



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

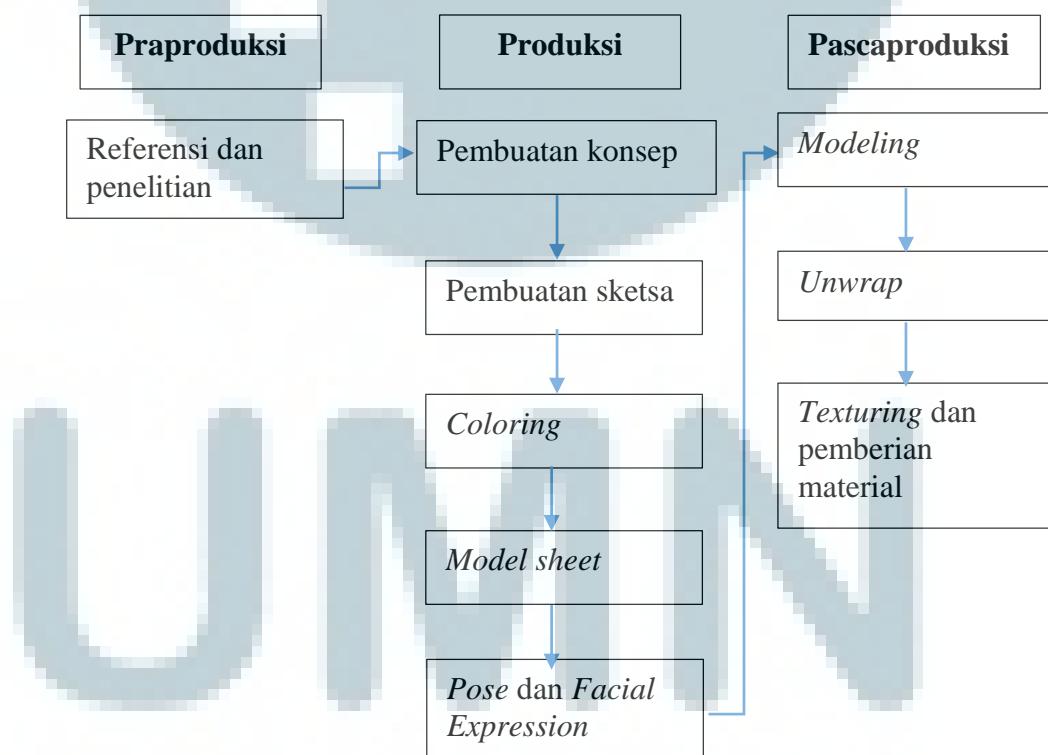
## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Penulis bersama tujuh rekan lainnya tergabung dalam Hiccup Animation bekerja sama dalam pembuatan film pendek *The Gift*. *The Gift* adalah film animasi tiga dimensi berdurasi lima menit dengan genre drama (*teen movie*). Animasi ini merupakan tugas akhir yang dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan.

Proses perancangan ini dapat dikelompokkan menjadi tiga tahap, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Berikut tahapan perancangan yang dijelaskan dalam bentuk bagan.



Gambar 3.1. Bagan Proses Desain Tokoh

### **3.1.1. Sinopsis**

Film The Gift merupakan film bergaya fantasi yang mengambil *setting* waktu 1980 hingga sekarang. Cerita ini mengisahkan tentang seorang anak bernama Kevin Vim yang hidup bersama dengan makhluk peliharaanya yang bernama Max. Hari itu, Kevin sedang berulang tahun dan dikejutkan oleh kedatangan kotak misterius di depan rumahnya. Ternyata kotak misterius tersebut adalah kotak ajaib yang dapat mengabulkan permintaan melalui gambar. Kevin akhirnya menggambar beberapa hal, termasuk menggambar sosok ‘teman’ untuk memeriahkan pesta ulang tahunnya. Karena terlalu bahagia, Kevin menjadi terlalu sibuk dengan ‘teman’ barunya dan tanpa sadar ia melupakan Max. Kevin terus meminta barang pada kotak tersebut, meskipun kotak itu mulai reyot. Hingga akhirnya kotak tersebut meledak dan menghilangkan segalanya yang telah diminta. Kevin merasa sangat sedih, namun Max datang dan menghiburnya. Kevin akhirnya menyadari bahwa Max adalah teman sejatinya.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Penulis tergabung dalam tim bernama Hiccup Animation yang beranggota delapan orang di antaranya penulis sebagai *project leader* dan *character designer*, Devin Anggara Hakim sebagai *creature designer*, Fransiska Wenda sebagai *environment designer*, Monica sebagai *storyboard artist*, Alexander Rei Apollo sebagai *lead animator*, Michael sebagai *3d visual effect artist*, Jovian Gozali sebagai *lighting and rendering artist*, dan Yosiana Irawan sebagai *sound designer*.

Pada mulanya tim berdiskusi untuk membentuk konsep film The Gift. Kemudian penulis bertugas mengembangkan konsep tersebut hingga menjadi rancangan visual dalam bentuk tiga dimensi. Sebagai desainer tokoh, penulis berkolaborasi dengan *lead animator* dan *project leader* untuk memberikan pencitraan kepribadian tokoh melalui animasinya.

### 3.1.3. Pembuatan Konsep

Konsep dasar The Gift yaitu mengambil gaya fantasi untuk segi visual tokoh dan lingkungan, dengan *setting* waktu 1980 hingga sekarang, di mana tokoh merupakan adopsi dari tokoh fantasi yang hidup di masa ketika masih banyaknya tumbuhan dan kayu. Film yang menceritakan tokoh anak-anak ini berisi pesan moral tentang persahabatan yang ditujukan untuk anak-anak. Oleh karena itu, penulis melakukan studi literatur berkaitan penerjemahan konsep yang sesuai dengan target penonton secara visual untuk menyampaikan pesan tersebut. Wright (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 *humanoid* yang telah dikembangkan.

