

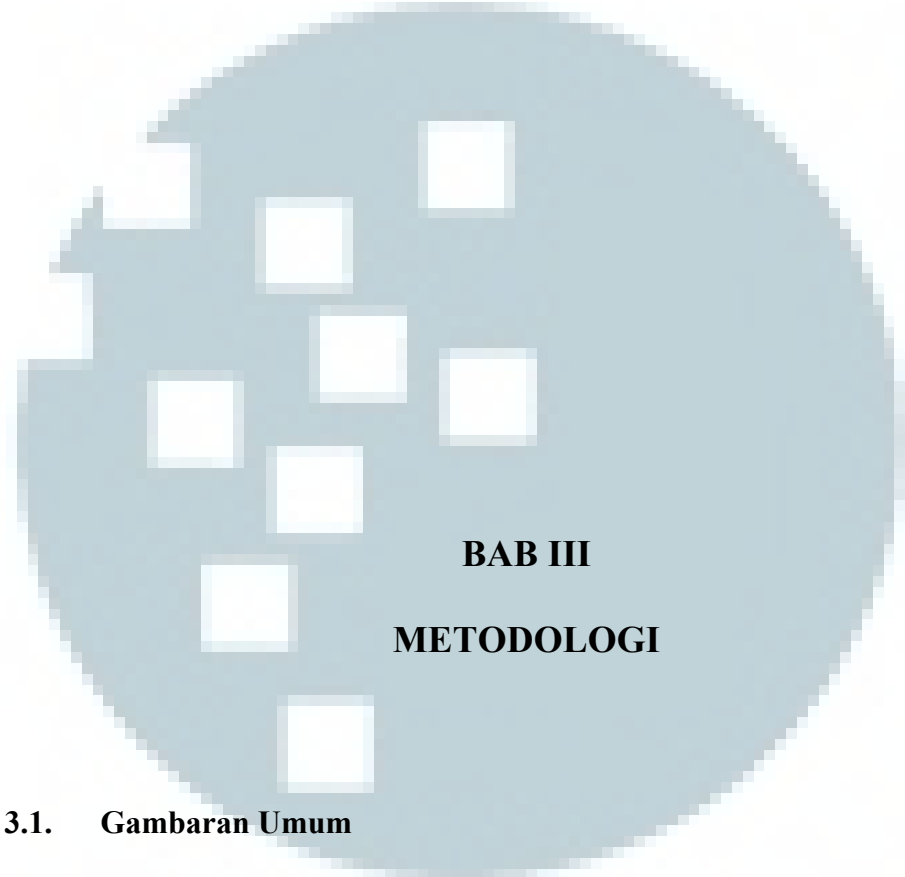


### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

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 karya tugas akhir bersama dengan tim yang beranggotakan 4 orang. Karya yang dibuat adalah film animasi dengan judul “*The Spirit of Ansel* “. Animasi ini mengambil latar di salah satu daerah di Eropa pada abad pertengahan.

##### **3.1.1. Sinopsis**

Marcis, seorang pandai besi yang hidup di sebuah daerah di Eropa pada tahun 1200, pindah ke rumah barunya. Setelah selesai membereskan rumah barunya, ia

beristirahat sejenak. Ia duduk di kursi dekat perapian dan membaca sebuah buku spiritual. Setelah beberapa lama membaca buku, ia menutup bukunya dan meletakkannya di atas meja. Ia lalu melihat foto anaknya yang baru saja meninggal. Ia memandangi foto itu, mengusapnya, lalu meneteskan air mata. Ketika Marcis mulai memeluk foto itu, tiba-tiba api dalam perapian membesar seketika dan membuat Marcis terkejut. Percikan-percikan api langsung beterbangan dan mata Marcis tertuju pada percikan-percikan yang beterbangan. Percikan api tersebut berkumpul dan membentuk arwah seorang anak kecil. Marcis yang terkejut langsung berusaha memadamkan api tersebut dengan kain. Akhirnya api bersama dengan arwah anak kecil tersebut pun lenyap. Marcis tidak mempercayai pengelihatannya, ia merasa ia sedang berhalusinasi dan akhirnya ia pun segera bergegas ke kamarnya untuk beristirahat.

Keesokan harinya, Marcis mulai bekerja menempa besi. Ketika ia sedang memanaskan besi tersebut dengan bara api tiba-tiba arwah anak kecil tersebut muncul kembali. Ia kembali terkejut dan menyiram arwah itu dengan air. Marcis masih ragu dengan penampakan tersebut, lalu ia pergi keluar rumah untuk beristirahat dan menghisap cerutu. Ketika ia sedang menyalakan korek apinya tiba-tiba arwah tersebut muncul kembali dihadapannya. Marcis mulai mempercayai pengelihatannya dan mencoba berkomunikasi dengan arwah tersebut. Arwah tersebut bernama Ansel. Ansel mencoba menunjukkan dirinya oleh karena rasa simpatinya melihat Marcis yang sedang bersedih. Marcis mulai mengagumi sosok Ansel. Ansel pun mengajak Marcis untuk berjalan-jalan di taman dan mereka pun mulai akrab.

