



### **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 ini penulis akan membahas tentang perancangan tokoh-tokoh yang berada di dalam animasi 2 dimensi (2D) berjudul “Story of Life” yang berdurasi kurang lebih tiga menit. Animasi ini dikerjakan oleh kelompok yang beranggotakan empat orang, sesuai dengan peran masing-masing yang telah disepakati bersama. Animasi ini menggunakan tokoh yang berbasis 2 dimensi dan latar atau *background* yang berbasis 3 dimensi.

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

Pada suatu kota yang tidak berwarna, kedatangan 3 buah warna dasar yakni Kuning, Biru, dan Merah yang diutus, oleh Tuhan untuk mewarnai kota tersebut. Namun dalam pelaksanaannya mereka bukan hanya mewarnai bersama biru dan merah malah bersaing berebut ingin menguasai kota tersebut dengan warna mereka masing-masing.

Kuning yang menyadari ada hal yang salah, mencoba untuk mendamaikan mereka kembali dan mewarنائ bersama, karena selain memengaruhi warna kota ternyata bagian kota yang mereka warnai juga mempengaruhi penduduk yang menghuni kota tersebut. Akhirnya Merah dan Biru berdamai, dan mereka bertiga bersama

mewarnai kota tersebut menjadi indah, sesuai dengan yang diperintahkan oleh Tuhan.

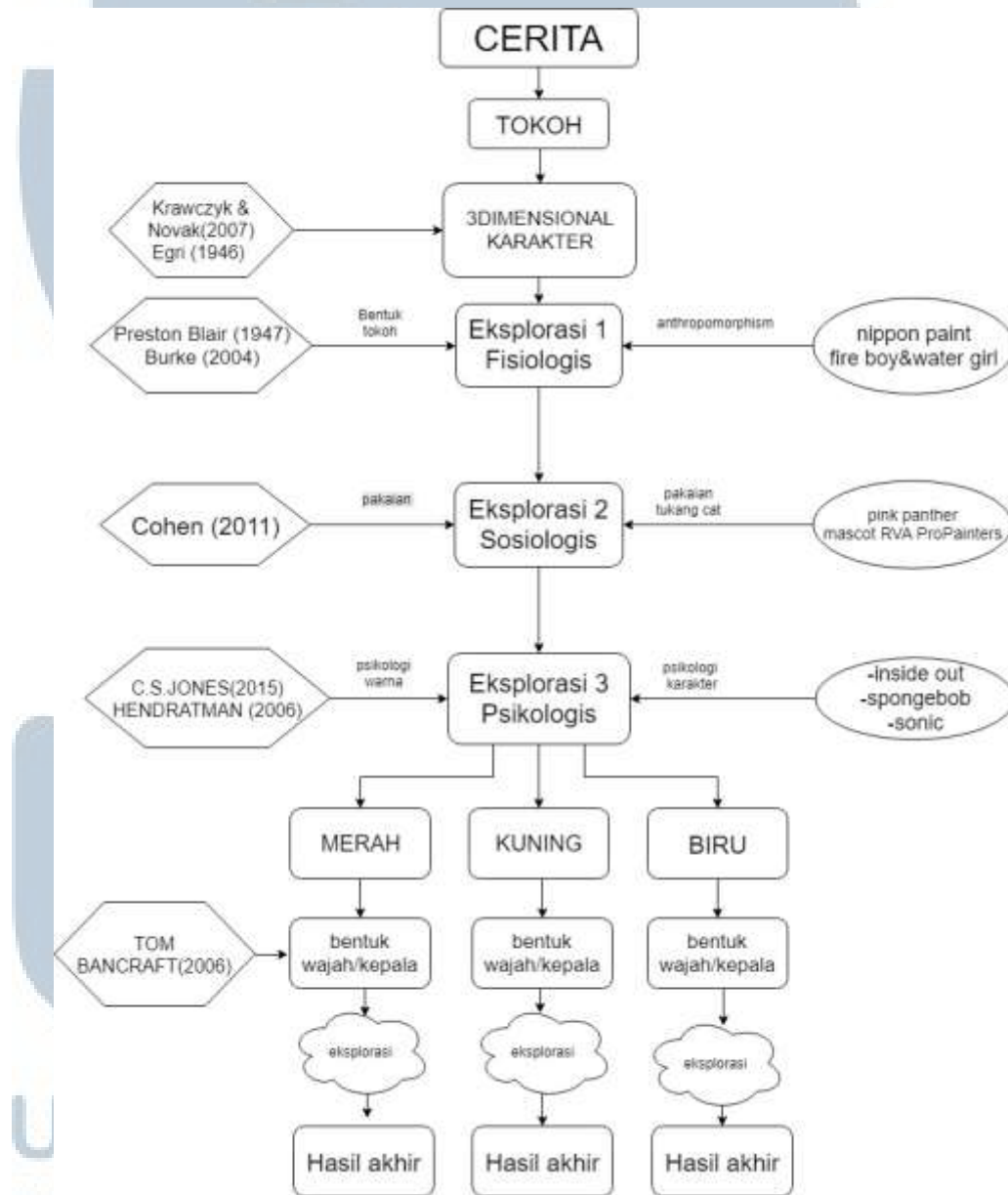
### **3.1.2. Posisi Penulis**

Posisi penulis dalam proses produksi ini adalah sebagai *character designer*, atau perancang tokoh, yang bertugas merancang dan membuat tokoh untuk animasi campuran 2D dan 3D berjudul “STORY OF COLOUR’S”, yang dimana hasil dari perancangan tokoh akan di gunakan kedalam film animasi tersebut.



### 3.2. Tahapan Kerja

Berikut adalah tahapan kerja penulis selama pengerjaan animasi hybrid “Story of Colours”.



Gambar 3.1. Tabel Tahapan Kerja Penulis

(dokumentasi pribadi)

Pada tahapan kerja penulis membagi beberapa tahapan yang akan dilalui dalam melakukan proses perancangan tokoh. Tahapan kerja pertama adalah membuat cerita, setelah cerita terbentuk penulis menentukan tokoh yang akan berperan dalam cerita tersebut. Setelah tokoh terbentuk penulis membuat tri-dimensional dari tokoh tersebut, dalam membuat tri-dimensional tokoh penulis membaginya menjadi 3 buah tahapan eksplorasi dimulai dengan eksplorasi fisiologis, yakni dimensi fisik tokoh yang berupa cat, yang dimanusiakan, dengan menggunakan teori *anthropomorphism* oleh Burke (2004), ditambah dengan melihat berbagai referensi yakni tokoh nippon paint dan tokoh yang ada dalam game *fire boy and water girl*.