1. Kevin Vim
  - a. Fisiologi

Kevin Vim adalah seorang anak laki-laki berumur 10 tahun yang tinggal bersama peliharaannya. Ia memiliki kostum yang sederhana dan nyaman.

Warna yang diterapkan pada Kevin dominan merah dan biru, untuk menonjolkan sifat optimis dan semangatnya yang besar.

b. Sosiologi

Dari segi *economic power*, ia memiliki status ekonomi yang mencukupi kebutuhan. Ia merupakan anak tunggal dari seorang tukang kayu di mana pada saat itu tukang kayu merupakan pekerjaan yang cukup layak. Pekerjaan Ayah dan pamannya adalah tukang kayu sehingga mereka jarang ada di rumah. Hal ini berdampak pada kepribadian Kevin yang mengharapkan perhatian dan membutuhkan teman, hingga ia mulai menjadi egois ketika mendapatkan kotak misterius tersebut.

Hal terdekat yang ingin dicapainya yaitu untuk memiliki teman sejati. *Education* yang ditempuh berjalan normal, sehingga menentukan jalan pikirannya yang langsung mengambil keputusan tanpa berpikir panjang. Dari segi sosial, lingkungan tempat tinggalnya jauh dan agak terpajok dari pemukiman lain. Hal ini menyebabkan ia memiliki emosi yang sedikit berlebihan, dan tidak banyak memiliki interaksi dengan orang lain.

c. Psikologi

Karena hanya tinggal bersama Max dan tidak memiliki teman lainnya, Kevin memiliki perilaku extrovert, wajah senangnya langsung terpancar di saat ia merasa bahagia . Kevin tetap memandang hidup secara optimis, terlihat saat ia tetap memasang gambar krayon ‘teman-temannya’ meskipun pada kenyataannya ia tidak berteman dengan mereka.

2. Amber Lichtz

a. Fisiologi

Amber Lichtz merupakan sosok ‘teman’ bagi Kevin. Ia adalah seorang anak wanita berumur 9 tahun. Penampilannya rapi, sedikit lebih dewasa, dan menyenangkan. Warna yang diterapkan pada tokoh ini dominan warna terang seperti oranye dan hijau yang menunjukkan sifat ideal, cerah, riang, dan penuh harapan.

b. Sosiologi

Anak sulung keluarga Lichtz ini memiliki status ekonomi yang sedang dengan pendapatan ayahnya sebagai ilmuwan atau peneliti skala kecil. Sedangkan ibunya sebagai ibu rumah tangga biasa yang *outgoing*. Amber Lichtz memiliki kepribadian menyerupai ibunya yaitu mudah bergaul dan *playful*. Namun ia juga mewarisi sifat ayahnya yaitu ‘mata besar’ yang pintar dan memiliki keingintahuan yang besar. Hidup dalam keluarga yang lengkap dan harmonis membuat tokoh ini memiliki sifat ramah dan tenang. Ia menentukan jalan pikirannya yang mengambil keputusan dengan berpikir dahulu dalam melakukan suatu hal.

c. Psikologi

Hidup dengan ibu dan adik perempuan membuatnya berpikir berdasarkan perasaan. Ia memiliki sifat terbuka atau *extrovert*, mudah bergaul, cerdas dan tidak terburu-buru dalam mengambil keputusan.

### 3. Alvin Boris

#### a. Fisiologi

Alvin Boris merupakan sosok ‘teman’ lainnya untuk Kevin. Tokoh anak laki-laki berumur 6 tahun memiliki perawakan kecil dengan penampilan kekanak-kanakan dan warna yang *colorful*. Hal ini untuk menonjolkan sifatnya yang terbuka, lincah, dan sangat suka bermain. Tubuh berukuran pendek dan cukup berisi pada tokoh ini mengindikasikan bahwa ia merupakan sosok anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang cukup bahagia dan berkecukupan.

#### b. Sosiologi

Dari segi *economic power*, ia memiliki status ekonomi yang baik dengan pendapatan dari toko mainan yang dikelola keluarganya sendiri. Sebagai anak bungsu dari tiga bersaudara, ia menjadi anak yang manja, sangat senang bermain, dan memiliki ketertarikan besar pada hal-hal menyenangkan. Dari segi sosial, ia memiliki banyak teman sehingga ia kaya emosi dalam berinteraksi.

#### c. Psikologi

Karena sifatnya yang sangat *playful*, ia memiliki sudut pandang berdasarkan tingkat kesenangannya akan suatu hal. Ia juga memiliki sifat terbuka, *outgoing*, dan menyenangkan. Namun ia tetaplah seorang anak kecil yang polos dan kekanak-kanakan.

Selanjutnya perancangan tokoh akan dilakukan dengan cara yang telah disampaikan oleh Bancroft yakni menurut bentuk dasar, ukuran, dan variasi.

### 3.2. Objek Penelitian

Sebelum masuk dalam perancangan visual tokoh, penulis lebih dahulu melakukan observasi pada beberapa objek penelitian. Observasi dilakukan pada beberapa film animasi 3d yang sebagai referensi warna dan visual. Film Despicable Me 2 digunakan penulis sebagai referensi penggunaan gaya pada tokoh anak-anak.



