



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

Proyek film animasi Ivory Black merupakan proyek pribadi dari penulis. Dalam Ivory Black terdapat empat tokoh penting yang di desain oleh penulis. Sebagian besar animasi dan visual effect dikerjakan oleh penulis dan lagu untuk *opening song* menggunakan *outsourcing*. Proyek ini dikerjakan sebagai Tugas Akhir bagi penulis dalam studinya di Universitas Multimedia Nusantara.

Ivory Black bercerita tentang seorang gadis polos yang hidupnya berubah drastis saat Ia dijebak untuk bergabung dengan organisasi *gangster* yang menginginkan kekuatannya. Tokoh dari setiap tokoh diambil dari sifat Shio mereka masing-masing karena dalam cerita, dunia nya merupakan dunia di mana setiap manusia memiliki kemampuan khusus dari Shio yang mereka miliki. Karena itu dengan melihat sifat dan tingkah laku dari Shio yang ada, penulis menerapkan bagaimana desain tokoh berdasarkan sifat-sifat mereka.

3.1.1. Sinopsis

Meili adalah seorang gadis yang memiliki kekuatan khusus dari Shio anjing yang dimilikinya. Suatu hari ayahnya sekarat dan Ia tertipu oleh bos *gangster* yang juga tabib bernama Yazhu yang menjual obat padanya dengan harga yang sangat mahal. Namun, ayahnya sudah tidak tertolong dan Meili ditinggal dengan hutang tersebut. Ia berjanji untuk melunasi hutang itu dengan bekerja di tempat *gangster* tersebut tanpa mengetahui apa yang akan dia kerjakan. Yazhu sang boss *gangster*

merencanakan untuk menguasai seluruh petinggi di negeri itu dan Meili adalah kunci untuk melakukan itu.

Meili belum bisa mengontrol kekuatannya dan Xue, tangan kanan Yazhu ditugaskan untuk menemani Meili dan mengajarnya berbagai hal dalam pekerjaan. Namun, diantara mereka timbul rasa kasih sayang hingga Meili ingin pergi berdua dengan Xue dari tempat Yazhu. Usaha itu tentunya gagal dengan gelang yang mengikat seluruh anggota *gangster*. Yazhu pun mengungkap rencananya dan membocorkan bahwa pembunuh ayahnya adalah Xue.

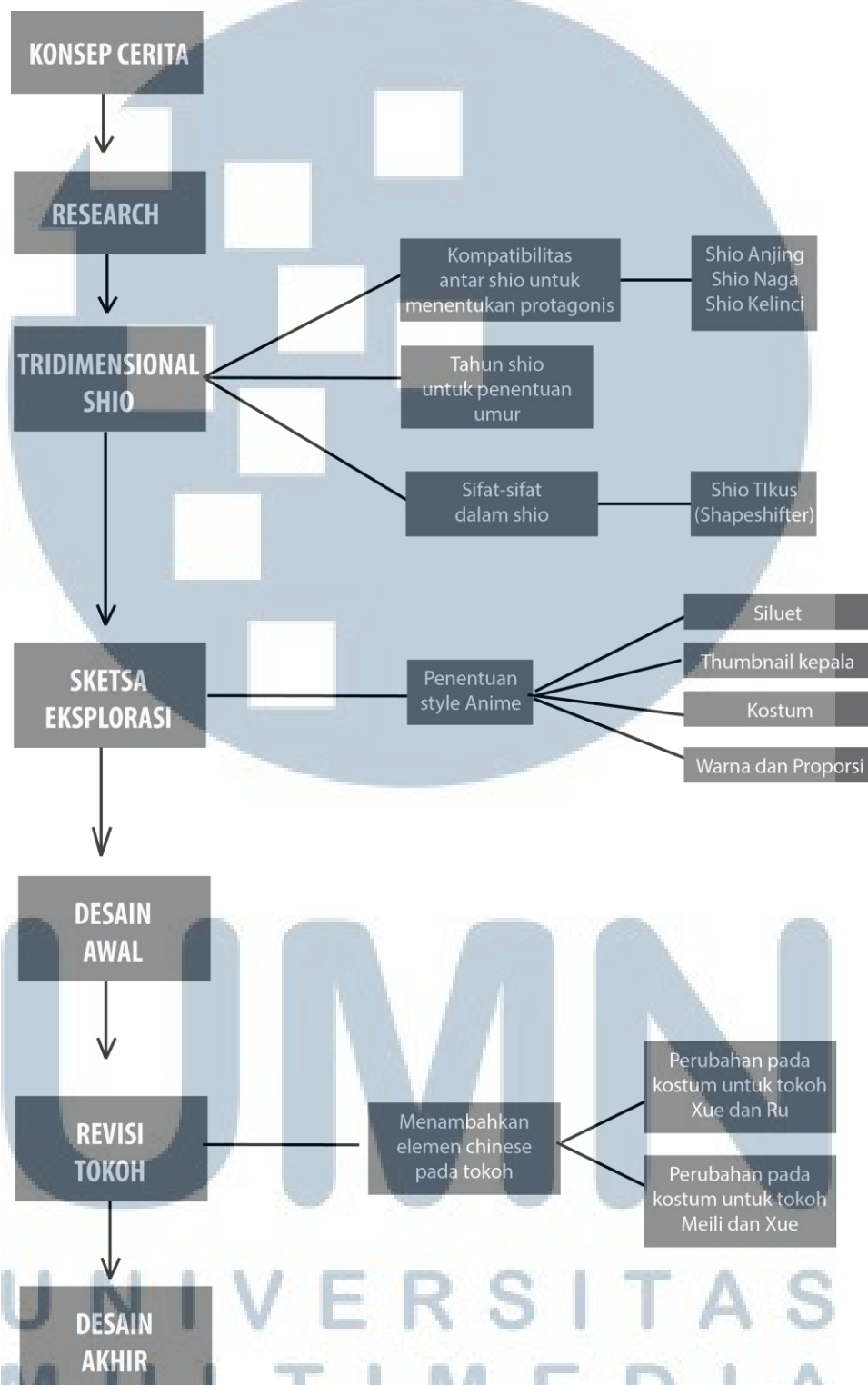
Setelah itu Meili dimasukkan ke penjara bawah tanah namun tiba-tiba gelang itu hancur sendiri dan Ia mendapati pintu penjara itu tidak terkunci. Beberapa anggota lain menemuinya dan mengajaknya lari lewat jalan belakang. Lalu, dia melihat rumah itu meledak dan terbakar. Meili berlari kembali karena mengkhawatirkan Xue namun sosoknya tidak terlihat dimanapun. Ru memberinya surat dari Xue yang menghilang dalam kobaran api itu.

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis memiliki posisi utama sebagai *Character Designer* dalam project. Di samping itu penulis juga merupakan *Concept Artist* dari keseluruhan project ini.

3.2. Tahapan Perancangan

Perancangan pertama kali dimulai dalam tahap mengeluarkan ide tentang cerita yang memakai tokoh yang dirancang dari shio. Untuk itu yang perlu diperhatikan adalah bagaimana cerita akan berjalan dengan memperhitungkan aspek-aspek tridimensional yang telah ada di dalam shio itu sendiri.



Gambar 3.1. Skema perancangan tokoh.

Setelah melakukan *research*, maka tokoh antagonis utama ditentukan terlebih dahulu karena ia haruslah tokoh yang terkuat diantara para shio. Shio Naga merupakan Shio yang memiliki tokoh paling kuat. Lalu dari titik ini penulis memakai zodiac wheel untuk menentukan lawandan kawan nya. Dari lingkaran tersebut, didapatkan lawan bagi Shio Naga yaitu Shio anjing yang berseberangan dengannya sebagai protagonis cerita. Kemudian memilih peran *lover* untuk protagonist juga memakai tabel kompatibilitas, yaitu shio kelinci yang memiliki kompatibilitas yang sangat baik untuk shio anjing.

