



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

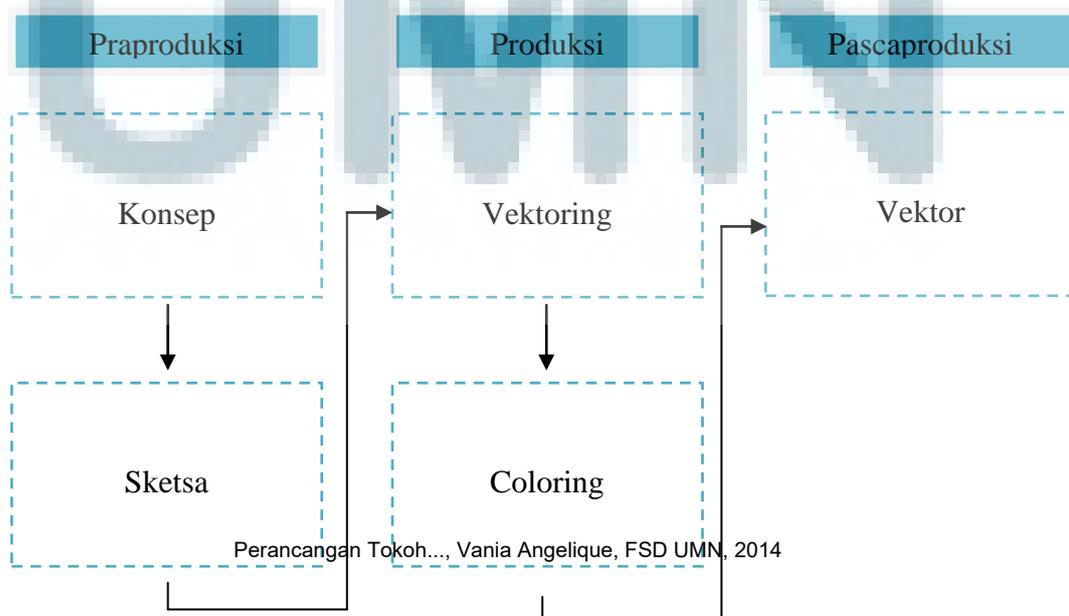
## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Dalam proyek tugas akhir ini penulis bekerja sebagai desainer tokoh dimana tugasnya adalah mendesain tokoh dalam Ilustrasi Interaktif 2D bergaya vektor yang berjudul *Life at the Freakshow*. Penulis bekerja sama dengan satu mahasiswa dalam pembuatan Ilustrasi Interaktif *Life at the Freakshow*. Ilustrasi *Life at the Freakshow* merupakan media interaktif dengan target penonton 6-8 tahun dimana di dalamnya terdapat sebuah cerita dan beberapa media interaktif dan game yang membuat anak-anak tidak hanya mendapatkan nilai moral dari cerita yang ada, namun juga mendapatkan peranan role dalam interaktifnya. Hasil akhir proyek ini akan berbentuk sebuah Ilustrasi Interaktif dengan gaya visual vektor.

Proses perancangan tokoh yang dilakukan penulis dapat dikelompokkan menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.



### **3.1.1. Sinopsis**

Di dalam Ilustrasi Interaktif terdapat dua bagian cerita yang dapat dipilih pemain untuk pembelajaran dan kepekaan anak-anak dalam mendengarkan cerita.

#### **3.1.1.1. Sinopsis Bagian The Hunchboy**

The Hunchboy salah seorang anggota Freakshow yang suatu hari tanpa sengaja melihat sepasang anak laki-laki dan perempuan dimana mereka saling menyapa dengan senyuman. Menimbulkan adanya keoptimisan pada diri sang anak laki-laki untuk menyapa seseorang untuk mendapatkan senyuman. Saat seorang anak perempuan dengan teman-temannya sedang berwisata ke carnival yang berlokasi di New York itu, the Hunchboy berusaha menggunakan inspirasi itu dan mempraktekannya. Dengan inspirasi yang didapatkan dari mentor anak laki-laki dan perempuan yang dilihatnya, dia berusaha mendapatkan teman dengan fisiknya yang membuat dia menjadi tidak percaya diri.

#### **3.1.1.2. Sinopsis Bagian Greta**

Greta merupakan anak perempuan berumur 8 tahun yang berasal dari Prancis yang sedang berwisata bersama teman-teman sekolah dan gurunya mengunjungi sebuah Carnival di kota New York. Sifatnya yang penakut dan sulit percaya pada siapapun membuatnya jadi menilai orang secara fisik saja, begitu lah yang ia lakukan pada seorang anak laki-laki yang merupakan salah satu anggota dari Freakshow yang ditemuinya saat ia memasuki rumah Freakshow bersama teman-temannya. Selama berada di carnival itu, Greta

selalu mengalami kekhawatiran sehingga, ia dengan mudahnya bersikap panik kepada orang-orang sekitarnya yang asing baginya.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Posisi penulis pada ilustrasi interaktif berjudul *Life at the Freakshow* ini sebagai seorang karakter desainer, mendesain tokoh sehingga sesuai dengan tema yang dipakai sebagai cerita serta memasukkan *personality* ke dalam visual setiap tokoh masing-masing yang berbeda sifat.

### **3.2. Penyusunan Konsep**

Tahap Pra-Produksi merupakan langkah awal dan tahap persiapan dalam suatu proses produksi. Segala awal ide mengenai desain tokoh disiapkan dengan matang pada tahap ini sehingga proses produksi dapat berjalan dengan lancar. Persiapan ini dilakukan dengan penyusunan konsep dan pembuatan sketsa.

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis berkolaborasi dengan satu mahasiswa lain untuk bekerja dalam satu tim dalam menyusun konsep Ilustrasi Interaktif *Life at the Freakshow*. Cerita dari Ilustrasi Interaktif ini mengambil inspirasi dari budaya Amerika pada tahun 1940an dimana tempat asal dan kejadian tepatnya dari sebuah pertunjukan *Freakshow* diadakan. Sehingga penulis melakukan penelitian dengan menggunakan internet mengambil beberapa data yang didapat dari website pameran dan museum dan beberapa buku tentang perancangan tokoh untuk film animasi dan game.

### 3.2.1. Greta

Tokoh Greta merupakan seorang anak perempuan yang berasal dari Prancis yang berumur 8 tahun. Penulis membuat empat alternatif desain.



Gambar 3.1. Konsep Desain Tokoh Greta

Alternatif desain pertama penulis membuat tokoh Greta berkesan seperti anak kecil, karena seperti apa yang dikatakan Pardew dalam bukunya mengenai melebih-lebihkan sebuah anggota tubuh untuk mendapatkan kesan *childlike* atau seperti anak kecil dengan penggunaan kepala yang lebih besar dari pada badannya. Selain menggunakan desain pertama, penulis juga menyediakan alternatif desain lainnya dimana adanya perbedaan mata dari desain pertama dimana pada desain pertama, menurut Vincent Woodcock sendiri kurang dapat memperlihatkan emosi. Tokoh Greta merupakan tokoh penakut yang ingin diperlihatkan pada *personality*-nya. Setelah membanding-bandingkan dengan desain tokoh yang lain, tokoh Greta dapat terlihat memiliki postur tubuh yang terlalu kecil sehingga tidak terlihat seumuran dengan the Hunchboy. Kemudian

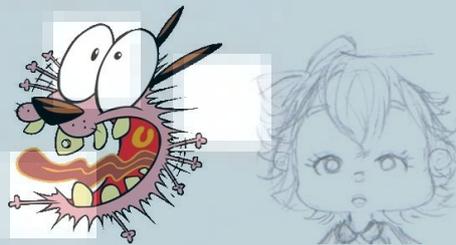
pada konsep desain ketiga selain mencoba adanya pembesaran badan pada fisiknya, penulis juga menambahkan kesan Prancis yang diberikan pada topinya.

