



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam laporan tugas akhir ini penulis akan melakukan beberapa tahapan dan observasi untuk mengetahui mengenai bagaimana membuat karakter desain dengan *style minimalism*. Penerapan gaya minimalis tersebut nantinya akan diterapkan pada *motion comic* yang berjudul *Tales of I*. *Motion comic* berjudul *Tales of I* bergenre fantasi dan memiliki panel *frame* yang hanya terdiri dari satu panel seperti film animasi.

Penulis juga akan menggunakan berbagai observasi yang difokuskan pada perancangan karakter desain petualang. Penggunaan referensi yang dipilih yaitu berdasarkan berbagai film-film animasi seperti, visual tiga dimensi game serta *motion comic* yang berkaitan dengan *minimalism* dan cerita petualangan fantasi.

3.2. Sinopsis

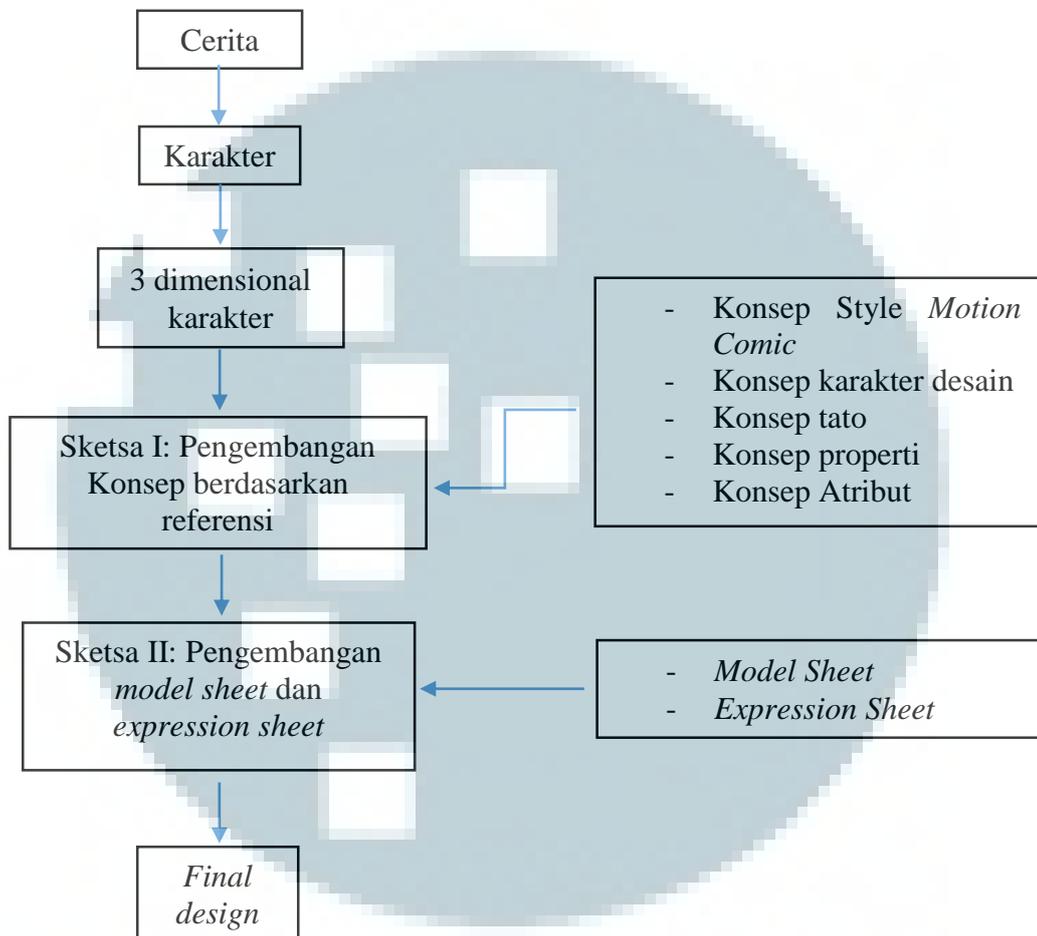
Disuatu desa hiduplah seorang gadis bernama Larissa. Larissa memiliki warna kulit gelap karena memiliki ras yang berbeda dengan warga sekitar. Dia hidup sebatang kara di asrama sebuah akademi karena orang tuanya telah meninggal. Akademi tersebut merupakan tempat pelatihan untuk calon pemburu monster. Namun Larissa takut akan monster karena dia memiliki pengalaman traumatis dimana dia melihat ayahnya dibunuh oleh monster. Ayah Larissa merupakan pemburu monster pemberani yang merupakan pahlawan bagi desa. Karena warna kulitnya yang

berbeda dan ketakutannya terhadap monster tersebut Larissa sering ditindas dan diolok-olok oleh anak sebayanya.

Suatu hari ketika Larissa sedang menggambar dibawah pohon, sekelompok anak-anak sebayanya menghampirinya lalu merobek gambar yang ia gambar dan mengolok-olok Larissa. Tidak tahan akan hal tersebut akhirnya Larissa melarikan diri dan tanpa sadar dia berada di tengah hutan. Tiba-tiba muncul sosok monster dan mulai mendekati Larissa. Karena ketakutannya Larissa tidak bisa berbuat apa-apa dan hanya bisa terdiam ketakutan. Tiba-tiba muncul seseorang berjanggut yang menendang monster tersebut hingga terpental jauh. Orang tersebut adalah Xander, seorang petualang yang berkeliling untuk membasmi monster. Melihat kehebatan Xander, Larissa merasa ingin bisa berubah menjadi dirinya yang lebih baik dan mulai mengikuti Xander dalam petualangannya.

UMMN

3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3. 1. Skema kerja.

Tahapan pengerjaan proyek ini dimulai dengan menentukan sebuah cerita kemudian dari cerita tersebut terdiri dari dua karakter yaitu Larissa dan Xander. Dari dua karakter tersebut, penulis membuat 3 dimensional masing-masing karakter yang nantinya akan dilakukan proses sketsa pertama untuk membuat *rough sketch*. Pada sketsa pertama, penulis juga menggunakan berbagai teori minimalis serta teori karakter desain untuk membantu dalam pembuatan proses sketsa. Dalam sketsa I,

penulis membuat berbagai bentuk wajah dan rambut yang bentuk visualnya minimalis.