Ketika hari sudah malam, Marcis pun tertidur di kursi dekat perapiannya. Ansel datang menghampiri Marcis dan melihat foto anak Marcis diatas mejanya. Ansel mengambil foto tersebut dan tanpa sengaja ia membakar foto itu. Marcis pun terbangun dan terkejut melihat barang berharga miliknya itu terbakar sebagian, Marcis langsung membentak Ansel dan menyuruhnya pergi kembali ke perapian. Ketika melihat Ansel pergi dengan sedih, muncullah perasaan iba di hatinya. Ia berpikir bagaimana caranya agar Ansel dapat dengan leluasa menyentuh benda-benda. Ia lalu memandang kembali foto anaknya tersebut dan melihat anaknya sedang menggenggam mainannya. Lalu terlintas dalam benak Marcis untuk membuat boneka dari besi untuk Ansel. Ia langsung membuat boneka besi dengan kemampuan pandai besinya dan mengadakan ritual melalui buku spiritual untuk memasukan arwah Ansel kedalam boneka besi tersebut. Akhirnya Ansel pun dapat hidup seperti anak-anak pada umumnya dan dapat dengan bebas menyentuh benda apapun tanpa membakarnya.

### **3.1.2. Skematika Perancangan**

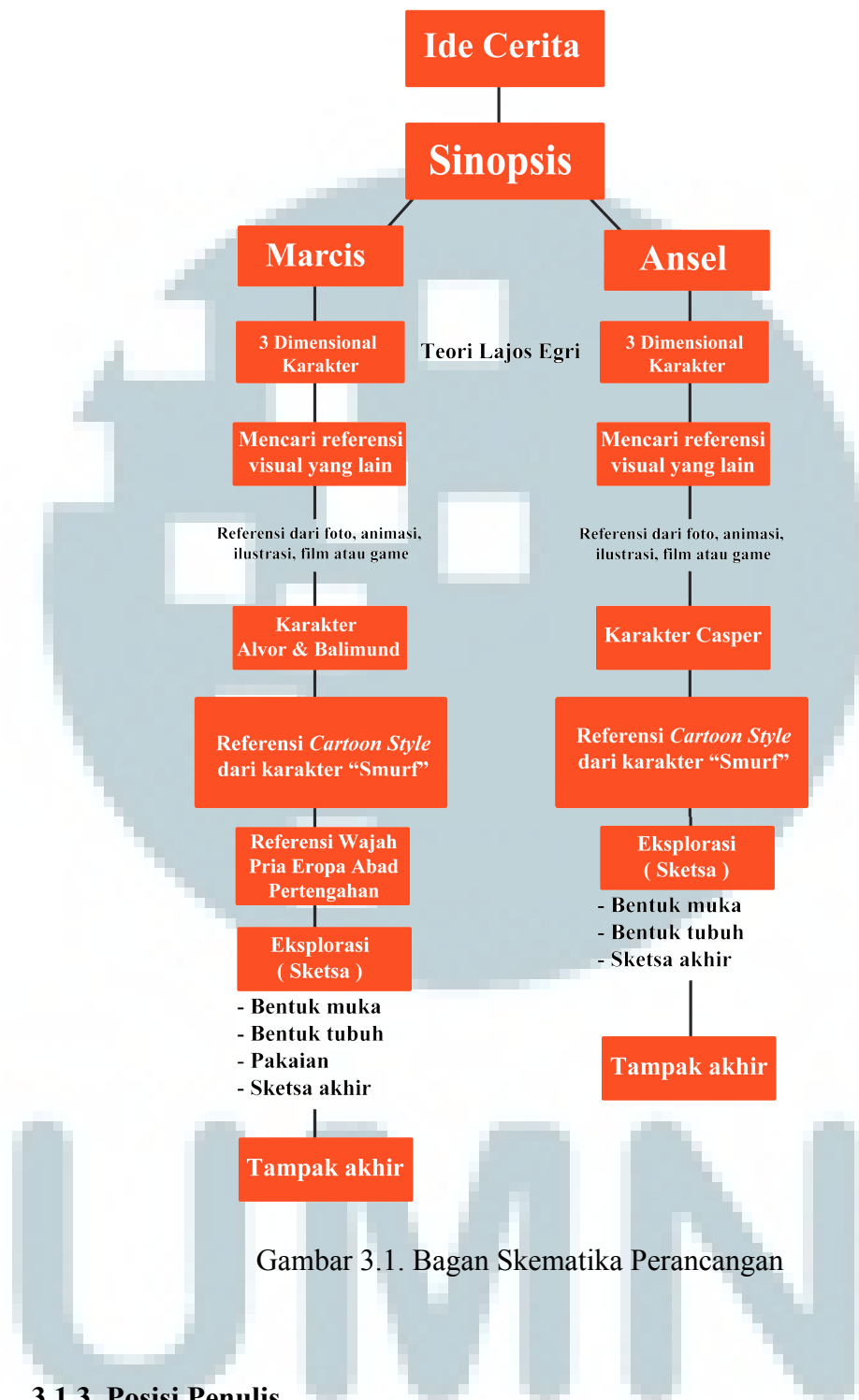
Susunan perancangan akan dimulai dari penulisan sinopsis cerita "*The Spirit of Ansel*", lalu memperdalam kedua tokoh yang terdapat dalam cerita, yaitu Marcis dan Ansel. Sebelum melakukan eksplorasi, penulis terlebih dahulu menjabarkan 3 dimensional kedua tokoh, yakni penjabaran dari segi sosiologis, psikologis dan fisiologis, lalu digabungkan dengan referensi-referensi visual untuk mendukung aspek sosiologis, fisiologis maupun gaya visual kedua karakter. Setelah itu penulis akan mulai melakukan eksplorasi lebih lanjut mengenai bentuk muka, bentuk tubuh dan pakaian, lalu penulis akan membuat hasil tampak akhir untuk



kedua karakter, sebelum pada akhirnya diwujudkan dalam bentuk visualisasi 3D.