Desain ketiga memiliki badan yang lebih besar dibandingkan kepalanya, sehingga tidak menyanggupi teori Pardew yang *Childlike*. Sehingga kemudian pada desain keempat tokoh Greta memiliki adanya struktur tulang ras European dan memiliki tinggi yang hampir sama dengan the Hunchboy sehingga tidak terkesan berbeda umur. Selain adanya penambahan struktur tulang, penulis juga mengambil referensi dari Courage seorang anjing penakut dalam film *Courage the Cowardly dog* yang dipresentasikan pada rambutnya yang kemudian diubah desainnya menjadi agak naik sehingga menunjukkan sifat penakut dalam diri Greta.

#### 1. Fisiologi

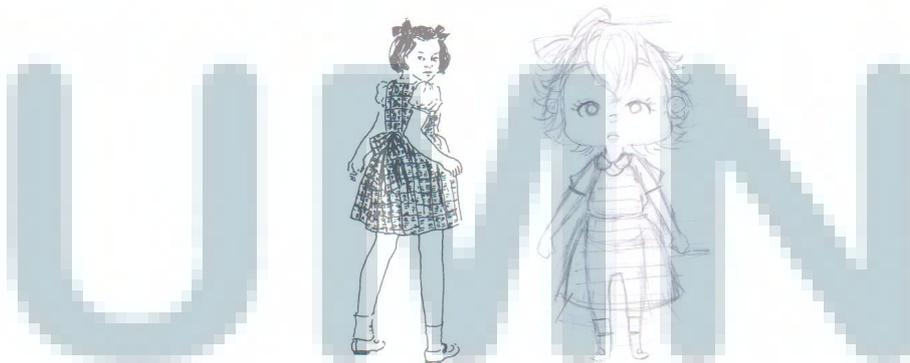
Greta adalah seorang anak perempuan berusia 8 tahun yang berasal dari negara Prancis yang bertujuan untuk berwisata bersama teman-teman satu sekolahnya. Penampilan Greta terlihat seperti anak Eropa, berkulit putih, berhidung mancung sesuai dengan tulang ras European. Terlepas dari bentuk wajahnya yang memiliki struktur tulang ras European pada mata dan hidungnya, bentuk wajah Greta berebentuk bulat. Bentuk wajah bulat menurut Tom Bancroft merupakan bentuk wajah yang menunjukkan kepribadian tokoh yang baik.

Rambut Greta terinspirasi dari tokoh Courage dalam film *Courage the cowardly dog*, dimana film seri animasi itu bercerita tentang seorang anjing yang penakut dimana saat Courage ketakutan, bulu Courage naik ke atas untuk menimbulkan kesan ketakutannya, sesuai dari inspirasi bulu Courage ini, rambut Greta dibuat naik, dengan tujuan untuk mengeluarkan sisi penakutnya dari gerakan yang ditimbulkan dari rambutnya.



Gambar 3.2. Courage The Cowardly Dog  
([http://images.wikia.com/mugen/images/5/5f/Courage\\_The\\_Cowardly\\_Dog1.jpg](http://images.wikia.com/mugen/images/5/5f/Courage_The_Cowardly_Dog1.jpg))

Kostum yang dikenakan merupakan blouse dengan adanya gaun sebagai luaran dengan motif garis-garis seperti berbahan sweater. Referensi kostum yang penulis gunakan adalah gaun Pinafore yang biasa dikenakan pada wanita selama tahun 1940an dengan bahan sweater yang biasa dikenakan selama tahun itu juga.



Gambar 3.3. Gaun Pinafore  
(Nunn, 2000)

Greta memiliki *property* yaitu beruang yang selalu ia bawa kemana saja, yang bisa dilihat dari warna dan kotornya beruang itu, beruang itu sudah berada dalam hidup Greta cukup lama untuk membuatnya tidak takut untuk sendiri.

## 2. Sosiologi

Greta berasal dari Eropa, yang dapat terlihat dari bendera yang digunakan gurunya untuk sebagai pertanda untuk kumpul. Dimana bendera itu bertuliskan, “French Elementary School”. Dia datang ke Carnival untuk mengikuti pariwisata yang diadakan sekolahnya. Greta dan sekolahnya yang bernama French Elementary School menginap di sebuah hotel di New York selama perjalanan pariwisata. Greta memiliki sifat yang tidak mudah untuk merasa aman yang dikarenakan karena jauh dari rumah dan negara yang ia biasa tepati. Karena merasa adanya perbedaan suasana pada suatu tempat, ia merasa selalu terancam akan setiap gerakan yang dibuatnya.

## 3. Psikologi

Greta cenderung terlihat sebagai pengikut dalam sebuah grup, dimana dapat terlihat, dia mengikuti teman-temannya untuk masuk ke rumah Freakshow walau dia sendiri ketakutan dengan suasana dalam rumah itu.

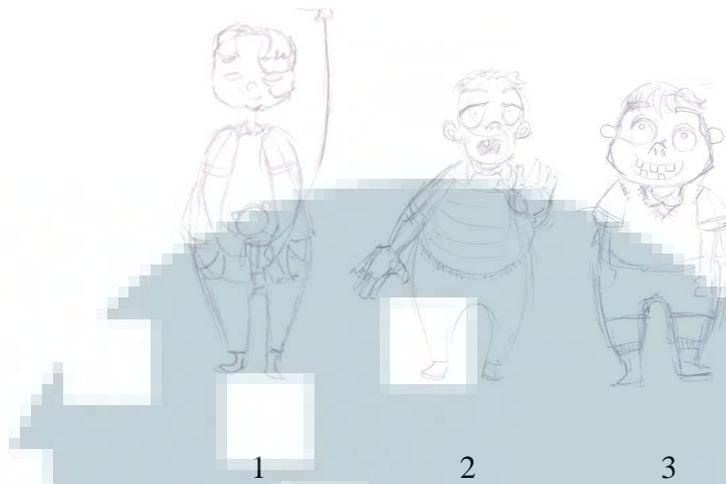


Gambar 3.4. Teddy Bear Greta

Dalam cerita diceritakan Greta memiliki sebuah boneka beruang yang selalu ia bawa kemana-mana selama berada di carnival itu, sehingga keberadaan beruang itu bagi Greta sangatlah besar dimana ia merasa bahwa tidak bisa kalau tidak bersama boneka beruang tersebut, dan ia menjadi merasa sendirian. Maka saat beruang itu kemudian ia sadari telah hilang, ia mati-matian untuk pergi ke rumah Freakshow yang sebelumnya ia takuti untuk menemukan kembali beruang tersebut.

### **3.2.2. The Hunchboy (Anak laki-laki yang bungkuk)**

Tokoh the Hunchboy merupakan salah seorang anggota dari rumah Freakshow yang berumur 8 tahun. The Hunchboy sejak kecil berkeliling negara Amerika untuk mengadakan *show*. Penulis membuat tiga alternatif desain dengan kesan yang berbeda-beda agar mendapatkan kesan yang ditimbulkan dari ketiga desain.

