



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam penggerjaan Tugas Akhir ini, penulis membuat sebuah video musik animasi *hybrid* 2D dan 3D dari lagu RAN “DEKAT DI HATI” yang telah *remix* oleh REDSHIFT. *Genre* video musik ini adalah drama dan romansa dengan fiksi ilmiah. Menceritakan tentang seorang AI (*Artifical Intelligence*) pada sebuah aplikasi pacar virtual yang mencintai seorang manusia, namun manusia tersebut hanya menganggapnya sebagai sebuah *game* saja. Target penonton pada musik video ini adalah remaja berusia 17 hingga 23 tahun.

3.1.1. Sinopsis

Sebuah AI (*Artifial Intelligence*) bernama Ai pada aplikasi pacar virtual berjudul “LOVE & DATE SIMULATOR”. Dia mencintai seorang manusia bernama Aiden. Ai mengira bahwa hubungannya dengan Aiden akan berlangsung selamanya. Namun setelah lama mereka tidak berjumpa, Ai baru mengetahui bahwa Aiden telah memiliki pasangan yang merupakan teman kuliahnya bernama Olivia . Sadar bahwa Aiden hanya menganggap dirinya hanyalah sebuah *game* saja dan perannya sudah selesai karena Aiden telah memiliki pasangan sungguhan, Ai menghapus keberadaannya sendiri.

3.1.2. Posisi Penulis

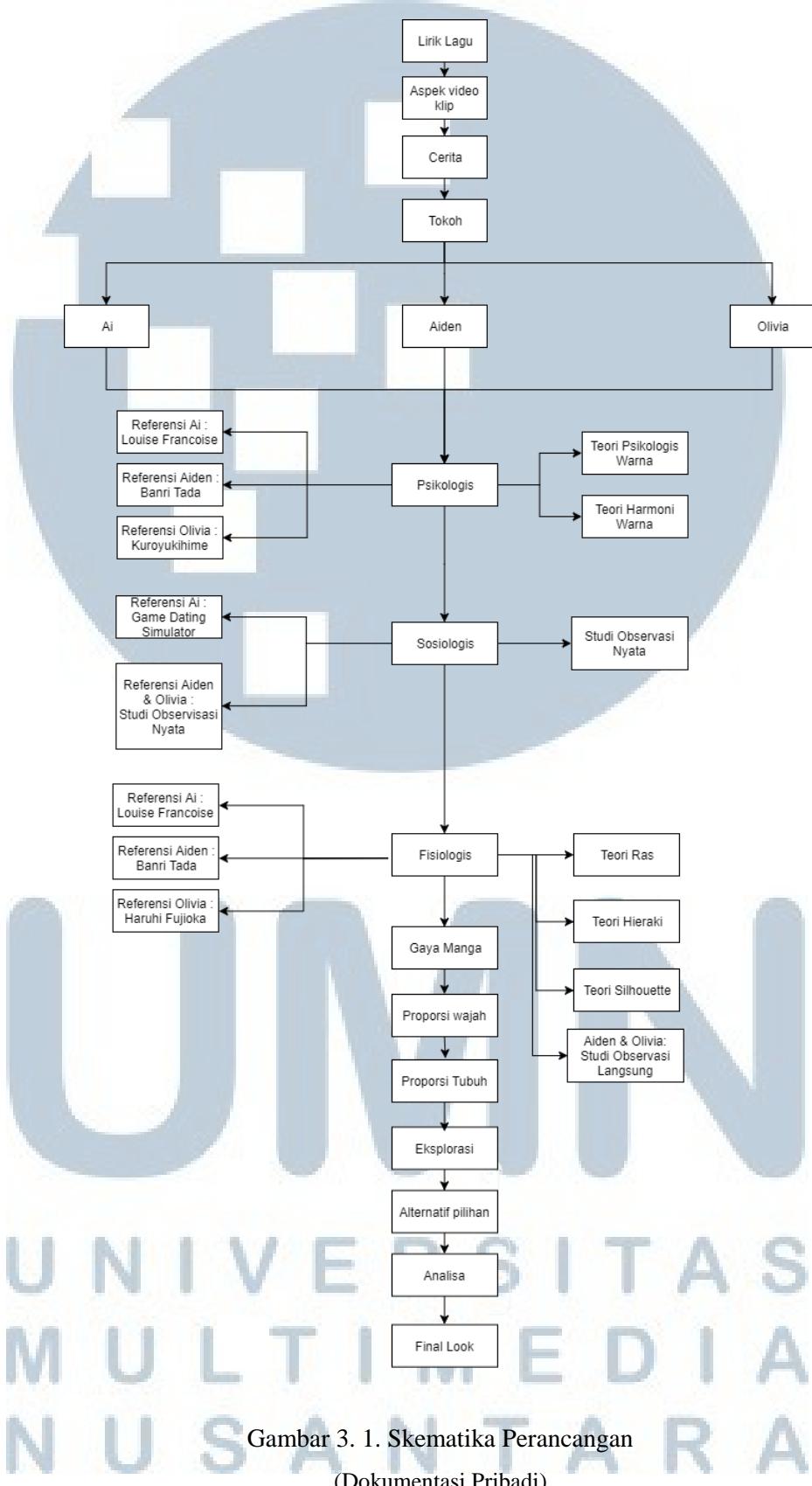
Posisi penulis adalah perancang ketiga tokoh yang akan muncul pada video musik “DEKAT DI HATI” supaya karakteristiknya sesuai dengan cerita dan latar belakang yang dipengaruhi oleh lirik. Perancangan juga disertai riset terhadap penonton yang akan dijadikan landasan dalam pembuatan 3 dimensi karakter yang berupa fisiologis, psikologis dan sosiologis.

3.2 Tahapan Kerja

Metode perancangan Tugas Akhir ini adalah studi pustaka (sumber literatur yang berupa buku, *e-book*, jurnal dan artikel), studi observasi (referensi dari foto pribadi), dan studi *existing*, serta didukung dengan kuisioner yang disebarluaskan ke target penonton usia 17-23 tahun.

Guna menciptakan tokoh yang orisinil dan sesuai dengan kebutuhan musik video. Penulis mengumpulkan data yang dibutuhkan dan mengolahnya. Setelah itu didapatkan beberapa contoh tokoh baik dari segi fisiologis (pakaian, warna kulit, dan lain lain) atau psikologis (tokoh yang bersifat ceria, pemalu dan lain lain) serta sosiologis (latar belakang tokoh seperti pelajar atau mahasiswa) yang dibutuhkan dapat diambil beberapa poinnya.

Setelah konsep dibuat kemudian penulis melakukan bimbingan lebih lanjut. Setelah itu dibuatlah sketsa rancangan dan alternatifnya. Sketsa berupa penggambaran karakter dari berbagai pose dan ekspresi serta warna yang dianggap mewakili kepribadiannya. Berikut adalah skematika perancangannya.



