



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

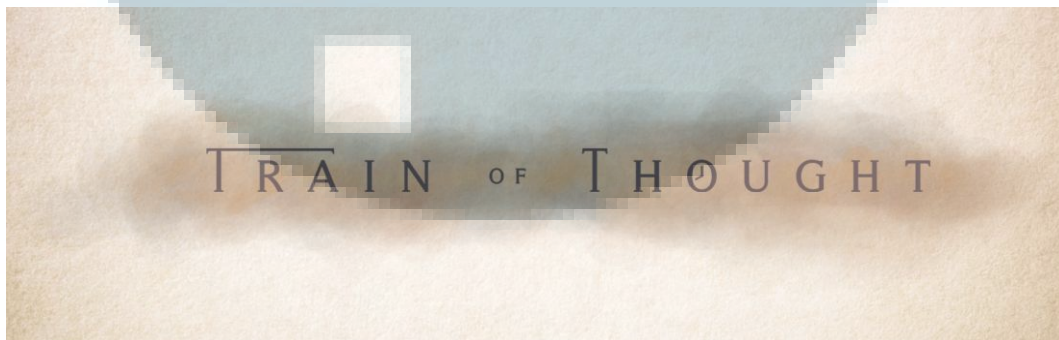
Penulis membuat sebuah tugas akhir bersama dengan tim yang beranggotakan 4 orang yang tergabung dalam kelompok Grey Balloon. Karya yang dibuat adalah sebuah film animasi 3D berjudul “Train of Thought” dengan durasi 4 menit. Film ini bergenre drama, dimana latar belakang cerita ini terjadi pada sebuah daerah suburban yang sedang berkembang menjadi sebuah kota industri. Pembagian tugas dalam pembuatan film ini dapat dijelaskan dalam gambar berikut ini. Penulis menjadi seorang desainer karakter dalam projek ini.



Gambar 3.1. Bagan Produksi dan Distribusi Pekerjaan

3.1.1. Sinopsis

Seorang kakek tua yang berusia 68 tahun tinggal di sebuah kota yang sedang berkembang dalam bidang industri kayu bernama Karaya. Hendrik menjalani kehidupannya seorang diri dan kesepian. Ia selalu melakukan rutinitas yang sama setiap hari yaitu berada pada stasiun tua yang sudah tidak terawat bernama Jatilaksa. Sesuatu hal yang tidak terduga pun terjadi. Benda yang paling berharga dalam hidupnya yaitu sebuah jam saku terjatuh di rel kereta api. Ia berusaha keras untuk mendapatkan kembali jam saku tersebut. Kondisi fisik yang lemah menjadi kelemahan terbesarnya untuk mengambil benda itu. Kondisi pun semakin bertambah buruk sampai sebuah kereta hendak melintas di stasiun tersebut dan akan menghancurkan jam saku beserta kenangan yang tersimpan dalam benda itu.



Gambar 3.2. Train of Thought

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis yang menjadi bagian dalam tim bernama Grey Balloon beranggota empat orang yaitu Ariel Tjahjono mengambil bagian *lighting and rendering artist*, Dimas Ryandi menjadi *animator* dalam kelompok ini, Calvin Wandra sebagai

environment designer, sementara penulis sebagai desainer karakter dalam film animasi 3D “Train of Thought”.

Cerita dari film animasi 3D “Train of Thought” merupakan ide dari Ariel Tjahjono, yang dikembangkan menjadi sebuah film animasi 3D. Pada tahap selanjutnya kelompok melakukan diskusi untuk pembuatan konsep visualisasi. Penulis bekerja sama dengan *scriptwriter* dan animator untuk membentuk kepribadian dan pesan yang ingin disampaikan dari karakter tersebut. Proses selanjutnya penulis membuat rancangan visual dari deskripsi yang telah disepakati oleh kelompok.

3.2. Desain Karakter Jon Hendrik Anderson

1. Fisiologi

Jon Hendrik Anderson atau yang sering dipanggil Hendrik merupakan seorang laki-laki tua yang berusia 68 tahun. Umurnya yang sudah termasuk dalam golongan lansia membuatnya tidak memiliki fisik yang kuat, lamban, dan bongkok. Hendrik memiliki rambut putih yang lebat dengan belahan pada samping kiri. Tampak jelas terlihat banyak kerutan dan tulang yang menonjol memenuhi wajahnya.

Usaha Hendrik untuk mengatasi keterbatasan fisiknya sebagai lansia, ia menggunakan beberapa alat bantu di tubuhnya sehingga masih dapat melakukan aktivitas seperti biasa. Kaca mata digunakan Hendrik untuk membantunya melihat dengan jelas. Alat bantu pendengaran terpasang pada telinga sebelah kiri yang membuatnya dapat mendengar lebih baik. Selain itu, ia juga mengandalkan

sebuah tongkat untuk membantu menjaga keseimbangannya dalam berjalan. Tongkat tersebut terbuat dari bahan kayu dan berbentuk sederhana dengan pegangannya yang melengkung

Hendrik memiliki sebuah jam saku sederhana yang dikalungkan pada lehernya kemanapun ia pergi. Jam tersebut sudah tidak dapat berfungsi seiring berjalannya waktu. Meskipun begitu, jam tersebut menjadi istimewa karena menyimpan banyak kenangan berupa foto yang mengingatkannya pada istrinya, orang yang paling berarti dalam hidupnya.

2. Sosiologi

Hendrik lahir pada tahun 1893 di sebuah kota industri dan perdagangan yang bernama Karaya. Kota tersebut merupakan kota yang memiliki banyak sekali kebudayaan yang berkembang karena berbagai macam suku bangsa tinggal dan berbaur menjadi satu. Proses perpindahan penduduk yang terjadi disebabkan karena mereka biasanya bermukim untuk berdagang. Sebagai sebuah kota industri, kayu merupakan hasil industri pokok dari kota tersebut karena pohon menjadi sumber daya alam yang melimpah di daerah tersebut. Selain itu, kota Karaya merupakan sebuah kota yang beriklim tropis sehingga membuat banyak tumbuhan dapat hidup di tempat itu dengan subur.