Berikut adalah bagan skematika perancangan.





### 3.1.3. Posisi Penulis

Dalam mengerjakan karya ini, penulis bekerjasama dalam tim yang beranggotakan 4 orang yaitu Steven yang mengambil bagian dalam pengerjaan efek visual, Daniel Evan sebagai perancang *shot* dan pembuatan *storyboard*,

Joshua sebagai perancang *Environment*, sedangkan penulis mengerjakan desain karakter dalam karya animasi “*The Spirit of Ansel*” ini.

Cerita dari karya animasi “*The Spirit of Ansel*” ini merupakan ide dari penulis. Pada pengerjaan tahap selanjutnya penulis bekerja sama dengan penulis *script*, pembuat *storyboard* dan pembuat efek visual untuk mewujudkan karakter pendukung yaitu karakter Ansel.

### **3.2. 3 Dimensional Karakter Marcis**

#### **3.2.1. Sosiologis**

Marcis adalah seorang pandai besi yang tinggal di daerah Eropa pada abad pertengahan. Marcis hidup sederhana, strata sosialnya tergolong menengah. Marcis bekerja dengan membuat peralatan sehari-hari seperti alat-alat perkebunan dan pertanian. Setelah peristiwa kecelakaan istri dan anaknya, Marcis hidup menyendiri namun ia tetap bekerja sebagai pandai besi.

UMN



Gambar 3.2. Pandai Besi di Eropa pada Abad Pertengahan

([https://img0.etsystatic.com/000/0/5545296/il\\_fullxfull.265574998.jpg](https://img0.etsystatic.com/000/0/5545296/il_fullxfull.265574998.jpg))

### 3.2.2. Psikologis

Marcis awalnya adalah sosok yang hangat dan penyayang anak-anak. Pada awalnya Marcis hidup bahagia dengan istri dan anaknya sampai suatu ketika sebuah kecelakaan menewaskan istri dan anaknya. Peristiwa ini membuat Marcis sangat terpukul dan mengubah sifatnya menjadi pemurung dan cenderung tertutup terhadap orang lain (*introvert*). Peristiwa kecelakaan tersebut juga membuat Marcis tertarik dengan hal-hal yang berbau spiritual atau magis. Hal tersebut ia pelajari karena ia sesungguhnya ingin mencari cara untuk berjumpa dengan istri dan anaknya lagi. Hal ini ditunjukkan melalui buku-buku magis yang dimiliki oleh Marcis.

### 3.2.3. Fisiologis

Berikut adalah aspek fisiologis karakter Marcis.

- Jenis Kelamin : Laki – laki
- Usia : 40 tahun
- Tinggi dan berat badan : 171 cm; 85 kg
- Warna rambut, mata dan kulit : Hitam; Cokelat tua; Cokelat terang ( kaukasia )
- Postur tubuh : Tegap
- Penampilan : ekspresi wajah murung, menggunakan pakaian dari kain linen dan celemek dari kulit.

### 3.3. Objek Penelitian

Dalam melakukan perancangan visual agar sesuai dengan tokoh yang akan muncul dalam animasi “*The Spirit of Ansel*”, penulis melakukan pengamatan tokoh yang berprofesi sebagai pandai besi, diantaranya adalah karakter – karakter pandai besi yang terdapat dalam game “*The Elder Scrolls V : Skyrim* “.

Permainan ini dikembangkan oleh “*Bethesda Game Studios*” dan dirilis pada bulan Juni tahun 2013. Permainan ini mengambil latar zaman perang di Eropa pada abada pertengahan atau tepatnya tahun 1170. Meskipun karakter utama dalam permainan ini bukan seorang pandai besi, namun di dalam permainan tersebut terdapat beberapa karakter pandai besi yang mendukung peran tokoh utama. Berikut adalah beberapa contoh tokoh pandai besi dalam permainan tersebut.



Gambar 3.3. Tokoh Alvor dalam Permainan “*The Elder’s Scroll V : Skyrim*”

(<http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Alvor>)

Tokoh diatas merupakan tokoh protagonis dalam permainan tersebut. Tokoh ini mendukung tokoh utama dalam mencapai tujuan. Tokoh Alvor dalam cerita “Skyrim” berperan sebagai seorang ayah yang memiliki seorang istri dan seorang anak perempuan. Alvor bekerja sehari-hari sebagai pandai besi. Pakaian dan alat-alat yang digunakan Alvor sangat menunjukkan aspek sosiologisnya sebagai seorang pandai besi. Pakaian yang digunakan oleh Alvor adalah baju, pelindung tangan dan celana dari kain, serta penutup tubuh atau celemek dan ikat pinggang dari kulit.

