



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi 3D

Menurut Dobson (2009), animasi adalah gerakan yang digambar, benda mati yang “dihidupkan” melalui model dan gambar, dan film yang bukan *live-action*. Steven Withrow dalam bukunya “Secrets of Digital Animation” mengatakan bahwa animasi adalah seni untuk “menghidupkan” gambar diam atau statis. Dari ketiga sumber diatas dapat disimpulkan bahwa animasi adalah rangkaian gambar diam atau statis yang dapat menghasilkan ilusi gerakan.

2.2. Proses Pemodelan

2.2.1. 3D Modeling

Steed (2005) dalam bukunya yang berjudul “Modeling Character in 3DS Max”, mengatakan bahwa modeling merupakan proses mengembangkan matematika representasi dari setiap tiga dimensi benda (baik benda mati atau hidup) melalui perangkat lunak khusus. Produk ini disebut sebagai model 3d. Hal ini dapat ditampilkan sebagai gambar dua dimensi melalui proses yang disebut 3D rendering atau digunakan dalam komputer simulasi fenomena fisik. Model juga dapat secara fisik dibuat menggunakan perangkat *Printing 3D*. Model dapat dibuat secara otomatis atau manual. Manual proses pemodelan geometris mempersiapkan data untuk komputer grafis 3d mirip dengan seni plastik seperti mematung.

Tak berbeda jauh dengan pendapat Steed, Maraffi (2004) dalam bukunya "Maya Character Creation: Modeling and Animation Control" mengatakan 3D modeling adalah prosedur pengembangan model 3D menggunakan software khusus. Ini adalah proses menciptakan sebuah model yang mewakili gambar rangka objek tiga dimensi. Objek yang dapat hidup atau mati. Sebuah model tiga dimensi dibuat dengan menggunakan satu set poin dalam ruang 3d, yang dihubungkan oleh berbagai data geometris seperti garis, dan permukaan melengkung.

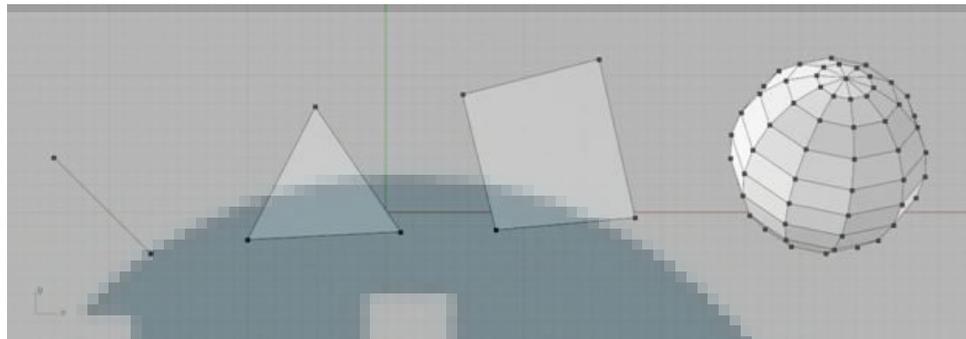
Jadi dapat disimpulkan bahwa *3D modeling* adalah proses penciptaan sebuah benda yang berwujud 3d dalam computer atau alat tertentu dengan menggunakan sebuah perangkat lunak khusus.

Oliverio (2007) dalam bukunya "Maya 8.0 Character Modeling" menjelaskan 4 cara populer dalam pemodelan 3d :

1. *Polygonal modeling.*

Banyak model tiga dimensi diciptakan sebagai model poligonal bertekstur.

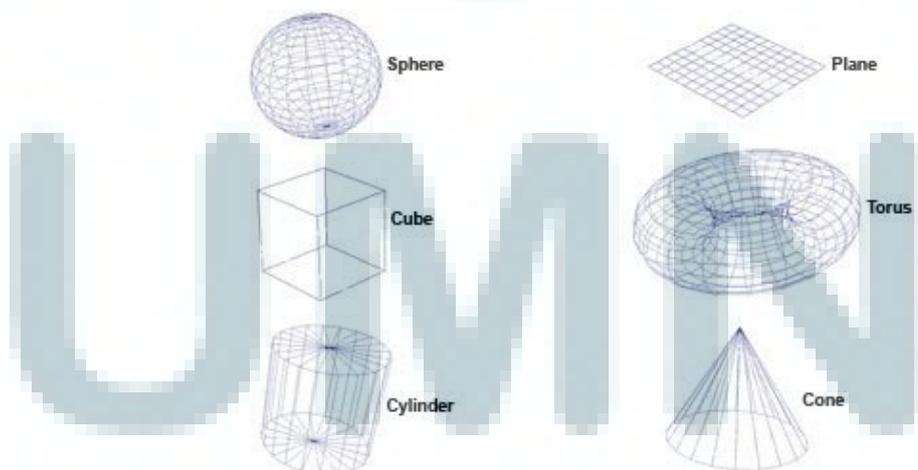
Pemodelan poligonal adalah metode untuk menciptakan model 3d dengan menghubungkan segmen garis melalui titik dalam ruang 3d. Titik-titik dalam ruang juga dikenal sebagai simpul. Model poligonal sangat fleksibel dan dapat dirender oleh komputer dengan sangat cepat .



Gambar 2.2. *Polygon Modeling*
 (http://www.tsplines.com/UserManual_files/image058.jpg)

2. *Primitive modeling*

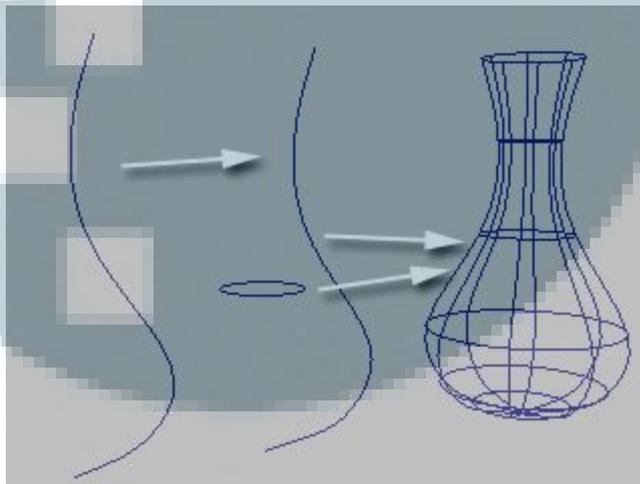
Ini adalah cara paling sederhana pemodelan obyek tiga dimensi . Menggunakan primitif geometris seperti silinder, kerucut, kubus, dan bola, model yang kompleks diciptakan. Pendekatan ini memastikan konstruksi mudah karena bentuk secara matematis didefinisikan dan tepat. Pemodelan primitif terutama digunakan dalam mengembangkan model 3d dari aplikasi teknis.



Gambar 2.2. *Primitive Modeling*
 (http://www.expertrating.com/courseware/MAYACourse/MAYA-Polygonal-Modeling_clip_image001.jpg)

3. *NURBS modeling*

NURBS The (*Non-uniform rational B-spline*) metode pemodelan dapat ditemukan dalam perangkat lunak populer seperti Maya. *Modeler* dapat membuat model 3d yang lebih halus dengan menggunakan teknik pemodelan ini. Tidak seperti teknik pemodelan poligonal yang hanya dapat mendekati permukaan melengkung menggunakan banyak poligon, pemodelan *NURBS* benar-benar dapat membuat permukaan melengkung halus.

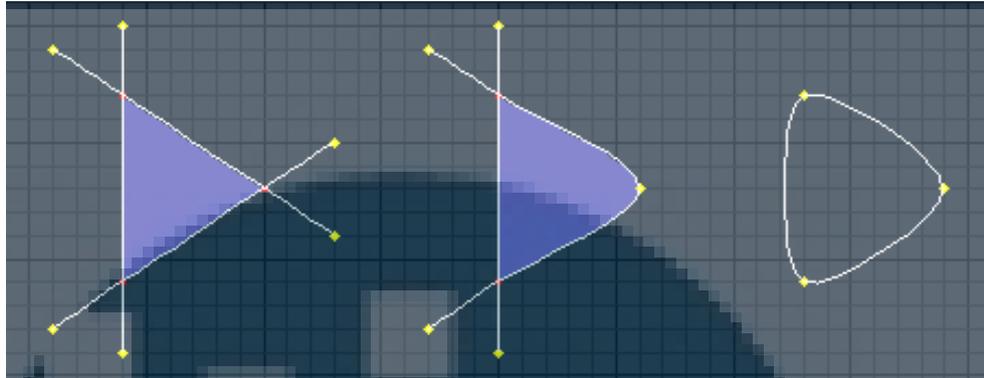


Gambar 2.3. *NURBS Modeling*

(http://www.jawa9000.com/Technical/workshop/images_nurbs/revolve.jpg)

4. *Splines dan patch modeling*

Metode ini mirip dengan prosedur modeling *NURBS*. Mereka bergantung pada garis lengkung untuk mengidentifikasi permukaan terlihat.



Gambar 2.4. *Spline and Patch modeling*
 (<http://www.jpatch.com/tutorials/intro/images/3sided.png>)

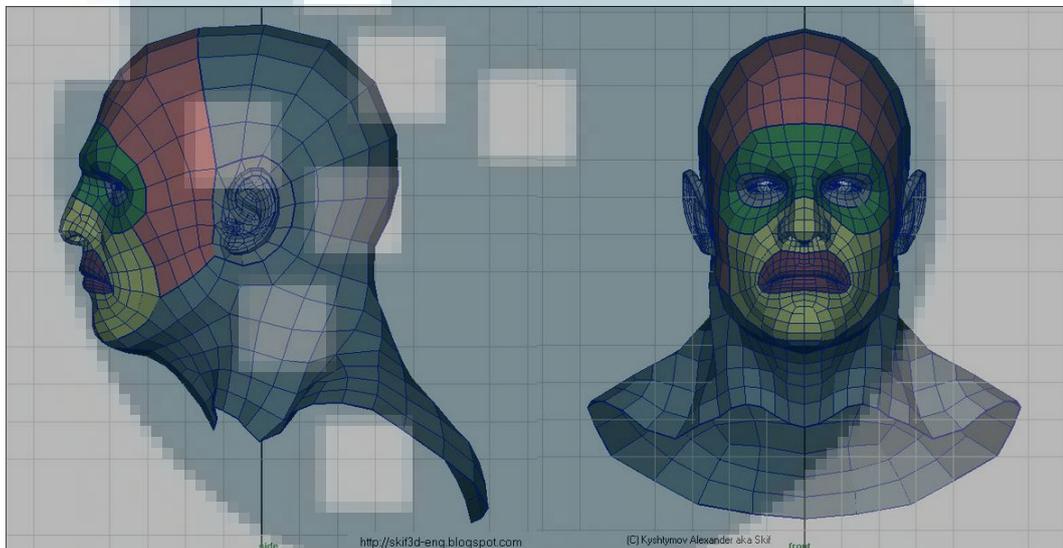
2.2.2. Topologi

Topologi mengacu pada karakteristik permukaan geometris dari objek 3d. Untuk membuat topologi yang bagus, biasanya digambarkan oleh mesh 3d dengan distribusi yang efisien pada *polygon*, penempatan yang tepat dari poligonal tepi-loop, sedikit atau tidak adanya permukaan segitiga (sebagai lawan 4-sisi "*quads*"), serta meminimalkan peregangan dan distorsi.

Aspek kedua dari topologi yang baik, dan konsep penting ketika modeling untuk animasi adalah meningkatkan atau menambahkan resolusi poligonal di daerah model 3d yang akan mengalami deformasi selama animasi (sendi, fitur wajah, bagian yang bergerak). Dengan begitu ketika ada gerakan maka objek model tidak akan rusak atau terjadi lipatan yang tidak diinginkan, tambah Allen (2011) dalam bukunya "Body Language: Advanced 3D Character Rigging" .

Topologi di dalam dunia 3D dapat diartikan sebagai pemetaan bidang-bidang (*polygons/ faces*) yang dibangun dari setiap titik-titik (*vertices*) atau rusuk (*edge*) yang membentuk kesinambungan secara menyeluruh pada

objeknya. Prinsipnya adalah semua objek benda dibangun dari minimal dua titik (*vertices*) yang membentuk rusuk (*edge*) dan minimal ada tiga rusuk yang akan membentuk satu sisi (*face*). Prinsip lainnya adalah (dalam Blender 3D) setiap face harus dibangun dari tiga atau empat titik (tidak boleh lebih). Walaupun lebih dari empat titik (misalkan segi enam), maka bidang segi enam tersebut harus dipecah lagi ke dalam bentuk yang memiliki tiga atau empat titik (segi tiga atau segi empat).