Keluarga Hendrik merupakan salah satu kelompok yang tinggal di kota tersebut dan menjadi pedagang. Meskipun begitu, Hendrik memilih untuk tidak menjadi seorang pedagang. Ia memilih menjadi seorang musisi jalanan karena bakatnya dalam bermain musik. Musik yang sangat digemarinya adalah musik

dengan jenis *jazz*, yang dimainkan dengan biola. Sebagai seorang musisi jalanan, Ia sering menghabiskan waktunya bermain musik di lingkungan sekitar stasiun kereta api. Stasiun tersebut bernama Jatilaksa. Jatilaksa terletak pada daerah suburban dari kota Karaya. Seiring dengan perkembangan yang terjadi, kondisi Jatilaksa sekarang mejadi stasiun tua yang sudah tidak terawat.

3. Psikologi

Hendrik merupakan orang yang melankolis, introver, dan begitu konservatif. Hal tersebut membuatnya sangat keras kepala dan begitu protektif terhadap benda-benda yang dimilikinya, terutama terhadap jam saku miliknya. Sebagai orang yang memiliki sifat yang konservatif, Hendrik sangat sulit untuk beradaptasi terhadap perubahan dan perkembangan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Hal tersebut membuatnya menjadi seorang penggerutu pada hal-hal yang tidak disukainya. Hendrik bukanlah orang yang ambisius tetapi ia rela mengorbankan apapun terhadap sesuatu yang merupakan hal paling berarti dalam hidupnya. Ia merupakan tipe orang yang lebih berpikir secara emosional dibandingkan menggunakan logika. Emosi yang tinggi pada dirinya juga disebabkan karena ia hidup sendiri dan ditinggal oleh orang yang sangat berarti dalam hidupnya yaitu istrinya.

3.3. Objek Penelitian

Penulis melakukan beberapa observasi untuk membuat perancangan visual yang sesuai dengan karakter untuk film animasi 3D “Train of Thought”. Observasi dilakukan penulis adalah mengamati tokoh yang berusia lanjut dari beberapa film animasi 3D diantaranya adalah “UP” dan “Geri’s Game”. “UP” merupakan

sebuah film animasi 3D yang dibuat oleh PIXAR dan dirilis pada tahun 2009. Sementara “Geri’s Game” merupakan film pendek animasi 3D yang dirilis tahun 1997 oleh studio yang sama dengan “UP”. Observasi ini akan menjadi acuan dalam perancangan karakter yang dibuat oleh penulis.

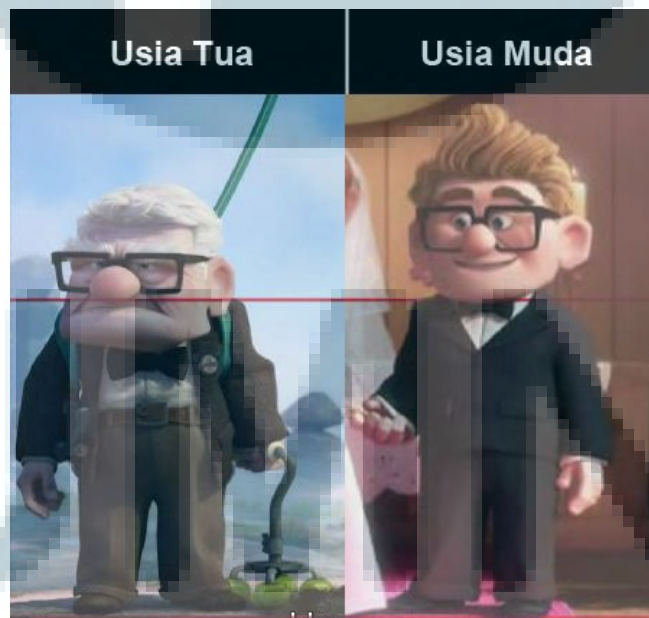
Film “UP” bercerita tentang seorang kakek bernama Carl Fredricksen yang tidak dapat melupakan Ellie, istrinya yang sudah meninggal. Carl berusaha untuk memenuhi impian Ellie saat masih hidup dengan pergi menuju sebuah tempat bernama Paradise Fall. Karakter Carl memiliki visual yang cukup menarik dalam hal perubahan umur yang terjadi pada dirinya mulai dari anak-anak sampai usia lanjut. Hal tersebut yang mendasari penulis menjadikan karakter Carl Fredricksen sebagai objek penelitian.



Gambar 3.3. UP
(<http://skylightcinema.co.uk/wp-content/uploads/2011/11/up1.jpg>)

3.3.1. Observasi Berdasarkan Usia

Hasil observasi yang penulis lakukan terhadap karakter Carl Fredricksen dari film animasi 3D “UP” mendapatkan beberapa hal. Perubahan pertama yang didapatkan penulis dari Carl adalah perubahan tinggi badan. Sebagai lansia, Carl terlihat lebih pendek dan bungkuk dibandingkan pada saat usianya lebih muda. Penulis mencoba untuk menganalisa tinggi karakter dengan acuan posisi bahu dan kaki diposisikan dengan sejajar. Perubahan tinggi yang terjadi pada Carl disebabkan oleh posisi kepala berada dibawah bahu. Sementara saat berusia lebih muda, posisi kepala Carl berada diatas bahu. Posisi kepala tersebut membuat *posture* badan Carl lebih tegak, sedangkan dengan posisi kepala dibawah bahu membuat *posture* badanya lebih bungkuk. Selain itu Carl, menggunakan tongkat yang berjenis *quadripod canes* untuk membantunya dalam berjalan.

