

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Pengerjaan proyek tugas akhir penulis beserta anggota kelompok lain berupa film animasi 3D pendek bergenre drama dan *slice of life* berjudul “*Sound of Rain*” mengenai seorang ojek payung yang mengantarkan seorang ibu yang hendak memberikan hadiah ulang tahun untuk anaknya. Film ini berlangsung di Jakarta, spesifiknya di sebuah kota yang terinspirasi dari Kota Tua. Film terjadi pada saat musim hujan pada pukul 5 sore sampai 7 malam.

Penulis berperan sebagai perancang tokoh pada film: Eza yang berkelas bawah, Mia yang berkelas menengah dan Sandra yang berkelas atas. Berikut adalah gambaran umum film animasi 3D “*Sound of Rain*”.

3.1.1. Sinopsis

Eza adalah seorang bocah berumur 13 tahun yang bekerja sebagai ojek payung untuk menafkahi keluarganya. Ia memulai harinya dengan mencari pelanggan di stasiun kereta api ditengah keramaian dan kehujanan. Saat ia beristirahat, ia bertemu dengan Mia – seorang wanita pegawai kantoran yang berumur 42 tahun – di sebuah halte bus. Melihat Mia yang gelisah dan kesusahan, Eza menawarkan jasanya.

Di saat yang sama, Sandra – seorang remaja perempuan dari keluarga broken home yang baru saja berumur 17 tahun – melihat ucapan ulang tahun dari teman-temannya. Namun tidak ada ucapan atau kabar dari ibu kandungnya – Mia.

Eza dan Mia berjalan di alun-alun Kota Tua. Eza melakukan pekerjaannya dengan melindungi pelanggannya dari cipratan air dan hujan. Melihat aksi dan keceriaan Eza, Mia yang selama ini murung perlahan mulai terbuka dan tersenyum terhadap ojek payung kecil itu.

Sesampai di destinasi, Mia mengetuk pintu rumah – yang ternyata berupa rumah Sandra. Ia disapa oleh ekspresi terkejut Sandra. Mia pun memberikan sebuah kotak yang ia genggam erat selama perjalanan. Sandra yang penuh dengan emosi, menutup pintu rumahnya meninggalkan Mia yang terkejut atas penolakan dari anak kandungnya. Mia jatuh depresi dan mulai mengeluarkan air mata. Ia meninggalkan rumah anaknya sebelum menaruh kotak di depan pintu rumah dan pergi di tengah hujan.

Eza yang selama itu menyaksikan momen tersebut memutuskan untuk menyembuhkan hubungan antar kedua anak dan ibu tersebut. Ia pun menemui Sandra, menamparnya lalu memberikan kotak kado yang Mia tinggalkan. Kotak yang ternyata berisi kue ulang tahun itu membuat Sandra mulai sadar bahwa ia masih menyayangi ibunya – begitu pula sebaliknya. Dengan bantuan Eza dan payungnya, Sandra dan Eza mengejar Mia.

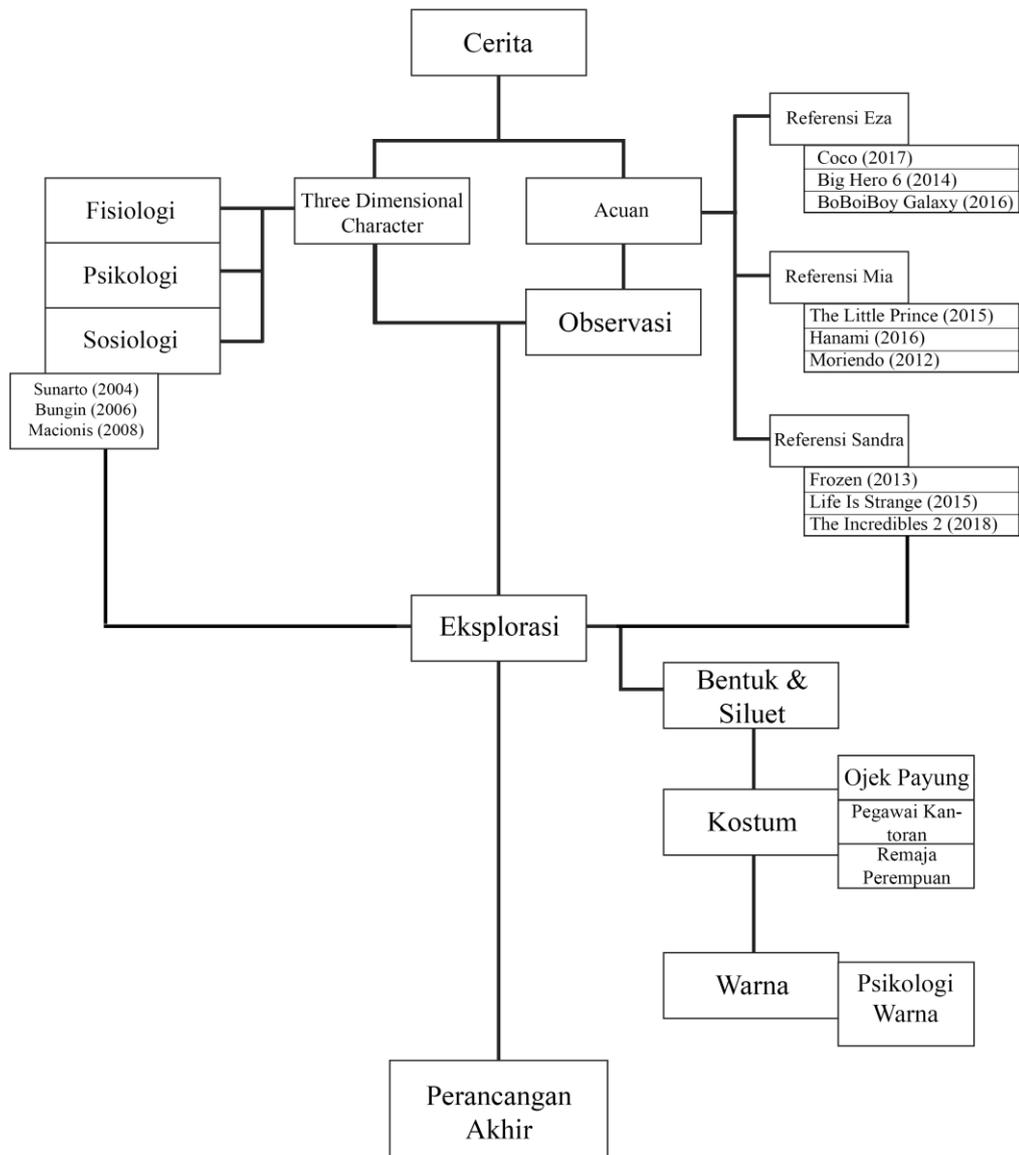
Saat kedua anak dan ibu itu bertemu, keduanya berdamai dan berpelukan erat di tengah kehujanan. Film berakhir dengan Eza yang tersenyum lebar melihat kedua anak dan ibu yang berdamai kembali.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi utama penulis pada laporan ini adalah sebagai perancang tiga tokoh utama pada film – Eza, Mia dan Sandra. Selain itu, penulis juga bertanggung jawab sebagai *art director* beserta *scriptwriting*, *modeling*, *texturing* dan *animate*.

3.2. Tahapan Kerja

Setelah menentukan konsep dan mengembangkan cerita, gambaran kasar tokoh pada cerita pun terwujud. Tokoh-tokoh ini lalu dikembangkan secara fisiologi, sosiologi dan psikologi (*three dimensional character*) dengan bantuan dari studi litetaur yang sudah dilakukan beserta acuan dan referensi film dan tokoh-tokoh yang sesuai dengan keperluan. Setelah itu, penulis melakukan sketsa eksplorasi perancangan tokoh yang diawali dengan pembentukan bentuk dasar dan siluet – menghasilkan kumpulan bentuk awal proporsi tokoh. Setelah itu, penulis melakukan eksplorasi perancangan pakaian yang sesuai dengan masing-masing tokoh dan dilanjutkan lagi dengan penentuan warna keseluruhan tokoh yang disesuaikan dengan teori psikologi warna. Rancangan akhir adalah berupa *character sheet* masing-masing tokoh yang bertujuan untuk dijadikan tiga dimensi melalui *modeling*.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

3.3. Konsep Tokoh

Sesuai dengan pernyataan dari Bancroft (2006) mengenai hierarki dan gaya visual tokoh, gaya perancangan tokoh “*Sound of Rain*” cocok dengan gaya *lead character* – dimana tokoh digambarkan dengan ekspresi dan proporsi seperti

manusia pada nyatanya – agar penonton dapat berhubung dengan tokoh tersebut. Perancangan tokoh pada film animasi 3D “*Sound of Rain*” berjumlah 3 tokoh – Eza yang berkelas bawah, Mia yang berkelas menengah dan Sandra yang berkelas atas.

3.3.1. Konsep Tokoh Eza

Eza adalah anak laki-laki berumur 13 tahun yang bekerja sebagai ojek payung untuk menafkahi keluarganya. Perancangan tokoh Eza diawali dengan pembentukan *three dimensional character*-nya: fisiologi, sosiologi dan psikologi.

1. Sosiologi

Eza bekerja sebagai ojek payung pada musim hujan untuk menafkahi keluarganya yang kondisi kehidupannya tergolong susah dan tidak mampu. Jika mengambil pernyataan dari Sunarto (2004) dan Bungin (2006), kelas sosial Eza dan keluarganya tergolongkan kelas bawah.

