

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis membuat sebuah film 2D pendek yang berjudul “Beyond the Borderwall”. Penulis merancang tokoh Kate dan Anton, dua tokoh utama dengan perbedaan status ekonomi dalam film “Beyond the Borderwall”. Dalam proses perancangan tokoh penulis menggunakan metode observasi dan studi *literature*.

3.1.1. Sinopsis

“Beyond the Borderwall” menceritakan kota Miskaya yang memisahkan antara kaum kaya dan miskin dengan tembok besar. Suatu hari, Kate, anak perempuan dari kaum kaya dan Anton, anak laki-laki dari kaum miskin, tidak sengaja menghancurkan tembok tersebut. Mereka berdua setuju untuk memperbaiki tembok tersebut dan tidak akan pernah bertemu kembali. Tetapi dalam proses memperbaiki tembok tersebut mereka mulai mengenal satu sama lain dan akhirnya bersahabat.

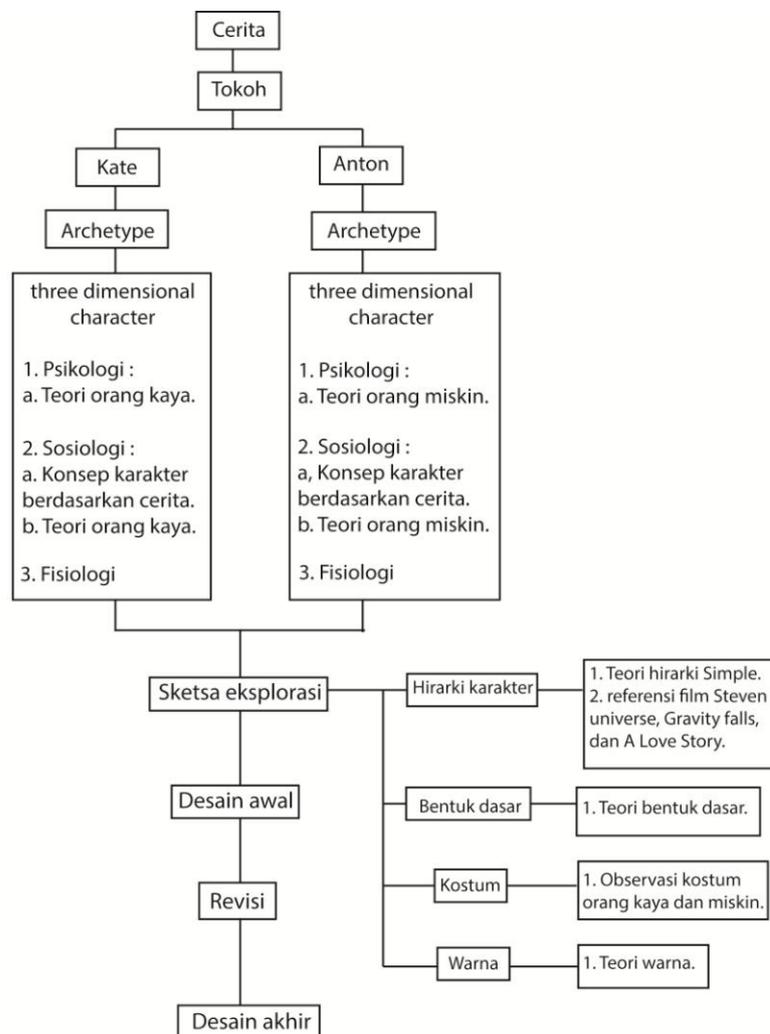
Tidak lama kemudian kedua orangtua mereka akhirnya mengetahui persahabatan mereka dan memisahkan mereka, tetapi pada akhirnya mereka berhasil memastikan orangtua mereka bahwa mereka tidak boleh melihat orang dari status sosial dan memilih-milih teman. Pada akhirnya, dibuatlah pintu besar pada tembok tersebut. Scene terakhir menunjukkan Kate dan Anton yang sedang asyik mengobrol.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam proyek tugas akhir ini memfokus pada perancangan tokoh. Sebagai *character designer*, penulis melakukan beberapa tahap dalam proses perancangan tokoh. Proses dapat dilihat pada diagram tersebut.

