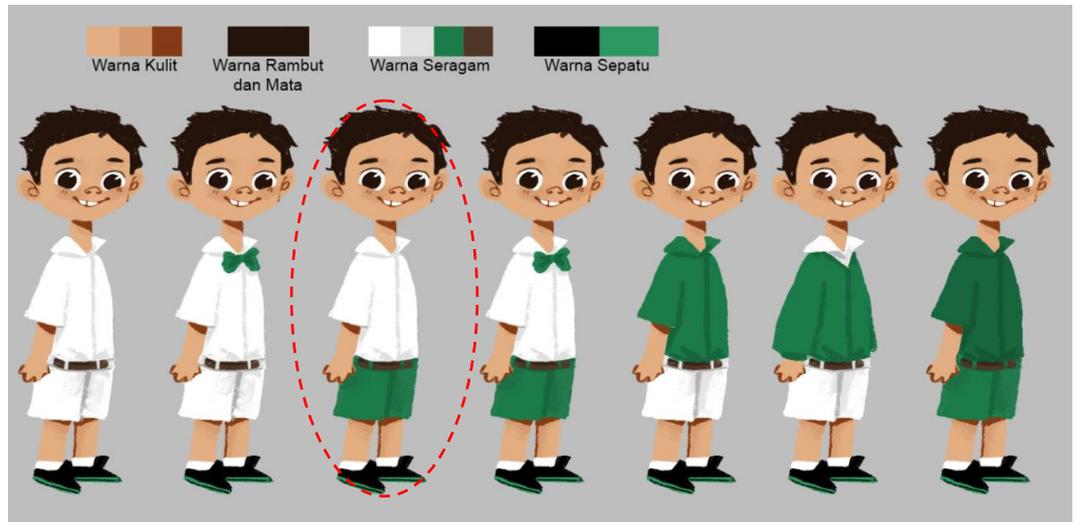


Gambar 3.46. Desain akhir Fitur wajah Gugun
(dokumentasi pribadi, 2021)

3. Busana dan Warna

Tokoh Gugun bersekolah di suatu sekolah dasar swasta di kota Tangerang, pakaian seragamnya berbeda dari sekolah negeri dasar. Dari eksplorasi

yang dilakukan oleh penulis, disepakati bahwa pakaian seragam Gugun menjadi putih hijau.



Gambar 3.47. Eksplorasi desain seragam sekolah Gugun
(dokumentasi pribadi, 2020)

Kepribadian Gugun belum begitu terlihat saat menggunakan seragam yang sama dengan teman-temannya, harus ada pembeda antara tokoh Gugun dan juga teman-temannya. Penulis mencoba mengeksplorasi hal tersebut melalui penampilan luar Gugun dengan menambahkan jaket dan juga tas. Dengan jaket tokoh Gugun bukan hanya akan terlihat beda diantara teman-temannya, namun juga terlihat sedikit lebih tertutup. Pemilihan warna jaket dan tas Gugun juga merupakan warna biru dan gelap yang berdasarkan teori Tillman (2011) bahwa warna biru menggambarkan rasa dingin maupun kesedihan, ditambahkan dengan warna yang semakin gelap membuatnya tampak tertutup.



Gambar 3.48 Desain akhir busana sekolah Gugun
(dokumentasi pribadi, 2021)