Walaupun kehidupannya susah, Eza tetap memiliki keluarga yang lengkap: ayahnya yang bekerja sebagai pedagang kaki lima, ibunya yang penyakitan dan kakak perempuan yang bertugas untuk menjaga ibunya. Eza lahir di Jakarta, Indonesia dan memiliki ras asli Indonesia (Malayan Mongoloid).

2. Fisiologi

Eza adalah anak laki-laki yang berumur 13 tahun dengan tinggi 148cm dan memiliki berat badan 40kg. Eza memiliki kulit yang berwarna seperti sawo matang, warna rambut hitam dan mata bulat besar yang berwarna

coklat tua. Eza memiliki fisik yang kurus yang disebabkan oleh sedikitnya makanan di rumahnya. Karena sering melakukan kegiatan di luar, mukanya terlihat kotor – terbentuknya bercak gelap di bagian pipi kanan bawahnya.

Eza, seperti ojek payung pada general, selalu membawa sebuah payung. Payungnya berupa payung merah yang sudah terlihat kusam dan tua. Ia memakai kaos oblong dan celana pendek pada dasarnya. Eza juga mengenakan jaket *Adidas* KW oranye agar ia tidak mudah sakit kehujanan beserta sepatu model *Crocs* rusak yang ia temukan di tong sampah.

3. Psikologi

Eza adalah anak yang periang, polos dan pekerja yang keras. Seperti anak kecil pada dasarnya, Eza sangat menyukai kegiatan dan bermain di luar sehingga ia tergolong sebagai *extrovert*. Eza sangat menyayangi keluarganya dan bersikeras untuk membuat hidup keluarganya lebih ringan maka ia sangat sensitif mengenai kekeluargaan. Karena kondisi kehidupannya, Eza tidak merasa puas jika dibayar sedikit oleh pengguna jasanya. Eza juga memiliki hobi untuk memungut dan mengoleksi barang bekas – seperti jaket dan sepatu yang ia kenakan.

3.3.2. Konsep Tokoh Mia

1. Sosiologi

Mia bekerja sebagai seorang akuntan di sebuah perusahaan kecil. Mia bekerja untuk bertahan hidup sendiri karena ia sudah cerai dengan suaminya. Jika mengikuti pernyataan dari Sunarto (2004) dan Bungin (2006), kelas sosial Mia tergolong kelas menengah. Macionis (2008) menyatakan bahwa seseorang yang bekerja sebagai buruh tergolong sebagai *the working class*. Macionis (2008) juga menambahkan bahwa dalam keluarga *single parent*, keluarga yang dipimpin oleh wanita cenderung memiliki penghasilan yang lebih sedikit dibandingkan dengan pria. Sebelum cerai dengan suaminya, ia menduduki kelas atas.

Mia memiliki satu anak perempuan, Sandra, dengan mantan suaminya yang selingkuh dengan wanita lain – yang sekarang sudah menjadi istri barunya. Mia lahir di Jakarta, Indonesia dan memiliki ras Indo-Cina (Asian Mongoloid).

2. Fisiologi

Mia adalah wanita yang cukup tua dengan usia 42 tahun. Mia berdiri setinggi 165cm dengan berat 48kg. Mia memiliki kulit pucat, rambut berwarna hitam serta mata berwarna coklat tua. Mia memiliki fisik yang cukup tinggi. Karena pekerjaannya dan mental depresinya, Mia selalu terlihat lesu, sehelai rambut menutupi dahinya dan memiliki kantong mata yang tebal.

Mia mengenakan baju kantor pada umumnya: kemeja dan celana panjang. Ia juga mengenakan *flat shoes* hitam dan jam tangan pada tangan kanannya.

3. Psikologi

Mia memiliki sifat yang lemah lembut, sensitif dan emosional. Setelah terpisah dengan Sandra selama 11 tahun, Mia ingin bertemu lagi dengan anaknya namun ia tidak memiliki keberanian tersebut karena takut ditolak oleh anaknya sendiri. Ditambah dengan pertengkaran dengan mantan suaminya (sebelum cerai), ia tidak sengaja menyakiti Sandra secara verbal – menyebabkan Mia jatuh depresi karena merasa berdosa kepada anaknya sendiri. Untuk melarikan diri dari depresinya, Mia menggunakan pekerjaan, kopi dan merokok sebagai pelariannya. Mia juga memiliki hobi *baking* dan tergolong *introvert*.

3.3.3. Konsep Tokoh Sandra

1. Sosiologi

Sandra adalah pelajar yang duduk di kelas 3 SMA. Sandra merupakan korban *broken home* yang sekarang hidup bersama ayah dan ibu tirinya. Sandra ditinggalkan kepada ayahnya karena status sosialnya yang tinggi dapat menjamin kehidupan Sandra lebih baik. Macionis (2008) mengatakan bahwa kemakmuran sebuah keluarga dapat diteruskan kepada anaknya. Ditambah dengan pernyataan Sunarto (2004) dan Bungin (2006), kelas sosial Sandra dapat digolongkan sebagai kelas atas.

Sandra lahir di Jakarta, Indonesia dan memiliki ras Indo-Cina (Asian Mongoloid), seperti ibu kandungnya – Mia.

2. Fisiologi

Cassandra, atau lebih dikenal sebagai Sandra, adalah remaja perempuan cantik yang pada cerita film ini, ia baru saja berumur 17 tahun. Sandra memiliki tinggi 155cm dan berat 50kg. Sandra berkulit putih dengan rambut panjang dan mata berwarna coklat tua. Sandra selalu terlihat rapi dan *fashionable*.

Sandra mengecat kukunya merah dan mengenakan aksesoris seperti kalung choker dan gelang emas.

3. Psikologi

Sandra dikenal sebagai teman yang periang, centil, aktif di *social media* dan *fashionable* menurut teman-teman dekatnya. Pada aslinya, Sandra bersifat emosional, cenderung kesepian dan manja. Karena ayahnya lebih mementingkan waktu dengan ibu tirinya, Sandra merasa kurang diperhatikan dan disayang sebagai seorang anak satu-satunya di keluarga – ini yang menyebabkan Sandra untuk membenci ibu tirinya dan diam-diam ingin melihat ibu kandungnya lagi. Sandra memiliki boneka beruang yang ia gunakan untuk melepaskan amarahnya. Sandra tergolong *extrovert*.

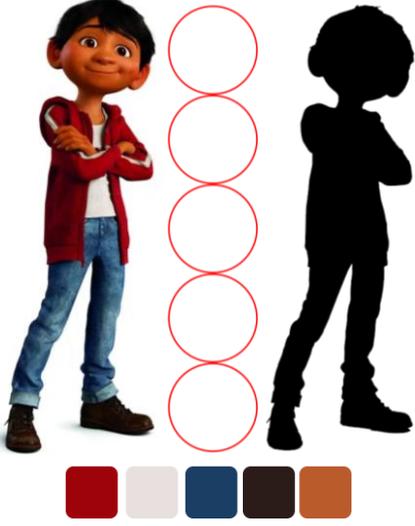
3.4. Acuan

3.4.1. Eza

Tokoh Eza merupakan anak laki-laki yang periang dan masih polos atau naif karena usianya yang masih kecil. Sebagai proses visualisasi rancangan tokoh Eza, penulis mengambil acuan tokoh yang sesuai dengan *three dimensional character* Eza dari film animasi yang sudah ada:

1. Miguel Rivera (*Coco*, 2017)

Tabel 3.1. Analisa Tokoh Miguel

Gambar tokoh acuan	Analisa tokoh acuan	<i>Checklist</i> elemen yang dijadikan acuan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk: Lingkaran 2. Hierarki Tokoh: <i>Lead character</i> 3. Proporsi tubuh: Anak-anak (5 kepala) 4. Usia: 12 tahun 5. Ras: <i>American Mongoloid</i> 6. Kelas sosial: bawah 	<p>V</p> <p>V</p> <p>V</p> <p>V</p> <p>X</p> <p>V</p>
<p>Keterangan: Penulis mengambil beberapa elemen dari tokoh Miguel sebagai acuan untuk merancang tokoh Eza yang berupa pengaplikasian bentuk lingkaran yang dominan pada tokoh, <i>style</i> / hierarki tokoh, proporsi tubuh dan status kelas sosialnya yang berada di bawah. Ras tidak dijadikan acuan karena Eza dan Miguel tidak berasal dari negara yang sama.</p>		

Miguel merupakan anak laki-laki berumur 12 tahun. Miguel berasal dari keluarga Rivera yang melarang adanya musik di lingkungannya. Walaupun ia dan keluarganya memiliki pandangan yang berbeda terhadap musik, Miguel tetap sangat menyayangi keluarganya. Miguel sangat bersikeras untuk bermain musik dan akan melakukan apapun demi tujuannya.

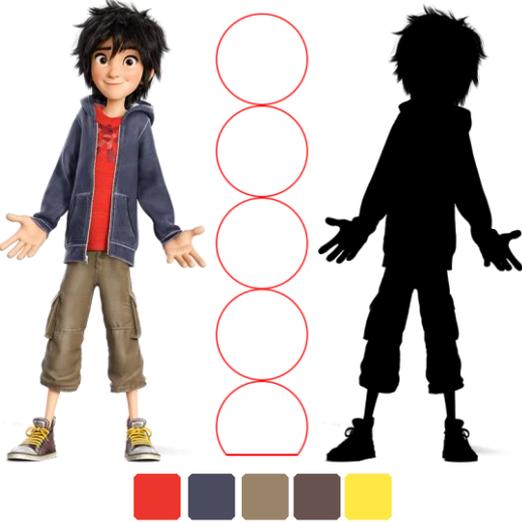
Sesuai pernyataan Tillman (2011) mengenai bentuk, Miguel memiliki unsur bentuk lingkaran sebagai bentuk dasarnya. Ini menggambarkan Miguel selain sebagai tokoh utama, Miguel juga bersifat ramah, baik dan kekanak-kanakan. Selain itu, Miguel pada film *Coco* digambarkan sebagai anak yang periang dan juga pemberani.