3.2. Tahapan Perancangan

Untuk tahapan perancangan, penulis pertama membuat cerita. Dari cerita penulis lalu menentukan tokoh yang akan diceritakan, yaitu Anton dan Kate. Pertama penulis menentukan Archetypes dari kedua tokoh tersebut lalu berlanjut pada 3 dimensional character. Setelah menentukan archetypes dan 3 dimensional character lalu penulis mengeksplorasi dan mencari referensi atau acuan, yang lalu menjadi desain awal dan desain akhir tokoh setelah direvisi.



Gambar 3.1. Bagan tahapan perancangan
(Dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

Penulis kemudian mencari acuan yang bisa dipakai dalam merancang tokoh Anton dan Kate. Penulis mencari beberapa acuan yaitu:

3.3.1. Acuan hirarki

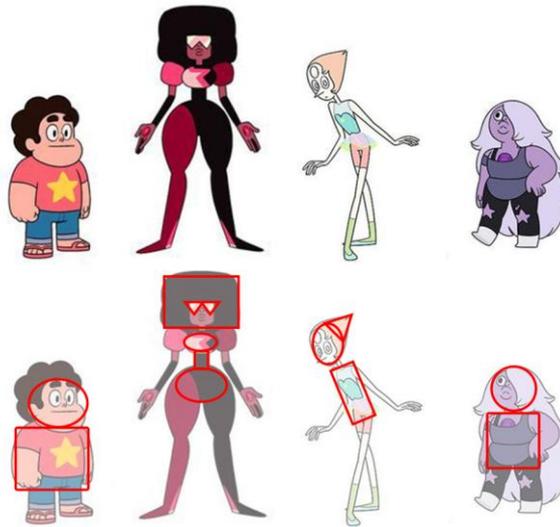
Penulis menggunakan hirarki *simple* untuk film “Beyond the Borderwall” karena target penonton film ini adalah anak-anak usia lima hingga sembilan tahun. Dalam perancangan tokoh hirarki *simple*, penulis melakukan studi literature dan observasi terhadap tokoh pada film yang menjadi referensi. Penulis menggunakan film animasi Gravity falls, Steven universe, dan A Love Story.

Penulis menggunakan film tersebut sebagai referensi karena target penonton film tersebut adalah anak-anak. Mereka dapat memasukan genre komedi dan dibalik cerita yang menarik, ketiga film tersebut juga mendapat pesan yang ingin disampaikan kepada anak-anak. Selain itu, dapat terlihat penggunaan teori hirarki *simple* Bancroft (2006) pada tokoh film tersebut.