Gambar 3. 1. Skematika Perancangan
(Dokumentasi Pribadi)

3.3 Referensi

3.3.1. Referensi gaya gambar *manga*

Beberapa film animasi yang menjadi sumber referensi gaya gambar *manga* adalah Golden Time dan Genshiken, keduanya memiliki kesamaan latar belakang tentang kehidupan mahasiswa bergenre romansa dan kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. 2. Golden Time

(<http://fuwafuwazone.blogspot.co.id/2014/05/review-anime-golden-time.html>)



Gambar 3. 3. Genshiken

(<http://tv tropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Manga/Genshiken>)

Penulis juga dapat melihat bagaimana proporsi wajah dan proporsi tubuh yang cocok digunakan sesuai dengan tema. Misal dari Golden Time dan Genshiken

yang menggunakan proporsi tubuh 1:6 hingga 1:7 dan proporsi wajah *Slightly Abstracted Version*.



Gambar 3. 4. Refrensi proporsi tubuh 1:6 hingga 1:7 dari animasi *Golden Time*
(<https://static.zerochan.net/Golden.Time.full.1805869.jpg>)



Gambar 3. 5. Refrensi proporsi wajah *Slightly Abstracted Version*
(<http://nisamerica.com/anime/genshiken-second-generation>)

3.3.2. Studi Existing

3.3.2.1. Studi Existing Untuk Tokoh Ai

Ai merupakan sebuah kecerdasan buatan dalam sebuah aplikasi pacar virtual, beberapa refrensi yang penulis ambil mengenai gadis virtual atau kecerdasan buatan misalnya Takane “Ene” Enomoto dari *Kagerou Project*, Cortana dari *Halo Game Series* atau Hatsune Miku yang merupakan personifikasi dari program untuk menciptakan lagu.



Gambar 3. 6. Takane “Ene” Enomoto
(http://kagerouproject.wikia.com/wiki/Takane_%22Ene%22_Enomoto)

Takane adalah seorang gadis virtual yang tinggal didalam komputer dan juga dapat pindah ke alat elektronik lainnya. Sifatnya jahil dan mengganggu pemiliknya. Takane bukanlah asli gadis virtual, melainkan dulunya adalah seorang manusia yang memiliki penyakit sering kehilangan kesadaran. Hingga akhirnya dia menjadi gadis virtual karena kekuatan yang dimilikinya.

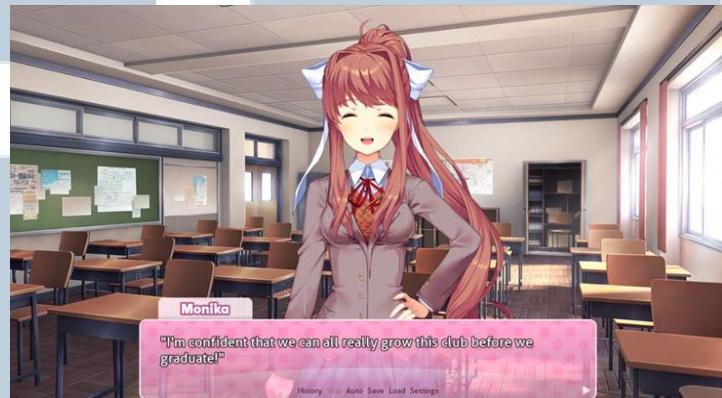
Azuma Hikari juga menjadi referensi untuk tokoh Ai, dia adalah seorang “anak” dari ilmuwan yang menciptakan sebuah “*Homestay-Program*” bersama dengan rekannya agar Hikari dapat pergi ke dimensi lain. Hikari berusia 20 tahun, memiliki tinggi badan 158 cm, berkulit putih dan memiliki warna biru pada rambut dan matanya. Azuma Hikari adalah sosok yang ceria, semangat dan perhatian. Hikari menyukai menonton anime, memasak telur dan makan donat, hal yang tidak disukainya adalah serangga. Hikari bertujuan untuk membantu semua orang yang sedang bekerja keras.



Gambar 3. 7. Azuma Hikari
(<http://popnerdtv.com/wp-content/uploads/2016/12/fig4.png>)

Untuk mendapatkan referensi pacar virtual pada sebuah dating simulator yang seakan dapat mengambil keputusan sendiri Penulis mengambilnya dari Monika , yang adalah seorang ketua klub sastra pada sebuah *game visual novel* berjudul DDLC (Doki Doki Literature Club). Ketika awal permainan Monika terlihat seperti sosok yang dewasa dan perfeksionis. Sebagai seorang ketua klub, dia sering memberikan saran dan nasihat kepada pemain. Namun pada akhir permainan baru diketahui bahwa Monika dibuat seakan-akan memiliki kesadaran dan dapat mengambil keputusan sendiri seperti mengetahui identitas asli pemain

berdasarkan *username* computer, mengintervensi dialog antara pemain, menghapus *file save* dan *load* dengan tokoh lain hingga menghapus tokoh lain agar pemain dapat menghabiskan waktu bersamanya.



Gambar 3. 8. Monika

(<https://pbs.twimg.com/media/DL3p4FPX0AAo1Ig.jpg>)

Penulis menginginkan sosok yang ekspresif untuk tokoh Ai, beberapa referensi yang dianggap dapat mewakili sifat ekspresif diantaranya adalah Loise Francoise dari Zero No Tsukaima. Loise adalah seorang penyihir keturunan bangsawan, namun dia buruk dalam semua mata pelajaran. Hingga suatu saat diadakan ujian memanggil *familiar*, yaitu makhluk sihir yang mendampingi penyihir. Louise tidak sengaja memanggil seorang pria dari dunia lain, dari situlah dimulai petualangan Loise dan pria tersebut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 9. Louise Francoise

(<http://stuffpoint.com/zero-no-tsukaima/image/266120/de-la-vallire-louise-franoise-le-blance-screenshot/>)

3.3.2.2. Studi Existing Untuk Tokoh Aiden

Untuk referensi Aiden, penulis mengambil dari Banri Tada dari *Golden Time*.

Banri adalah seorang mahasiswa di Universitas Tokyo, dia mengalami amnesia dikarenakan kecelakaan yang menimpanya. Sesampainya dia di kampus, seorang wanita bernama Kaga Kouko langsung menyambutnya. Ternyata mereka adalah teman masa kecil yang memiliki perasaan padanya.



Gambar 3. 10. Banri Tada

(http://goldentime.wikia.com/wiki/Banri_Tada/Image_Gallery/)

3.3.2.3. Studi Existing Untuk Tokoh Olivia

Untuk refrensi Olivia, memiliki latar belakang seorang mahasiswa yang berkuliah di universitas yang sama dengan Aiden, sehingga ada aspek yang juga mengambil dari film animasi tentang mahasiswa-siswi misalnya *Golden Time*. Olivia dirancang untuk memiliki psikologis yang kontras dengan Ai. Jika Ai adalah seorang yang ekspresif maka Olivia adalah seorang yang tenang dan anggun. Refrensinya adalah *Kuroyukihime* dari *Accel World*.