Pada proses Sketsa kedua, penulis menggunakan berbagai referensi karakter desain yang diperoleh dari *concept art*, *motion comic*, serta pada film animasi. Setelah memperoleh berbagai referensi media digital, penulis juga melakukan observasi ke museum pusaka dan batik untuk membuat senjata dan bentuk corak busana. Dalam memperoleh referensi dan observasi tersebut penulis akhirnya dapat membuat karakter desain yang digabung dengan model sketsa pertama untuk mendapatkan hasil yang hamper final.

Pada tahapan terakhir, penulis mengubah sedikit dari sketsa ke 2 tersebut untuk dijadikan karakter visual yang sudah final yang meliputi warna, senjata, dan pakaian.

3.4. Sketsa tahap pertama

Pada tahapan sketsa pertama, penulis membuat sketsa karakter serta menggunakan panduan referensi mengenai karakter minimalis dan juga menggunakan berbagai teori-teori yang mendukung pembuatan karakter desain minimalis untuk dapat diterapkan pada *motion comic* yang berjudul *Tales of I*.

3.4.1. Konsep Style pada Motion Comic

Konsep peneraan visualisasi *minimalism* berawal pada banyaknya penggunaan style film animasi tiga dimensi yang tampak seperti dua dimensi, namun kelompok kami hanya menerapkan pada gaya dua dimensi yang tampak seperti minimalis.



Gambar 3. 2. Style minimalis *Journey*.

(Sumber: <https://goo.gl/qYCPZD>)

Pada gambar 3.2 diatas merupakan tampilan cuplikan dari sebuah game dengan judul *Journey*. Visual yang diperlihatkan terkesan minimalis dan game tersebut merupakan tiga dimensi dengan penggunaan *rendering* dua dimensi sehingga visual yang dihasilkan tidak terlihat seperti tiga dimensi. Penggunaan pakaian yang dikenakan juga terlihat minimalis dan menggunakan *pattern* yang sedikit detail pada baju tersebut.

U M N



Gambar 3. 3. Style minimalis *Feast*.

(Sumber: goo.gl/eGNYEf)

Pada gambar 3.3 diatas menggunakan jenis visualisasi yang sama yaitu animasi tiga dimensi dengan tampilan visual dua dimensi. Pada film *Feast* dapat diperhatikan jenis style minimalis yang diterapkan pada film tersebut adalah dengan menggunakan efek *rim light* sehingga menimbulkan kesan kedalaman.

Penerapan style *minimalism* tersebut dapat mempersingkat waktu pengerjaan. Selain itu juga penerapan style *minimalism* juga dapat berkembang karena masih cukup jarang terlihat *minimalism style* pada *motion comic*.

3.4.2. Konsep Karakter

Mengingat pengaplikasian konsep utama pada *motion comic Tales of I* adalah *minimalism art style*, maka desain pada karakter utama yang dibuat oleh penulis

juga menggunakan style yang sesuai dengan visualisasi *minimalism*. Penulis mengambil berbagai referensi yang akan diterapkan pada karakter desain.

Untuk karakter desain yang akan diterapkan pada Larissa, penulis memilih referensi karakter bentuk badan yang memiliki banyak lengkungan dan garis yang dinamis. Alasan penulis memilih referensi yang seperti itu karena penulis ingin menunjukkan bahwa karakter Larissa tersebut memiliki sifat yang lembut namun dapat juga dapat beraktifitas dengan aktif.

3.4.2.1. Larissa

Larissa merupakan karakter utama yang ingin mencari jati diri untuk melawan monster jahat. Larissa merupakan:

1. Fisiologi

Larissa adalah seorang gadis muda yang berumur 10 tahun. Tingginya 160 cm serta memiliki berat badan 48 kg. Larissa memiliki ras kulit gelap serta memiliki suara yang lembut. Memiliki mata yang agak lebar serta bibir yang tidak terlalu tebal yang menunjukkan dia memiliki sifat *care* dan tidak banyak bicara.

Senjata yang digunakan berbentuk keris yang merupakan sebuah peninggalan segel ayahnya dalam bentuk tato di tangan kanan Larissa. Dari segi penampilan, Larissa terlihat orang yang ceria namun agak tertutup dan berjiwa petualang.

2. Sosiologi

Pada *motion comic Tales of I*, Larissa merupakan sosok penyendiri karena kedua orangtuanya sudah meninggal dan akhirnya para

penduduk kurang menganggapnya serta teman sebayanya yang menindas dan mengucilkan Larissa karena tidak memiliki kekuatan seperti ayahnya yang disebut legenda di desa tersebut. Sosok ayahnya meninggal akibat serangan monster namun ayahnya telah memberikan sebuah segel kekuatan untuk diberikan kepada Larissa.

3. Psikologi

Larissa tidak dianggap oleh warga sekitar di desa tersebut sehingga membuat Larissa ingin mencari cara untuk mencari jati dirinya dalam membangkitkan kekuatan yang telah diberikan ayahnya. Watak Larissa yang pendiam sebenarnya merupakan sosok yang ingin bergaul dengan teman-temannya, namun ia tidak bisa karena dia dikucilkan.