Setelah tahap fisiologis ditentukan kemudian penulis membuat sosiologis untuk tokoh yakni mengenai pekerjaan atau peranan didalam cerita hal itu dipertegas dengan memberikan pakaian untuk tokoh, seperti yang dikatakan oleh Cohen (2011), dengan melihat referensi pakaian dari pink panther dan mascot RVA propainters penulis dapat merancang pakaian yang akan dikenakan oleh tokoh. Setelah itu penulis membuat psikologi dari masing-masing karakter yang ada dengan menggunakan warna dasar mereka, yang disesuaikan dengan kebutuhan alur cerita. Pemberian psikologi ini didukung oleh psikologi warna yang dibuat oleh Jones (2015) dan Hendratman (2006), dan penulis terapkan didalam tokoh penulis. Pada tahap pemberian psikologi ini penulis membaginya kedalam tiga tokoh yang memiliki psikologi yang berbeda-beda. Sebagai ciri khas dari masing-masing tokoh penulis membuat bentuk wajah/kepala yang berbeda satu

dengan yang lainnya agar penonton dapat membedakan tokoh bukan dari warnanya saja, dengan menggunakan teori Tom Bancraft (2006), penulis membuat bentuk kepala yang berbeda-beda untuk masing-masing tokoh yang dikaitkan dengan psikologi warnanya. Setelah melewati berbagai eksplorasi hasil akhir tokoh akan digunakan sebagai patokan dalam pembuatan animasi nantinya.

### **3.3. Acuan**

Dalam perancangan tokoh ini penulis mengambil beberapa referensi dari film maupun ilustrasi yang dapat membantu penulis dalam menentukan tri0dimensional tokoh, yang telah dikelompokkan kedalam beberapa tahapan kerja.

#### **3.3.1. Fisiologi**

Dalam tahap eksplorasi fisiologi, penulis ingin mempelajari bagaimana cara untuk memanusiakan benda mati, dimana yang menjadi tokoh dasar dalam cerita penulis adalah sebuah cat, sebuah benda mati. Hal ini mungkin dilakukan seperti yang dikatakan oleh Burke (2004), dalam teori *anthropomorphism*, yang secara singkat berarti menerapkan sifat-sifat manusia yang diterapkan kedalam benda atau makhluk lain selain manusia. Penulis mengambil beberapa referensi dasar dalam tahapan ini.



Gambar 3.2. Tokoh Nippon Paint

(<http://cargocollective.com/addysworks/3826716>)

Dari tokoh Nippon Paint penulis mempelajari cara menerapkan sifat-sifat manusia kedalam benda mati, yakni dengan cara memberikan anggota tubuh yang umum, dan dapat digunakan untuk membuat gerakan yang menyerupai manusia. Anggota tubuh itu terdiri dari tangan, kaki, mata serta mulut. Dengan melihat tokoh nippon paint ini penulis membuat tokoh ini menjadi dasar, dan serta patokan dalam pembuatan tokoh penulis.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.3. Tokoh Fire Boy And Water Girl  
(<http://cargocollective.com/addysworks/3826716>)

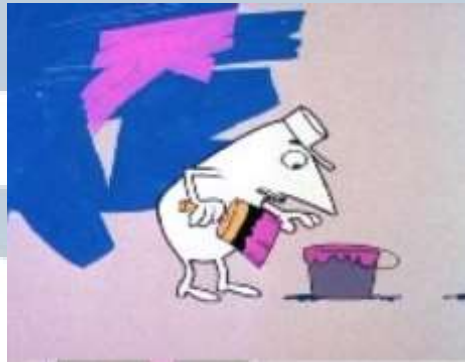
Pada referensi yang kedua penulis mengambil tokoh fireboy and water girl, penulis melihat bentuk yang lebih menyerupai manusia, khususnya proporsi tubuh anak-anak. Penulis ingin menerapkan hal tersebut kedalam tokoh yang akan dibuat penulis. Proporsi tubuh ini didukung oleh teori yang diberikan oleh Preston Blair (1947) yang didalam buku nya menuliskan tentang bagaimana membuat karakter yang terkesan lucu, agar menarik perhatian penonton, yakni dengan menerapkan proporsi tubuh seperti tokoh *Fire Boy And Water Girl* ini. Dari kedua hal itu penulis mengambil fisiologi tokoh yang menggunakan acuan tokoh nippon paint untuk menarpkan sifat – sifat manusia, ditambah dengan proporsi yang disempurnakan dengan acuan tokoh *Fire Boy And Water Girl*.

### 3.3.2. Sosiologis

Pada dimensi sosiologis ini penulis ingin mempelajari bagaimana hubungan atau relasi pekerjaan seseorang dengan pakaian yang dikenakan, penulis mencari acuan yang tepat untuk memberikan pakaian yang akan dikenakan



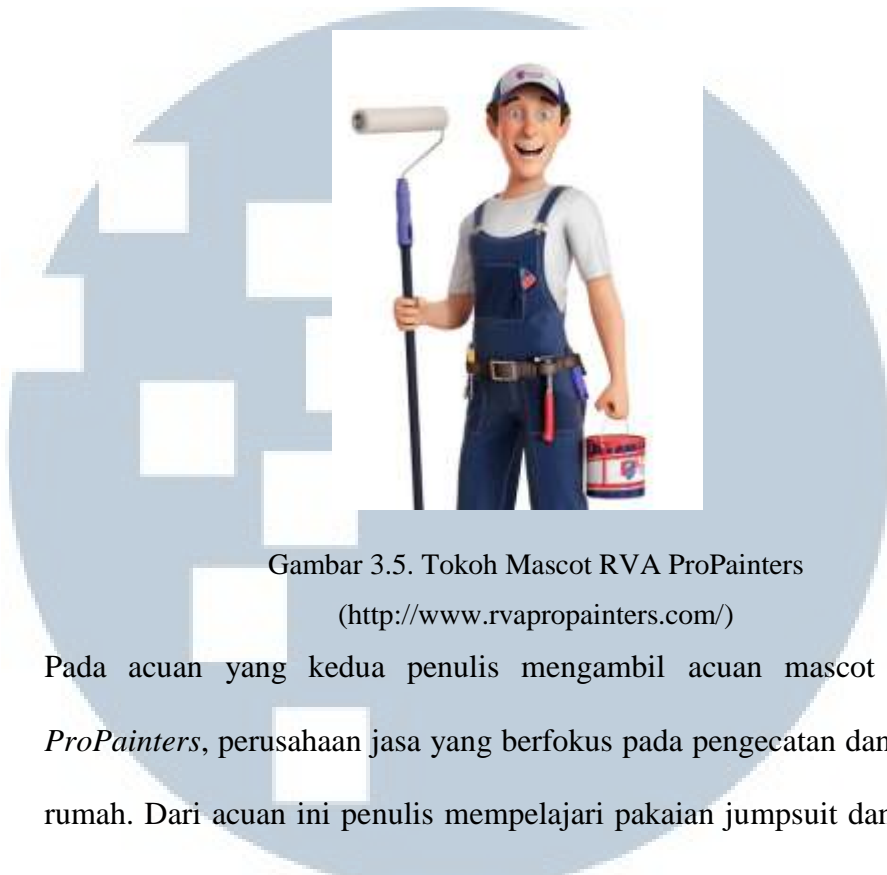
oleh tokoh penulis. Pemberian pakaian serta atribut ini penting, seperti yang dikatakan oleh Cohen (2011), bahwa busana merupakan bagian yang penting dalam rancangan tokoh yang membantu mengenali dan mempertegas tokoh beserta cerita dalam sekilas. Pada cerita penulis tokoh merupakan gumpalan cat yang diberikan mandat untuk mengecat kota, dengan kata lain profesi atau pekerjaan mereka adalah tukang cat oleh sebab itu penulis mencari acuan yang dapat memberikan kesan, bahwa tokoh berprofesi sebagai tukang cat.