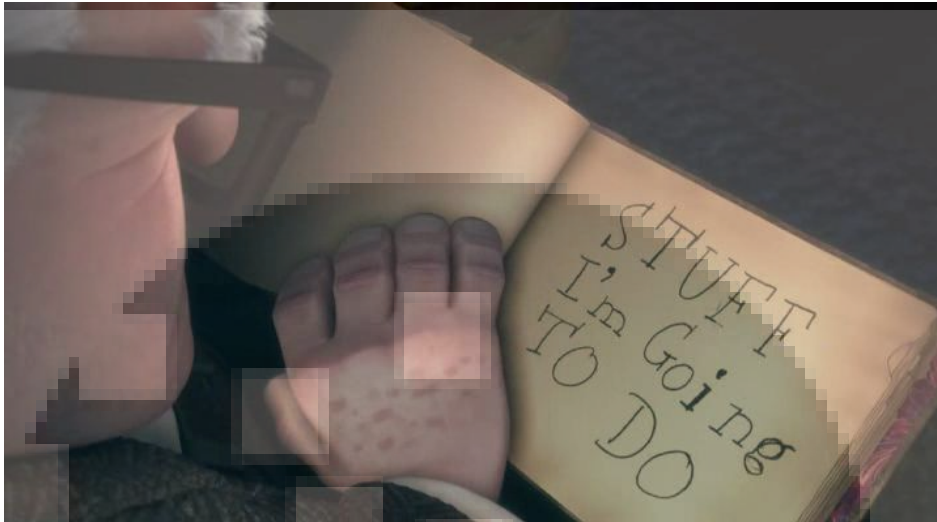


Gambar 3.4. Perbedaan Tinggi Karakter
(UP, 2009)

Perubahan lainnya terjadi pada bagian wajah. Wajah Carl terlihat lebih kasar, memiliki lebih banyak kerutan dan lipatan kulit pada bagian daerah sekitar dahi, pipi dan samping mata. Kerutan tersebut menciptakan garis-garis yang tegas terlihat pada kulit wajah. Kantung mata juga terlihat lebih tebal dan membesar dibandingkan pada saat Carl berusia lebih muda. Kantung mata yang terbentuk juga membuat matanya terlihat lebih kecil dibandingkan pada saat ia muda. Perubahan lain yang terjadi juga terlihat pada rambut, dimana bagian rambut dan alis Carl berubah warna dari berwarna coklat cerah menjadi putih sehingga terlihat beruban. Alat bantu lain yang terpasang pada tubuhnya yaitu alat bantu pendengaran pada telinga sebelah kanan.



Gambar 3.5. Perubahan Visual pada Wajah Carl
(UP, 2009)



Gambar 3.6. Bercak Kulit Carl Fredricksen
(UP, 2009)

Hal serupa juga penulis temukan pada karakter Geri dalam film pendek “Geri’s Game” (1997). Geri merupakan seorang kakek yang bermain catur dengan dirinya sendiri untuk memperebutkan sebuah gigi palsu miliknya. Karakter Geri divisualkan dengan beberapa tulang yang menonjol. Tulang-tulang tersebut terlihat lebih jelas terutama pada bagian tangan, pipi serta dagu. Selain itu, Geri kerutan juga mendominasi wajahnya pada bagian dahi dan dibawah mata. Ciri-ciri lainnya yang membuatnya terkesan lebih tua ditunjukkan oleh rambut dan alisnya yang berwarna putih dari karakter Geri. Geri juga tidak memiliki gigi di rongga mulutnya.

Hasil penelitian penulis dari kedua karakter tersebut mendapatkan ciri-ciri khusus sebagai visual untuk karakter-karakter yang berusia lanjut. Mereka cenderung memiliki keriput, tulang yang menonjol, serta *posture* tubuh yang bongkok, dan beberapa hal lainnya seperti menggunakan beberapa alat bantu

dalam beraktivitas. Semua hal tersebut dapat memberikan kesan visual yang cukup berdasarkan usia lanjut.



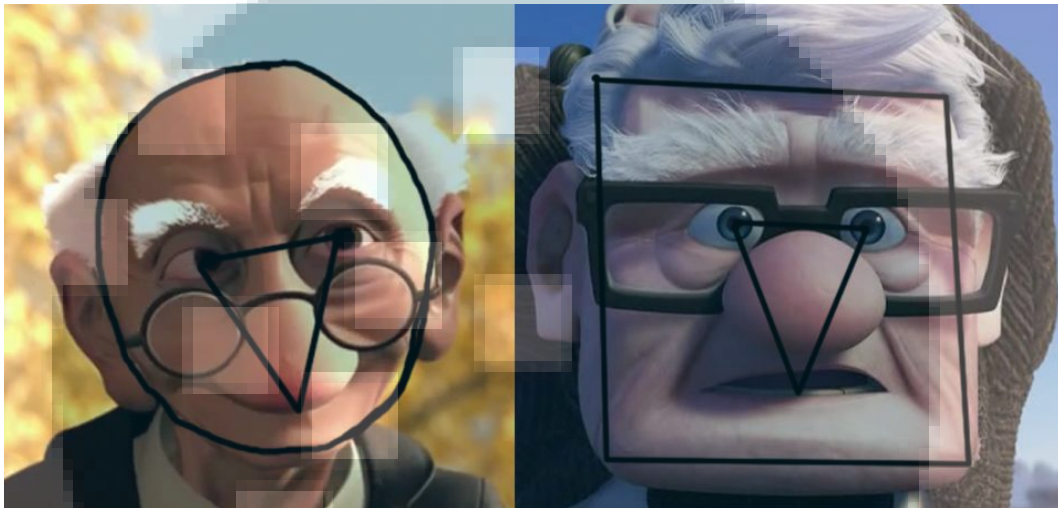
Gambar 3.7. Karakter Geri
(Geri's Game, 1997)

