



### **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.

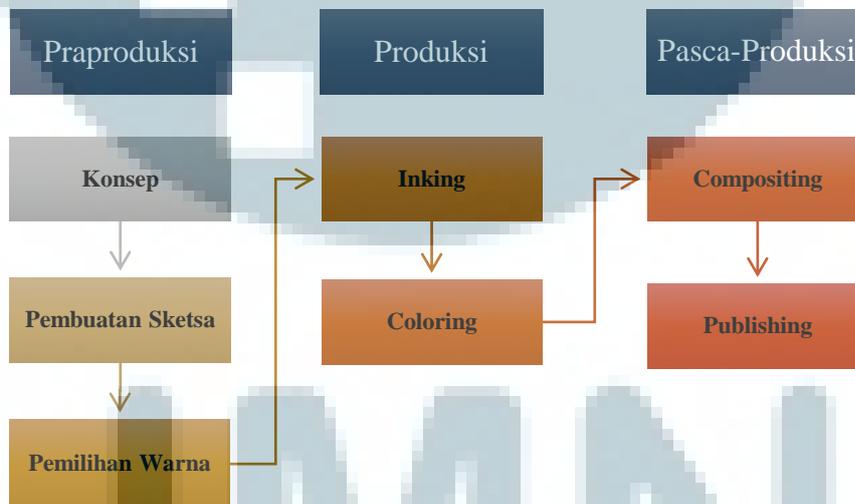
## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis berperan sebagai character designer dimana penulis bertugas untuk mendesain tokoh dalam sebuah novel interaktif yang berjudul *Vie en Rouge*. Hasil akhir dari proyek ini akan berupa sebuah cerita interaktif yang dapat digunakan pada media komputer.

Struktur proses perancangan karakter yang dilakukan penulis terbagi dalam tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Keterangan dari realisasi pengerjaan tiap tahap akan dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 3.1. Diagram Proses Pengerjaan Tugas Akhir

## **3.2. Praproduksi**

Tahap praproduksi merupakan langkah awal dan tahap dalam mempersiapkan serta merencanakan suatu proses produksi. Semua aspek yang berkaitan dengan proses desain tokoh akan diolah dengan matang pada tahap ini sehingga nantinya proses produksi dapat berjalan dengan lancar. Persiapan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah penyusunan konsep dan pembuatan sketsa.

### **3.2.1. Penyusunan Konsep**

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis bekerja sama serta berkolaborasi dalam sebuah tim yang dibentuk bersama dua mahasiswa lainnya. Tim tersebut berpengaruh besar dalam penyusunan konsep novel interaktif *Vie en Rouge*. Penulis beserta rekan satu tim telah melakukan berbagai macam studi literatur dalam memperdalam pengetahuan dan memahami elemen yang akan di aplikasikan pada desain novel interaktif tersebut. Penulis banyak mengambil teori dari buku tentang perancangan karakter baik untuk game maupun animasi.

Novel Interaktif ini menceritakan tentang gadis pemeran utama bernama Auberline yang hidup dan lahir di desa hingga ia remaja. Sebagai anak pertama, ia dididik seperti anak laki-laki oleh ayahnya untuk mengambil alih usaha perkebunan dan perternakan milik keluarganya nanti. Sepanjang hidupnya, ia memperoleh ilmu yang bersumber dari buku yang ayahnya miliki, tehnik yang diajarkan orang lain, serta pengalaman selama ia bekerja. Auberline memiliki keinginan terpendam untuk pergi keluar dari desa dan belajar lebih banyak, itu adalah mimpinya sejak kecil. Namun ayah Auberline melarangnya untuk keluar dari desa. Gadis itu pun menurut karena ia sangat hormat pada orang tuanya.

Suatu hari, paman Auberline yang datang dari kota berhasil membujuk sang ayah untuk mendukung mimpi sekaligus mengembangkan kemampuan putrinya dengan mengizinkan Auberline belajar di sebuah sekolah khusus agrikultur. Dengan berat hati ia mengabdikan mimpi putrinya itu. Orang tua Auberline memberinya sepucuk surat dan dua kartu nama kosong berwarna merah dan hitam serta sebuah alamat yang nantinya akan menjadi tujuan utama gadis itu setelah ia sampai di kota. Akan ada pihak yang menolong kelangsungan hidup Auberline di kota. Hal yang ia peroleh bukan hanya sekedar pertolongan, namun juga pembelajaran hidup dan pergaulan social. Sebagai gadis yang jarang bersosialisasi, Auberline akan mengalami transformasi yang pesat akan perspektifnya dalam memandang hidup dan lingkungan sekitarnya.

Sekolah Agrikultur merupakan sekolah yang memfokuskan pengajaran ilmu tentang agrikultur, berupa keahlian dalam bercocok tanam maupun beternak. Pendidikan yang dijalankan ada yang berupa mengedepankan pengalaman langsung dengan tumbuhan dan hewan di lingkungan pertanian untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Sekolah Agrikultur umumnya memiliki peternakan dan kebun sendiri.

Selain metode penanaman ataupun perawatan, sekolah ini juga mengembangkan keterampilan pertanian dengan penerapan teknologi baru, pengetahuan dan pemahaman tentang prinsip-prinsip ilmu pertanian untuk produksi, pengolahan dan pemasaran produk pertanian di lingkungan yang berkelanjutan. Selain mempromosikan minat dibidang pertanian, Sekolah Agrikultur juga menyediakan jalur karir bagi mahasiswa yang tertarik dibidang

pertanian, hortikultura, pertanian, ilmu kedokteran hewan, agribisnis atau ilmu lingkungan. (<http://web3.hurlstone-h.schools.nsw.edu.au/agriculture-faculty/>)

Tokoh utama dalam novel interaktif ini adalah seorang gadis bernama Auberline, pemuda bernama Gael. Selain itu ada pula beberapa orang yang akan meolong dan juga akan berinteraksi dengan Auberline, salah satunya bernama Fuschia.

Cerita ini memiliki setting di sebuah kota fiktif bernama Valport yang terletak dekat dengan lautan. Umumnya bangunan di kota Valport banyak dipengaruhi gaya Eropa yang merupakan evolusi maupun campuran dari berbagai macam gaya arsitektur antara lain Baroque, Renaissance, dan Victorian (<http://www.buildinghistory.org/>). Gaya bangunan khas Eropa yang banyak memiliki jumlah jendela tinggi dan berbentuk simetris banyak diaplikasikan dalam bangunan yang digambarkan pada background. Waktu berlangsungnya cerita mengambil era masa kini dimana bisa ditemukan beberapa unsur modern yang dipadukan unsur klasik, seperti tercermin pada pakaian maupun bangunan. Kota tersebut merupakan kota biasa yang dipenuhi dengan penduduk dari berbagai macam latar belakang dan situasi. Diceritakan bahwa karakter utama merupakan pendatang dari desa terpencil. Desa ini sangat menjaga adat dan budaya dalam ruang lingkup pulau mereka, karena itu penduduk desa cenderung memandang negatif semua budaya modern dan menolak untuk mengikutinya.

Penyusunan konsep setiap karakter tersebut beranjak dari *three-dimensional character* yang muncul dan dapat dilihat dari cerita. Ketiga dimensi itu adalah fisiologi, sosiologi, dan psikologi.

### **3.2.1.1. Tokoh Utama**

#### **1. Auberline**

##### **a. Fisiologi**

Auberline adalah seorang gadis yang tumbuh di desa. Badannya tidak terlalu kurus dengan tinggi yang ideal. Hobinya berkuda membuat badannya terbentuk cukup menarik untuk ukuran seorang gadis. Auberline memiliki rambut panjang dengan warna *vermillion* yang dikepang pada kedua sisi serta mata berwarna biru kehijauan, menunjukkan bahwa dia adalah gadis yang sangat mencintai alam. Warna kulitnya cukup cerah karena ketelatenan ibunya dalam menjaga *image* seorang wanita pada anak perempuannya. Dalam kesehariannya, Auberline selalu memakai *overall(dungarees)* untuk menunjang pekerjaannya dalam membantu mengontol perkebunan dan peternakan karena bahannya yang kuat, desainnya yang melindungi pakaian dari noda, dan kantong yang cukup banyak. Dia menggunakan kombinasi kemeja sederhana berpola, *scarf* berwarna gelap, sarung tangan, serta *dungarees* dengan potongan bawah selutut yang mempermudah gerakannya. Untuk sepatu, ia menggunakan *boots anti-slip*.

Pakaian Auberline diubah ketika ia mulai hidup di kota. Fuchsia, pemilik rumah tempat Auberline tinggal mengubah cara berpakaianya agar terlihat lebih sesuai dengan kehidupan kota. Paduan pakaian yang dipilih tetap memakai setelan dungarees berbahan denim dengan warna agak gelap, namun lebih bergaya modern ditambah baju berwarna cerah untuk menjaga kesan dari sifat Auberline yang tidak begitu feminim. Asesoris yang dikenakannya berupa sebuah *handband* dan kalung sederhana yang berisi foto kedua orang tuanya beserta adik laki-lakinya. Sepatu yang dikenakannya adalah *ankle boots* dengan *heels* yang rendah.