Gambar 2.5. *Human Face Topology*

(http://www.thegnomonworkshop.com/news/wp-content/uploads/2013/05/022_ski3d-engblogspot.jpg)

2.3. Desain Tokoh

2.3.1. Desain dan Konsep

Steed (2005) mengatakan bahwa salah satu unsur terpenting dalam pembuatan sebuah model 3d adalah desain dan konsep dari model tersebut. Desain dan konsep merupakan langkah awal yang harus dilakukan. Melalui desain seorang desainer karakter dapat merealisasikan akan seperti apa nantinya model yang akan dibuat.

Sehingga pembuatan model tidak akan melenceng dari tujuannya. Paul juga menjabarkan cara membuat desain karakter yang unik dan ikonik.

1. *Cool vs Cute*

Secara umum desain karakter animasi dapat dibedakan menjadi dua tipe karakter animasi besar: *cute* dan *cool*. Seorang desainer karakter bisa membuat desain karakter animasinya populer di kalangan wanita dan anak-anak dengan membuat tampilan yang sangat lucu, atau populer dikalangan pria dengan tampilan yang super keren. Keduanya bisa dipertimbangkan, tergantung desain karakter animasi seperti apa yang ingin dibuat. Desain karakter juga harus disesuaikan dengan konsep animasinya.

2. Ciri-ciri Fisik yang “Dilebih-lebihkan”

Desain karakter animasi yang terlalu *plain* alias biasa tidak akan menjadi daya tarik dalam suatu animasi. Sebuah desain tokoh bisa terlihat menarik dengan melebih-lebihkan ciri-ciri fisiknya. Misalnya, apabila membuat desain karakter animasi Hercules, ototnya 5x lebih besar dibandingkan dengan binaragawan pada umumnya. Steed (2005) mengatakan bahwa faktanya, semakin terlihat fiktif karakter tersebut, akan semakin mudah penonton mengenalinya dan semakin mudah pula karakter tersebut melekat di pikiran hati penontonnya.

3. Ekspresi Wajah yang Luar Biasa

Selain ciri-ciri fisik, desain tokoh juga bisa terlihat lebih menarik dengan melebih-lebihkan ekspresi wajahnya saat mengekspresikan perasaannya. Contohnya jika ingin membuat adegan sedih, buat ekspresi wajahnya berlebihan, misalnya dengan air mata yang terlalu deras dan hal-hal lain yang bisa membuat ekspresinya menarik. Kalau tidak ingin membuat wajahnya menjadi berlebihan maka bisa buat ekspresinya sedemikian rupa hingga perasaan karakter animasi tersebut bisa sampai ke penonton pada tiap adegannya dan penonton dapat ikut larut dalam adegan tersebut.

4. Properti dan Aksesoris yang Unik

Jika wajah dan ciri-ciri fisik tokoh animasi masih terlihat biasa saja, maka hal ini dapat ditolong dengan membuat properti dan aksesorisnya terlihat luar biasa. Hal ini terbukti ampuh dalam membuat suatu karakter animasi terlihat menonjol dibanding ribuan karakter animasi lainnya. Sebut saja Jedi dari Star Wars dengan *lightsaber* nya, atau Minnie Mouse dengan pita ekstra besar di kepalanya. Aksesoris dan properti desain karakter animasi akan menjadi ciri khusus yang melekat dan sulit dipisahkan dari karakter animasi, sehingga penonton akan mudah mengingat tokoh animasi bahkan hanya dengan melihat aksesoris mereka saja.

5. Memiliki Kesamaan dengan Masyarakat Umum

Desain tokoh juga menjadi menarik ketika memiliki sesuatu yang sama dengan masyarakat, misalnya sifat, mimpi atau tujuan tertentu, atau suatu kesukaan dan ketidaksukaan tertentu yang realistis. Biasanya hal-hal ini

akan membuat penonton merasa memiliki suatu kesamaan dan pada akhirnya menjadi identitas sendiri bagi karakter animasi tersebut. Tidak mustahil penonton nantinya akan menganggap desain karakter animasi tersebut sebagai refleksi dirinya. Hal ini dapat meningkatkan popularitas karakter.

6. Memiliki *Background* Cerita Sendiri

Sifat karakter animasi bukanlah satu-satunya hal non-visual yang harus dipikirkan ketika membuat desain karakter animasi; *background* cerita juga penting untuk diperhatikan. Hal ini berguna apabila desainer ingin desain karakter animasinya dapat melintasi berbagai *platform*, misalnya video game, film, buku cerita, dan sebagainya. Sebab dengan adanya *background* cerita, karakter animasi akan bisa dieksplor lebih dalam dan dikreasikan sedemikian rupa agar sesuai dengan masing-masing *platform*.

7. Jangan Takut Bereksperimen

Eksperimen itu penting. Desain karakter animasi pada dasarnya adalah suatu yang fiktional, jadi tidak perlu terlalu mengacu pada realita. Bisa saja dengan mengingkari *stereotype* masyarakat, misalnya ingin membuat karakter jahat, tapi dibuat dia “tidak berbahaya” dari segi penampilan; atau mungkin ingin membuat karakter animasi dengan wajah super seram dan badan besar, tapi ternyata berhati lembut. Atau bisa bereksperimen dalam hal bentuk tampilannya, seperti halnya *Stitch* yang pada kehidupan nyata

tidak benar-benar ada, tapi ternyata sangat populer dan berterima di masyarakat luas.



Gambar 2.6. Desain Karakter
(Modeling a Character in 3DS Max, 2005)

2.3.2. Anatomi Dalam Desain Karakter

Wade (2005) dalam bukunya yang berjudul “Character Modeling” menjelaskan betapa pentingnya anatomi dalam model karakter 3d terutama karakter hidup. Penggunaan anatomi yang tepat akan memberikan kesan realistis dalam karakter. Serta akan mempermudah dalam proses animasi. Anatomi juga bisa sedikit berbeda dengan aslinya, hal ini dapat diciptakan sesuai dengan perbandingan yang diubah oleh *modeler*. Karena tak selamanya model merupakan sebuah karakter yang nyata, sehingga untuk karakter fiksi anatomi sedikit berbeda. Adapun karakter fiksi yang dibuat merupakan adaptasi dari tokoh nyata yang sudah ada. Jadi sebagian besar anatomi mengikuti referensi dari karakter yang dimodifikasi.

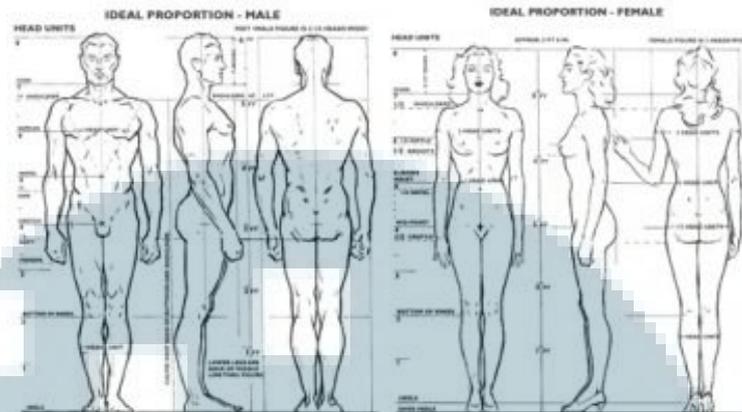


Gambar 2.7. Modifikasi Anatomi Pada Karakter
(Character Modeling, 2005)

Wade juga menambahkan bahwa anatomi erat kaitannya dengan proporsi dan komposisi dalam suatu model.

2.3.2.1. Proporsi dan Skala

Suatu benda tersusun dari satu kesatuan berdasarkan ukuran antara bagian satu dengan bagian lainnya. Kesebandingan, keseimbangan, atau kesesuaian bentuk dan ukuran suatu benda antara bagian yang satu dengan bagian yang lain itulah yang dinamakan proporsi. Dengan menggunakan proporsi yang tepat, maka gambar benda yang dihasilkan akan tampak wajar. Jika gambar yang dibuat tidak sesuai dengan proporsi maka akan terkesan janggal.



Gambar 2.8. *Human Proportion*

(<http://geometryarchitecture.files.wordpress.com/2012/04/untitled-3.jpg>)

Pentak (2011) dalam bukunya yang berjudul “Design Basics: Introduction to 2D and 3D Design, 8th ed.: 2D and 3D” berpendapat bahwa skala dan proporsi merupakan suatu hukum yang saling terkait. Secara dasar keduanya merujuk pada ukuran suatu benda. Skala adalah perubahan ukuran tanpa perubahan perbandingan ukuran panjang lebar atau tinggi. Sedangkan proporsi adalah adanya perubahan perbandingan antara panjang lebar atau tinggi sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi. Oleh karena itu jangan merubah proporsi foto apalagi manusia, bisa-bisa manusia terlihat lebih kurus atau gemuk dibanding asli/normalnya. Dengan mengatur skala dan proporsi, desain kita bisa berkesan luas/jauh, sedang, sempit/dekat.

2.3.2.2. **Komposisi**

Komposisi adalah tata susunan yang menyangkut keseimbangan, kesatuan, irama, dan keselarasan dalam suatu karya seni rupa. Gambar bentuk yang

baik harus memerhatikan komposisi sehingga gambar yang dibuat dapat menghasilkan kesan yang seimbang, menyatu, berirama, dan selaras.

1. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan adalah penggambaran objek benda yang memberikan adanya kesan keseimbangan antarbagian-bagiannya, artinya tidak terkesan berat di salah satu sisi dan ringan di sisi yang lain.

2. Kesatuan (*unity*)

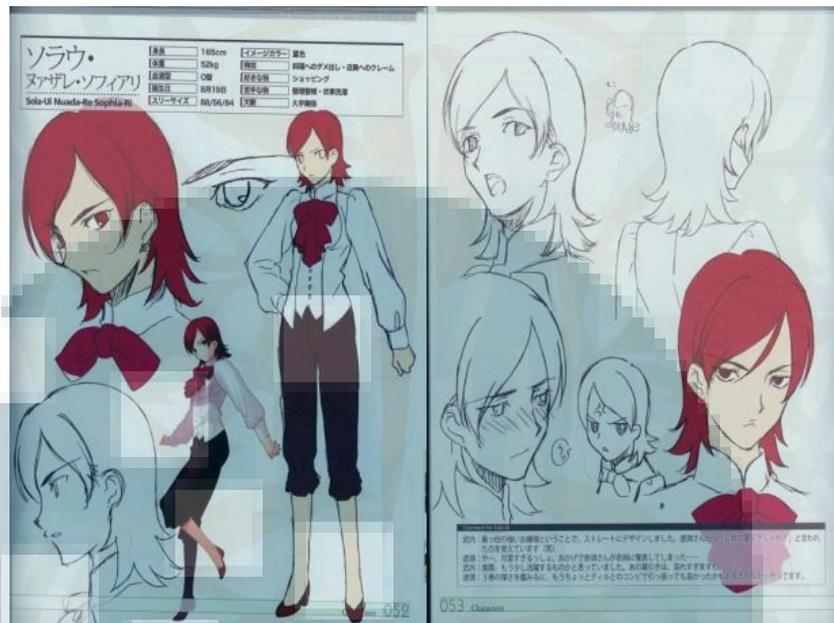
Kesatuan adalah suatu penggambaran objek yang memberikan kesan adanya kesatuan unsur-unsur yang terpadu. Kesatuan artinya keterpaduan dari bagian-bagian gambar, tidak terkesan terbelah atau terpisah

3. Irama (*rhythm*)

Irama adalah suatu penggambaran objek yang memberikan kesan pergerakan dengan alur yang teratur. Gambar yang terkesan ritmisnya akan terasa enak dipandang mata, lain dengan gambar yang acak-acakan dan tidak jelas pengaturan objeknya.

4. Keselarasan (*harmony*)

Keselarasan adalah suatu penggambaran objek yang memberikan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau benda yang satu dengan benda yang lain dipadukan.



Gambar 2.9. *Composition Design*
 (<http://dalian.7thstyle.com/2011/11/fate-zero-female-character-designs-005-614x460.jpg>)

2.3.3. Desain Kreatif Karakter

Tillman (2011) dalam bukunya yang berjudul “Creative Character Design” menjelaskan bahwa setidaknya ada 7 hal penting yang harus diperhatikan ketika mendesain karakter, yaitu :

1. Aesthetics

Estetika didefinisikan sebagai "filsafat yang berhubungan dengan sifat keindahan, seni, dan rasa." (Tillman, 2011, hal. 103). Estetika adalah hal pertama yang akan penonton lihat tentang karakter dalam sebuah film. Ketika mereka melihat karakter yang menarik, orang-orang ingin tahu lebih banyak tentang hal itu. Setiap kelompok usia ingin dapat berhubungan dengan apa yang mereka lihat. Itulah mengapa usia muda dimodelkan dengan proporsi anak kecil dan kelompok usia yang lebih tua menginginkan

sesuatu yang lebih dewasa. Kemudian mengenai genre. Hal yang harus diperhatikan adalah bahwa setiap genre memiliki kualitas yang sangat spesifik dimana penggemar genre tertentu ingin melihatnya setiap kali. Jadi jika akan melakukan sebuah cerita fantasi, karakter harus memiliki beberapa kualitas mistik. Mereka mungkin juga harus melawan naga, Orc, dan goblin. Jika membuat sebuah cerita barat, karakter harus bersedia untuk mendapatkan kuda dan memakai topi koboi dan begitupula dengan karakteristik dari genre lainnya.