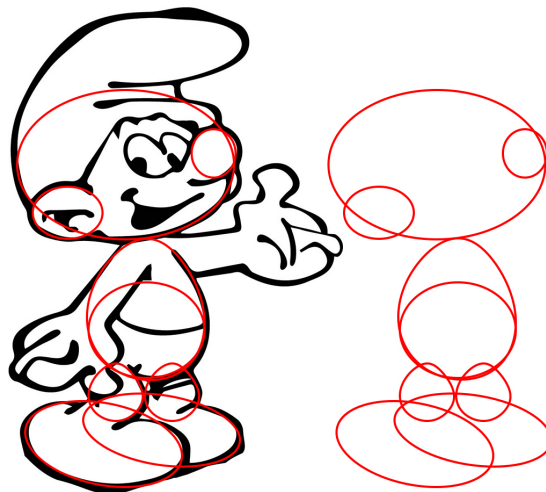
Namun dalam pengaplikasiannya dalam karakter, penggambarannya akan menggunakan gaya visual *cartoon* agar *appeal* pada karakter lebih terlihat. Contoh karakter dengan *cartoon style* adalah sebagai berikut.



Gambar 3.4. Karakter “*The Smurf*”

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/df/0d/9f/df0d9ff2a9f4166bb4e02e2ff0513bf6.jpg>)

Tokoh Smurf memiliki sifat yang baik, ramah, dan bersahabat. Hal ini sangat terlihat dari gambaran fisiologisnya. Berdasarkan teori Bancroft (2006) tentang *appeal* pada karakter, penggunaan bentuk lingkaran akan menunjukkan karakter yang baik, menggemaskan dan ramah. Berikut adalah penggunaan bentuk lingkaran pada karakter Smurf.



### Gambar 3.5. Penggunaan bentuk lingkaran pada karakter Smurf

([https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/df/0d/9f/df0d9ff2a9f4166bb4e02e2ff0513bf6.jpg)

[ak0.pinimg.com/originals/df/0d/9f/df0d9ff2a9f4166bb4e02e2ff0513bf6.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/df/0d/9f/df0d9ff2a9f4166bb4e02e2ff0513bf6.jpg))

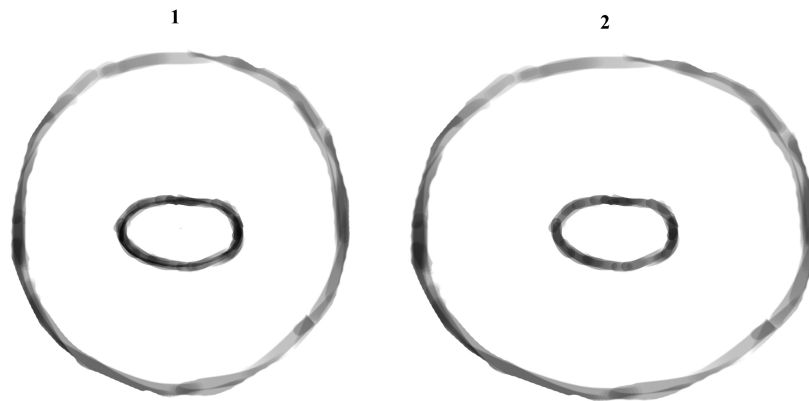
#### 3.4. Penerapan Konsep

Perancangan dimulai dari bagian wajah, penggambaran yang ingin ditunjukkan adalah karakter Marcis yang merupakan seorang pandai besi, hidupnya sederhana namun ia adalah seorang yang pendiam dan jarang bersosialisasi dengan orang lain semenjak istri dan anaknya meninggal dunia. Meskipun demikian Marcis sesungguhnya adalah seorang yang baik hati dan sangat menyayangi keluarganya. Penulis mencoba mengembangkan sifat – sifat tersebut dengan bentuk wajah yang banyak menggunakan elemen kurva atau lingkaran, untuk merepresentasikan karakter yang baik, namun menunjukkan raut muka yang sedih untuk memberitahukan kepada *audience* atau penonton bahwa Marcis telah melalui masa lalu yang buruk.

##### 3.4.1. Eksplorasi Wajah Marcis

Setelah membuat sketsa awal karakter Marcis, penulis melanjutkan membuat eksplorasi tentang bentuk wajah Marcis. Eksplorasi awal akan dimulai dari bentuk dasar lingkaran, untuk menunjukkan sifat Marcis yang baik hati.





Gambar 3.6. Eksplorasi awal karakter Marcis

( Dokumentasi Penulis )

Eksplorasi berikutnya mengenai fitur wajah Marcis seperti mata, hidung dan mulut. Marcis memiliki sifat yang pemurung, hal ini akan terlihat pada raut wajah Marcis. Berikut adalah eksplorasi wajah Marcis dengan tambahan fitur mata dan mulut.



Gambar 3.7. Eksplorasi Wajah Marcis dengan tambahan fitur mata dan mulut

( Dokumentasi Penulis )

Eksplorasi berikutnya adalah mengenai rambut dan janggut pada Marcis. Eksplorasi ini membutuhkan referensi tentang bagaimana fitur wajah pria pada

masa itu, untuk itu penulis mencari referensi yang menunjukkan wajah pria juga gaya rambut pada masa itu.