Rat	A-	A+	C	D	A-	D	D	F	A-	C-	C	B
Ox	A+	C	B	B	C	A-	F	D	D	A-	C	C
Tiger	C	B	D	C	B	F	A-	C	D	B	A-	A+
Rabbit	D	B	C	A-	D	A-	C	A-	B	D	A+	A-
Dragon	A-	C	B	D	A-	C	B	C	A-	A+	D	B
Snake	D	A-	F	A-	C	B	C	C	A+	A-	B	D
Horse	D	F	A-	C	B	C	A-	A+	C	B	A-	B
Goat	F	D	C	A-	C	C	A+	A-	B	C	D	A-
Monkey	A-	C	D	B	A-	A+	C	B	A-	B	B	F
Rooster	C-	A-	B	D	A+	A-	B	C	B	D	F	C
Dog	C	C	A-	A+	D	B	A-	D	B	F	B	B
Pig	B	C	A+	A-	B	D	B	A-	F	C	B	A-
	Rat	Ox	Tiger	Rabbit	Dragon	Snake	Horse	Goat	Monkey	Rooster	Dog	Pig

enemy
 lover

Tabel 3.1. Tabel kompatibilitas antara Shio untuk menentukan peran tokoh.
(Chinese Astrology: Exploring the Eastern Zodiac, 2006)

Shio untuk tokoh-tokoh utama telah terpilih dan penulis melakukan *research* lebih dalam tentang para tokoh tentang sifat utama dari shio mereka masing-masing. Setelah menemukan inti dari tokoh mereka, maka dibuatkan lah *background story* dan tridimensional para tokoh. Karena perancangan tokoh

berdasarkan shio, maka akan ada perbedaan umur yang signifikan. Agar tokoh yang memegang peran sebagai lover memiliki umur yang tidak berbeda jauh, maka harus memperhatikan tahun di mana agar shio anjing yang merupakan tokoh wanita bisa lebih muda daripada shio kelinci yang merupakan tokoh pria.

From	To	Element	Animal
	January 29, 1881	Earth	Dragon
January 30, 1881	February 17, 1882	Metal	Snake
February 18, 1882	January 7, 1883	Water	Horse
February 8, 1883	January 27, 1884	Water	Goat
February 8, 1902	January 28, 1903	Water	Tiger
January 29, 1903	February 15, 1904	Water	Rabbit
February 16, 1904	February 3, 1905	Wood	Dragon
February 4, 1905	January 24, 1906	Wood	Snake
January 25, 1906	February 12, 1907	Fire	Horse
February 13, 1907	February 1, 1908	Fire	Goat
February 2, 1908	January 21, 1909	Earth	Monkey
January 22, 1909	February 9, 1910	Earth	Rooster
February 10, 1910	January 29, 1911	Metal	Dog
January 30, 1911	February 17, 1912	Metal	Pig
February 18, 1912	February 5, 1913	Water	Rat
February 6, 1913	January 25, 1914	Water	Ox

Tabel 3.2. Tabel tahun kelahiran shio untuk pertimbangan usia tokoh.
(Chinese Astrology: Exploring the Eastern Zodiac, 2006)

Cara perancangan untuk semua tokoh sama. Dimulai dengan gambaran kasar bagaimana siluet setiap tokoh dan menentukan bagaimana model rambut dan ekspresi tokoh berdasarkan tridimensional yang sudah ada. Kemudian dilanjutkan dengan mencari referensi-referensi baik dari film, dokumen foto, maupun animasi, yang memiliki tokoh dengan aspek tridimensional yang sama dengan tokoh untuk menentukan kostum yang akan dipakai.

Cerita mengambil latar *China* sebagai latar tempat dan kebudayaan karena mengambil tema Shio yang berasal dari tanah Tiongkok tersebut. Shanghai diambil sebagai inspirasi untuk latar tempat dalam cerita karena merupakan kota yang sangat glamor pada waktu itu di mana kehidupan malam nya juga cukup kental. Terutama pada tahun 1930-an di mana saat tersebut dikatakan sebagai masa di mana *China* mengalami masa modernisasi.

Dengan beberapa revisi, visual para tokoh terus ditingkatkan agar dapat meliputi seluruh aspek dalam tridimensional-nya. Teori tentang tokoh dan referensi film digunakan agar mendukung perancangan tokoh sehingga menjadi desain final.

3.3. Tridimensional Karakter

3.3.1. Meili Chang Lee

a. Fisiologi

Meili adalah gadis remaja berumur 17 tahun. Kulitnya berwarna putih seperti kulit orang Asia pada umumnya dan rambutnya berwarna cokelat. Matanya berwarna biru. Ia memakai kemeja berlengan panjang dan rok panjang. Postur tubuhnya tegak namun pandangan matanya tidak tegas dan terkesan menerawang.

b. Sosiologis

Ia adalah anak satu-satunya dari orangtuanya. Ibunya telah meninggal saat dia dilahirkan sehingga ayahnya membesarkannya seorang diri. Dia

bekerja sebagai pelayan di rumah makan dekat tempat tinggalnya untuk membantu ayahnya. Meili tidak pernah sekolah namun ayahnya yang merupakan reporter lepas banyak memberinya pengetahuan baik tertulis maupun tidak.

c. Psikologis

Ia adalah anak yang penurut dan sangat menyayangi ayahnya. Ia tidak mudah marah dan sangat minder. Ia sudah memiliki ability untuk mengendalikan pikiran sejak kecil namun ayahnya mengajarnya untuk menggunakan kekuatan itu dengan bijak. Yazhu yang ingin menggunakan kekuatan Meili untuk kejahatan bertentangan dengan pemikirannya selama ini.

Emosinya yang tidak stabil setelah kepergian ayahnya sehingga kekuatannya datang dan pergi. Dibesarkan dengan berbuat hal baik membuatnya sulit untuk mengerjakan tugas dari Yazhu. Sebelumnya, ayahnya adalah segalanya bagi Meili. Namun setelah bertemu Xue, ia menumbuhkan perasaan iba yang berkembang menjadi perasaan cinta. Namun karena Xue masih terikat dengan Yazhu, Meili ingin membebaskan Xue dari Yazhu.

Tabel 3.3. Tridimensional karakter tokoh Meili.

FISIOLOGIS	SOSIOLOGIS	PSIKOLOGIS
- Baju sederhana - Mata berwarna cokelat - Rambut berwarna cokelat gelap dan panjang melewati bahu - Umur 17 tahun	- Bekerja sebagai pelayan - Berasal dari kelas menengah - Dibesarkan oleh ayahnya & ibunya sudah tidak ada.	- Tingkat percaya diri rendah - Penurut - Suka membantu orang lain - Sangat dekat dengan ayahnya

3.3.2. Xue Mao

a. Fisiologi

Xue adalah seorang lelaki berumur 23 tahun, berbadan tinggi, berkulit putih dan berwajah rupawan. Rambutnya berwarna putih pucat dan matanya berwarna merah. Posturnya tegap dan memakai baju berwarna gelap dengan sepatu boots. Xue memakai bracelet dengan charm berbentuk koin berelief Kelinci.

b. Sosiologis.

Xue adalah anak terlantar yang sudah merasakan kerasnya kehidupan semasa kecilnya. Orangtuanya membuangnya saat kecil karena matanya berwarna biru. Ia ditemukan Yazhu saat hampir mati kelaparan dan sejak saat itu Xue dipekerjakan oleh Yazhu. Xue tidak dikirim ke sekolah maupun diajarkan pengetahuan moral. Ia bertindak semata-mata hanya karena perintah Yazhu tanpa meragukannya sedikitpun. Namun hal itu sesuai dengan posisinya sebagai tangan kanan Yazhu

c. Psikologis

Xue menganggap dirinya tidak lebih daripada sebuah barang yang ada untuk digunakan Yazhu. Karena itu dia tidak pernah memikirkan apapun yang diperintahkan padanya. Ia tidak memiliki tujuan hidup sebelumnya. Namun setelah Meili datang dan menghabiskan waktu bersama, Ia mulai memusatkan dunianya pada Meili. Sampai akhir, yang dia inginkan hanyalah kebahagiaan Meili.