Gambar 3.4. Tokoh Tukang Cat dalam Pink Panther  
([http://www.jedisparadise.com/3/index\\_htm\\_files/11396.jpg](http://www.jedisparadise.com/3/index_htm_files/11396.jpg))

Pada salah satu film *Pink Panther* terdapat sebuah tokoh yang berprofesi sebagai tukang cat dengan atribut berupa topi. Penulis mengambil topi sebagai atribut yang membantu mengenali pakaian tukang cat.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.5. Tokoh Mascot RVA ProPainters  
(<http://www.rvapropainters.com/>)

Pada acuan yang kedua penulis mengambil acuan mascot dari *RVA ProPainters*, perusahaan jasa yang berfokus pada pengecatan dan perbaikan rumah. Dari acuan ini penulis mempelajari pakaian jumpsuit dan topi yang digunakan sebagai pakaian seorang tukang cat. Maka dari kedua acuan diatas penulis mengambil pakaian tukang cat yang dapat mempresentasikan pekerjaan tukang cat itu sendiri adalah atribut berupa topi dan pakaian jumpsuit.

### 3.3.3. Psikologis

Pada pembuatan psikologi tokoh penulis membuat 3 buah psikologi yang berbeda. Psikologi ini sesuai dengan peranan para tokoh didalam cerita untuk membangun jalan cerita itu sendiri, dimana psikologi ini diambil berdasarkan warna dasar para tokoh itu dengan menggunakan psikologi warna.

## 1. Kuning / Ceria.



Gambar 3.7. Tokoh Spongebob

(<https://artinsights.com/wp-content/uploads/2017/12/SpongeBob.jpg>)

Untuk tokoh ceria penulis mengambil acuan tokoh Spongebob yang memiliki warna dasar kuning. Spongebob merupakan karakter yang selalu ceria dan terbuka terhadap hal-hal yang baru serta selalu ingat dengan tugas dan perannya. Untuk atribut lain yang dikenakan oleh Spongebob, si pembuat karakter memilih warna putih yang berarti kebersihan, kejelasan dan kesederhanaan, warna coklat yang berarti tegas dan memiliki keinginan untuk memperbaiki suatu masalah, serta merah yang berarti keberanian, kekuatan, kehangatan dan serta kegembiraan.

Warna kuning karakter Spongebob ini sangat selaras dengan Jones (2015) yang berpendapat bahwa warna kuning memberikan arti kehangatan dan pembawa kebahagiaan. Kuning merupakan warna yang dapat menyimbolkan arti optimisme, harapan, tidak jujur, berubah-ubah, gembira dan santai, Hendratman (2008). Dari acuan diatas penulis mempelajari karakter berwarna kuning adalah

karakter yang ceria, optimis, dan selalu terbuka dengan hal-hal yang baru.

## 2. Merah/Pemarah.

Pada tokoh ini penulis mengambil acuan dari Film *Inside Out* yakni tokoh Anger yang memiliki warna dasar yang sama yakni merah dengan sifat pemarahnya.



Gambar 3.6. Tokoh Anger Inside Out  
(<http://pixar.wikia.com/wiki/Anger>)

Anger merupakan tokoh yang emosional dan pemarah, didukung dengan warna dasarnya yang berwarna merah, yang menurut Hendratman (2006) warna ini menyimbolkan perjuangan, nafsu, aktif, agresif, kemauan keras, persaingan, keberanian, energi, kehangatan, cinta, serta bahaya.

Jones (2015) berpendapat bahwa dari segi negatifnya warna ini memiliki arti kekerasan dan serta persaingan. Pada karakter anger ini tidak hanya terdapat warna merah sebagai warnanya namun juga warna putih dan coklat sebagai pilihan warna

pendukung untuk atribut pakaian yang dikenakannya. Dimana menurut psikologi warnanya putih merupakan warna yang mempunyai sifat negatif yakni dingin, dan tidak bersahabat. Sedangkan warna coklat mengandung makna memiliki keseriusan, yang tegas dan memiliki kemauan untuk memperbaiki suatu masalah tau situasi. Kedua warna ini diberikan oleh pencipta karakter untuk membantu menegaskan psikologi tokoh tersebut. Berdasarkan acuan tersebut penulis mempelajari tokoh Anger sebagai acuan dari tokoh pemarah penulis yang memiliki warna merah.

### **3. Biru / Percaya diri.**

Pada acuan untuk warna biru ini penulis mengambil Acuan tokoh Sonic the Hedgehog, yang memiliki warna dasar biru.



Gambar 3.8. Tokoh Sonic the Hedgehog

([https://twitter.com/sonic\\_hedgehog/status/745311041987371008](https://twitter.com/sonic_hedgehog/status/745311041987371008))

Sonic merupakan tokoh yang dikenal dengan kecepatannya, dia sangat percaya diri terutama dengan keunggulan dari segi kecepatannya, namun sikap percaya dirinya ini terkadang berlebihan dan malah menyebabkan banyak masalah untuk dirinya sendiri maupun teman-temannya. Selain menggunakan warna biru sebagai warna

dasarnya, Sonic juga memiliki warna lain, yakni putih, coklat dan merah, dimana masing-masing warna tersebut memiliki arti tersendiri untuk mendukung psikologi tokoh Sonic, yakni warna putih yang berarti dingin, dan tidak bersahabat, warna coklat yang berarti tegas dan ingin memperbaiki sebuah masalah, dan warna merah yang dari segi positifnya adalah keberanian, dan kekuatan, namun dari segi negatifnya adalah sifat agresif dan pemarah.

Warna biru menurut Jones (2015) memberikan kesan profesional dan kepercayaan, secara simbolik warna ini merupakan simbol dari kekuatan, sedangkan menurut Hendratman (2006) warna biru melambangkan ketenangan, kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, serta keteraturan. Dari acuan dan serta psikologi warna di atas penulis mempelajari membuat karakter berwarna dasar biru yang memiliki sifat percaya diri yang terlalu tinggi dan serta disiplin dan teratur.