#### **b. Sosiologi**

Auberline adalah anak pertama. Ibunya merupakan penduduk asli desa sedangkan ayahnya adalah pendatang dari kota yang memutuskan untuk menetap di desa. Ia memiliki seorang adik laki-laki yang memiliki kesehatan yang rentan, sehingga ia mengambil alih kewajiban sebagai penerus usaha ayahnya. Ayahnya yang mendukung Auberline sepenuhnya untuk menjadi wanita mandiri. Auberline sangat dekat dengan adiknya dan cenderung sangat protektif. Penduduk di desanya didominasi oleh perempuan, membuat ia jarang sekali bertemu pria selain ayah dan adiknya. Pria yang pernah ia lihat kebanyakan sudah berumur. Selain itu desanya tidak selalu menerima pendatang dengan baik, dan tetap bersikukuh untuk menjaga keaslian yang ada. Kecenderungan menolak globalisasi itu

membuat mereka sangat ketinggalan jaman. Tidak ada teknologi modern seperti telepon atau komputer.

### c. Psikologi

Pada dasarnya, Auberline adalah gadis yang sangat percaya diri akan hal yang ia ketahui dengan baik, dan cenderung ambisius. Ketertarikannya akan hal baru membuatnya mudah penasaran dan minat belajarnya sangat tinggi. Walau terkesan *extrovert*, Auberline bukan seorang gadis yang selalu ceria dan *happy-go-lucky*. Perhatiannya sering kali hanya tertuju pada pekerjaan dan pembelajaran sehingga ia jarang sekali mengamati aktifitas sosial disekitarnya. Selain itu ia memiliki respon yang sangat jujur saat bertemu pria. Intensitas pertemuan dengan lawan jenis yang sangat rendah membuat dia jarang melihat pria lain selain keluarganya. Ketika ia datang ke kota, Auberline sering kali terlampau gugup ketika berpapasan dengan pria *good-looking* yang lalu-lalang. Ketika ia disapa atau didekati lawan jenis, ia akan mematung dan tidak bergerak karena ia tidak pernah melihat wajah seperti itu dan tidak tahu harus berbuat apa. Namun ketika ia berpapasan dengan orang yang tidak terlalu menarik perhatiannya, dia akan tetap bersikap biasa saja. Tanggung jawab yang diberikan padanya membuat ia menjadi seorang pekerja keras. Ia tak ingin orang lain melihatnya gagal dan dianggap lemah, karena itu ia sering kali menolak untuk dibantu dan bersikeras untuk melakukan pekerjaannya sendiri

## 2. Gael

### a. Fisiologi

Gael Sergeant adalah pemuda dengan penampilan yang mengintimidasi dan sedikit menyeramkan. Dia dikenal sebagai salah satu anggota perkumpulan *punk* yang ditakuti dengan nama alias Ground. Identik dengan kekerasan, Gael memiliki proporsi tubuh yang cukup berisi dengan otot yang cukup terbentuk. Rambutnya yang sedikit *messy* berwarna hitam pekat dengan *highlight* berwarna hijau terang di beberapa bagian, secara tak langsung menunjukkan kepribadiannya yang pemberontak dan melawan arus. Matanya berwarna keemasan dan tajam. Terdapat beberapa tindikan pada telinga dan bibirnya yang dihiasi anting metal berwarna perak. Pakaian yang ia kenakan seluruhnya berwarna hitam. Atasan bergaya *punk* yang dilengkapi dengan *hood* serta hiasan metal maupun rantai kecil. Celana yang dililit bermacam jenis *belt* maupun hiasan yang menambah kental tampilan *punk* yang dimiliki Gael. Namun saat melakukan pekerjaannya, Gael akan melepas semua atribut identitas perkumpulannya dan memakai sebuah *beanie* untuk menutupi rambutnya. Pekerjaannya di sebuah toko bunga mengharuskannya untuk tampil lebih normal. Setelan *t-shirt* santai dengan celana panjang dan jaket yang di ikat dipinggang memberi kesan yang sangat berbeda, seakan Gael adalah orang lain. Ia mengenakan sandal santai sebagai ganti dari boots hitam yang biasa ia pakai.

## **b. Sosiologi**

Gael adalah seseorang yang sulit bergaul semenjak ia masih kecil. Dahulu ia adalah anak yang manis, pendiam dan penurut. Selain tidak bisa melawan, tidak ada teman sekelas yang membantunya. Akhirnya ia bergabung dengan kelompok berandal ketika ia masuk SMA. Gejolak pemberontaknya mulai muncul setelah ia lulus SMP. Semenjak itu, teman yang ia miliki kebanyakan berandalan atau anak jalanan yang sering bermasalah. Walau mereka dikenal sebagai berandalan, namun mereka memiliki prinsip *straight-edge* yang menentang obat terlarang dan minuman keras. Yang membuat mereka identik dengan kekerasan adalah persaingan antar kelompok, dan juga daerah kekuasaan. Gael sebenarnya lahir dari keluarga sederhana yang sangat penyayang. Ibu dan Ayahnya adalah pemilik toko bunga sederhana yang rapi. Tidak jarang ia membantu keluarganya dalam bekerja, namun ia akan berpenampilan berbeda agar tidak membuat pelanggannya takut. Orang tuanya tidak pernah mencela hobi Gael untuk berpenampilan dan bergaul dengan preman, bahkan teman sekelompoknya sering kali datang untuk makan bersama.

## **c. Psikologi**

Gael adalah tipe orang yang tidak terbiasa dengan perlakuan baik orang lain dan *socially awkward*. Jalan yang keras membuatnya berperilaku keras pula. Walaupun ia ingin ramah terhadap orang yang

baik terhadapnya, Gael tidak dapat membalasnya dengan cara yang benar. Gael merasa nyaman ketika ia berada dipuncak dan merasa bahwa dirinya berhasil membuktikan bahwa sekarang ia telah berubah. Trauma Gael akan penindasan membuatnya takut akan kesendirian, hal ini membuatnya tidak mau keluar dari zona nyaman disekeliling kelompoknya. Gael menyukai kegiatannya dalam merawat dan merangkai buket bunga di toko milik orang tuanya. Meski tampak kontras, menurutnya bunga-bunga itu membuatnya tenang. salah kaprah dalam mengartikan sesuatu. Ia memiliki keinginan untuk membuktikan bahwa ia telah bernetamorfosis dari sesosok anak lemah menjadi seseorang yang kuat secara fisik. Gael memilih jalan pintas dan bergabung dengan kelompok anak berandal di sekolahnya

### **3.2.1.1. Tokoh Tambahan**

#### **1. Fuschia**

##### **a. Fisiologi**

Wanita bernama lengkap Fuschia Channel ini adalah pemilik rumah tempat Auberline tinggal ketika berada di kota. Figurnya yang tergolong kecil mempengaruhi sifatnya yang sedikit kekanak-kanakan. Walaupun pendek, Fuschia adalah seorang wanita dewasa. Rambutnya yang tebal dan keriting terurai dengan indah dalam warna merah muda. Kulitnya yang berwarna gelap merupakan bawaan genetiknya. Matanya bulat dan besar dengan iris berwarna abu-abu. Ia

sangat menyukai warna hangat yang berbau merah muda. Dia menggunakan atasan berwarna pastel dengan terusan rok berwarna agak gelap, serta ankle boots.

**b. Sosiologi**

Wanita ini memiliki seorang kakak laki-laki dan seorang adik laki-laki. Fuschia sangat aktif di lingkungannya dan senang mengunjungi orang yang ia kenal. Selain usaha sampingannya dalam menjual barang melalui jasa *online*, Fuschia adalah penyanyi tetap di café milik Yuu. Sewaktu masih remaja, figurnya yang kecil membuat ia pernah diculik dan dipaksa bekerja di bar pinggir kota. Bawaannya yang ceria membuat beberapa pekerja di bar tersebut iba dan mencoba menjaganya. Akhirnya Yuu menariknya keluar dari bar tersebut dan mempekerjakan Fuschia di tempat miliknya. Namun ia tetap mengunjungi bar tersebut dan bercengkrama dengan temannya di sana.