Gambar 3.8. Gaya Rambut Pria Pada Abad Pertengahan

[https://img0.etsystatic.com/000/0/5545296/il\\_fullxfull.265574998.jpg](https://img0.etsystatic.com/000/0/5545296/il_fullxfull.265574998.jpg)



Gambar 3.9. Gaya Rambut Pria Pada Abad Pertengahan

[https://img0.etsystatic.com/000/0/5545296/il\\_fullxfull.265574998.jpg](https://img0.etsystatic.com/000/0/5545296/il_fullxfull.265574998.jpg)

Setelah melihat referensi diatas dapat dilihat bahwa potongan rambut pria pada masa itu sangat rapih, ada potongan rambut yang pendek dan ada juga yang panjang. Selain itu, kebanyakan pria dewasa pada masa itu memiliki kumis atau janggut. Kumis atau janggut juga dapat menunjukkan tentang usia karakter, untuk itu penulis membuat alternatif pengembangan sketsa wajah Marcis sebagai berikut.

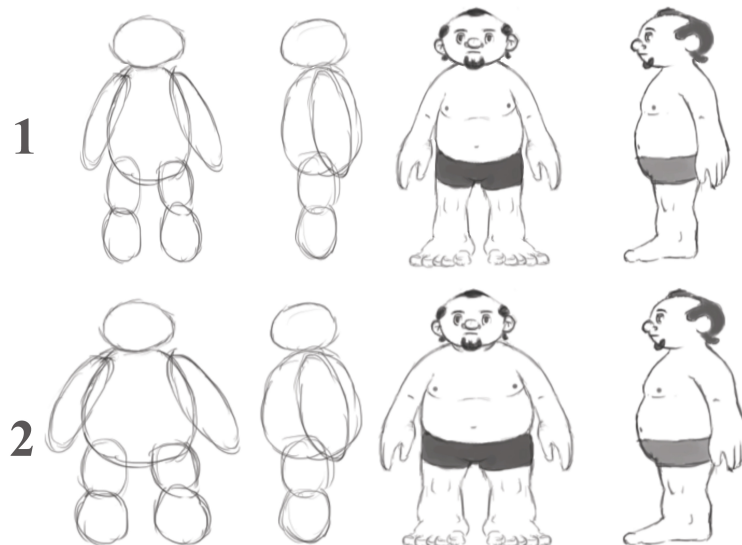


Gambar 3.10. Eksplorasi wajah Marcis

( Dokumentasi Penulis )

### 3.4.2. Eksplorasi Bentuk Badan

Pengembangan alternatif sketsa berikutnya adalah penggambaran bentuk tubuh Marcis. Dengan tinggi badan 171 cm dan berat badan 85 kg maka bentuk tubuh Marcis adalah sedikit gemuk. Berikut adalah eksplorasi bentuk tubuh Marcis.



Gambar 3.11. Gambaran Tubuh Marcis

( Dokumentasi Penulis )

### 3.4.3. Eksplorasi Pakaian

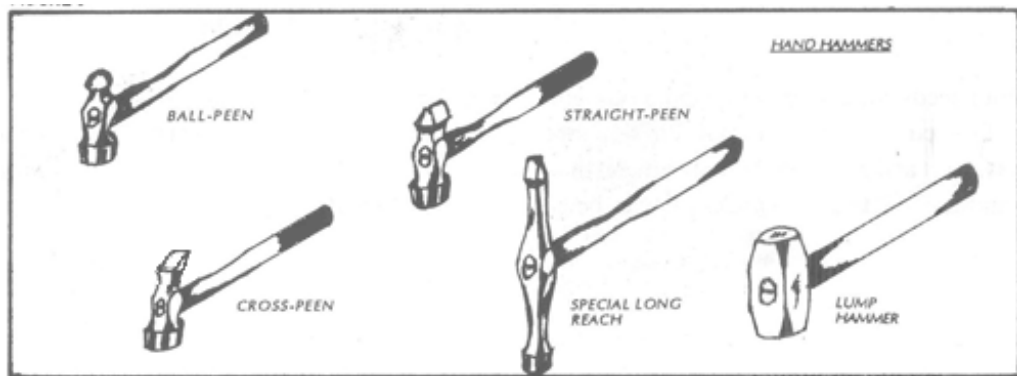
Setelah melakukan eksplorasi bentuk tubuh, eksplorasi berikutnya adalah mengenai pakaian yang dikenakan oleh Marcis. Pakaian yang digunakan Marcis mengambil referensi dari pakaian pandai besi pada masa itu. Berikut adalah referensi pakaian pandai besi.



Gambar 3.12. Referensi pakaian pandai besi

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/fb/fa/48/fbfa48ca8dcd6a2ecefdd01c04da56bf.jpg>)

Eksplorasi berikutnya adalah mengenai alat-alat pandai besi yang digunakan oleh Marcis. Untuk memperjelas profesi Marcis yang adalah seorang pandai besi, maka pada pakaian Marcis akan digambarkan alat-alat pandai besi. Alat – alat yang umum digunakan oleh seorang pandai besi pada masa itu menurut Backman (2003) yaitu palu untuk menempa dengan jenis *cross-peen* atau *straight peen* dan tang untuk menjepit atau menahan benda-benda dari besi yang sedang ditempa. Berikut adalah jenis-jenis palu dan tang tersebut.