### **3.4. Proses Perancangan**

Dalam proses perancangan ini penulis membagi proses perancangan kedalam beberapa tahap, seperti pada penjelasan tahapan kerja di atas. Pertama penulis membuat tri-dimensional untuk setiap tokoh utama yang akan menjadi pusat dari cerita.

### 3.4.1. Tokoh Kuning

Dalam perancangan tokoh Kuning penulis terlebih dahulu membuat tri-dimensional untuk tokoh tersebut hal ini dapat dilihat dalam tabel berikut.

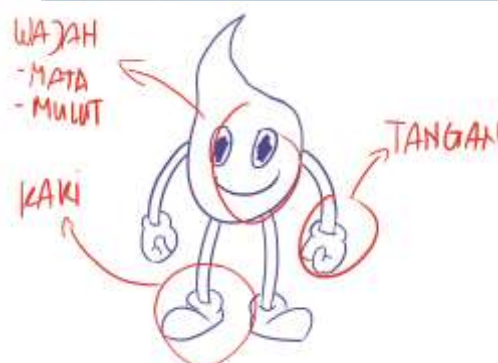
Tabel 3.1. Tabel Tri-Dimensional Tokoh.

3Dimensional Tokoh Kuning	
Fisiologi	<ul style="list-style-type: none"><li>-Memiliki tinggi 100cm</li><li>-Memiliki bentuk tubuh seperti anak kecil</li><li>-Terbentuk dari cat (benda cair)</li><li>-Bentuk wajah bulat dan pipih dengan jambul yang seperti rambut</li><li>-berwarna kuning ,dengan kombinasi dari 4 buah warna kuning yang berbeda, terdiri dari warna dasar, outline, pantulan cahaya dan bayangan.</li></ul>
Sosiologi	<ul style="list-style-type: none"><li>-Memiliki kedua teman yang bersama diciptakan oleh Tuhan yakni Merah dan Biru.</li><li>-Memiliki tugas dan peranan untuk mengecat kota bersama dengan kedua temannya.</li></ul>
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"><li>-Kuning merupakan pribadi yang ceria</li><li>-Selalu berpikiran positif</li><li>-Senang melihat hal - hal yang baru</li><li>-Memiliki sifat yang kekanak-kanakan</li><li>-Tidak suka dengan adanya pertikaian</li><li>-Selalu mengerjakan tugas nya dengan baik</li><li>-Mudah teralihkan oleh keadaan sekitar</li></ul>

Setelah membuat 3dimensional dari tokoh penulis menjabarkan 3 buah bagian dasar dari 3dimensional yang akan dirancang dengan menggunakan beberapa teori serta acuan yang telah dijabarkan sebelumnya.

### 3.4.1.1.Fisiologi

Pada perancangan fisiologi, kuning penulis mencoba menerapkan teori *athromorphism* oleh Burke (2004), dimana penulis mencoba menerapkan sifat manusia kedalam butiran cat.



Gambar 3.9. Eksplorasi Awal Tokoh Kuning.  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada rancangan awal penulis menerapkan sifat-sifat manusia, kepada butiran cat, seperti wajah yang didalamnya terdapat mata dan mulut, serta tangan dan kaki. Namun rancangan ini belum mengikuti teori yang ada, penulis mencoba menerapkan teori Blair (1947), tentang bagaimana membuat tokoh yang lucu dan menarik.



Gambar 3.10. Eksplorasi Tokoh Kuning.  
(Dokumentasi Pribadi)



Pada proses perancangan ini penulis membuat tokoh berdasarkan teori Blair (1947), yakni dengan membuat bentuk kepala yang melebihi tubuh, kaki dan tangan yang pendek dan gemuk, dan perut yang buncit. Hal ini penulis sesuaikan dengan melihat acuan dari tokoh nippon paint, dimana tokoh nippon paint, merupakan tokoh cat yang mengambil bentukan manusia dengan adanya wajah kaki dan tangan, dan *fire boy and water girl* yang menerapkan teori dari Blair (1947),

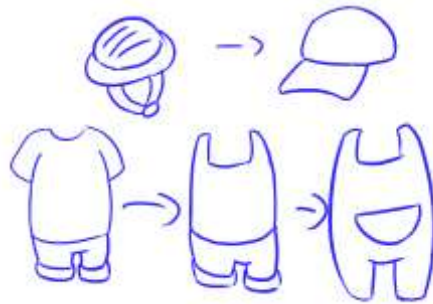


Gambar 3.11. Hasil Akhir Tokoh Kuning.  
(Dokumentasi Pribadi)

Dengan melihat acuan yang ada dan serta menerapkan teori dari Burke (2004) dan Blair (1947) penulis membuat tokoh cat dengan menerapkan sifat manusia kedalamnya dan diperjelas dengan proporsi berupa kepala yang melebihi badannya, tangan, kaki yang gemuk dan perut yang buncit.

### 3.4.1.2.Sosiologi

Dalam merancang sosiologi tokoh penulis menggunakan tri-dimensional yang telah dibuat sebelumnya, tokoh Kuning merupakan cat yang baru diciptakan oleh Tuhan, bersamaan dengan kedua temannya. Penulis membuat Tokoh ini menjadi seperti anak kecil baik dari segi rupa maupun kelakuannya. Tokoh Kuning mempunyai tugas yang diberikan oleh Tuhan yakni mewarnai kota bersama dengan kedua temannya. Penulis membuat pakaian untuk tokoh ini berdasarkan tugas nya penulis mengambil pakaian tukang cat yang diambil dari acuan seperti animasi *pink panther* dan mascot dari *RVApainters*, yang menggambarkan pakaian yang dikenakan oleh tukang cat.



Gambar 3.12. Eklorasi Pakaian Tokoh Kuning.

(Dokumentasi Pribadi)

Pada awalnya penulis membuat pakaian tukang cat yang biasa dipakai di Indonesia, berupa kaus oblong dan celana jeans, namun hal ini kurang dapat mempertegas dan juga tokoh yang ada didalamnya dimana menurut Cohen (2011), bahwa busana

merupakan bagian yang penting dalam rancangan tokoh yang membantu mengenali dan mempertegas tokoh beserta cerita dalam sekilas. Maka penulis memutuskan untuk mengambil pakaian jumpsuit dan juga topi sebagai ciri khas dari tukang cat.