3.3.2. Observasi Berdasarkan Desain

Desain yang penulis amati adalah bentuk kepala dari kedua karakter yaitu Geri dan Carl. Bentuk wajah mereka memiliki perbedaan dan persamaan. Perbedaan dari kedua wajah mereka adalah Carl memiliki bentuk wajah kotak, sedangkan Geri memiliki bentuk wajah lingkaran. Bentuk wajah Carl didesain lebih memiliki arti yang kaku sesuai dengan sifat bentuk kotak yang dijelaskan oleh Bancroft (2006). Sementara Geri memiliki bentuk wajah bundar dan tidak memiliki bentuk khusus yang ingin ditunjukkan.

Dari bentuk perbedaan tersebut, kedua karakter juga memiliki persamaan pada garis segitiga antara jarak kedua mata dengan mulut. Berdasarkan teori dari Woodcock (2007, hlm. 45) yang menjelaskan tentang hal menarik yang dapat

terbentuk dari perubahan garis segitiga antara mata dengan mulut. Penulis mendapati bahwa bentuk dari segitiga yang terbentuk dari kedua karakter adalah segitiga dengan sudut lancip.



Gambar 3.8. Wajah Karakter

Hasil pengamatan yang dilakukan penulis dari segi desain pada kedua karakter tersebut adalah bentuk wajah dapat dibuat dengan bentuk tertentu untuk menyampaikan sifat-sifat dari seorang karakter yang ingin ditunjukkan. Selain itu karakter animasi juga dapat terlihat menarik karena adanya manipulasi dari garis segitiga antara mata dengan mulut. Garis segitiga antara jarak mata dengan mulut yang terdapat pada kedua karakter ini membentuk garis segitiga dengan sudut lancip.

3.4. Penerapan Konsep

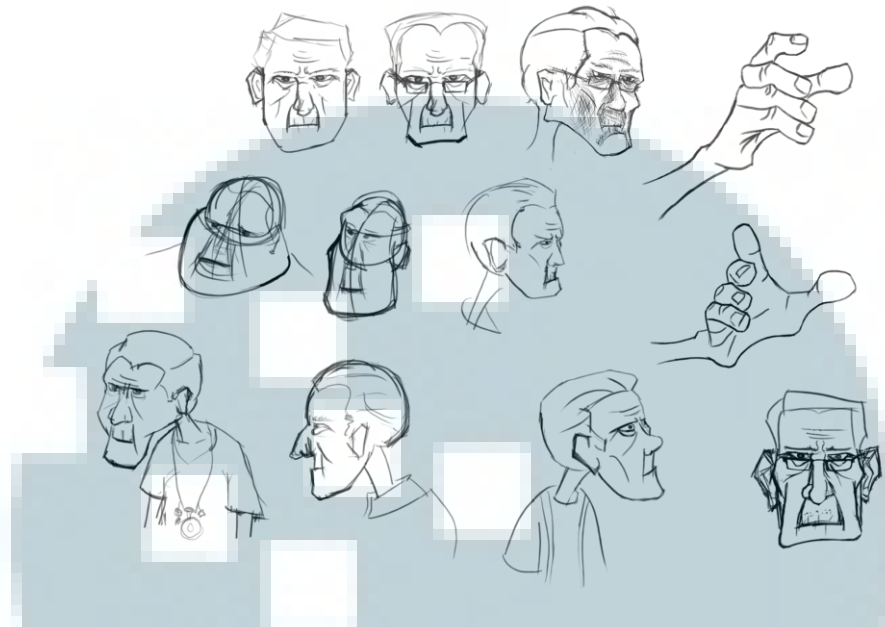
3.4.1. Sketsa

Perancangan konsep mengacu pada studi pustaka yang telah dilakukan penulis ditambahkan dengan perbandingan pada karakter dalam film animasi 3D. Penulis memvisualisasikan tokoh Hendrik dimulai dari sketsa sebagai berikut:



Gambar 3.9. Sketsa Awal Wajah Hendrik

Penulis memulai perancangan sketsa dari bagian kepala, penggambaran awal yang ingin didapatkan adalah seorang kakek-kakek berusia sekitar 68 tahun. Hendrik ingin digambarkan terlihat galak dan hidupnya tidak teratur. Pada konsep awal tersebut, Hendrik merupakan seorang pekerja tambang batu bara. Kemudian konsep tersebut mengalami revisi untuk penyesuaian sesuai dengan lingkungan tempat hidup Hendrik.



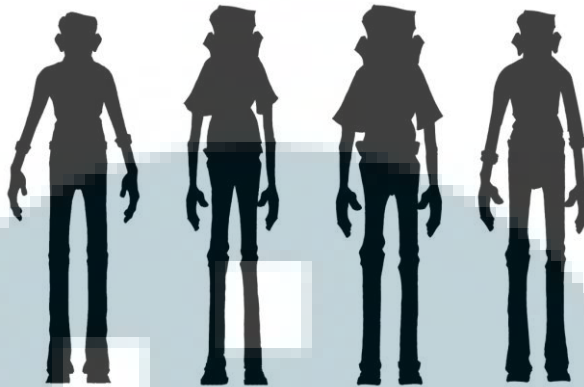
Gambar 3.10. Pengembangan Sketsa Wajah Tokoh Hendrik

Penulis mengembangkan beberapa alternatif wajah Hendrik dengan visual yang ingin digambarkan adalah seorang kakek-kakek yang memiliki sifat introver, melankolis, dan konservatif. Penulis mencoba mengembangkan sifat-sifat tersebut dengan bentuk wajah persegi yang memiliki sifat lebih kaku. Selain sifat-sifat tersebut, Hendrik memiliki tubuh kurus dan kecil yang digambarkan dengan banyak tulang yang menonjol dari kulit.