Salah satu fitur yang paling penting adalah warna. Warna mengatakan banyak tentang karakter dan ceritanya. Hal ini juga mempengaruhi apakah seseorang akan memiliki koneksi ke karakter tertentu. Orang-orang cenderung tertarik terhadap orang lain yang suka hal yang sama mereka lakukan. Warna merah umumnya membangkitkan aksi, kepercayaan diri, keberanian, vitalitas, energi, perang, bahaya, kekuatan, kekuasaan, tekad, semangat, keinginan, kemarahan, dan cinta. Warna kuning umumnya membangkitkan perasaan hikmat, sukacita, kebahagiaan, kecerdasan, hati-hati, kerusakan, penyakit, kecemburuan, sikap penakut, kenyamanan, keaktifan, optimisme, dan perasaan kewalahan.

Warna biru biasanya membangkitkan perasaan kepercayaan, loyalitas, kebijaksanaan, kepercayaan diri, kecerdasan, iman, kebenaran, kesehatan, penyembuhan, ketenangan, pemahaman, kelembutan, pengetahuan, kekuatan, integritas, keseriusan, kehormatan, dingin, dan kesedihan. Warna ungu umumnya membangkitkan perasaan kekuasaan,

bangsawan, keanggunan, kecanggihan, kemewahan buatan, misteri, royalti, sihir, ambisi, kekayaan, pemborosan, kebijaksanaan, martabat, kemandirian, dan kreativitas. Warna hijau umumnya membangkitkan perasaan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, keamanan, uang, daya tahan, mewah, optimisme, kesejahteraan, relaksasi, optimisme, kejujuran, iri hati, pemuda, dan penyakit.

Warna oranye dan coklat pada umumnya membangkitkan perasaan keceriaan, antusiasme, kreativitas, daya tarik, kebahagiaan, tekad, daya tarik, kesuksesan, dorongan, prestise, pencahayaan, dan kebijaksanaan. Warna hitam umumnya membangkitkan perasaan kekuasaan, keanggunan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, kecanggihan, kekuatan, depresi, dan berkabung. Warna putih umumnya membangkitkan perasaan kebersihan, kemurnian, kebaruan, keperawanan, kedamaian, kepolosan, kesederhanaan, kemandulan, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan.

Ketika berbicara estetika, hal lain yang penting untuk diingat adalah detail. Detil dapat membuat atau menghancurkan desain karakter. Detail yang dimasukkan ke dalam desain sebuah karakter akan membuat perbedaan antara karakter dipercaya ada atau yang tidak mungkin ada. Harus selalu ingat bahwa gaya dan kelompok usia penonton akan mempengaruhi berapa banyak detail yang dibutuhkan.

2. *Archetype*

Archetype adalah sebuah cetakan model orang, sifat, atau perilaku, bahwa kita sebagai manusia ingin menyalin atau menirunya (Tillman, 2011, p.11).

Archetype yang paling lazim digunakan adalah ditetapkan oleh psikolog Swiss Carl Jung, seorang rekan dari Sigmund Freud, yang mempelajari gagasan dari pikiran sadar dan bawah sadar. Dia percaya bahwa beberapa ide-ide bawaan didefinisikan pada karakter tertentu. Bahwa kita sebagai manusia memahami untuk menentukan orang-orang yang kita temui di kehidupan kita sehari-hari, serta karakter dalam karya fiksi. *Archetype* membuat pengembangan karakter menjadi lebih mudah.

Jung mengembangkan sejumlah *Archetype* dan artinya, namun pada pembahasan kali ini hanya akan fokus pada tipe yang paling umum digunakan :

- Pahlawan (*the hero*)
- Bayangan (*the shadow*)
- Orang bebal (*the fool*)
- *The anima / animus*
- Mentor (*the mentor*)
- Penipu (*the trickster*)

Ketika berhadapan dengan desain karakter, selalu ingat bahwa karakter ada sebagai akibat dari cerita. Cerita akan menentukan bahwa karakter itu diperlukan.

3. Model Sheet

Model Sheet adalah kombinasi dari perubahan haluan, ekspresi wajah, perubahan kepala, pose aksi, dan deskripsi tentang penampilan karakter yang penting bagi setiap artis untuk diketahui. (Tillman, 2011, p.144). Tidak semua deskripsi karakter akan ada di *Model Sheet*. Kadang-kadang desainer karakter akan membuat dua atau tiga *Model Sheet* untuk masing-masing karakter.

4. Original

Original adalah kemampuan untuk datang dengan sesuatu yang tak seorang pun pernah dilakukan sebelumnya. (Tillman, 2011, p.225). Lima langkah sederhana untuk membuat sebuah karakter yang orisinal :

- a. Karakter tergantung pada jenis cerita yang ditulis . Seperti jika menulis sebuah cerita horor , fantasi , fiksi ilmiah atau fiksi sejarah . Hal ini dengan ini yang akan menentukan jenis karakter yang akan ditampilkan. Jadi, harus diingat bahwa karakter harus bisa masuk ke jenis genre.
- b. Bila cerita sudah ditentukan , langkah selanjutnya adalah memutuskan dasar-dasar karakter seperti nama, jenis kelamin, warna mata, warna rambut, warna kulit, umur, dan keterangan detail lainnya yang diperlukan.
- c. Mengembangkan kepribadian karakter. Kepribadian karakter menentukan sifat karakter yang akan digunakan dalam sebuah cerita. Jika kepribadian karakter tidak harmonis dengan genre/ cerita yang dibuat maka akan menghancurkan jalan cerita itu sendiri.

- d. Setelah kepribadian terbentuk, sudah waktunya untuk mengajukan pertanyaan tentang mereka sendiri. Misalnya dengan bertanya " bagaimana jika " pertanyaan-pertanyaan yang menempatkan mereka dalam banyak situasi . Pertanyaan seperti , " Apa yang akan terjadi jika karakter saya menyaksikan sebuah pembunuhan ? Apa yang akan mereka lakukan jika mereka menyukai seseorang ? Apa yang akan mereka lakukan jika mereka berada dalam kesulitan? "
- e. Setelah itu, mulai berpikir tentang harapan dan impian mereka , ketakutan mereka , kenangan mereka , suka dan tidak suka , hobi , kebiasaan mereka (tapi jangan berlebihan dengan membuat daftar terlalu banyak suka, kebiasaan , hobi dan seterusnya . Hanya daftar yang paling penting yang benar-benar berbicara kepada penonton tentang karakter tersebut) .

5. Reference

Tillman masih dalam buku yang sama mengatakan bahwa "*Reference is defined as an act or instance of referring. Reference for character designers can be defined as "the ability to observe from life or from a photograph to ensure that what is being portrayed is visually correct."*. Semua desainer karakter profesional menggunakan referensi. Lihat saja *special feature* dari kebanyakan film animasi, mereka, para desainer "senior" pasti menggunakan referensi. Tidak peduli apakah anda mengembangkan sebuah karakter atau membuat karakter yang baru, referensi sangat penting untuk memastikan segala sesuatu pada karakter menjadi akurat.

2.3.4. *Three Dimensional Character Development*

Pembangunan tokoh dibagi ke dalam tiga dimensi berikut:

1. Fisiologi Tokoh

Pembangunan sebuah tokoh tidak pernah terlepas dari penentuan ciri fisik dalam membantu latar belakang tokoh. Marianne Krawczyk dan Jeannie Novak (2007, hal.128) dalam bukunya yang berjudul *Game Development Essentials: Game Story & Character Development* mengemukakan bahwa bagaimana penampilan tokoh, apakah tokoh tersebut tinggi, pendek, tampan atau pun jelek akan memiliki kontribusi yang besar pada tingkah laku tokoh.

Napoleon Bonaparte sebagai contoh, merasa tertekan disebut sebagai pria pendek membuatnya tergerak untuk menguasai Eropa demi membuktikan dirinya kepada dunia. Selain itu, Pinnochio yang diolok-olok karena memiliki badan terbuat dari kayu, membuatnya ingin membuktikan dirinya bahwa ia sama seperti anak-anak lainnya, memiliki hati dan akal budi. Dapat dilihat bahwa fisiologi tokoh berpengaruh besar pada tindakan dan tingkah laku seseorang. Jika saja Bonaparte tidak memiliki ukuran tubuh yang pendek, dan Pinnochio tidak terbuat dari kayu, maka akan lain ceritanya, bahkan mungkin mereka tidak akan bersusah payah seperti itu dalam membuktikan diri.

Marianne Krawczyk dan Jeannie Novak juga menentukan hal-hal yang harus diperhatikan dalam fisiologi tokoh diantaranya; gender, umur, warna mata dan rambut, tinggi dan berat, bentuk tubuh, penampilan (tampan,

cantik, jelek, penjahat), gesture, kesehatan, genetik, dan terutama face and expression. Perlu diingat bahwa pembentukan visual tidak hanya sekedar membangun penampilan yang menarik, namun juga harus berdampak pada psikologi tokoh tersebut.

Bancroft (2012) dalam buku “Character Mentor: Learn by Example How to Bring Your Character to Life” menjabarkan peranan penting pada pada wajah, baik manusia maupun binatang untuk menunjang komunikasi melalui emosi (hlm. 32). Berikut adalah elemen-elemen yang dibagi oleh Bancroft berdasarkan tingkat kegunaannya dalam berkomunikasi:

a. Mata

Mata adalah jendela jiwa. Saat berkomunikasi, tanpa disadari kita akan menatap langsung pada mata. Hal ini disebut *eye-contact*. Terdapat beberapa bentuk mata untuk tokoh animasi, diantaranya bundar, *almond*, dan *teardrop*.

b. Alis Mata

Sama halnya dengan mata, alis juga menekankan sebuah emosi dan memberi arti akan apa yang ingin disampaikan. Yang perlu diperhatikan adalah keseimbangan antara alis dan mata. Jarak yang terlalu jauh akan mempengaruhi kurang kuatnya ekspresi yang dapat disampaikan karena otot alis terlalu jauh, dan sebaliknya. Bancroft

(2012, hal.37) menjelaskan sebuah teknik dalam menyeimbangkan jarak alis dan mata, yaitu dengan mengandaikan adanya sebuah topeng yang menutupi mata sampai alis. Jadi setiap pergerakan mata akan berpengaruh pada alis, dan sebaliknya.

c. Mulut

Mulut berperan sebagai “penerjemah perasaan” dan sebagai “*face Action*”. Maksudnya, dari mulut seseorang dapat membaca secara lugas perasaan dan ekspresi yang disampaikan oleh orang tersebut, seperti ekspresi sedih, kaget, bingung, intens, senang, dan marah. Pemakaian ekspresi mulut yang tepat akan menekankan emosi dan karakteristik yang unik. Oleh karena itu, tanpa mulut, alis dan mata tidak akan cukup untuk menciptakan suatu emosi.

d. Leher

Leher menjadi penghubung antara kepala dan tubuh, berguna dalam memperdalam sebuah gerakan sehingga akan dihasilkan sebuah gerakan dengan emosi yang mendalam. Sebagai contoh, saat tokoh mencondongkan kepalanya ke depan kepada tokoh lainnya, hal itu dapat memperkuat sebuah gagasan dan emosi rasa penasaran secara dramatis.

e. Hidung

Hidung memang tidak selalu sering digunakan untuk menyampaikan ekspresi. Bahkan pada kasus tertentu, banyak tokoh

yang tidak memiliki bentuk hidung yang jelas. Namun hidung juga tetap dapat berperan menyampaikan emosi, pada kasus *style* tokoh yang realis. Pada *style* realis, mengernyitkan hidung bisa memberi banyak arti seperti jijik, bau, kesal dan sebagainya.

2. Sosiologi Tokoh

Bagian ini membahas latar belakang sosial tokoh, seperti dari mana ia berasal, siapa orang tuanya, didikan seperti apa yang mempengaruhi ambisi dan tindakannya. Sebagai contoh, seorang anak yang terlahir dari keluarga miskin akan sangat berbeda perilakunya dengan anak yang berasal dari keluarga kerajaan.