Gambar 3.13. Ekplorasi Pakaian Tokoh Kuning.  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.14. Hasil Akhir Pakaian Tokoh Kuning.  
(Dokumentasi Pribadi)

### 3.4.1.3.Psikologi

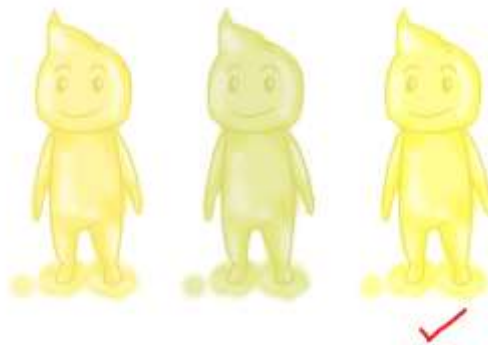
Dalam segi perancangan psikologi penulis mencoba mencari psikologi warna apa yang cocok untuk tokoh ini. Sesuai dengan tokoh kuning ini psikologi warna yang cocok adalah warna kuning dimana sesuai dengan psikologi yang dibuat oleh penulis dalam awal cerita, yakni tokoh ini merupakan pribadi yang selalu positif, dan ceria. Tokoh ini memiliki sifat kekanak-kanakan, dan tidak suka dengan pertikaian, dia merupakan pribadi yang selalu ingin mengerjakan semua tugasnya dengan baik, namun terkadang tokoh ini sering kali lalai karena terganggu oleh keadaan sekitar yang baru ditemuinya.

Hal ini sesuai dengan psikologi warna kuning yang diucapkan oleh Jones (2015) yang berpendapat bahwa warna kuning memberikan arti kehangatan dan rasa bahagia, serta seolah menimbulkan hasrat untuk bermain. Dengan kata lain warna ini juga mengandung makna optimis, semangat dan ceria. Secara psikologis warna kuning mengarah kepada warna yang paling bahagia, menyolok dan juga menyatu dengan *ekstrovert*.

Warna ini biasanya digunakan oleh orang yang ingin tampil atau ingin diperhatikan oleh orang lain. Sedangkan menurut Hendratman (2006) warna kuning memiliki arti optimisme, harapan, tidak jujur, berubah-ubah, gembira dan santai.

#### 3.4.1.4. Warna

Setelah penulis memilih warna kuning sebagai warna dasar, dan warna yang menjadi perwujudan dari psikologi warna yang akan diambil sebagai acuan dari psikologi tokoh, penulis membuat beberapa perbandingan warna kuning yang akan dibuat sebagai warna tokoh.



Gambar 3.15. Eksplorasi Warna Tokoh Kuning.

(Dokumentasi Pribadi)

Dari beberapa warna kuning yang penulis buat penulis memilih salah satu warna yang dimana dapat dilihat merupakan warna yang menonjol diantara warna kuning lain, karena memiliki warna kuning yang sesuai dengan apa yang ada dibayangkan penulis, warna kuning dikiri terlalu oranye, dan warna kuning ditengah terlalu gelap. Thomas dan Johnson bahwa perancang karakter dapat menemukan area pada karakter untuk mendorong dan membesar-besarkan untuk menciptakan sebuah karakter yang lebih unik dan menonjol. Dikarenakan latar belakang dan juga orang yang ada dikota dibuat berwarna abu-abu dan kesan gelap

maka warna yang penulis ambil adalah warna yang cerah(kiri), dan dapat membuat para tokoh utama terasa lebih unik dan menonjol ketimbang tokoh pendukung lain dan latar belakang pada film, agar dapat memiliki daya tarik.

### 3.4.2. Tokoh Merah

Dalam perancangan tokoh Merah penulis terlebih dahulu membuat tri-dimensional untuk tokoh tersebut hal ini dapat dilihat dalam table berikut.

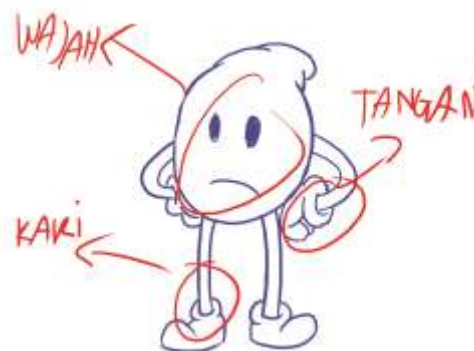
Tabel 3.2. Tabel Tri-Dimensional Tokoh.

3Dimensional Tokoh Merah	
<b>Fisiologi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Memiliki tinggi 90cm</li> <li>-Memiliki bentuk tubuh seperti anak kecil</li> <li>-Terbentuk dari cat (benda cair)</li> <li>-Bentuk wajah bulat dan pipih dengan jambul yang berarah ke belakang</li> <li>-berwarna merah ,dengan kombinasi dari 4 buah warna merah yang berbeda, terdiri dari warna dasar, outline, pantulan cahaya dan bayangan.</li> </ul>
<b>Sosiologi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Memiliki kedua teman yang bersama diciptakan oleh Tuhan yakni Kuning dan Biru.</li> <li>-Memiliki tugas dan peranan untuk mengecat kota bersama dengan kedua temannya.</li> </ul>
<b>Psikologi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Merah merupakan tokoh yang berwatak keras</li> <li>-Memiliki sifat emosional</li> <li>-Tidak ingin didahului oleh siapapun</li> <li>-Selalu ingin menjadi yang unggul (menang)</li> <li>-Kerap kali bertindak kasar jika ada orang yang berselisih paham dengan nya.</li> </ul>

Setelah membuat 3dimensional dari tokoh penulis menjabarkan 3 buah bagian dasar dari 3dimensional yang akan dirancang dengan menggunakan beberapa teori serta acuan yang telah dijabarkan sebelumnya.

#### 3.4.2.1.Fisiologi

Pada perancangan fisiologi tokoh Merah penulis mencoba menerapkan teori *athromorphism* oleh Burke (2004), dimana penulis mencoba menerapkan sifat manusia kedalam butiran cat.



Gambar 3.16. Eksplorasi Tokoh Merah.

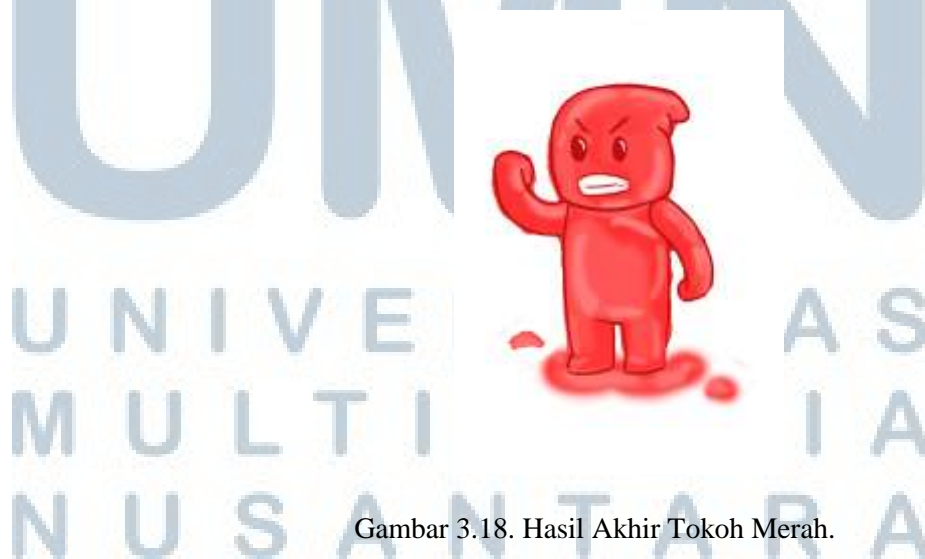
(Dokumentasi Pribadi)