Miguel juga mengenakan jaket merah yang menutupi kaos oblongnya serta celana jeans biru dan sepatu hitam. Menurut Tillman (2011), warna merah merupakan warna keberanian, perhatian dan semangat. Jaket berwarna merah milik Miguel merepresentasikan atas sifat dan tindakan Miguel pada film – ia menyayangi keluarganya, membantu seseorang yang tidak ia kenali (Héctor), bersikeras untuk melakukan apa saja demi tujuannya untuk menjadi musisi dan keberanian terhadap kesukaannya terhadap musik yang dipandang negatif oleh seluruh keluarganya dan tidak menyerah terhadap tujuannya. Miguel berasal dari keluarga pembuat sepatu. Jika melihat pernyataan dari Bungin (2006) mengenai kelas sosial. Keluarga Rivera tergolong menjadi kelas bawah yang terdiri dari buruh – buruh pembuat sepatu.

Penulis mengambil referensi Miguel untuk Eza karena keduanya memiliki sifat yang mirip – keduanya periang, polos dan menyayangi keluarganya. Umur Miguel dan Eza juga hampir sama dimana Miguel berumur 12 tahun dan Eza 13 tahun. Selain itu, keduanya juga berasal dari kelompok sosial rendah maka penulis dapat *relate* tindakan tokoh Miguel dengan tindakan tokoh Eza sendiri.

2. Hiro Hamada (*Big Hero 6*, 2014)

Tabel 3.2. Analisa tokoh Hiro

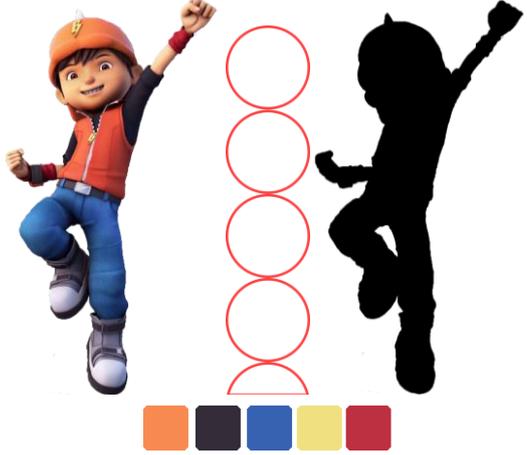
Gambar tokoh acuan	Analisa tokoh acuan	<i>Checklist</i> elemen yang dijadikan acuan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk: Lingkaran 2. Hierarki Tokoh: <i>Lead character</i> 3. Proporsi tubuh: Anak-anak (4½ kepala) 4. Usia: 14 tahun 5. Ras: <i>Asiatic Mongoloid</i> 6. Kelas sosial: menengah 	<p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">X</p> <p style="text-align: center;">X</p>
<p>Keterangan: Penulis mengambil beberapa elemen dari tokoh Hiro sebagai acuan untuk merancang tokoh Eza yang berupa proporsi tubuhnya – dimana tubuh yang kurus dan ceking di dukung oleh ukuran kepala, telapak tangan dan kaki yang besar. Penulis menjadikan Hiro sebagai acuan fisiologi secara proporsi dan bentuk, tidak secara psikologi dan sosiologi.</p>		

Hiro adalah anak laki-laki berumur 14 tahun yang berbakat dan sangat pintar di bidang robotika. Karena Hiro lulus SMA pada saat ia berumur 13 tahun, Hiro memiliki sifat yang sombong tetapi tidak mengesalkan. Hiro juga memiliki kakak laki-laki bernama Tadashi yang sangat ia sayangi. Sifat Hiro yang periang, berjiwa bebas, usil dan penuh kasih sayang untuk Tadashi menghilang saat Tadashi meninggal dunia.

Secara fisik, Hiro memiliki bentuk tubuh yang ramping dengan kepala, telapak tangan dan telapak kaki yang besar – ini sesuai dengan pernyataan Bancroft (2006) mengenai proporsi anak kecil dimana telapak tangan, kaki dan kepala terlihat lebih besar daripada badannya. Penulis mengambil proporsi Hiro sebagai acuan untuk proporsi tubuh Eza dimana Eza yang kurus dan ceking didukung oleh kepala, telapak tangan dan kaki yang besar untuk lebih mencapai *style* yang diinginkan dan sesuai dengan proporsi anak-anak pada umumnya.

3. BoBoiBoy Galaxy (2016)

Tabel 3.3. Analisa tokoh BoBoiBoy

Gambar tokoh acuan	Analisa tokoh acuan	<i>Checklist</i> elemen yang dijadikan acuan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk: Lingkaran 2. Hierarki Tokoh: <i>Lead character</i> 3. Proporsi tubuh: Anak-anak (4 ¼ kepala) 4. Usia: 14 tahun 5. Ras: <i>Malayan Mongoloid</i> 6. Kelas sosial: menengah 	<p>V</p> <p>V</p> <p>V</p> <p>V</p> <p>V</p> <p>X</p>
<p>Keterangan: BoBoiBoy merupakan tokoh yang ras-nya sama dengan Eza (<i>Malayan Mongoloid</i>) maka elemen fitur dari BoBoiBoy dijadikan acuan untuk merancang tokoh Eza – seperti warna kulitnya (sawo matang). Selain itu, warna palet BoBoiBoy yang cerah dengan penggunaan warna jingga yang dominan juga dijadikan sebagai acuan tokoh Eza karena kedua tokoh memiliki ciri-ciri kepribadian yang sama – ceria, energetik, pekerja keras dan suka menolong.</p>		

BoBoiBoy berasal dari film series asal Malaysia yang berjudul sama dengan namanya. Saat musim panas, ia dikirim untuk tinggal bersama kakeknya, Tok Aba, dimana ia melangsungkan kehidupannya sebagai seorang *superhero*.

Series *BoBoiBoy* dimulai ketika BoBoiBoy berumur 10 tahun. Pada sekuelnya *BoBoiBoy Galaxy*, ia berumur 14 tahun. Penulis mengambil BoBoiBoy yang berumur 14 tahun sebagai acuan tokoh Eza karena lebih mendekati Eza yang berumur 13 tahun.



Gambar 3.2. Perbedaan bentuk BoBoiBoy berumur 10 tahun (kanan) dan 14 tahun (kiri) (<https://boboiboy.com/>)

BoBoiBoy berumur 10 tahun memiliki bentuk lebih bulat dibanding dengan BoBoiBoy yang berumur 14 tahun. BoBoiBoy berumur 14 tahun tetap memiliki bentuk dasar lingkaran namun memiliki unsur garis kaku pada bentuk badannya.

Namun, warna pakaian BoBoiBoy tetap diberikan warna jingga. Menurut Tillman (2011), warna jingga adalah warna yang ceria, positif, entusias dan perhatian. Sifat BoBoiBoy sendiri secara psikologis mengikuti karakteristik warna jingga. BoBoiBoy adalah anak yang energetik, ceria, pekerja keras dan rela menolong siapapun yang kesusahan di sekitarnya.

4. Ojek Payung di Indonesia

Dalam perancangan tokoh Eza, penulis melakukan observasi terhadap ojek payung di Indonesia.

Tabel 3.4. Hasil observasi foto ojek payung di Indonesia

 <p>(http://foto.metrotvnews.com/view/2014/03/05/215944/depok-kota-layak-anak)</p>	 <p>(https://www.instagram.com/santi_crespo09/)</p>	 <p>(http://www.didisadili.com/2012/01/ojek-payung.html)</p>
<p>Pakaian: jaket biru, celana pendek, memakai kaos warna putih didalam jaketnya. Acuan yang dipakai: jaket.</p>	<p>Pakaian: kaos dan celana kuning, memakai sepatu model <i>Crocs</i>. Acuan yang dipakai: sepatu model <i>Crocs</i>.</p>	<p>Pakaian: kaos putih, celana pendek, tidak memakai alas kaki / sepatu. Acuan yang dipakai: celana pendek kain.</p>
<p>Keterangan: Dari hasil observasi penulis, ojek payung di Indonesia pada umumnya memakai kaos, celana pendek serta memakai sandal atau tidak memakai alas kaki sama sekali. Ada pula ojek payung yang melindungi dirinya dengan mengenakan jaket seperti foto ojek payung pertama.</p>		

Pada umumnya, ojek payung merupakan pekerjaan dimana seseorang memayungi orang agar tidak kena hujan. Pekerjaannya ini biasanya dilakukan oleh anak-anak berumur 7 sampai 14 tahun dengan jasa yang berharga Rp. 2000 sampai Rp. 5000 (Sulistiani, 2014).

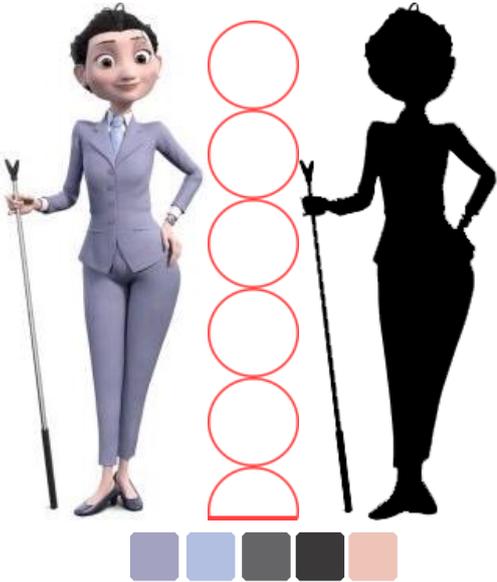
Secara observasi, ojek payung biasanya mengenakan kaos, celana pendek dan tidak memakai sepatu sama sekali atau memakai sandal jepit. Payung yang dibawanya merupakan payung besar – bahkan lebih besar daripada badannya sendiri. Ada juga ojek payung yang mengenakan jaket untuk melindungi dari dinginnya hujan.