**c. Psikologi**

Pada dasarnya Fuschia adalah wanita yang sangat positif dan berbaik sangka. Menjadi satu-satunya wanita dikeluarganya membuat Fuschia memiliki sifat melindungi, namun juga perlakuan saudaranya membuat dia sedikit kekanakan, manja, dan mudah merajuk. Fuschia juga mudah merasa senang dengan hal-hal sederhana, kepribadiannya yang sederhana membuatnya mudah mendapat teman. Ia terlihat ceria

namun Fuschia tidak pernah terlihat menangis walaupun ia sedang kecewa. Ia tidak pernah mau membebankan perasaannya pada orang lain

### **3.2.2. Pembuatan Sketsa**

Kematangan konsep karakter yang akan dibuat akan mempengaruhi kelanjutan proses praproduksi. Selesaiya konsep karakter akan dilanjutkan dengan pengerjaan sketsa. Ketika mendesain sebuah karakter, biasanya desainer akan memulainya dengan gambar sketsa konsep karakter secara kasar atau rough sketch ataupun draft. Berikut adalah uraian tahapan pengerjaan sketsa yang dilakukan penulis:

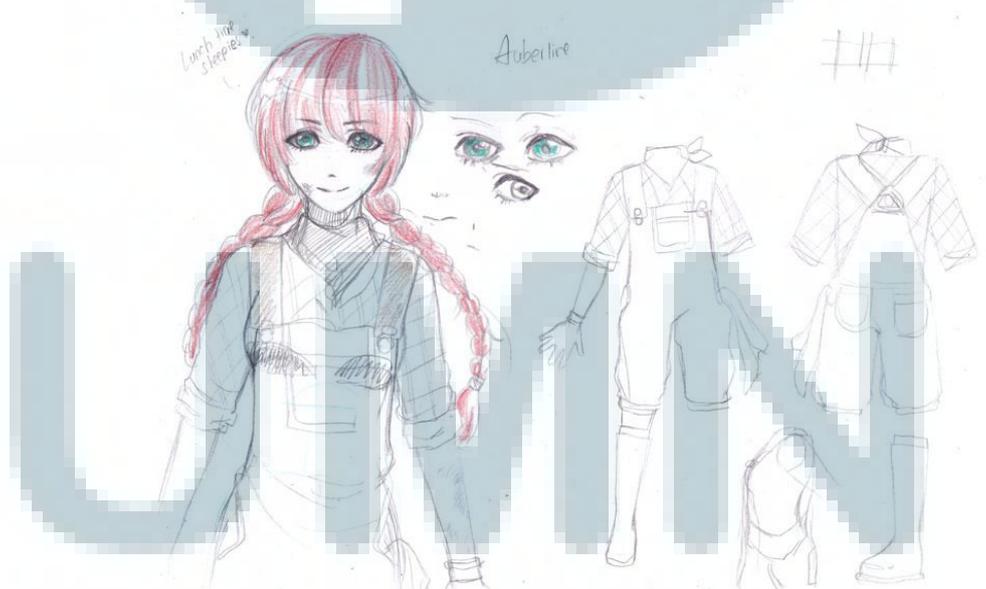
#### **3.2.2.1. Sketsa Karakter Utama**

Pemahaman yang mendalam atas tiap karakter yang telah di jabarkan berdasarkan aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologi telah mempermudah penulis dalam mendesain karakter dalam wujud visual. Pembentukan sosok visual karakter akan dimulai dengan pengerjaan sketsa dasar. Dalam pembuatan sketsa karakter, penulis menggunakan gaya gambar manga yang banyak diminati umur remaja sampai dewasa. Penggunaan setting *present* (masa kini) yang digunakan dalam penyampaian cerita membuat penulis perlu menggunakan referensi untuk membuat karakter yang menarik. Referensi banyak digunakan sebagai panduan dalam memilih atribut, busana, serta penampilan karakter. Gambar referensi didominasi dengan gambar yang penulis peroleh dari media online. Berikut

merupakan penjelasan sketsa dan referensi yang digunakan dalam membuat tiga buah karakter utama:

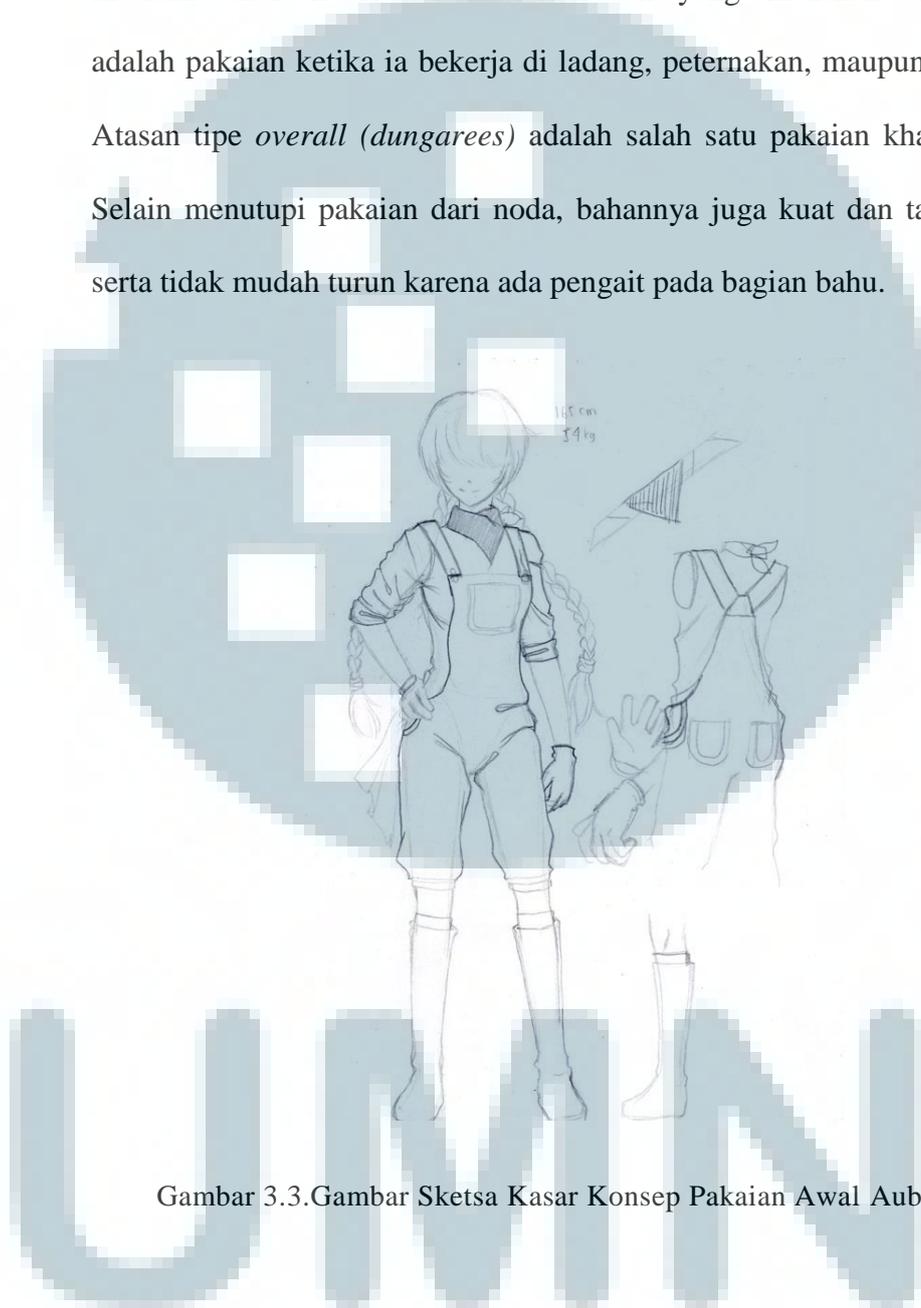
### 1. Auberline

Sesuai dengan cerita yang digunakan, Auberline merupakan tokoh utama perempuan (Heroine) yang juga akan berperan sebagai perantara interaksi antara cerita dan pengguna. Auberline memiliki satu misi tetap, yaitu mempelajari apapun yang bisa ia pelajari, terutama di bidang sosial dan lingkungan. Perkembangan kepribadian Auberline dan juga perkembangan cerita nantinya akan dipengaruhi pilihan audience, namun dengan tetap membatasi karakteristik sesuai dengan kepribadian tiap karakter. Secara fisik, Auberline digambarkan sebagai seorang gadis desa dengan rambut yang di kepang dua