Tabel 3.4. Tridimensional karakter tokoh Xue.

FISIOLOGIS	SOSIOLOGIS	PSIKOLOGIS
- Baju rapi dan formal - Mata berwarna biru - Rambut berwarna putih dan panjang sebelah - Badan ramping	- Bekerja sebagai assassin dan tangan kanan Yazhu - Menguasai banyak martial arts dan berbagai senjata. - Tidak memiliki keluarga karena sudah dibuang sejak kecil.	- Tidak memiliki keinginan - Penyendiri - Sangat patuh pada Yazhu - Tidak punya emosi Sebelum bertemu Meili

3.3.3. Ru Zi

a. Fisiologis

Ru memiliki fisik seperti anak laki-laki berumur 15 tahun pada umumnya. Ia berkulit putih dan memiliki rambut warna abu-abu kecoklatan. Matanya juga berwarna kelabu yang senada dengan warna rambutnya. Ia memakai kemeja yang dimasukkan ke dalam celana dan memakai sepatu oxford kulit. Jasnya tidak dipakai namun hanya disampirkan di bahu sama seperti Yazhu. Ia memakai bracelet dengan charm berbentuk koin berelief tikus.

b. Sosiologis

Ru merupakan anak dari pria kaya yang dinikahi oleh Yazhu karena itu statusnya cukup tinggi. Ia mendapat pendidikan di rumah dari guru-guru yang didatangkan Yazhu. Ru tidak ke sekolah umum bukan karena sebab yang mendesak, namun karena kejeniusannya yang membuatnya tidak perlu bersekolah lebih lama lagi.

a. Psikologis

Tujuannya hidup bersama Yazhu adalah agar suatu saat ia bisa membalas dendam atas perbuatannya. Ia hanya diberitahu kalau ayahnya meninggal karena sakit namun setelah mencari tahu lebih jauh Ru pun tahu bahwa yang membunuh ayahnya adalah Yazhu. Ia sebenarnya memiliki rasa moral namun ia menyembunyikannya dengan bersikap angkuh terhadap orang lain. Ru memiliki rasa simpati pada Meili karena mengalami hal yang sama dengannya. Dia melihat kesempatan untuk balas dendam dengan memanfaatkan hubungan Meili dan Xue.

Tabel 3.5. Tridimensional karakter tokoh Ru.

FISIOLOGIS	SOSIOLOGIS	PSIKOLOGIS
- Mata berwarna abu-abu - Rambut berwarna abu-abu gelap dan rapih - Umur 16 tahun. - Tubuh kecil	- Berasal dari kelas atas - Anak tiri Yazhu dari pernikahan ayahnya. - Penyiasat di dalam organisasi	- Tingkat percaya diri tinggi - Sangat pintar - Sinis pada orang lain - Bermuka dua

3.3.4. Yazhu Chen

a. Fisiologis

Yazhu adalah wanita dewasa yang anggun dengan bentuk tubuh yang ramping dan seksi. Umurnya 48 tahun namun terlihat masih seperti wanita berumur 20 tahunan. Warna mata dan rambutnya merah serta berkulit putih. Ia memakai baju tradisional khas wanita China yaitu Cheongsam hitam dengan aksesoris syal bulu dan jas lelaki di pundaknya. Rambutnya tertata rapi dengan gelungan. Kapanpun kemanapun ia selalu memakai sepatu hak tinggi.

b. Sosiologis

Ia adalah seorang *gangster* boss di mana posisinya merupakan posisi teratas dalam organisasi. Yazhu sendiri bukanlah seseorang dari keluarga terpandang namun dia berhasil mendapatkan harta dan kekuasaan berkat menjadi janda dari orang kaya di kota itu yang tidak lain adalah ayah Ru. Dia pun mengumpulkan anak-anak yang tidak memiliki orangtua namun memiliki potensi besar untuk berguna baginya kelak dengan menjadikan mereka anggota kelompoknya

c. Psikologis

Kehidupannya yang keras sejak kecil membuat cara berpikirnya menjadi sedikit gila dalam menentukan pilihan. Yazhu berambisi untuk menjadikan kelompoknya organisasi terkuat di China. Karena itu dia harus mengumpulkan kekuatan ke 12 Shio untuk mencapai tujuannya itu

terutama kekuatan Shio anjing. Ia tidak segan menyiksa anggotanya dengan kejam jika mereka melawan atau berniat kabur. Yazhu merupakan antagonis utama dalam cerita.

Tabel 3.6. Tridimensional karakter tokoh Yazhu.

FISIOLOGIS	SOSIOLOGIS	PSIKOLOGIS
- Baju terbuka dan sangat Pas dengan lekuk tubuh. - Mata berwarna hijau - Rambut berwarna merah maroon dan digelung - memakai perhiasan - Tubuh wanita dewasa	- Boss <i>gangster</i> - Wanita <i>high class</i> - Janda dari pernikahannya dengan ayah Ru	- Tingkat percaya diri sangat tinggi - Sadis - Ingin berkuasa lebih dan menjadi yang terkuat - Kejam

3.4. Studi Referensi

Studi referensi yang dilakukan adalah studi khusus tentang beberapa faktor untuk mengobservasi visual-visual yang akan digunakan. Studi yang dilakukan untuk digunakan oleh semua tokoh tanpa terkecuali. Untuk referensi khusus bagi setiap tokoh akan dibahas di eksplorasi setiap tokoh.

3.4.1. Penentuan gaya gambar berdasarkan hasil survei.

Untuk menentukan gaya gambar, maka penulis mendapatkan survei yang dilakukan oleh Ika Risa pada event Comic Frontier 7 di Jakarta pada Januari tahun 2017. Risa melakukan survei secara langsung di lokasi acara memperhatikan setiap stand dan merchandise yang dijual pada saat event. Kemudian hasilnya dikumpulkan dan di sortir. Poin yang diambil adalah poin yang memiliki kaitan dengan proses pemilihan style saja dari banyak info yang disediakan. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Hasil Survei Comic Frontier 8 di Jakarta				
1	Fandom demografi	#1 Japan only (23.6%)	#2 Japan + Korea (20.7%)	#3 Japan+Korea+ West (13%)
2	Judul fandom japan	#1 Yuri on Ice (134 booth)	#2 Haikyuu!! (81 booth)	#3 Touken Ranbu (68 booth)
3	Judul fandom Korea	#1 Mystic Messenger (57,4%)	#2 BTS (16%)	#3 Seventeen (6,8%)

Tabel 3.7. Hasil Survei dalam event Comic Frontier
(https://www.facebook.com/ikarisa/media_set?set=a.10210971924668033.1073741836.1051420471&type=1, 2017.)

Dapat dilihat ada sebuah pola dalam hasil survei di atas. Dari mulai penjualan terbanyak adalah pada *fandom* jepang, dan diikuti oleh fandom campuran di mana fandom jepang juga masih termasuk di dalamnya. Ini menunjukkan bahwa fandom dari jepang yang berpusat pada *franchise* anime dan game dengan gaya yang serupa merupakan minat utama. Risa (2017) juga menyebutkan bahwa kali ini merchant yang menjual fandom korea meningkat karena fandom game *Mystic Messenger*. Bahkan *Mystic Messenger* yang digolongkan *fandom* korea adalah sebuah *game love simulation* yang memakai gaya anime. Sehingga gambar dengan gaya anime adalah gaya yang paling banyak diminati dalam event tersebut

Ivory Black ditujukan untuk kalangan umur 16 tahun ke atas dengan *main focus* ke penonton wanita. Kelas penonton usia 14 tahun ke atas merupakan golongan penonton yang cocok untuk gaya gambar yang cukup realistis. Gaya gambar tersebut juga cocok untuk *Ivory Black* yang mengandung cerita yang serius. Karena



Gambar 3.2. Tokoh-tokoh dalam fandom Mystic Messenger (Cheritz, 2015.)