3.4.2. Mia

Mia digambarkan sebagai orang tua yang jatuh depresi karena adanya rasa berdosa dalam dirinya yang sudah menyakiti anak kandungnya, ditambah lagi dengan beban kerja agar dapat bertahan hidup. Untuk memvisualisasikan rancangan tokoh Mia, penulis mengambil acuan tokoh dari beberapa film animasi berikut:

1. *The Mother* (*The Little Prince*, 2015)

Tabel 3.6. Analisa tokoh *The Mother*

Gambar tokoh acuan	Analisa tokoh acuan	Checklist elemen yang dijadikan acuan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk: Lingkaran, persegi 2. Hierarki Tokoh: <i>Lead character</i> 3. Proporsi tubuh: Dewasa (5½ kepala) 4. Usia: ±30 tahun 5. Ras: <i>Caucasoid</i> 6. Kelas sosial: menengah 	<p style="text-align: center;">X</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">X</p> <p style="text-align: center;">X</p> <p style="text-align: center;">V</p>
<p>Keterangan: Penulis mengambil beberapa elemen sebagai acuan untuk membentuk rancangan tokoh Mia, seperti proporsi tubuh dan pakaian. Karena tokoh <i>The Mother</i> berusia lebih muda daripada tokoh Mia, penulis tidak mengambil acuan dari bentuk dan raut wajah tokoh <i>The Mother</i>.</p>		

Sang ibu dari tokoh perempuan kecil pada film Prancis, *The Little Prince*. *Mother* adalah seorang *single mother* yang memaksakan rencana kehidupan untuk anak perempuannya, alhasil anaknya tidak memiliki waktu untuk bersantai di kehidupannya. Walaupun *Mother* bersikap sangat keras terhadap anaknya, ia hanya menginginkan yang terbaik untuk anaknya. Ia juga sangat menyayangi anaknya.

Mother digambarkan sebagai wanita yang selalu sibuk bekerja. Setelah ditinggalkan oleh suaminya, ia harus bekerja lebih keras untuk menghidupi dirinya dan anaknya agar ia menjadi sukses. *Mother* selalu terlihat mengenakan seragam kerjanya dengan rapi. Ia juga mencepol rambutnya dengan rapi tetapi terlihat helaian rambut yang keluar dari kumpulan rambutnya yang rapi. Ini menyimbolkan kesibukan wanita tersebut. *Mother* juga memiliki kelopak mata yang gelap.

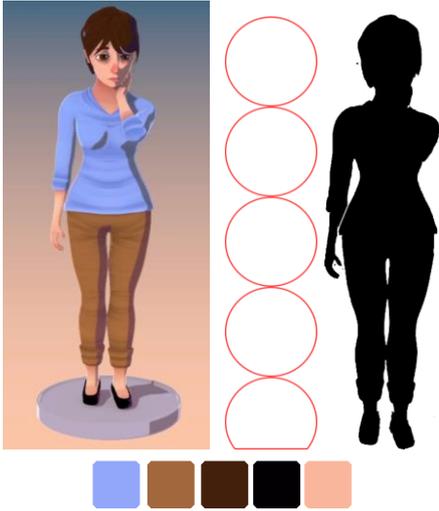
Penulis mengambil visualisasi tokoh *the Mother* sebagai acuan untuk tokoh Mia. Kedua tokoh *the Mother* dan Mia harus bekerja keras demi kehidupannya masing-masing. Namun *Mother* juga bekerja demi anaknya sedangkan Mia bekerja demi bertahan hidup sendiri.



Gambar 3.4. *Close-up* wajah *the Mother*
(*The Little Prince*, 2015)

2. Cecilia (*Hanami*, 2016)

Tabel 3.7. Analisa tokoh Cecilia

Gambar tokoh acuan	Analisa tokoh acuan	<i>Checklist</i> elemen yang dijadikan acuan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk: lingkaran, segitiga 2. Hierarki Tokoh: <i>Lead character</i> 3. Proporsi tubuh: Dewasa (4½ kepala) 4. Usia: ±30~40 tahun 5. Ras: <i>Causcasoid</i> 6. Kelas sosial: menengah 	<p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">X</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">X</p> <p style="text-align: center;">V</p>
<p>Keterangan: Penulis mengambil acuan fitur wajah dari tokoh Cecilia untuk merancang fitur wajah tokoh Mia dimana Cecilia memiliki kantung mata tebal akibat kurang tidur / terlalu banyak menangis.</p>		

Cecilia adalah tokoh ibu dari film animasi 3D pendek yang berjudul *Hanami*. *Hanami* menceritakan mengenai ibu yang depresi terhadap peninggalan anak perempuannya, Hana, dan bagaimana cara ia mengatasi depresinya tersebut sampai ia menerima kematian anaknya.

Penulis mengambil tokoh Cecilia sebagai inspirasi mengenai bagaimana tindakan sang ibu mengatasi masalah yang berada dalam dirinya sendiri. Penulis juga mengambil referensi bentuk muka dan rautan

wajah Cecilia. Cecilia memiliki wajah yang bulat, lonjong dan terhadap unsur segitiga pada bagian dagunya. Cecilia juga memiliki kantung mata yang gelap pada bawah matanya akibat terlalu banyak menangis atau/dan kurang tidur.



Gambar 3.5. Cecilia pada film *Hanami*
(*Hanami*, 2016)

3. *The Old Lady* (Moriendo, 2012)

Tabel 3.8. Analisa tokoh *The Old Lady*

Gambar tokoh acuan	Analisa tokoh acuan	Checklist elemen yang dijadikan acuan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk: segitiga 2. Hierarki Tokoh: <i>Lead character</i> 3. Proporsi tubuh: Dewasa (5¼ kepala) 4. Usia: ±30~40 tahun 5. Ras: <i>Asiatic Mongoloid</i> 6. Kelas sosial: menengah-bawah 	<p style="text-align: center;">X</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">X</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">X</p>
<p>Keterangan: <i>The Old Lady</i> merupakan tokoh acuan yang memiliki ras dan karakteristik fisik yang menyerupai Mia – keduanya sesama memiliki ras <i>Asiatic Mongoloid</i>, memiliki kantung mata tebal dan kulit putih. Penulis tidak mengambil acuan proporsi walaupun sesuai dengan aturan proporsi Bancroft (2006) karena proporsi <i>The Old Lady</i> terlalu stylized / tidak sesuai dengan style tujuan.</p>		

Moriendo merupakan film animasi 3D pendek Indonesia mengenai seorang wanita tua yang menunggu kematian dimana ia bertemu dengan Sang Kematian yang berjanji untuk mengambil nyawanya saat ia mengizinkannya.

Wanita tua pada film ini menginginkan kematian maka palet warna tokoh tersebut berupa warna gelap dan warna redam. Sang wanita tua juga

memiliki kulit yang pucat dan kantung mata yang tebal, mengindikasikan bahwa wanita tua terlihat sudah lelah akan kehidupannya.



Gambar 3.6. *The Old Lady* pada film *Moriendo* (*Moriendo*, 2012)

4. Karyawan Kantor di Indonesia

Dalam perancangan tokoh Mia, penulis melakukan observasi terhadap foto pakaian pegawai wanita di Indonesia.

Tabel 3.9. Hasil observasi foto pakaian karyawan di Indonesia

 <p>(https://www.gulalives.co/)</p>	 <p>(https://www.pinterest.com/)</p>	 <p>(https://www.jurnal.id/id/blog/2017/8-karakter-dasar-untuk-menjadi-seorang-akuntan-terbaik)</p>
<p>Pakaian: jas kemeja, kemeja putih, celana panjang, <i>high heels</i>. Acuan yang dipakai: celana hitam.</p>	<p>Pakaian: jas kemeja, kaos hitam, celana panjang, <i>flat shoes</i>. Acuan yang dipakai: jas kemeja merah muda, <i>flat shoes</i> hitam.</p>	<p>Pakaian: kemeja merah muda, baju <i>turtleneck</i> hitam. Acuan yang dipakai: <i>turtleneck</i> hitam.</p>
<p>Keterangan: Dari hasil observasi penulis, karyawan wanita di Indonesia umumnya mengenakan jas kemeja serta celana panjang atau rok span. Selain itu, mereka juga mengenakan sepatu <i>high heels</i> atau <i>flat shoes</i>.</p>		



Gambar 3.7. Foto Akuntan di Indonesia
(<http://instagram.com/ikatanakuntanindonesia/>)

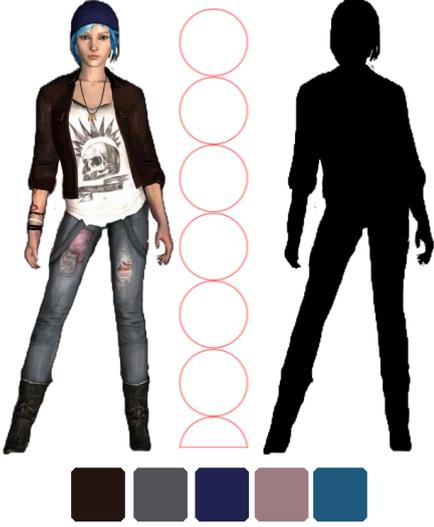
Mia merupakan seorang karyawan kantor yang bekerja sebagai akuntan di sebuah perusahaan kecil untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Penulis mengambil referensi busana pegawai kantor wanita di Indonesia pada umumnya. Setelah melakukan observasi, penulis mengemukakan bahwa biasanya karyawan kantor wanita biasanya mengenakan jas, kemeja, rok atau celana dengan rapi beserta *high heels* atau *flat shoes*.