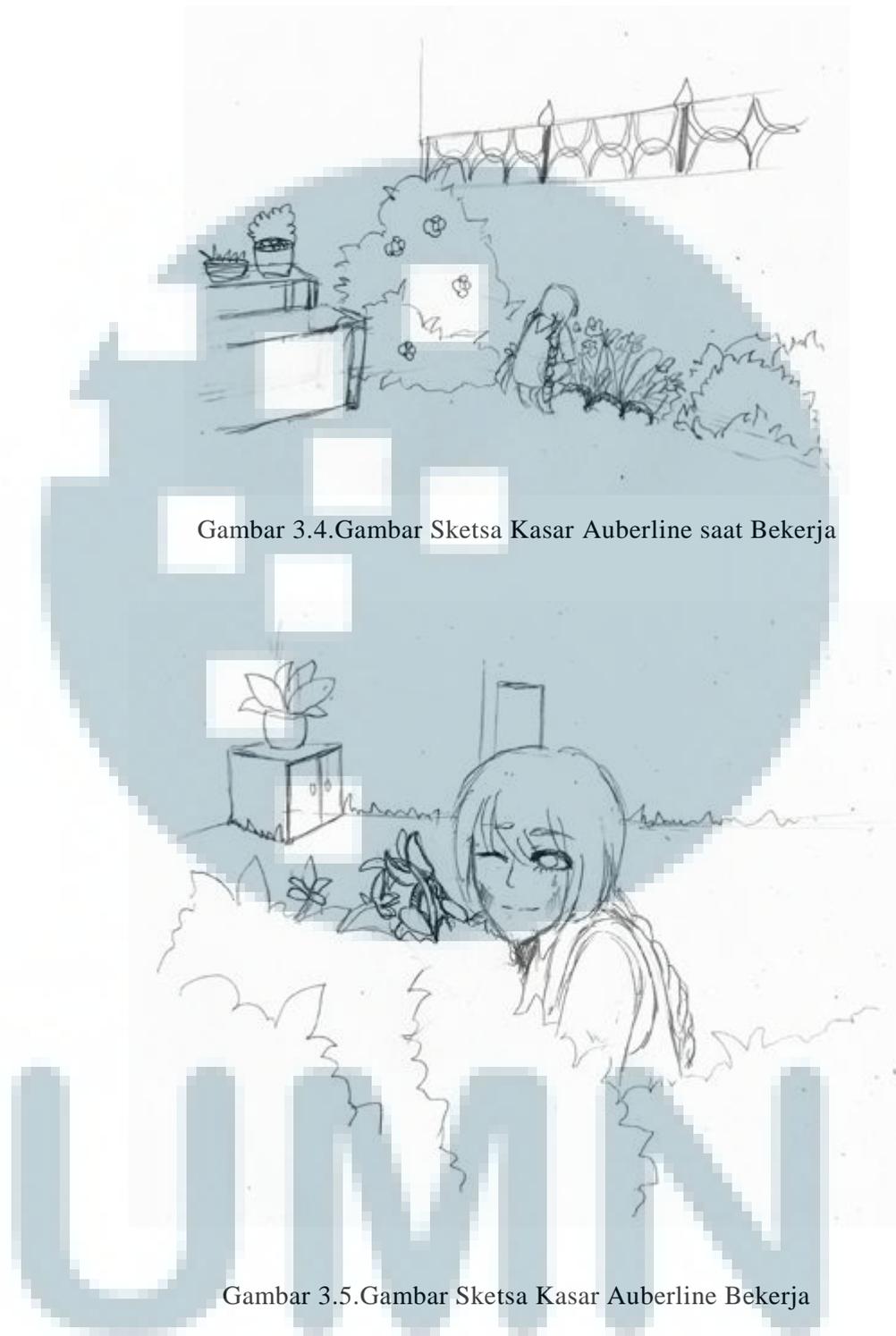


Gambar 3.2. Gambar Sketsa Kasar Konsep Awal Auberline

Penulis menginginkan Auberline tampak seperti gadis dengan kesan biasa saja karena itu perancang membuat matanya memiliki angle medium dan tidak terlalu mencolok. Busana yang dikenakan dalam sketsa adalah pakaian ketika ia bekerja di ladang, peternakan, maupun di kebun. Atasan tipe *overall* (*dungarees*) adalah salah satu pakaian khas pekerja. Selain menutupi pakaian dari noda, bahannya juga kuat dan tahan lama, serta tidak mudah turun karena ada pengait pada bagian bahu.



Gambar 3.3. Gambar Sketsa Kasar Konsep Pakaian Awal Auberline

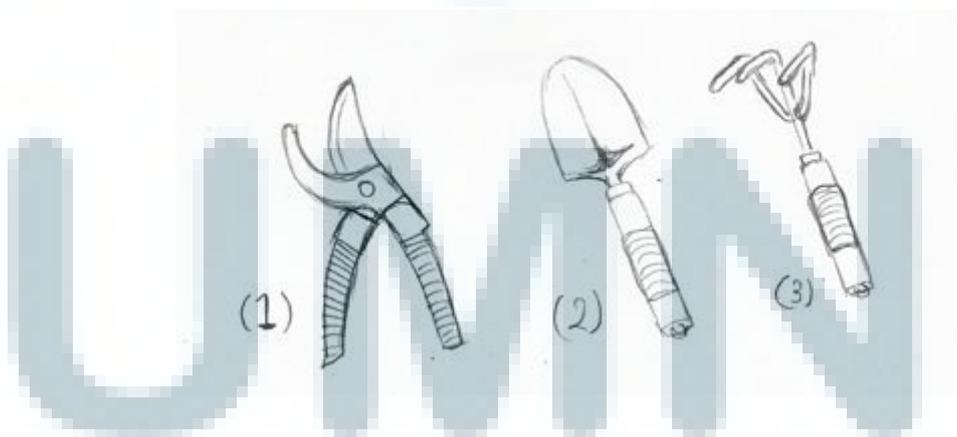
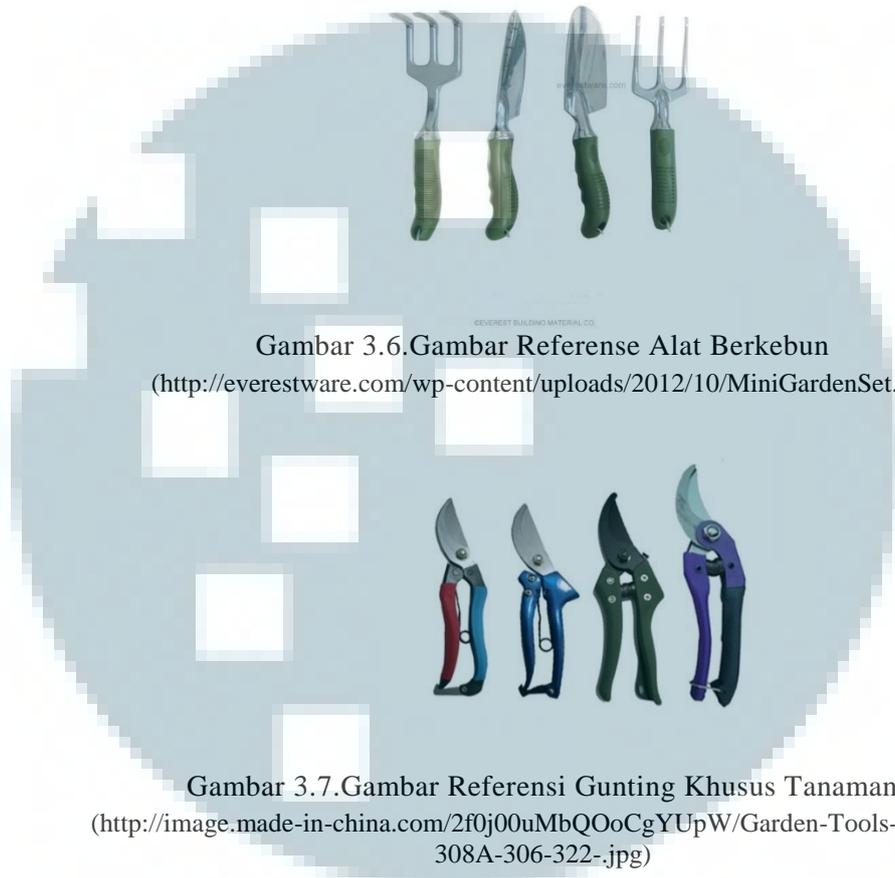


Gambar 3.4. Gambar Sketsa Kasar Auberline saat Bekerja

Gambar 3.5. Gambar Sketsa Kasar Auberline Bekerja

Dalam melakukan pekerjaannya sebagai perawat tanaman, Auberline menggunakan beberapa alat khusus berkebun yang berukuran

kecil. Selain karena lebih mudah dibawa, ukuran kebun juga tidak terlalu besar. Alat yang digunakan cenderung standar dan tidak banyak.