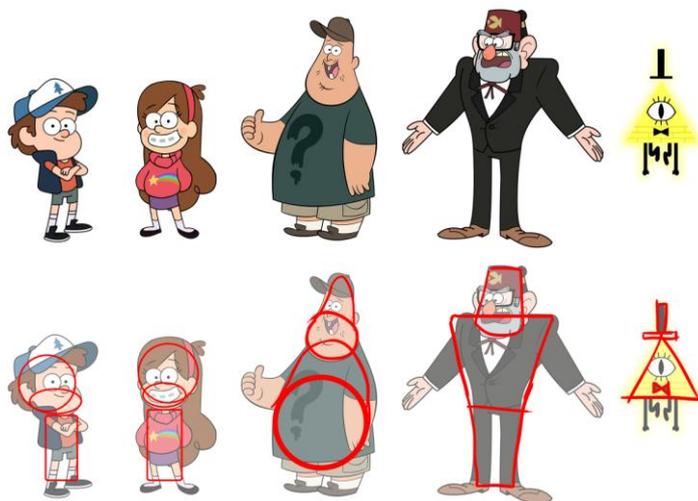
3.3.2. Acuan bentuk

Dikaitkan dengan teori Bancroft (2006), ketiga film tersebut menggunakan bentuk dasar lingkaran, persegi, dan segitiga pada bentuk tokoh. Penggunaan bentuk tersebut juga terdapat pada wajah dan kepala tokoh, bahkan dalam aksesoris kacamata yang digunakan anak perempuan, seperti yang terlihat pada tokoh A Love Story tersebut. Dengan menggabungkan bentuk-bentuk dasar kedua film tersebut dapat memvisualkan karakter tokoh dengan baik. Ekspresi wajah pada

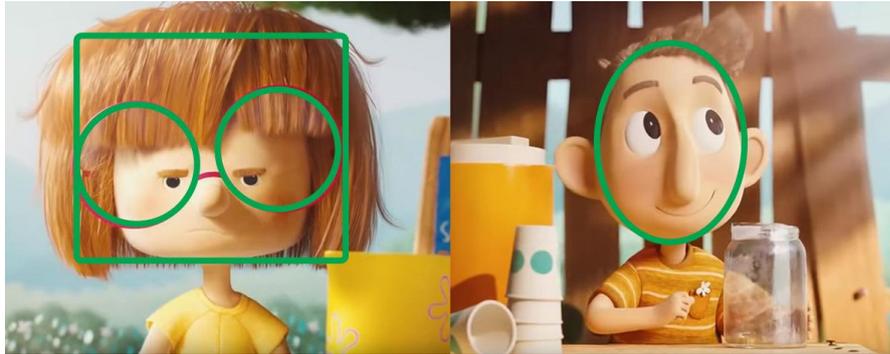
tokoh kedua film tersebut *simple*, tetapi masih dapat mengekspresikan emosi yang ingin diutarakan dengan baik.



Gambar 3.2. Bentuk dasar tokoh Steven Universe
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.3. Bentuk dasar tokoh Gravity Falls
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.4. Bentuk dasar tokoh A Love Story
(Dokumentasi Pribadi)

3.3.3. Acuan kostum

3.3.3.1. Tokoh Kate

1. Studi existing

Penulis mencari tokoh film yang dapat digunakan sebagai acuan tokoh

Kate yaitu:

a. Pacifica Northwest

Pacifica Northwest adalah tokoh dalam animasi 2D Gravity falls. Penulis memilih tokoh Pacifica karena ia adalah cucu buyut dari pendiri kota Gravity Falls, sedangkan Kate adalah anak dari presiden kota Kaya. Tokoh Pacifica memiliki kesamaan sosiologi dengan tokoh Kate. Mereka sama-sama kaum kaya, dan orang tua mereka, yang memang berada pada derajat lebih tinggi dibanding orang lain, memandang rendah kaum miskin.



Gambar 3.5. Pacifica Northwest

(<https://www.deviantart.com/firemaster92/art/Pacifica-Northwest-Appearance-Brighter-636398349>)

Meski dididik dengan pemikiran tersebut, Pacifica berbeda dengan orangtuanya, perlahan pemikiran perbedaan sosial dia berubah seiring dengan berjalannya cerita, tentu karena dibantu dengan persahabatan dan teman-teman yang ia temui. Perubahan ini juga terjadi dengan Kate, saat ia mulai berteman dengan Anton dan perlahan berubah. Selain itu, umur Pacifica adalah 12 tahun, sama dengan Kate. Penulis mengambil beberapa referensi baju yang Pacifica kenakan dalam beberapa episode ia muncul

b. Enid

Enid adalah tokoh dalam animasi OK K.O.! Let's be Heroes. Penulis mengambil referensi bentuk wajah dan ekspresi Enid yang *easy going* dan santai untuk diterapkan dalam karakter Kate. Gestur tubuh Enid juga salah satu referensi untuk sisi malas Kate. Sama dengan Kate yang dibalik kemalasannya memiliki rasa tanggung jawab, meski santai dan malas Enid dapat diandalkan

saat keadaan terdesak. Penulis juga menggunakan Enid karena alasan ini.