Gambar 3.2. Tokoh Anak pada Film Despicable Me 2  
(Illumination Entertainment dan Universal Pictures, 2013)

Despicable Me 2 merupakan sebuah film animasi 3d semua umur yang dirilis pada tahun 2013 oleh Universal Pictures dan Illumination Entertainment. Film ini disutradarai oleh Pierre Coffin dan Chris Renaud. Film ini bercerita tentang tokoh Gru yang direkrut dalam *Anti-Villain League* untuk melawan penjahat. Gru tidak hanya bekerja sebagai agent, namun ia harus mengurus anak-anak dan banyak *creature minion* ciptaannya. Tokoh anak-anak pada film ini tidak hanya memiliki visual yang menarik, tapi memiliki khas dari masing-masing tokoh. Maka penulis akan meneliti *style* yang digunakan pada tokoh ini, yaitu Agnes, Margo, dan Edith.

Adapun untuk referensi warna yang ingin diterapkan tokoh, penulis memilih film Lorax sebagai objek penelitian dikarenakan nuansa warna pada film ini mendekati konsep film The Gift. Bagian yang diteliti yaitu penggunaan warna pada tokoh dan kostumnya. Audrey, Ted, Grammy Norma (pada waktu 01.11.44) , dan dua tokoh samping lainnya (menit ke 02.46). Hal ini dikarenakan pencapaian warna dari bagian itu mendekati konsep yang diinginkan penulis. Film ini dirilis pada tahun 2012 dengan studio yang sama dengan Despicable Me 2. Lorax menceritakan tentang seorang anak laki-laki berumur enam tahun yang berusaha mewujudkan mimpi gadis impiannya hingga akhirnya ia masuk ke dalam petualangan Lorax.



Gambar 3.3. *Screenshot* Film The Lorax  
(Illumination Entertainment dan Universal Pictures, 2012)

### 3.3. 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 tokoh dalam film animasi. Pada observasi warna, penulis akan mengambil sampel dari warna-warna tokoh untuk meneliti parameter warna yang digunakan pada film. Hal ini kemudian akan menjadi acuan dalam perancangan.

Kuesioner dengan penyebaran angket kepada anggota tim Hiccup Animation juga akan dilakukan untuk mengetahui pendapat tim tentang visualisasi warna kulit tokoh *humanoid* yang sesuai dengan konsep film.

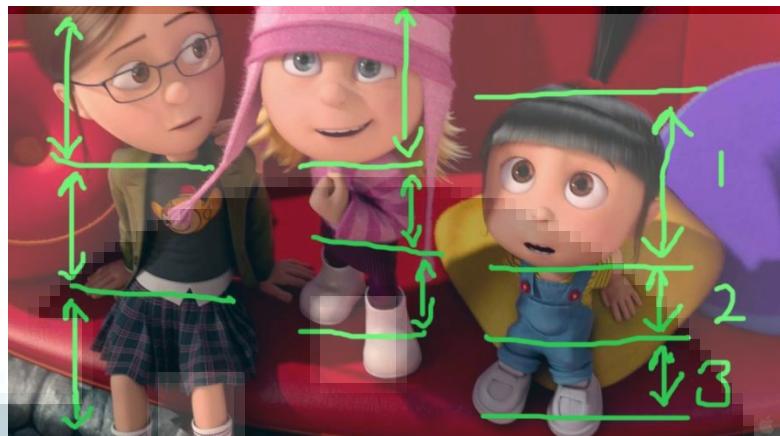
### 3.4. Hasil Penelitian

#### 3.4.1. Observasi Style Tokoh pada Film “Despicable Me 2”

Penulis melakukan penelitian terhadap ketiga tokoh anak-anak yaitu Agnes, Margo, dan Edith. Dari hasil penelitian, diketahui bahwa ketiga tokoh ini menggunakan proporsi tinggi tiga kepala. Bentuk lingkaran dan kurva banyak digunakan pada ketiga tokoh ini. Bentuk lingkaran digunakan pada bentuk wajah, hidung, dan sekitar mata. Sedangkan kurva digunakan pada bagian kostum, seperti kantung baju, dan sepatu. Menurut Bancroft (2006, hal.28) penggunaan lingkaran atau kurva biasa digunakan pada bentuk bayi untuk memberi kesan lucu.



Gambar 3.4. Analisa Bentuk Kurva pada Margo, Edith, dan Agnes



Gambar 3.5. Analisa Tinggi Margo, Edith, dan Agnes

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.

Hal-hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Wright tentang pendekatan terhadap penonton terutama anak-anak berumur enam hingga lima belas tahun yang memiliki ketertarikan pada film fantasi dengan bentuk ekspresif seperti Bugs Bunny, dengan mata besar, dan kepribadian sedikit sarkasme dengan action dan

drama dengan kualitas fantasi yang tetap masuk akal.

Jika ditinjau dari elemen desain, setiap tokoh memiliki warna dominan berbeda dengan perpaduan motif garis. Margo memiliki perpaduan warna yang lebih gelap dibanding yang lain. Ia menggunakan kaos hitam bergambar Wangan-kun, jaket coklat, rok navy dengan kotak-kotak hitam, kaus kaki putih, dan sepatu converse merah. Perpaduan warna ini menekankan tokoh Margo yang lebih dewasa dan *protective*. Selain itu adanya gambar pada kaos, dan motif kotak-kotak pada tokoh ini menjadi *point of interest* tokoh ini.



Gambar 3.6. Margo

Edith, anak tengah dari tiga saudara ini memakai topi rajut berwarna pink dengan motif garis sebagai *point of interest* tokoh ini. Ia juga menggunakan sweater, rok dan celana dengan warna yang serasi dengan topinya. Warna dominan pink diterapkan pada tokoh ini sebagai ciri utamanya, meskipun ia berkepribadian tomboi dan *destructive*. Hal ini juga mengungkapkan bahwa penggunaan warna pada tokoh tidak selalu memiliki persamaan dengan kepribadian sebuah tokoh.

Sama halnya dengan Margo, tokoh ini menggunakan garis pada motif kostum untuk memperkuat desain visual.