Dengan memperhatikan seluruh judul-judul fandom yang menempati 3 peringkat teratas, maka akan didapatkan kesamaan isi dari fandom tersebut. Seluruh judul fandom yang menempati peringkat teratas berisikan sekumpulan tokoh dan figure yang kebanyakan merupakan laki-laki muda yang tampan dengan berbagai trait menarik. Bentuk wajah yang ramping, tirus dan terlihat masih muda menjadi kesamaan dari judul-judul yang banyak disukai calon penonton. Kedua fandom yang menempati peringkat teratas bergenre romance sehingga dengan ini membuktikan bahwa genre romance masih menjadi pilihan nomor satu bagi calon penonton



Gambar 3.3. Tokoh-tokoh dalam anime Yuri! On Ice. (<http://yurionice.com/en/>, 2016.)

Hal ini juga ditulis oleh sebuah situs yang mempelajari bagaimana perkembangan anime dan penontonnya. Louise (2017) menyatakan bahwa industri anime saat ini sedang berfokus pada penonton wanita. Di mana fans wanita dianggap memiliki rasa afeksi yang jauh lebih besar terhadap sebuah karya dan tokoh. Mereka juga memiliki kemampuan secara finansial untuk mengoleksi seluruh barang-barang yang berhubungan dengan tokoh atau anime tersebut. Kondisi ini merupakan sumber bisnis bagi kreator-creator franchise anime maupun game.

Penulis telah membuat survei yang pada target penonton yang dituju yaitu wanita dengan range umur 16 tahun ke atas. Survey dibuat dalam bentuk google form yang terdapat pada lampiran dan memberikan *link* survei di media sosial seperti LINE dan Facebook dengan total 142 responden. melalui. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8. Hasil Survei tentang Konsumsi penonton wanita terhadap anime bergenre romance

Hasil Survei tentang Konsumsi penonton wanita terhadap anime bergenre romance				
1.	Jenis romance yang diharapkan	<i>General romance</i> (79.6%)		<i>Reverse Harem</i> (20.4%)
2.	Hal terpenting selain cerita	Tokoh yang cantik & tampan (38%)	Background/latar tempat (24.6%)	Lain-lain (31.1%)
3.	Akan membeli <i>merchandise</i> sebuah tokoh	Ya (62%)		Tidak (38%)
4.	Tingkat konsumsi <i>merchandise</i> tokoh (skala 1-10)	1-5 (antara tidak atau mungkin akan membeli) (28.3%)		6-10 (antara akan atau pasti membeli) (71.7%)

Hasil yang didapatkan yaitu responden memiliki tingkat konsumsi yang tinggi terhadap sebuah anime *romance*. Hal ini sesuai dengan satu poin yang

diungkapkan oleh Louis dalam tulisannya yaitu fans wanita memiliki daya beli yang tinggi sehingga mendorong kesuksesan bagi *franchise* tersebut.

Deskripsi dari kehidupan Shanghai tahun 1930-an menjadi bagian dari observasi penulis tentang bagaimana keadaan orang-orang pada masa tersebut . Agar tokoh-tokoh dalam *Ivory Black* dapat sesuai dengan kebudayaan dan latar waktu yang diceritakan, maka observasi tentang latar tempat dan waktu perlu dilakukan.

3.4.2. *China Gangster*

Ivory Black adalah cerita tentang kehidupan tokoh utama yang masuk ke dalam lingkungan *Gangster*. Ada tiga tokoh lain yang merupakan anggota *gangster*. Dalam mendesain tokoh, banyak faktor-faktor yang perlu diperhatikan agar visual tokoh sesuai dengan ceritanya..



Gambar 3.4. Scene dalam film *Little Caesar*.
(<https://theredlist.com/media/database/films/cinema/1930/little-caesar-/029-little-caesar-theredlist.jpg>, n.d.)

Untuk faktor visual *gangster* penulis mengambil dari film-film *gangster* China dan barat sebagai referensi tambahan. Film barat sudah membuat banyak film dengan genre *gangster*, salah satunya yaitu film *Little Caesar* (1931). Film

ini mengisahkan tentang seorang berandalan kecil yang bergabung dengan *gangster* dan menjadi pemimpin dari organisasi tersebut. Para tokoh digambarkan dengan memakai jubah panjang, kemeja, dasi dan jas yang rapi dan terkadang memakai topi. Ada juga tokoh yang menggunakan jas panjang yang hanya disampirkan di bahu di mana itu merupakan tanda ia seorang pemimpin.



Gambar 3.5. *Axe gang*.
(*Kung fu Hustle*, 2004)

Dalam film *Kungfu Hustle* (2004) yang di produksi di China juga menampilkan visual tokoh *gangster* yang tidak jauh berbeda dengan visual pada film barat. Film ini menceritakan dua orang yang ingin bergabung dengan *Axe*

Gang (Geng Kapak) untuk membuktikan diri mereka namun mereka harus menjalani beberapa tes dari pemimpin geng sebelum bergabung. Seluruh anggota *Axe Gang* memakai jas rapi dengan kemeja putih, berdasi, dan bertopi. Anggota yang merupakan anggota biasa menggunakan baju yang sangat seragam namun anggota yang memiliki pangkat lebih tinggi memakai tatanan baju yang agak berbeda seperti memakai dasi kupu-kupu dan tidak memakai topi. Mereka juga menggunakan kapak sebagai tanda mereka adalah anggota *Axe Gang*.

Dengan melihat referensi-referensi yang telah terkumpul, maka didapatkan beberapa poin penting untuk visual *gangster*. Aspek visual paling utama yaitu warna hitam. Warna ini memang melambangkan keburukan dan kejahatan yang tentunya sesuai dengan sebuah organisasi kriminal. Visual paling umum yang ditemukan untuk sebuah tokoh *gangster* yaitu memakai kemeja, dasi, jas dan celana hitam, serta topi fedora. Kemudian dibutuhkan satu benda untuk melambangkan mereka berada dalam satu kelompok. Benda bisa berupa apapun, tattoo, cincin, gelang, ataupun pita di topi.

3.4.3. Visual Tokoh China dalam Anime.

Melalui observasi dari berbagai media seperti film dan buku, penulis mengumpulkan berbagai masukan untuk membantu memvisualkan para tokoh yang membutuhkan pendekatan khusus terhadap suatu kebudayaan. Penulis menyoroti bagaimana tokoh yang berlatar belakang China ditampilkan dalam anime-anime yang ada dari berbagai judul. Tokoh-tokoh yang di observasi dari segi penampilan fisik seperti wajah, tatanan rambut, dan kostum.

Tabel 3.9. Tabel ciri-ciri fisiologi tokoh China dalam anime.

Nama tokoh	Gender	Ciri-ciri fisiologi
Ran Mao (Black Butler)	Wanita	- Kelopak mata runcing - Pupil mata besar - Memakai baju Cheongsam yang seksi - Tidak banyak berekspresi - Rambut dikuncir dua dan berwarna hitam - Gadis remaja - Berdada besar
Lau (Black Butler)	Pria	- Mata digambarkan tertutup - Memakai baju tradisional China - Menggunakan pipa rokok - Selalu tersenyum - Rambut hitam - Pria dewasa
Guang hon Ji (Yuri on Ice)	Pria	- Mata bulat - Rambut cokelat - Laki-laki muda
Kan'u/ Guan Yu (Juuzangi Engetsu Sangokuden)	Wanita	- Rambut berwarna cokelat - Mata bulat - Gadis remaja - Memakai baju tradisional China - Menggulung sebagian rambut sehingga menjadi bentuk bulat
Li Shuwen (Fate/Grand Order)	Pria	- Mata runcing - Rambut merah - Laki-laki dewasa - Tubuh berotot - Memakai baju tradisional China
Ryofu/Lu Bu (Juuzangi Engetsu Sangokuden)	Wanita	- Mata bulat, kelopak agak turun - Rambut ungu dan ditata ala nona pada jaman dinasti. - Wanita dewasa - Memakai baju tradisional yang terbuka di bagian dada

Dalam observasi yang dilakukan ada berbagai pola yang muncul dalam penggambaran visual tokoh yang berasal dari China. Ada banyak judul yang telah di amati dan jenis visual yang paling sering muncul adalah kostum tokoh yang merupakan baju tradisional China. Mengapa demikian akan terjawab dengan melihat judul anime/game asal para tokoh tersebut.