Gambar 3.6. Enid

([http://ok-ko.wikia.com/wiki/Enid_\(character\)](http://ok-ko.wikia.com/wiki/Enid_(character)))

2. Observasi nyata

Penulis kemudian mencari referensi yang bisa digunakan untuk anak berumur 10-12 tahun dengan kelas ekonomi keatas yang agak tomboy, bagaimana mereka berpakaian dan visual mereka.



Gambar 3.7. Acuan anak perempuan dengan pakaian tomboy

(Dokumentasi pribadi)

3.3.3.2. *Tokoh Anton*

1. Studi existing

Penulis kemudian mencari tokoh film yang dapat digunakan sebagai acuan tokoh Anton yaitu:

a. Conan

Conan adalah tokoh dari film *Future Boy Conan*. Anak laki-laki berumur 11 tahun yang sangat lincah, energetic, dan beratletik. Dia juga sangat pandai dalam memakai tombak untuk berburu. Penulis mengambil fisiologi Conan untuk referensi Anton, terutama pada bagian gesture dan bentuk badan.



Gambar 3.8. Conan

(<https://www.resetera.com/threads/so-future-boy-conan-is-40-today.33953/>)

b. Dicky

Dicky adalah tokoh dalam film *CJ 7* yang keadaan status sosialnya sama dengan Anton, dengan umur yang tidak terlalu berbeda jauh. Fisiologi Dicky sangat mengutarakan bahwa ekonomi keluarganya sangat susah, penulis pun mengambil beberapa referensi pakaian Dicky untuk diaplikasikan ke Anton.



Gambar 3.9. Dicky

(<http://www.metropolefilms.com/index.php/filmlink?id=a2f7f77a-4399-4329-8739-1dd2d09dfc14>)

2. Observasi nyata

Penulis kemudian mencari referensi yang bisa digunakan untuk anak berumur 10-12 tahun dengan ekonomi kurang, bagaimana mereka berpakaian dan visual mereka.



Gambar 3.10. Acuan anak laki-laki dengan kelas ekonomi kebawah
(Dokumentasi pribadi)

3.4. Proses Perancangan

3.4.1. Tokoh Kate

1. *Archetypes* tokoh Kate adalah *Unwilling Hero*. Setelah menentukan *archetype* dan melihat acuan, penulis merancang *three dimensional character* Kate dengan lebih lengkap, untuk *three dimensional character* penulis melakukan studi *literature* dan observasi.

- a. Sosiologi

Kate, atau Catherine, adalah anak dari Yusuf, presiden kota Kaya. Keluarga Kate adalah keluarga yang sangat berkecukupan lebih dan Kate adalah anak tunggal. Dibesarkan dengan lingkungan tersebut Kate memiliki pendidikan dasar yang sangat luas, mulai dari bidang olahraga, bahasa, musik, dan etika. Hobi Kate adalah mendengarkan music klasik, memainkan violin, membaca buku, dan mem-*browse* internet. Kate memiliki akun Instagram dengan dua juta followers, cukup dikenali karena ia adalah anak presiden, sering meng-*update* foto-foto Instagram dia dengan foto pemandangan. Meski agak ketat, kedua orangtuanya sangat menyayangi Kate, tentu saja Kate juga sangat menyayangi mereka. Kate tidak memiliki banyak teman karena ia lebih memilih satu teman dekat dibanding dengan seratus teman.