Gambar 3.7. Edith

Sementara pada tokoh Agnes dengan kepribadian sangat kekanak-kanakan menggunakan warna biru secara keseluruhan, dengan kaos garis berwarna kuning, *sneakers* putih, dan kaus kaki kuning. Tokoh ini sering sekali membawa boneka *unicorn* kesukaannya. Hal ini lebih memperjelas kepribadian Agnes yang kekanak-kanakan melalui properti lain. Sama dengan kedua tokoh lainnya, Agnes juga menggunakan garis pada motif bajunya.



Gambar 3.8. Agnes

### 3.4.2. Observasi Warna pada Film “The Lorax”

Berikut adalah palet warna yang diambil dari *shot* film Lorax, untuk warna utama serta bagian dengan dipengaruhi bayangan.



Gambar 3.9. Analisa Warna pada Screenshot Film The Lorax



Gambar 3.10. Analisa Warna pada Screenshot Film The Lorax

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



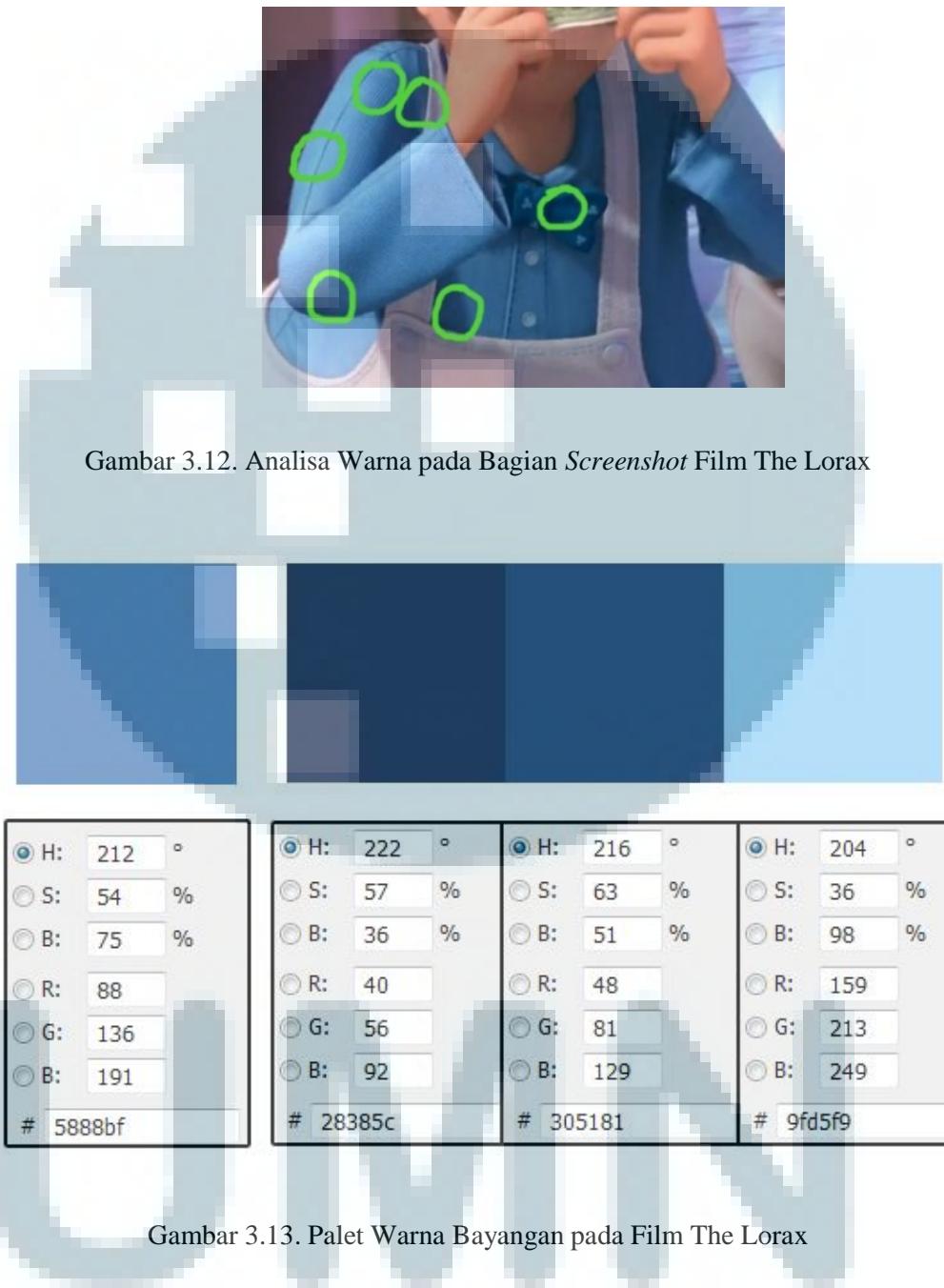
Gambar 3.11. Palet Warna dari Film The Lorax

Berdasarkan tingkat *saturation*, tiga warna menggunakan *saturation* 50-60, dua warna menggunakan *saturation* 90-100, satu warna dengan *saturation* 40, dan penerapan *saturation* 11 pada warna putih. Dapat dikatakan bahwa dominan warna yang digunakan pada film ini menggunakan *saturation* di atas 50, dan *saturation* 10-49 untuk warna yang lebih muda atau pun putih.

Sementara tingkat *brightness* yang diterapkan memiliki tingkatan serupa yaitu 75-100. Jika diandaikan dengan warna hitam ke putih, *brightness* seratus adalah putih, lima puluh adalah abu-abu, dan nol adalah hitam. Maka tingkatan 75-100 adalah warna yang mendekati putih, dan jauh dari hitam. Hal ini menunjukkan bahwa untuk menghasilkan warna seperti film Lorax, dibutuhkan warna dengan tingkat *brightness* yang menjauhi warna gelap yaitu 75 hingga 100.