Gambar 3.13. Jenis-jenis palu tempa

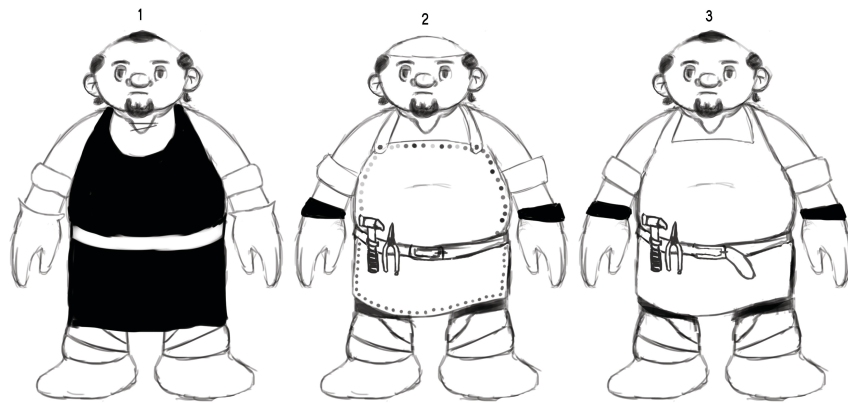
(<http://www.fao.org/docrep/009/ah637e/AH637E09.gif>)



Gambar 3.14. Jenis Tang

([http://twcdn.thewoodwhisperer.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/iStock\\_000038130466Small.jpg](http://twcdn.thewoodwhisperer.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/iStock_000038130466Small.jpg))

Setelah melihat referensi diatas, penulis akan melakukan eksplorasi lebih lanjut untuk pakaian Marcis. Berikut adalah eksplorasi pakaian Marcis.



Gambar 3.15. Eksplorasi Pakaian Marcis

( Dokumentasi penulis )

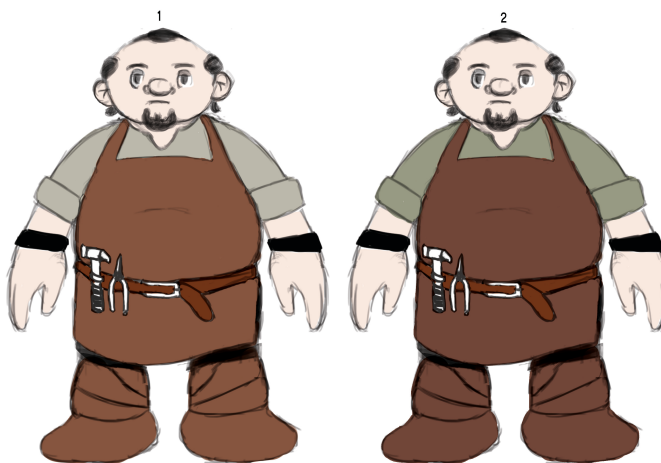
Sketsa eksplorasi 1 menunjukkan desain yang sederhana namun kurang menunjukkan aspek sosiologis Marcis sebagai pandai besi. Eksplorasi nomor 2 sudah menunjukkan aspek sosiologis Marcis sebagai pandai besi, ditunjukkan dengan adanya peralatan tempa besi di sakunya namun desain celemek dan penutup kepala tersebut membuat desain Marcis terkesan terlalu garang. Eksplorasi nomor 3 sudah menunjukkan gaya berpakaian Marcis yang lebih sederhana dan tidak menunjukkan kesan garang namun tetap memperlihatkan aspek sosiologisnya sebagai pandai besi dengan adanya peralatan tempa di sabuknya. Palu pada sabuk Marcis berjenis *cross-peen* yang ditandai dengan adanya besi melengkung di bagian belakang palu.

#### 3.4.4. Eksplorasi Warna dan Jenis Bahan Pakaian

Jenis pakaian yang digunakan pada masa itu adalah bahan linen dan kulit, untuk itu Marcis akan menggunakan bahan pakaian tersebut dalam kesehariannya. Bahan linen yang digunakan sebagai pakaian atas Marcis memiliki warna abu-abu kehijauan dan ada juga yang berwarna hitam, sedangkan bahan kulit yang



digunakan pada bagian celemek pada umumnya berwarna coklat. Berikut adalah penggambaran Marcis dengan warna yang sudah disesuaikan dengan jenis bahan pakaian tersebut.



Gambar 3.16. Penggambaran Marcis dengan warna

( Dokumentasi Penulis )

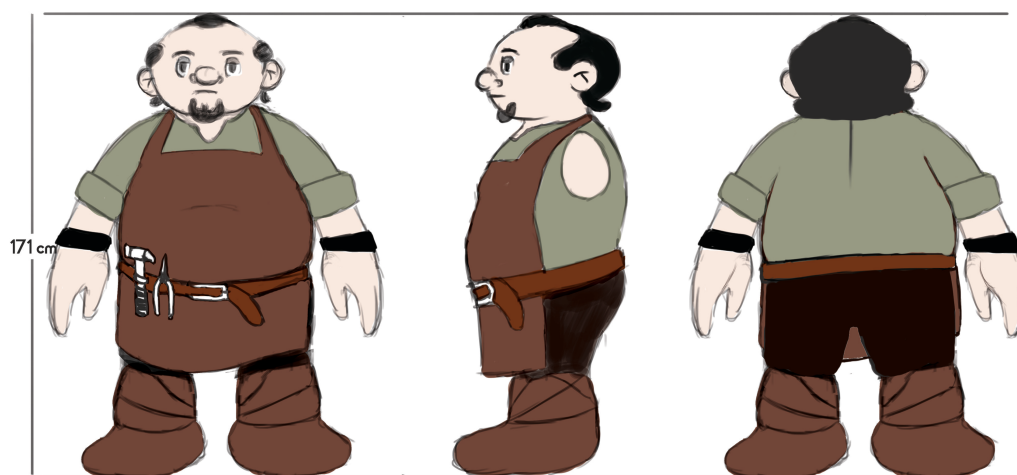
Gambar 1 merupakan gambar Marcis dengan warna dari jenis bahan pakaian yang sesungguhnya, namun penulis ingin lebih menunjukkan karakteristik Marcis melalui warna. Untuk itu pada gambar 2, penulis meningkatkan warna hijau dan coklat agar aspek psikologis Marcis dapat lebih tersampaikan. Baju Marcis menggunakan linen biasa, sedangkan untuk celana Marcis menggunakan linen berwarna hitam. Untuk sabuk, pelindung tangan dan kasut Marcis menggunakan bahan kulit.