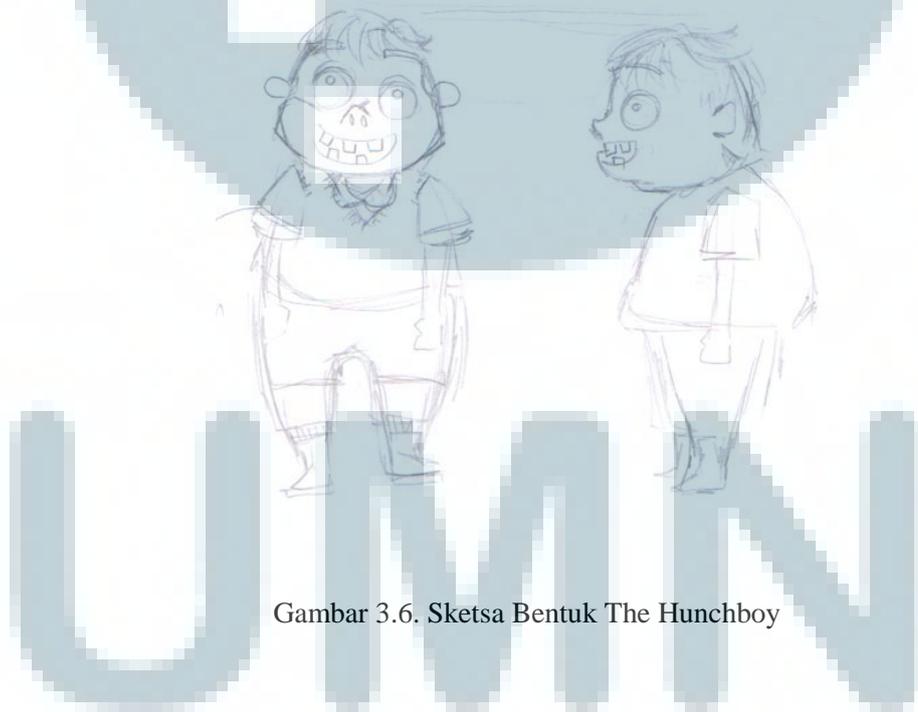


Gambar 3.5. Konsep Desain Tokoh The Hunchboy

Alternatif desain awal the Hunchboy yang pertama dan kedua memiliki figur tubuh yang biasa dan lebih terlihat besar untuk anak berumur 8 tahun yang sengaja dirancang agar bisa terhubung dengan tokoh utama perempuan, Greta. Konsep desain pertama terinspirasi dari tokoh the Hunchback from Notre-dame yang memiliki postur badan yang besar namun tidak bungkuk. Dikarenakan kurangnya terlihat efek seram dalam fisiologinya akhirnya konsep desain kedua dibuat untuk membuat adanya representasi seram dalam fisiologi the Hunchboy. Konsep desain kedua dibuat dengan mengambil referensi gambar zombie. Dikarenakan referensi zombie yang berkesan menyeramkan namun tidak dapat terhubung dengan tokoh utama perempuan yang dikarenakan selain dari wujud visualnya yang memiliki gaya terlalu beda dengan tokoh utama perempuan juga postur tubuhnya yang terlalu besar, konsep desain katakter the Hunchboy yang ketigapun dibuat untuk menghubungkan tokoh the Hunchboy dengan tokoh Greta dimana persamaan umur mereka serta tinggi badan mereka yang hampir sama.

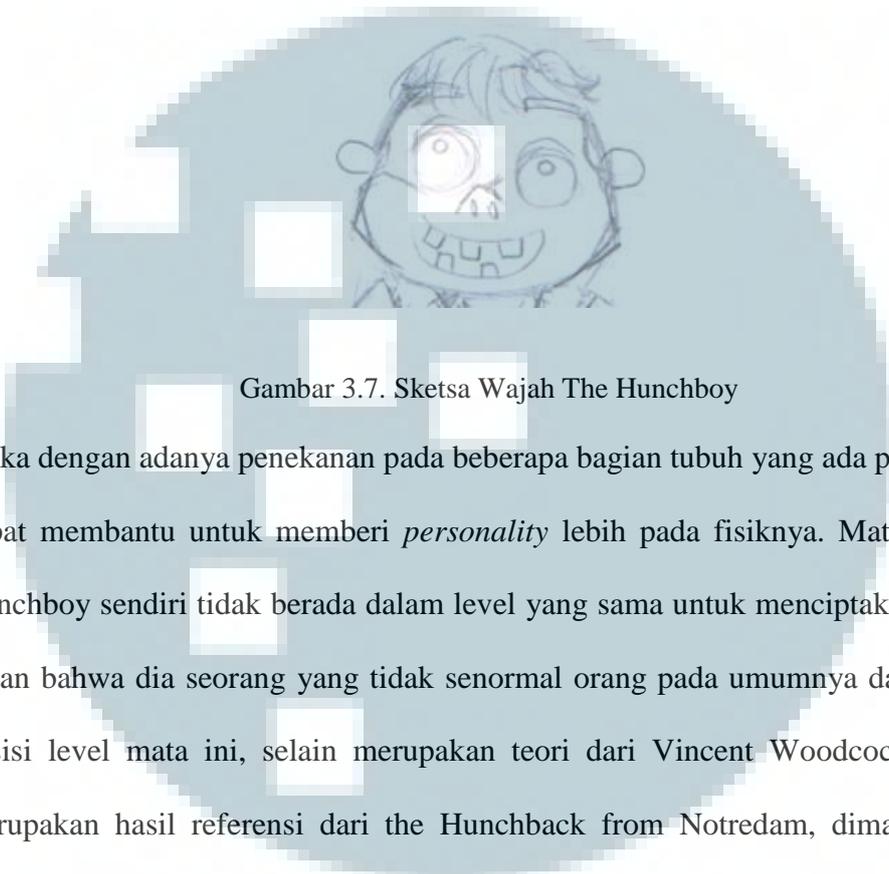
## 1. Fisiologi

The Hunchboy merupakan sebutan yang dari anak laki-laki berumur 8 tahun yang memiliki figur badan bungkuk. Postur tubuhnya yang bungkuk merupakan bawaan dari lahirnya yang disebut dengan kyphotic yaitu kelainan tulang belakang. Kebungkukkannya itu selain merupakan bawaan lahir merupakan salah satu bentuk visual dari ketidakpercayaan dirinya dari kekurangan yang ada pada dirinya. Kekurangan pada dirinya tidak hanya terlihat pada kebungkukkannya saja. Secara alami, the Hunchboy memiliki fisik yang lain dari orang normal lainnya pada beberapa bagian yang menimbulkan kesan jahat pada dirinya melalui fisiknya saja.



Gambar 3.6. Sketsa Bentuk The Hunchboy

Menurut Vincent Woodcock, wajah merupakan fokus dari saat pertama kita melihat ke sebuah tokoh.



Gambar 3.7. Sketsa Wajah The Hunchboy

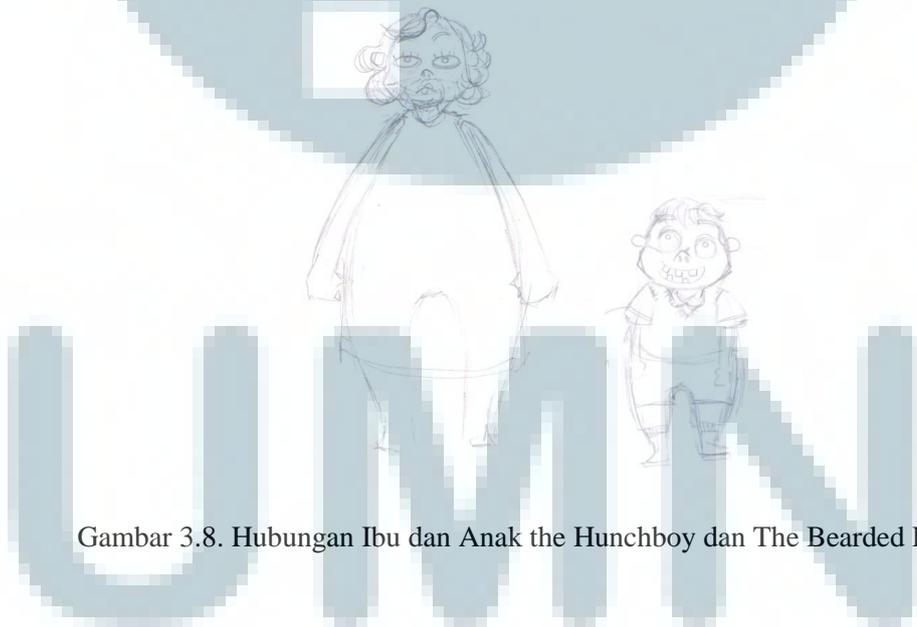
Maka dengan adanya penekanan pada beberapa bagian tubuh yang ada pada wajah dapat membantu untuk memberi *personality* lebih pada fisiknya. Mata dari the Hunchboy sendiri tidak berada dalam level yang sama untuk menciptakan adanya kesan bahwa dia seorang yang tidak normal orang pada umumnya dan dimana posisi level mata ini, selain merupakan teori dari Vincent Woodcock sendiri, merupakan hasil referensi dari the Hunchback from Notredam, dimana dalam ceritanya ada seorang bernama Quasimodo yang memiliki postur bungkuk dan mata tidak sejajar yang menurut cerita, orang-orang menakuti penampilannya.