3.4.3. Sandra

Tokoh Sandra merupakan remaja perempuan yang sedang pada masa pencapaian pubertas serta korban dari *broken home*, maka Sandra adalah tokoh emosional yang menginginkan perhatian. Acuan yang digunakan untuk membantu proses penggambaran tokoh Sandra adalah tokoh dari film animasi dan *game* berikut:

1. Chloe Price (*Life Is Strange*, 2015)

Tabel 3.10. Analisa tokoh Chloe Price

Gambar tokoh acuan	Analisa tokoh acuan	<i>Checklist</i> elemen yang dijadikan acuan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk: lingkaran, segitiga 2. Hierarki Tokoh: <i>Realistic</i> 3. Proporsi tubuh: Remaja (6¼ kepala) 4. Usia: 19 tahun 5. Ras: <i>American Mongoloid</i> 6. Kelas sosial: menengah-bawah 	<p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">X</p>
<p>Keterangan: Penulis menggunakan cara penampilan tokoh Chloe untuk diaplikasikan kepada tokoh Sandra – seperti jaket hitam, celana jeans dan sepatu <i>boots</i>. Tokoh Chloe digunakan sebagai pendekatan penulis kepada mental dan karakteristik tokoh Sandra karena kedua tokoh berasal dari keluarga <i>broken home</i>.</p>		

Chloe merupakan tokoh dari game *Life Is Strange*. Ia berasal dari keluarga *broken home* dimana ibunya menikahi pria lain setelah ayah kandungnya meninggal. Ditambah dengan teman baiknya, Max, yang tiba-tiba pindah ke Seattle serta hilangnya teman baik barunya, Rachel Amber, Chloe memiliki konflik terhadap dirinya mengenai peninggalan dan kepercayaan. Setelah ibunya menikah lagi, ia membenci ayah tirinya. Di saat itu, Chloe mulai bertindak lebih nakal.

Penulis mengambil inspirasi tokoh Chloe sebagai tokoh yang *relatable* dengan tokoh Sandra. Di luar, Chloe adalah perempuan berumur 19 tahun yang berani, periang dan nakal terhadap teman-temannya. Di dalam, Chloe sangat posesif terhadap orang yang ia cintai. Chloe sangat menyingkakan perhatian dan cinta. Ia akan cemburu dan marah jika orang tidak memberikannya perhatian atau mengikuti kemauan dia. Maka, tokoh Chloe secara psikologis merupakan inspirasi utama dalam pembentukan tokoh Sandra, yang juga merupakan korban *broken home*.



Gambar 3.8. Chloe Price pada *game Life Is Strange*
(*Life Is Strange*, 2012)

2. Anna (*Frozen*, 2013)

Tabel 3.11. Analisa tokoh Anna

Gambar tokoh acuan	Analisa tokoh acuan	<i>Checklist</i> elemen yang dijadikan acuan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk: lingkaran 2. Hierarki Tokoh: <i>Lead Character</i> 3. Proporsi tubuh: Remaja (5½ kepala) 4. Usia: 18 tahun 5. Ras: <i>American Mongoloid</i> 6. Kelas sosial: atas 	<p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">X</p> <p style="text-align: center;">V</p>
<p>Keterangan: Penulis menggunakan proporsi tubuh tokoh Anna sebagai acuan proporsi tubuh tokoh Sandra yang umurnya hampir sama. Penulis juga mengambil referensi palet warna Anna yang berupa warna gelap yang elegan – menunjukkan kemewahan.</p>		

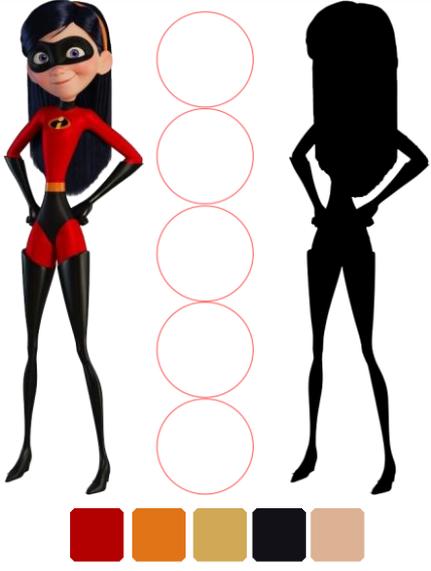
Anna adalah putri kerajaan *Arendelle* dan merupakan adik perempuan dari ratu Elsa. Anna merupakan anak perempuan berumur 18 tahun yang ramah, energik, centil dan kekanak-kanakan. Anna sangat menyanyangi kakak perempuannya, ia mengorbankan dirinya sendiri untuk membawa pulang dan menyelamatkan Elsa dari kejahatan pangeran Hans.

Memiliki tubuh yang langsing dan proporsi remaja berumur 18 tahun, penulis mengambil tokoh Anna sebagai referensi proporsi tubuh

Sandra yang berumur 17 tahun. Anna juga memiliki muka yang bulat dan hampir menyerupai bentuk hati.

3. Violet Parr (*The Incredibles 2*, 2018)

Tabel 3.12. Analisa tokoh Violet

Gambar tokoh acuan	Analisa tokoh acuan	<i>Checklist</i> elemen yang dijadikan acuan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk: lingkaran 2. Hierarki Tokoh: <i>Lead Character</i> 3. Proporsi tubuh: Anak-anak (5 kepala) 4. Usia: 14 tahun 5. Ras: <i>American Mongoloid</i> 6. Kelas sosial: menengah-atas 	<p>V</p> <p>V</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>
<p>Keterangan: Penulis menggunakan gaya rambut dan bentuk muka Violet sebagai acuan untuk merancang tokoh Sandra. Pada film <i>The Incredibles</i> (2004), Violet memiliki gaya rambut lebih berantakan dan hampir menutupi satu mukanya. Penulis mengambil gaya rambut sebagai acuan untuk menggambarkan Sandra yang terbuka terhadap lingkungannya namun memiliki konflik sendiri.</p>		

Violet merupakan anak perempuan berumur 14 tahun yang memiliki kekuatan super. Pada prekuennya, *The Incredibles* (2004), Violet bersifat tertutup dan pemalu. Pada film keduanya, Violet memperlihatkan sifatnya yang lebih terbuka dan lebih bersifat seperti anak-anak pada umurnya.

Penulis menjadikan tokoh Violet sebagai acuan rancangan visual untuk tokoh Sandra, terutama pada gaya rambut dan bentuk serta fitur wajahnya. Pada film sekuelnya, Violet memiliki gaya rambut yang lebih rapi dan mulai terbuka dengan lingkungannya dibandingkan dengan film pertama dimana rambutnya hampir menutupi seluruh wajahnya.

4. Pakaian Remaja Perempuan

Tabel 3.13. Hasil observasi foto gaya pakaian remaja perempuan di Indonesia

 <p>(http://instagram.com/agthpricilla/)</p>	 <p>(https://www.instagram.com/anyageraldine/)</p>	 <p>(https://www.instagram.com/sharazaaa/)</p>
<p>Pakaian: jaket, kaos, celana <i>jeans</i>, <i>flat shoes</i>, gelang.</p> <p>Acuan yang dipakai: celana <i>jeans</i>.</p>	<p>Pakaian: jaket kulit hitam, celana pendek, kaos, kalung <i>choker</i>.</p> <p>Acuan yang dipakai: jaket kulit hitam, kalung <i>choker</i>.</p>	<p>Pakaian: jaket kulit hitam, kaos, rok <i>span</i>, sepatu <i>boots</i>.</p> <p>Acuan yang dipakai: jaket, sepatu <i>boots</i>.</p>
<p>Keterangan: Dari hasil observasi penulis, remaja perempuan Indonesia cenderung memakai pakaian gelap dan dipasangkan dengan kaos didalamnya beserta celana jeans atau rok.</p>		

Remaja perempuan cenderung berpakaian dengan cara mengikuti tren yang sedang terkenal di kalangan lingkungannya. Tokoh Sandra sendiri adalah perempuan yang mengikuti gaya pakaian modern. Untuk mencapai ini, penulis mengambil referensi pakaian remaja perempuan dengan observasi melalui gaya pakaian selebriti *instagram*.

3.5. Eksplorasi

Setelah terbentuknya *three dimensional character* masing-masing tokoh, penulis memulai eksplorasi visualisasi tokoh tersebut dengan bantuan teori dari studi literatur dan referensi yang sudah ditentukan.

3.5.1. Eksplorasi Tokoh Eza

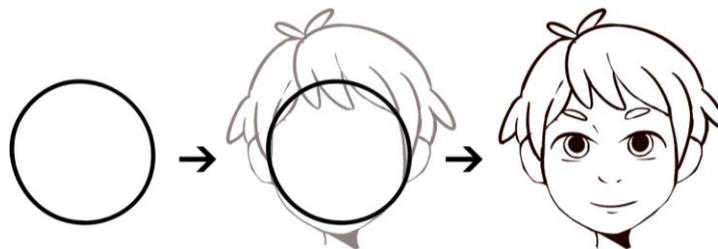
1. Bentuk dasar Eza

Sesuai dengan studi literatur mengenai teori bentuk oleh Tillman (2011) dan Bancroft (2006), penulis menggunakan bentuk dasar lingkaran untuk bentuk wajah tokoh Eza. Penulis juga melakukan sketsa untuk *style* yang digunakan untuk rancangan tokoh tersebut, dimana gaya *lead character* dipilih untuk rancangan tokoh Eza.