Penulis juga meneliti warna yang dipengaruhi bayangan dan cahaya.

Berikut adalah sampel warna utama yaitu biru, dengan tiga warna lainnya.



Gambar 3.12. Analisa Warna pada Bagian Screenshot Film The Lorax

Dari warna di atas, diketahui bahwa ketiga warna biru tersebut memiliki perubahan signifikan pada parameter *hue*. Hal ini membuktikan bahwa untuk

menghasilkan warna *shade* atau *tint* seperti kostum tokoh Lorax tidak hanya perlu mengubah *saturation* dan *brightness*, namun juga *hue*.

### 3.4.3. Sketsa, Coloring, Modelsheets, dan Facial Expression

#### 1. Sketsa

Berikut uraian pembuatan sketsa yang penulis kerjakan. Penulis memulai dengan membuat sketsa awal yang kemudian menghasilkan sketsa untuk ketiga tokoh.



Gambar 3.14. Sketsa Awal



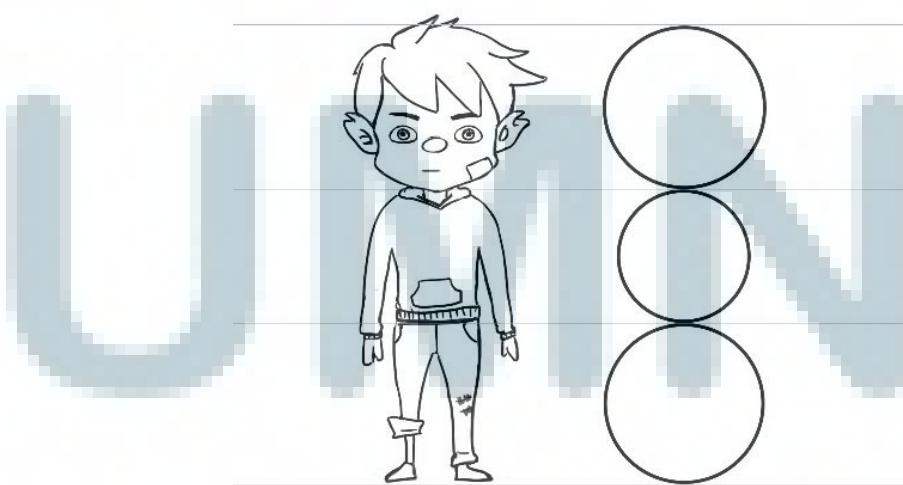
Gambar 3.15. Pengembangan Sketsa Ketiga Tokoh

Dari hasil diskusi dengan tim, maka ditentukan tiga tokoh yang akan dipakai. Berikut adalah sketsa final ketiga tokoh.

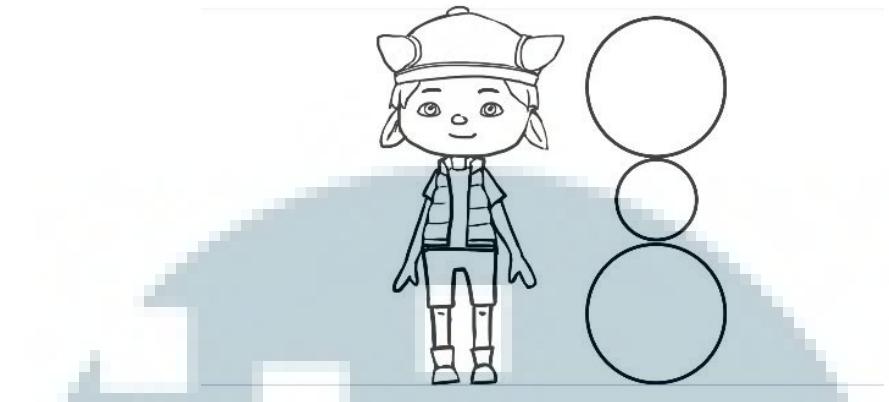


Gambar 3.16. Sketsa Final

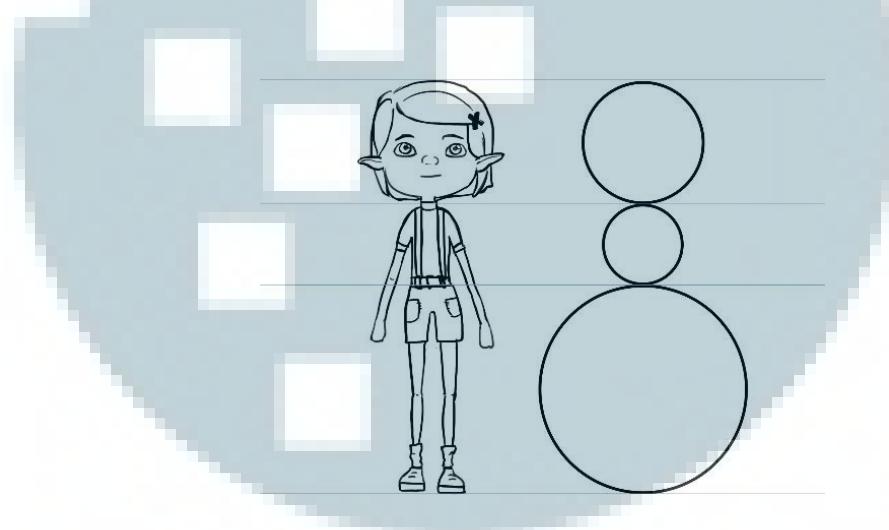
Dengan adanya sedikit perubahan alur cerita, maka terdapat sedikit perubahan pada tokoh Kevin yaitu dengan menghilangkan topinya. Penulis juga mengubah proporsi ketiga tokoh untuk meningkatkan keharmonisan proporsi antar tokoh.