Matanya yang besar menunjukkan keterbukaan dirinya pada apapun yang dilakukan yang diambil dari Craig Kellman seorang tokoh desainer yang membuat tokoh Jonathan pada film Hotel Transylvania. Selain memiliki mata yang besar, the Hunchboy sendiri memiliki pupil yang lebih kecil, yang menurut Vincent Woodcock sendiri, dengan memberikan pupil kecil pada sebuah tokoh menjadi meminimalkan penglihatan seseorang akan ekspresi yang diberikan the Hunchboy sehingga saat the Hunchboy sebenarnya sedih ataupun senang, tokoh lainnya akan

menyalapahaminya dan tidak mengetahui perasaan dia yang sebenarnya. Hidung dari the Hunchboy sendiri memiliki lobang hidung yang besar untuk ditunjukkan memberi kesan mengancam pada tokoh. Teori hidung inipun diambil dari Vincent Woodcock yang menganalisis bentuk hidung yang memiliki bentuk segitiga namun dapat dieksplor untuk memiliki *personality*. Mulut dari the Hunchboy memiliki gigi yang tidak rata selain merupakan faktor Genetik, merupakan detail pada tokoh, dimana merupakan teori dari Vincent Woodcock bahwa dengan adanya gigi yang tidak beraturan menimbulkan kesan marah.

## 2. Sosiologi

Sejak lahir, the Hunchboy merupakan salah satu personel dari anggota acara Freak yang merupakan salah satu *sideshow* dari sebuah Carnival.



Gambar 3.8. Hubungan Ibu dan Anak the Hunchboy dan The Bearded Lady

The Hunchboy mendapat ruangan yang sama dengan the Bearded Lady dikarenakan hubungan ibu dan anak dengan the Bearded Lady. Latar belakang asal negara dari The Hunchboy itu sendiri tidak diketahui jelasnya karena dia

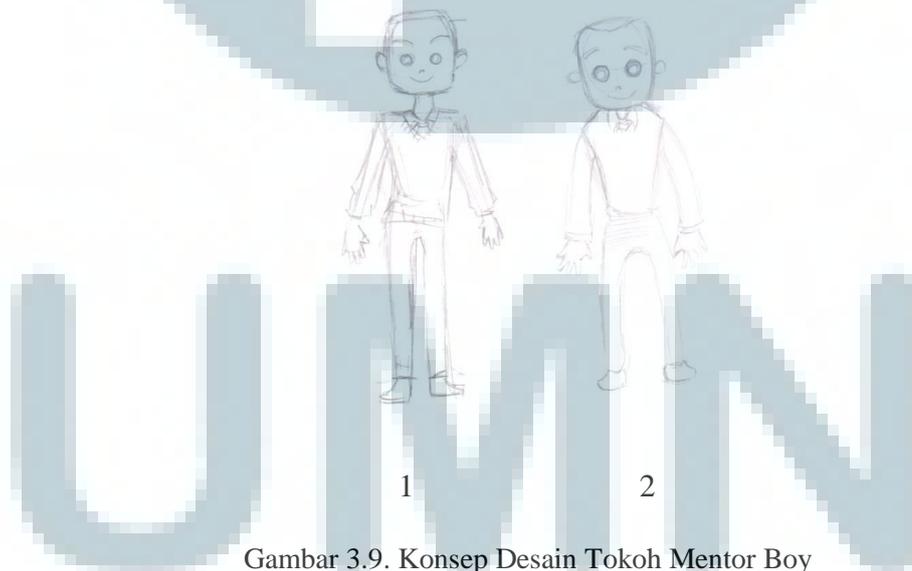
selalu berkeliling-keliling bersama anggota Freakshow yang lainnya untuk mengadakan acara di berbagai tempat.

### 3. Psikologi

Sifat ketidakpercayaan dirinya dapat terlihat dari bagaimana dia menunjukkan senyumnya yang terlihat tidak alami. The Hunchboy memiliki kecanggungan dalam bersosialisasi dikarenakan dalam beberapa anggota Freakshow dia merupakan salah satu anggota termuda sehingga dia tidak mengetahui bagaimana cara bersosialisasi dengan anak seumurannya.

#### 3.2.3. Mentor boy

Tokoh Mentor Boy merupakan tokoh seorang remaja laki-laki yang menjadi panutan untuk ditiru oleh The Hunchboy dalam menemukan cara bersosialisasi.



Gambar 3.9. Konsep Desain Tokoh Mentor Boy

Konsep desain awal mentor boy merupakan seorang remaja laki-laki yang memiliki kepercayaan diri dalam menghadapi wanita sehingga dia menjadi panutan dari the Hunchboy sendiri. Namun setelah melihat tidak ada

hubungannya yang terlihat antara the Hunchboy dengan mentor boy, akhirnya konsepnya pun diubah menjadi mentor boy memiliki fisik yang sama dengan the Hunchboy yang memiliki kelainan tulang belakang. Mentor boy yang memiliki fisik yang sama membuat the Hunchboy lebih memiliki peluang dalam bersosialisasi dengan orang-orang sehingga dengan fisik mentor boy membuat mereka memiliki kesamaan yang membuat mereka terhubung.

### 1. Fisiologi

Mentor boy merupakan salah satu anak remaja yang sedang berkunjung ke Carnival bersama teman-temannya. Seperti remaja pada umumnya, dia menyukai seorang perempuan cantik dan berharap perempuan itu juga menyukainya, sehingga dia melakukan hal-hal untuk memberanikan dirinya agar dekat dengan remaja perempuan itu. Mentor boy itu sendiripun memiliki figur yang hampir sama dengan the Hunchboy yaitu bungkuk. Pakaian yang dikenakan oleh Mentor boy disesuaikan dengan referensi yang diambil dari buku Fashion in Costume 1200-2000 dimana dikatakan pada buku itu, selama tahun 1940an pakaian yang biasa dikenakan oleh laki-laki yaitu kemeja dengan sweater di luarnya yang menimbulkan kesan rapi.

### 2. Sosiologi

Mentor boy seorang remaja yang berasal dari wilayah sekitar Carnival berlangsung yaitu kota New York. Mentor boy datang ke Carnival bersama teman-temannya. Mentor boy memiliki figur bungkuk yang merupakan keturunan dari keluarganya yang memiliki fitur bungkuk dimana dikenal sebagai penyakit

kelainan tulang belakang yang disebut kifosis yang biasa terjadi pada anak laki-laki.