Gambar 3.9. Sketsa konsep awal Eza
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Setelah mendapatkan sketsa kasar mengenai konsep awal Eza, penulis menetapkan bentuk dasar muka Eza yaitu bentuk lingkaran. Penggunaan bentuk ini bertujuan untuk memberi kesan polos, keanak-kanakan dan ceria, sesuai dengan psikologis Eza.



Gambar 3.10. Lingkaran sebagai bentuk
dasar wajah Eza
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

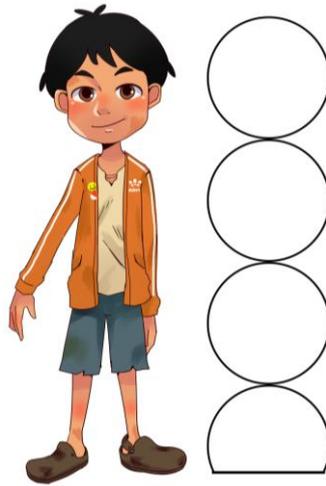
Setelah menetapkan bentuk lingkaran sebagai bentuk dasar Eza, penulis melakukan eskplorasi terhadap siluet tokoh Eza, mengacu pada teori Tillman (2011) mengenai siluet.



Gambar 3.11. Eksplorasi siluet Eza
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

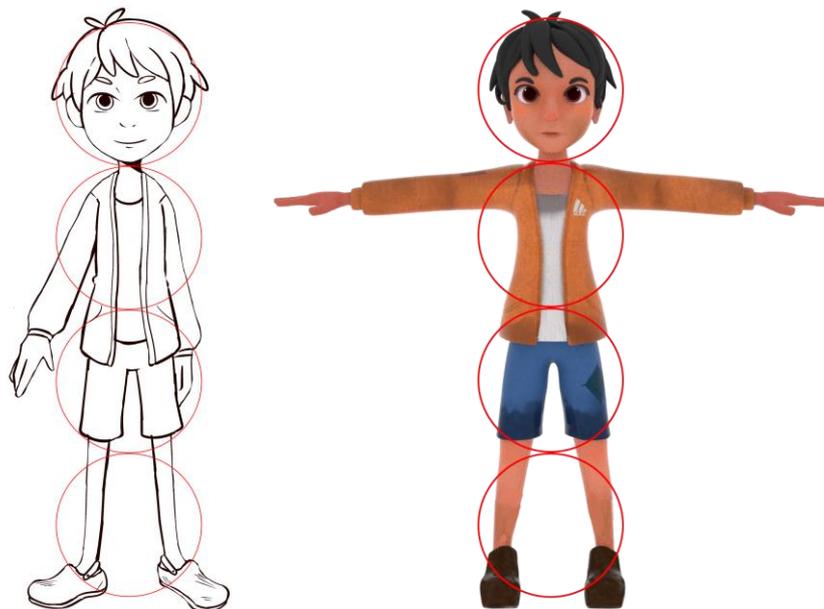
Dalam eksplorasi siluet Eza, penulis mencoba menggambarkan Eza yang berprofesi sebagai ojek payung dengan pakaian yang berbeda-beda. Ada yang memakai kaos, jaket dan jas hujan. Penulis akhirnya memilih siluet dimana Eza memakai jaket atau memakai kaos yang siluetnya dapat menunjukkan bentuk dasar tokoh tersebut.

Eza yang berumur 13 tahun digolongkan sebagai anak-anak maka proporsi badannya disesuaikan dengan proporsi badan anak-anak. Bancroft (2006) mengatakan bahwa proporsi anak-anak berdiri dengan tinggi $3\frac{1}{2}$ dari kepalanya. Maka Eza memiliki tinggi $3\frac{1}{2}$ dari kepalanya.



Gambar 3.12. Eksplorasi Tinggi Eza
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Namun, setelah melakukan observasi dengan acuan yang digunakan, tokoh anak-anak berumur 12~14 tahun berdiri kira-kira 4 sampai 4½ kepala maka penulis memodifikasi proporsi bentuk badan Eza agar tidak terlihat kekanak-kanakan dan sesuai dengan umurnya 13 tahun.



Gambar 3.13. Perbandingan proporsi sketsa 2D dengan model 3D Eza
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

2. Kostum Eza

Dari sketsa siluet yang sudah dilakukan, penulis membuat beberapa sketsa pakaian Eza berdasarkan teori Landis (2014) yang mengatakan bahwa kostum merupakan identitas awal suatu tokoh saat sebelum film dimulai dan observasi yang sudah dilakukan terhadap pakaian ojek payung.



Gambar 3.14. Sketsa eksplorasi kostum Eza
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Dari eksplorasi sketsa yang sudah dilakukan diantaranya ada Eza yang hanya berpakaian kaos dengan jas hujan, jaket atau hanya kaos saja. Seiring dengan eksplorasi siluet, penulis memilih pakaian Eza berupa kaos atau jaket. Penulis pun menentukan kostum Eza yang berupa kaos dengan jaket bermerek KW untuk memperkuat tokoh dan psikologi Eza yang suka mengoleksi barang yang ia temukan di pinggir jalan.



Gambar 3.15. Rancangan kostum awal Eza
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Setelah itu, mengacu kepada foto-foto ojek payung, penulis mendapatkan pilihan untuk tidak memberi Eza sepatu, memberi Eza sandal atau memberi Eza sepasang sepatu *Crocs*.



Gambar 3.16. Eksplorasi sepatu Eza
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Penulis pun akhirnya memilih Eza yang menggunakan sepatu model *Crocs* untuk mendukung psikologi yang suka memungut dan mengoleksi barang bekas.



Gambar 3.17. Kostum final Eza
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

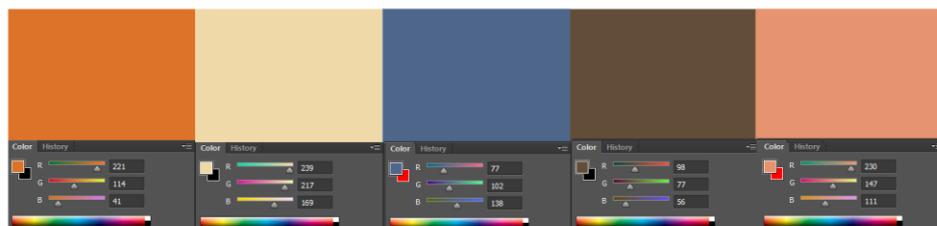
3. Palet Warna Eza

Dalam pemilihan warna utama Eza, penulis menggunakan teori Tillman (2011) mengenai psikologi warna dimana warna cerah akan dipakai untuk memperlihatkan sifat Eza yang ceria.



Gambar 3.18. Eksplorasi warna kostum Eza
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Warna jingga pun dipilih sebagai warna utama Eza agar dapat menggambarkan karakteristik Eza. Warna merah tidak dipilih karena memiliki warna yang sama dengan payung Eza dan warna kuning tidak dipilih karena memiliki unsur peringatan dan penakut (Tillman, 2011) yang tidak sesuai dengan karakteristik Eza. Sedangkan warna biru yang menyimbolkan ketenangan dan kelembutan (Tillman, 2011) akhirnya diaplikasikan kepada bagian celananya.



Gambar 3.19. Palet warna Eza
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 3.20. Model 3D tokoh Eza
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

3.5.2. Eksplorasi Tokoh Mia

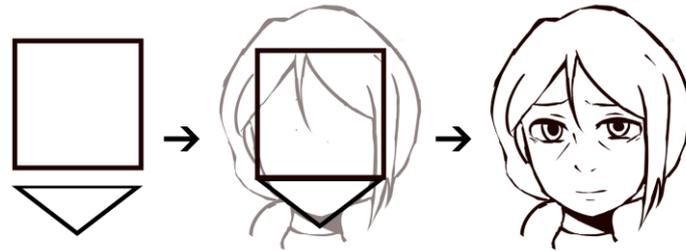
1. Bentuk dasar Mia

Awalnya, Mia dirancang sebagai tokoh ibu biasa yang tidak memiliki pekerjaan. Setelah pembentukan cerita yang lebih matang, akhirnya Mia dirancang sebagai ibu yang bekerja sebagai pegawai kantor.



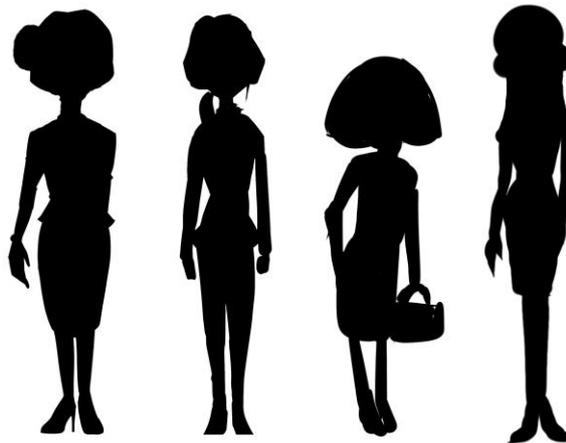
Gambar 3.21. Sketsa konsep awal Mia
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Mengacu kepada teori Tillman (2011) dan Bancroft (2006) mengenai bentuk, penulis menentukan bentuk Mia yang memberikan kesan kaku yaitu bentuk persegi dan segitiga. Sama seperti tokoh Eza, Mia juga dirancang dengan gaya *lead character*.



Gambar 3.22. Bentuk dasar wajah Mia
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Setelah itu, penulis melakukan eksplorasi siluet Mia untuk menentukan bentuk dan proporsi tubuh serta gaya rambut Mia.