Gambar 3. 11. Kuroyukihime

(https://myanimelist.net/featured/937/Top_20_Kuudere_Girls_in_Anime__What_is_a_Kuudere)

3.3.3. Studi Observasi Nyata

3.3.3.1. Referensi Produk Pacar Virtual

Untuk mendapatkan refrensi mengenai “pacar” virtual didapatkan melalui mesin GATEBOX dan Azuma Hikari, yaitu sebuah robot asisten pribadi hologram seharga 2.600 US Dollar atau sekitar 35.139.000 Rupiah dari Jepang yang muncul didalam sebuah mesin berdimensi sekitar kertas A4. Mesin ini dapat terhubung ke perangkat elektronik seperti *TV*, *AC*, *smartphone* hingga lampu rumah hingga *water heater*. Pada iklan yang penulis lihat, Azuma Hikari sepintas terlihat seperti kekasih yang perhatian bahkan seperti istri bagi pemilik mesin tersebut. Misal

memberi peringatan untuk membawa payung sebab hari akan hujan, atau sekedar menemani pemilik untuk santai sambil minum kopi.



Gambar 3. 12. GATEBOX dan Azuma Hikari

(<http://gatebox.ai/design/>)

Penulis juga melakukan observasi dari *dating simulator* lain seperti Love Plus dan My Sweet Roomies. Didapatkan poin yang menarik bagi penulis seperti kostum dan *background* yang dapat diganti sesuai selera pemain. Baik Love Plus dan My Sweet Roomies, keduanya memiliki fitur ini.



Gambar 3. 13. Love Plus

(<http://www.ign.com/articles/2009/10/05/gaming-life-in-japan-7>)



Gambar 3. 14. My Sweet Roomies

(<http://pixlbot.com/reviews/carry-your-waifu-in-your-pocket-with-my-sweet-roomies/>)

Begitu juga dari musik video *vocaloid*, seperti Hatsune Miku dan lain-lain. Pada musik videonya sering terjadi perubahan kostum dengan tema tertentu setiap beberapa detik. Misalnya pada musik video “Romeo and Cinderella” terlihat Miku yang bernyanyi dan menari juga sambil berganti kostum.



Gambar 3. 15. Hatsune Miku

(<https://www.youtube.com/watch?v=swqbfMh467A>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.3.2. Referensi Kostum Mahasiswa

Penulis juga melakukan observasi melalui foto, dikarenakan latar belakang penulis juga sebagai mahasiswa. Foto diambil dari teman-teman penulis untuk mendapatkan refensi mahasiswa Indonesia. Misalnya pakaian yang lazim dikenakan adalah kaos lengan pendek atau panjang, kemeja, jaket dan lain-lain untuk celana diwajibkan celana panjang.



Gambar 3. 16. Referensi Mahasiswa
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk referensi Olivia penulis mendapatkannya dari teman-teman mahasiswi agar mendapatkan konsep bagaimana mahasiswi Indonesia seperti jenis pakaian, gaya rambut dan lain lain. Pakaian yang lazim dikenakan mislanya kaos lengan panjang atau pendek, sweater, kemeja, celana panjang atau rok selutut.



Gambar 3. 17. Referensi Mahasiswi
(Dokumentasi Pribadi)

3.3.4. Proses Perancangan Tokoh

Proses perancangan ketiga tokoh dimulai dari *3 dimensional characters* serta pembuatan kuisioner yang akan menjadi data pendukung .

3.3.4.1. 3 Dimensional Characters Ai

1. Dimensi Fisiologis Ai

Berupa perempuan dengan rentang usia 17-25 tahun, tinggi badan 165-170 cm dan berat badan sekitar 60-65 kg. Dari beberapa refrensi tentang gadis virtual atau AI (*Artifical Intelligence*) yang penulis dapatkan misalnya Takane “Ene” Enemoto dari Kagerou Project, Cortana dari Halo Game Series atau Hatsune Miku yang merupakan personifikasi dari program untuk menciptakan lagu. Ketiganya memiliki ciri yang hampir sama yaitu dominasi warna biru dan pakaian serta aksesoris yang tidak lazim digunakan pada kehidupan sehari-hari. Sehingga penulis akan menggantinya dengan pakaian dan aksesoris perempuan sehari-hari misalnya *dress* dengan pita. Warna dominasi biru juga akan diganti menjadi warna lain yang sesuai dengan kebutuhan musik video.

2. Dimensi Psikologis Ai

Secara garis besar Ai memiliki psikologis yang ekspresif , yang berarti tidak ragu untuk menyampaikan perasaannya. Apabila senang dia akan tersenyum lebar apabila sedih dia akan menangis sejadi-jadinya.

3. Dimensi Sosiologis Ai

Ai adalah seorang kecerdasan buatan dalam sebuah aplikasi pacar virtual berjudul “LOVE & DATE SIMULATOR”. Selayaknya *game* yang memiliki *progress*, hubungan Ai dengan Aiden akan berkembang seiring dengan berjalannya waktu dan *level*. Selayaknya sebuah simulator yang bertujuan agar pemain dapat menghadapi hal yang disimulasikan di dunia nyata.

3.3.4.2. 3 Dimensional Characters Aiden

1. Dimensi Fisiologis Aiden

Berupa seorang pria dengan rentang usia 17-25 tahun. Tinggi badan sekitar 170-175 cm dan berat badan 70-75 kg. Ras *Mongoloid* sehingga berkulit putih dan berambut hitam, mata yang bersudut tajam. Untuk kostum atau pakaian sendiri, dikarenakan latar belakang Aiden sebagai mahasiswa yang tidak memiliki seragam maka pakaian akan berganti sesuai *scene*.

2. Dimensi Psikologis Aiden

Secara garis besar Aiden memiliki sifat yang *easy going* dan mudah bergaul dan menyukai aktifitas *outdoor*, sehingga pada fisik tidak digambarkan kurus atau pucat seperti orang yang suka mengurung diri di dalam ruangan namun disaat bersamaan aiden juga memiliki kekurangan

dalam meredam emosinya. Kontras dengan sifatnya, tipe perempuan yang Aiden suka adalah tipe yang tenang dan anggun. Aiden juga penyuka *pop culture* berupa *game*.

3. Dimensi Sosiologis Aiden

Aiden adalah seorang mahasiswa pada sebuah universitas di Tangerang. Berasal dari keluarga berkecukupan, dapat diketahui dari kamar kost ukuran studio dan beberapa perangkat teknologi yang dipakainya misalnya *smartphone high end* dan *laptop high-end*.

3.3.4.3. 3 Dimensional Characters Olivia

1. Dimensi Fisiologis Olivia

Berupa seorang perempuan dengan rentang usia 17-15 tahun, tinggi badan 160-165 cm dan berat badan 60-65 kg. Ras *Mongoloid* sehingga berkulit putih namun rambut pendek tidak berwarna hitam karena dicat warna coklat tua. Pakaian yang digunakan akan disesuaikan dengan mahasiswi di Indonesia.

2. Dimensi Psikologis Olivia

Secara garis besar Olivia adalah tipe *Ambivert*, yaitu tertutup pada orang yang tertutup apabila belum akrab dengan namun menjadi terbuka

apabila sudah akrab. Pembawaannya tenang dan anggun. Refrensinya adalah Kuroyukihime dari Accel World.