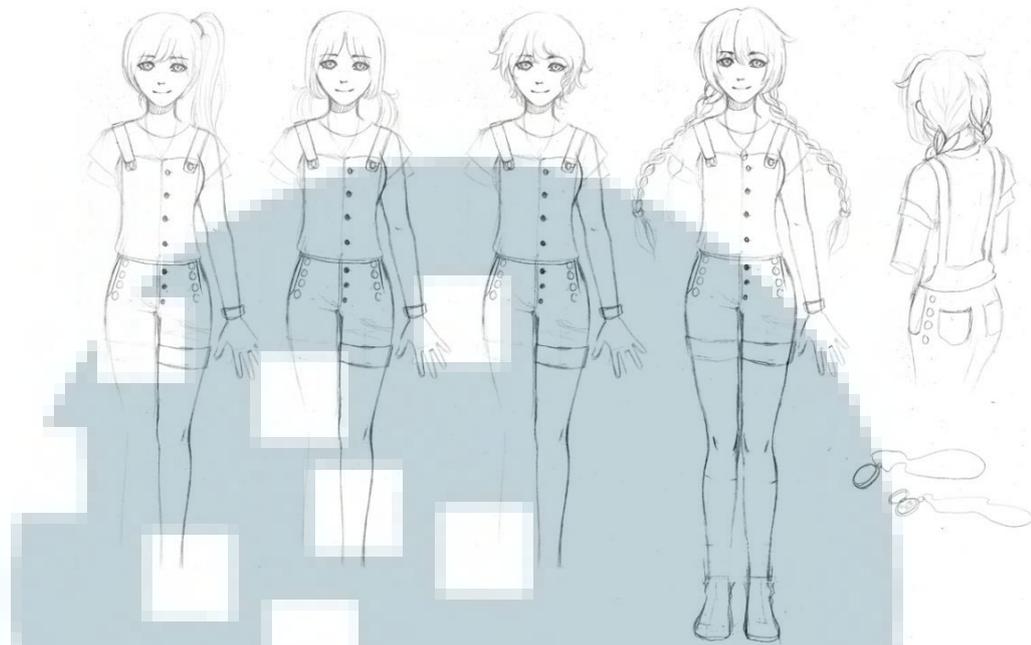
Gambar 3.8. Sketsa Peralatan Auberline

Kehidupan baru Auberline di kota besar membuat penampilannya diubah untuk menyesuaikan dengan gaya berpakaian yang lebih modern. Perancang tetap akan menggunakan busana overall untuk pakaian Auberline, namun dengan desain yang lebih simple dan modern.



Gambar 3.9. Referensi Desain *Overalls* Untuk Wanita  
([http://neuwdenim.com/media/catalog/product/cache/1/image/1200x1800/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/3/6/36055\\_patti\\_overall\\_904\\_kids\\_stone\\_h.jpg](http://neuwdenim.com/media/catalog/product/cache/1/image/1200x1800/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/3/6/36055_patti_overall_904_kids_stone_h.jpg))

Untuk pakaian yang dikenakan di dalam overall, penulis memilih baju yang memiliki sedikit hiasan pada bagian lengan sebagai pemanis dalam penampilan karakter. Beberapa desain alternatif untuk gaya rambut dibuat untuk menemukan desain yang terlihat lebih baik dengan penampilan fisik karakter Auberline, namun penulis tetap menggunakan gaya rambut awal, yaitu di keping dua.



Gambar 3.10. Sketsa Alternatif Rambut Auberline

Keterangan desain awal akan alas kaki yang dikenakan karakter Auberline mengalami perubahan atas pertimbangan asal usul serta kepribadian karakter yang cenderung tomboy. Penggunaan *ankle boots* dengan *heels* pendek dialihkan menjadi sepatu berdesain *high-top* dengan warna yang senada dengan overall yang ia pakai. Aesoris yang digunakan Auberline tidak mengalami perubahan dan tetap pada desain awal, yaitu sebuah kalung dan handband.

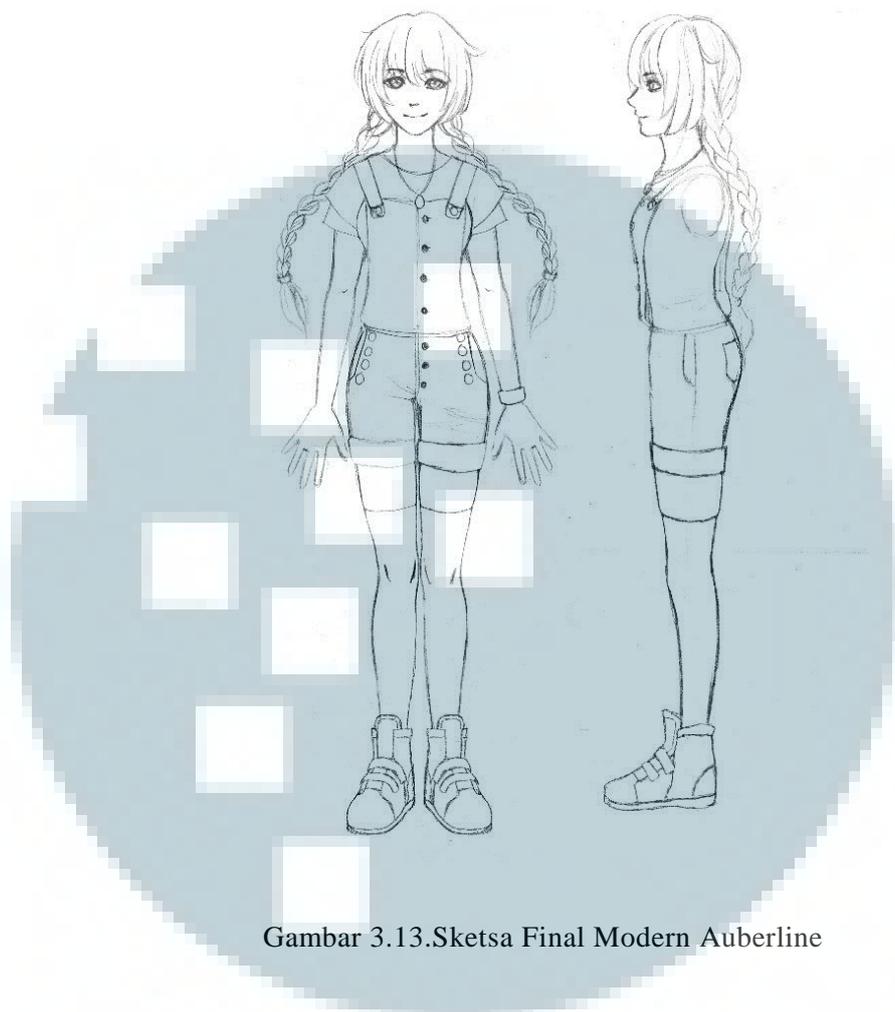
**REAL STYLE  
KNEE HIGH  
SOCKS**



Gambar 3.11.Referensi Gambar Kombinasi *Knee Socks* dengan Sepatu  
([http://image.rakuten.co.jp/outletruckruck/cabinet/w/czyau00007\\_r.jpg?\\_ex=128x128](http://image.rakuten.co.jp/outletruckruck/cabinet/w/czyau00007_r.jpg?_ex=128x128))



Gambar 3.12.Referensi Sepatu *High Top*  
([http://www.supraland.com/images/Cheap-Supra-TK-Society-High-Top-White-Crackle-Outlet-Store\\_1.jpg](http://www.supraland.com/images/Cheap-Supra-TK-Society-High-Top-White-Crackle-Outlet-Store_1.jpg))



Gambar 3.13.Sketsa Final Modern Auberline

## 2. Gael

Karakter Gael memiliki ciri khas dan karakteristik dalam penampilannya yang sangat terpengaruh dengan trend fashion punk. Diceritakan bahwa Gael adalah salah satu anggota kelompok berandalan yang berkuasa di sekitar daerah tempat Auberline tinggal. Perawakannya yang tinggi dan pandangan matanya yang tajam sering mengintimidasi orang yang bertatapannya dengannya. Warna hitam dan warna gelap lainnya merupakan warna wajib pada setiap atribut yang ia kenakan. Trend fashion punk

sendiri memiliki ciri yang cenderung eksentrik dan keinginan untuk terlihat berbeda.

Bagian mata Gael di buat dengan ukuran cukup kecil dan alis matanya cenderung lebih tipis dari alis mata pada umumnya, namun menebal ke bagian tengah. Gaya rambut yang penulis gunakan pada karakter ini terlihat sedikit bergelombang dan tak beraturan.