Gambar 3.6. Tokoh-tokoh dalam Anime Black Butler.
(<http://images6.fanpop.com/image/photos/36600000/Lau-The-Chinese-Man-From-Kuroshitsuji-image-lau-the-chinese-man-from-kuroshitsuji-36640292-1366-764.jpg>)

Black Butler adalah anime yang berlatar di Inggris dengan tokoh utama seorang anak bernama Ciel Phantomhive. Sedangkan Lau adalah pengusaha yang berasal dari China yang juga berperan sebagai penyelundup barang-barang ilegal di dunia bawah (*Underground*). Karena kedua tokoh ini memiliki latar belakang yang berasal dari kebudayaan yang sangat berbeda, maka Lau digambarkan memakai baju tradisional yang memberikan kesan kuat akan asal negaranya. Mata yang tertutup menggambarkan jarak sempit celah antara matanya yang merupakan kesan umum orang Asia serta memiliki rambut berwarna hitam. Sementara tokoh

lain yang berasal dari negara lain memiliki mata yang besar dan rambut berwarna. Dalam Black Butler, ciri-ciri orang Asia digambarkan dengan mengikuti ciri-ciri seperti aslinya.

Namun, jika mengikuti berbagai anime atau game dengan style anime yang berlatar di China maka perbedaan fisik seperti dalam Black Butler tidak akan terlihat terlalu signifikan. Sama halnya dengan tokoh pada anime biasa. Tokoh yang merupakan orang Jepang tidak terlihat berbeda antara satu sama lain, mereka memiliki mata besar dan rambut berwarna yang tidak seperti orang Jepang pada umumnya.



Gambar 3.7. Tokoh-tokoh dalam Anime *Juuzaengi-Engetsu Sangokuden*.
(<https://myanimelist.cdn-dena.com/images/anime/2/69969l.jpg>)

Juuzaengi Engetsu Sangokuden adalah cerita yang berlatar di China yaitu pada jaman dinasti karena ceritanya adalah cerita dari *Romance of The Three Kingdoms*. Tokoh-tokohnya mengalami beberapa penyesuaian sesuai dengan

cerita dan target pemainnya yaitu wanita. Kan'U (Guan Yu) adalah tokoh utama yang merupakan *heroine* dari cerita yang mengalami momen-momen romantis bersama tokoh dari *Three Kingdoms* lainnya. Tokoh-tokohnya menggunakan kostum yang tradisional ala jaman dinasti China. Namun selain dari kostum, tidak ada ciri-ciri wajah orang Asia yang sering muncul dalam anime. Rambut dan mata tokoh memiliki variasi warna walaupun semua tokoh adalah orang China.

3.5 Eksplorasi dalam Proses Perancangan Tokoh

Setelah melakukan proses *research* dan mengumpulkan data, maka eksplorasi untuk perancangan setiap tokoh dimulai.

3.5.1. Eksplorasi tokoh Meili Xu Lee

Tokoh utama, Meili adalah seorang gadis yang memiliki Shio anjing. Di mana Shio tersebut bersifat pencemas dan minder namun juga memiliki rasa keadilan yang kuat juga sangat loyal.



Gambar 3.8. Tokoh Kan'u.
(Juuzaengi Engetsu Sangokuden, 2012)

Referensi yang di ambil adalah Kan'u (Guan Yu) dari *Juuzengi Engetsu Sangokuden*. Kan'u memiliki rambut panjang berwarna coklat, digelung membulat, dan matanya berwarna hijau. Kostumnya merupakan kostum deformasi dari kostum tradisional China. Seperti Meili, ia berasal dari China dan merupakan seorang yatim piatu. Ia juga feminin dan sangat perhatian pada orang-orang sekitarnya. Proporsi Kan'u juga menggunakan proporsi anime di mana ia terlihat seperti gadis muda dengan mata yang bulat dan besar. Jarak antara mata dan mulutnya juga tidak luas sehingga membuatnya terlihat muda dan memiliki sifat yang baik.



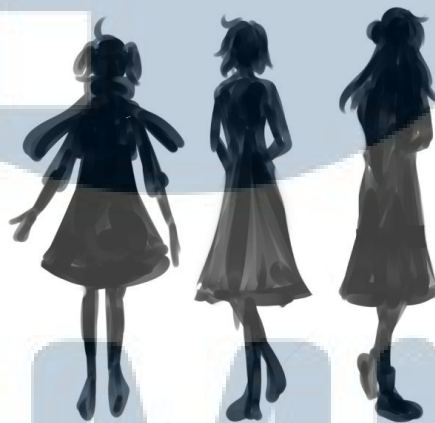
Gambar 3.9. Referensi kostum untuk Meili.
(Dangerous Liaisons, 2012)

Untuk kostum, referensi diambil dari film *Dangerous Liaisons* untuk melihat *style* yang ada pada tahun 1930. Dalam film tersebut menggambarkan suasana kota China pada tahun tersebut sehingga baik untuk digunakan sebagai referensi. Kostum pelayan yang ada di rumah Mo Jieyu dijadikan referensi karena Meili juga memiliki pekerjaan sampingan sebagai pelayan di rumah hartawan.

Kemudian dipadukan dengan penampilan tokoh lain yang merupakan seorang gadis muda untuk tambahan referensi bagi Meili. Kostum ini sebagai *base* kostum untuk Meili karena ia akan diberikan baju seragam dari Yazhu saat bergabung dengan organisasinya. Sehingga penampilan Meili tidak akan berubah jauh dari saat ia belum bergabung,

Setelah mendapatkan referensi-referensi tokoh yang menjadi acuan untuk desain tokoh Meili, maka dilakukan proses sketsa untuk mencari visual yang sesuai untuk tokoh.

a. Siluet



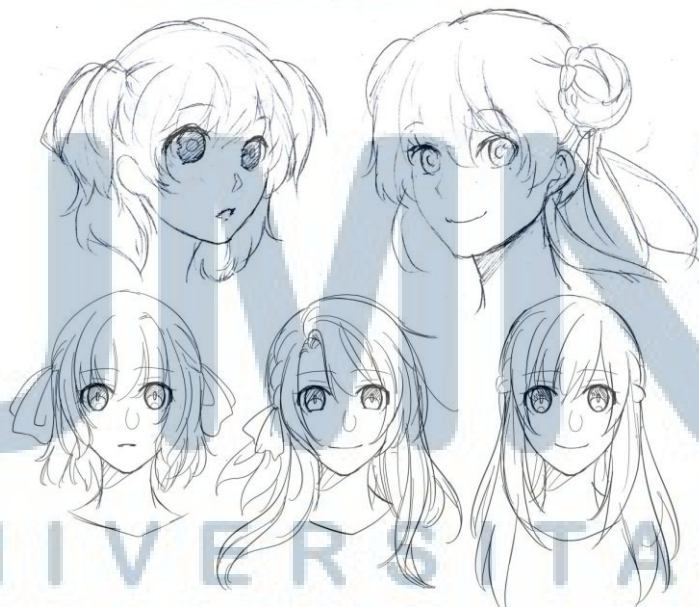
Gambar 3.10. Siluet tokoh Meili.