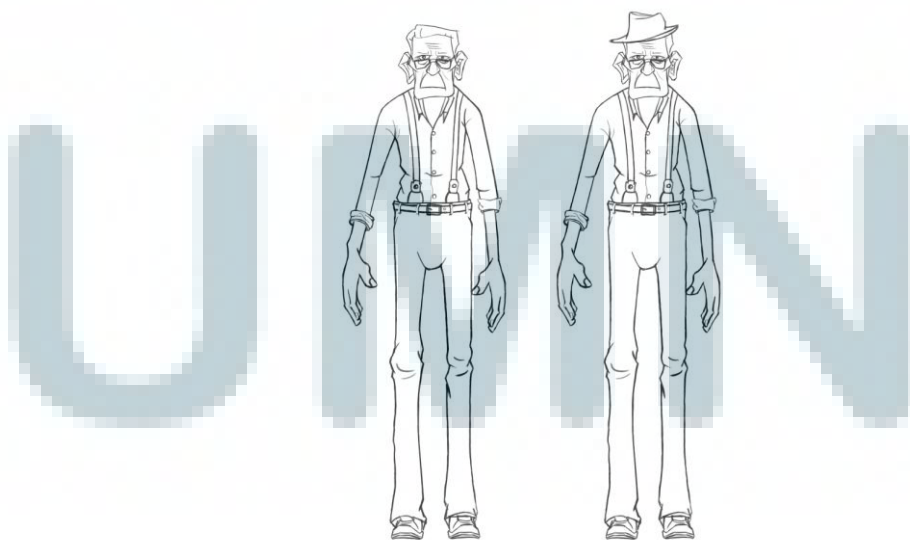
Gambar 3.11. Pengembangan Sketsa Bentuk Tubuh

Pemilihan bentuk tubuh disesuaikan dengan bentuk wajah dan pakaian yang digunakan oleh Hendrik harus dapat menyampaikan aspek dari *three-dimensional character* Hendrik. Beberapa pemilihan pakaian yang digunakan adalah kaos, kemeja, dan beberapa aksesoris lain yang mendukung. Penulis memilih menggunakan kemeja dengan lengan panjang untuk menunjukkan sifat Hendrik yang lebih kaku dan konservatif, dari pada menggunakan pakaian kaos yang lebih santai dan energik. Proporsi dari karakter juga dilakukan pengembangan agar lebih terlihat menarik dengan mengubah bentuk sketsa tersebut menjadi *silhouette*. White (2009, hlm. 241) menjelaskan bahwa *silhouette* digunakan agar karakter dapat mudah dikenali. Penulis membuat beberapa alternatif *silhouette* dari karakter Hendrik sebagai berikut.



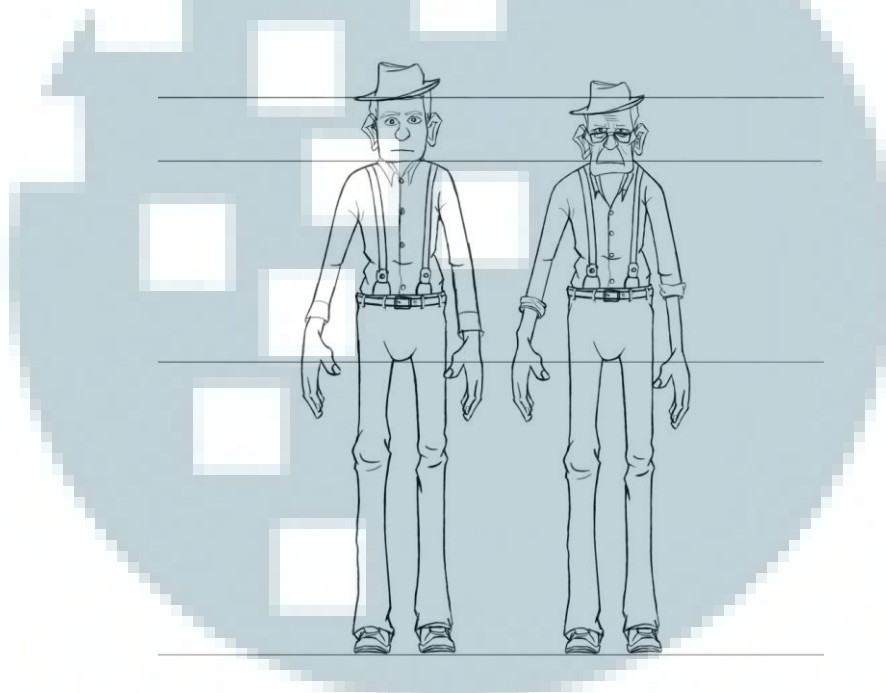
Gambar 3.12. Hendrik *Silhouette*

Pemilihan *silhouette* akhir berdasarkan dari kemudahan pengenalan karakter yang menarik untuk menyampaikan sifat-sifat dari Hendrik dan kesesuaian dengan target penonton untuk film “Train of Thought” yang berusia lebih dari 18 tahun. Pada sketsa akhir, Hendrik menggunakan topi fedora untuk menyampaikan kegemarannya bermain musik dan profesinya sebagai musisi. Dari hal tersebut sehingga dihasilkan sketsa akhir seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.13. Sketsa Akhir

Bagian Hendrik saat berusia lebih muda digambarkan dengan tidak terdapat banyak kerutan diwajahnya. Kemudian pada *posture* tubuh Hendrik juga terlihat lebih tegap dan bersemangat. Pakaian yang dikenakan tidak mengalami perubahan dimaksudkan agar karakter lebih mudah dikenali dan menjadi ciri khas dari Hendrik. Meskipun begitu pakaian tersebut dibuat lebih rapih dan bagus.