Gambar 3.17. Perubahan Proporsi Tubuh Kevin Vim



Gambar 3.18. Perubahan Proporsi Tubuh Alvin Boris



Gambar 3.19. Perubahan Proporsi Tubuh Amber Lichtz



Gambar 3.20. Perubahan Sketsa Final

## 2. Coloring

Penulis membuat beberapa alternatif untuk menentukan rancangan warna yang sesuai. Alternatif warna diterapkan dalam latar warna yang disepakati penulis dan *environment designer* sebagai tipe warna yang akan diaplikasikan pada *environment*. Hal ini sesuai dengan teori Morioka tentang pengaruh warna sekitar (*environment*) pada suatu warna.

Tokoh Kevin mengenakan pakaian *sweater* dan celana jeans yang dilipat.. Ketiga alternatif warna dirancang untuk menampilkan kepribadian Kevin baik secara langsung maupun tidak. Penulis melakukan diskusi kelompok, sehingga dihasilkan pilihan yaitu alternatif pertama. Hal ini dikarenakan warna tersebut lebih mewakili sifat semangat dan optimis Kevin. Sedangkan warna kuning dan ungu terkesan lebih ceria dan mewah. Selain itu, warna merah dan biru juga merupakan perpaduan warna harmonis yang kuat dari *triadic scheme*.



Gambar 3.21. Alternatif Warna Tokoh Kevin

Tokoh Boris memiliki sifat yang lebih *playful*, ceria, dan kekanakan. Penggunaan warna seperti kuning dan biru bertujuan memberi kesan ceria. Diskusi penulis bersama kelompok menghasilkan pilihan yaitu alternatif pertama. Pilihan warna ini terkesan lebih ramah dan *friendly* dibanding warna lainnya. Alternatif kedua terkesan terlalu ramah, dan alternatif ketiga terkesan angkuh.



Gambar 3.22. Alternatif Warna Tokoh Boris

Tokoh Lichtz memiliki sifat yang ceria dan lebih dewasa. Terdapat dua alternatif warna pada tokoh ini. Diskusi bersama kelompok menghasilkan pilihan pada alternatif pertama, sebab terkesan lebih ceria dibanding alternatif kedua.