Krawczyk dan Novak (2007, hlm. 131) mengelompokan faktor sosiologi yang semacamnya sangat berpengaruh pada perkembangan tokoh seseorang sebagai berikut:

a. *Economic Power*

Segi sosial ini membahas mengenai kasta atau kelas sosial mana tokoh berasal, dan bagaimana dampak pada perilakunya.

b. *Family roots*

Segi sosial ini membahas mengenai kedudukan tokoh di dalam keluarga. Apakah ia berasal dari keluarga yang besar, atau hanya seorang anak bungsu yang hanya tinggal bersama kedua saudaranya?

c. *Marital status*

Status menikah atau belum menikah tentunya dapat mempengaruhi pola pikir seseorang. Jika tokoh berstatus menikah, desainer perlu menyesuaikan diri untuk mencari tahu hal yang dipikirkan oleh orang yang sudah berkeluarga.

d. *Occupation*

Segi pekerjaan, jabatan, dan kedudukan seseorang juga berpengaruh pada pola pikir seseorang. Namun apabila tokoh tidak bekerja, desainer harus menentukan peran tokoh, akan jadi apa ia, dan apa yang ingin dicapai.

e. *Education*

Setinggi apa pendidikan seseorang, pendidikan apa yang ditempuhnya, dan seberapa lama ia menyelesaikan pendidikan tersebut (lebih cepat, normal, atau lama) akan menentukan pikiran seseorang. Orang yang menyelesaikan pendidikan lebih tinggi dengan kurun waktu lebih cepat tentulah seseorang dengan tipe pikiran luas dan cerdas.

f. *Religion*

Hal apa yang dianut seseorang, dan seberapa besar semangat dan kewajibannya dengan hal tersebut memberi pengaruh pada jalur pemikiran dan apa yang ia kehendaki.

g. *Race*

Segi sosial ini lebih membahas mengenai pengaruh dari lingkungan dan tempat tinggal seseorang. Sebagai contoh, Tarzan memiliki sifat yang liar dan emosi sulit terkendali sebab ia tinggal di dalam hutan dan tidak banyak memiliki interaksi dengan manusia.

h. *Political affiliations*

Segi ini tidak sekedar membahas hubungan politik, namun mengenai keanggotaan, komunitas, atau kelompok mana yang menjadi pilihan seseorang.

3. Psikologi Tokoh

Sementara fisiologi dan latar belakang sosial mempengaruhi tingkah laku seseorang, psikologi merupakan studi yang mempelajari tingkah laku tersebut. Marianne Krawczyk dan Jeannie Novak (2007, hal.132) mengelompokkan beberapa pertanyaan yang harus dijawab dalam pembentukan tokoh, yaitu sebagai berikut:

- a. *Beliefs*: apakah keyakinan yang diyakininya, hal seperti apa yang benar dan salah menurutnya, dan bagaimana sudut pandanginya pada satu hal.
- b. *Sex Life*: bukan hanya mengenai kehidupan seksual seseorang namun mengenai apa yang ia pikirkan tentang hal itu, dan bagaimana interaksinya dengan lawan jenis.
- c. *Temperament*: apakah ia mudah bergaul, pemarah, berpikir logis atau dengan perasaan.

- d. *Attitude*: bagaimana cara ia memandang hidup, secara pesimis atau optimis.
- e. *Extrovert or introvert*: apakah ia senang berada di tengah kerumunan, atau ia suka menyendiri dan tidak nyaman dengan banyak orang.
- f. *Complexes*: apakah ia tipe yang suka bertakhyul, takut, atau tipe bersemangat.
- g. *Intelligence*: setiap orang memiliki kecerdasan sendiri, namun secerdas apakah ia, dan cerdas dalam hal apa yang ia capai.
- h. *Emotional intelligence*: bagaimana tingkah emosional tokoh, apakah ia pencemburu, dermawan, atau murah hati.

2.3.5. Bentuk, Ukuran, dan Perbedaan

Penciptaan desain tokoh tentunya memerlukan elemen desain yang tepat. Bancroft (2006, hlm.28) menjelaskan elemen dasar yang disebutnya sebagai *Meat, Potatoes, and Veggie*. Bentuk atau *meat* secara keseluruhan akan menunjukkan kepribadian sebuah tokoh. Bentuk dasar yang dimaksud ialah lingkaran, segi tiga, dan persegi.

1. Lingkaran

Bentuk dasar lingkaran mengesankan tokoh yang ramah, baik lucu dan *friendly* sebab terdapat banyak bentuk kurva. Penerapannya biasa pada tokoh seperti Santa Claus, wanita, dan bayi.

2. Segi Tiga

Tokoh dengan bentuk dasar ini akan memberikan kesan yang agresif, licik, jahat, dan penuh tipu muslihat. Penerapan bentuk segi tiga ini biasa digunakan pada tokoh *bad guy* dan penjahat.

3. Persegi

Bentuk persegi pada tokoh memberikan kesan tegas, kokoh, kuat dan bermain kasar seperti *superhero*.

Bentuk-bentuk dasar tersebut dapat membantu desainer dalam visualisasi kepribadian tokoh secara keseluruhan. Sementara memainkan ukuran antara bentuk tersebut dapat membangun desain yang lebih kuat secara visual. Bancroft mengandaikan dengan bentuk *snowman* yang memiliki perbedaan ukuran statis dari tiap bagiannya. Kemudian dibandingkan dengan variasi ukuran bentuk yang dinamis. Variasi baru ini dapat menghasilkan visual yang lebih menarik.

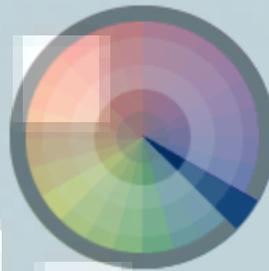
2.3.6. Skema Warna

Pada bagian ini akan dibahas bagaimana kombinasi warna yang sesuai. Johan Wolfgang von Goethe (2006) dalam bukunya yang berjudul *Theory of Color* menyatakan bahwa warna memiliki dampak terhadap psikologis manusia. Ia menemukan warna-warna kontras, *after imaging*, warna bayangan, efek kilap pada objek, dan relasi antar warna yang berpengaruh terhadap emosi. Dengan begitu pengetahuan mengenai komposisi perpaduan warna sangatlah penting.

Berikut adalah pengelompokan Goethe tentang perpaduan warna yang kombinasinya seimbang dan harmonis.

1. *Monochromatic Scheme*

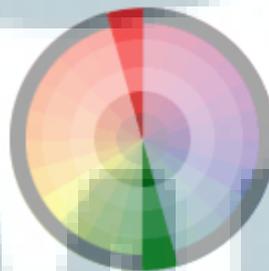
Warna monokromatik adalah warna yang dihasilkan dengan menambahkan warna hitam atau putih pada suatu warna untuk menghasilkan bayangan atau turunan dari warna tersebut.



Gambar 2.10. Skema Monokromatik
(http://www.worqx.com/color/images/monochromatic_template.gif)

2. *Complementary Scheme*

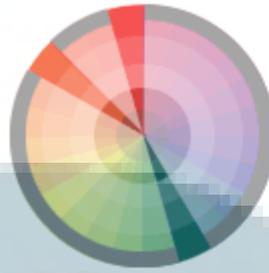
Warna komplementer merupakan warna yang saling berseberangan. Perpaduan dari warna ini akan saling menguatkan dan menonjolkan warna warna satu sama lain dimana akan menimbulkan efek harmonis yang kuat.



Gambar 2.11. Skema Komplementer
(http://www.worqx.com/color/images/complementary_template.gif)

3. *Split Complementary Colors*

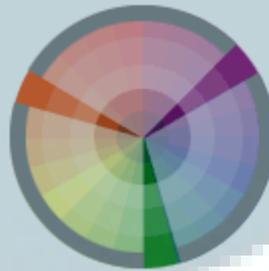
Komposisi warna ini didapat dengan memilih satu warna, dan mencari dua warna pengait komplementernya (warna yang berseberangan). Perpaduan ketiga warna yang didapat akan menimbulkan efek harmonis.



Gambar 2.12. Skema Split Complementary
(http://www.worqx.com/color/images/split-complementary_templat.gif)

4. *Triadic Scheme*

Warna triadic merupakan kombinasi warna yang didapat dengan memilih 3 warna yang membentuk segitiga sama sisi dalam color wheel. Perpaduan ketiga warna ini akan menghasilkan efek keharmonisan yang tinggi.



Gambar 2.13. Skema Triadic
(http://www.worqx.com/color/images/triad_template.gif)

5. *Analogous Scheme*

Tipe warna ini merupakan komposisi warna yang terdiri dari warna-warna yang saling bersebelahan. Hasil dari komposisi warna ini adalah warna yang cenderung ‘damai’ dan tetap berhubungan



Gambar 2.14. Skema Triadic
(http://www.worqx.com/color/images/analogous_template.gif)

2.4. *Character Hierarchy*

Bancroft (2006, hal. 18) dalam bukunya yang berjudul “Creating Character with Personality” menjelaskan bahwa dalam dunia desain karakter, hirarki karakter mengacu pada berbagai tingkat kesederhanaan, atau realis, untuk karakter individual, sebagian besar didasarkan pada peran masing-masing karakter dan fungsi dalam cerita. Bancroft menyebutkan ada 6 kategori utama dalam desain karakter.

1. *Iconic*

Sangat sederhana, hampir grafis. sangat bergaya tapi tidak terlalu ekspresif.

Biasanya mata berbentuk bola dan tanpa pupil.

2. *Simple*

Biasanya sangat bergaya, tetapi lebih ekspresif pada bagian muka daripada karakter iconic. Gaya ini sering digunakan di TV dan Web.

3. *Broad*

Lebih ekspresif daripada karakter simple dan iconic; tidak dirancang untuk bertindak halus, melainkan kasar menggunakan gaya kartun. Karakter ini biasanya mempunyai mata dan mulut yang besar karena ekspresi ekstrim yang dibutuhkan untuk humor.

4. Comedy Relief

Tidak menyampaikan humor visual yang kasar dari karakter di atas tetapi dapat mencapai humor mereka melalui akting dan dialog. Anatomi wajah kurang kasar. Kebanyakan karakter Disney menggunakan kategori ini. Mereka membutuhkan humor, tapi juga harus bertindak halus dalam tindakan mereka di film.

5. Lead Character

Sangat realistis dalam ekspresi wajah, bertindak, dan anatomi. Penonton harus terhubung dengan karakter ini, jadi mereka harus dapat bertindak seperti tindakan kita. Untuk melakukan ini, mereka harus mempunyai proporsi yang realistis dan wajah yang ekspresif.

6. Realistic

Tingkat tertinggi pada skala realis, seperti photorealism tapi masih dengan beberapa karikatur di dalam desainnya. Film monster dengan efek yang kuat, karakter buku komik, dan beberapa karakter film animasi computer grafis termasuk ke dalam jenis ini.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Film *THE WALKING BAT* adalah film animasi pendek bergenre komedi yang bercerita tentang seekor kelelawar yang tidak menyukai terbang. Pada suatu ketika, ia sedang makan dan bertemu dengan seekor kucing cantik. Banyak usaha yang dilakukan oleh sang kelelawar untuk dapat mendekati si kucing. Namun tak semua usahanya membuahkan hasil. Film ini merupakan tugas akhir dari penulis.

3.1.1. Deskripsi Proyek

THE WALKING BAT adalah film pendek bergenre komedi yang berdurasi 7 menit. Film ini bercerita tentang usaha seekor kelelawar yang tidak suka terbang untuk mendekati seekor kucing cantik. Film animasi pendek ini dikerjakan oleh 4 orang mahasiswa DKV animasi 2010. Mereka adalah Daru Wicaksono sebagai *storyboard artist*, Paskarianto sebagai *character concept*, Richard Gozali sebagai *rigger* dan Ganidra Ray Baryadi sebagai *animator*.

Film ini dibuat sebagai portofolio penulis sekaligus sebagai syarat kelulusan jurusan animasi yang diambil penulis. Penulis bekerja sebagai *character concept* dalam film animasi ini. Tugas penulis mencakup desain dari 3 karakter utama dalam film ini yang terdiri dari kelelawar, kucing dan anjing penjaga. Penulis juga mempertimbangkan berbagai segi desain dalam mendesain tokoh pada film animasi ini sehingga film ini selesai sesuai dengan harapan.

Penulis terlibat langsung dalam proses pembuatan film animasi pendek *THE WALKING BAT*, kemudian menuliskan kontribusinya selama masa pra-produksi hingga produksi.

3.1.2. Sinopsis

Film ini bercerita tentang seekor kelelawar yang hidup jauh dari kawanannya. Dia memiliki sebuah keunikan yaitu dia tidak menyukai terbang. Oleh karena itu ia lebih suka untuk berjalan dan memanjat. Pada suatu hari ketika ia senang mencari makan di atas pohon, ia melihat seekor kucing yang sangat cantik tepat berada di sebuah rumah di depan pohon tempat ia makan. Ia jatuh cinta dengan si kucing dan berniat untuk mendekatinya. Berbagai cara ia lakukan untuk dapat dekat dengan si kucing. Namun semua usahanya tidak membuahkan hasil. Bahkan beberapa kali usahanya di gagalkan oleh si anjing penjaga. Satu-satunya jalan adalah dengan terbang mendekati si kucing. Dan ketika ia berhasil mendekat, si kucing justru tidak menyukai keberadaan si kelelawar dan memutuskan untuk meninggalkannya.