Berikut beberapa bentuk referensi panduan visual karakter:

1. Karakter desain Enna yang dibuat oleh Grace Liu

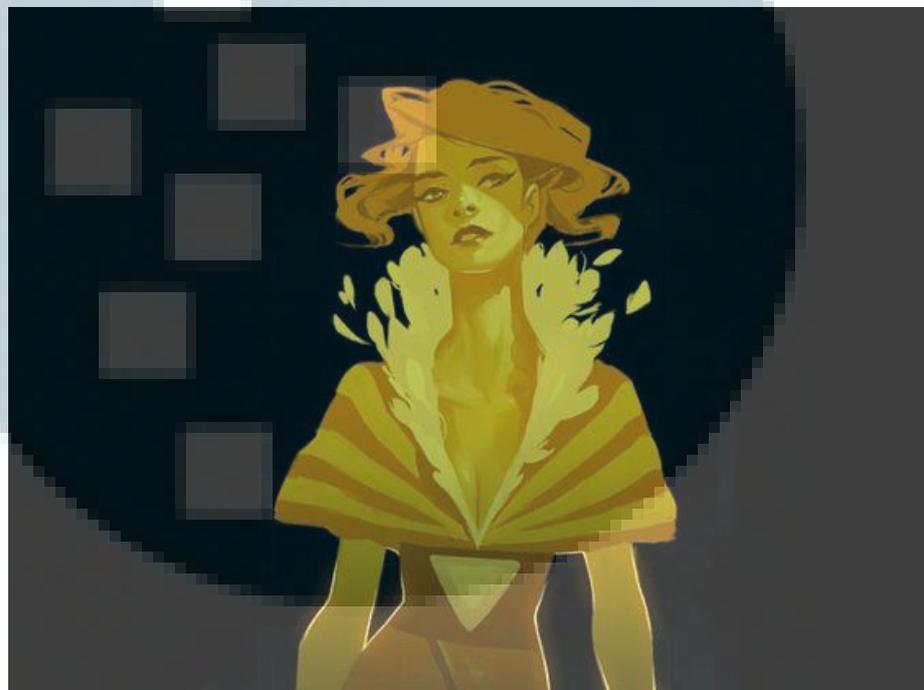


Gambar 3. 4. model karakter desain oleh Grace Liu.

(Sumber: <https://goo.gl/dvX1Gz>)

Pada gambar 3.4 terlihat memiliki sifat garis yang melengkung. Bentuk proporsi tubuhnya cenderung ke arah lingkaran serta tidak terlihat kaku dan tidak terdapat garis yang bersudut sehingga menciptakan karakter yang dinamis dan periang. Ia juga memiliki warna kulit yang cenderung gelap.

2. *Transistor*



Gambar 3. 5. Karakter yang bernama Red.

(Sumber:

<http://vignette4.wikia.nocookie.net/transistor/images/3/31/Red.png/revision/latest?cb=20140522193711>)

Gambar diatas merupakan sebuah karakter desain dari sebuah game yang berjudul Transistor. Pada game tersebut memiliki bentuk rambut serta desain baju yang organik dan dengan motif floral. Konsep bentuk model karakter yang organik serta dinamis menjadi referensi utama pada

pembuatan karakter yang akan diterapkan pada *motion comic* yang berjudul *Tales of I*.

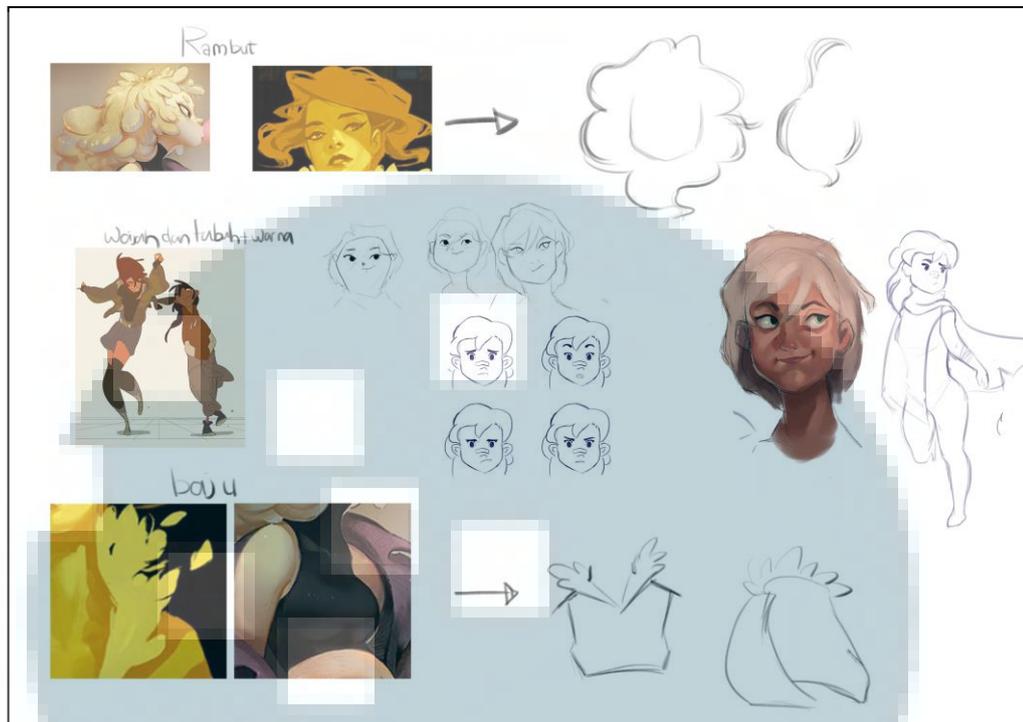
3. R Emmul oleh Huangh Chern



Gambar 3. 6. R Emmul oleh Huangh Chern.