Pada rancangan awal penulis menerapkan sifat-sifat manusia, kepada butiran cat, seperti wajah yang didalamnya terdapat mata dan mulut, serta tangan dan kaki. Namun rancangan ini belum mengikuti teori yang ada, penulis mencoba menerapkan teori Blair (1947), tentang bagaimana membuat tokoh yang lucu dan menarik.



Gambar 3.17. Eksplorasi Tokoh Merah.  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada proses perancangan ini penulis membuat tokoh berdasarkan teori Blair (1947), yakni dengan membuat bentuk kepala yang melebihi tubuh, kaki dan tangan yang pendek dan gemuk, dan perut yang buncu. Hal ini penulis sesuaikan dengan melihat acuan dari tokoh nippon paint, dimana tokoh nippon paint, merupakan tokoh cat yang mengambil bentukan manusia dengan adanya wajah kaki dan tangan, dan *fire boy and water girl* yang menerapkan teori dari Blair (1947),



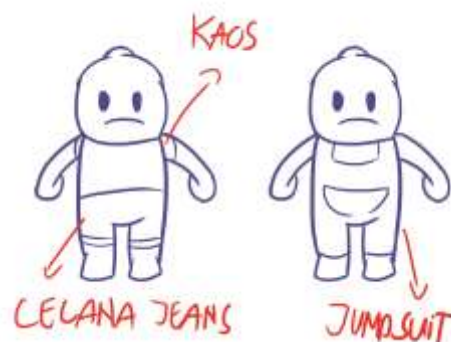
Gambar 3.18. Hasil Akhir Tokoh Merah.  
(Dokumentasi Pribadi)



Dengan melihat acuan yang ada dan serta menerapkan teori dari Burke (2004) dan Blair (1947) penulis membuat tokoh cat, dengan menerapkan sifat manusia kedalamnya, dan diperjelas dengan proporsi berupa kepala yang melebihi badannya, tangan dan kaki yang gemuk dan perut yang buncit.

#### 3.4.2.2.Sosiologi

Dalam merancang sosiologi tokoh penulis menggunakan tri-dimensional yang telah dibuat sebelumnya, tokoh Merah merupakan cat yang baru diciptakan oleh Tuhan, bersamaan dengan kedua temannya. Tokoh Merah mempunyai tugas yang diberikan oleh Tuhan yakni mewarnai kota bersama dengan kedua temannya. Penulis membuat pakaian untuk tokoh ini berdasarkan tugas nya penulis mengambil pakaian tukang cat yang diambil dari acuan seperti animasi *pink panther* dan mascot dari *RVApropainters*, yang menggambarkan pakaian yang dikenakan oleh tukang cat.



Gambar 3.19. Eksplorasi Pakaian Tokoh Merah.  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada awalnya penulis membuat pakaian tukang cat yang biasa dipakai di Indonesia, berupa kaus oblong dan celana jeans, namun hal ini kurang dapat mempertegas dan juga tokoh yang ada di dalamnya dimana menurut Cohen (2011), bahwa busana merupakan bagian yang penting dalam rancangan tokoh yang membantu mengenali dan mempertegas tokoh beserta cerita dalam sekilas. Maka penulis memutuskan untuk mengambil pakaian *jumpsuit* dan juga topi sebagai ciri khas dari tukang cat.



Gambar 3.20. Hasil Akhir Pakaian Tokoh Merah.  
(Dokumentasi Pribadi)

#### **3.4.2.3.Psikologi**

Pada perancangan psikologi tokoh Merah, penulis mencari psikologi warna apa yang tepat untuk tokoh ini. Disesuaikan dengan psikologi yang telah dibuat sebelumnya pada 3dimensional tokoh, tokoh ini merupakan tokoh yang berwatak keras, dan sering kali emosional, dia tidak suka di dahului, atau

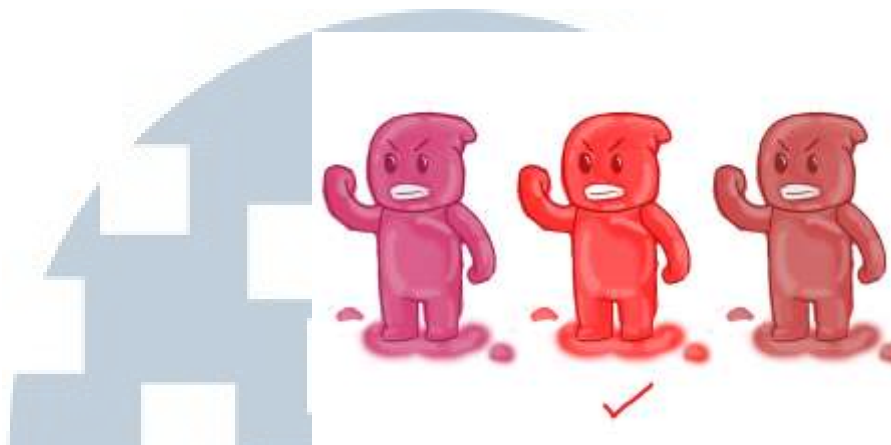
dikalah kan merah merupakan pribadi yang selalu ingin menang, dan tidak mau kalah.

Psikologi ini kurang lebih sesuai dengan psikologi warna merah yang diungkapkan oleh C.S Jones (2015) warna merah adalah warna yang beraura kuat, memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan. Disebut juga sebagai warna kehebatan dalam dunia kekuasaan. Dari sisi negatifnya warna ini identik dengan kekerasan. Sedangkan menurut Hendratman (2006) menurutnya warna merah ini melambangkan perjuangan, nafsu, aktif, agresif, kemauan keras, persaingan, keberanian, energi, kehangatan, cinta, serta bahaya.