3.2. Pembuatan Konsep

Konsep dasar *The Walking Bat* mengambil gaya semi kartun untuk segi visual tokoh dan lingkungan, dengan *setting* waktu keadaan sekarang, dimana tokoh utama merupakan perpaduan antara tubuh manusia dengan tubuh kelelawar atau bisa dibilang mengadopsi system humanoid. Film animasi pendek ini berorientasi pada seluruh kalangan dan segala usia terutama remaja. Film ini mempunyai pesan moral bahwa sesulit apapun masalah yang sedang kita hadapi, kita tidak boleh

mudah menyerah, harus selalu berusaha hingga tujuan kita tercapai. Oleh karena itu, penulis melakukan studi literature berkaitan penerjemahan konsep yang sesuai dengan target penonton secara visual untuk menyampaikan pesan tersebut. Wrigh (2005) menyatakan pentingnya mengetahui dasar kepribadian manusia berdasarkan usianya untuk lebih memahami target penonton yang dituju.

Dengan penerapan *three-dimensional character development*, berikut adalah konsep dari ketiga tokoh dalam film animasi yang telah dikembangkan.

1. Kelelawar

a. Fisiologi

Tokoh kelelawar dalam film ini merupakan seekor kelelawar jantan yang mempunyai tubuh yang cukup menarik. Ia memisahkan diri dari kawanannya karena ia tidak suka terbang. Warna yang diterapkan pada karakter ini cenderung warna gelap yaitu abu-abu dan coklat untuk memperlihatkan kesan nyaman, yakin dan komitmen yang besar.

b. Sosiologi

Dari segi *Race*, ia memiliki sifat yang sedikit liar namun ia bisa mengendalikan sifat tersebut. Hidup menyendiri membuat ia merasa nyaman karena adanya perbedaan antara dirinya dengan kawanannya yang sejenis. Jauh dari kawanannya membuat dirinya asing dengan bangsa sejenisnya.

Ketika ia masih kecil ibunya yang sedang terbang terperangkap jebakan yang dibuat oleh seorang manusia, namun tak ada seekor pun dari kawanannya yang memperdulikan ibunya. Sejak peristiwa inilah tokoh

utama lebih suka untuk mengasingkan dirinya dari kawanannya dan memilih untuk berjalan.

c. Psikologi

Tokoh utama kelelawar ini memiliki karakter yang yakin pada dirinya sendiri. Ia tahu apa yang ia lakukan dan apa dampaknya pada dirinya, walaupun terkadang kecerobohan dirinya membuat dia terluka. Tinggal menyendiri jauh dari hewan sejenisnya membuat dia tak begitu tertarik dengan hewan sejenisnya. Ia justru tertarik dengan hewan-hewan yang ia temui dalam perjalanan hidupnya. Dari segi *temperament*, ia merupakan seseorang yang periang dan tidak memperdulikan apa kata hewan lain dan selalu optimis.

2. Kucing

a. Fisiologi

Tokoh kucing dalam film ini merupakan seekor kucing cantik yang bertubuh ideal. Dengan adanya gaya semi realis bentuk tubuh pada kucing mendapat beberapa deformasi di bagian badan dan kepala. Memiliki mata yang indah dan dagu yang rata. Pada bagian mulut didesain kecil untuk menampilkan keanggunan dari si kucing. Untuk pemilihan warna menggunakan warna putih dan biru untuk menonjolkan kesan anggun dan sempurna.

b. Sosiologi

Dari segi *race*, ia tinggal dengan seorang manusia yang berkehidupan cukup. Perlakuan dari pemiliknya yang memanjakan dirinya membuat hidupnya serba enak. Ia tampil bersih dan cantik akibat perawatan yang berkala dari pemiliknya. Ia juga tinggal dengan seekor anjing. Semenjak kecil ia sudah dirawat dengan pemiliknya yang berkehidupan cukup itu. Segala kebutuhannya terpenuhi secara cukup bahkan terkadang berlebihan.

c. Psikologi

Tinggal dengan keadaan yang terbilang mewah, ia merasa seperti putri raja. Sifatnya sombong dan merasa dirinya makhluk sempurna. Ia juga merupakan seekor kucing yang aktif.

3. Anjing

a. Fisiologi

Tokoh anjing ini mayoritas mengikuti bentuk asli dari binatang real. Tidak mengalami banyak deformasi tubuh. Anjing ini berjenis Doberman dengan keadaan kaki belakang yang teramputasi karena sebuah penyakit. Untuk berjalan pemiliknya memasang roda pada bagian kakinya. Hal ini membuat dirinya susah untuk beada dalam posisi duduk. Seperti Doberman lainnya ia memiliki badan yang gagah dan kekar serta gigi yang tajam. Untuk warna menggunakan warna merah dan hitam yang melambangkan

kekuatan dan perlindungan yang merupakan karakteristik dari Doberman itu sendiri.

b. Sosiologi

Hidup dalam roda berjalan membuat anjing yang awalnya galak ini semakin menjadi-jadi. Ia terkena penyakit Cruptura yang mewajibkan dokter untuk mengamputasi kaki belakangnya. Hidup dirawat dengan pemiliknya membuat ia menjadi seorang Doberman yang setia terhadap pemiliknya. Ia juga menjadi pelindung bagi kucing ketika ada gangguan yang datang.

c. Psikologi

Sang anjing mempunyai sifat yang sangat sensitive. Dia akan merespon segala tindakan yang menurutnya akan membahayakan dirinya ataupun sekitarnya. Hidup dalam roda juga membuat ia semakin tertekan sehingga menimbulkan emosi yang berlebihan.

3.3. Objek Penelitian

Sebelum masuk ke dalam perancangan visual tokoh, penulis terlebih dahulu melakukan observasi pada beberapa objek penelitian. Objek penelitian yang akan diteliti oleh penulis, yaitu film-film referensi dan berbagai buku konsep karakter dari beberapa film animasi 3D sebagai referensi warna dan visual. Daftar film-film yang akan dianalisa, antara lain: Hotel Transylvania, Space Dogs, dan beberapa film animasi lainnya.



Gambar 3.1. Poster Hotel Transylvania
(<http://www.thatfilmguy.net/wp-content/uploads/2012/11/Hotel-Transylvania-Poster.jpg>)

Film Hotel Transylvania digunakan penulis sebagai referensi penggunaan gaya dan warna pada tokoh. Hotel Transylvania merupakan film animasi 3D untuk semua umur yang dirilis pada tahun 2012 oleh Sony Picture Animation. Film ini disutradarai oleh Genndy Tartakovsky. Film animasi ini menceritakan tentang kisah drakula bernama Count Dracula yang berusaha untuk membesarkan anaknya yang bernama Mavis dengan aman dan jauh dari peradaban manusia. Tokoh yang terdapat dalam film ini memiliki visual dan kesamaan karakter dengan tokoh yang penulis akan desain. Oleh sebab itu penulis akan meneliti *style* yang digunakan dalam tokoh karakter tersebut.

Penulis memilih film-film tersebut karena memiliki relevansi dengan karakter yang terdapat pada film animasi THE WALKING BAT.

3.4. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian observasi. Metode observasi akan dilakukan dengan menganalisa aspek visual tokoh untuk mengetahui bagaimana penerapan fisiologi, sosiologi, dan psikologi dalam film animasi. Pada observasi warna penulis akan mengambil sample dari warna-warna tokoh untuk meneliti parameter warna yang digunakan pada film. Hal ini kemudian akan menjadi acuan dalam perancangan.

3.5. Hasil Penelitian

3.5.1. Observasi *Style* Tokoh pada Film Hotel Transylvania

Penulis melakukan penelitian terhadap tokoh Kelelawar (Dracula dan Mavis) dan Srigala (Keluarga Wayne). Dari hasil penelitian, diketahui bahwa tokoh-tokoh tersebut menggunakan dasar bentuk segitiga dimana berumpu pada bagian bawah. Namun pada character mavis mengadopsi shape yang mirip dengan jam pasir. Bentuk segitiga digunakan pada bentuk tubuh/ badan dari tokoh.



Gambar 3.2. Bentuk Dasar Tokoh di Film Hotel Transylvania

Bila ditinjau dari *style*, tokoh pada film ini menggunakan perpaduan gaya *simple* dan *lead character*. Seperti yang diungkapkan Bancroft tentang *simple style* yang khas dengan pembentukan tokoh yang lebih ekspresif namun tetap sederhana, dan *lead-character style* di mana ekspresi wajah, akting, dan anatomi yang digunakan mendekati realis. Ia juga mengungkapkan bahwa penerapan *lead-character style* dapat lebih mudah menarik emosi penonton.

Sedangkan *simple style* merupakan gaya yang khas dan dapat diterima oleh anak-anak dikarenakan tingkat kerumitan visual yang rendah. Selain itu, pada tokoh terdapat banyak bentuk lingkaran dan kurva yang mengindikasikan kesan lucu dan kekanak-kanakan. Secara keseluruhan, dapat dikatakan bahwa perpaduan pada gaya tokoh ini dilakukan agar tokoh yang ekspresif dapat dengan mudah menarik emosi penonton.



Gambar 3.3. Tokoh Dracula dan Mavis di Film Hotel Transylvania
(http://g-ec2.images-amazon.com/images/G/01/dvd/sony/HotelIT4._V397438523_.jpg)

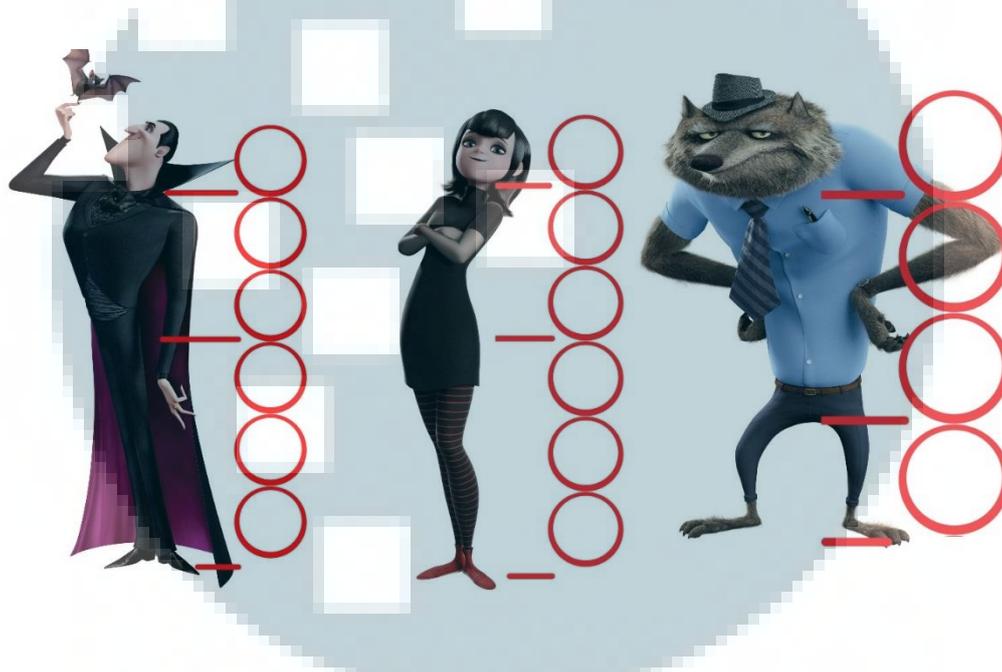
Jika ditinjau dari elemen desain, ketiga tokoh tersebut memiliki kesamaan dalam penggunaan warna gelap. Dracula memiliki dominan warna hitam sama seperti Mavis anaknya. Sedangkan Wayne didominasi oleh warna coklat pada tubuhnya dan warna biru muda pada pakaiannya. Ketiga tokoh ini mengalami deformasi pada anatomi tubuhnya karena mengadopsi gaya semi realis. Pada bagian mata Mavis dibuat proporsi seperti anime yaitu mata yang membesar.

Kemudian dari segi three-dimensional character, Dracula merupakan ayah tunggal Marvis yang berwujud seorang Dracula (manusia kelelawar). Istrinya telah meninggal dunia dan ia sangat menyayangi satu-satunya putri kesayangannya. Ia memiliki sifat yang terlalu *over-protective* terhadap anaknya. Jelas saja karena Mavis adalah anak satu-satunya yang ia miliki. Banyak hal yang dilarang ayahnya untuk ia lakukan termasuk keluar dari istana tempat tinggalnya. Hal ini membuat Mavis ingin mengetahui dunia luar ketika ada seorang manusia tanpa sengaja masuk kedalam istananya.