(Sumber: <http://remmmul.tumblr.com/post/107368407488/catfromwonder-huangh-chern>)

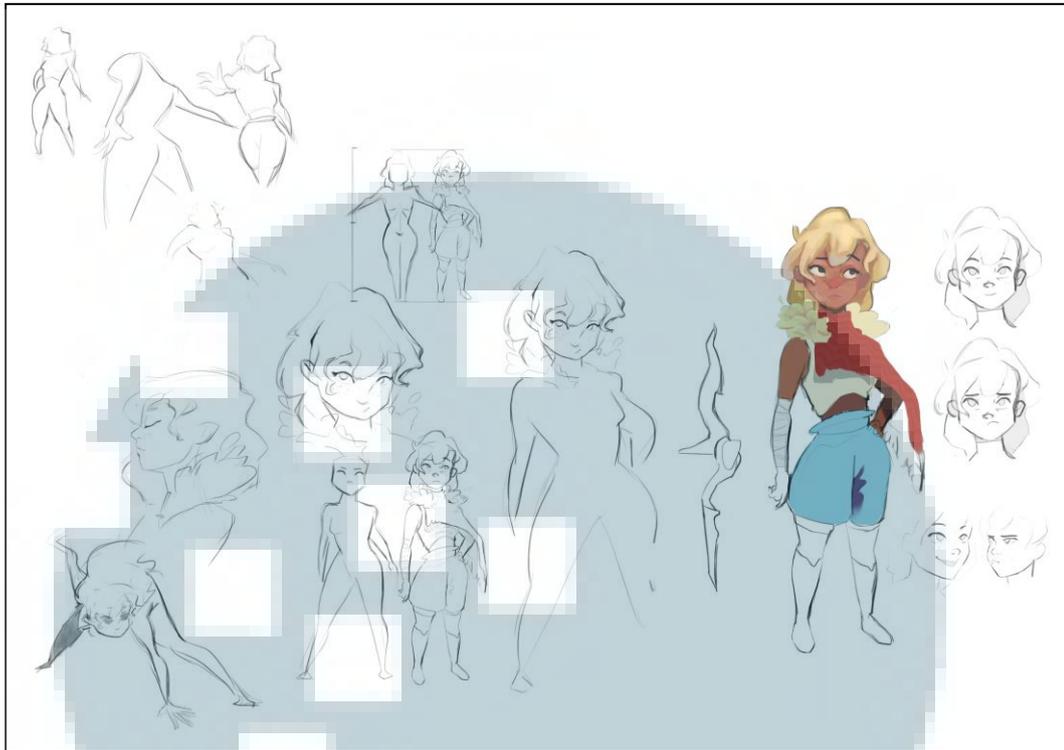
Pada gambar diatas merupakan karakter desain yang dibuat oleh Huangh Chern. Karakter tersebut memiliki bentuk dasar lingkaran dan tidak memiliki bentuk yang bersudut. Pada karakter tersebut juga memiliki warna rambut kuning sehingga penulis menjadikan warna rambut tersebut sebagai referensi untuk membuat karakter desain Larissa.



Gambar 3. 7 Sketsa tahap awal Larissa.

(Sumber: Foto dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.7 penulis membuat proses pembuatan sketsa untuk menentukan bentuk kasar dari karakter Larissa dengan dibantu oleh berbagai referensi yang penulis dapatkan. Pada proses ini, penulis membuat rambut dengan ilustrasi karakter Remmul oleh Huang Chern dan karakter bernama Red oleh *game developer* berjudul *Transistor* dengan bentuk lekukan rambut yang organik. Berikutnya penulis membuat sketsa bentuk wajah serta bentuk tubuh. Penulis menggunakan panduan referensi ilustrasi karakter oleh Grace Liu yang membuat dua karakter perempuan kakaknya yang sudah remaja serta adiknya yang masih kecil. Setelah membuat bentuk karakter, penulis juga membuat kostum yang nantinya akan digunakan oleh Larissa dengan menggabungkan panduan referensi Red dan Remmul.



Gambar 3. 8. Sketsa alternatif Larissa.

(Sumber: Foto dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.8 penulis membuat sketsa alternatif Larissa yang sudah hampir final. Pada sketsa diatas penulis juga mencoba memasukan warna pada karakter Larissa dengan diikuti berbagai teori warna pada bab 2.

3.4.2.2. Xander

Xander merupakan karakter mentor yang akan membantu Larissa untuk mencari jati diri. Xander merupakan:

1. Fisiologi

Xander merupakan sosok petualang yang sudah cukup berumur. Ia berumur sekitar 60 tahun dengan tinggi badan 150 dan berat badan sekitar 70 kg. Dia memiliki tubuh yang berotot, berkulit putih, kokoh

dan memiliki rambut serta janggut berwarna putih. Warna rambut pada Xander karena usianya yang sudah menuai. Xander sendiri memiliki senjata yang berbentuk tongkat yang menyerupai bentuk dasar sarung keris.

2. Sosiologis

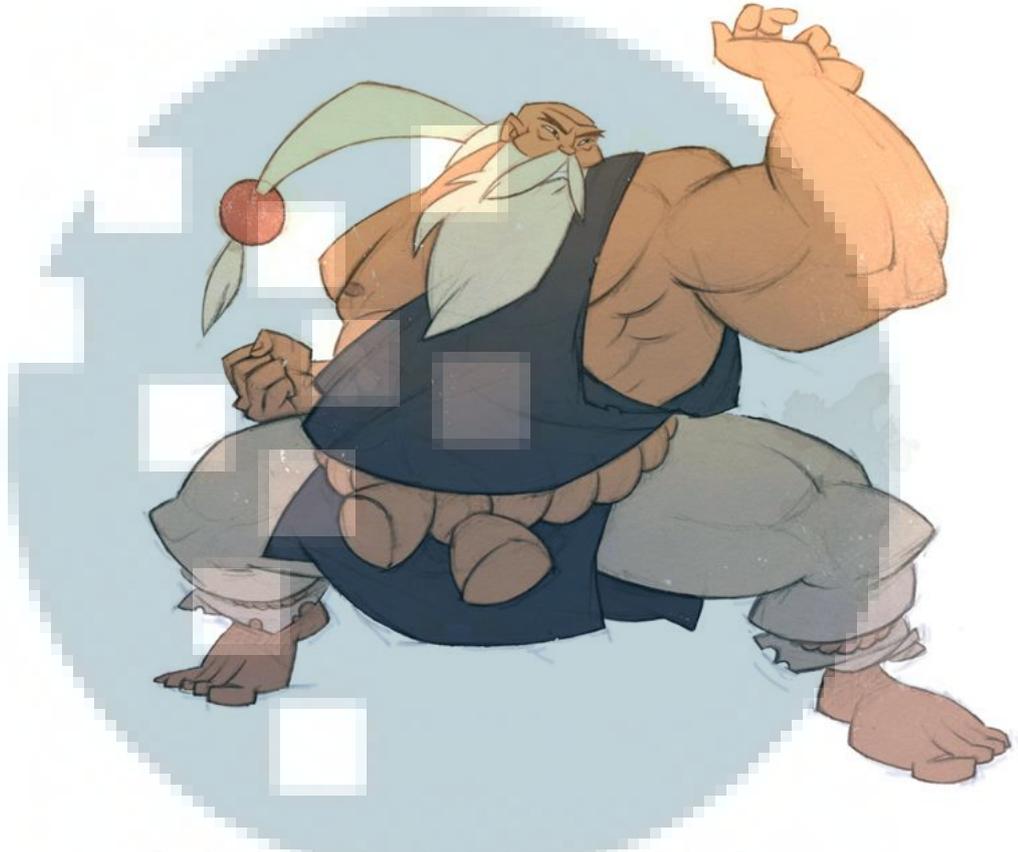
Xander merupakan sosok petualang yang memiliki kemauan untuk membasmi para monster-monster yang mengganggu warga desa. Dia telah banyak berkeliling dan ingin menuju ke suatu tempat harta karun. Xander tidak memiliki seorang istri