- b. Psikologi

Kate adalah anak yang lumayan *easy going*, ia tidak menyukai hal yang rumit atau *complicated* dan menyukai hal yang efisien. Meski begitu, Kate adalah anak yang sopan dan bertanggung jawab, ia juga adalah anak yang pintar, selalu berada pada nilai tiga paling atas, dia juga senang merasakan *sense of accomplishment* saat ia berhasil melakukan hal seorang diri. Kate tidak memiliki banyak teman bukan karena ia *anti social* tetapi karena ia adalah seorang introvert. Ia lebih berpikir menggunakan logika dibanding perasaan, tetapi saat terdesak dan panik, ia tidak bisa berpikir dengan jelas dan lebih memilih untuk mengikuti intuisinya. Meski memiliki sifat yang lebih dewasa dibanding usianya, Kate juga memiliki sisi kekanakan, ia benci kekalahan dan adalah anak yang penuh rasa ingin tahu.

c. Fisiologi

Kate adalah anak perempuan berumur 12 tahun dengan berat badan 40 kg dan tinggi 151 cm. Ia memiliki mata dan rambut berwarna coklat dengan kulit putih. Kate memiliki rambut panjang sepunggung yang agak ikal. Kate menggunakan baju putih polos, lalu dilengkapi dengan jaket berwarna biru dengan kerah lengan panjang digulung naik. Untuk celana ia menggunakan celana jeans berwarna

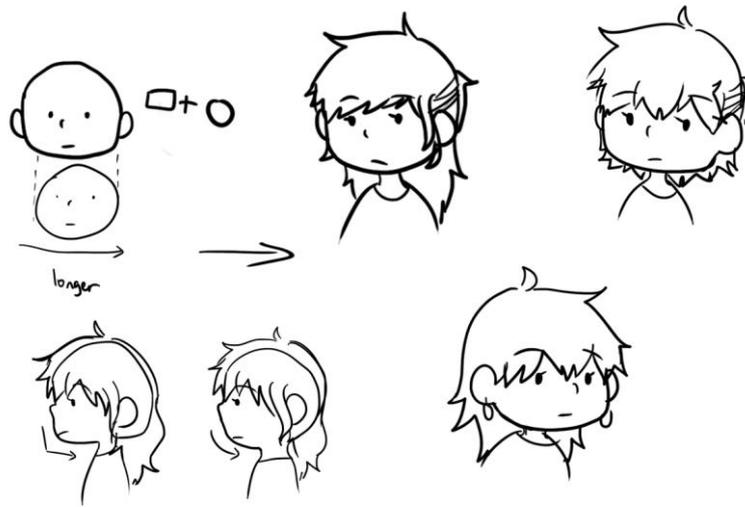
biru tua dan sepatu boots berwarna hitam. Kate memakai beberapa aksesoris; ia menggunakan gelang pada tangan kanan; jam pada tangan kiri; dan anting.

2. Eksplorasi bentuk dasar dan kostum Kate

Dalam proses eksplorasi, penulis menggunakan teori Bancroft (2006) dan Tillman (2011). Penulis ingin memberikan kesan ramah dan lucu pada tokoh Kate, untuk itu lah penulis menggunakan bentuk dasar lingkaran pada kepala Kate. Penulis juga mengeksplorasi gabungan bentuk kotak dan lingkaran untuk mencoba sedikit menunjukkan sisi serius Kate.



Gambar 3.11. Eksplorasi bentuk dasar Kate 1
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.12. Eksplorasi bentuk dasar Kate 2
(Dokumentasi pribadi)

Penulis kemudian mengeksplorasi kostum atau pakaian Kate. Untuk kostum, penulis melakukan observasi pakaian orang-orang kaya sebagai referensi.



Gambar 3.13. Eksplorasi kostum Kate
(Dokumentasi pribadi)

Untuk desain awal Kate, ia memiliki muka dengan bentuk bulat yang digabung dengan segitiga, meski penulis menumpulkan sisi segitiga, visual tersebut membuat Kate terlihat lebih serius dan licik, berbeda dengan *three dimensional* Kate yang lebih mengarah pada santai dan easy going.