Gambar 3.4. Tokoh Wayne di Film Hotel Transylvania
(<http://images5.fanpop.com/image/photos/31900000/-Wayne-hotel-transylvania-31974542-1685-2560.jpg>)

Kemudian ada tokoh Wayne yang merupakan seekor srigala. Ia memiliki seorang istri dan banyak anak hingga ia tak ingat semua anak-anaknya. Pada tokoh ini melekat warna abu-abu kecoklatan pada bagian bulu di tubuhnya. Dan pada bagian baju terlihat warna biru serta abu-abu tua pada bagian celana yang dipakai oleh Wayne.



Gambar 3.5. Proporsi Tokoh di Film Hotel Transylvania

Dari segi proporsi, ketiganya mengadopsi bentuk humanoid. Dengan bentuk bahu yang lebih besar dari pada pinggul. Kemudian proporsi tangan dan kaki pada karakter Wayne yang tidak mengikuti proporsi aslinya melainkan mengikuti proporsi tubuh manusia. Pada tokoh Dracula dan Mavis menggunakan proporsi 1:2:3 sedangkan pada tokoh Wayne menggunakan proporsi 1:2:1.

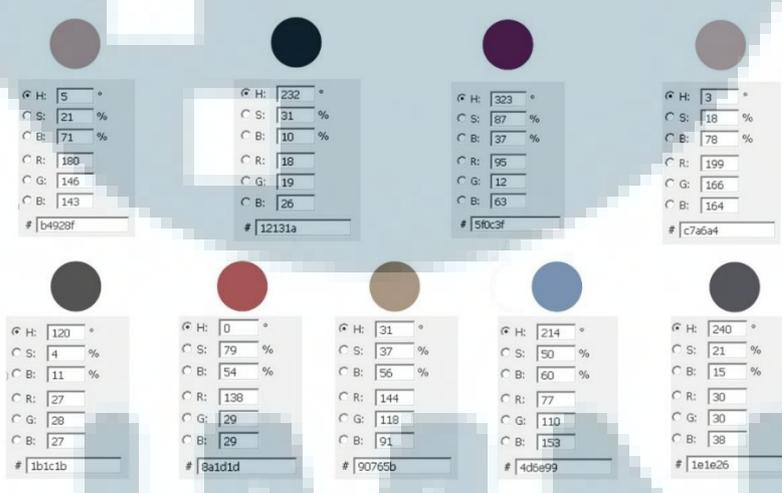
3.5.2. Observasi Warna Pada Tokoh di Film Hotel Transylvania

Berikut adalah palet warna yang diambil dari ketiga tokoh dalam film Hotel Transylvania untuk warna utama serta bagian yang dipengaruhi oleh bayangan.



Gambar 3.6. Analisis Warna Tokoh di Film Hotel Transylvania

Dari palet warna tersebut, penulis meneliti sembilan warna utama berdasarkan parameter warna tersebut.



Gambar 3.7. Palet Warna Tokoh di Film Hotel Transylvania

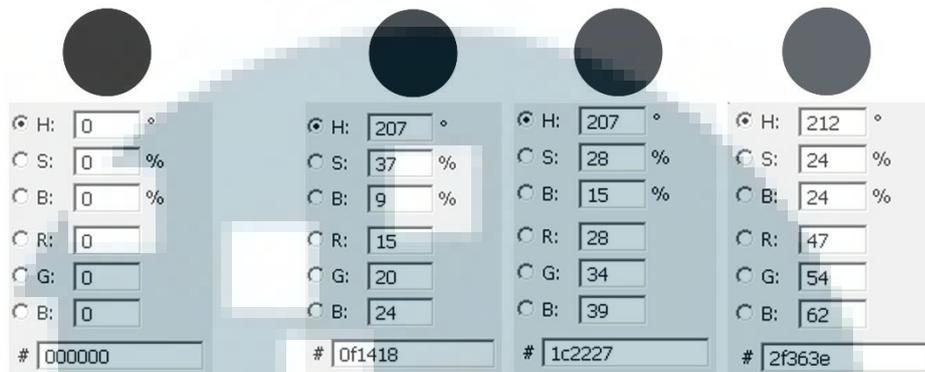
Berdasarkan tingkat *saturation*, empat warna menggunakan *saturation* **dibawah** 25, tiga warna menggunakan *saturation* antara 25-50, dan dua warna dengan *saturation* **di atas** 75. Dapat dikatakan bahwa dominan warna yang digunakan pada film ini menggunakan *saturation* di bawah 25.

Sementara tingkat *brightness* yang diterapkan mayoritas warna memiliki tingkatan 50-75. Jika diandaikan dengan warna hitam ke putih, *brightness* seratus adalah putih, lima puluh adalah abu-abu, dan nol adalah hitam. Maka tingkatan 50-75 adalah warna yang mendekati putih, dan jauh dari hitam. Hal ini menunjukkan bahwa untuk menghasilkan warna seperti film Hotel Transylvania, dibutuhkan warna dengan tingkat *brightness* yang mendekati warna gelap yaitu pada tingkatan 50-75.

Penulis juga meneliti warna yang dipengaruhi bayangan dan cahaya. Berikut adalah sampel warna utama yaitu abu-abu, dengan tiga warna lainnya.



Gambar 3.8. Analisis Warna Bayangan Tokoh Dracula di Film Hotel Transylvania



Gambar 3.9. Palet Warna Bayangan Tokoh Dracula di Film Hotel Transylvania

Dari warna di atas, diketahui bahwa ketiga warna biru tersebut memiliki perubahan yang tidak signifikan pada parameter *hue*. Hal ini membuktikan bahwa untuk menghasilkan warna *shade* atau *tint* seperti tokoh Dracula tidak perlu mengubah *saturation brightness, hue* secara signifikan.

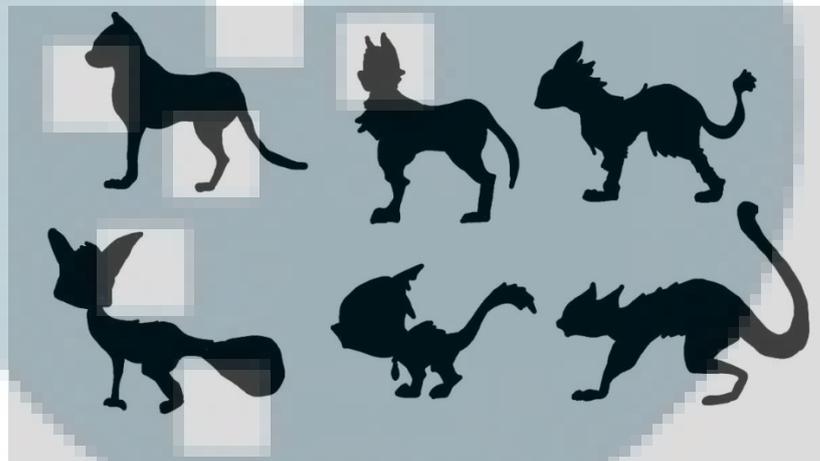
3.5.2. Sketsa, *Coloring* dan *Modelsheet*

1. Sketsa

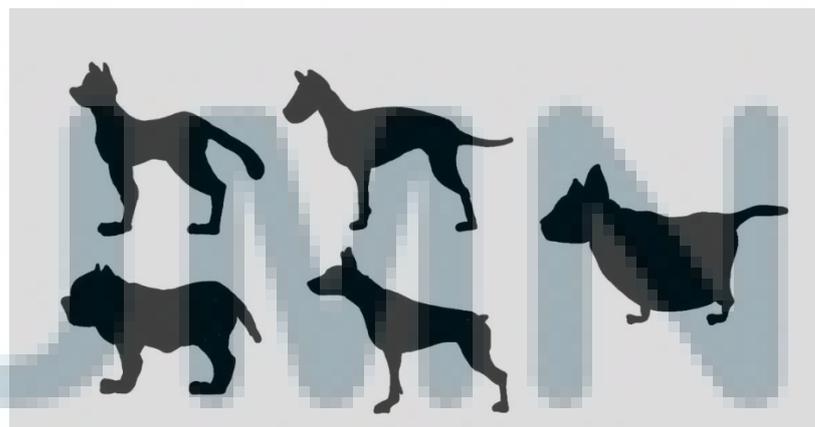
Berikut uraian pembuatan sketsa yang penulis kerjakan. Penulis memulai dengan membuat sketsa awal yang kemudian menghasilkan sketsa untuk ketiga tokoh. Proses pembuatan sketsa dimulai dengan pencarian ide atau *brainstorming*. Kemudian penulis melakukan riset terhadap beberapa karakter tokoh yang telah ada. Setelah itu penulis melakukan proses sketsa karakter.



Gambar 3.10. Siluet Tokoh Kelelawar



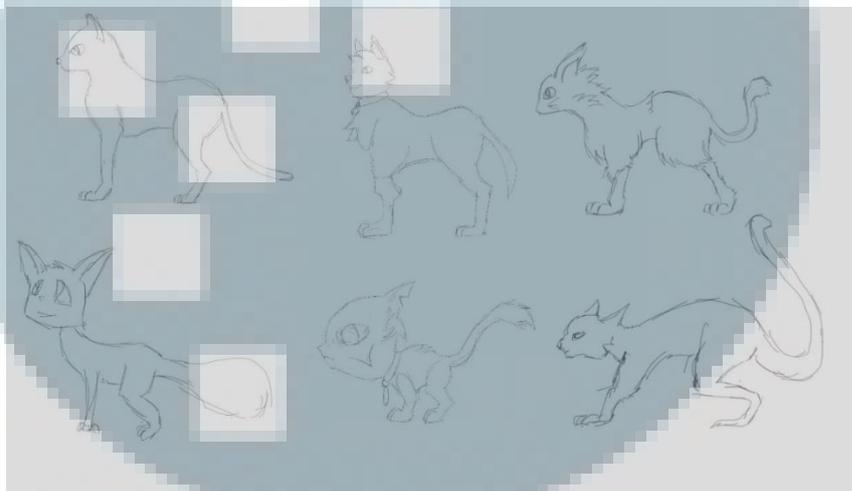
Gambar 3.11. Siluet Tokoh Kucing



Gambar 3.12. Siluet Tokoh Anjing



Gambar 3.13. Sketsa Tokoh Kelelawa

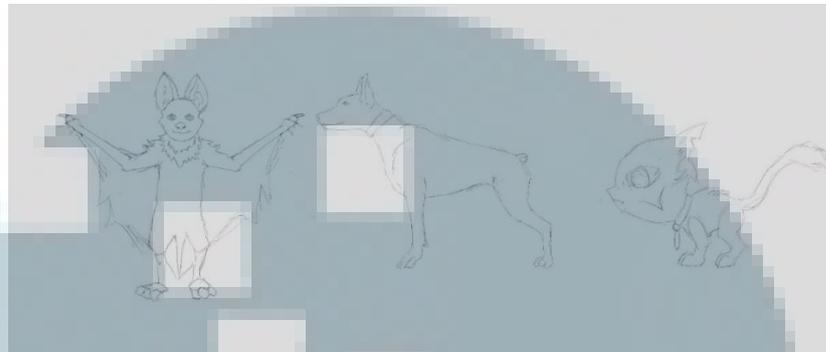


Gambar 3.14. Sketsa Tokoh Kucing



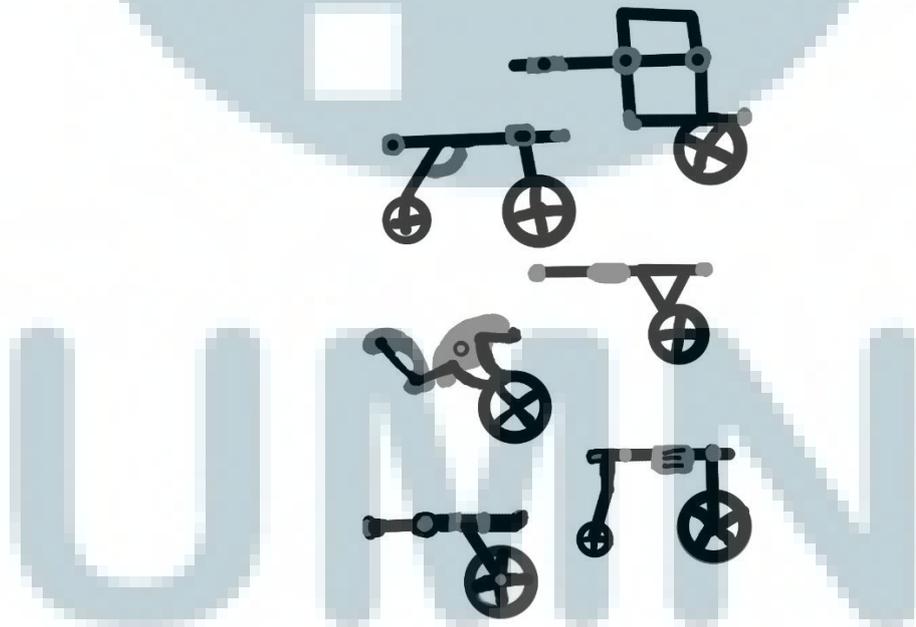
Gambar 3.15. Sketsa Tokoh Anjing

Dari hasil diskusi dengan tim, maka ditentukan beberapa sketsa tokoh yang akan dipakai.