3. Dimensi Sosiologis Olivia

Olivia adalah seorang mahasiswi pada universitas yang sama dengan Aiden. Berasal dari keluarga berkecukupan dan harmonis.

3.3.4.4. Hasil Kuisioner

Untuk merancang ketiga tokoh tersebut, penulis juga menyebarkan kuisioner kepada target penonton yang dituju. Kuisioner ini akan menjadi data pendukung bagi penulis dalam perancangan tokoh. Terdapat 82 responden yang menjawab 8 pertanyaan. Data responden didominasi usia 21 tahun dengan jenis kelamin wanita dan masih berstatus pelajar. Kesimpulannya adalah sebagian besar responden menjawab bahwa mereka mengetahui lagu RAN “DEKAT DI HATI”, mereka juga menyukai video musik baik video music dengan gaya *manga* / animasi Jepang. Gaya gambar *manga* yang paling disukai adalah *Slightly Abstracted Version* dengan proporsi tubuh 1:6.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4. Eksplorasi

3.4.1. Ai



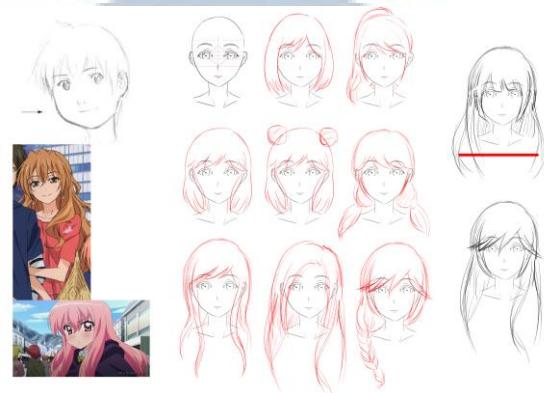
Gambar 3. 18. Konsep awal Ai
(Dokumentasi pribadi)

Eksplorasi tokoh AI berdasarkan pada bahasa video klip yaitu bahasa lirik. Terdapat lirik “namun ku selalu menunggu saat kita akan berjumpa” sebanyak tiga kali dan lirik “tawa candamu menghibur saatku sendiri” yang membuat penulis berpikir bahwa Ai adalah seorang kekasih yang tidak memiliki apapun kecuali pasangannya. Pada lirik “jauh dimata namun dekat di hati” dan “aku disini dan kau disana” penulis berpikir bahwa hubungan antara Ai dan pasangannya adalah hubungan jarak jauh. Bahasa musik juga menjadi pertimbangan dalam

perancangan tokoh, yaitu penggunaan *software* vocaloid dalam aransemem yang membuat seakan Ai adalah seorang pacar virtual / program. Gambar di atas merupakan konsep awal dari Ai, berdasarkan pada observasi *existing* dan landasan teori. Dimana penulis melakukan eksplorasi pada konsep gadis virtual, misal dominasi warna biru dan pakaian yang terkesan *high-tech* atau futuristik. Namun penulis merasa konsep *high-tech* atau futuristik ini akan membuat tokoh Ai sangat jauh berbeda dari manusia seperti Aiden dan Olivia. Padahal tujuan dari “LOVE & DATE SIMULATOR” adalah simulasi berhubungan dengan gadis pada dunia nyata, sehingga pakaian dan aksesoris yang seperti konsep diatas akan membuat Ai terlihat tidak manusiawi. Selain itu rambut dikuncir dua seperti tokoh Takane atau Miku akan membuatnya tidak terlalu kontras dengan tokoh Olivia.

3.4.1.1. Perancangan Wajah dan Rambut

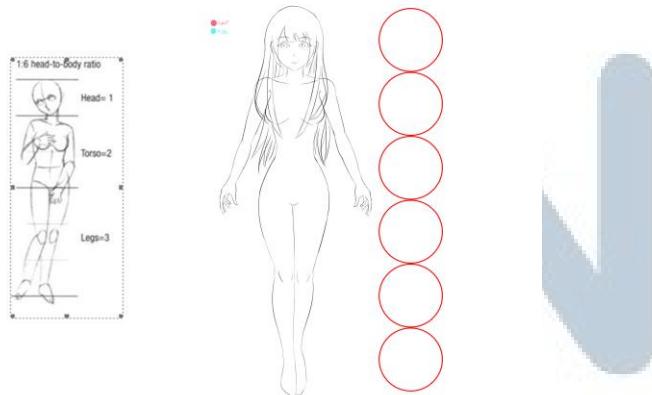
Sesuai dengan teori proporsi wajah dengan gaya manga *Slightly Abstracted Version* dan teori ras *mongoloid*. Penulis melakukan eksplorasi pada bentuk wajah dan bentuk dari rambut Ai. Hal yang menjadi patokan adalah mata yang dibuat lebih besar, bagian hidung, telinga dan mulut yang disederhanakan. Pada bentuk rambut, penulis mendapatkannya dari referensi film animasi yang sudah ada, pada tokoh Ai yaitu pada tokoh-tokoh berambut panjang yang bersifat ekspresif.



Gambar 3. 19. Perancangan Wajah dan Rambut Ai
(Dokumentasi pribadi)

3.4.1.2. Perancangan Tubuh

Dalam merancang tubuh digunakan proporsi 1:6 sesuai dengan teori proporsi tubuh, referensi film dan hasil kuisioner. Penulis juga menggunakan teori Bancroft yaitu *lead characters* .