3. Psikologi

Xander merupakan orang yang cukup cerdas dalam pengalamannya mengalahkan berbagai monster. Dia memiliki watak yang introvert karena dia jarang bergaul dengan orang lain dan juga memiliki rasa tidak begitu peduli dengan orang lain. Namun dia cukup berjiwa keras untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkannya.

Berdasarkan ciri-ciri karakter Xander diatas, penulis akhirnya membuat proses sketsa karakter Xander dengan menggunakan berbagai panduan referensi karakter desain serta menggunakan teori-teori yang mendukung pembuatan karakter desain Xander. Berikut beberapa panduan referensi untuk membuat Xander:

1. Karakter fan art bernama Gouken dari sebuah game *Club Street Fighter* oleh Nathan Dupouy



Gambar 3. 9. karakter desain *fan art* oleh Nathan Dupouy.

(Sumber:

http://pre00.deviantart.net/8754/th/pre/f/2013/247/4/4/gouken__by_nathandupouy-d6kzi5a.jpg)

Pada karakter desain yang dibuat oleh Nathan Dupouy tersebut terlihat memiliki proporsi karakter persegi yang melambangkan kesan karakter yang disiplin, tegas dan kuat. Bentuk garis yang dihasilkan hamper bersudut dan terlihat cukup kaku.

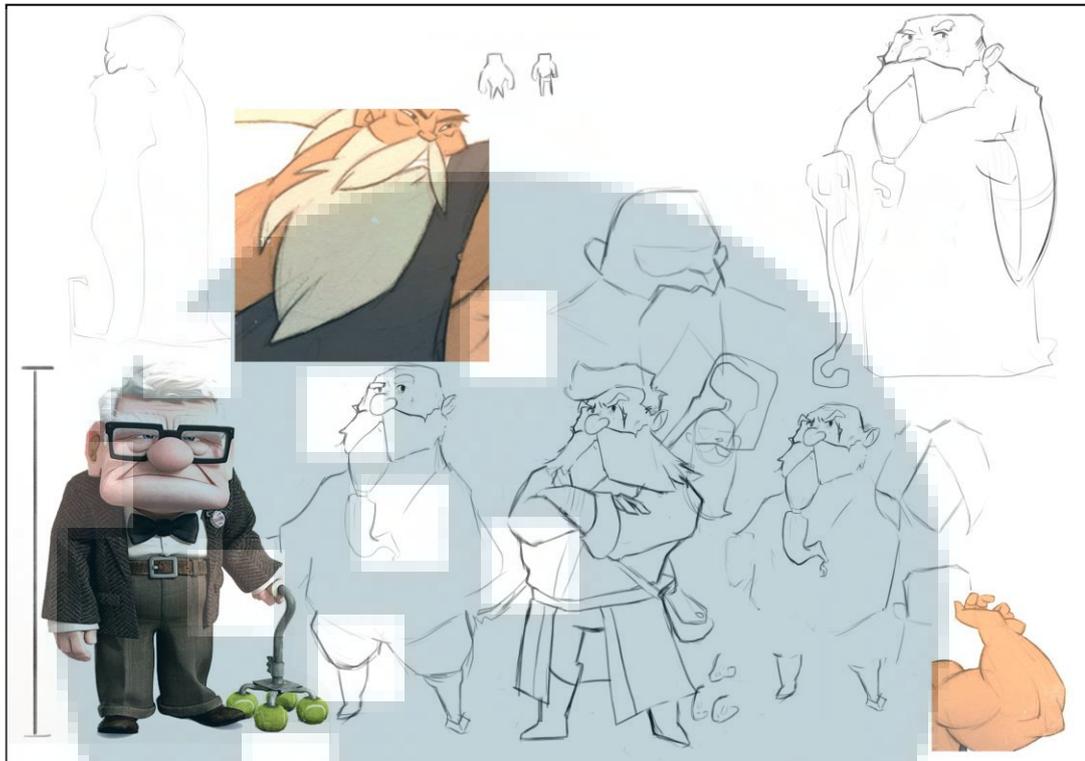
2. Karakter desain bernama Carl pada film *Up*



Gambar 3. 10. karakter pada film *Up* bernama Carl.

(Sumber: <https://www.thegnomonworkshop.com/news/wp-content/uploads/2013/04/empireonline.jpg>)

Pada karakter diatas, Carl cenderung memiliki bentuk badan persegi dan lebih kaku. Proporsi tinggi bandannya juga tidak terlalu tinggi serta memiliki warna rambut yang sudah putih karena penuaan. Dari karakter tersebut, Carl memiliki sifat yang cuek namun kemauan yang kuat untuk mencapai suatu tujuan. Konsep bentuk model karakter yang kaku dan memiliki sifat garis tegas sehingga menjadi referensi utama pada pembuatan karakter yang akan diterapkan pada *motion comic* yang berjudul *Tales of I.*



Gambar 3. 11. Proses pembuatan sketsa Xander.