Gambar 3.16. Sketsa Ketiga Tokoh

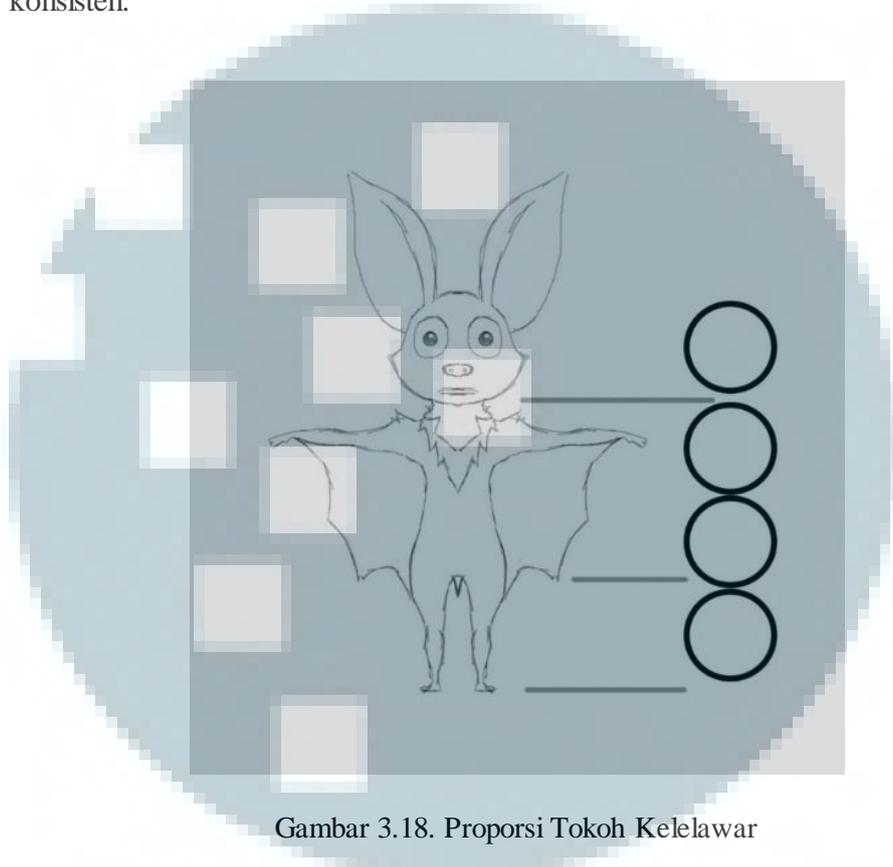
Kemudian penulis juga menambahkan aksesoris berupa kursi roda pada karakter anjing. Dan berikut ini adalah hasil dari beberapa sketsa aksesoris tersebut.



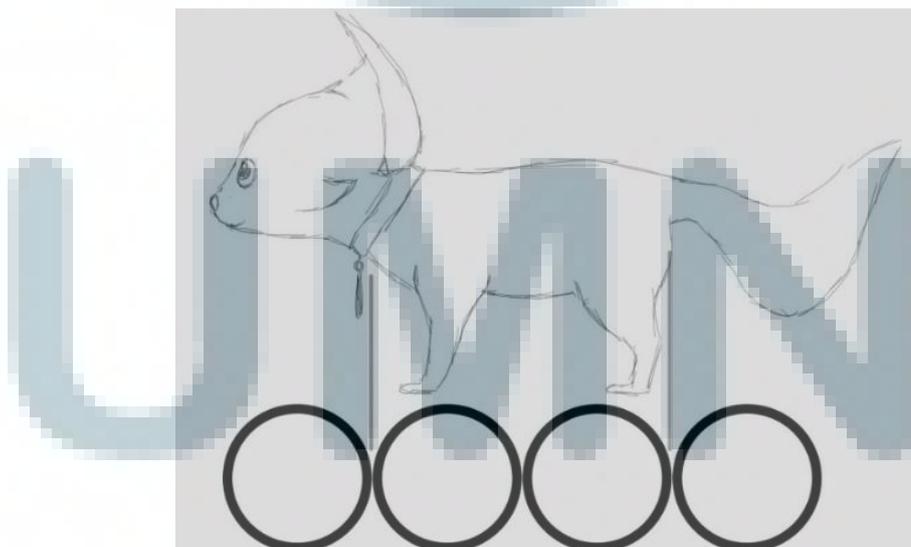
Gambar 3.17. Sketsa Aksesoris Tokoh Anjing

Seiring dengan adanya beberapa perubahan isi cerita maka penulis dan tim sepakat untuk mengadakan perubahan ketiga desain karakter yang ada.

Perubahan yang dilakukan tidak terlalu signifikan. Penulis juga merubah berapa bagian dan proporsi agar desain karakter agar lebih terlihat harmonis dan konsisten.



Gambar 3.18. Proporsi Tokoh Kelelawar



Gambar 3.19. Proporsi Tokoh Kucing



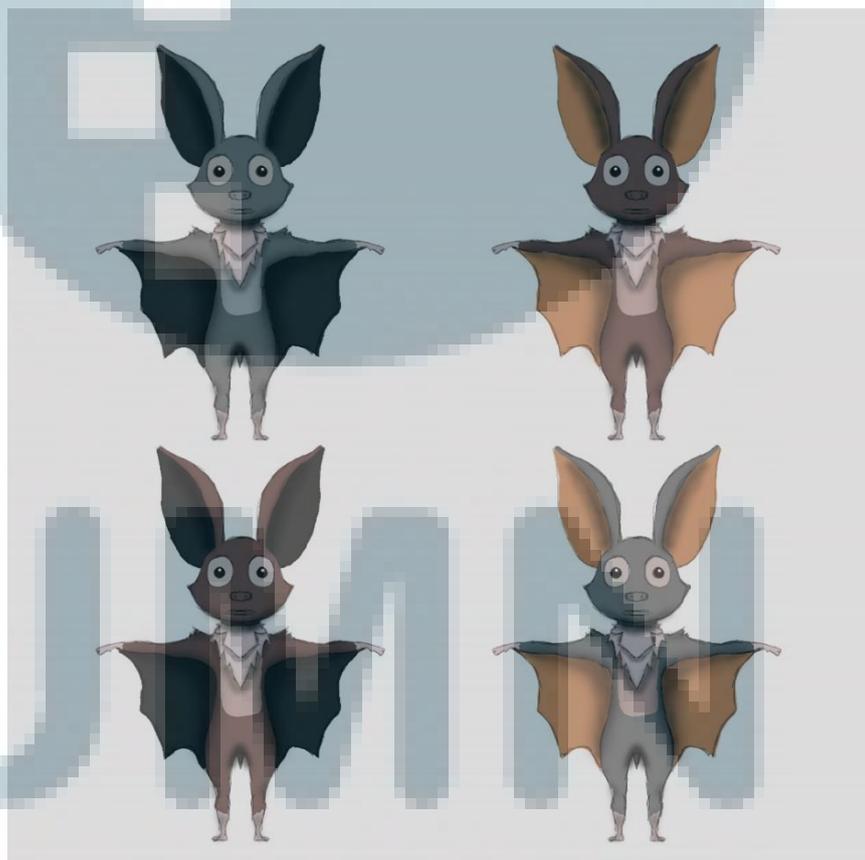
Gambar 3.20. Proporsi Tokoh Anjing

Gambar 3.21. Perbandingan Ukuran Ketiga Tokoh

2. *Coloring*

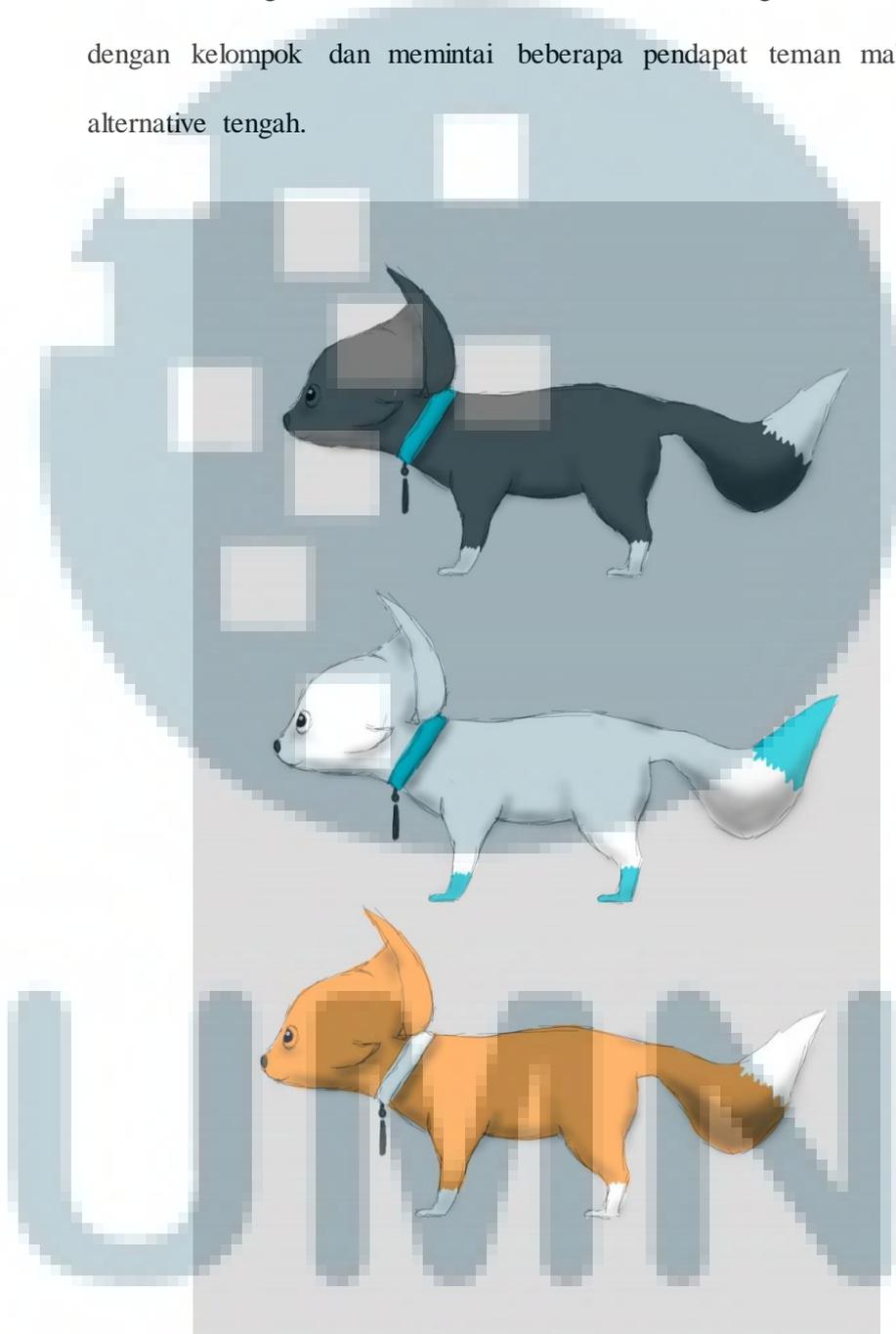
Penulis membuat beberapa alternatif untuk menentukan rancangan warna yang sesuai. Alternatif warna diterapkan sebelumnya telah disepakati penulis dan *storyboard artist* sebagai tipe warna yang akan diaplikasikan pada tokoh. Hal ini dimaksudkan agar warna yang dipakai tidak menyalahi teori warna yang sudah ada dan erat kaitannya dengan *three-dimensional character development*.

Tokoh Kelelawar merupakan tokoh yang lebih banyak menghabiskan hidupnya di malam hari. Keempat alternatif warna dirancang untuk menampilkan kepribadian Kelelawar baik secara langsung maupun tidak. Penulis melakukan diskusi kelompok, sehingga dihasilkan pilihan yaitu alternatif posisi kanan atas. Hal ini dikarenakan warna tersebut lebih mewakili sifat semangat dan optimis si Kelelawar dan juga sisi sosiologisnya. Sedangkan warna abu-abu muda dan abu-abu tua akan menimbulkan kesan jahat dan pemalas. Selain itu, warna coklat juga merupakan warna asli dari beberapa jenis kelelawar yang hidup.