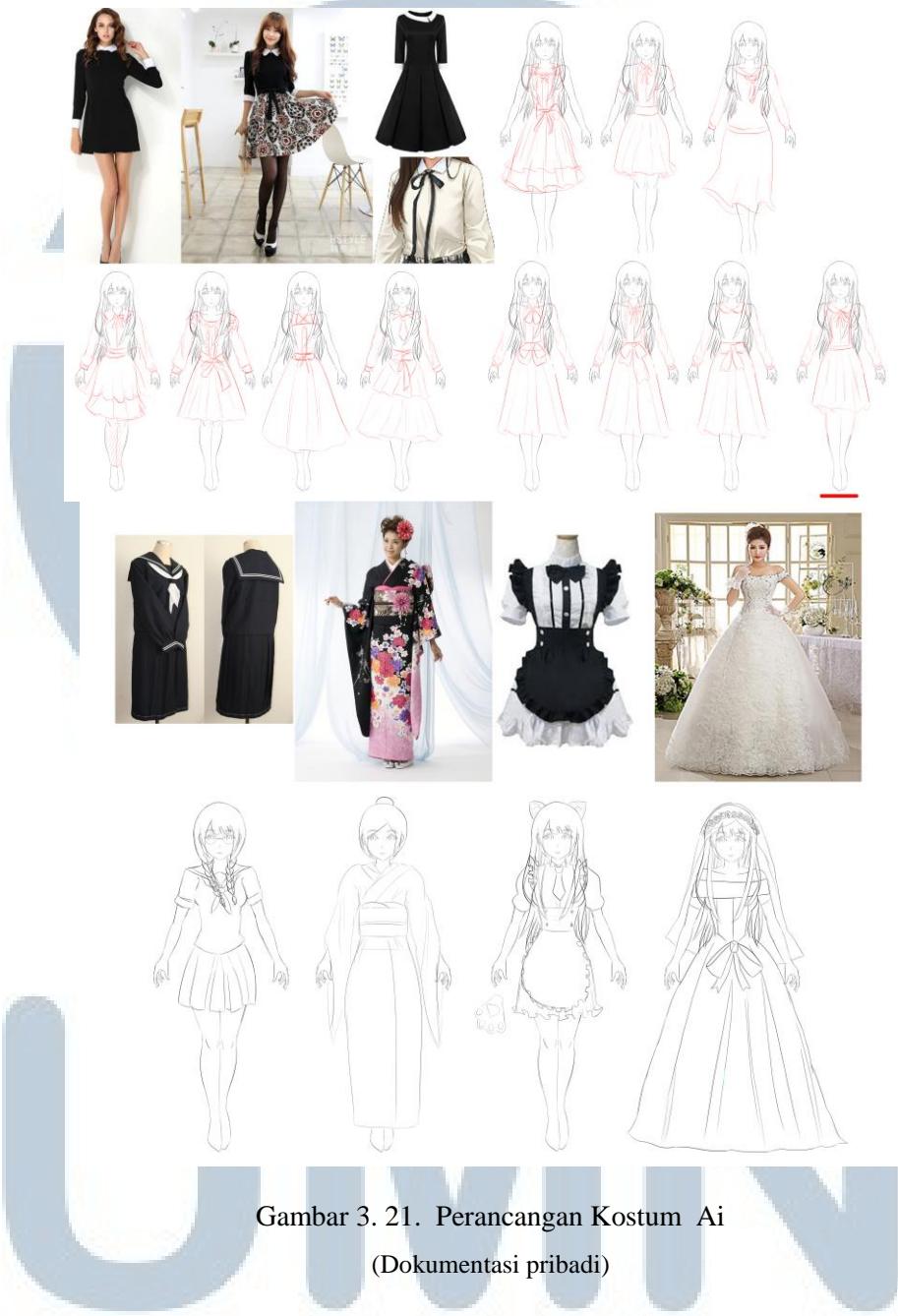


Gambar 3. 20. Perancangan Tubuh Ai
(Dokumentasi pribadi)

3.4.1.3. Perancangan Kostum

Beginu juga dalam merancang kostum, pertimbangannya adalah referensi kostum dari dunia nyata. Pakaian *default* yang akan dikenakan oleh Ai. Penulis melakukan eksplorasi dari refensi berupa *long sleeve dress* dengan aksesoris berupa pita. Dipilih pakaian jenis tersebut Karena penulis ingin Ai tidak terlalu imajinatif seperti contoh gadis virtual yang telah disebutkan sebelumnya. Pertimbangan selanjutnya adalah kesederhanaan seperti menghilangkan motif atau tekstur serta renda-renda yang dapat memperpanjang waktu penggerjaan. Untuk pakaian lain, penulis menyesuaikan dengan tema pada background 3D.





Gambar 3. 21. Perancangan Kostum Ai
(Dokumentasi pribadi)

3.4.1.4. Perancangan Warna

Tahap terakhir adalah menentukan warna pada tokoh Ai. Untuk rambut dipilih warna merah muda yang sesuai dengan teori warna yaitu menggambarkan cinta, kasih sayang dan passion. Mata berwarna biru dipilih agar sedikit

mempertahankan kesan futuristik. Kulit berwarna putih sesuai dengan teori ras *mongoloid*. Pakaian yang digunakan didominasi warna abu-abu tua melambangkan kesederhanaan, ketenangan dan stabilitas yang kontras dengan psikologi Ai, karena baju atau kostum adalah hal yang dapat diatur sesuai keinginan pemain.



Gambar 3. 22. Perancangan Warna Ai
(Dokumentasi pribadi)

3.4.2. Aiden

Eksplorasi tokoh Aiden terdapat pada bahasa lirik contohnya adalah “dering telponku membuatku tersenyum di pagi hari” yang membuat penulis berpikir Aiden adalah seorang remaja-dewasa awal (17-25 tahun) yang kehidupannya sangat dekat dengan *gadget* seperti *smartphone*. Sama seperti Ai, pada lirik “jauh dimata namun dekat di hati” dan “aku disini dan kau disana” mengindikasikan mereka adalah menjalani jarak jauh.

3.4.2.1. Perancangan Wajah dan Rambut

Sesuai dengan teori proporsi wajah dengan gaya manga *Slightly Abstracted Version* dan teori ras *mongoloid*. Penulis melakukan eksplorasi pada bentuk

wajah dan bentuk dari rambut Aiden. Hal yang menjadi patokan adalah mata yang dibuat lebih besar, bagian hidung, telinga dan mulut yang disederhanakan. Pada bentuk rambut, penulis mendapatkannya dari referensi film animasi yang sudah ada, pada tokoh Aiden yaitu pada tokoh-tokoh pria berambut pendek berwarna hitam. Aiden digambarkan memiliki rambut pendek agar terlihat berbeda dari kedua tokoh perempuan yang ada, meskipun mahasiswa diperbolehkan memiliki rambut gondrong. Penulis melakukan beberapa eksplorasi agar rambut dapat sesuai dengan mahasiswa Indonesia dan memiliki pembeda yang mudah terlihat.