#### **3.4.2.4. Warna**

Setelah penulis memilih warna merah sebagai warna dasar, dan warna yang menjadi perwujudan dari psikologi warna yang akan diambil sebagai acuan dari psikologi tokoh, penulis membuat beberapa perbandingan warna merah yang akan dibuat sebagai warna tokoh.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.21. Eksplorasi Warna Tokoh Merah.  
(Dokumentasi Pribadi)

Dari beberapa warna merah yang penulis buat penulis memilih salah satu warna yang dimana dapat dilihat merupakan warna yang menonjol diantara warna merah lain adalah yang berada ditengah, warna merah di kiri terlalu tua, dan warna merah yang dikanan hampir mendekati ungu, jadi penulis mengambil warna merah yang terdapat ditengah

Thomas dan Johnson mengatakan bahwa perancang karakter dapat menemukan area pada karakter untuk mendorong dan membesar-besarkan untuk menciptakan sebuah karakter yang lebih unik dan menonjol. Dikarenakan latar belakang dan juga orang yang ada dikota dibuat berwarna abu-abu dan kesan gelap maka warna yang penulis ambil adalah warna yang cerah, dan dapat membuat para tokoh utama terasa lebih unik dan menonjol ketimbang tokoh pendukung lain dan latar belakang pada film, agar dapat memiliki daya Tarik bagi penonton.

### 3.4.3. Tokoh Biru

Dalam perancangan tokoh Biru penulis terlebih dahulu membuat tri-dimensional untuk tokoh tersebut hal ini dapat dilihat dalam table berikut.

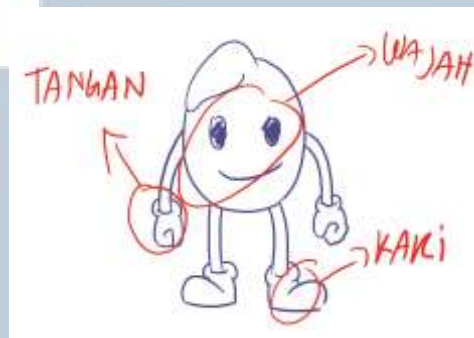
Tabel 3.3. Tabel Tri-Dimensional Tokoh.

3Dimensional Tokoh Biru	
Fisiologi	<ul style="list-style-type: none"><li>-Memiliki tinggi 110cm</li><li>-Memiliki bentuk tubuh seperti anak kecil</li><li>-Terbentuk dari cat (benda cair)</li><li>-Bentuk wajah bulat dan bear dengan jambul yang rapih dan dibuat seperti poni</li><li>-berwarna biru ,dengan kombinasi dari 4 buah warna biru yang berbeda, terdiri dari warna dasar, outline, pantulan cahaya dan bayangan.</li></ul>
Sosiologi	<ul style="list-style-type: none"><li>-Memiliki kedua teman yang bersama diciptakan oleh Tuhan yakni Kuning dan Merah.</li><li>-Memiliki tugas dan peranan untuk mengecat kota bersama dengan kedua temannya.</li></ul>
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"><li>-Biru merupakan pribadi yang sangat percaya diri</li><li>-Selalu ingin terlihat rapih dan selalu ingin menjadi yang terbaik</li><li>-Biru selalu ingin semua berjalan sesuai dengan kehendaknya</li><li>-Merasa diri nya yang paling benar</li></ul>

Setelah membuat 3dimensional dari tokoh penulis menjabarkan 3 buah bagian dasar dari 3dimensional yang akan dirancang dengan menggunakan beberapa teori serta acuan yang telah dijabarkan sebelumnya.

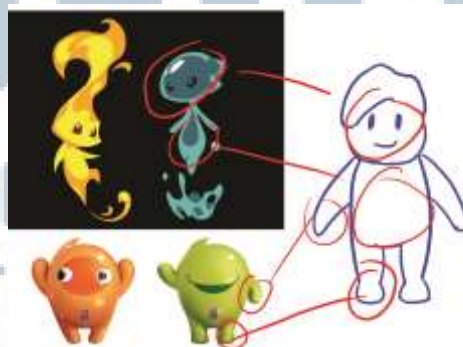
### 3.4.3.1.Fisiologi

Pada perancangan fisiologi tokoh Biru penulis mencoba menerapkan teori *athromorphism* oleh Burke (2004), dimana penulis mencoba menerapkan sifat manusia kedalam butiran cat.



Gambar 3.22. Eksplorasi Tokoh Biru.  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada rancangan awal penulis menerapkan sifat-sifat manusia, kepada butiran cat, seperti wajah yang didalamnya terdapat mata dan mulut, serta tangan dan kaki. Namun rancangan ini belum mengikuti teori yang ada, penulis mencoba menerapkan teori Blair (1947), tentang bagaimana membuat tokoh yang lucu dan menarik.



Gambar 3.23. Eksplorasi Tokoh Biru.  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada proses perancangan ini penulis membuat tokoh berdasarkan teori Blair (1947), yakni dengan membuat bentuk kepala yang melebihi tubuh, kaki dan tangan yang pendek dan gemuk, dan perut yang buncu. Hal ini penulis sesuaikan dengan melihat acuan dari tokoh nippon paint, dimana tokoh nippon paint, merupakan tokoh cat yang mengambil bentukan manusia dengan adanya wajah kaki dan tangan, dan *fire boy and water girl* yang menerapkan teori dari Blair (1947),

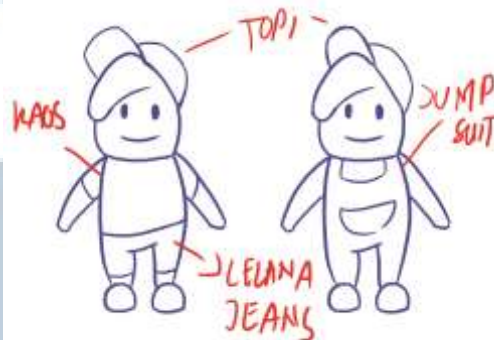


Gambar 3.24. Hasil Akhir Tokoh Biru.  
(Dokumentasi Pribadi)

Dengan melihat acuan yang ada dan serta menerapkan teori dari Burke (2004) dan Blair (1947) penulis membuat tokoh cat, dengan menerapkan sifat manusia kedalamnya, dan diperjelas dengan proporsi berupa kepala yang melebihi badannya, tangan dan kaki yang gemuk dan perut yang buncu.

### 3.4.3.2.Sosiologi

Dalam merancang sosiologi tokoh penulis menggunakan tri-dimensional yang telah dibuat sebelumnya, tokoh Biru merupakan cat yang baru diciptakan oleh Tuhan, bersamaan dengan kedua temannya. Tokoh Biru mempunyai tugas yang diberikan oleh Tuhan yakni mewarnai kota bersama dengan kedua temannya. Penulis membuat pakaian untuk tokoh ini berdasarkan tugas nya penulis mengambil pakaian tukang cat yang diambil dari acuan seperti animasi *pink panther* dan mascot dari *RVApainters*, yang menggambarkan pakaian yang dikenakan oleh tukang cat.