Gambar 3.14. Sketsa Wajah Karakter Gael

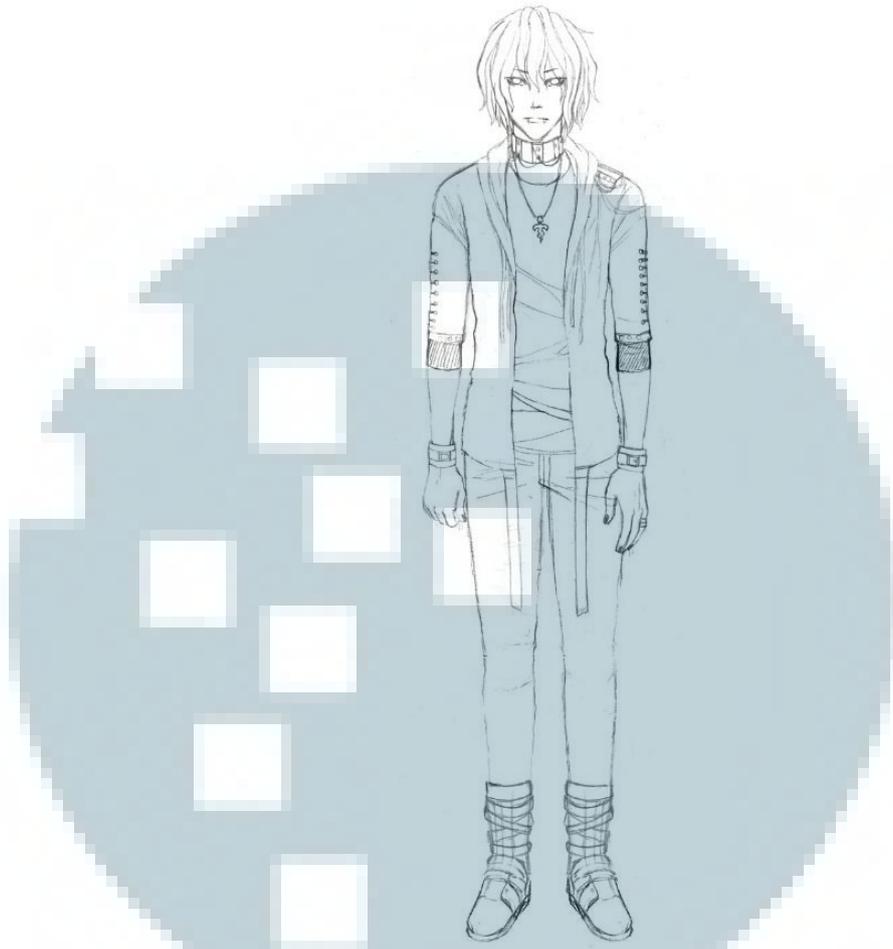
UMMN



Gambar 3.15. Referensi Pakaian Punk-Gothic  
(<http://i00.i.aliimg.com/wsphoto/v0/660230338/Men-s-clothing-costume-male-transparent-novelty-rivet-personalized-short-sleeve-T-shirt.jpg>)

Untuk mempermudah perancangan pakaian yang digunakan oleh Gael, penulis menggunakan salah satu referensi yang diperoleh dari media internet. Gambar di atas adalah salah satu contoh fashion punk yang menggunakan *hoodie*. Desain dan bentuk dasar dari referensi kemudian dimodifikasi dengan memasukkan beberapa atribut tambahan untuk menambah keunikan dari busana yang akan dikenakan pada sketsa karakter.

Asesoris bergaya punk sering menggunakan bahan metal sebagai elemen tambahan yang dipadukan dengan warna gelap dari pakaian dan sebagian besar bersifat kanibal yang mana asesoris tersebut diciptakan sendiri dari bagian pakaian atau asesoris lain. Bagian *belt*, rantai, lubang-lubang, tali serta tempelan sering kali digunakan sebagai hiasan.



Gambar 3.16. Sketsa Penampilan Karakter Gael

Karakter Gael mengenakan pakaian dengan hoodie yang bagian kedua lengannya terdapat lubang yang diisi tali elastis. Kalung yang digambarkan adalah sebuah kalung normal dengan bandul yang terbuat dari perak, serta sebuah kalung dengan gaya *collar* yang menutupi hampir setengah dari leher karakter. Gael juga memakai pewarna kuku berwarna gelap dan dua buah gelang berbentuk sama pada kedua tangannya. Untuk bagian alas kaki, Gael memakai sepasang sepatu hitam yang dilingkari beberapa bahan dengan bentuk serupa *belt*. Karakter juga memiliki atribut

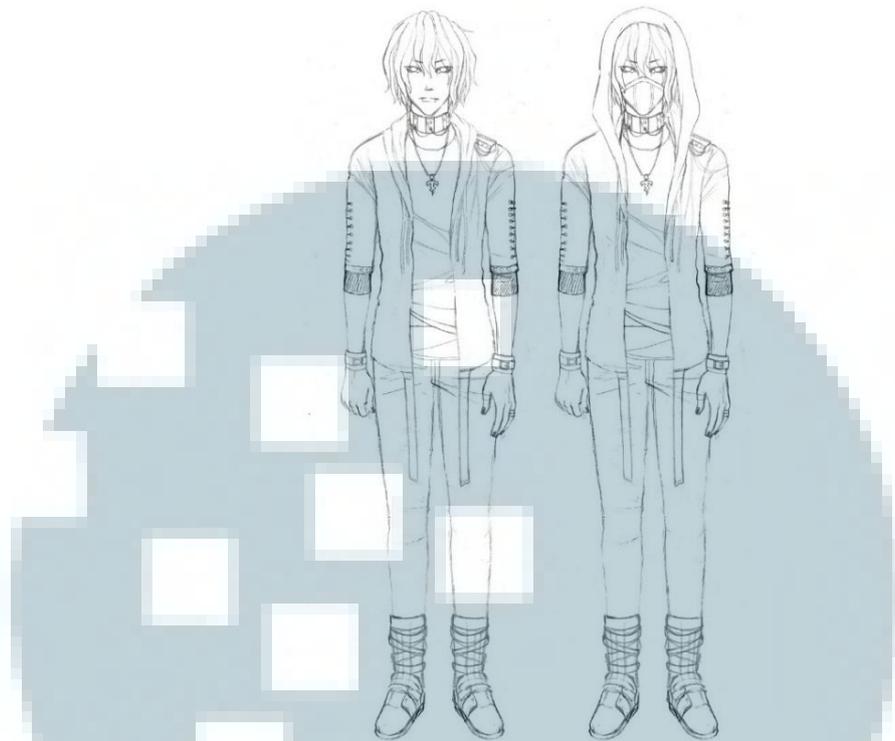
tambahan seperti *face-mask* yang menunjukkan kesan misterius dan berbahaya.



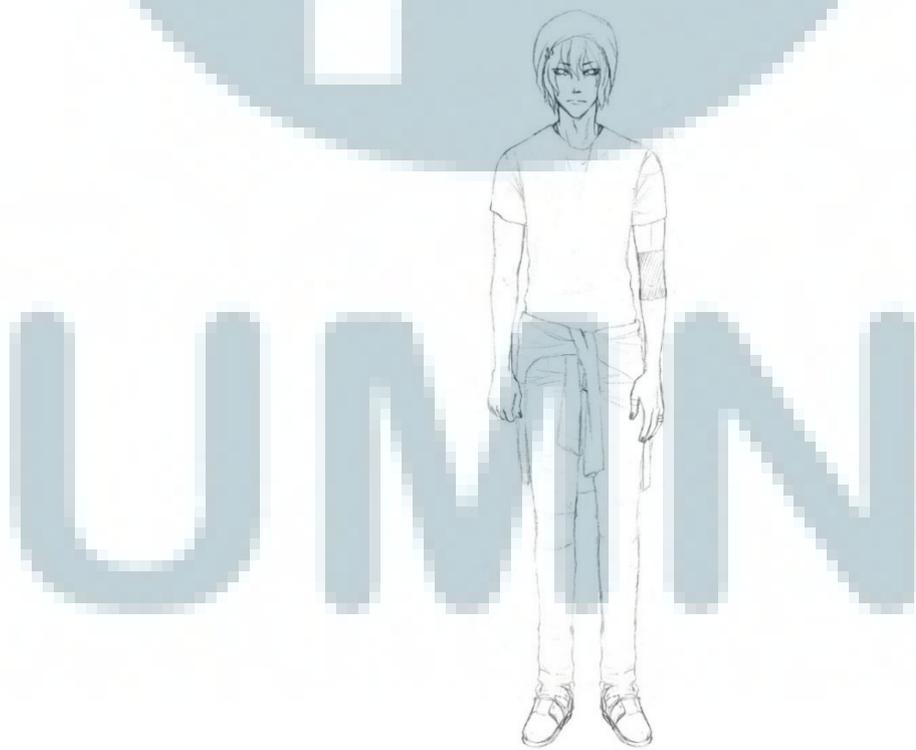
Gambar 3.17. Referensi Sepatu Punk  
([http://cdn.mommynoire.com/wp-content/uploads/2013/11/punk\\_rock\\_shoes\\_9.jpg](http://cdn.mommynoire.com/wp-content/uploads/2013/11/punk_rock_shoes_9.jpg))



Gambar 3.18. Referensi Aesoris Punk  
(<http://www.hotfashionclothing.com/wp-content/uploads/2013/06/mens-punk-style-accessories.jpg>)