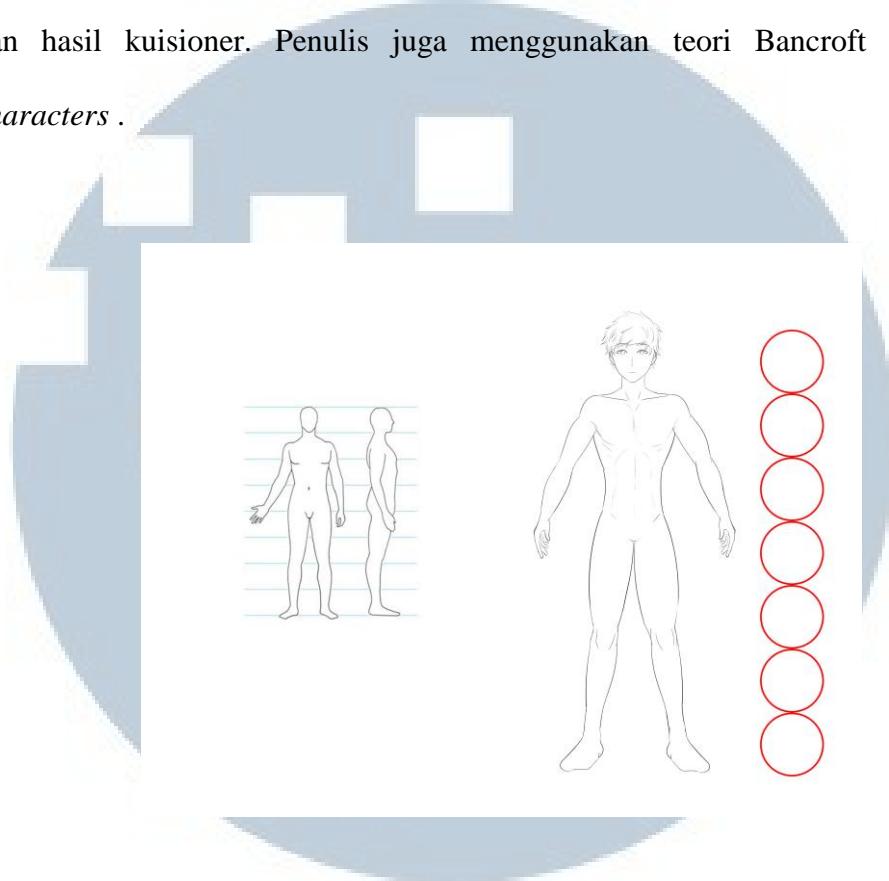


Gambar 3. 23. Perancangan Wajah dan Rambut Aiden
(Dokumentasi pribadi)

3.4.2.2. Perancangan Tubuh

Dalam merancang tubuh digunakan proporsi 1:7 karena pria memiliki tubuh yang lebih besar dari wanita sesuai dengan teori proporsi tubuh, referensi film

dan hasil kuisioner. Penulis juga menggunakan teori Bancroft yaitu *lead characters*.

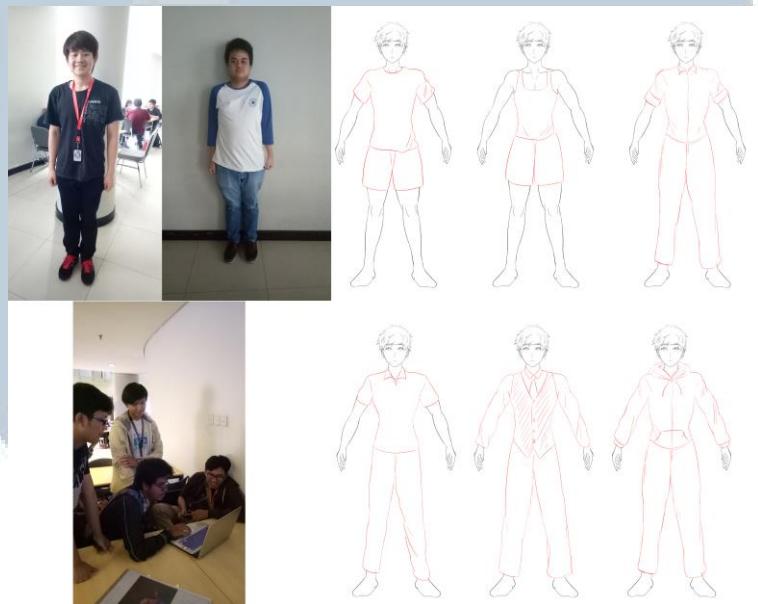


Gambar 3. 24. Perancangan Tubuh Aiden
(Dokumentasi pribadi)

3.4.2.3. Perancangan Kostum

Untuk pakaian Aiden didapatkan melalui observasi pada teman-teman penulis yang juga merupakan mahasiswa dan latar belakang penulis sendiri sebagai mahasiswa. Pada tempat penulis berkuliah ada larangan untuk memakai baju model tanpa lengan atau celana pendek dan sobek-sobek. Penulis juga tinggal di daerah tropis sehingga sangat jarang terlihat mahasiswa yang mengenakan pakaian yang berlapis atau tebal, jadi pertimbangannya adalah kaos *T-Shirt*, kemeja lengan pendek atau panjang ketika berada dikawasan kampus. Namun

untuk adegan yang diambil diluar kampus seperti kost maka Aiden dapat mengenakan celana pendek atau *singlet*.

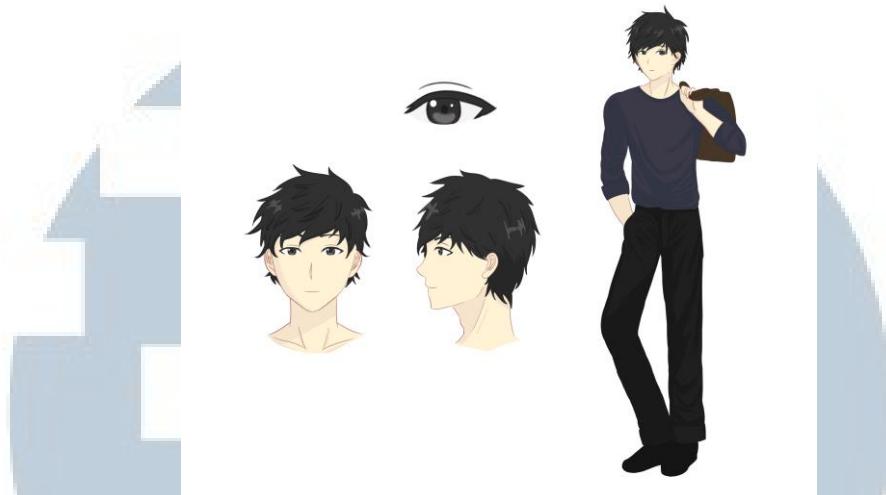


Gambar 3. 25. Perancangan Kostum Aiden

(Dokumentasi pribadi)

3.4.2.4. Perancangan Warna

Tahap terakhir adalah menentukan warna pada tokoh Aiden. Untuk warna rambut dan mata dipilih warna hitam disesuaikan dengan teori ras *mongoloid*. Kulit berwarna putih sesuai dengan teori ras *mongoloid*. Untuk warna pakaian Aiden akan disesuaikan dengan referensi karena tidak ada pakaian akan selalu berubah sesuai *scene*.



Gambar 3. 26. Perancangan Warna Aiden
(Dokumentasi pribadi)

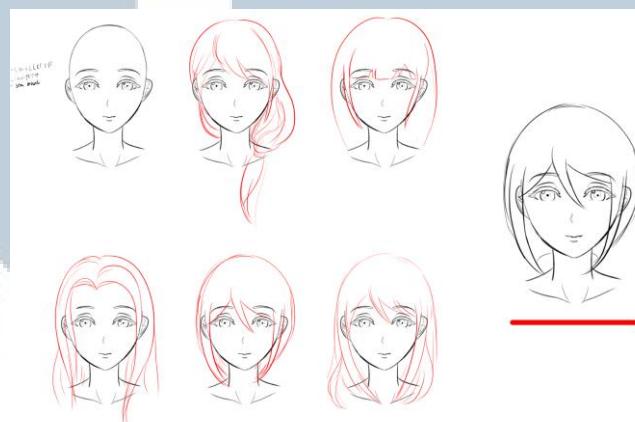
3.4.3. Olivia

Eksplorasi pada tokoh Olivia adalah berkebalikan dari tokoh Ai, misal pada bahasa lirik ““namun ku selalu menunggu saat kita akan berjumpa” dan “tawa candamu menghibur saatku sendiri” pada Ai yang melambangkan hubungan jarak jauh maka Olivia memiliki hubungan jarak dekat dengan Aiden. Berkebalikan juga dengan Ai yang seorang pacar virtual, Olivia adalah seorang manusia sama seperti Aiden.