Gambar 3.14.Desain awal Kate
(Dokumentasi pribadi)

Kostum Kate pun terlihat kurang *up to date*, dengan ikat pinggang yang besar dan kalung berlian, juga anting besar yang ia gunakan. Kate adalah anak yang suka dengan hal yang efisien, dibanding rok maka akan lebih pantas jika ia mengenakan celana.

Setelah melakukan revisi eksplorasi visual dan kostum, desain akhir Kate yang digunakan penulis adalah:



Gambar 3.15. Desain Kate setelah direvisi
(Dokumentasi pribadi)

3. Eksplorasi warna Kate

Untuk pemilihan warna, penulis menggunakan teori Morioka dan Stone (2006). Untuk menunjukkan pribadi Kate penulis menggunakan warna biru yang melambangkan ketenangan, warna emas yang melambangkan uang, dan coklat yang melambangkan kestabilan.

Desain awal warna Kate yang penulis buat adalah:



Gambar 3.16. Desain awal warna Kate
(Dokumentasi pribadi)

Penulis merevisi warna rambut dan mata Kate. Warna rambut dan mata tersebut tidak cocok untuk sosiologi *three dimensional* Kate, bahwa dia adalah keturunan orang asia. Ditambah lagi, warna tersebut juga membuat Kate terkesan anak yang berandal atau *out going*, sedangkan *three dimensional* psikologi Kate adalah anak yang introvert dan bukan seorang berandal. Dengan alasan tersebut, penulis kembali mengeksplorasi warna Kate menggunakan desain final Kate.



Gambar 3.17. Eksplorasi warna Kate
(Dokumentasi pribadi)

4. Eksplorasi aksesoris Kate

Untuk aksesoris yang digunakan Kate, penulis melakukan observasi pada merek atau *brand* yang memiliki nama. Dengan keadaan status ekonomi Kate sudah pasti semua yang ia gunakan adalah barang asli. Setelah melakukan observasi dan melihat berbagai referensi penulis memperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 3.18. Eksplorasi aksesoris Kate
(Dokumentasi pribadi)

3.4.2. Tokoh Anton

1. *Archetypes* tokoh Anton adalah *willing hero*. Setelah menentukan *archetype* tokoh dan melihat acuan, penulis merancang *three dimensional character* Anton dengan lebih lengkap, untuk *three dimensional character* penulis melakukan studi *literature* dan observasi.

a. sosiologi

Anton adalah anak dari Adam, ketua kota Misk. Keluarga Anton adalah keluarga yang kurang berkecukupan, ia adalah anak tunggal. Kota Misk tidak terlalu mementingkan pendidikan, dengan lingkungan tersebut, Anton tidak mendapat banyak pendidikan dasar, terakhir ia sekolah adalah saat ia berumur 10 tahun. Hobi Anton adalah berburu binatang liar, ia anak yang lincah dan senang menggerakkan badannya. Anton menyayangi orangtuanya, ia terkadang membantu bercocok tanam, tentu saja orangtuanya juga menyayangi Anton. Anton memiliki banyak teman, ia senang berkomunikasi dan berkenalan dengan orang lain. Dari antara teman-teman tersebut Anton lebih cenderung menjadi pemimpin.

b. Psikologi

Anton adalah anak baik yang tidak tahan dengan ketidakadilan. Anak yang agak ceroboh dan optimis, ia memiliki banyak teman karena ia adalah seorang extrovert.