Warna coklat yang dijelaskan oleh Fraser & Banks (2004) melambangkan kesungguhan, kehangatan, alami, keramahan, dapat dipercaya, dan mendukung. Sedangkan, sisi negatif dari warna coklat adalah kurangnya selera humor, usang, introvert dan kaku. Warna coklat sangat melambangkan sifat-sifat dasar Marcis,

sedangkan warna hijau menurut Fraser & Banks merupakan warna yang damai dan tenang, hal ini juga melambangkan sifat Marcis yang tenang dan cenderung penyendiri.

#### 3.4.5. Tampak Akhir Karakter Marcis

Setelah membuat sketsa pakaian dengan warna, penulis membuat hasil tampak akhir karakter Marcis. Hasil tampak akhir akan memperlihatkan tampak depan, samping dan belakang karakter ini.



Gambar 3.17. Tampak Karakter Marcis

( Dokumentasi Penulis )

### 3.5. 3 Dimensional Karakter Ansel

#### 3.5.1. Sosiologi

Ansel dulunya adalah seorang anak laki-laki yang hidup pada tahun 1800an di Eropa. Ia tinggal bersama dengan ayahnya, ibunya meninggal ketika melahirkannya. Hidupnya sederhana, ia sangat gemar bermain dengan ayahnya.



Saat Ansel berumur 7 tahun, Ansel meninggal oleh karena kebakaran dan ia menjadi arwah gentayangan di rumah itu. Banyak orang sering berjumpa dengan Ansel namun mereka takut dengan wujudnya.

### 3.5.2. Psikologi

Ansel sangat mengagumi sosok ayahnya dulu. Ansel memiliki sifat yang jujur, polos, peduli pada orang lain dan baik hati. Meskipun pada akhirnya ia menjadi arwah gentayangan, tetapi ia tetap menjadi sosok yang selalu ingin bergaul dengan orang lain, termasuk penghuni baru rumahnya. Ia memiliki kemampuan untuk menciptakan api dari tubuhnya.

### 3.5.3. Fisiologi

Jenis kelamin : Laki - laki

Usia : 7 tahun

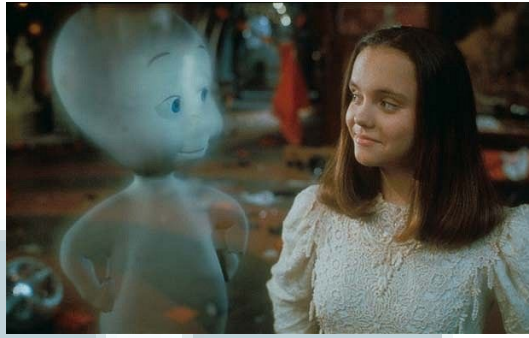
Tinggi / Berat badan : 125 cm / 22 kg

Warna kulit : Putih transparan

Postur : Tegap

Penampilan : dapat terbang, mengeluarkan api dari kepala, tangan dan kaki.

Ansel pada saat berjumpa dengan Marcis sudah dalam bentuk arwah, oleh karena itu warna kulit ansel tidaklah sama dengan warna kulit ketika ia hidup. Berikut adalah referensi warna kulit arwah yang sering digambarkan di film-film.



Gambar 3.18. Referensi warna tubuh arwah pada film “*Casper*”

(<http://www.goodhousekeeping.com/life/entertainment/a34843/casper-1995-actor-now-devon-sawa/>)



Gambar 3.19. Referensi warna tubuh arwah pada film “*Poltergeist*”

([s7.hostingkartinok.com/uploads/images/2015/04/2b8c06764b86bc65cfc68571ef66692c.jpg](http://s7.hostingkartinok.com/uploads/images/2015/04/2b8c06764b86bc65cfc68571ef66692c.jpg))

Warna putih sendiri memiliki aspek psikologis tersendiri yaitu warna putih sering dihubungkan dengan terang, kebaikan, kemurnian, kesucian, dan keperawanan. Warna ini disarankan sebagai warna ‘kesempurnaan’. Selain itu warna putih dikategorikan sebagai warna netral. Putih melambangkan kemurnian, kedamaian dan kepolosan. Warna putih mampu menunjukkan rasa permohonan maaf, spiritualitas, kesederhanaan, kesempurnaan dan keamanan. Warna putih juga memberikan aura kebebasan serta keterbukaan.