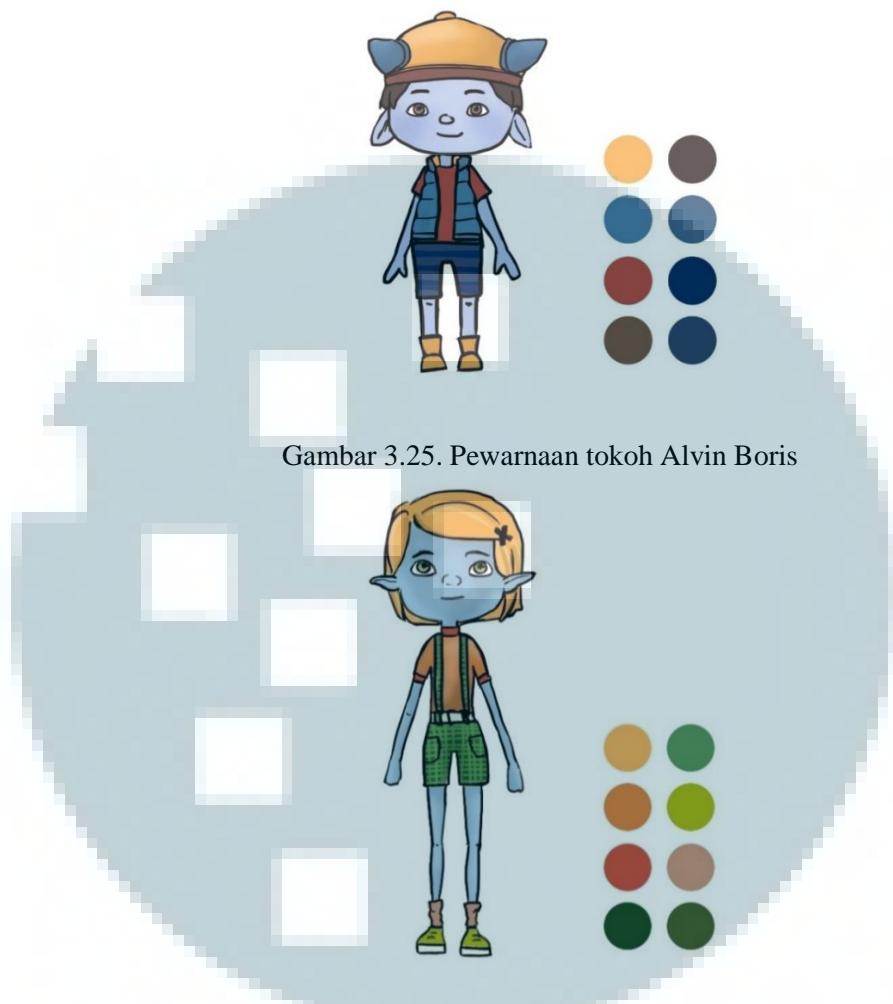


Gambar 3.23. Alternatif Warna Tokoh Lichtz

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



Gambar 3.24. Pewarnaan tokoh Kevin Vim



Gambar 3.25. Pewarnaan tokoh Alvin Boris



Gambar 3.26. Pewarnaan tokoh Amber Lichtz

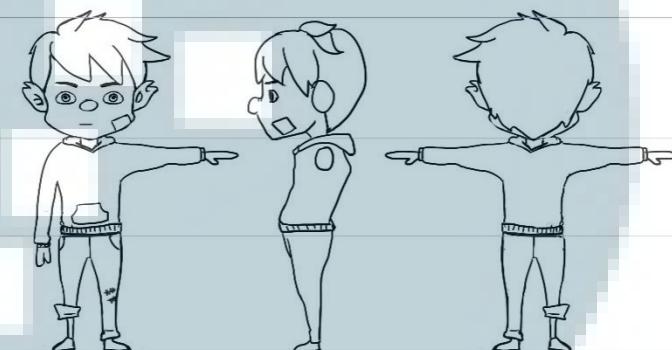


Gambar 3.27. Pewarnaan Ketiga Tokoh

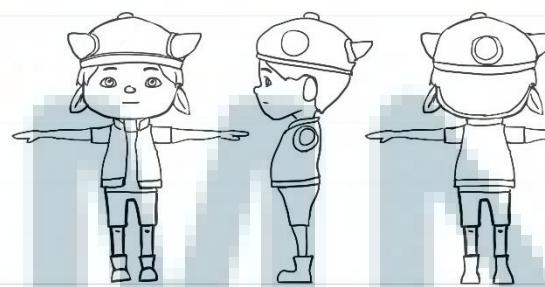
### 3. *Model Sheet*

*Model sheet* dibuat setelah sketsa dan pewarnaan tokoh telah dilakukan.

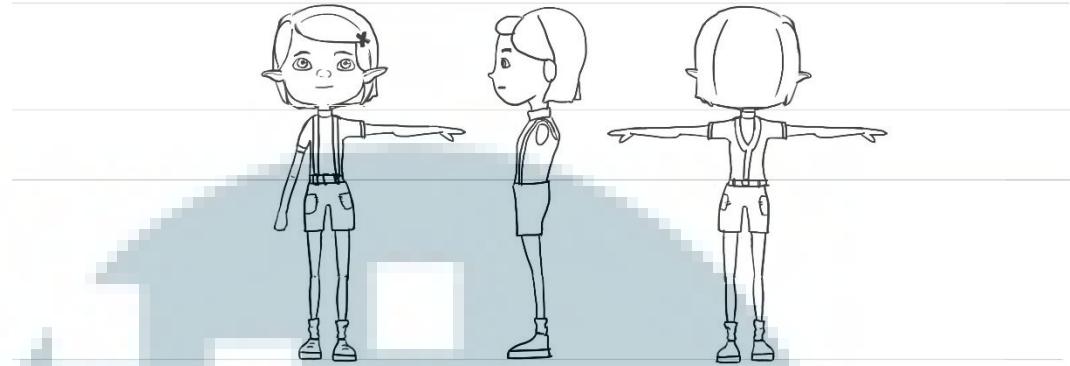
Seperti yang diungkapkan Withrow (2009) bahwa dibutuhkannya *draft* tampak samping, depan, belakang, dan perspektif dari tokoh untuk cerita yang difilmkan. Berikut adalah *model sheet* ketiga tokoh dari tampak depan, samping, dan belakang.



Gambar 3.28. *Model Sheet* Tokoh Kevin Vim



Gambar 3.29. *Model Sheet* Tokoh Alvin Boris



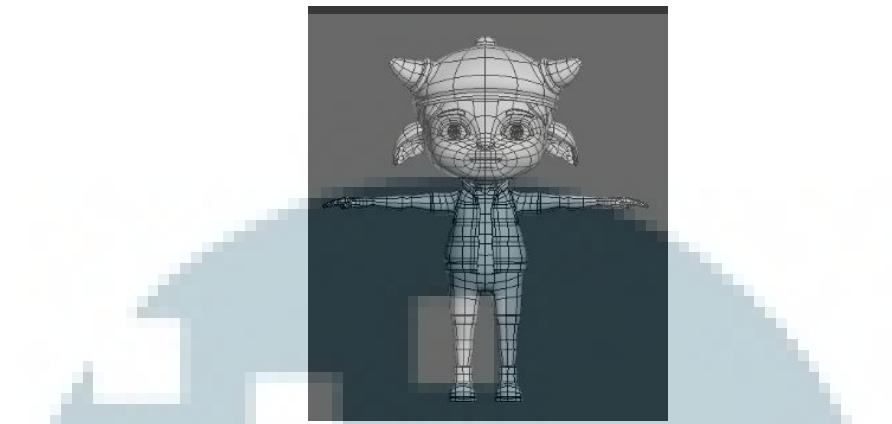
Gambar 3.30. *Model Sheet* Tokoh Amber Lichtz

#### 4. Visualisasi Tokoh

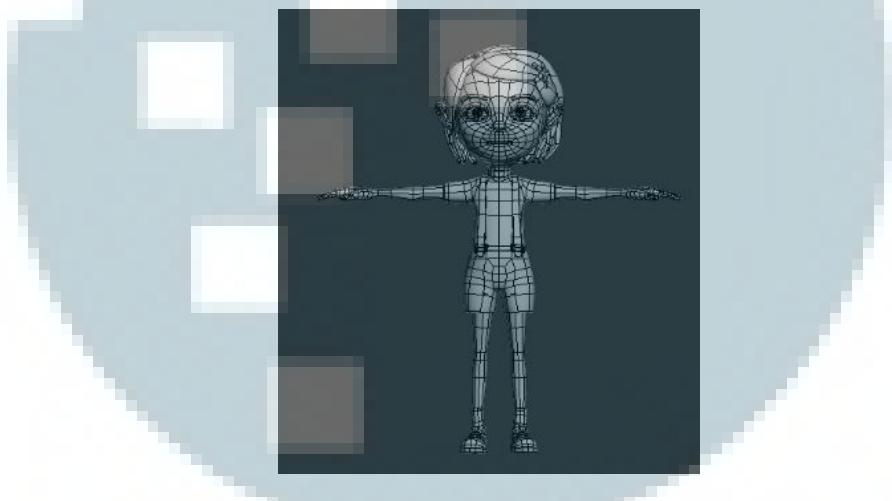
Secara garis besar, pembuatan model 3d dilakukan dengan *spline modeling* yang dijiplak dari *model sheet* yang telah disediakan. Modeling dilakukan dengan menggunakan *software* Autodesk 3ds Max.