Di deskripsikan bahwa Meili merupakan sosok gadis yang feminin dan mampu mengerjakan pekerjaan rumah serta memasak. Gadis berumur 16 tahun yang feminin diasosiasikan dengan penampilan yang sederhana serta memiliki sifat yang rendah hati. Gesture nya tidak berlebihan dan memiliki kesantunan dalam siluetnya.

b. Sketsa *thumbnail* kepala

Thumbnail dibuat untuk menemukan ekspresi yang tepat untuk wajah Meili. Di gambarkan bahwa Meili adalah gadis yang cantik, penuh kasih sayang dan mudah cemas. Gaya rambutnya digeraikan namun memiliki beberapa acuan referensi, di mana ada variasi antara rambut panjang yang memiliki kesan lebih feminin atau rambut pendek yang sedang in pada abad 19. Pertimbangan untuk memilih gaya rambut yang memiliki kesan China juga menjadi hal yang penting.

Mata Meili dibuat bulat dan besar sebagaimana heroine-heroine dalam anime yang khas. Dengan paduan ekspresi wajah yang lembut dan gaya rambut yang tepat untuk menunjukkan usia belia, maka dilakukan beberapa percobaan sketsa untuk mendapatkan hasil yang terbaik.



Gambar 3.11. Head *thumbnail* tokoh Meili.

c. Kostum

Referensi untuk kostum Meili yaitu baju yang digunakan oleh pelayan Mo Jie Yu. Namun akan ditambahkan satu lapis baju lagi yang akan berfungsi sebagai seragam organisasi *gangster*. Dalam eksplorasi, ide untuk kostum datang dari berbagai faktor seperti sifat, kebudayaan, maupun umur.

Poin utama dalam kostum Meili adalah rok panjang yang mengesankan bahwa ia adalah gadis feminin. Ia memakai baju yang tidak banyak menampilkan kulitnya karena ia bukanlah seorang wanita yang memiliki kepercayaan diri yang besar. Gaya berpakaian Meili pun berpusat pada gaya tahun 1930-an. Baju yang digunakannya adalah baju wanita dari kelas menengah yang keadaan ekonominya tidak begitu sulit dan masih memakai pakaian yang pantas.



Gambar 3.12. Sketsa kostum Meili

d. Warna dan Proporsi

Dalam pemilihan warna untuk Meili, ada beberapa pilihan di antaranya yaitu bagaimana untuk menonjolkan ciri khasnya sebagai shio anjing yang sangat berhati-hati dan tidak percaya diri. Warna yang menjadi pilihan yaitu warna coklat untuk warna rambutnya yang merupakan warna kemalangan. Rambut berwarna coklat rambut yang sering digunakan untuk seorang heroine. Sedangkan untuk warna kostumnya akan diseragamkan dengan seluruh anggota *gangster*, maka tentunya warna yang dipakai adalah warna hitam. Untuk bagian lain dari kostum utama, dibuat dengan memikirkan keseharian dan sifat Meili sehingga yang muncul sebagai ide adalah warna feminin dan halus.



Gambar 3.13. Eksplorasi warna dan proporsi tokoh Meili.

Proporsi yang digunakan yaitu $7\frac{1}{2}$ kepala mengingat bahwa Meili sudah mencapai umur yang dapat dikatakan dewasa sehingga proporsi wanita dewasa digunakan.

3.5.2. Eksplorasi tokoh Xue Mao

Xue adalah tokoh dengan Shio kelinci yang merupakan pasangan alami dari Shio anjing. Sifat dasar Shio ini adalah penyendiri namun lembut dan teman yang baik. Xue sendiri merupakan orang kedua terkuat dalam kelompok *gangster* yang dipimpin Yazhu. Pekerjaan berkisar antara membunuh atau menyiksa target. Xue merupakan pion terkuat yang dimiliki Xue merupakan pion terkuat yang dimiliki Yazhu. Selama ini dia tidak pernah melanggar perintah Yazhu tapi setelah bertemu dengan Meili, emosinya lebih terlihat manusiawi. Xue tidak pernah dekat dengan seseorang dan lebih sering menyendiri dan menjaga jarak dengan orang lain karena masa lalu nya di mana ia ditolak oleh siapapun yang melihat mata birunya yang dianggap membawa sial. Ia bersikap baik kepada semua orang namun tidak memiliki emosi apapun di balik senyumannya



Gambar 3.14. Tokoh Chouryou.
(Juuzaengi Engetsu Sangokuden, 2012)

Referensi tokoh yang digunakan adalah Chouryou dari *Juuzengi Engetsu Sangokuden*. Ia bukanlah manusia melainkan sebuah boneka buatan sehingga ia tidak memiliki emosi selayaknya manusia. Chouryou juga hanya menuruti perintah Ryofu yang merupakan penciptanya. Ia diajarkan untuk memperlakukan wanita dengan baik oleh Ryofu karena itu dia selalu memasang ekspresi lembut pada Kan'u. Karena tokoh Chouryou yang mirip dengan beberapa latar belakang Xue, maka tokoh ini sesuai untuk visual ekspresi Xue.



Gambar 3.15. Tokoh Emiya Kiritsugu.
(*Fate/Zero*, 2011)

Xue merupakan seorang gangster yang pekerjaan utamanya adalah assassin, maka referensi yang digunakan adalah pakaian yang sering digunakan oleh anggota gangster yaitu set kemeja, celana, dan jas. Referensi untuk kostum Xue adalah Emiya Kiritsugu dari *Fate/Zero*. Kiritsugu adalah seorang pembunuh bayaran yang mampu membunuh target dengan mudah. Umurnya cukup tua dan ia

adalah seorang ayah. Dalam desain tokohnya, ia juga memakai jas, kemeja, dan dasi seperti visual yang ada dalam film-film gangster. Karena kemiripan visual antara kostum Kiritsugu dan kostum yang digunakan oleh gangster dan mafia maka ia menjadi referensi untuk Xue.

Dengan referensi-referensi yang dikumpulkan dari berbagai sumber untuk membuat visual tokoh menjadi lebih menonjol, maka sketsa untuk perancangan tokoh Xue dimulai.

a. Siluet



Gambar 3.16. Siluet tokoh Xue.

Xue di deskripsikan sebagai sosok yang tinggi dan paling memiliki sosok '*gangster*' diantara semuanya. Dengan kemampuannya, Ia dapat bergerak dengan lincah namun memiliki postur kaku seperti seorang bodyguard yang sigap. Siluetnya ramping untuk lelaki karena Ia tidak melakukan latihan otot yang membuat tubuhnya penuh dengan otot,

Xue memiliki tubuh yang ringan untuk memudahkannya bergerak dalam segala tempat dan situasi.

b. Thumbnail

Xue adalah seorang yang terkucil dari masyarakat dan hanya Yazhu yang mengajari berbagai hal. Berkenaan ia memiliki psikologis yang tertutup sebagai seorang Shio kelinci, Xue hanya memfokuskan diri pada misi-misi yang diberikan Yazhu. Mengambil kesamaan latar dari Xue, penulis mengambil referensi dari Miketsukami Soushi dari Inu x Boku dan Chouryou dari Juuzaengi Engetsu Sangokuden di mana mereka berdua adalah bodyguard dan juga hanya hidup dari perintah-perintah tuannya.



Gambar 3.17. Hhead thumbnail tokoh Xue.

Xue tidak begitu mementingkan penampilan, yang penting baginya hanyalah ia dapat bebas bergerak. Model rambut untuk lelaki cukup

terbatas dan dapat membuat kesan tersendiri, karena itu model rambut untuk Xue adalah model rambut pendek namun tetap menggunakan poni untuk menutupi mata birunya.

c. Kostum

Kostum Xue merupakan pakaian ala *gangster* dengan jas panjang dan topi. Ia menggunakan banyak warna hitam karena pekerjaannya kebanyakan pada malam hari dan pakaiannya mudah kotor. Namun, karena Ia sering mendampingi Yazhu sebagai *bodyguard* saat bertemu dengan klien Ia terlihat lebih sering memakai pakaian formal.