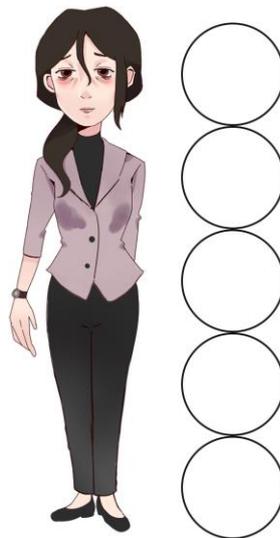


Gambar 3.23. Eksplorasi siluet Mia
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Dalam eksplorasi siluet Mia, penulis membuat seluruh siluet Mia mengenakan atribut karyawan kantor seperti jas kemeja, rok span, dan celana panjang. Penulis pun menentukan siluet dimana ukuran tubuh Mia tinggi dan kurus tidak berisi karena psikologinya yang selalu terlihat lelah dan depresi. Gaya rambut Mia yang dipilih adalah gaya rambut dikuncir

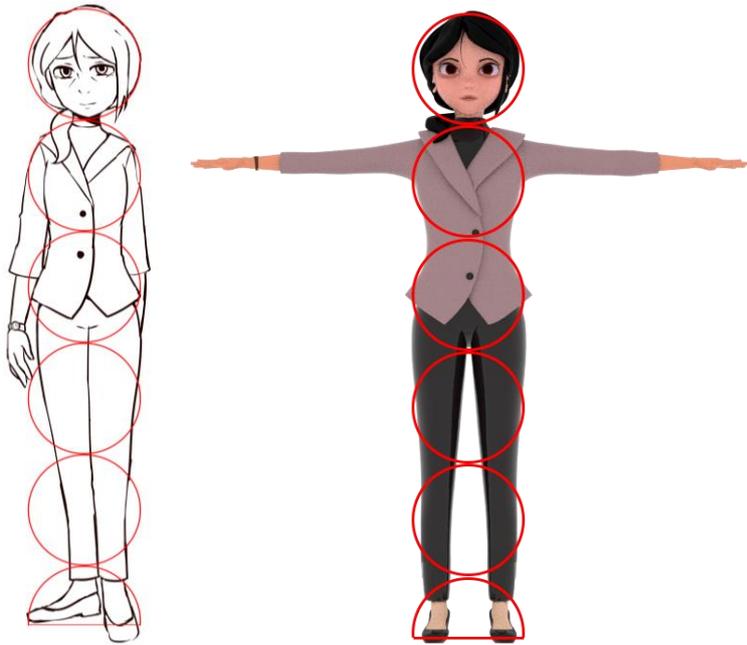
satu karena terlihat bentuk mukanya dalam siluet. Gaya rambut cepol tidak dipilih karena tidak sesuai dengan karakteristik tokoh Mia yang tidak peduli terhadap penampilannya.

Mia dirancang dengan bentuk yang lebih kaku dengan bagian tubuh – seperti kuping, mata dan telapak kaki dan tangan – yang kecil sesuai dengan ditulis Bancroft (2006) mengenai pembentukan proporsi orang dewasa.



Gambar 3.24. Eksplorasi Tinggi Mia
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Setelah melakukan observasi terhadap acuan yang sudah ada, proporsi tubuh wanita dewasa berdiri sekitar dari $5\frac{1}{2}$ sampai 6 kepalanya. Maka, penulis pun melakukan revisi proporsi Mia yang lebih mendekati proporsi wanita dewasa.



Gambar 3.25. Perbandingan proporsi sketsa 2D dengan model 3D Mia
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

2. Kostum Mia

Mia bekerja sebagai pegawai kantor di bagian akuntansi, maka tokoh Mia akan mengenakan seragam pegawai kantor dengan rapi pada umumnya sesuai dengan hasil observasi busana pegawai kantor.



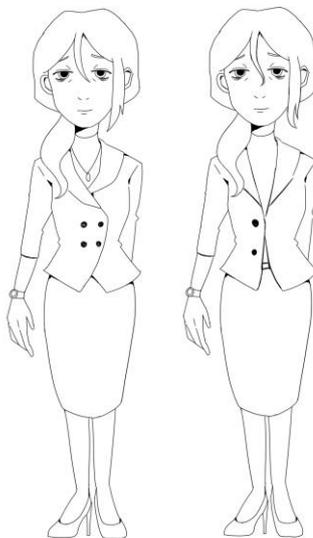
Gambar 3.26. Sketsa eksplorasi kostum Mia
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Penulis pun memutuskan untuk mengubah gaya pakaian Mia yang rapi. Dengan memakai jas kemeja dan rok span serta *high heels*.



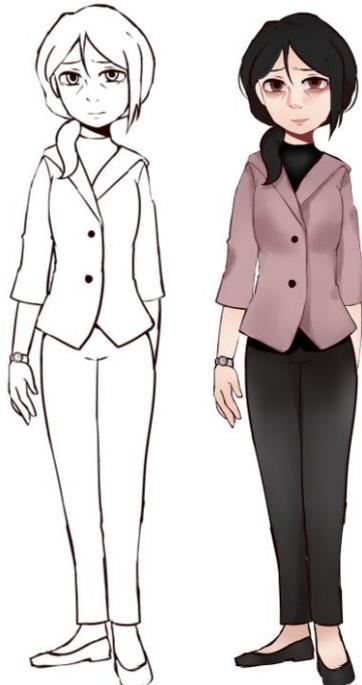
Gambar 3.27. Rancangan kostum awal Mia
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Karena pada film ia nampak sudah pulang dari kantor, penulis membuat jaket Mia agak terbuka.



Gambar 3.28. Eksplorasi Kostum Mia
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Setelah mempertibangkan mengenai cuaca pada film serta observasi, penulis pun mengubah perancangan kostum Mia dengan mengubah *high heels*-nya menjadi *flat shoes* serta ia menggunakan celana ketimbang rok. Perubahan ini juga mempertimbangkan psikologi Mia yang tidak peduli terhadap penampilannya.



Gambar 3.29. Kostum Final Mia
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

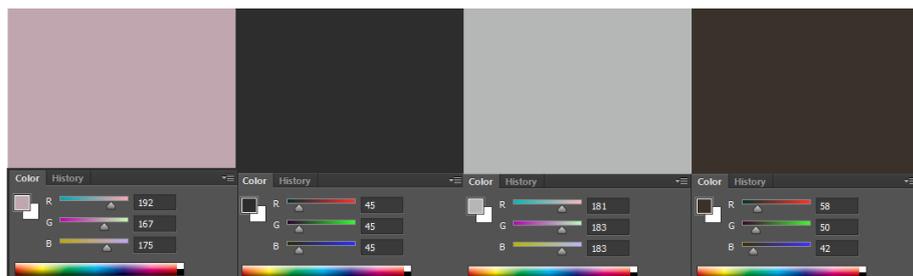
3. Palet Warna Mia

Warna yang dipilih untuk Mia merupakan paduan warna hitam dengan warna yang *desaturated* untuk menggambarkan penampilan Mia yang *gloomy* dan psikologinya yang depresi.



Gambar 3.30. Eksplorasi warna kostum Mia
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Penulis pun menentukan warna merah muda keabu-abuan yang lebih cocok dengan karakteristik Mia. Warna merah muda yang *desaturated* dipilih untuk menggambarkan Mia yang depresi namun memiliki rasa kasih sayang yang hangat.



Gambar 3.31. Palet warna Mia
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 3.32. Model 3D tokoh Mia
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

3.5.3. Eksplorasi Tokoh Sandra

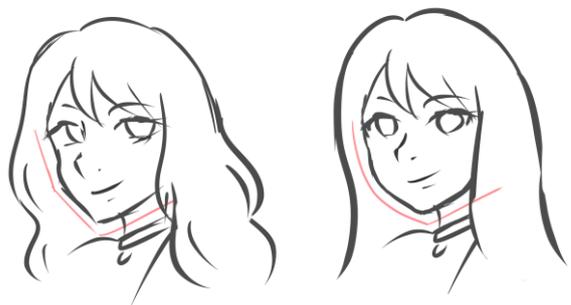
1. Bentuk dasar Sandra

Sandra merupakan tokoh kelas atas yang kelas sosialnya mengikuti ayahnya. Pada awal pembentukan cerita, Sandra merupakan tokoh yang menjatuhkan Mia maka pada konsep awal, ia digambarkan dengan unsur bentuk segitiga dan memiliki kanta kunci '*rebel*'.

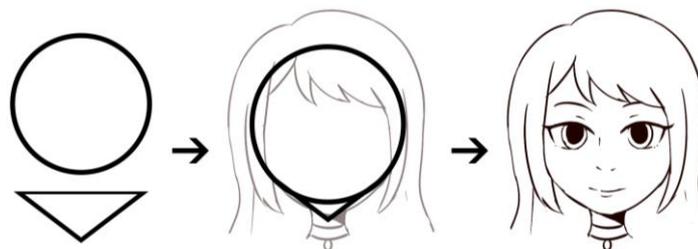


Gambar 3.33. Sketsa konsep awal Sandra
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Penulis menggunakan teori Tillman (2011) dan Bancroft (2006) mengenai bentuk untuk menyusun bentuk dasar Sandra. Awalnya, bentuk dasar Sandra digambarkan dengan bentuk yang kaku. Namun setelah pematangan cerita, kata kunci '*rebel*' dihilangkan dan Sandra dijadikan tokoh yang emosional. Maka, perancangan bentuk dasar Sandra terdiri dari lingkaran dan segitiga dimana lingkaran menggambarkan sifat Sandra yang masih kekanak-kanakan serta bentuk segitiga yang menggambarkan adanya konflik dalam tokoh Sandra.