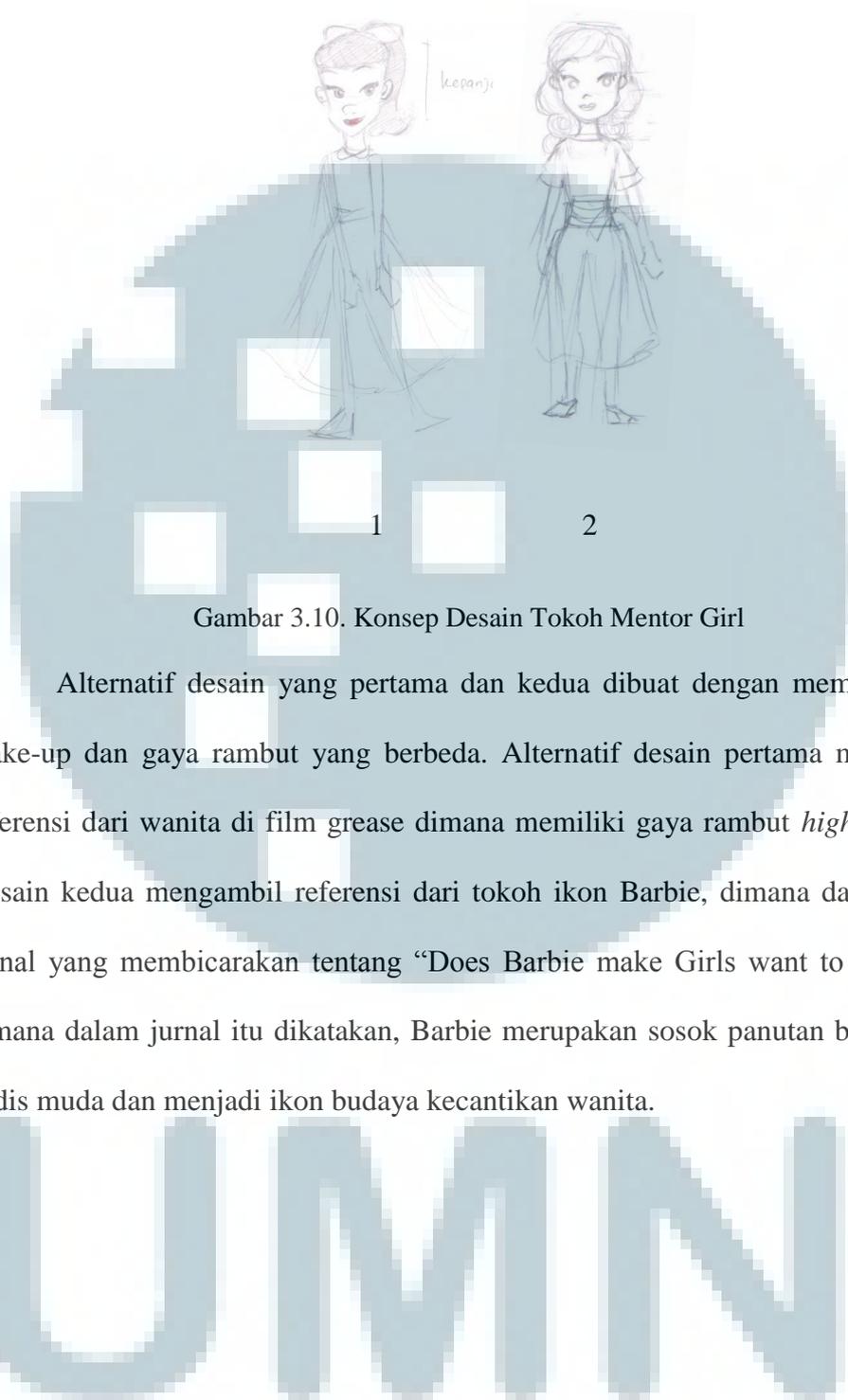
### 3. Psikologi

Walau memiliki fitur bungkuk seperti the Hunchboy yang merupakan bawaan dari lahir, Mentor boy tidak memiliki ketidakpercayaan dirinya karena dapat dilihat dari caranya menyapa mentor girl, mereka sudah saling kenal dekat sehingga Mentor boy dengan akrabnya menyapa mentor girl. Mentor Boy secara psikologi adalah seseorang yang ramah, yang dapat terlihat pada wajahnya yang selalu tersenyum.

#### 3.2.4. Mentor girl

Tokoh Mentor Girl merupakan seorang remaja yang disukai oleh Mentor Boy. Mentor Girl merupakan sosok ideal seorang wanita cantik dimana di dalam cerita Mentor Girl suka menghias rambutnya dan memakai make-up. Dalam pembuatan Mentor Girl terdapat dua alternatif desain.

UMMN

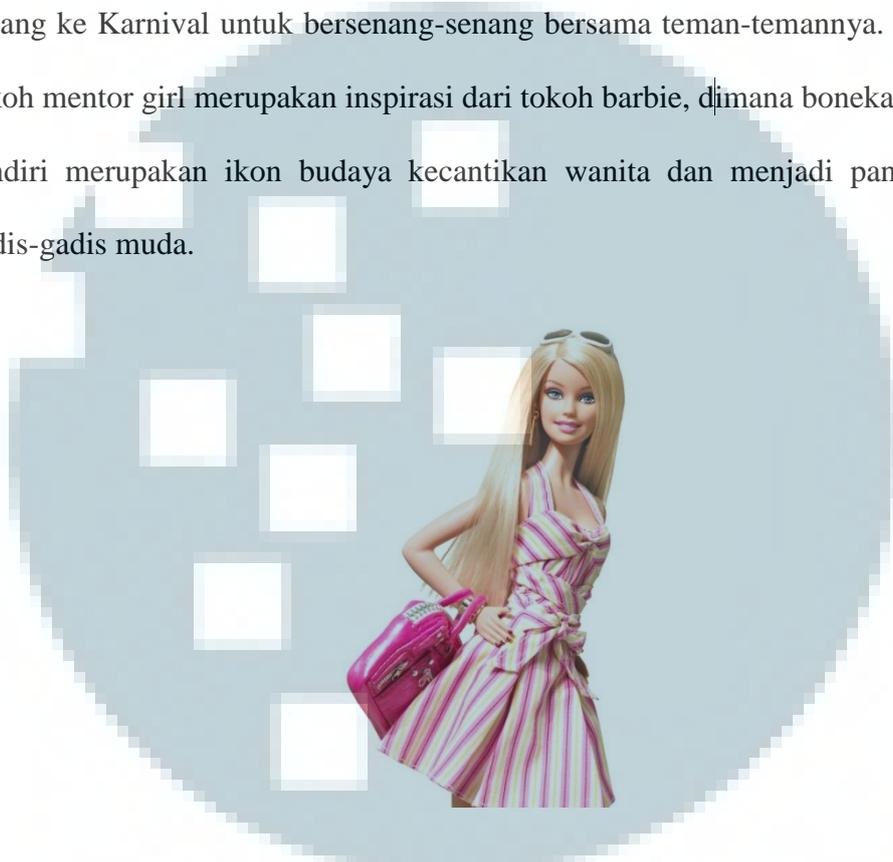


Gambar 3.10. Konsep Desain Tokoh Mentor Girl

Alternatif desain yang pertama dan kedua dibuat dengan memiliki style make-up dan gaya rambut yang berbeda. Alternatif desain pertama mengambil referensi dari wanita di film *grease* dimana memiliki gaya rambut *high-ponytail*. Desain kedua mengambil referensi dari tokoh ikon Barbie, dimana dalam suatu jurnal yang membicarakan tentang “Does Barbie make Girls want to be thin?” dimana dalam jurnal itu dikatakan, Barbie merupakan sosok panutan bagi gadis-gadis muda dan menjadi ikon budaya kecantikan wanita.

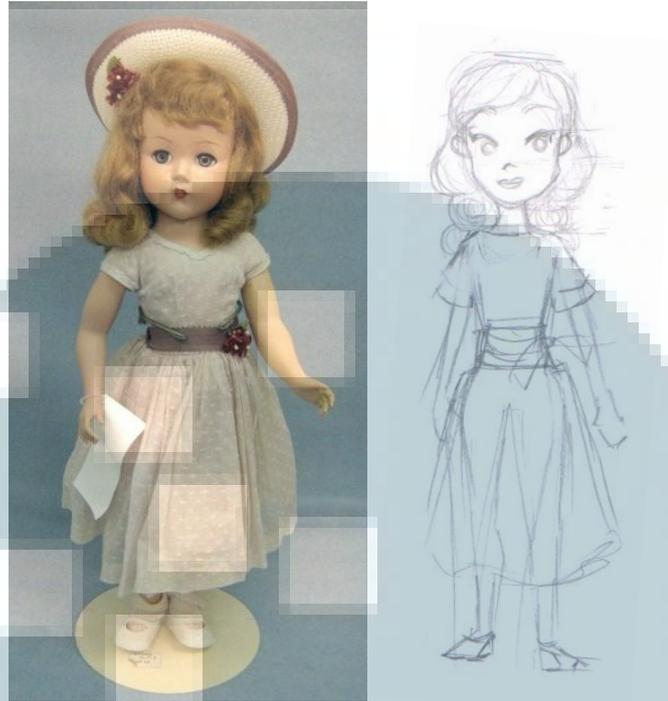
## 1. Fisiologi

Mentor girl merupakan teman dari mentor boy, seorang remaja perempuan yang datang ke Karnival untuk bersenang-senang bersama teman-temannya. Figur dari tokoh mentor girl merupakan inspirasi dari tokoh barbie, dimana boneka barbie itu sendiri merupakan ikon budaya kecantikan wanita dan menjadi panutan bagi gadis-gadis muda.