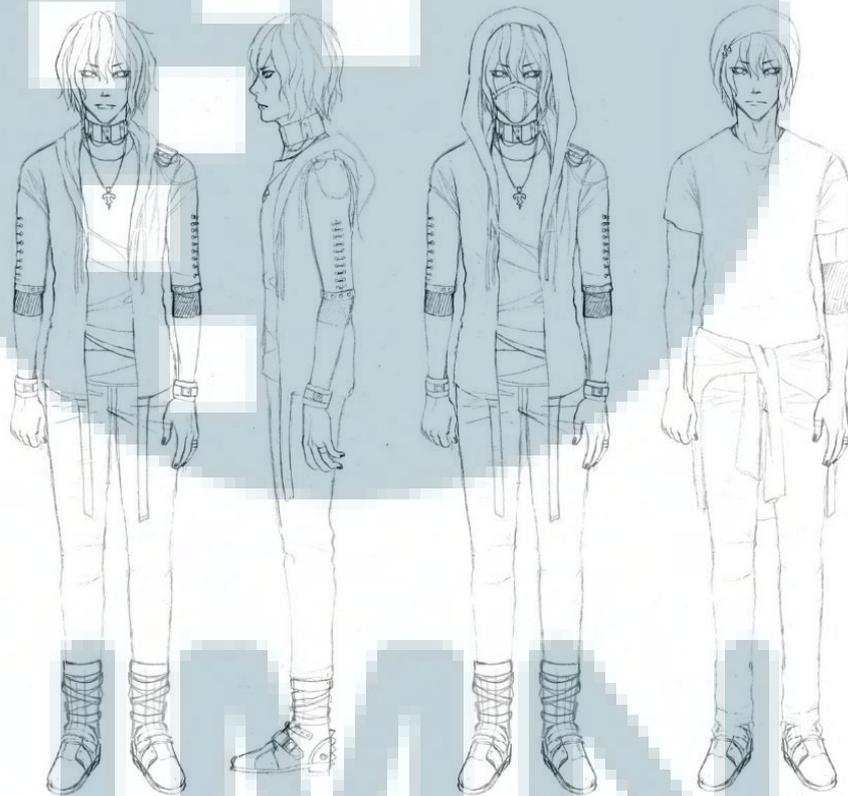


Gambar 3.19.Sketsa Atribut Tambahan Pada Gael



Gambar 3.20.Sketsa Pakaian Alternatif Gael

Gambar di atas merupakan pakaian alternatif karakter Gael yang dipakai dalam kesehariannya ketika bekerja di toko milik orang tuanya. *T-shirt* polos, celana santai, dan *jumper* yang diikatkan pada pinggang menunjukkan penampilan yang lebih normal dan biasa. Asesoris yang digunakan dalam desain pakaian normal ini berupa kalung yang dimasukkan ke dalam baju, sebuah *arm-band* berwarna gelap, dan *beanie* dengan sedikit hiasan yang terbuat dari perak.



Gambar 3.21. Sketsa Final Keseluruhan Dari Karakter Gael

### 3.2.2.2. Sketsa Karakter Tambahan

Dalam pembuatan sketsa karakter sampingan, proses yang dilakukan tidak sedetail tahap pengerjaan sketsa karakter utama. Karakter yang akan dibahas hanya memiliki satu desain pakaian yang akan menjadi busana khas mereka sepanjang cerita. Penulis tetap menggunakan referensi dalam pembuatan kostum dan atribut karakter. Jumlah rancangan yang akan dijabarkan meliputi 4 buah karakter tambahan, yang terdiri dari:

#### 1. Fuschia

Karakter wanita bertubuh mungil ini memiliki perawakan dan penampilan yang feminim. Rambutnya keriting panjang dan terurai bebas. Matanya dibuat bulat dan besar sebagai salah satu ciri khas karakter perempuan. Ukuran wajah Fuschia cenderung lebih kecil dari karakter lainnya, dikarenakan ukuran tubuhnya yang sangat pendek.



Gambar 3.22. Sketsa Close-Up Wajah Fuschia

Penulis menggunakan salah satu referensi busana dimana rok yang dikenakan memiliki sambungan ke atas yang menutupi sebagian besar dari area perut pemakainya dan dihiasi beberapa kancing pada sambungannya.

Bentuknya menyerupai korset yang tersambung dengan sebuah rok. Atasan yang padukan berupa pakaian polos dengan lengan sebelah kanan dengan bentuk *frill* dan lebih panjang dari lengan sebelah kiri.



Gambar 3.23.Referensi Gabungan Rok dan Korset  
(<http://www.coco-fashion.com/upload/sklep/fhkwjnCbFY.jpg>)

Fuschia menggunakan sepasang sepatu boots ber hak dengan tinggi sepatusampai menutupi mata kaki. Sebuah gelang yang melingkar di pergelangan tangan kanan dan sebuah kalung berbentuk *collar* adalah asesoris yang yang dipilih penulis karena terlihat lebih simple dan minimalis, berguna sebagai pemanis untuk tampilan Fushcia agak tidak terlalu mencolok dan berlebihan.



Gambar 3.24.Referensi Ankle Boots  
(<http://i00.i.aliimg.com/wsphoto/v0/707433082/wholesale-women-peep-toe-ankle-bootie-black-high-heeled-boots-ankle-booite-heels-free-shipping.jpg>)



Gambar 3.25.Sketsa Final Karakter Fuschia

### 3.2.3. Pemilihan Warna

Pemilihan warna yang akan digunakan untuk tiap karakter penulis lakukan pada proses praproduksi untuk mempermudah pengerjaan produksi kedepannya. Tahap ini dilakukan dengan media digital karena lebih fleksibel dan mudah dalam pengkoreksian dan penggantian warna. Penulis akan menjabarkan warna dasar yang dipilih untuk mewarnai setiap karakter.

#### 3.2.3.1. Auberline

Sebagai karakter utama, Auberline memiliki warna yang cukup kontras dan mencolok. Beberapa bersifat komplementer untuk menonjolkan kontras satu sama lain. Selain itu warna mencolok juga menonjolkan perannya sebagai karakter utama.



Gambar 3.26. Beberapa Warna Alternatif Auberline

Penulis mencoba untuk menggunakan beberapa kombinasi warna untuk dijadikan pilihan dan perbandingan. Warna vermilion muda yang digunakan cenderung mendekati peach tua. Untuk baju bagian dalam penulis memilih warna putih polos sebagai kombinasi netral pada susunan warna karakter. dan kancing hitam dipilih sebagai warna yang cocok disandingkan dengan warna apa saja. Sedangkan bagian sepatu memakai beberapa kombinasi warna yang sudah dipergunakan pada karakter untuk memberikan kesan harmonis.



Gambar 3.27. Warna Final Karakter Auberline

### 3.2.3.2. Gael

Kombinasi warna untuk karakter Gael banyak yang menggunakan warna dengan sentuhan yang condong ke arah hitam dan abu-abu. Beberapa warna penulis pilih lebih mencolok dari lainnya sebagai *point of interest* dari paduan warna karakter ini.



Gambar 3.28. Warna Final Karakter Gael

Warna kuning pada mata dipilih karena terlihat mencolok dibandingkan warna monokrom lain yang menyelimuti karakter ini sehingga terlihat jelas dan tajam. Aesoris yang dipakaikan berwarna

silver karena lebih terkesan sederhana dari pada warna keemasan. Baju keseharian pun tetap menggunakan warna hijau yang agak keabu-abuan.

### 3.2.3.5. Fuschia

Warna kulit karakter Fuschia yang cenderung gelap membuat penulis sedikit kesulitan untuk menentukan warna yang terlihat cocok. Penulis memutuskan untuk menggunakan warna yang cukup identik dengan perempuan, yaitu merah muda. Variasi warna merah muda digunakan pada rambut, rok dan gelang. Warna ini cocok dengan warna kulit Fuschia karena sama-sama memiliki unsur kemerahan.



Gambar 3.29. Warna Final Karakter Fuschia

Warna putih pada baju dibuat sedikit berwarna krem untuk menimbulkan kesan hangat. Sepatu diwarnai dengan warna gelap yang hangat untuk mengimbangi warna terang pada bagian baju.

### **3.3. Produksi**

Proses selanjutnya yang dilakukan oleh penulis setelah penyusunan sketsa yang matang adalah masuk ke dalam tahap produksi pembuatan bentuk lanjutan dari desain karakter yang akan diaplikasikan pada novel interaktif. Tahap ini terdiri dari inking, coloring, dan finishing. Pengerjaan tahap produksi ini nantinya memberi dampak pada ciri dan karakteristik tiap karakter yang akan mengalami perkembangan secara visual melalui pengaplikasian berbagai macam elemen yang memiliki sifat pencerminan serta mendekati kepribadian karakter yang dibuat.

#### **3.3.1 Inking**

Proses produksi yang pertama dilakukan oleh penulis adalah proses *inking*. Proses ini dilakukan untuk merapikan garis pada sketsa sebelum dilanjutkan ke proses selanjutnya. Proses inking berguna untuk memperjelas elemen pada gambar, memperbaiki gambar karakter agar terlihat lebih rapi dan bersih, serta menampilkan gambar dengan lebih akurat. Selain itu, proses inking mempermudah penulis melakukan coloring pada gambar karena memiliki batas yang jelas antara gambar utama dengan background.