Gambar 3.18. Sketsa kostum Xue.

d. Warna dan Proporsi

Kostum Xue adalah kostum yang paling banyak menggunakan warna gelap. Warna rambut nya putih dan matanya biru sesuai dengan latar

belakang tokohnya. Kombinasi warna perlu di perhatikan dengan seksama agar tidak menghilangkan kesan *China* di dalam desainnya.



Gambar 3.19. Eksplorasi warna dan proporsi Xue.

Xue memiliki proporsi tinggi seperti lelaki dewasa pada umumnya yaitu 7 ½ kepala. Tingginya jika memakai topi fedora adalah 8 kepala karena itu sebaiknya Xue tidak dibuat terlalu tinggi.

3.5.3. Eksplorasi tokoh Ru ZI

Ru adalah tokoh yang memiliki Shio tikus. Sifat dasarnya yaitu cerdas dan pandai menyembunyikan jati dirinya yang asli. Ru memiliki kecerdasan yang luar biasa untuk anak seumurannya dan Ia bukanlah anak asli Yazhu. Ru bersikap dengan baik terhadap Yazhu namun berbicara dengan sangat sinis pada Meili dan temannya. Namun, hal itu disengaja agar Meili tidak bersikap baik padanya dan rencananya tidak terbongkar.

Referensi untuk visual Ru yang diambil adalah Ciel Phantomhive dari *Black Butler*. Ia adalah seorang anak yang memiliki perusahaan mainan yang besar dan kaya raya. Dia berumur 13 tahun dan berdarah Inggris. Namun walau demikian ada banyak sekali sifat Ru yang juga dimiliki Ciel. Karena itu walaupun Ciel bukan berasal dari China namun untuk visualnya bisa digunakan. Proporsi wajah Ciel adalah mata besar, bulat, dan jarak antara mata dan mulutnya cukup dekat. Ini membuat Ciel terlihat muda sesuai dengan umurnya.



Gambar 3.20. Tokoh Ciel Phantomhive.
(*Black Butler*, 2008)

Karena pada tahun 1930 modernisasi di Shanghai sudah dimulai, maka pakaian ala barat juga digunakan oleh orang-orang di China. Terutama oleh orang kaya seperti Ru. Namun dengan sifat Ru, ia tidak suka diperlakukan seperti anak-anak. Selain itu ia adalah penyiasat yang handal dan diperlakukan seperti seorang

lelaki yang juga anaknya sendiri oleh Yazhu. Sehingga untuk kostumnya akan memakai kostum yang dipakai oleh orang dewasa.



Gambar 3.21. Kostum Xie, referensi untuk kostum Ru.
(*Dangerous Liaisons*, 2012)

Setelah mengumpulkan seluruh referensi-referensi dari berbagai tokoh yang ada, maka proses untuk mendesain tokoh Ru dimulai.

a. Siluet

Ru merupakan anak lelaki yang lebih muda satu tahun dengan Meili. Tinggi anak lelaki umur 15 tahun tidak begitu berbeda jauh namun lebih tinggi dari Meili. Untuk gesture nya dia memakai gesture tertutup namun tegap. Ini dikarenakan Ru memiliki status tertinggi kedua setelah Yazhu sebagai anaknya. Siluetnya bercampur antara kotak dan segitiga karena ia adalah sang tikus, seorang yang berada diantara kebaikan dan kejahatan.



Gambar 3.22. Siluet tokoh Ru.

b. Thumbnail

Dari background character yang dimiliki Ru, ia memiliki wajah yang sinis dan suka memprovokasi orang lain. Seperti sifat Shio tikus yang suka dengan keteraturan, Ru memiliki potongan rambut yang tertata rapih. Ru adalah seorang yang memiliki status tertinggi kedua setelah Yazhu. Hal ini juga membuat Ru harus memiliki kesan *noble*.



Gambar 3.23. Head thumbnail Ru.

c. Kostum

Dalam kesehariannya, Ru bukanlah tipe yang banyak bergerak di lapangan. Ia lebih condong ke bagian di belakang meja. Namun karena Ia berstatus sebagai anak Yazhu, pakaiannya ditampilkan elegan dengan sentuhan modern dan memiliki appealing. Perlu diingat juga bahwa Ru adalah remaja berumur 15 tahun hingga selayaknya ia tidak diberi pakaian yang terlalu dewasa untuknya.



Gambar 3.24. Sketsa kostum Ru.

d. Warna dan Proporsi

Ru memakai pakaian yang tergolong kelas atas dan tidak melakukan pekerjaan lapangan seperti Xue. Namun karena umurnya yang masih muda, sebaiknya Ru diberi warna yang kontras dengan Xue yaitu warna yang lebih cerah. Warna hitam tetap menjadi warna utama sebagai seragam.



Gambar 3.25. Eksplorasi warna dan Proporsi Ru.

Ru yang masih muda lebih pendek dari Xue dan hampir sama tinggi dengan Meili. Ia memiliki proporsi sekitar $7 \frac{1}{2}$ kepala. Selain karena faktor umur, proporsi badannya dibuat lebih kecil agar kontras dengan Xue.

3.5.4. Eksplorasi tokoh Yazhu Chen

Yazhu adalah antagonis utama dalam cerita yang memiliki Shio Naga, di mana Shio itu berseberangan dengan Meili yang memiliki Shio anjing. Dalam hal sifat pun Shio ini sangat kontras dengan lawannya, yaitu penuh percaya diri dan mampu menarik perhatian siapapun yang melihatnya sehingga memiliki kekuatan terbesar diantara seluruh shio. Ia adalah wanita yang memegang peran boss *gangster* di mana Ia meneruskan posisi suaminya, yaitu ayah Ru karena Ru masih sangat muda untuk meneruskan posisi tersebut. Yazhu juga telah menunjukkan

kalau ia memiliki kekuatan dan kharisma yang tinggi untuk memimpin organisasi itu.



Gambar 3.26. Tokoh Balalaika.
(*Black Lagoon*, 2006)

Dalam proses perancangan Yazhu, referensi pertama adalah tokoh Balalaika dari *Black Lagoon*. Karena kesamaan jenis pekerjaan dan beberapa sifat, maka Balalaika dianggap pantas untuk dijadikan salah satu referensi untuk Yazhu. Ia adalah pemimpin mafia dari Russia yang bekerjasama dengan tokoh utama di *Black Lagoon*. Balalaika mengerjakan pekerjaannya dengan professional dan kejam saat diperlukan. Proporsi badan dan wajahnya juga sesuai dengan proporsi untuk tokoh villain dalam anime. Ia memiliki mata yang runcing dan pupil yang kecil. Jarak antara mata dan mulut juga cukup lebar sehingga membuat Balalaika terlihat dewasa karena umurnya berkisar antara 35-40 tahunan.



Gambar 3.27. Tokoh Ryofu.
(*Juuzaengi Engetsu Sangokuden*, 2012)

Referensi berikutnya adalah Ryofu dari *Juuzaengi Engetsu Sangokuden*. Ryofu adalah wanita yang memiliki kekuatan yang sangat besar dan ditakuti oleh lawannya. Dia merupakan majikan Chouryou dan juga pengawal pribadi dari Toutaku, pemimpin salah satu dari tiga kerajaan. Ia sangat suka bertarung dan juga sangat menyukai Kan'u. Di sisi lainnya, Ryofu sangat kejam dan tidak kenal ampun. Ia juga sangat percaya diri sebagai orang terkuat dan jika tidak bertarung, ia memiliki *gesture* yang anggun. Beberapa sifat Ryofu mirip dengan sifat Yazhu sehingga untuk ekspresi-ekspresi gerakan Yazhu terinspirasi dari Ryofu.