Gambar 3.11. Boneka Barbie  
(<http://0.tqn.com/d/toys/1/0/k/x/QuintessentialBarbie.jpg>)

# U M N



Gambar 3.12. Boneka Tahun 1940an  
(<http://www.myantiquemall.com/dollsvintageantiquelafayette/lafdolls0006.jpg>)

Gaya pakaian dan bentuk visual Mentor girl itu sendiri selain inspirasi dari boneka Barbie, juga merupakan inspirasi dari boneka pada tahun 1940an yang memiliki rambut bergelombang dan gaya berpakaian yang feminim.

Di dalam cerita, tokoh mentor girl merupakan panutan dimana the Hunchboy dapat melihat panutan perempuan yang sempurna dalam diri mentor girl itu sendiri. Rambut mentor girl bergelombang terinspirasi dari gaya rambut perempuan pada masa 1940an dimana pada buku fashion in costume dikatakan bahwa gaya rambut pada tahun 1940an memiliki gaya rambut keriting.

## 2. Sosiologi

Mentor girl berasal dari wilayah yang sama dengan mentor boy yang dapat dilihat karena mereka berteman cukup lama sehingga mentor girl terlihat ramah dengan mentor boy. Mentor girl bertempat tinggal di New York, kota yang sama dengan Carnival diadakan.

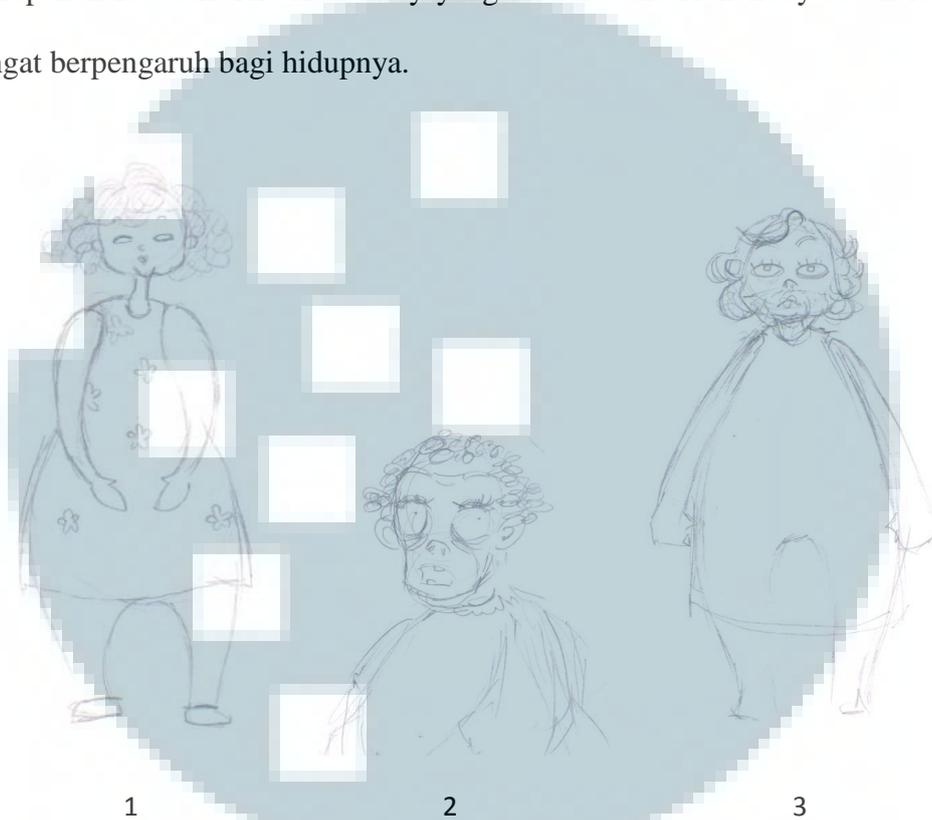
## 3. Psikologi

Mentor girl memiliki sifat ramah yang terlihat dari wajahnya yang selalu tersenyum pada semua orang. Mentor girl juga memiliki sifat menyukai barang-barang yang lucu dan feminim. Mentor girl merupakan tipe remaja perempuan yang feminim. Dimana dapat terlihat dari bagaimana caranya berpakaian dan bagaimana caranya menata rambut sehingga menjadi sangat rapi. Pengaplikasian make-up pada wajahnya juga menimbulkan kesan feminitas.

UMMN

### 3.2.5. The Bearded Lady

The Bearded Lady merupakan salah satu anggota dari anggota Freakshow dan merupakan Ibu dari The Hunchboy yang menurut the Hunchboy sosok ibu yang sangat berpengaruh bagi hidupnya.



Gambar 3.13. Konsep Desain Tokoh The Bearded Lady

Desain awal tokoh the Bearded Lady memiliki kesan seorang *freak* yang memiliki kelainan bertubuh besar saja dan mengikuti konsep desain pertama the Hunchboy.

Desain kedua akhirnya dibuat karena ada pertimbangan dimana desain awal the Bearded Lady tidak terlihat terlalu *freak*. Desain tokoh yang kedua merupakan referensi dari tokoh zombie dimana desain kedua inipun mengikuti desain the hunchboy yang merupakan anak dari the Bearded Lady itu sendiri.

Desain ketiga akhirnya dibuat dengan menambahkan beberapa sifat dari the Bearded lady itu sendiri dalam beberapa bentuknya yang walaupun beberapa disamakan dengan desain dari the Hunchboy namun beberapa dibedakan dengan tujuan untuk memperlihatkan sifat the Bearded lady itu sendiri.

#### 1. Fisiologi

The Bearded Lady merupakan sebutan untuk seorang wanita bertubuh besar yang memiliki jenggot di dagunya. Postur tubuhnya tegak mencerminkan adanya kepercayaan diri dalam dirinya. Fitur mata the Bearded Lady memiliki bentuk lebih kecil dari anaknya the hunchboy yang mencerminkan dirinya tidak seterbuka anaknya dalam menjalani hidup. Kemiripan fitur wajah antara the bearded lady dan the hunchboy dapat terlihat mirip secara genetika seperti ibu dan anak. Fitur rambut the bearded lady dibuat keriting dengan potongan pendek berasal dari inspirasi yang berasal dari buku *Fashion in Costume from 1200-2000* yang mengatakan bahwa gaya rambut perempuan pada masa 1940an memiliki gaya rambut keriting.



Gambar 3.14. Referensi Potongan Rambut The Bearded Lady  
(Nunn, 2000)

Gaya rambut pendek yang dipakainya mencerminkan dirinya yang praktis dalam menjalani hidup sehingga ia tidak pernah mengganti pekerjaan selama hidupnya dan menuruti peraturan yang ada.

## 2. Sosiologi

The Bearded Lady merupakan salah satu personel dari anggota Freakshow. The Bearded lady merupakan salah satu anggota Freakshow yang paling lama. Fakta itu dapat dilihat dari dimana pada papan depan rumah Freakshow wajah the Bearded lady tidak ada. . The Bearded Lady merupakan ibu dari the Hunchboy yang dapat terlihat dimana mereka diberikan ruangan yang sama. Karena selalu berkeliling di Amerika, gaya pakaiannya dan juga kulitnya mengikuti budaya Amerika.

## 3. Psikologi

The Bearded lady dapat dilihat dari wajahnya yang sangat disiplin dalam menjalani hidup sehingga tidak menginginkan adanya menyalahi peraturan. Matanya menunjukkan tidak adanya keterbukaan dalam menerima hal-hal yang baru.

### 3.2.6. Penggunaan referensi baju 1940an dalam mendesain tokoh

Selain menggunakan bentuk dari gaya baju yang sering dipakai pada tahun 1940an. Penulis juga mengambil bagaimana bahan-bahan yang digunakan pada tahun 1940an dapat diterapkan pada gaya vektor dengan menambahkan detail-detail secara dua dimensi dan dengan menggunakan warna menimbulkan kesan timbul pada baju yang dipakai oleh tokoh. Penulis mempelajari tata busana di USA dan Prancis pada tahun 1940an dari buku *Fashion in Costume 1200-2000*.