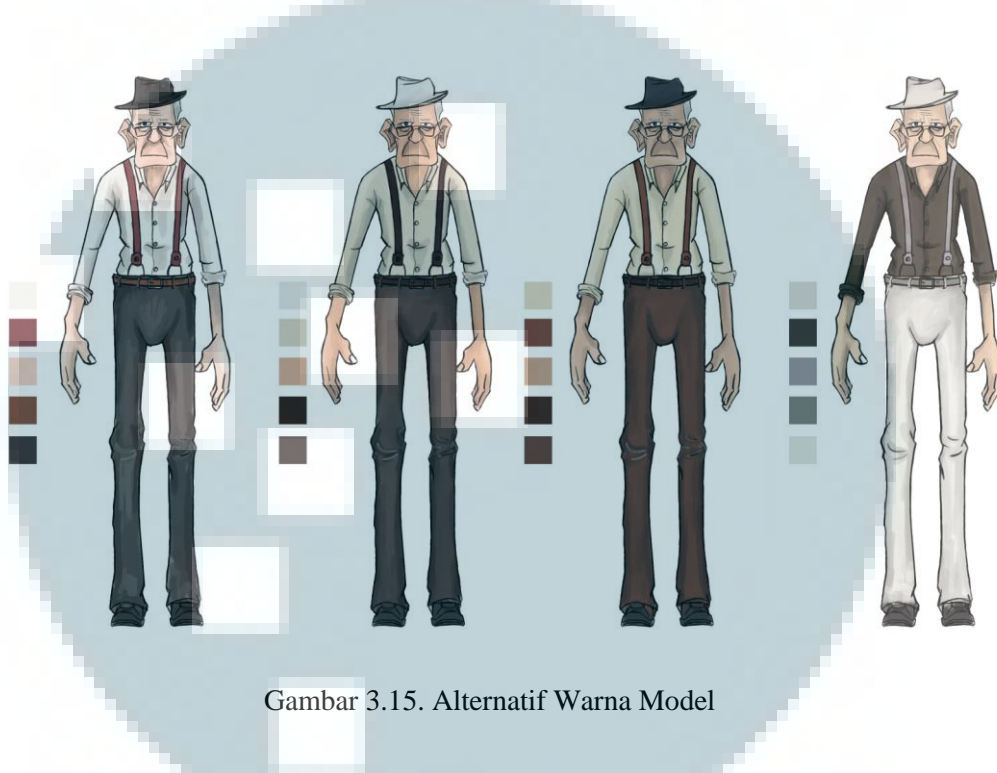


Gambar 3.14. Hendrik Usia Tua dan Muda

3.4.2. *Coloring*

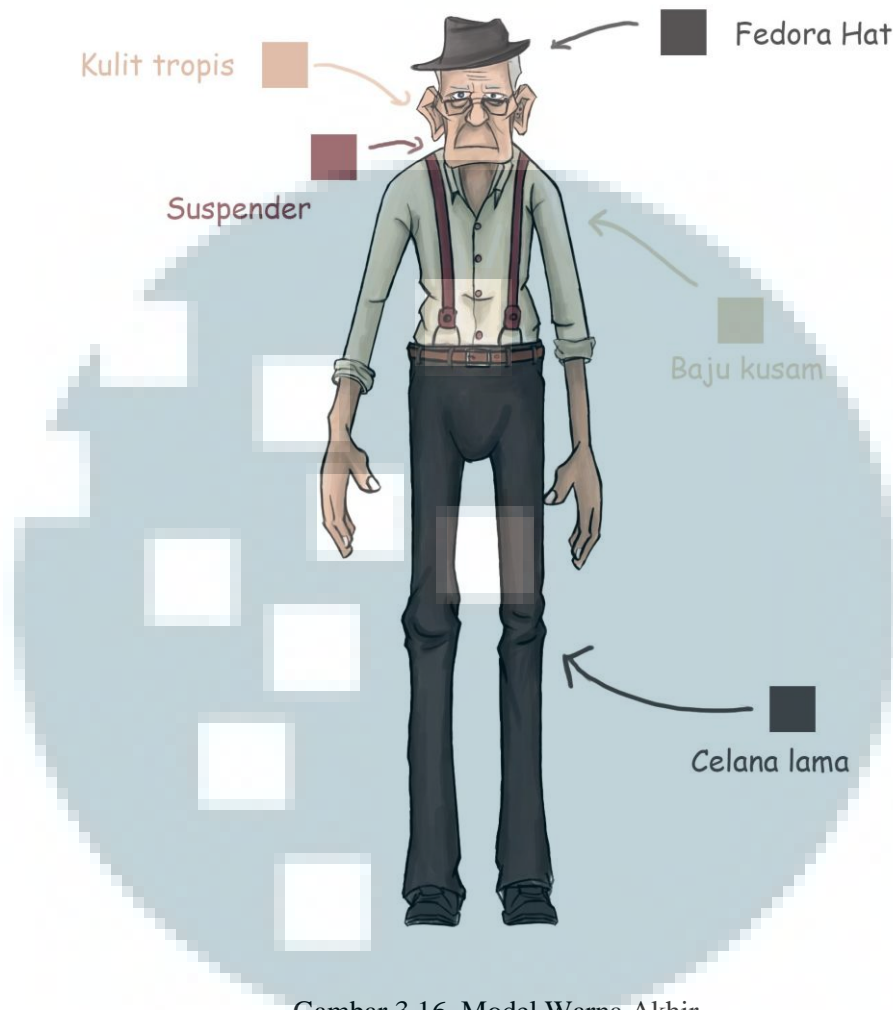
Hendrik yang memiliki sifat konservatif, kaku dan keras kepala divisualkan dengan warna coklat yang dapat memberikan kesan kaku, lama dan tua. Teori dari Fraser & Banks (2004, hlm. 49) tentang warna coklat yang menyebutkan bahwa warna coklat dapat memberikan kesan yang *manly*, kaku, lama dan juga *introversion*. Hal tersebut mendukung sifat Hendrik secara keseluruhan. Penulis membuat alternatif penggunaan warna coklat tersebut dengan mengacu pada

monochromatic scheme dalam *color harmony* dengan menggunakan *value* dan *saturation* dalam pemberian pewarnaan pada karakter Hendrik. Beberapa pembuatan alternatif warna yang penulis lakukan ditunjukkan pada gambar 3.15.