Kostum yang digunakan oleh Yazhu adalah kostum yang digunakan oleh wanita-wanita kelas atas. Desain kostum Ryofu juga menjadi salah satu referensi. Namun untuk menyesuaikan penampilan Yazhu dengan mode yang ada pada tahun 1930, maka referensi dari film *Dangerous Liaisons* dipakai. Baju Cheongsam yang dipakai dengan tatanan rambut yang disanggul merupakan gaya

wanita kelas atas. Yazhu adalah wanita dengan status tinggi dan glamor sehingga penampilannya perlu terlihat seperti wanita kaya lainnya.

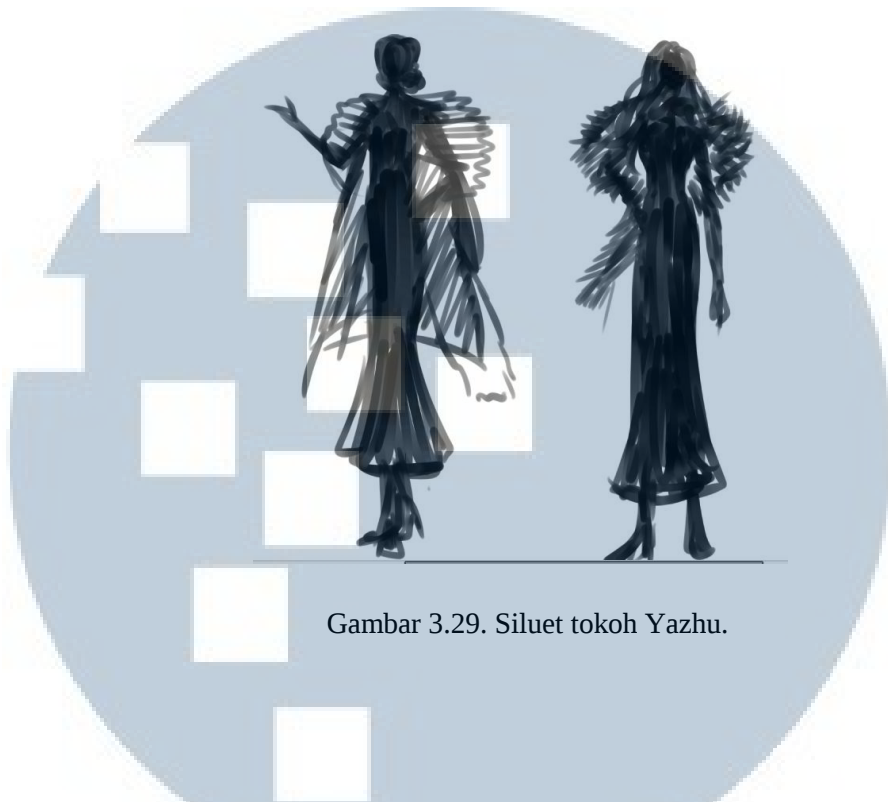


Gambar 3.28. Referensi kostum untuk Yazhu.
(*Dangerous Liaisons*, 2012)

Dengan referensi-referensi yang sudah terkumpul, maka proses mendesain tokoh Yazhu dimulai.

a. Siluet

Sifatnya yang penuh percaya diri membuat Yazhu sendiri memiliki gesture terbuka. Ia dideskripsikan sebagai seorang wanita dewasa yang memiliki sex appeal. Beberapa bagian dalam siluetnya memiliki sudut-sudut tajam untuk mengesankan perannya sebagai antagonis utama.

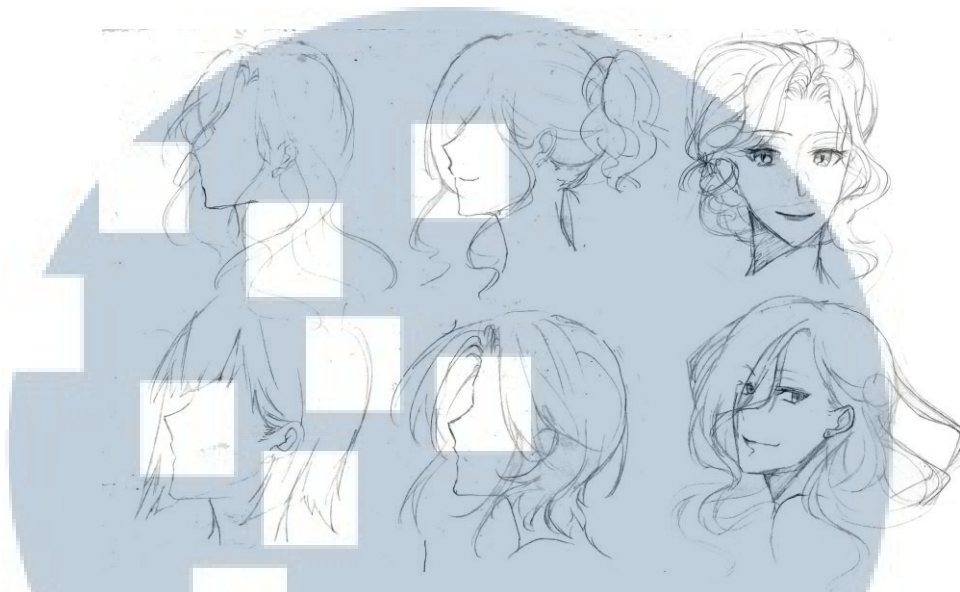


Gambar 3.29. Siluet tokoh Yazhu.

b. Thumbnail

Yazhu adalah wanita yang berstatus tinggi dan memiliki wajah yang cantik. Namun karena perannya yang antagonis, matanya dibentuk dengan sudut tajam dan senyumnya membuat kesan bahwa ialah yang memegang kuasa disana. Pada zaman itu, wanita sedang menggandrungi model rambut curly dan digelung. Wanita dewasa identik dengan memakai lipstick tebal. Alisnya juga memiliki garis yang tegas membuatnya terlihat lebih tegas. Dandanan demikian akan menampilkan kesan antagonis pada ekspresi Yazhu

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.30. Head thumbnail tokoh Yazhu.

c. Kostum

Untuk seorang bos *gangster* penampilannya haruslah memiliki aura menindas. Karena itu jas panjang yang disampirkan di bahu serta syal bulu yang tebal digunakan sebagai penanda status Yazhu yang tinggi. Glamor dan anggun, namun sekaligus memiliki aura berbahaya. Referensi pada gambar xx diambil dari Mo Jieyu dari *Dangerous Liaisons* (kiri), Balalaika dari *Black Lagoon* (tengah), dan Lu Bu dari *Juuzaengi Engetsu Sangokuden* (kanan). Balalaika memiliki kesamaan jenis pekerjaan dengan Yazhu sementara Jieyu dan Lu Bu menjadi referensi untuk kostum yang dipakai oleh tokoh yang berasal dari China.

Penampilan wanita glamor di China pada saat itu yaitu memakai sepatu hak tinggi, mantel bulu, rambut tertata namun riasan dan baju tetap tradisional. Hal ini akan dipadukan dengan Yazhu yang sangat percaya diri dan seksi.



Gambar 3.31. sketsa desain kostum Yazhu.

d. Warna dan Proporsi.



Gambar 3.32. Eksplorasi warna dan Proporsi Yazhu.

Kombinasi warna yang menjadi pertimbangan adalah warna merah dan ungu, Warna hitam menjadi warna dominan namun harus ada warna lain untuk mendukung karakterisasi dari tokoh Yazhu agar lebih menarik dan menonjolkan pesona sensuality.

Proporsi Yazhu adalah 8 kepala karena ia memakai hak tinggi serta gaya rambut yang membuatnya terlihat lebih tinggi. Badannya dibuat sangat ramping dan tinggi untuk seorang wanita.