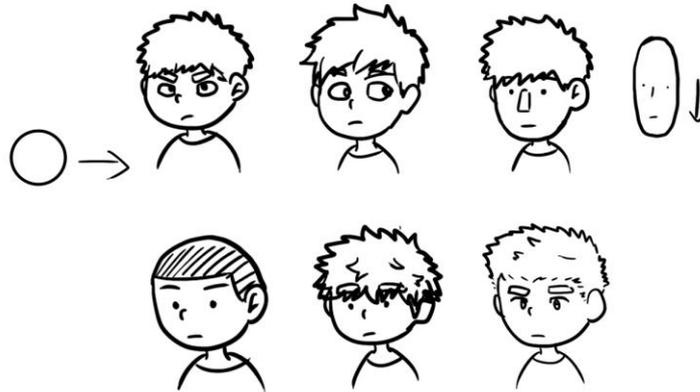
Anton lebih cenderung berpikir melalui perasaannya, perbuatan yang ia lakukan biasa dipengaruhi oleh perasaannya saat itu. Karena Kota Misk tidak mementingkan pendidikan, Anton bukanlah anak yang pintar, ia masih tidak terlalu lancar membaca. Meski begitu ia tidak membenci pendidikan, ia mempunyai keinginan untuk belajar hal baru.

c. fisiologi

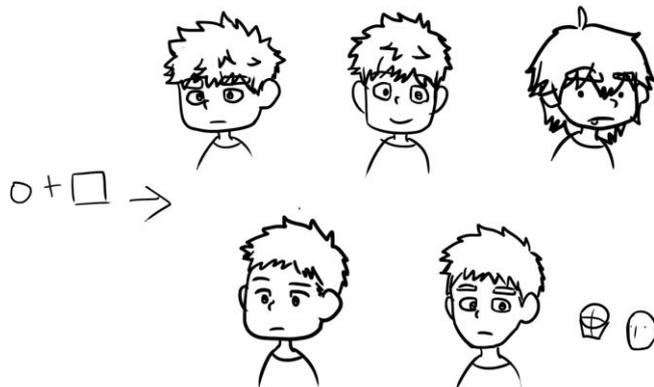
Anton adalah anak laki-laki berumur 12 tahun dengan tinggi 148 cm dan berat 45 kg. Anton memiliki mata dan rambut berwarna hitam, kulit Anton berwarna sedikit coklat akibat berjemur matahari. Anton memiliki rambut pendek yang ikal yang acak-acakan, ia mengenakan baju abu-abu yang sedikit kelonggaran dengan celana hijau dekil selutut. Baju dan celana Anton terlihat kusam dan ada beberapa bagian yang sudah terkoyak. Anton tidak mengenakan sepatu, ia lebih nyaman berlari dengan telanjang kaki.

2. Eksplorasi bentuk dasar dan kostum Anton

Penulis menggunakan teori Bancroft (2006) dan Tillman (2011) dalam mengeksplorasi bentuk Anton. Penulis ingin memberikan kesan yang *friendly* dan *energetic* untuk Anton, untuk itu penulis mengeksplorasi bentuk lingkaran dan persegi.

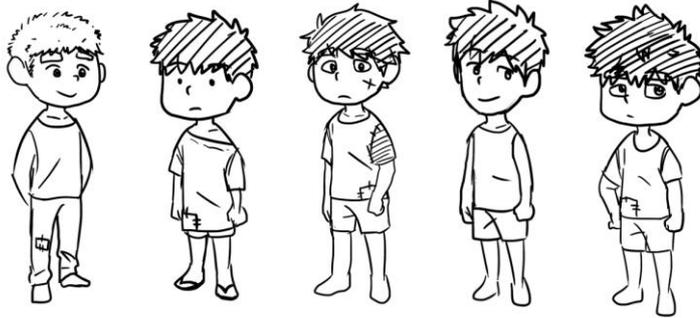


Gambar 3.19. Eksplorasi bentuk dasar muka Anton 1
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.20. Eksplorasi bentuk dasar muka Anton 2
(Dokumentasi pribadi)

Penulis kemudian mengeksplorasi kostum Anton. Untuk kostum penulis melakukan observasi pakaian orang yang keadaan ekonominya kurang untuk dijadikan referensi.