Gambar 3.15. Alternatif Warna Model

Beberapa alternatif warna diatas yang telah dibuat, kemudian dihasilkan warna seperti gambar dibawah ini. Hendrik yang menggunakan baju dengan warna yang kusam agak kekuning-kuningan yang menandakan baju lama yang sering digunakannya, kemudian baju tersebut juga dipadukan dengan celana yang berwarna coklat yang gelap dan pudar. Hendrik juga memiliki warna kulit yang agak gelap untuk menunjukkan tempat tinggalnya yang hidup pada daerah tropis yang notabene memiliki intensitas matahari yang tinggi. Suspender merah yang digunakan oleh Hendrik ditunjukkan untuk memberikan kesan sedikit agresif pada sifatnya sekaligus warna merah memiliki hubungan *value* dengan warna coklat yang menjadi warna dominan dari Hendrik.



Gambar 3.16. Model Warna Akhir

3.4.3. *Facial Expression*

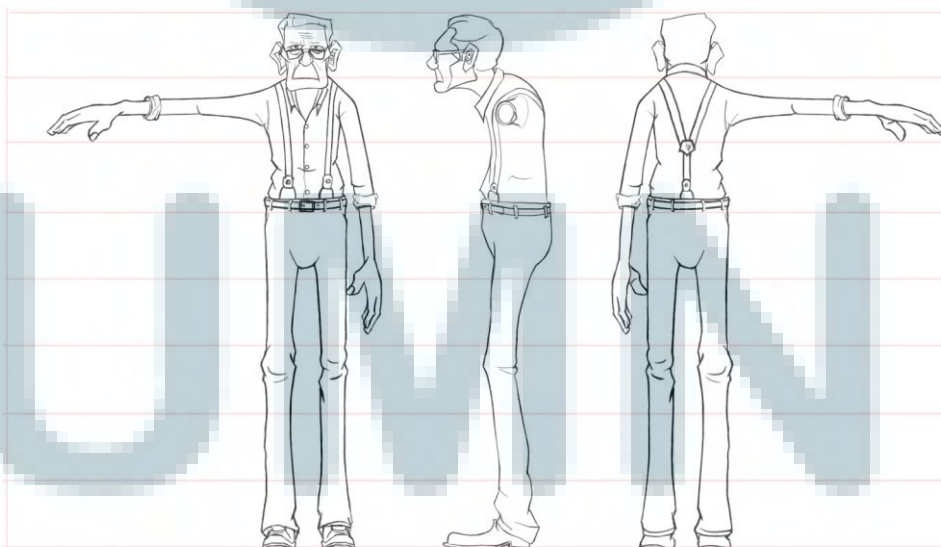
Ekspresi dibuat untuk dapat menggambarkan lebih dalam dari sifat seorang karakter. Penulis membuat sketsa ekspresi dari karakter Hendrik yang dapat mewakili beberapa kepribadiannya dalam sebuah kondisi.