Gambar 3.15. Gaya Pakaian pada Tahun 1940an  
(Nunn, 2000)

### **3.2.7. Pembuatan Sketsa**

Setelah menyusun konsep semua tokoh, proses praproduksi dilanjutkan dengan pembuatan sketsa. Pembuatan sketsa dilakukan secara kasar untuk menunjukkan konsep dari tokoh tersebut yang nantinya akan dibuat akhirnya sebagai model sheet yang dapat menunjukkan sisi samping, depan, dan belakang dari tokoh tersebut.

#### **3.2.7.1. Sketsa**

Pembuatan sketsa diawali dari pencarian gaya gambar yang cocok dengan target audiens 6-8 tahun. Gaya gambar yang akhirnya dipakai penulis adalah gaya gambar cartoon. Penulis menentukan gaya gambar cartoon dalam perancangan desain tokohnya atas dasar dimana menurut teori Pardew, anak-anak pada usia 6-8 tahun senang untuk menonton sebuah hiburan, dengan menggunakan style cartoon yang melebih-lebihkan setiap gerakan, jadi membuat anak-anak lebih merasa terhibur dan terhubung dengan tokohnya. Walaupun terkesan melebih-lebihkan dalam gambarnya, penulis masih menggunakan logika dalam perancangan desain tokohnya.

Penulis mengambil hasil penelitian dari sebuah website museum mengenai kerangka tulang dari setiap ras yang ada di dunia. Penulis menggunakan ras Caucassian dan European dalam mendesain tokoh. Setelah mengetahui kerangka tulang suatu ras, kemudian penulis menambahkan adanya bentuk fisik personality agar dapat terlihat pada fisik suatu tokoh pribadi mereka sendiri.

Penulis mengambil referensi dari gaya pakaian yang dipakai pada daerah negara USA dan Prancis atau secara umumnya Europe pada tahun 1940an. Penulis berusaha memadukan gaya pakaian pada tahun tersebut dengan asalnya agar sesuai dengan cerita yang berlangsung. Referensi kostum diambil dari buku Fashion in costume 1200-2000.

Setelah penulis menemukan gaya pakaian yang sesuai dari masing-masing tokoh, penulis memutuskan untuk melanjutkan proses perancangan. Berikut adalah hasil sketsa final setiap tokoh:



Gambar 3.16. Sketsa Final Tokoh

### 3.7.2.2. Model Sheet

Model sheet dibuat setelah sketsa setiap tokoh sudah selesai dan pasti. Penulis menggambar tokoh dari beberapa sisi untuk mengetahui bagaimana bentuk dari tokoh tersebut dari berbagai sisi sehingga mudah diaplikasikan pada setiap scene. Berikut ini adalah model sheet tokoh yang dibuat oleh penulis:



Gambar 3.17. Model Sheet Tokoh Greta



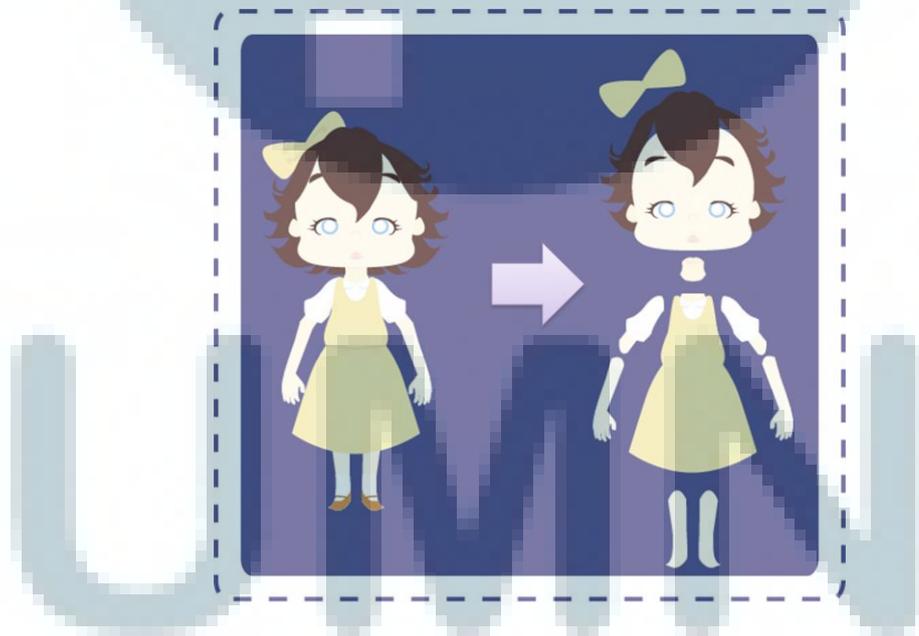
Gambar 3.18. Model Sheet Tokoh The Hunchboy

### 3.3. Produksi

Tahap produksi dalam merancang tokoh antara lain membuatnya menjadi vektor dan kemudian menentukan warna dalam coloring agar sesuai dengan kepribadian tokoh sendiri.

#### 3.3.1. Vectoring

Metode vektor penulis dilakukan berdasarkan prinsip Tony White yang biasa digunakan dalam produksi membuat karya bergaya dua dimensi animasi vektor. Prinsip dalam mengaplikasikan gaya vektor yang digunakan Tony White, tokoh yang bergaya vektor jarang sekali yang memiliki figur yang utuh. Sering kali, tokoh dengan gaya vektor ini memiliki bagian badan yang dipisah-pisahkan ke dalam beberapa elemen tubuh yang bisa dimanipulasi ke dalam beberapa layer.

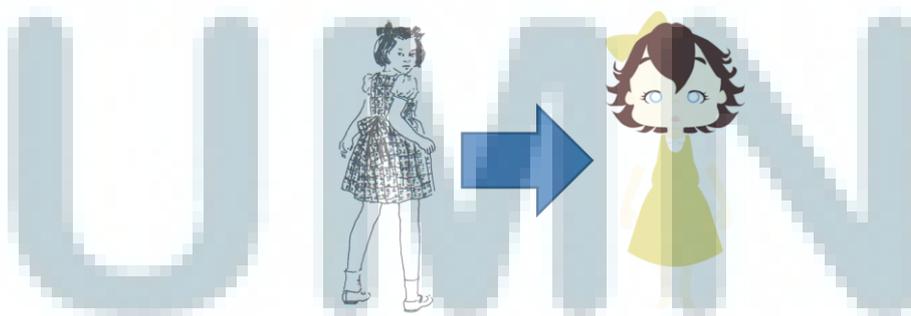


Gambar 3.19. Pemisahan Bagian-Bagian Tubuh Dalam Adobe Illustrator

Dengan memiliki beberapa bagian tubuh yang secara individual terpisah membuat bagian yang ingin digerakkan hanya bagian itu yang bergerak, lainnya statis tidak bergerak. Secara biaya produksinya, gaya vektor ini memperhemat pengeluaran budget dikarenakan adanya beberapa bagian yang dapat dipakai dalam pembuat tokoh dari samping serta belakang. Gaya vektor seperti ini, dapat memperhemat biaya kertas yang ada. Dengan bagian-bagian tubuh yang terpisah, adanya kendala dimana apabila tidak memiliki kesamaan warna dalam sendi-sendi yang digunakan untuk menggabungkan bagian-bagian tubuh agar tidak terlihat terpisah.

### 3.3.1.1. Pengaplikasian Referensi Baju Dengan Gaya Vektor

Berdasarkan referensi baju yang dipakai, penulis mengembangkan gaya baju pada tokoh agar disesuaikan dengan gaya vektor agar bisa diterapkan penganimasiannya. Kain yang dipakai pada tokoh Greta merupakan jenis kain natural fibres yang dalam penganimasiannya dapat menimbulkan lekukan dan gerakan kain



Gambar 3.20. Pengaplikasian Referensi Baju Dengan Gaya Vektor  
(Nunn, 2000)

Apabila dianimasikan dalam gaya vektor, aplikasi rok dan baju tidak terlihat bergerak dengan penambahan lekukan namun diam mengikuti gesture badan sesuai referensi dari gaya-gaya vektor lainnya.