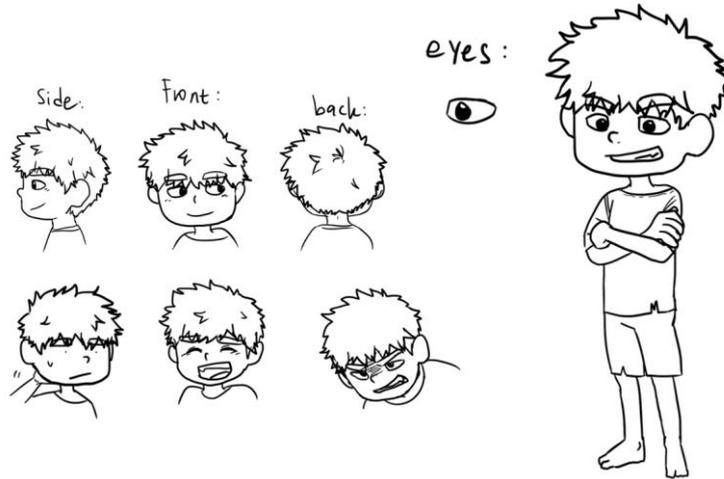
Gambar 3.21. Eksplorasi kostum Anton
(Dokumentasi pribadi)

Untuk desain awal Anton penulis menggunakan bentuk lingkaran yang lebih dominan pada bentuk mukanya, dan juga pada bentuk mata yang lebih bulat. Dengan visual tersebut Anton lebih terlihat anak baik yang sangat alim, sama sekali tidak terlihat bahwa ia anak lincah atau ceroboh.



Gambar 3.22. Desain awal Anton
(Dokumentasi pribadi)

Setelah melakukan revisi eksplorasi visual dan kostum, desain akhir Anton adalah:



Gambar 3.23. Desain Anton setelah direvisi
(Dokumentasi pribadi)

3. Eksplorasi warna Anton

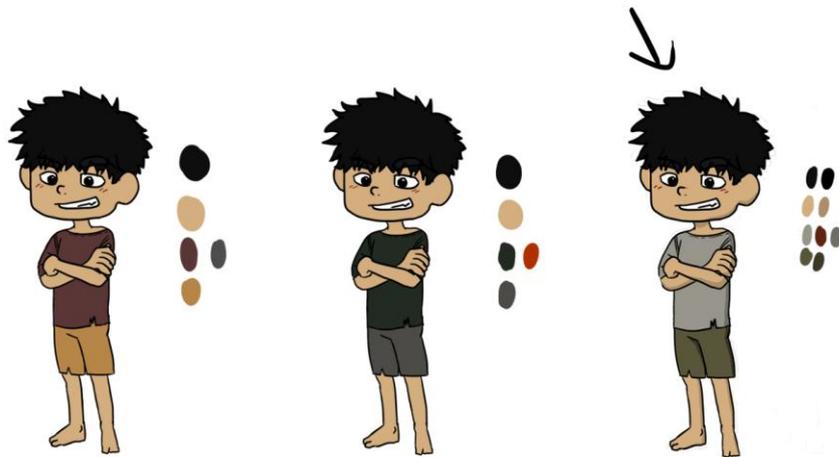
Untuk eksplorasi warna Anton, penulis menggunakan teori Morioka dan Stone (2006). Penulis menggunakan warna dull abu-abu, hijau, dan merah untuk lebih menunjukkan sosiologi Anton.

Desain awal warna Anton adalah:



Gambar 3.24. Desain awal warna Anton
(Dokumentasi pribadi)

Penulis merevisi warna celana Anton dengan menggunakan warna yang lebih *dull* dan tidak *se-vibrant* warna merah tersebut. Karena biasa warna pakaian orang miskin pasti akan terlihat lebih pudar dan kusam karena sudah tua. Dengan alasan tersebut, penulis kembali mengeksplorasi warna Anton menggunakan desain akhir Anton.



Gambar 3.25. Eksplorasi warna Anton
(Dokumentasi pribadi)