Gambar 3.17. Ekspresi Wajah Hendrik

3.4.4. *Model Sheet*

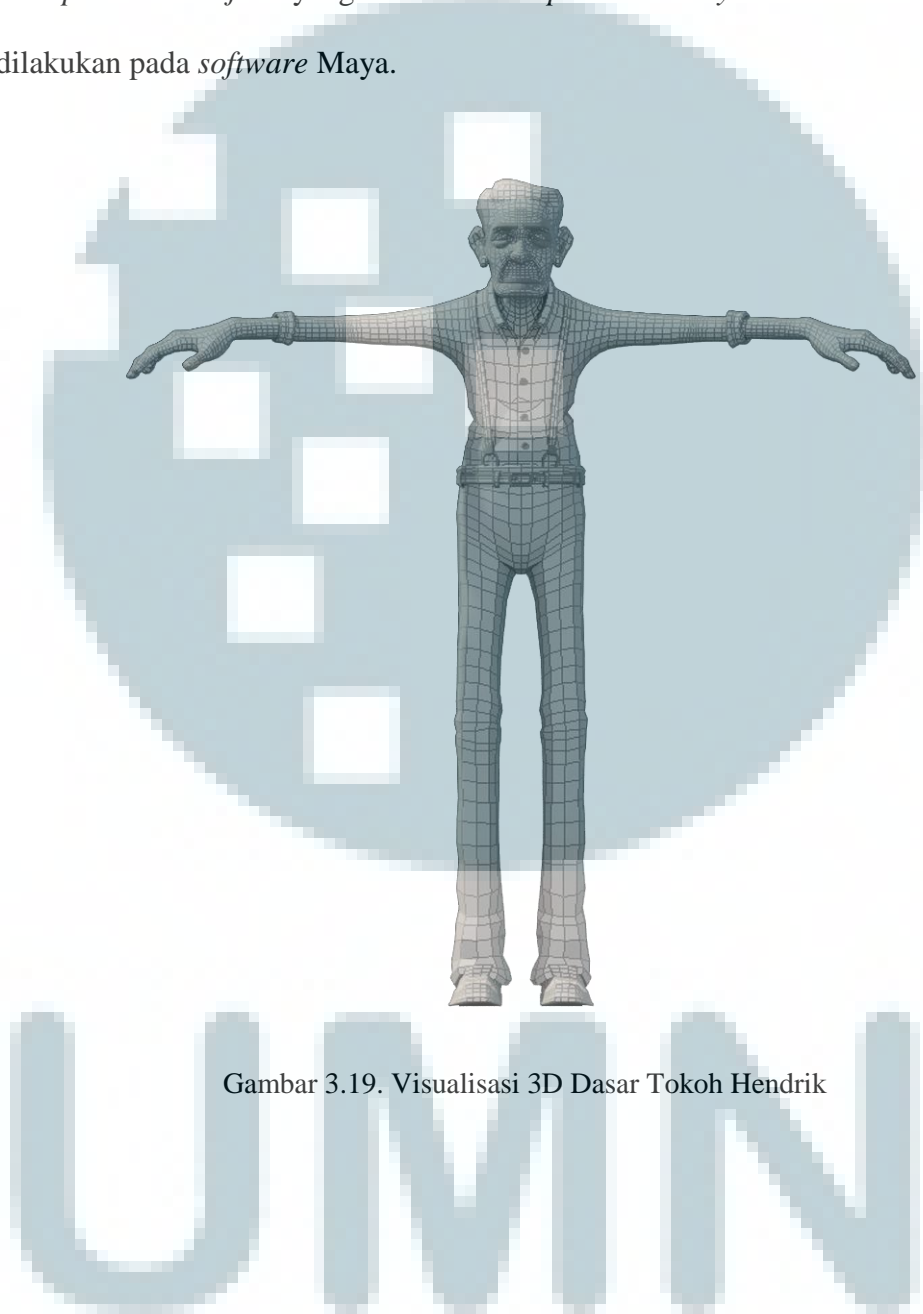
Model sheet dibutuhkan dalam proses pembentukan visualisasi 3D. Bagian yang dibutuhkan dalam *model sheet* adalah depan, samping dan belakang.



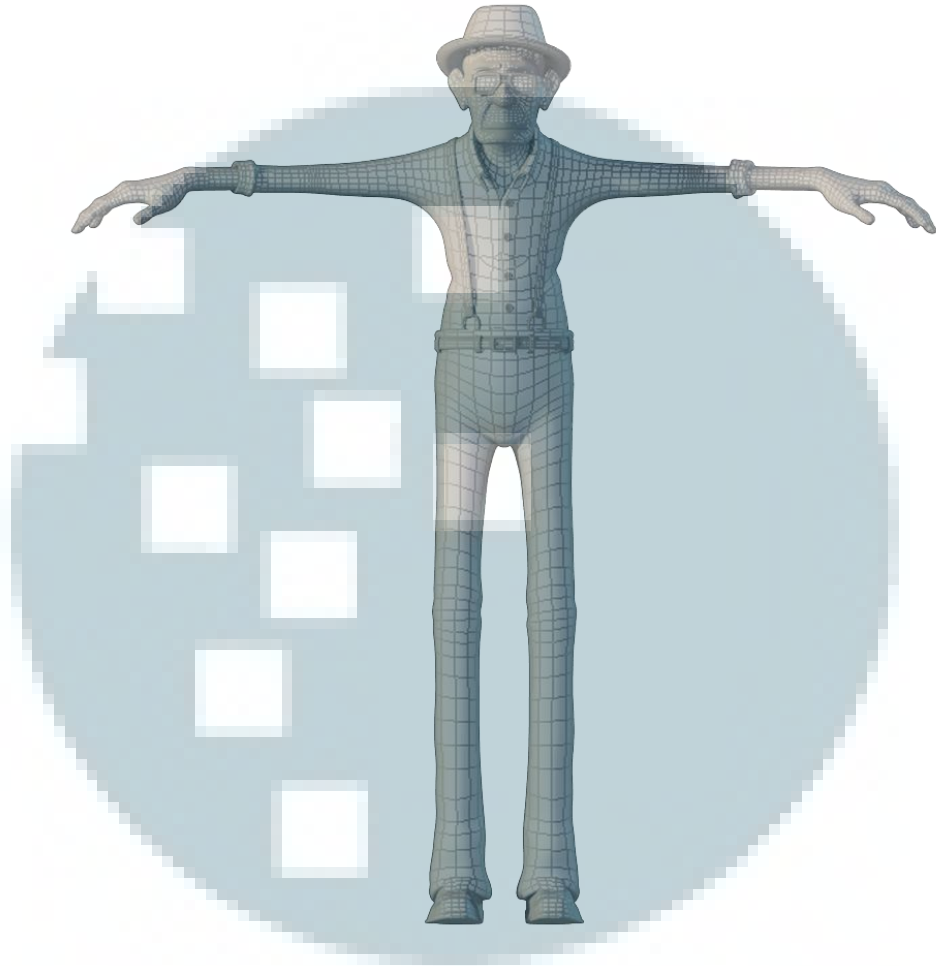
Gambar 3.18. *Model Sheet* Tokoh Hendrik

3.4.5. Visualisasi 3D

Pembuatan visualisasi tokoh dalam bentuk 3D dilakukan dengan cara membentuk dari *primitive object* yang terdiri dari *sphere* dan *cylinder*. Proses *modeling* dilakukan pada *software* Maya.



Gambar 3.19. Visualisasi 3D Dasar Tokoh Hendrik



Gambar 3.20. Visualisasi 3D Akhir Tokoh Hendrik

UMMN



Gambar 3.21. Visualisasi 3D Tokoh Hendrik dengan Tekstur

UMMN