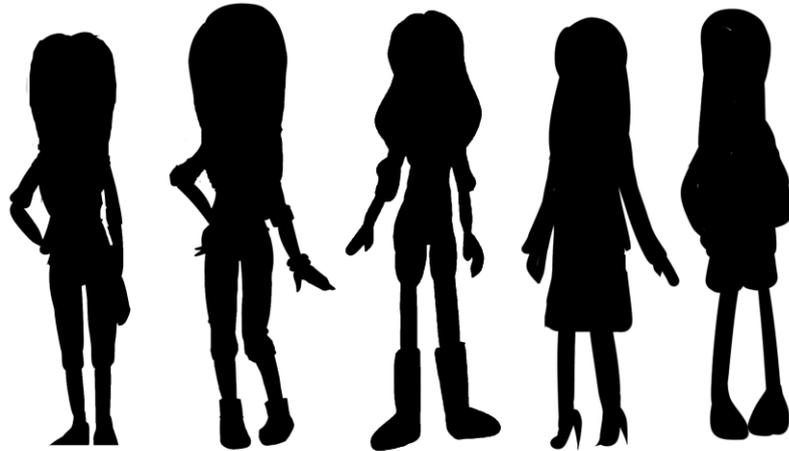
Gambar 3.34. Perbandingan bentuk konsep awal Sandra dengan bentuk final (Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 3.35. Bentuk dasar Sandra (Dokumentasi Pribadi, 2018)

Seperti kedua tokoh sebelumnya, Sandra juga digambarkan menggunakan gaya *lead character*.

Penulis juga melakukan eksplorasi siluet pada tokoh Sandra untuk menentukan proporsi dan bentuk badannya.



Gambar 3.36. Eksplorasi siluet Sandra
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

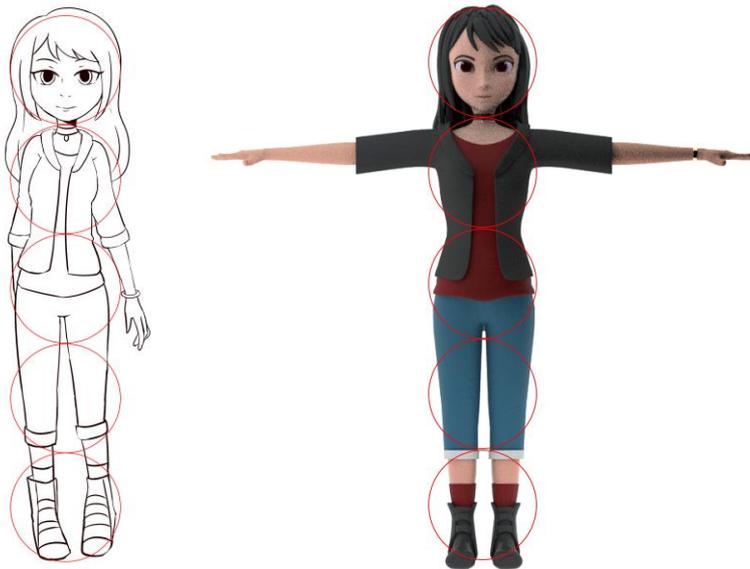
Sandra yang memiliki rambut panjang membuatnya tidak memungkinkan bentuk mukanya akan terlihat pada siluetnya. Maka, penulis mengambil acuan dari siluet tokoh Violet (*The Incredibles 2*, 2018) yang juga memiliki rambut panjang. Tokoh Violet tetap terlihat karena bentuk atas kepalanya yang menyerupai hati. Maka solusi yang penulis ambil adalah menjadikan tokoh Violet referensi untuk pembentukan siluet Sandra.

Setelah itu, penulis masuk ke tahap penggambaran tokoh Sandra dengan proporsi yang sesuai. Proporsi badan Sandra mendekati bentuk proporsi badan Eza namun di ‘panjang’ kan.



Gambar 3.37. Eksplorasi Tinggi Sandra
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Setelah melakukan analisa terhadap acuan yang dipakai dan menurut Bancroft (2006), proporsi remaja memiliki tinggi 5 sampai 5½ kepala. Maka, penulis melakukan revisi terhadap proporsi Sandra.



Gambar 3.38. Perbandingan proporsi sketsa 2D dengan model 3D Sandra
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

2. Kostum Sandra

Gaya berpakaian Sandra mengacu kepada gaya berpakaian remaja wanita modern. Sesuai dengan hasil penelitian dan observasi referensi yang sudah ditentukan.



Gambar 3.39. Sketsa eksplorasi kostum Sandra
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Sandra pun diberikan jaket kulit hitam yang menutupi kaos di bawahnya, celana *jeans* biru, *leggings* dan sepatu. Sandra juga ditampilkan mengenakan cat kuku berwarna merah.



Gambar 3.40. Rancangan kostum awal Sandra
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Terdapat variasi rancangan kostum Sandra. Seperti *leggings* awal Sandra diubah menjadi kaos kaki panjang dan/atau pendek dan juga perubahan pada panjangnya celana *jeans* Sandra.



Gambar 3.41. Eksplorasi kostum Sandra
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

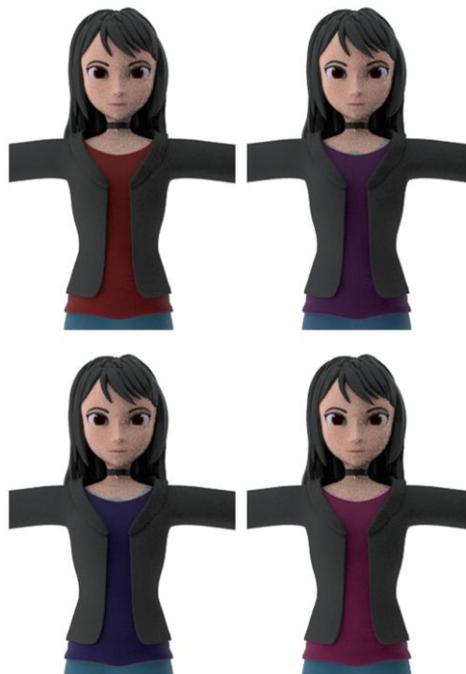
Rancangan kostum Sandra lalu diubah lagi karena terkait dengan cuaca pada film, yaitu musim hujan. Sandra pun akhirnya diberikan celana jeans panjang. Sandra juga diberikan perhiasan seperti *choker* dan gelang untuk menguatkan status sosialnya.



Gambar 3.42. Kostum Final Sandra
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

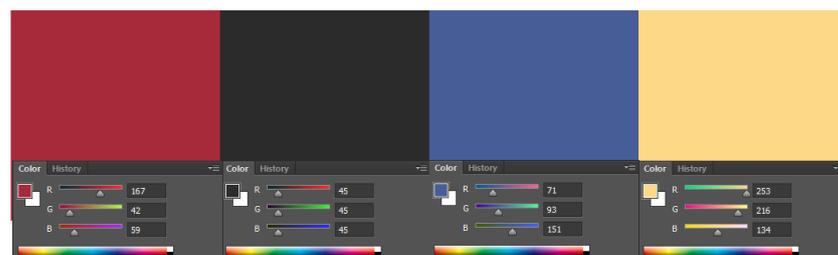
3. Palet Warna Sandra

Warna utama yang dipilih untuk Sandra adalah warna yang feminin dan berpaduan dengan warna hitam untuk menggambarkan kepribadian Sandra yang tertutup namun butuh perhatian. Penulis juga memilih warna gelap untuk menggambarkan kemewahan.



Gambar 3.43. Eksplorasi warna Sandra
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

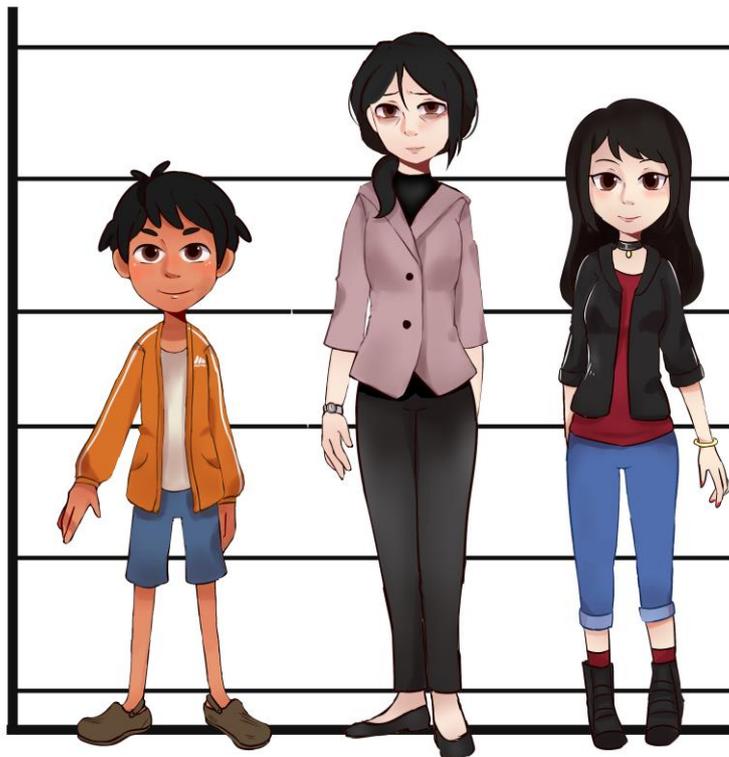
Penulis pun akhirnya memutuskan untuk memberikan Sandra warna merah untuk menggambarkan Sandra yang bersifat emosional.



Gambar 3.44. Palet Warna Sandra
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 3.45. Model 3D tokoh Sandra
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 3.46. "Sound of Rain" Character Line-up
(Dokumentasi Pribadi, 2018)