3.4.3.1. Perancangan Wajah dan Rambut

Sesuai dengan teori proporsi wajah dengan gaya manga *Slightly Abstracted Version* dan teori ras *mongoloid*. Penulis melakukan eksplorasi pada bentuk wajah dan bentuk dari rambut Olivia. Hal yang menjadi patokan adalah mata yang dibuat lebih besar, bagian hidung, telinga dan mulut yang disederhanakan. Pada

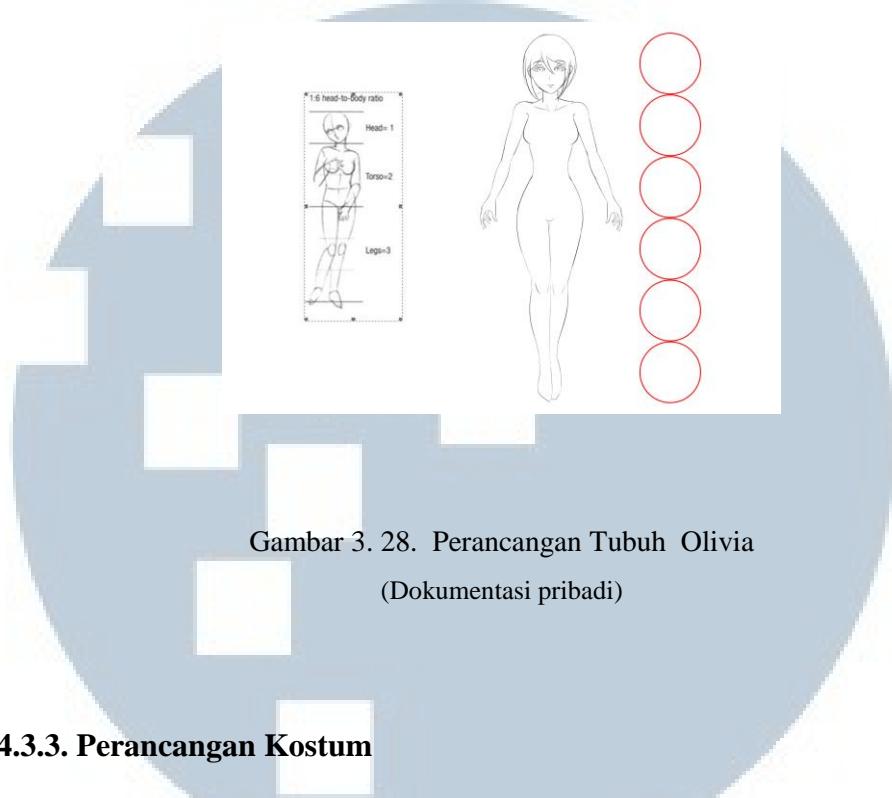
bentuk rambut, penulis mendapatkannya dari referensi film animasi yang sudah ada, pada tokoh Olivia yaitu pada tokoh-tokoh berambut pendek dengan pembawaan dewasa misalnya Haruhi Fujioka dari *Ouran High School Host Club*. Dikarenakan proporsi wajah dengan gaya manga yang hampir sama maka potongan rambut bob dengan satu poni lancip yang besar menjadi pilihan agar benar-benar kontras dengan rambut Ai.



Gambar 3. 27. Perancangan Wajah dan Rambut Olivia
(Dokumentasi pribadi)

3.4.3.2. Perancangan Tubuh

Dalam merancang tubuh digunakan proporsi 1:6 sesuai dengan teori proporsi tubuh, referensi film dan hasil kuisioner. Penulis juga menggunakan teori Bancroft yaitu *lead characters*.



Gambar 3. 28. Perancangan Tubuh Olivia
(Dokumentasi pribadi)

3.4.3.3. Perancangan Kostum

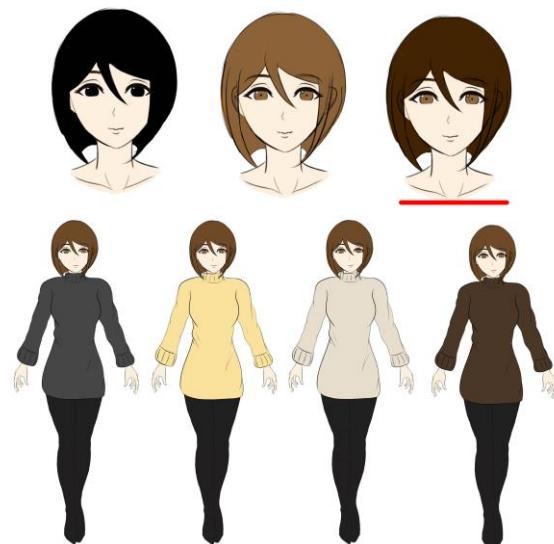
Untuk perancangan pakaian Olivia, dikarenakan baru akan muncul pada scene didalam cafe yang dingin karena hujan makan pilihan jatuh pada *sweater turtleneck*. Pada *shot*-*shot* selanjutnya dimana terdapat berbagai foto Olivia dengan Aiden, pakaian yang dikenakan disesuaikan dengan hasil observasi dan dokumentasi pribadi pada pakaian mahasiswi, misal *sweater*, kaos dan *cardigan*.



Gambar 3. 29. Perancangan Kostum Olivia
(Dokumentasi pribadi)

3.4.3.4. Perancangan Warna

Tahap terakhir adalah menentukan warna pada tokoh Olivia. Untuk warna rambut dan mata dipilih warna coklat tua karena pemakaian *softlens* yang cukup umum digunakan oleh mahasiswi dan rambut juga berwarna coklat tua karena dicat. Kulit berwarna putih sesuai dengan teori ras *mongoloid*. Untuk warna *sweater turtleneck* Olivia dipilih warna coklat sesuai teori warna yang menggambarkan bersahaja kehangatan , keramahan dan kesungguhan.