(Sumber: Foto dokumentasi pribadi)

Penulis memilih referensi karakter bentuk badan memiliki garis tegas dan kaku. Alasan penulis memilih referensi tersebut karena penulis ingin menunjukkan karakter Xander yang memiliki sifat tegas dan disiplin. Pada gambar diatas, penulis menggunakan ukuran tinggi badan seperti karakter film animasi yang berjudul *UP* bernama Carl. Sedangkan untuk membuat karakter yang bersifat tegas dan kaku penulis menggunakan panduan karakter desain oleh Nathan Dupouy.

3.4.3. Konsep Properti

Properti yang akan digunakan pada *motion comic* berjudul *Tales of I* menggunakan referensi keris. Properti ini terdiri dari dua jenis yaitu senjata keris dan tongkat kayu yang diambil dari bentuk adaptasi sarung keris.

1. Senjata Larissa



Gambar 3. 12. Senjata keris.
(Sumber: Foto referensi pribadi)



Gambar 3. 13. Senjata keris.
(Sumber: Foto referensi pribadi)



Gambar 3. 14. Batu akik.
(Sumber: <https://goo.gl/Eet7J9>)

Pada gambar 3.14 merupakan foto yang terdapat di Museum Pusaka di Taman Mini. Senjata Keris ini merupakan barang pusaka karena dianggap menyimpan makhluk gaib didalamnya sehingga penulis menggunakan referensi keris tersebut karena tokoh karakter utama Larissa memiliki sebuah tato segel yang berfungsi untuk mematerialisasi keris tersebut. Sedangkan pada gambar 3.13 merupakan Batu akik yang akan dijadikan sumber referensi pada senjata Larissa.



Gambar 3. 15. Sketsa senjata Larissa

(Sumber: foto dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.15 merupakan sketsa penulis untuk membuat senjata Larissa. Pada sketsa tersebut, penulis mengambil sebagian bentuk dari mata pisau keris yang memiliki ciri-ciri mata pisau berlingkung, sedangkan pada batu akik dijadikan sebagai referensi sebagai batu kristal yang akan terpasang pada senjata Larissa.

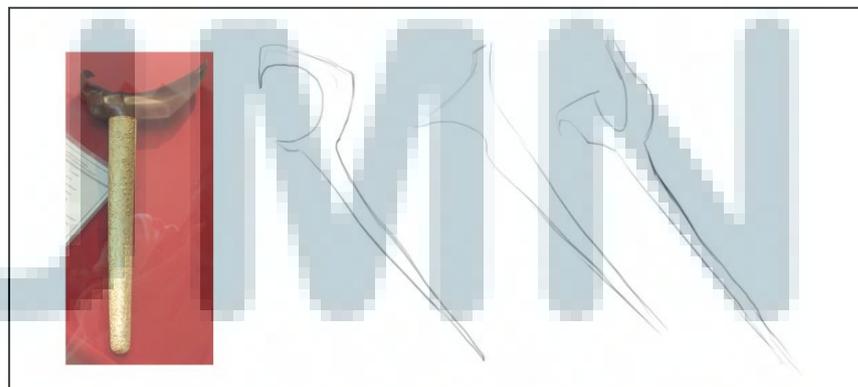
2. Senjata Xander



Gambar 3. 16. Sarung keris.

(Sumber: Foto dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.16 diatas merupakan sarung keris sebagai pelindung keris, namun sarung keris tersebut akan diataptasikan sebagai senjata utama Xander sebagai tongkat kayu yang bentuknya menyerupai bentuk sarung keris.



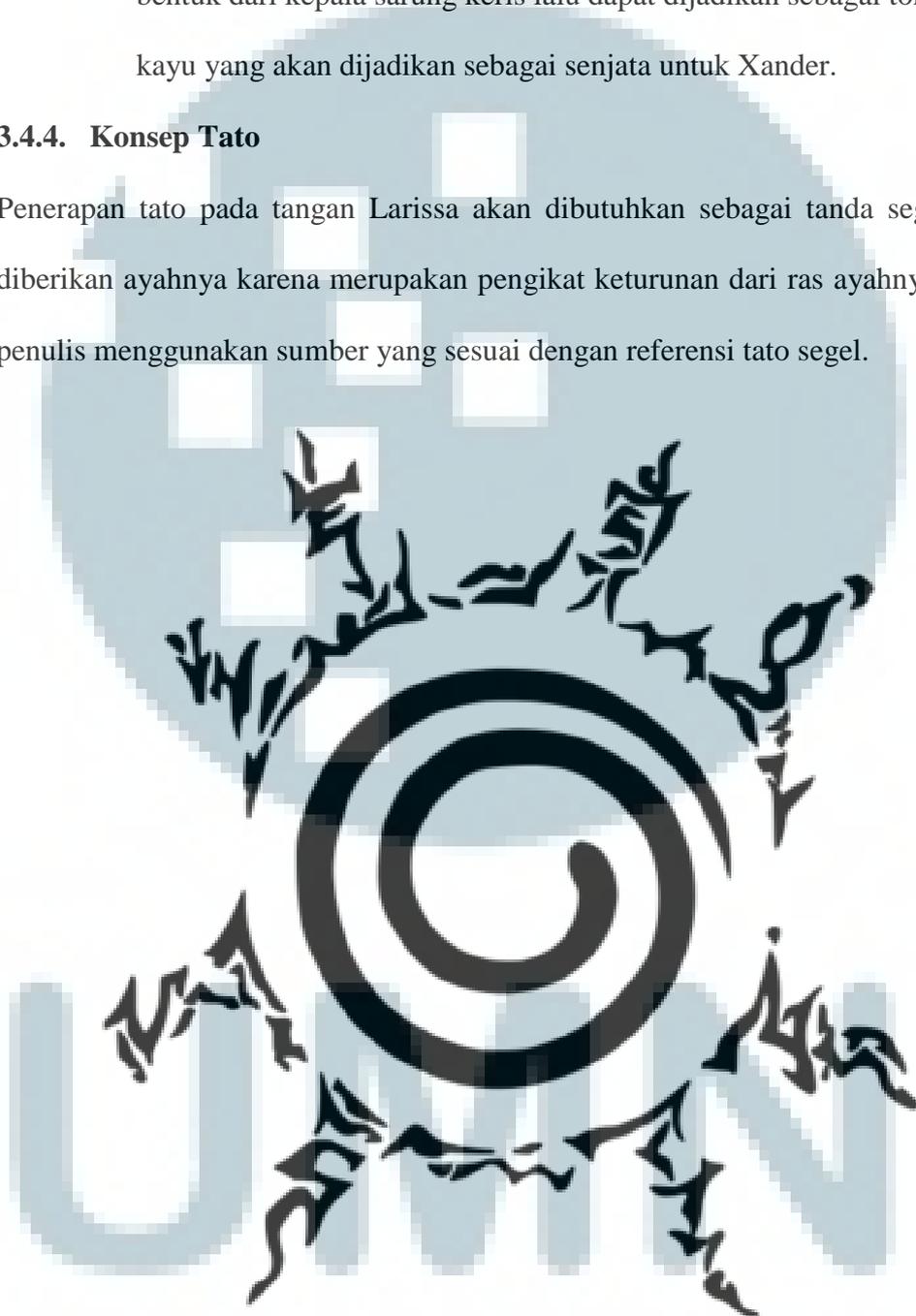
Gambar 3. 17. Sketsa senjata Xander.