Gambar 3.22. Alternatif Warna Tokoh Kelelawar

Tokoh Kucing memiliki sifat yang sombong dan menganggap dirinya sempurna.,Namun ia juga merupakan seekor kucing yang aktif. Penulis memberikan tiga alternatiff warna untuk tokoh kucing ini. Setelah diskusi dengan kelompok dan memintai beberapa pendapat teman maka diambil alternative tengah.



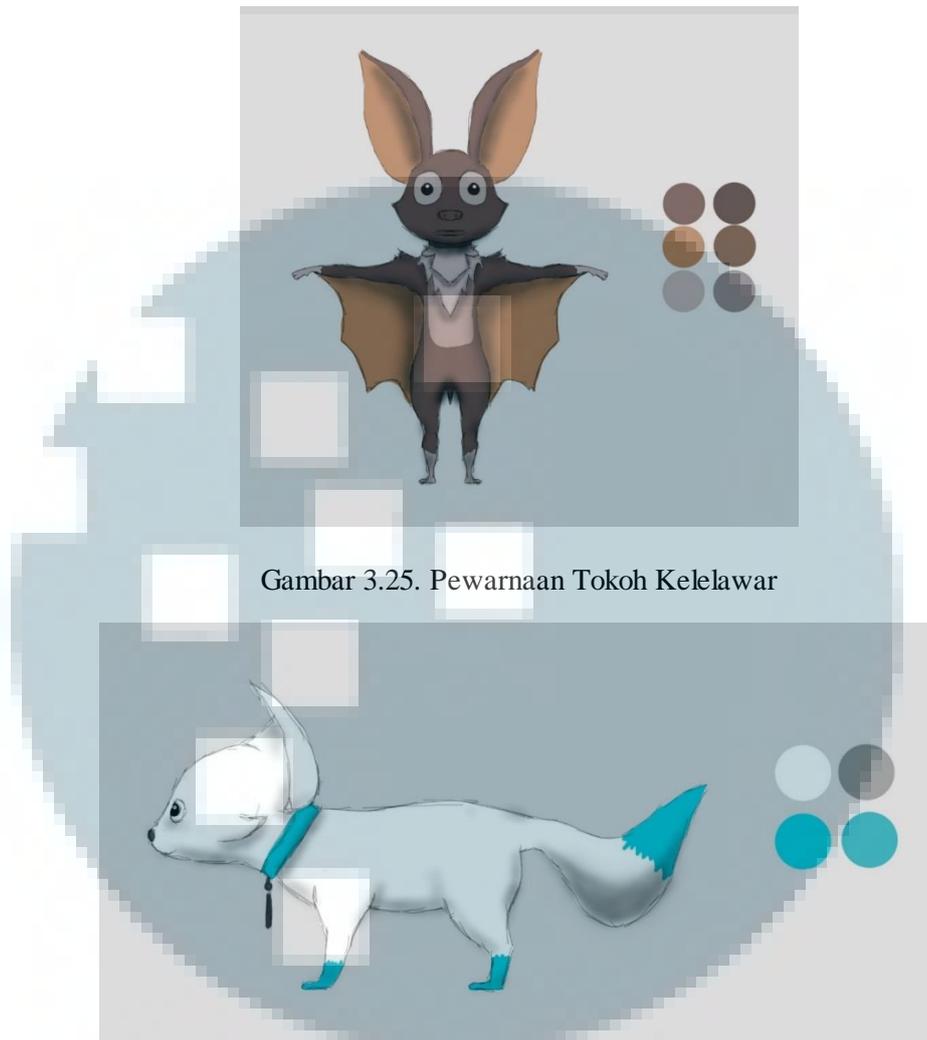
Gambar 3.23. Alternatif Warna Tokoh Kucing

Kemudian yang terakhir adalah tokoh anjing. Tokoh ini memiliki sifat kuat dan berani yang sangat menonjol. Selain itu ia juga seekor anjing yang tangguh. Terdapat tiga alternatif warna yang penulis buat untuk tokoh ini.



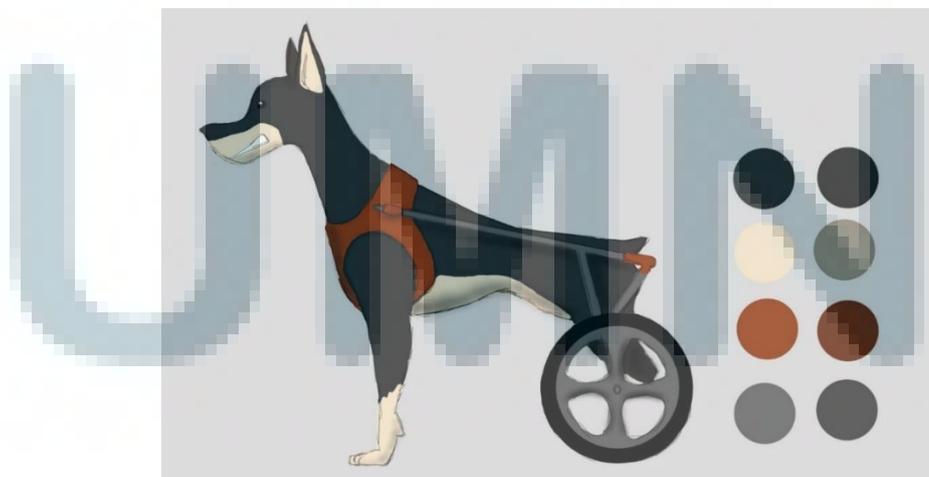
Gambar 3.24. Alternatif Warna Tokoh Anjing

Penulis kemudian memilah alternatif warna yang dipilih menjadi palet warna untuk masing-masing tokoh.



Gambar 3.25. Pewarnaan Tokoh Kelelawar

Gambar 3.26. Pewarnaan Tokoh Kucing



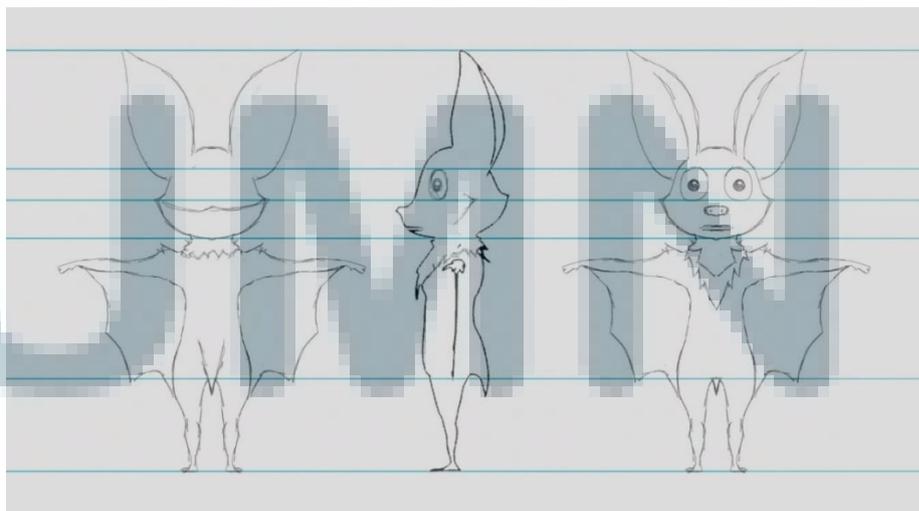
Gambar 3.27. Pewaranaan Tokoh Anjing



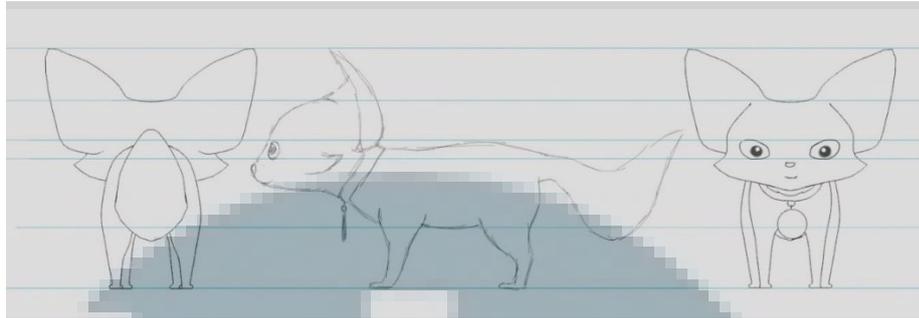
Gambar 3.28. Pewaranaan Ketiga Tokoh

3. *Model Sheet*

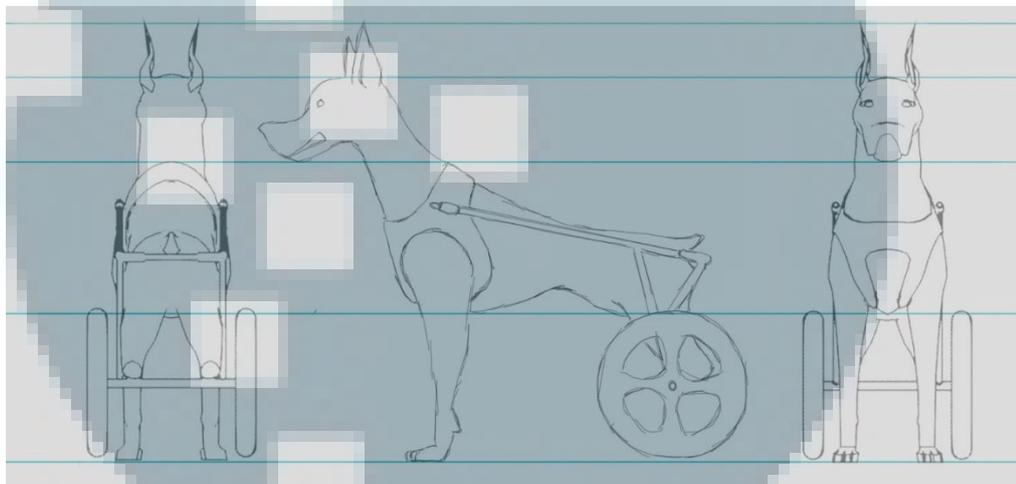
Model sheet dibuat setelah sketsa dan pewarnaan tokoh telah dilakukan. *Model Sheet* adalah kombinasi dari perubahan haluan, ekspresi wajah, perubahan kepala, pose aksi, dan deskripsi tentang penampilan karakter yang penting bagi setiap artis untuk diketahui. (Tillman, 2011, Hal.144). Berikut adalah *model sheet* ketiga tokoh dari tampak depan, samping, dan belakang.



Gambar 3.29. Model Sheet Tokoh Kelelawar



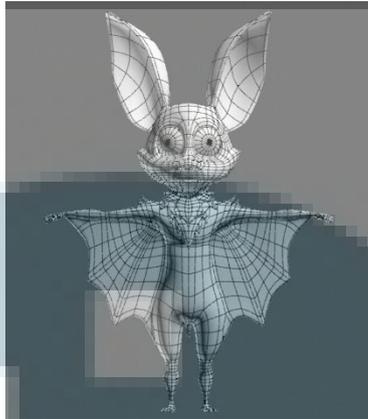
Gambar 3.30. Model Sheet Tokoh Kucing



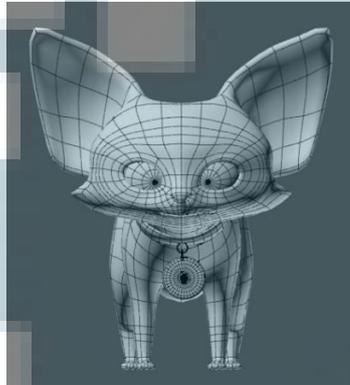
Gambar 3.31. Model Sheet Tokoh Anjing

4. Visualisasi Tokoh

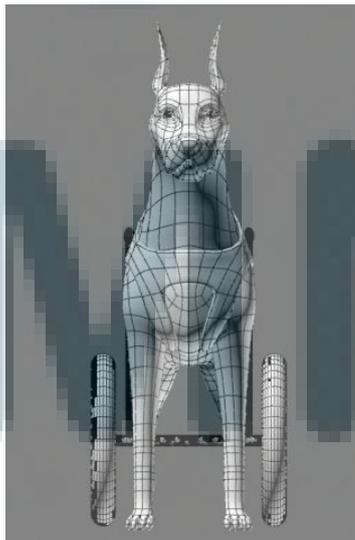
Secara garis besar, pembuatan model 3d dilakukan dengan *box modeling* dengan mengambil bentuk dasar dari model *sheet* yang telah disediakan. Modeling dilakukan dengan menggunakan *software* Autodesk 3ds Max 2012.



Gambar 3.32. Visualisasi Tokoh Kelelawar Menggunakan *Turbosmooth*



Gambar 3.33. Visualisasi Tokoh Kucing Menggunakan *Turbosmooth*



Gambar 3.34. Visualisasi Tokoh Anjing Menggunakan *Turbosmooth*