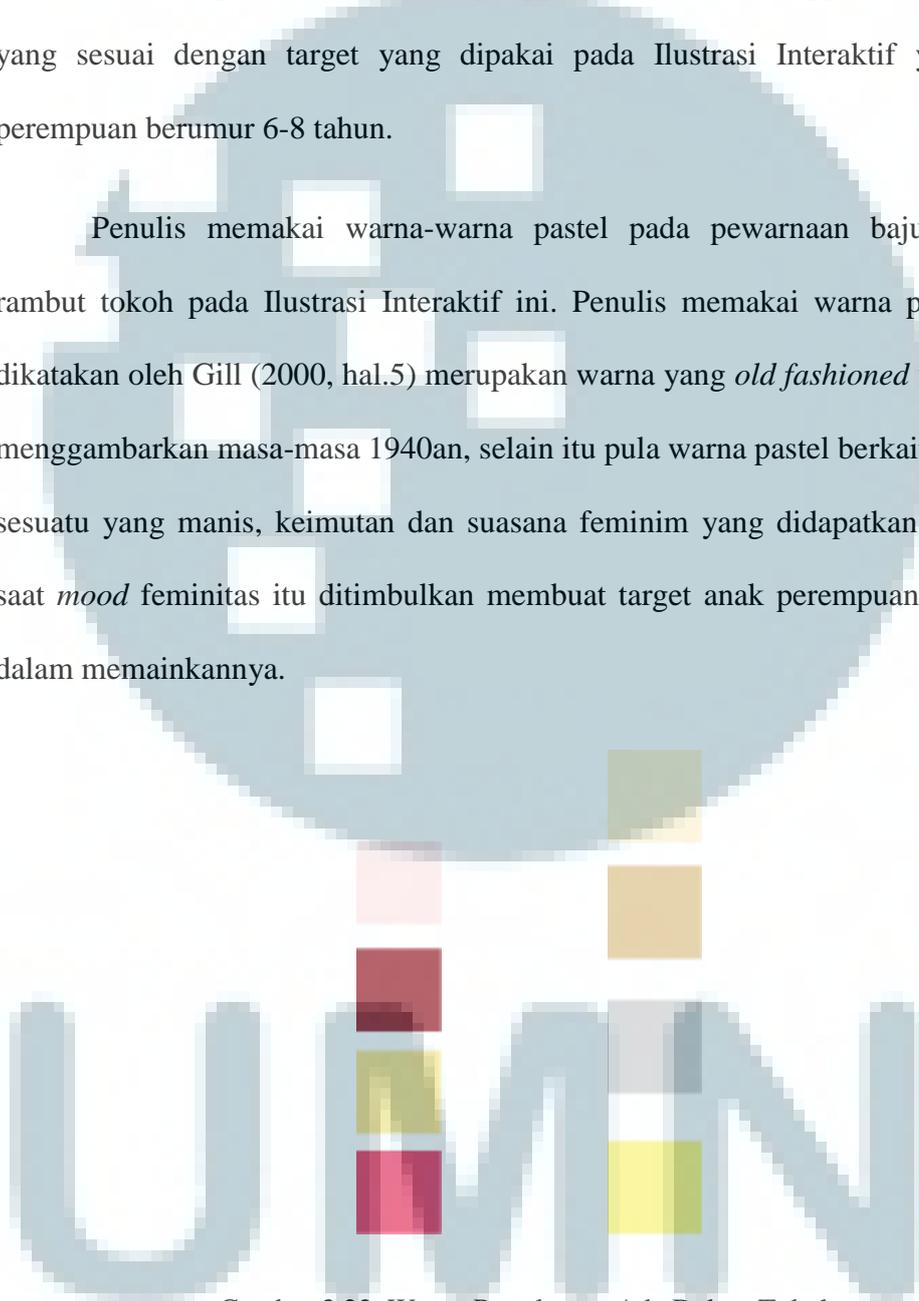
Gambar 3.21. Aplikasi Pakaian ke Dalam Gaya Vektor  
(Danny Phantom, 2005)

U M N

### 3.3.2. Coloring

Setelah selesai vektoring segala bentuknya sehingga sesuai dengan sketsa serta detail-detailnya, penulis melakukan penggantian warna sehingga menjadi warna yang sesuai dengan target yang dipakai pada Ilustrasi Interaktif yaitu anak perempuan berumur 6-8 tahun.

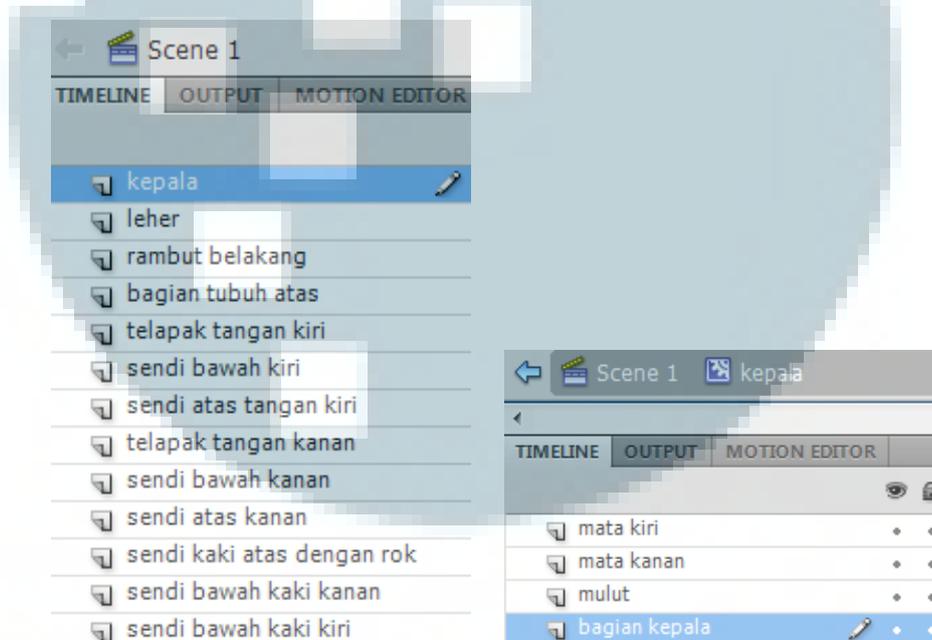
Penulis memakai warna-warna pastel pada pewarnaan baju-baju dan rambut tokoh pada Ilustrasi Interaktif ini. Penulis memakai warna pastel yang dikatakan oleh Gill (2000, hal.5) merupakan warna yang *old fashioned* yang dapat menggambarkan masa-masa 1940an, selain itu pula warna pastel berkaitan dengan sesuatu yang manis, keimutan dan suasana feminim yang didapatkan. Sehingga saat *mood* femininitas itu ditimbulkan membuat target anak perempuan menyukai dalam memainkannya.



Gambar 3.22. Warna Pastel yang Ada Dalam Tokoh

### 3.4. Pascaproduksi

Setelah tahap produksi selesai, penulis melanjutkan prosesnya ke tahap pascaproduksi. Dalam tahap pascaproduksi ini, penulis yang bekerja sama dalam tim memberikan hasil akhirnya yang dibuat dengan menggunakan program adobe flash dimana penulis memindahkan tokoh secara langsung dengan *copy* gambar tokoh yang sudah berbasis vektor dari program adobe illustrator ke program adobe flash.



Gambar 3.23. Susunan Movie Clip pada Scene Satu dan Movie Clip Kepala

Dalam program adobe flash, penulis mengubah keseluruhan bagian tokoh tersebut menjadi sebuah movie clip, agar tidak sulit memindahkan bagian yang terpisah-pisah dan di dalam movie clip tersebut, bagian-bagian tubuh dari tokoh tersebut dibagi-bagi per layer dan kemudian dinamakan agar mempermudah penganimasian tokoh.



Gambar 3.24. Tumpuan Movie Clip dan Sendi Greta

U M N