(Sumber: Foto dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.17 merupakan sketsa penulis dalam membuat senjata tongkat pada Xander. Pada sketsa tersebut, penulis lebih mengambil bentuk dari kepala sarung keris lalu dapat dijadikan sebagai tongkat kayu yang akan dijadikan sebagai senjata untuk Xander.

3.4.4. Konsep Tato

Penerapan tato pada tangan Larissa akan dibutuhkan sebagai tanda segel yang diberikan ayahnya karena merupakan pengikat keturunan dari ras ayahnya. Maka penulis menggunakan sumber yang sesuai dengan referensi tato segel.



Gambar 3. 18. Segel tato Naruto.

(Sumber: <https://goo.gl/ZLxhAa>)

Pada gambar diatas merupakan jenis tato warisan yang diberikan oleh ayahnya yang bernama Minato kepada Naruto. Segel ini berfungsi sebagai tanda peninggalan dari ayahnya untuk menyegel rubah ekor sembilan tersebut kepada Naruto dengan maksud agar suatu saat nanti Naruto dapat menggunakan kekuatan *chakra* dari siluman rubah ekor sembilan tersebut.



Gambar 3. 19. Patung yang berada di Museum Pusaka.
(Sumber: Foto dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.19 merupakan sebuah patung yang berada di Museum Pusaka. Penulis ingin membuat tato dengan mengambil unsur corak yang berada pada patung tersebut.



Gambar 3. 20. Proses sketsa tato untuk Larissa.

(Sumber: Foto dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.20 merupakan proses pembuatan sketsa tato yang akan diterapkan kepada tangan Larissa. Penulis menggunakan referensi segel tato pada film *Naruto* dengan menggabungkan unsur corak yang ada pada patung di Museum Pusaka.

3.4.5. Konsep Atribut

Atribut yang akan dipakai oleh karakter berasal dari busana batik yang terletak di Museum Batik. Berikut adalah atribut yang akan dikenakan:

1. Larissa

Atribut yang akan digunakan oleh Larissa menggunakan panduan referensi busana batik yang akan digunakan sebagai sumber referensi pakaian yang akan dikenakan oleh Larissa.



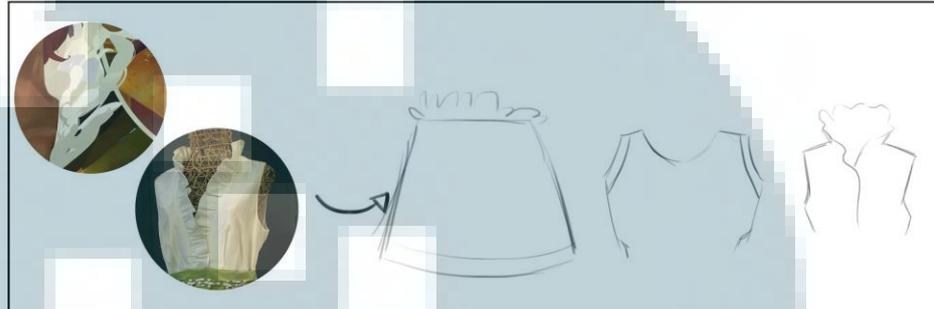
Gambar 3. 21. Busana batik.
(Sumber: Foto referensi pribadi)

Pada gambar diatas, penulis menggunakan bentuk baju yang tidak ber lengan serta mengambil bentuk kerah pada busana batik tersebut.



Gambar 3. 22. Desain Pakaian karakter Red
(Sumber: <https://goo.gl/aYfcnE>)

Pada gambar 3.22 merupakan salah satu busana yang dipakai oleh karakter bernama Red dari sebuah *game developer* berjudul *Transistor*. Penulis menggunakan referensi kerah pada busana yang dipakai oleh Red.



Gambar 3. 23. Sketsa pakaian Larissa.

(Sumber: Foto referensi Pribadi)

Pada gambar diatas merupakan proses sketsa penulis dalam membuat kostum yang akan digunakan Larissa. Proses pembuatan kostum tersebut dengan menggabungkan pada referensi busana batik dan karya ilustrasi karakter Red dari *game developer* berjudul *Transistor*.

2. Xander

Xander memiliki tubuh atletis, maka penulis menggunakan panduan referensi pakaian yang atletis.



Gambar 3. 24. Pakaian athlete.

(Sumber: <https://goo.gl/mbFbXp>)

Pada gambar 3.24 merupakan salah satu pakaian *athlete* yang tidak memiliki baju lengan. Xander adalah seorang petualang dan memiliki tubuh yang atletis sehingga baju tersebut akan terlihat cocok pada Xander.