Novel interaktif memiliki elemen visual statis yang mendominasi keseluruhan dari tampilan novel. Karena itu dalam penyajiannya, penulis menggunakan angle yang berbeda dari sketsa konsep karakter untuk menghindari

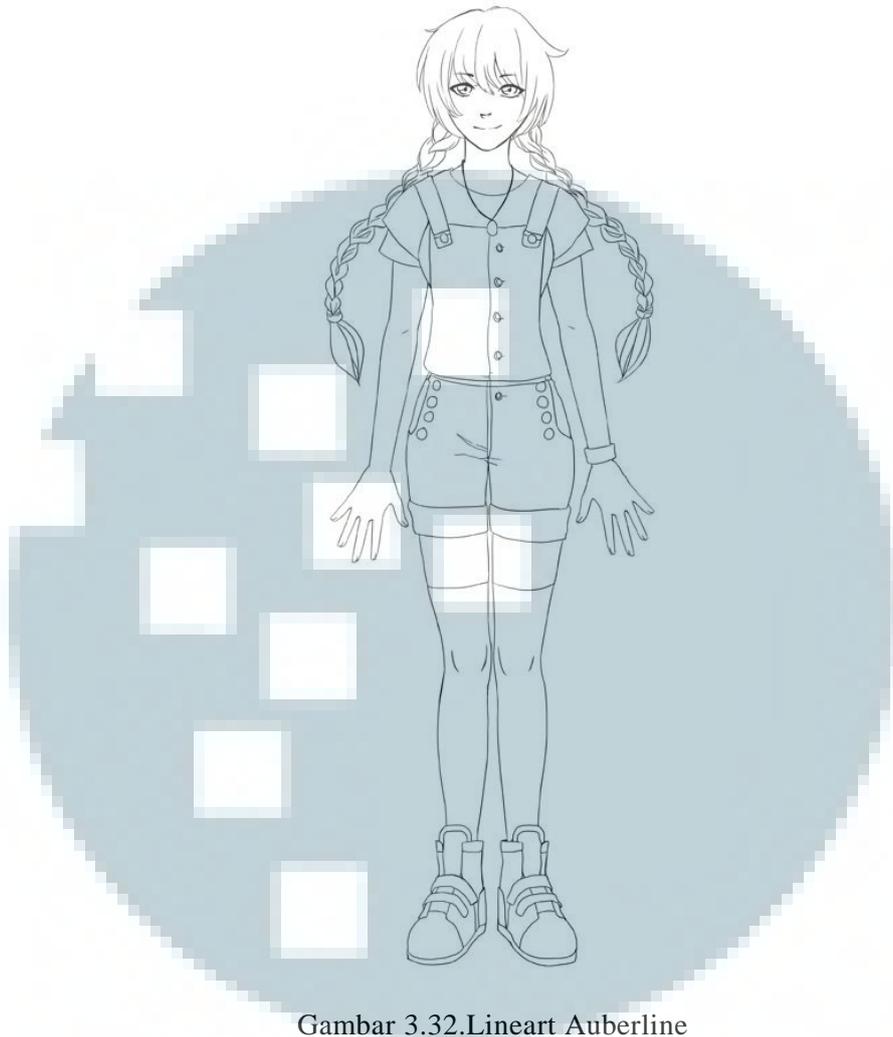
kesan terlalu kaku. Berikut adalah beberapa contoh gambar yang telah melewati proses inking sehingga berubah menjadi wujud lineart.



Gambar 3.30. Lineart Karakter Fushchia



Gambar 3.31. Lineart Utama dan Alternatif Karakter Gael



Gambar 3.32. Lineart Auberline

Karakter Auberline hanya memiliki satu lineart dengan sketsa karakter sebagai dasar lineart. Hal ini dikarenakan posisi karakter Auberline dalam cerita. Pengguna nantinya akan memiliki *point of view* dari karakter Auberline yang membuat ia cukup jarang terlihat secara visual sepanjang cerita

Dalam pembuatan lineart karakter, penulis menggunakan tipe brush yang tidak terlalu solid agar nantinya penggabungan karakter dan background yang dibuat secara terpisah tidak tampak terlalu kaku dengan garis tepi yang terlalu memisahkan elemen background dan elemen karakter.

Selain lineart untuk karakter statis pada novel interaktif, penulis juga membuat beberapa ekspresi untuk menambah kesan dan pengalaman pengguna saat membaca novel interaktif. Umumnya pada novel interaktif yang memiliki karakter untuk diajak berinteraksi, ekspresi karakter akan berubah sesuai cerita yang dilalui, namun tubuh karakter akan tetap diam.



Gambar 3.33. Contoh Beberapa Ekspresi Gael

### 3.3.2. Coloring

Setelah menyelesaikan proses *sinking*, penulis kemudian masuk ke proses *coloring* yang dilakukan secara digital. Warna yang pertama digunakan penulis adalah warna dasar karakter yang dimasukkan dalam wujud plain tanpa proses shading. Hal ini akan mempermudah penulis dalam mengubah dan mengatur warna dengan kesan mendasar. Ketika kombinasi warna polos yang digunakan sudah terlihat pas, maka penulis baru akan melanjutkan shading dengan mencampur beberapa

warna tambahan dengan mempertahankan warna asli karakter. Berikut adalah contoh proses *coloring* yang dilakukan oleh penulis.



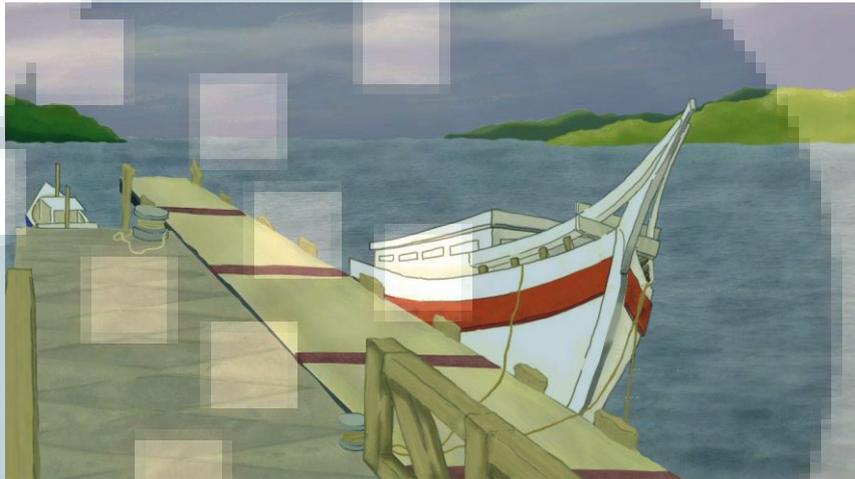
Gambar 3.34. Contoh Proses Tiga Tahap Pewarnaan

### 3.4. Pasca Produksi

Pada tahap ini, pengecekan dan penyesuaian karya penulis akan dilakukan. Pengerjaan karakter dan background untuk novel interaktif yang dilakukan secara terpisah membutuhkan perbaikan lebih lanjut agar kedua elemen tidak terlalu menampikan perbedaan yang kontras saat disatukan. Penulis melaksanakan *re-touch* dengan software digital. Dalam tahap ini, penulis melakukan dua jenis pekerjaan yaitu *compositing* sebelum pada akhirnya produk masuk ke tahap *publishing* dimana elemen-elemen novel interaktif akan disatukan menjadi kesatuan dan berbentuk *installer*.

### 3.4.1. Compositing

Tahap ini merupakan proses penyesuaian karya dan penyatuan karya. Rekan satu tim penulis mengerjakan sejumlah background yang akan digunakan pada novel interaktif ‘Vie en Rouge’.



Gambar 3.35. Contoh Background Outdoor  
(Ivan, 2013)



Gambar 3.36. Contoh Background Indoor

Gambar di atas merupakan beberapa contoh background yang akan digunakan pada novel interaktif ‘Vie en Rouge’. Background artist melakukan pekerjaan secara mandiri karena kecenderungan elemen novel interaktif yang

bersifat terpisah antara layer. Penentuan baik atau tidaknya *preview* karya dapat dilihat ketika gambar penulis disatukan dengan gambar yang dibuat background artist.



Gambar 3.37. Contoh Penggabungan Background dan Karakter

Setelah menggabungkan dia elemen visual, penulis dapat mencermati gambar dengan lebih baik. Karakter yang dibuat penulis terkesan sedikit flat dan tidak terlalu menyatu dengan background karena pinggiran dari gambar karakter terasa sedikit tajam. Penulis memutuskan untuk menambahkan sedikit efek pada bagian pinggir karakter agar terkesan sedikit lebih halus, yaitu dengan menambahkan sedikit cahaya pada pinggiran karakter.



Gambar 3.38. Penambahan Sedikit Cahaya pada Tepi Gambar Karakter

Setelah ditambah sedikit efek cahaya, karakter yang disatukan dengan background terlihat sedikit lebih halus dan lebih bervolume dibandingkan dengan gambar awal. Walaupun background yang digunakan berkesan gelap, sedikit cahaya ambience yang datang dari sekitar dan jatuh dipinggiran figur karakter membuat terlihat sedikit lebih alami

UMMN