Gambar 3.31. *Modeling* Tokoh Kevin Vim dengan *Turbosmooth*



Gambar 3.32. *Modeling* Tokoh Alvin Boris dengan *turbosmooth*



Gambar 3.33. *Modeling* Tokoh Amber Lichtz Dengan *turbosmooth*

#### 3.4.4. Diskusi Kelompok

Penulis menyebarkan kuesioner secara *online* kepada tujuh anggota tim Hiccup Animation dengan memberikan beberapa *sample* warna kulit yang diterapkan pada model Kevin, disertai dengan beberapa pertanyaan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pendapat tim tentang kesesuaian desain warna untuk konsep film.

Pertanyaan yang disertai pada kuesioner tersebut antara lain, manakah warna kulit tokoh yang lebih sesuai dan mendekati dengan konsep film; apakah

pilihan tersebut cocok untuk menampilkan sebuah tokoh dengan *style* fantasi; mengapa memilih tipe warna kulit tersebut; dan adakah saran atau pendapat untuk penerapan warna kulit tersebut.



Gambar 3.34. Pilihan Warna yang Dilampirkan pada Kuesioner

Dari kuesioner dihasilkan beberapa pendapat dan pilihan sebagai berikut.

1. Seluruh anggota tim memilih tipe warna kulit pertama
2. Seluruh anggota tim mengatakan bahwa tipe kulit pertama cocok untuk menampilkan sebuah tokoh dengan *style* fantasi. Dua anggota tim menambahkan bahwa *style* fantasi sangat beragam, dan dapat diwujudkan dengan bentuk apa pun.
3. Empat anggota memberi alasan tentang pilihan tersebut bahwa tipe kulit tersebut lebih sesuai dengan warna *environment*, Max dan suasana ruangnya. Satu anggota berpendapat bahwa tipe pertama lebih dapat mengikat penonton dengan warna kulit yang sama dengan manusia. Dua anggota lainnya berpendapat bahwa tipe tersebut lebih natural dan cocok untuk warna kulit elf.

4. Saran anggota tim untuk penerapan warna kulit ini yaitu untuk memberikan detail kulit dan pori-pori yang lebih sesuai dengan karakter kulit orang Eropa, dan memberikan warna merona pada pipi agar terlihat lebih “hidup”.

### 3.5. Studi Visual Elf

Tokoh *humanoid* yang dirancang merupakan adaptasi dari tokoh fantasi dunia peri, yaitu elf atau *elves*. Elf berasal dari mitologi abad pertengahan. Sejarah dan cerita tentang elf dibahas oleh J.R.R. Tolkien dalam berbagai bukunya, *The Silmarillion*, *The Hobbit*, dan *The Lord of The Rings*.

Situs Tolkien Gateway (2012) menjelaskan bahwa elf merupakan tokoh peri dengan ras yang jauh lebih indah dari ras manusia. Situs tersebut menjelaskan karakteristik elf yang identik dengan *pointed ears*, warna rambut yang bervariasi (*golden, silver, dark*), dan mata berwarna abu-abu. Tidak ada penjelasan lengkap tentang ciri visual elf, sehingga penulis melakukan studi visual pada beberapa film.



Gambar 3.35. Tokoh Elf pada Film The Lord of The Rings  
(New Line Cinema, 2001)

The Lord of The Rings merupakan sebuah film fantasi adaptasi cerita Tolkien yang pertama kali keluar di layar lebar pada Desember 2001. Penulis meneliti tiga karakter elf pada cerita ini yaitu Elrond, Arwen, dan Legolas. Karakter elf pada film ini memiliki kesamaan tubuh yang tinggi, dan telinga runcing. Warna rambut ketiga karakter tersebut beragam yaitu, hitam dan pirang. Sedangkan warna mata abu-abu hanya dimiliki oleh Arwen, sementara Legolas bermata biru, dan Elrond bermata abu-abu gelap.



Gambar 3.36. Tokoh Elf pada Film Arthur Christmas (Aardman Animation dan Sony Pictures Animation, 2011)

Film animasi Arthur Christmas yang dirilis pada tahun 2011 memiliki banyak karakter elf yang bekerja untuk Santa. Elf pada film ini memiliki ciri tubuh rendah, telinga runcing yang sama, bentuk hidung yang berbeda-beda, warna rambut, mata, dan kulit yang beragam.



Gambar 3.37. Tokoh Elf pada Elf  
(New Line Cinema, 2003)

Film Elf yang dirilis pada November 2003 ini menceritakan tentang Buddy, seorang manusia yang hidup dengan komunitas elf dan Santa. Elf pada film ini memiliki tubuh yang rendah dan telinga runcing. Pembantu Santa ini mengenakan kostum berwarna primer (seperti merah, hijau, dan biru) yang diserasikan dengan topi lancip dan sepatu runcing. Warna rambut dan mata bukan merupakan hal yang diperhatikan pada film ini.

Dari ketiga film tersebut, dapat dikatakan bahwa karakter elf tidak memiliki ciri visual yang pasti. Hal ini dipengaruhi oleh jalan cerita dari masing-masing film. Namun kesamaan dari seluruh karakter elf itu ialah setiap elf memiliki telinga runcing sebagai ciri utamanya.