Gambar 3. 25. Busana kain batik.

(Sumber: Foto referensi pribadi)



Gambar 3. 26. Busana kain batik.
(Sumber: Foto referensi pribadi)

Pada dua gambar batik diatas akan digunakan sebagai referensi yang akan digunakan pada jubah milik Xander. *Pattern* yang akan penulis gunakan adalah bentuk segitiga dan memiliki *outline* tipis pada segitiga tersebut.



Gambar 3. 27. Proses sketsa atribut Xander.
(Sumber: Foto dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.27 merupakan proses sketsa atribut yang nantinya akan digunakan oleh Xander. Penulis menggunakan referensi bentuk baju

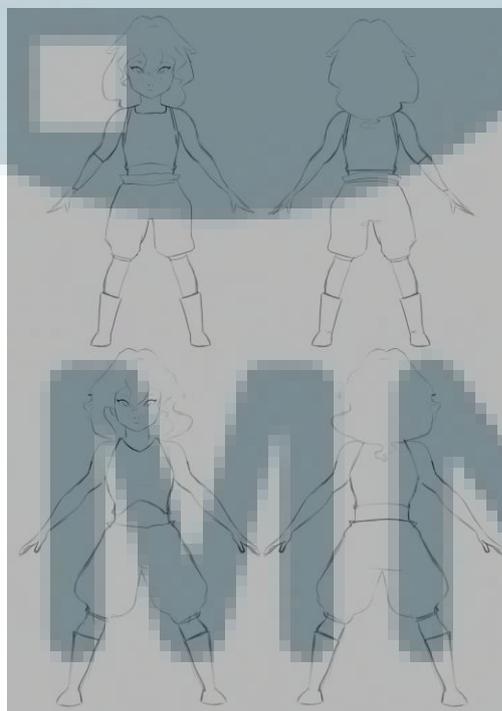
atlit karena Xander memiliki bentuk badan yang atletis dan penulis juga menggunakan referensi dari busana batik dengan mengambil unsur *pattern* segitiga karena berdasarkan dari teori pada bab 2, segitiga memiliki kemampuan untuk menganalisis dalam suatu masalah dan Xander merupakan orang yang cukup pandai dan cerdas.

3.5. Sketsa Tahap kedua

Setelah proses pembuatan sketsa sudah selesai, maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu *model sheet* pada karakter Larissa dan Xander

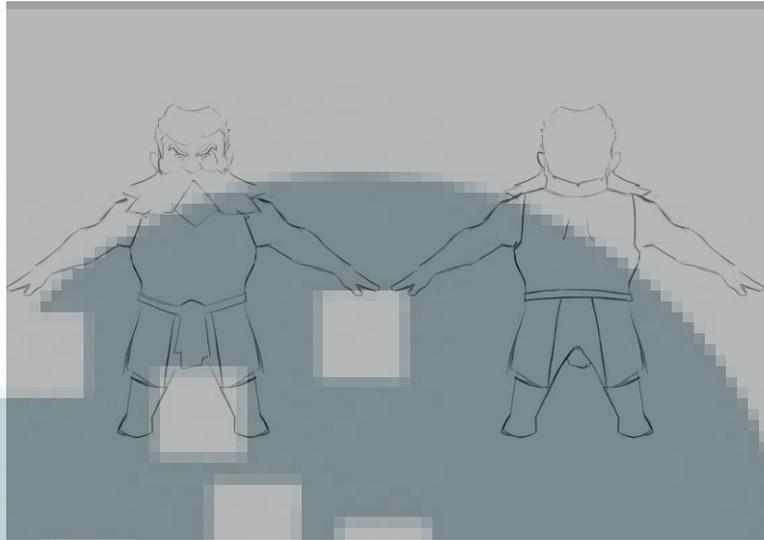
3.5.1. Model Sheet

Proses pembuatan *model sheet* karakter digunakan sebagai panduan awal pembuatan karakter.



Gambar 3. 28. *Model sheet* Larissa muda dan dewasa.

(Sumber: Foto dokumentasi pribadi)

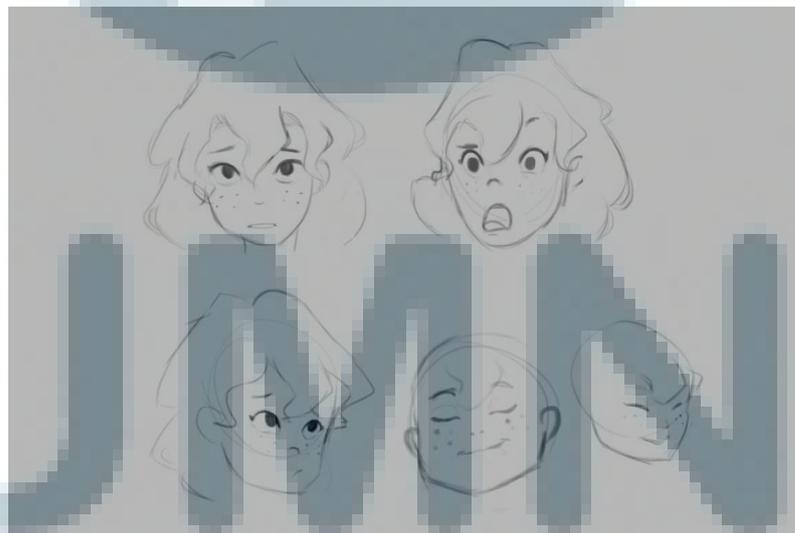


Gambar 3. 29. *Model sheet* Xander.

(Sumber: Foto dokumentasi pribadi)

3.5.2. *Expression Sheet*

Setelah mendesain *model sheet* karakter, penulis melanjutkan untuk menyelesaikan *expression sheet* pada karakter Larissa dan Xander.



Gambar 3. 30. *Expression sheet* Larissa.

(Sumber: Foto dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 31. *Expression sheet* Xander.

(Sumber: Foto dokumentasi pribadi)

UMMN