### 3.6. Penerapan Konsep

Perancangan dimulai dari bagian wajah, penggambaran awal yang ingin ditunjukkan adalah karakter Ansel yang merupakan sesosok arwah anak kecil, ketika ia masih hidup, ia adalah seorang anak yang bahagia dan sangat disayangi oleh keluarganya. Ketika ia sudah berubah menjadi sesosok arwah sifat-sifatnya tidak berubah. Ketika ia berjumpa dengan Marcis, ia mencoba menjalin hubungan pertemanan. Namun pada akhirnya Ansel menemukan kesulitan untuk dapat melakukan kontak fisik dengan Marcis karena wujudnya yang berupa arwah dan beberapa bagian tubuhnya diselimuti oleh api.

Penulis mencoba mengembangkan sifat – sifat dan aspek fisiologis Ansel tersebut dengan bentuk wajah yang banyak menggunakan elemen kurva atau lingkaran, untuk merepresentasikan karakter yang baik, namun digabungkan dengan ciri-ciri fisik sosok arwah yang diadaptasi dari referensi yang ada.

#### 3.6.1. Eksplorasi Wajah Ansel

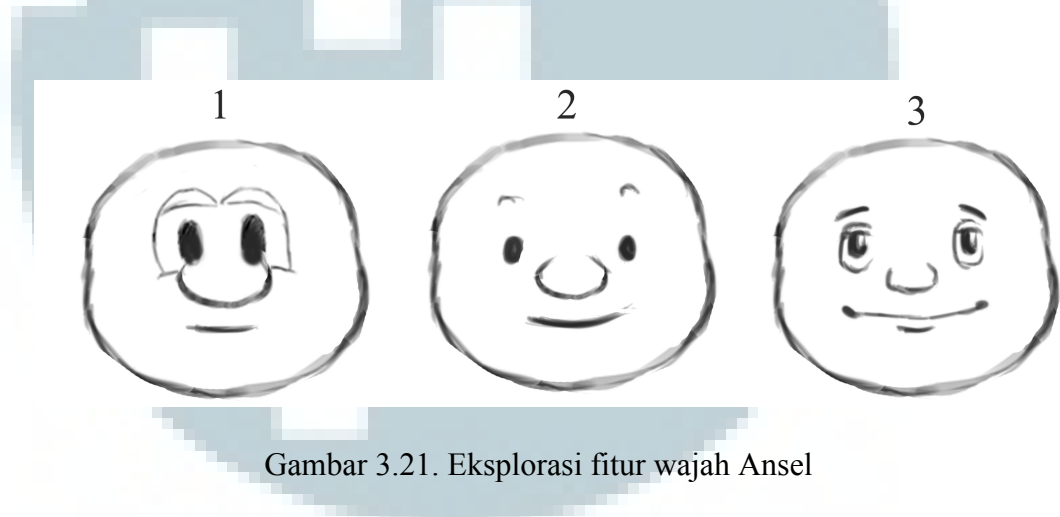
Eksplorasi awal tokoh Ansel akan dimulai dari penggambaran wajah. Oleh karena tokoh Ansel memiliki kepribadian yang mirip dengan Marcis, yaitu baik hati dan bersahabat, proses eksplorasinya akan dibuat mulai dari bentuk dasar, yaitu bentuk lingkaran, sama seperti karakter Marcis.



Gambar 3.20. Proses eksplorasi awal wajah Ansel

( Dokumentasi Penulis )

Eksplorasi wajah menggunakan banyak elemen kurva seperti pada teori *Appeal* yang mengatakan bahwa bentuk-bentuk bundar dapat menekankan karakter baik pada karakter. Setelah itu eksplorasi berikutnya adalah menggambarkan fitur-fitur wajah Ansel seperti mata, hidung dan mulut. Berikut adalah eksplorasi fitur wajah Ansel.

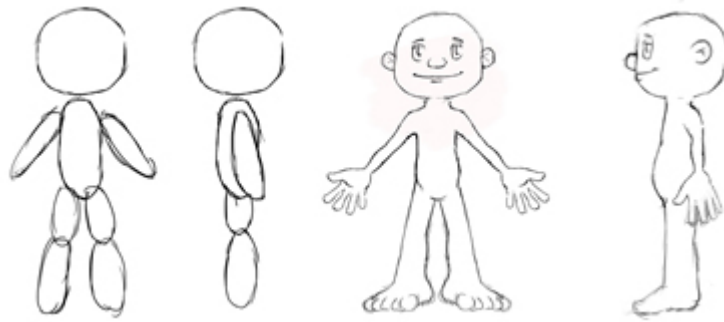


Gambar 3.21. Eksplorasi fitur wajah Ansel

( Dokumentasi Penulis )

### 3.6.2. Eksplorasi Bentuk Tubuh

Pengembangan alternatif sketsa berikutnya adalah penggambaran bentuk tubuh Ansel. Dengan tinggi badan 121 cm dan berat badan 22 kg maka bentuk tubuh Ansel tidak terlalu gemuk, untuk itu penggambaran bentuk tubuh Ansel adalah sebagai berikut.



Gambar 3.22. Penggambaran bentuk tubuh Ansel  
( Dokumentasi Penulis )

### 3.6.3. Tampak Akhir Karakter Ansel

Setelah membuat sketsa bentuk tubuh, penulis akan membuat hasil tampak akhir karakter Ansel, yaitu dengan penambahan api pada bagian kepala, kaki dan tangan. Hasil tampak akhir akan memperlihatkan tampak depan, samping dan belakang karakter ini.