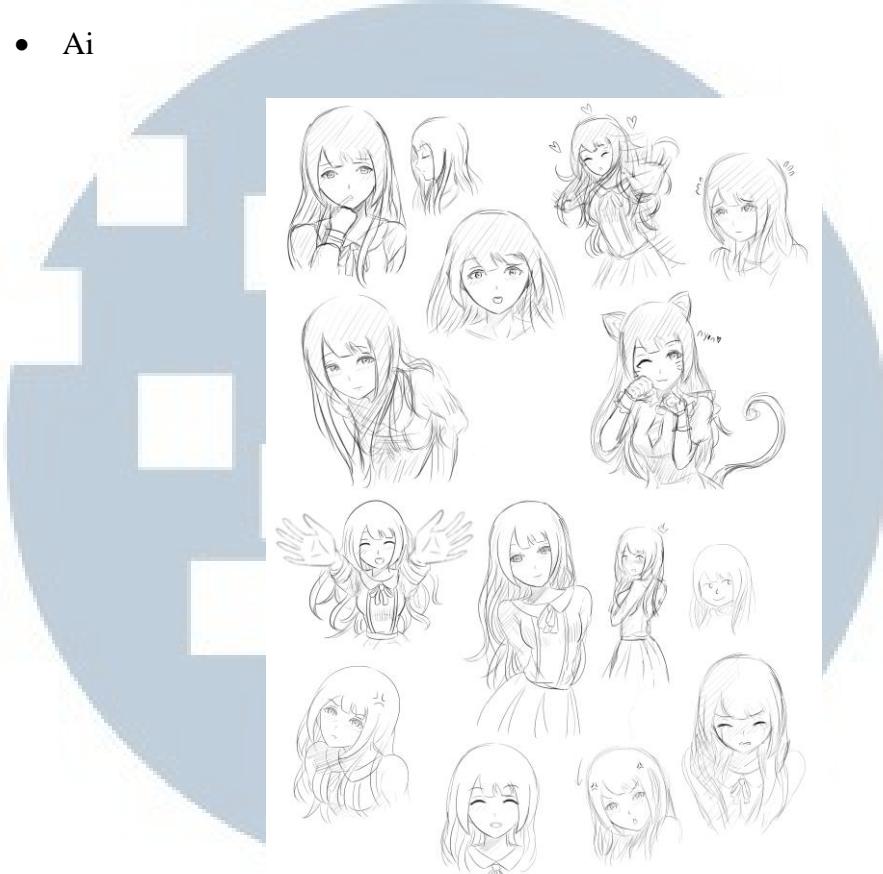


Gambar 3. 30. Perancangan Warna Olivia
(Dokumentasi pribadi)

3.4.4. Action Pose dan Expression Sheet

Selanjutnya penulis melakukan eksplorasi yang disesuaikan dengan 3 *dimensional characters* masing-masing

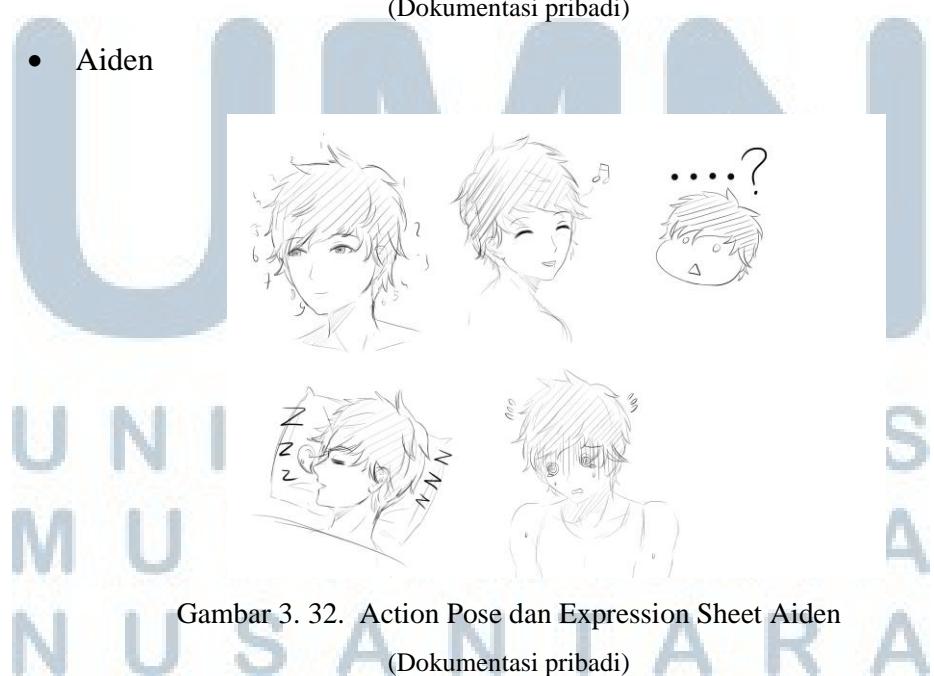
- Ai



Gambar 3. 31. Action Pose dan Expression Sheet Ai

(Dokumentasi pribadi)

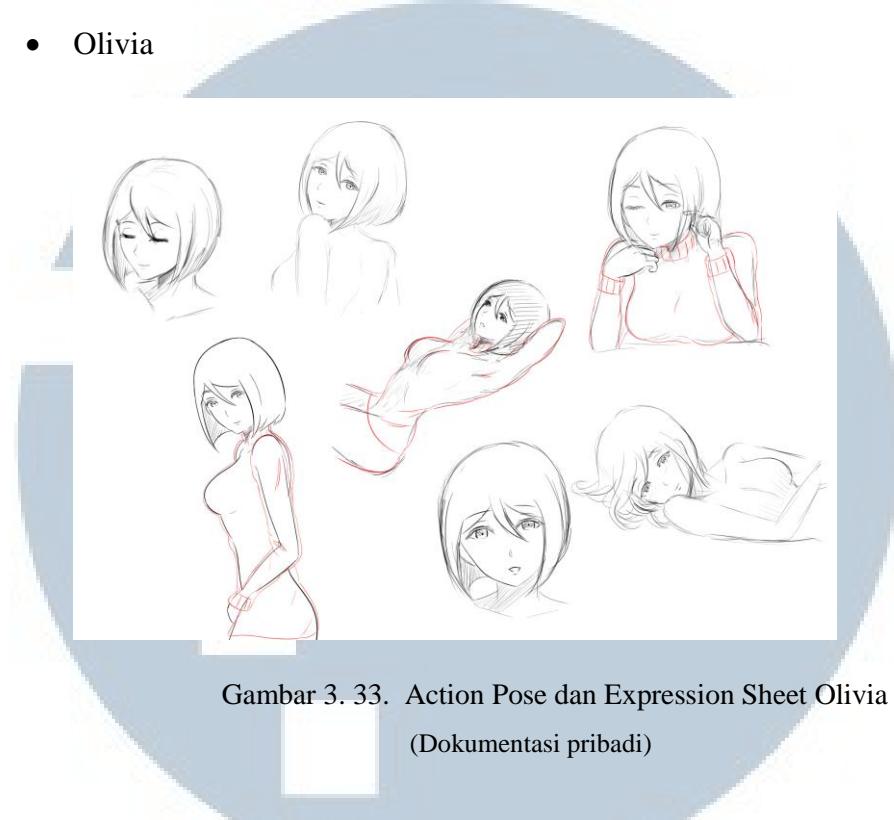
- Aiden



Gambar 3. 32. Action Pose dan Expression Sheet Aiden

(Dokumentasi pribadi)

- Olivia



3.4.5. Silhouette

Setelah melakukan eksplorasi terhadap desain ketiga tokoh , selanjutnya penulis mencoba membuat siluet agar dapat diketahui apakah ketiganya mudah dibedakan.





Gambar 3. 34. Silhouette dari ketiga tokoh
(Dokumentasi pribadi)