Gambar 3.25. Eksplorasi Pakaian Tokoh Biru.  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada awalnya penulis membuat pakaian tukang cat yang biasa dipakai di Indonesia, berupa kaus oblong dan celana jeans, namun hal ini kurang dapat mempertegas dan juga tokoh yang ada didalam nya dimana menurut Cohen (2011), bahwa busana merupakan bagian yang penting dalam rancangan tokoh yang



membantu mengenali dan mempertegas tokoh beserta cerita dalam sekilas. Maka penulis memutuskan untuk mengambil pakaian *jumpsuit* dan juga topi sebagai ciri khas dari tukang cat.



Gambar 3.26. Hasil Akhir Pakaian Tokoh Biru.  
(Dokumentasi Pribadi)

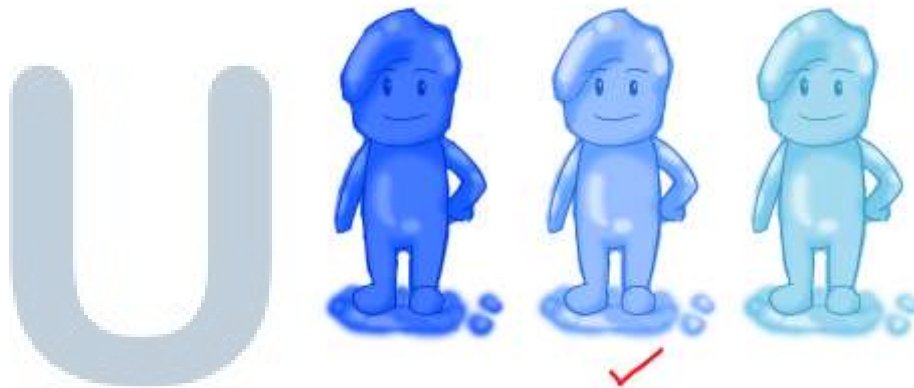
### 3.4.3.3.Psikologi

Dalam melakukan perancangan terhadap psikologi tokoh Biru, Penulis mencari psikologi warna apa yang cocok untuk tokoh ini. Psikologi warna harus disesuaikan dengan psikologi tri-dimensional yang telah dibuat sebelumnya. Menurut tabel tri-dimensional, tokoh ini merupakan pribadi yang rapih, dan sangat percaya diri, Biru ingin semua berjalan sesuai dengan apa yang ada dikepalanya, dia menyangka dan menganggap dirinya yang paling tau akan segalanya. Dari berbagai aspek diatas, psikologi tokoh ini kurang lebih sesuai dengan psikologi warna biru yang dimana menurut Jones (2015) warna biru mampu memberi kesan

profesional serta kepercayaan. Biru diyakini bisa merangsang kemampuan berkomunikasi, ekspresi *artistic* dan juga sebagai simbol dari kekuatan. Menurut Hendratman (2006), bahwa warna biru melambangkan ketenangan, kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, serta keteraturan.

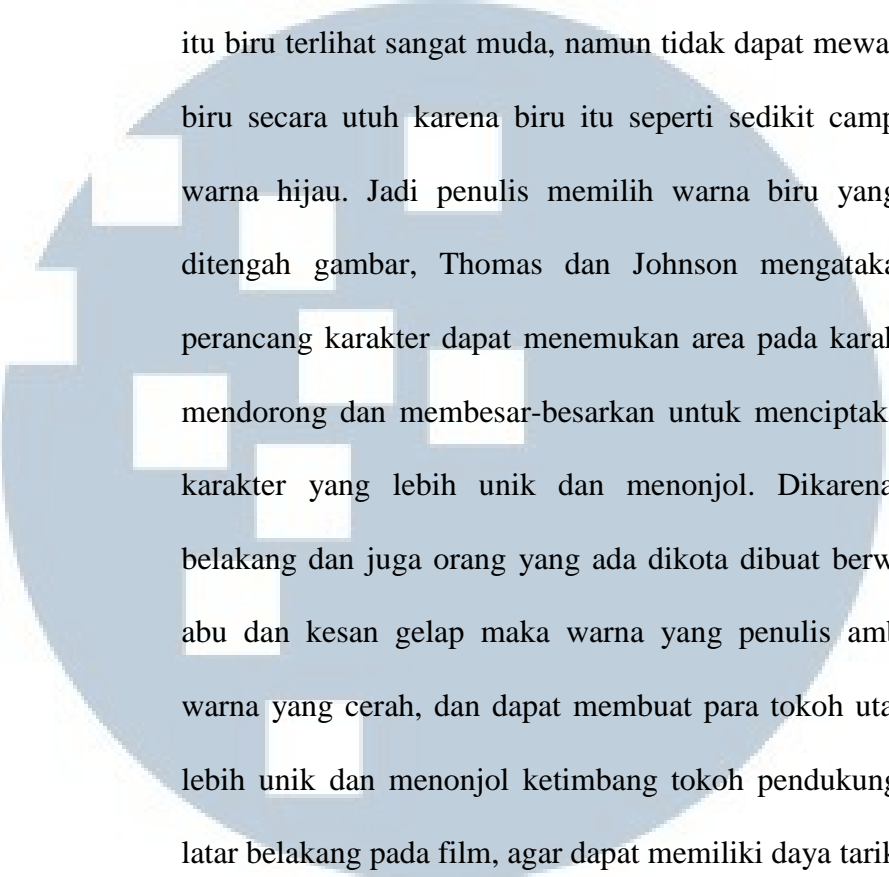
#### 3.4.3.4. Warna

Setelah penulis memilih warna biru sebagai warna dasar, dan warna yang menjadi perwujudan dari psikologi warna yang akan diambil sebagai acuan dari psikologi tokoh, penulis membuat beberapa perbandingan warna biru yang akan dibuat sebagai warna tokoh.



Gambar 3.27. Eksplorasi Warna Tokoh Biru.  
(Dokumentasi Pribadi)

Dari beberapa warna biru yang penulis buat penulis memilih salah satu warna yang dimana terdapat kedua warna lain. Penulis tidak memilih warna yang dikanan, walaupun warna



itu biru terlihat sangat muda, namun tidak dapat mewakili warna biru secara utuh karena biru itu seperti sedikit campuran dari warna hijau. Jadi penulis memilih warna biru yang terdapat ditengah gambar, Thomas dan Johnson mengatakan bahwa perancang karakter dapat menemukan area pada karakter untuk mendorong dan membesar-besarkan untuk menciptakan sebuah karakter yang lebih unik dan menonjol. Dikarenakan latar belakang dan juga orang yang ada dikota dibuat berwarna abu-abu dan kesan gelap maka warna yang penulis ambil adalah warna yang cerah, dan dapat membuat para tokoh utama terasa lebih unik dan menonjol ketimbang tokoh pendukung lain dan latar belakang pada film, agar dapat memiliki daya tarik.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA