BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam proyek ini, penulis akan merancang tokoh untuk film animasi pendek berjudul “Sepiring”. Dalam animasi yang akan menggunakan latar Indonesia tahun 1945 dan 1980 ini, memiliki dua tokoh utama yakni Tedjo (penduduk Surabaya) dan Rudolf (tentara Belanda). Dalam perancangan kedua tokoh tersebut, penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mencari informasi langsung dari museum serta buku yang mengandung data tentang sejarah kejadian serta kehidupan di Surabaya pada masa itu. Selain itu ada juga penelitian secara visual untuk mendapatkan gambaran yang benar tentang proses penuaan dan perbedaan kedua ras yang berbeda.

3.1.1. Sinopsis

Animasi pendek “Sepiring” menceritakan tentang seorang koki tua bernama Tedjo pada tahun 1980 yang sedang mempersiapkan hidangan untuk teman lamanya. Pada saat itu, restorannya sudah tutup karena hari sudah malam. Di tengah proses memasak itu, pelayannya mempertanyakan Tedjo yang akhirnya menggunakan ”piring spesial” miliknya. Mendengar pertanyaan itu, Tedjo pun bernostalgia tentang cerita bagaimana ia memperoleh piring tersebut. Sambil memasak Tedjo menceritakan bahwa pada tanggal 19 September 1945, ia menyaksikan sendiri

peristiwa perobekan bendera merah putih biru oleh Arek-Arek Surabaya di Hotel Yamato / Hotel Oranye.

Tedjo yang pada saat itu hanya menyaksikan kejadian itu dari kejauhan, melihat ada seorang tentara Belanda yang terluka kabur dari hotel tersebut. Tak lama, Tedjo lalu diajak untuk bergabung oleh seorang arek-arek dan terpaksa mengikuti mereka. Sore harinya ketika Tedjo kembali ke rumahnya, ia melihat ada bercak darah yang ternyata miliki tentara Belanda yang kabur dari hotel Yamato siang tadi. Melihat hal tersebut Tedjo yang awalnya bimbang akhirnya menolong tentara yang bernama Rudolf itu. Ketika Rudolf masih berlindung disana, Tedjo sempat memasak untuk mereka berdua dengan menggunakan sebuah piring Belanda sebagai wadahnya. Piring itulah yang dipakai kembali oleh Tedjo untuk mempersiapkan masakan untuk teman lamanya Rudolf.

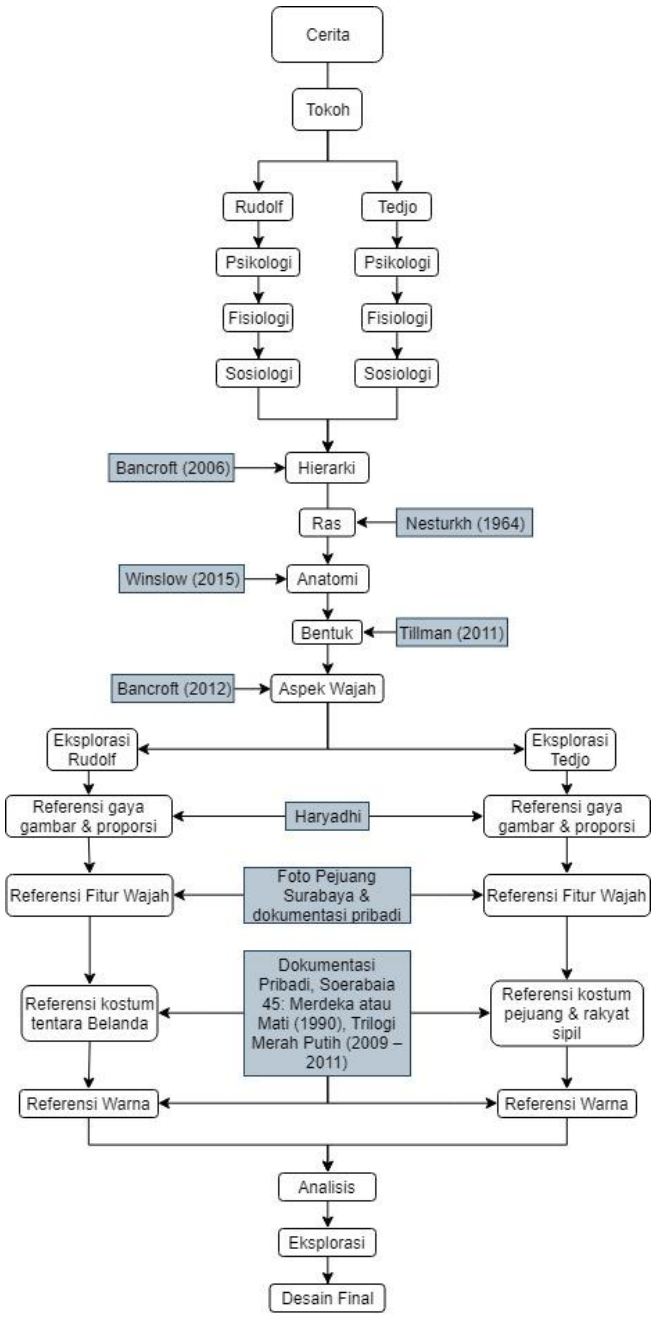
3.1.2. Posisi Penulis

Dalam proses pembuatan animasi pendek 3D "Sepiring", penulis berperan sebagai peneliti untuk merancang tokoh Tedjo dan Rudolf. Penulis berperan untuk merancang kedua tokoh tersebut agar sesuai dengan latar belakang cerita animasi "Sepiring".

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja dimulai ketika cerita telah ditentukan. Penulis memulai perancangan kedua tokoh dengan mempersiapkan tridimensional dari kedua tokoh tersebut. Setelah tridimensional selesai dibuat, penulis lalu menentukan gaya dari tokoh tersebut lalu dipilih gaya *Lead Character*. Setelah ditemukan gaya yang

pas, penulis lalu melakukan riset terhadap perbedaan fisik antar ras karena kedua tokoh yang dirancang berasal dari dua ras berbeda. Proses lalu dilanjutkan dengan proses eksplorasi dengan teori yang telah dipilih sebagai dasarnya.



Gambar 3.1. Skema Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Three-Dimensional Character

1. Tedjo Muda

   a. Fisiologi

      Bertubuh kecil dengan tinggi 165 cm, badan tidak terlalu kurus, kulit sawo matang, Rambut sedikit bergelombang, memelihara sedikit kumis.

   b. Sosiologi

      Tedjo lahir pada tahun 1920, di Surabaya. Tedjo diperkenalkan ke dunia masak oleh orang tuanya sejak kecil, dan sejak saat itu iapun jatuh cinta ke dalam dunia masak. Semasa kecilnya, orang tua Tedjo selalu mengajarkannya untuk berbuat baik dan ramah kepada siapa saja. Dimasa remaja, Tedjo bekerja di Tmajikannya menutup restorannya dan memberi Tedjo barang-barang dari restorannya untuk Tedjo. Selain itu, majikannya juga meninggalkan bekas rumahnya untuk digunakan Tedjo. Dengan barang pemberian majikannya serta pengalamaannya memasak lalu Tedjo mendirikan warung makan dirumah pemberian majikannya itu.

   c. Psikologi

      Karena latar belakangnya yang pernah bekerja kepada majikan Belanda, ia memiliki rasa simpati terhadap orang Belanda. Ia merasa hutang berhutang budi terhadap perbuatan baik yang pernah ia terima

dari orang-orang Belanda yang pernah ia kenal. Tedjo merasa bahwa semua manusia itu sama dan tidak ada yang menginginkan peperangan.

2. Tedjo Tua

a. Fisiologi

Tinggi 160 cm (karena membungkuk) rambut sudah ber-uban, badan sedikit membungkuk dan jadi lebih kurus, wajah mulai timbul keriput, garis rambut mulai melebar dan rambut mulai menipis.

b. Sosiologi

Tedjo yang mengembangkan usahanya sejak dulu kini sudah merenovasi warungnya menjadi restoran yang lebih bagus. Restoran Tedjo sekarang terlihat modern serta menyajikan masakan Indonesia dan beberapa masakan Barat yang dulu Tedjo pelajari ketika bekerja untuk majikannya dahulu pada tahun 1940an. Kini Tedjo tidak lagi tinggal di rumahnya karena telah berubah sepenuhnya menjadi restoran, ia juga memiliki seorang pelayan di restorannya.

c. Psikologi

Tedjo masih memegang teguh prinsipnya untuk bersikap baik dan ramah terhadap orang disekitarnya. Di masa tuanya ini ia semakin menghargai kejadian yang terjadi padanya dimasa lalu dan menjadikannya sebagai pelajaran

3. Rudolf Muda

a. Fisiologi

Memiliki kulit berwarna pucat terang, menggunakan gaya rambut *undercut* khas tentara sekutu era perang dunia dua. Memilki badan tinggi 180 cm, tegap dan bermata biru.

b. Sosiologi

Dilahirkan di Amsterdam pada tahun 1915, Rudolf dibesarkan dikeluarga kelas menengah yang menjunjung tinggi kerukunan antar manusia. Rudolf bekerja di bisnis tekstil keluarga. Ia lalu terpaksa menjadi tentara untuk membantu biaya hidup keluarga karena bisnis keluarga miliknya sedang mengalami penurunan. Rudolf lalu diberi tugas ke Indonesia sebagai tugas pertamanya dengan pangkat *Kanonier* yaitu pangkat infantri terendah dalam satuan pasukan belanda.

c. Psikologi

Ia memiliki rasa simpati terhadap rakyat Indonesia karena merasa adanya ketidak adilan. Ia sangat merindukan dan ingin secepatnya kembali kepada keluarganya. Rudolf juga sering merasa takut setiap kali diberi tugas oleh atasannya.

4. Rudolf Tua

a. Fisiologi

Rambut mulai memutih dan menipis, tubuh sedikit lebih gemuk, sedikit membungkuk, mulai keriput.

b. Sosiologi

Setelah kembali ke Belanda, Rudolf berhenti menjadi tentara dan menggunakan uang yang ia dapat untuk mengembangkan bisnis tekstil keluarga. Kini Rudolf telah menjadi pengusaha tekstil sukses. Ia juga sering berkeliling dunia mencari inspirasi untuk produknya.

c. Psikologi

Rudolf tua sangat menyayangi keluarganya dan menjadi orang yang dermawan. Ia selalu berusaha membantu orang lain seperti saat ia dibantu dahulu oleh Tedjo.

3.4. Acuan

Dalam proyek ini, penulis merancang tokoh berdasarkan data baik tertulis ataupun visual serta gabungan dari riset dan teori yang telah diperoleh dari berbagai sumber.

3.4.1. Proporsi

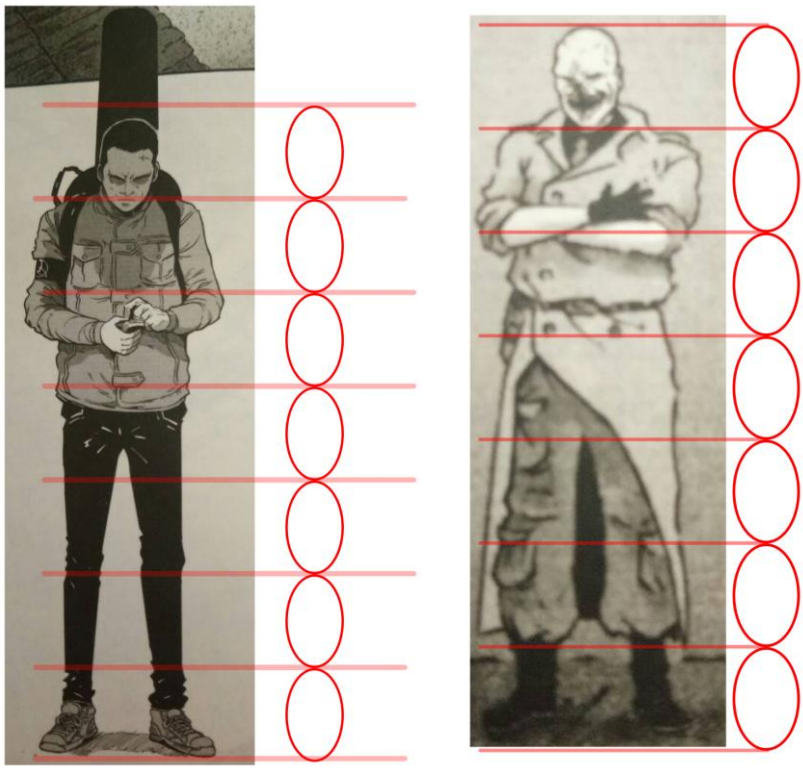
Dalam perancangan tokoh Tedjo dan Rudolf, ketika telah ditentukan bahwa akan digunakannya gaya *lead character*, selanjutnya penulis mencari contoh proporsi

yang masih dapat dikategorikan sebagai *lead character*. Penulis lalu menemukan komik berjudul "Jitu" karangan Haryadhi. Penulis memilih gaya ini karena sesuai dengan kategori *lead character* yang penulis cari yaitu tidak terlalu realis serta dapat menunjukkan ekspresi wajah dengan jelas.

Gambar 3.2. *Screenshot* Jitu

(sumber: Jitu, 2017)

Tokoh dalam komik "Jitu" ini memiliki proporsi tinggi badan berjumlah tujuh kepala. Proporsi serta bentuk tersebut lalu penulis jadikan acuan untuk menentukan proporsi tubuh tokoh animasi "Sepiring".

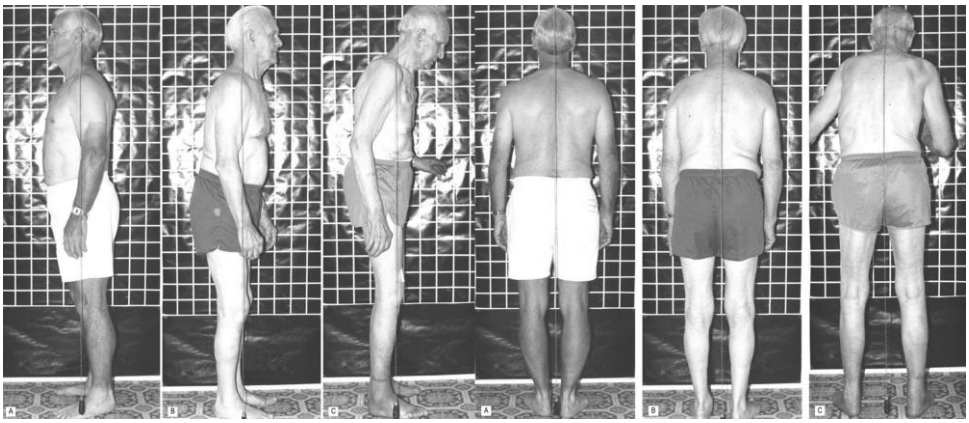


Gambar 3.3. Proporsi tubuh Rudra & Komandan

(sumber: Jitu, 2017)

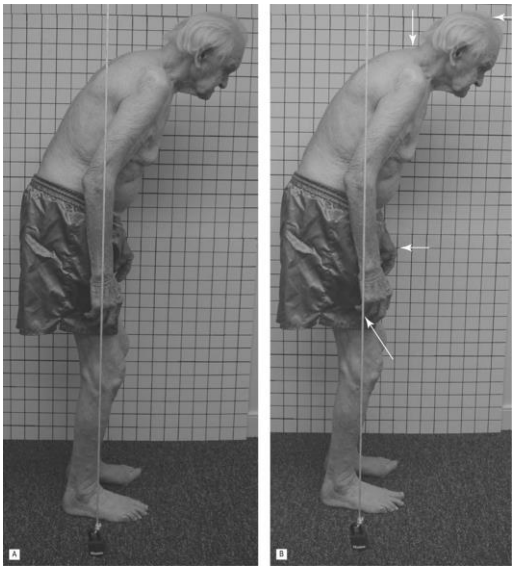
Selain menggunakan referensi komik Jitu sebagai panduan proporsi tubuh tokoh Tedjo dan Rudolf, penulis juga menggunakan beberapa referensi lain tentang postur tubuh manula. Diketahui bahwa perubahan poster manusia yang menua dapat dipengaruhi dari beberapa faktor seperti gravitasi, serta kekuatan otot dan tulang. Diketahui pula bila seseorang memiliki postur yang membungkuk saat berdiri, maka akan ada beberapa gerakan tambahan pada area badan lain untuk menyeimbangkan badannya. Selain itu, terdapat juga referensi lain yang menggambarkan ilustrasi postur manula berumur 60 tahun yang berbeda dari referensi sebelumnya. Dari kedua perbedaan tersebut maka penulis menyimpulkan

bahwa kebiasaan serta latar belakang seseorang juga dapat mempengaruhi postur seseorang ketika tua nanti.



Gambar 3.4. Lateral & posterior posture of (A) a 60-year-old man; (B) a 78-year-old man; and (C) a 93-year-old man.

(sumber: www.musculoskeletalkey.com/posture/)



Gambar 3.5. This 98-year-old man's posture shows a subtle shift of the hands forward, trunk and head more erect and right great toe extension.

(sumber: www.musculoskeletalkey.com/posture/)

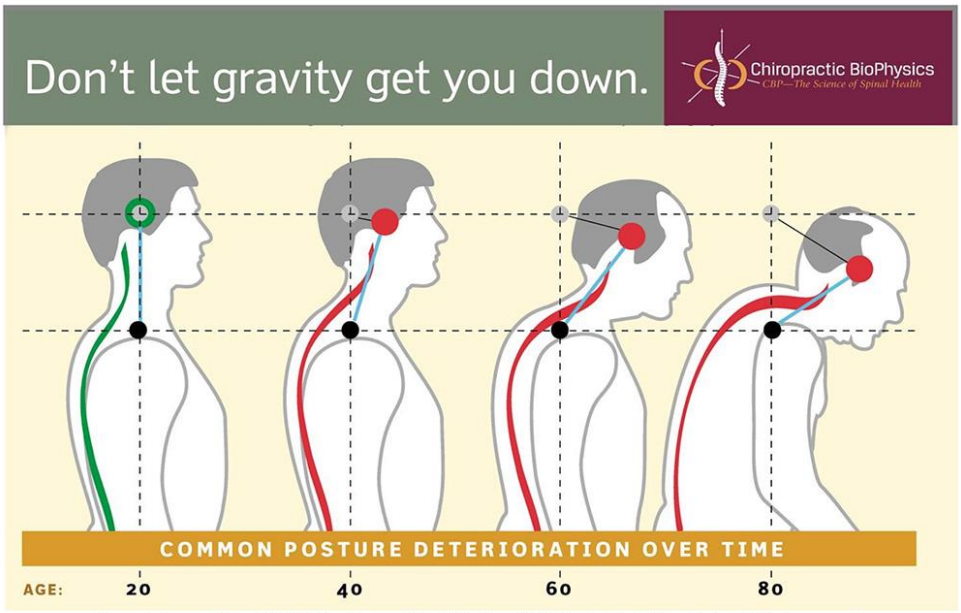


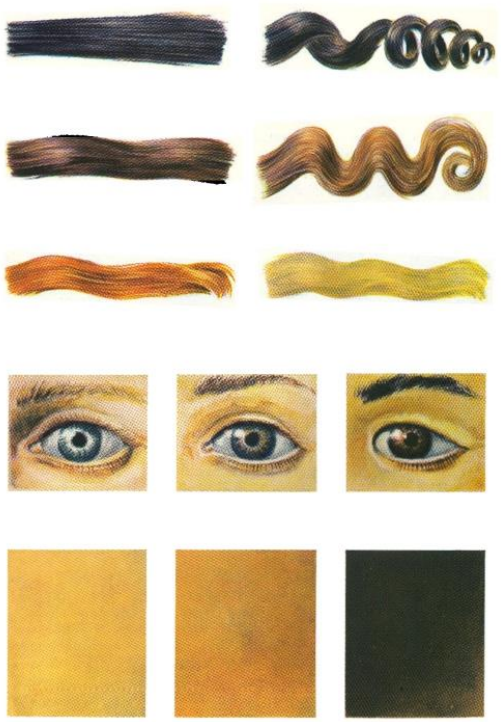
Figure 1. Image ©Copyright CBP Seminars and Deed Harrison, LLC. Reprinted with Permission. All rights reserved.

Gambar 3.6. Common Posture Detorioration Over Time

(sumber: www.triadhealthcenter.com/text-neck-more-serious-than-it-looks/)

3.4.2. Pewarnaan

Dalam pewarnaan tokoh Tedjo dan Rudolf, penulis akan menggunakan dua jenis referensi. Pertama penulis akan menggunakan referensi warna kulit berdasarkan kedua ras yang berbeda untuk Tedjo dan Rudolf. Sedangkan untuk pewarnaan kostum, penulis akan lebih menggunakan referensi dari film ataupun foto yang dapat memberikan informasi atau gambaran tentang kostum yang digunakan pada tahun 1945 dan 1980.



Gambar 3.7. *Hair,Iris and Skin Variation*
(The Races of Mankind, 1964)

3.4.3. Tedjo

a) Tedjo Muda

Setelah ditentukan acuan proporsi untuk perancangan tokoh, selanjutnya penulis menggunakan foto-foto pejuang dan penduduk sipil Surabaya era 1945 sebagai acuan dasar untuk perancangan fitur wajah tokoh Tedjo muda. Penulis menggunakan kedua acuan tersebut untuk mendapatkan gambaran penampilan penduduk laki laki Surabaya di tahun 1945. Acuan foto-foto yang digunakan juga telah disesuaikan dengan aspek *three-dimentional* dari tokoh Tedjo muda. Berikut adalah beberapa acuan dalam merancang tokoh Tedjo.

Gambar 3.8. Bung Tomo

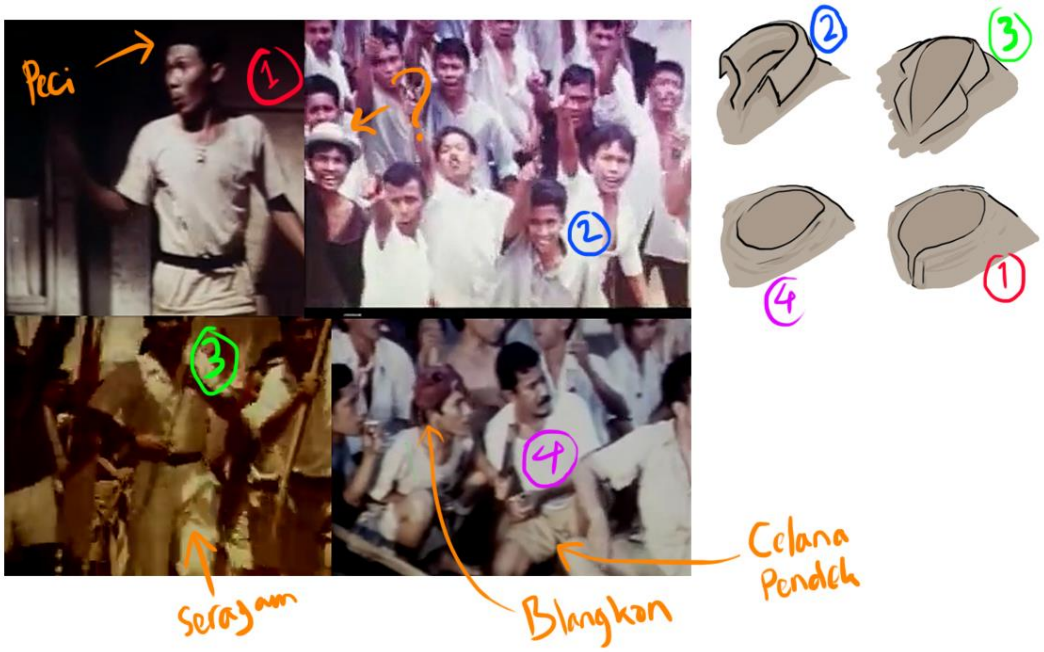
(sumber: www.biografipedia.com)

Gambar 3.9. B.M. Diah

(sumber: Album Perjuangan Kemerdekaan 1945-1950, 1975)

Setelah menemukan acuan yang pas untuk fitur wajah, penulis lalu mencari acuan untuk perancangan kostum Tedjo muda. Fitur wajah yang dijadikan acuan adalah gaya rambut, kumis, bentuk alis, hidung hingga mata. Untuk acuan kostum, penulis menggunakan beberapa foto yang didapat dari museum Sepuluh Nopember di Surabaya. Namun dikarenakan kurangnya gambaran visual tentang penduduk sipil Surabaya di era tersebut, maka penulis

menggunakan acuan lain seperti film “Soerabaia 45:Merdeka atau Mati (1990)” dan “Trilogi Merah Putih (2009 – 2011) untuk menemukan varias acuan yang menggambarkan pakaian penduduk sipil di era tersebut. Pemilihan film “Soerabaia 45:Merdeka atau Mati (1990)” di pilih oleh penulis sebagai acuan karena merupakan salah satu film yang secara khusus menceritakan tentang perjuangan di Surabaya pada tahun 1945 sehingga sesuai dengan *setting* dari cerita “Sepiring”. Film tersebut juga dipilih sebagai acuan karena memiliki penggambaran visual yang lebih mirip dengan foto dokumentasi sejarah yang ada.



Gambar 3.10. Acuan Kostum Tedjo 1

(sumber:Soerabaia 45:Merdeka atau Mati, 1990)

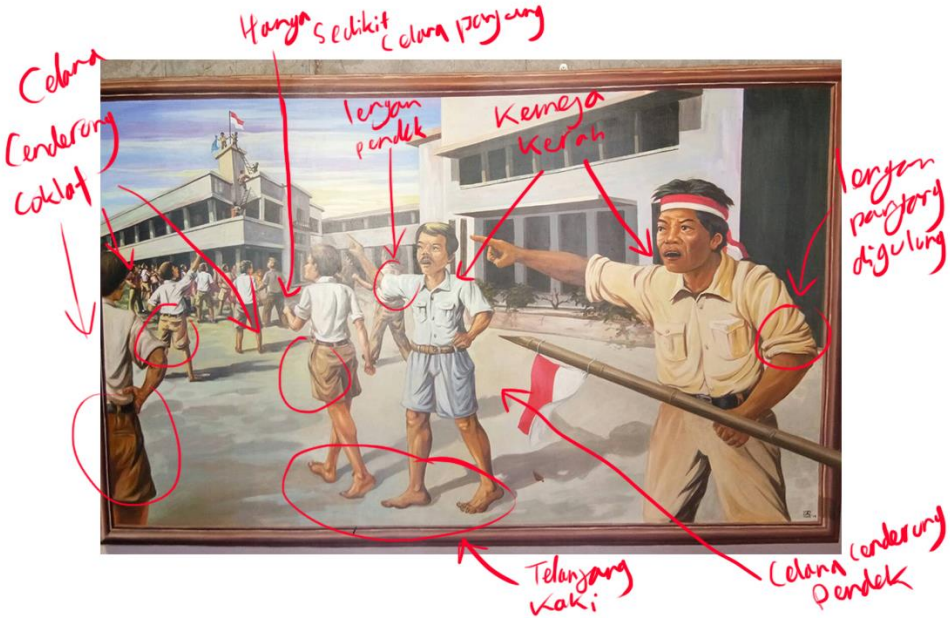
Acuan lainnya yaitu film Trilogi Merah Putih (2009-2011) yang memiliki *setting* di tahun 1947 dipilih untuk dijadikan sebagai variasi acuan kostum tokoh Tedjo. Usaha pencarian variasi ini dilakukan karena kurangnya variasi kostum

penduduk sipil dalam film “Soerabaia 45:Merdeka atau Mati (1990)”. Dalam film ini, kostum dari penduduk sipil lebih bervariasi dari segi warna dan bentuk sehingga memberi tambahan acuan dalam proses eksplorasi kostum tokoh Tedjo.

Gambar 3.11. Acuan Kostum Tedjo 2

(sumber: Trilogi Merah Puti, 2009-2011)

Selain kedua film tersebut, ada juga beberapa acuan kostum yang didapat dari foto serta lukisan yang terdapat di museum Sepuluh Nopember. Lukisan serta foto dokumentasi sejarah ini digunakan penulis sebagai acuan dengan maksud agar perancangan kostum Tedjo tidak jauh melenceng dari kostum aslinya. Dengan digunakannya data yang didapat dari museum sebagai acuan diharapkan agar hasil rancangan tetap dapat menampilkan visual yang sesuai dengan *three-dimensional* tokoh Tedjo.



Gambar 3.12. Lukisan Kejadian Perobekan Bendera

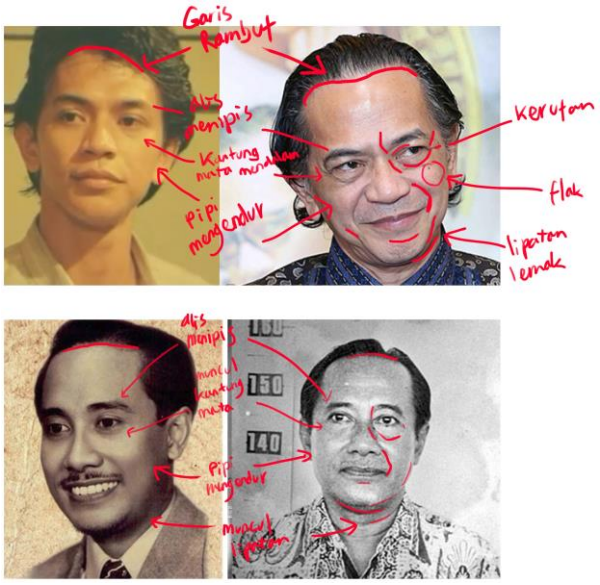
(sumber: Museum Sepuluh Nopember)

Gambar 3.13. Potret tahun 1945

(sumber: Album Perjuangan Kemerdekaan 1945-1950, 1975)

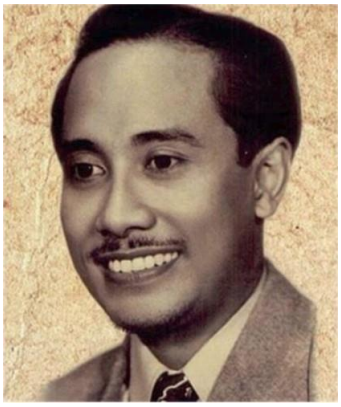
b) Tedjo Tua

Untuk perancangan Tedjo tua, acuan yang digunakan adalah foto-foto yang menunjukkan efek penuaan dari muda ke tua. Beberapa foto yang digunakan penulis sebagai acuan berasal dari foto asli aktor & pejuang Indonesia seperti foto Bung Tomo yang berumur 25 dan 58 tahun, juga foto aktor Ray Sahetapy yang berumur 27 dan 60 tahun. Pemilihan acuan ini bertujuan untuk mengetahui efek penuaan pada fitur wajah manusia khususnya pada ras *mongoloid*. Dari kedua aktor ini, penulis juga melakukan beberapa pengamatan visual. Dari pengamatan ini didapati bahwa munculnya kerutan di beberapa bagian lipatan wajah serta terlihat lebih dalam. Terdapat juga pemutihan dan penipisan rambut serta naiknya garis rambut. Kantung mata juga cenderung menebal dan semakin terlihat kendur. Kedua aktor terlihat lebih gemuk karena kulit pipi yang lebih mengendur.



Gambar 3.14. Pengamatan Visual Penuaan

(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.15. Bung Tomo

(sumber: www.biografipedia.com)

Gambar 3.16. Bung Tomo Tua

(sumber: https://majalah.tempo.co/read/149411/berakhir-di-tanah-suci)

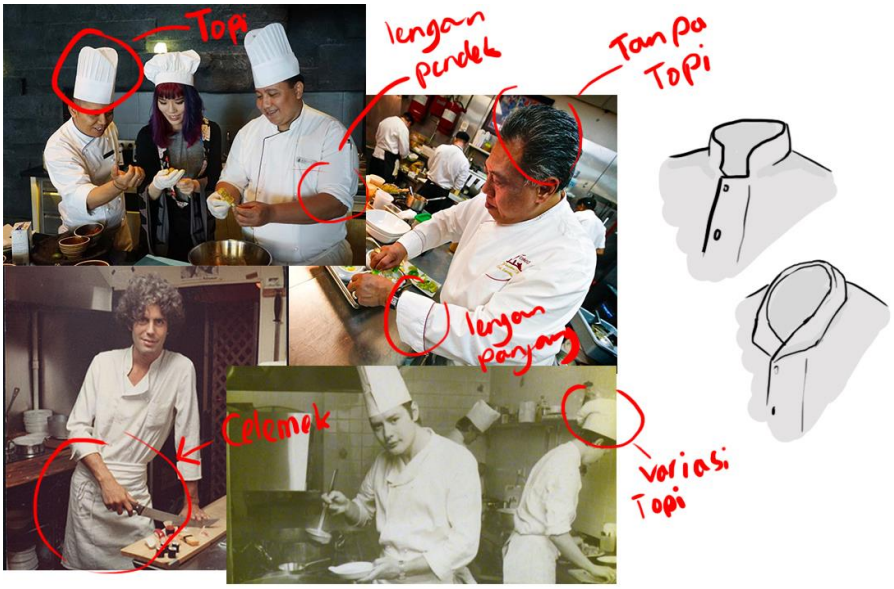
Gambar 3.17. Ray Sahetapy Muda

(sumber: Si Cantik Ponirah Terpidana, 1984)

Gambar 3.18. Ray Sahetapy Tua

(sumber: www.tabloidbintang.com)

Selain itu, penulis juga menggunakan foto koki era 1980 sebagai referensi kostum koki untuk dikenakan oleh Tedjo tua. Karena ada beberapa variasi kostum koki serta gaya masing-masing koki dalam mengenakan seragamnya membuat penulis menyempitkan referensi dengan menggunakan dua foto koki Indonesia. Keputusan untuk memberi kostum ini pada Tedjo tua walau terkesan seperti kostum koki di negara barat karena Tedjo juga menyajikan masakan barat di restorannya. Untuk lebih mendukung pemilihan kostum koki tersebut, penulis juga menggunakan referensi koki di barat pada tahun 1980 yang kostumnya masih menyerupai kostum koki masa kini.



Gambar 3.19. Pengamatan Visual Kostum Tedjo tua

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.20. Acuan Kostum Tedjo Tua 1

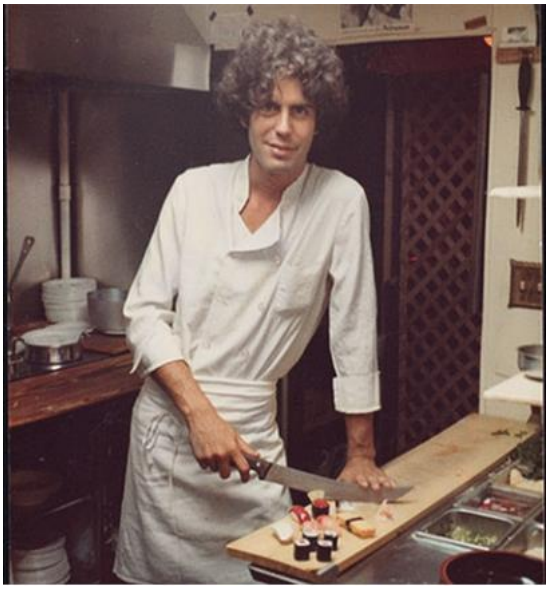
(Sumber: www.lacarmina.com/blog/2015/08/bali-cooking-lessons-indonesian-food-tours)

Gambar 3.21. Acuan Kostum Tedjo Tua 2

(sumber: www.omarniode.org/blogreads-195.php)

Gambar 3.22. Ian McAndrew 1980

(sumber: www.itv.com)



Gambar 3.23. Anthony Bourdain,Soho Kitchen, 1980

(sumber: www.cajundavinci.com/tag/anthony-bourdain/)

3.4.4. Rudolf

1. Rudolf Muda

   Dalam perancangan tokoh Rudolf muda, acuan untuk fitur wajah diambil dari foto jadul tentara sekutu tak dikenal dari era perang dunia kedua. Keputusan penggunaan foto tentara sekutu sebagai acuan karena adanya kemiripan fitur wajah sesama ras *europeoid* utara serta gaya rambut tentara pada umumnya saat era tersebut. Ada juga acuan yang diambil dari teori dalam buku karangan M.Nesturkh (1895-1979) yang berjudul *The Races of Mankind (1964)* untuk dijadikan acuan variasi wajah yang memungkinkan dimiliki oleh ras tersebut.

Gambar 3.24. Gaya rambut tentara sekutu perang dunia kedua

(sumber: www.hair-and-makeup-artist.com/mens-military-haircuts)

Gambar 3.25. *Norwegian*

(sumber: The Races of Mankind, 1964)

Selain acuan untuk fitur wajah, Penulis dalam merancang kostum untuk Rudolf muda menggunakan berbagai acuan yang didapat dari foto dokumen sejarah dan film. Acuan yang didapatkan untuk kostum tentara Belanda cukup beragam karena adanya variasi bentuk seragam dari segi warna, corak, hingga bentuk untuk tentara Belanda.

Gambar 3.26. Seragam Tentara Belanda

(sumber: www.usmilitariaforum.com)

Gambar 3.27. Tentara Belanda di Indonesia

(sumber: www.bosmurah.com/kenangan-kisah-unik-di-pertempuran-10-november-1945-surabaya-part-5)

Karena tidak jelasnya warna seragam belanda dalam foto dokumen yang didapat dari museum, maka penulis juga memutuskan menggunakan gambaran seragam Belanda dari Trilogi Merah Putih (2009-2011) sebagai acuan. Film tersebut dipilih sebagai acuan karena ada beberapa variasi bentuk serta warna dari kostum tentara Belanda sehingga dapat berguna dalam proses eksplorasi.

Gambar 3.28. Acuan Kostum Rudolf Muda

(sumber: Trilogi Merah Putih, 2009-2011)

Dengan menggunakan ke 2 sumber referensi yakni foto dokumen musem dan gambaran dari film Trilogi Merah Putih (2009-2011), penulis lalu melakukan pengamatan secara visual. Disini penulis menemukan terdapat tiga alternatif warna untuk seragam tentara Belanda. Terdapat juga dua alternatif bentuk kerah serta dua alternatif bentuk boot, serta sejenis setelan sepatu yang dicampur dengan kain yang diikat tinggi seperti kaus kaki.

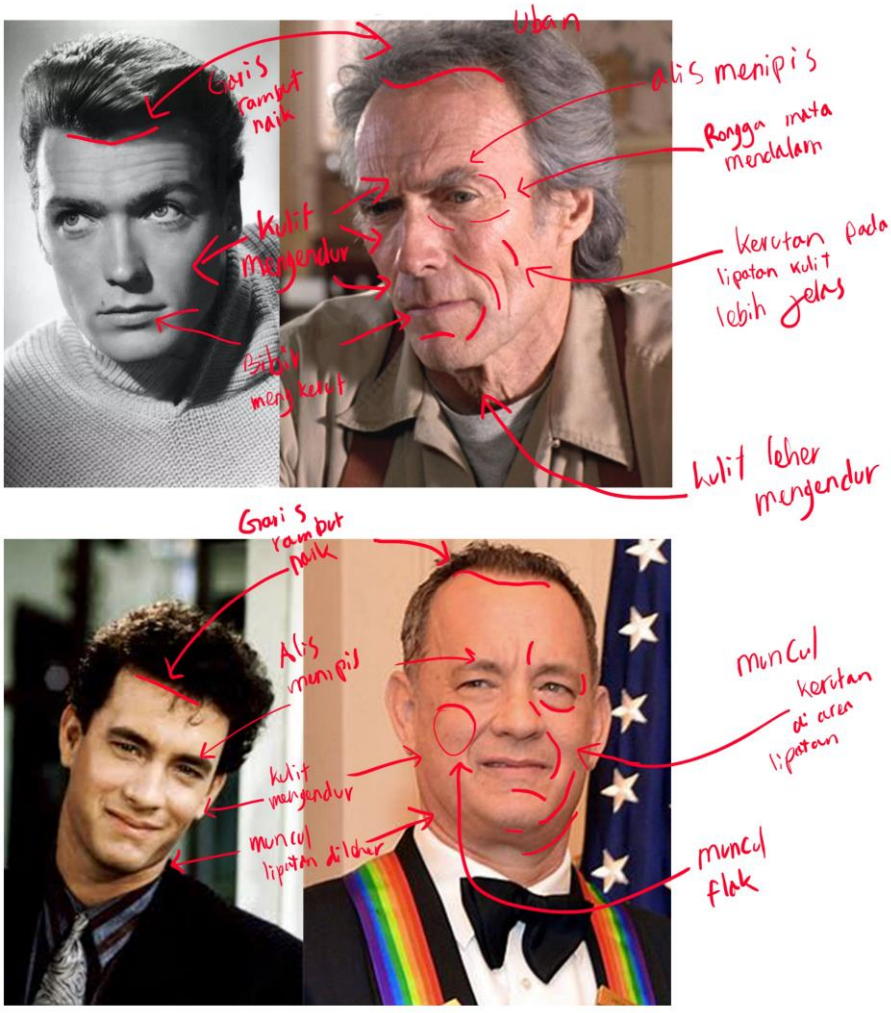
Gambar 3.29. Pengamatan Visual Kostum Rudolf Muda

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Rudolf Tua

Untuk perancangan Rudolf tua, penulis menggunakan beberapa foto perbandingan tua dan muda dari aktor dengan ras *europeoid* utara untuk menghindari kesalahan dalam proses penuaan manusia khususnya ras *europeoid* utara. Untuk acuan, penulis menggunakan foto Clint Eastwood ketika berumur 28 dan 65 tahun, serta Tom Hanks pada umur 30 dan 62 tahun. Dengan kedua sampel foto kedua aktor ini, penulis melakukan pengamatan tentang bagaimana efek penuaan terhadap wajah pada rentang umur tersebut. Dari pengamatan tersebut, penulis menemukan beberapa perbedaan diantara kedua aktor. Didapati bila ketika menua dan menjadi kurus (Clint Eastwood), maka akan terlihat jelas kerutan serta kendurnya kulit dibagian leher dan pipi, selain itu rongga manta juga cenderung lebih

terlihat. Hal tersebut tidak terjadi pada Tom Hanks yang lebih gemuk, sebagai gantinya orang yang lebih gemuk akan lebih terlihat lipatan lemak di leher serta pipi yang terlihat lebih gemuk karena kendurnya kulit. Selain itu terdapat juga persamaan seperti munculnya uban, menipisnya rambut serta naiknya garis rambut, munculnya kerutan yang lebih mendalam di bagian lipatan lipatan otot.

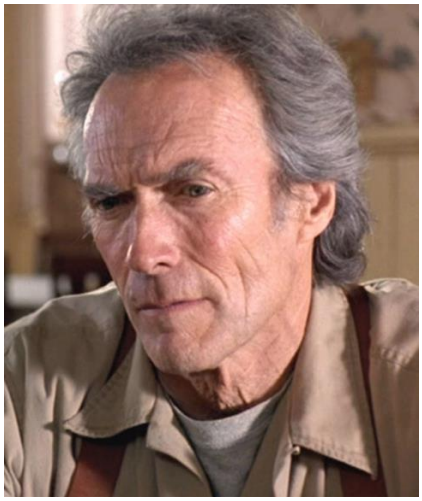


Gambar 3.30. Pengamatan visual Penuaan Rudolf

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.31. Clint Eastwood 30 Tahun

(sumber: www.reddit.com)

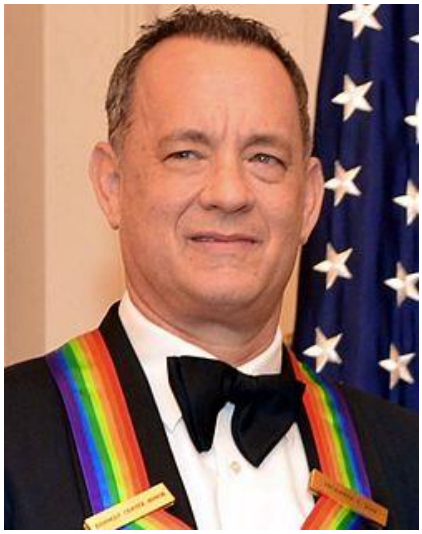


Gambar 3.32. Clint Eastwood 65 Tahun

(sumber: the bridges of madison county, 1955)

Gambar 3.33. Tom Hanks 30 Tahun

(sumber: Nothing In Common, 1986)

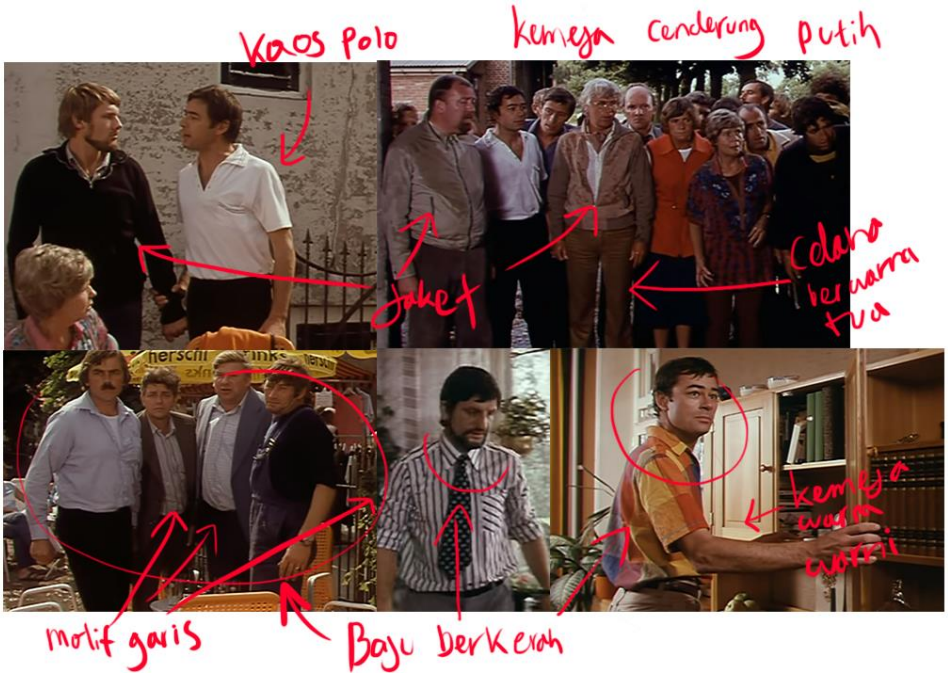


Gambar 3.34. Tom Hanks 62 Tahun

(sumber: en.wikipedia.org)

Selain pengamatan visual terhadap proses penuaan, penulis juga melakukan pengamatan visual dari film *De Bende van Hiernaast*(1980) untuk dijadikan sebagai referensi kostum Rudolf tua pada tahun 1980.

Dalam film ini, penulis mendapati bahwa terdapat kecenderungan dari laki laki Belanda untuk mengenakan baju berkerah dan rapih dalam berbagai keadaan formal maupun tidak formal. Dapat dilihat juga warna kemeja yang dipakai cenderung berwarna putih, abu-abu dan sejenisnya. Dalam film itu juga menunjukkan adanya kecenderungan pria dewasa mengenakan celana panjang bahan berwarna gelap lengkap dengan tali pinggang di berbagai keadaan.



Gambar 3.35. Pengamatan visual kostum Rudolf Tua

(sumber: De Bende van Hiernaast, 1980)

3.5. Proses Perancangan

Proses perancangan akan dibagi menjadi empat bagian berdasarkan tokoh yaitu Tedjo muda, Tedjo tua, Rudolf Muda, dan Rudolf Tua. Masing-masing tokoh

dirancang berdasarkan acuan yang telah ada dan akan dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan rumusan masalah.

3.5.1. Tedjo Muda

1. Rancangan Awal

   Proses perancangan Tedjo dimulai dengan proses eksplorasi. Penulis pada tahap ini merancang dengan bebas sambil mencocokkan serta mengira bentuk yang pas dengan cerita yang sudah ada. Pada proses ini, penulis juga sambil mencari fitur wajah yang khas untuk Tedjo.

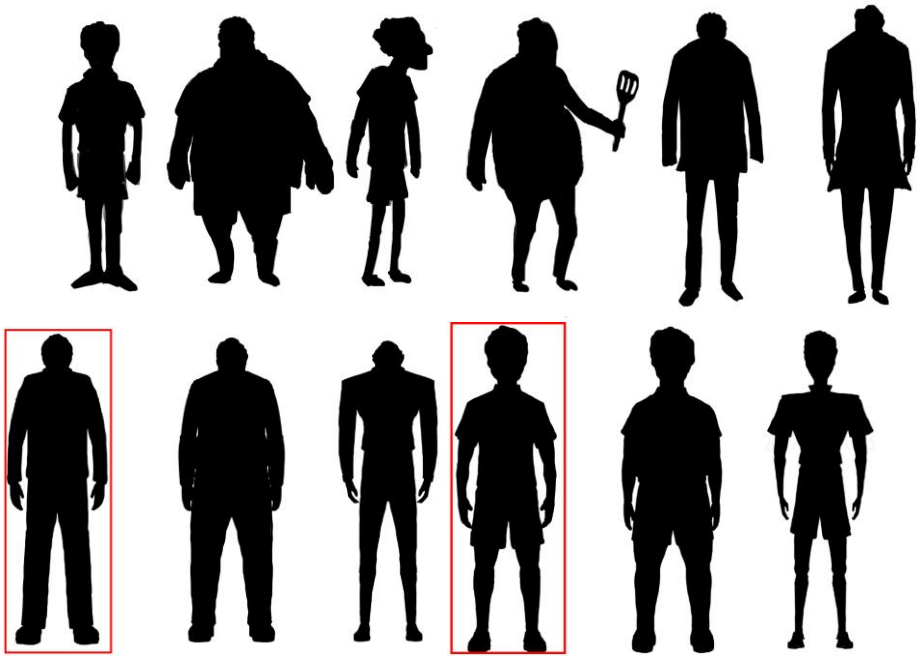
Gambar 3.36. Sketsa awal

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Bentuk dan Proporsi

   Berikutnya setelah *three-dimensional* terbuat, penulis melakukan eksplorasi bentuk dengan membuat rangkaian beberapa siluet dengan bentuk yang berbeda beda. Proses ini dilakukan agar tokoh dapat lebih

mudah diingat dan memiliki ciri khasnya sendiri. Disini penulis sudah mendapat beberapa acuan kostum yang dapat digunakan untuk tokoh Tedjo sehingga memungkinkan untuk pembuatan siluet.



Gambar 3.37. Sketsa Siluet Tedjo

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap selanjutnya, penulis yang sudah mendapatkan pilihannya (kotak merah) maka eksplorasi fitur wajah dan kostum dapat dilanjutkan kembali. Disini penulis dalam merancang Tedjo muda terinspirasi dari fitur wajah dari B.M Diah dan Bung Tomo, lalu penulis memadukan fitur wajah dari kedua tokoh sejarah tersebut kedalam tokoh Tedjo. Perancangan Tedjo disini juga menggunakan referensi lukisan gambaran peristiwa perobekan bendera di hotel Yamato. Wajah Tedjo

akhirnya diberi sedikit kumis seperti Bung Tomo dan rambut seperti rambut B.M Diah.

Gambar 3.38. Rancangan Tedjo

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah rancangan awal Tedjo muda yang telah dirancang berdasarkan eksplorasi bentuk serta acuan yang ada. Penggunaan rambut rapih serta kumis sebagai fitur wajah Tedjo muda didasari oleh fitur wajah BM. Diah & Bung Tomo muda.

3. Kostum

Dalam perancangan kostum Tedjo, penulis menggunakan beberapa acuan seperti dari film Merah Putih Trilogi (2009-2011), Soerabaia 45: Hidup atau Mati (1990), dan lukisan dari Museum 10 November yang menggambarkan situasi perobekan bendera di depan hotel Yamato. Dari

semua acuan tersebut, dapat dilihat bahwa pada masa tersebut rakyat sipil sering kali menggunakan celana pendek berwarna cerah ataupun pastel dalam kegiatan sehari-hari. Selain celana pendek, dapat dilihat juga bahwa pada masa tersebut rakyat sipil kebanyakan menggunakan kaos dan kemeja. Beberapa variasi lain adalah ada atau tidaknya sepatu yang digunakan rakyat sipil pada masa itu. Akhirnya penulis memutuskan untuk memberi Tedjo kemeja dan celana pendek seperti yang digambarkan pada lukisan pada acuan yang menggambarkan situasi perobekan bendera di hotel Yamato. Selain itu penulis juga memberi Tedjo sepatu untuk disesuaikan dengan *three-dimensional*.

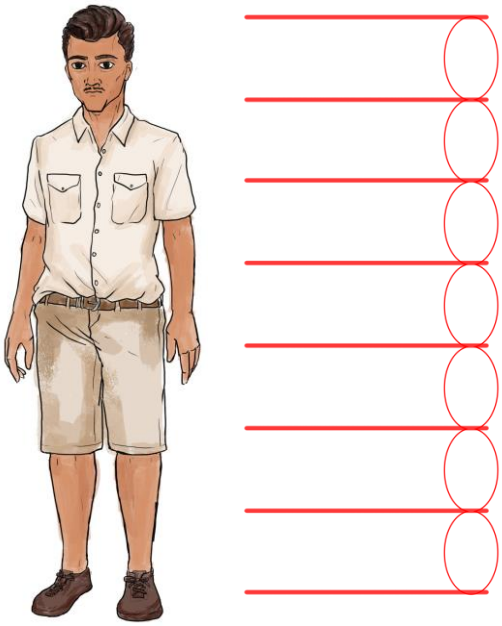
4. Warna

Selain perancangan bentuk,proporsi dan kostum, penulis juga menjadikan beberapa foto dan film sebagai rujukan untuk mendapatkan warna yang sesuai untuk kostum Tedjo. Sedangkan untuk pewarnaan warna kulit ataupun rambut, penulis menggunakan acuan dari buku *"The Races of Mankind" (1964).*

Gambar 3.39. *Skin Variation*
(The Races of Mankind, 1964)

Setelah memadukan acuan diatas, maka penulis dapat membuat rancangan Tedjo yang sesuai. Untuk warna kulit, penulis sedikit merubah warna pada kulit Tedjo berbeda dari referensi untuk kepentingan estetika.

5. Hasil Perancangan

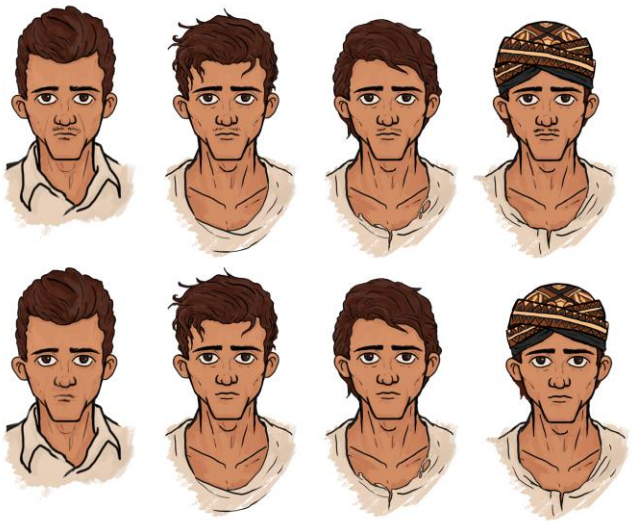


Gambar 3.40. Tedjo Muda

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

6. Revisi & Rancangan Akhir

Setelah proses sebelumnya, Penulis mendapat revisi untuk Tedjo muda karena kurang sesuainya penampilan dan fitur wajah dari Tedjo muda. Untuk itu, penulis membuat beberapa alternatif lain untuk penampilan Tedjo muda. Nantinya revisi terhadap Tedjo muda ini juda berpengaruh terhadap Tedjo tua sehingga tokoh Tedjo tua juga harus di sesuaikan dengan penampilan Tedjo tua yang dipilih.



Gambar 3.41. Revisi Tedjo

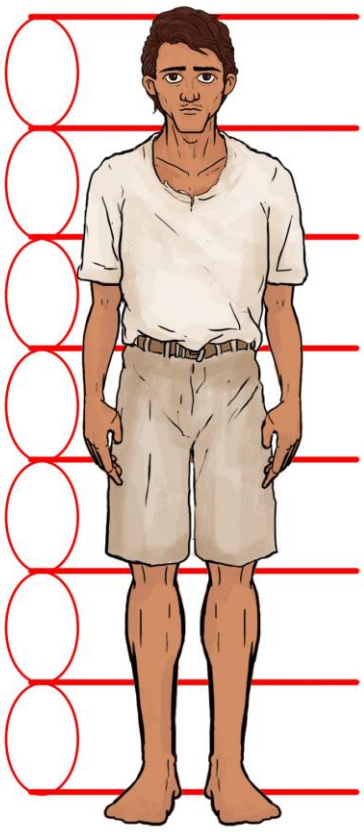
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari revisi ini, penulis mengganti pakaian Tedjo dari kemeja menjadi kaos untuk lebih sesuai dengan *three-dimensional* tokoh Tedjo. Penulis juga memilih Tedjo dengan rambut yang lebih panjang agar terlihat lebih muda dan tidak terlalu rapih.

Gambar 3.42. Tedjo muda yang terpilih

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah ditentukan rancangan akhir kostum serta fitur wajah dari Tedjo, penulis lalu membuat gambaran proporsi seluruh badan dan ekspresi wajah Tedjo untuk disesuaikan dengan proporsi yang dijadikan acuan. Seperti yang digunakan dalam komik “Jitu”, tokoh Tedjo juga menggunakan tinggi tujuh kepala.



Gambar 3.43. Proporsi Tubuh Tedjo

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.44. Ekspresi Tedjo Muda

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.5.2. Tedjo Tua

1. *Three-dimensional*

   Perancangan Tedjo tua diawali dengan pembuatan *three-dimensional* untuk dijadikan sebagai acuan perancangan desain Tedjo tua.

a. Fisiologi

   Tinggi 160 cm (karena membungkuk) rambut sudah ber-uban, badan sedikit membungkuk dan jadi lebih kurus, wajah mulai timbul keriput, garis rambut mulai melebar dan rambut mulai menipis.

b. Sosiologi

   Tedjo yang mengembangkan usahanya sejak dulu kini sudah merenovasi warungnya menjadi restoran yang lebih bagus. Restoran Tedjo sekarang terlihat modern serta menyajikan masakan Indonesia dan beberapa

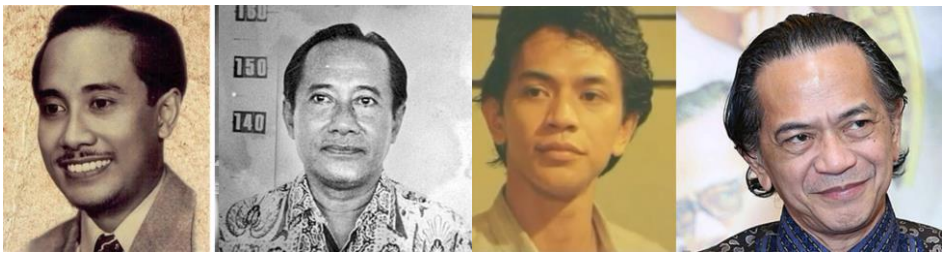
masakan Barat yang dulu Tedjo pelajari ketika bekerja untuk majikannya dahulu pada tahun 1940an. Kini Tedjo tidak lagi tinggal di rumahnya karena telah berubah sepenuhnya menjadi restoran, ia juga memiliki seorang pelayan di restorannya.

c. Psikologi

Tedjo masih memegang teguh prinsipnya untuk bersikap baik dan ramah terhadap orang disekitarnya. Di masa tuanya ini ia semakin menghargai kejadian yang terjadi padanya dimasa lalu dan menjadikannya sebagai pelajaran.

2. Bentuk dan Proporsi

Setelah rancangan Tedjo muda selesai,dari sini penulis lalu merancang wajah Tedjo tua dengan menggunakan rancangan Tedjo muda sebagai dasar. Lalu dengan menggunakan referensi foto penuaan, penulis menentukan bagaimana wajah Tedjo ketika menua.



Gambar 3.45. Referensi Tedjo Tua

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari referensi sebelumnya, lalu penulis mulai merancang wajah Tedjo tua. Beberapa efek penuaan wajah Tedjo pada tahap ini sedikit lebih di buat tidak

terlalu berlebihan untuk menjaga fitur khas Tedjo. Penulis juga mempertimbangkan kembali perubahan wajah Tedjo sesuai dengan *three-dimensional* dari Tedjo tua.

3. Kostum

   Berikutnya, penulis merancang kostum untuk Tedjo tua. Berdasarkan *three-dimensional* tokoh Tedjo tua, ia yang kini sudah lebih sukses dan memiliki restoran yang lebih besar. Restoran Tedjo kini tidak hanya menyajikan makanan khas Indonesia tetapi juga beberapa makanan Barat dan masih dimasak sendiri oleh Tedjo. Karena hal itu, penulis memilih kostum koki yang biasa digunakan oleh koki profesional Indonesia yang bekerja di restoran modern. Dipilih pula celana panjang untuk Tedjo tua seperti yang digunakan koki pada umumnya.

4. Warna

   Tedjo tua di rancang dengan menggunakan Tedjo muda sebagai basis awal agar tidak berbeda terlalu jauh sehingga masih memiliki kesamaan pada warna kulit. Warna kostum kemeja koki berwarna putih dipilih penulis serupa dengan yang terdapat pada acuan. Sedangkan celana coklat dipilih untuk memberi kesan tua.

Gambar 3.46. Penuaan Tedjo

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

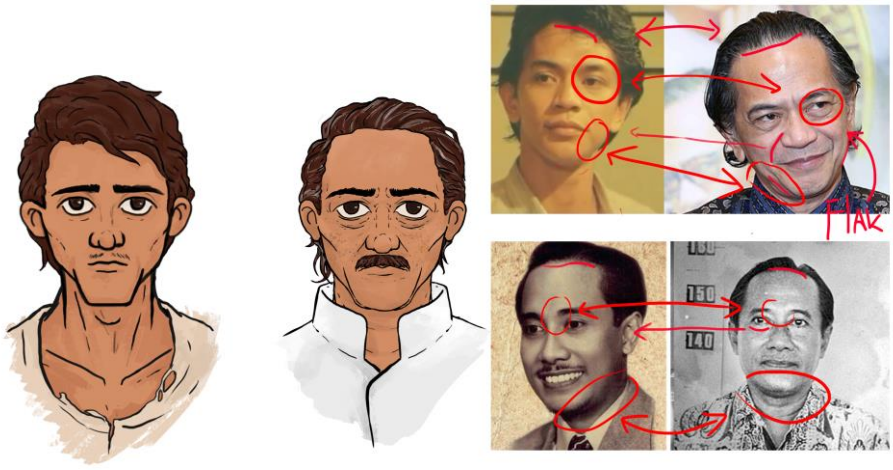
Gambar 3.47. Tedjo Tua

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

5. Revisi & Rancangan Akhir

Setelah proses tersebut, penulis melakukan beberapa revisi terhadap Tedjo muda sehingga terdapat sedikit perubahan fituw wajah untuk Tedjo tua

agar sesuai dengan Tedjo muda yang baru. Perancangan Tedjo tua kali ini dibuat agar tidak terlalu tua karena penampilan Tedjo tua sebelumnya terkesan terlalu tua dan tidak sesuai dengan umurnya. Pada perancangan Tedjo tua ini, referensi yang digunakan juga dijadikan sebagai acuan fitur wajah karena adanya beberapa fitur yang cocok dengan referensi foto tersebut.

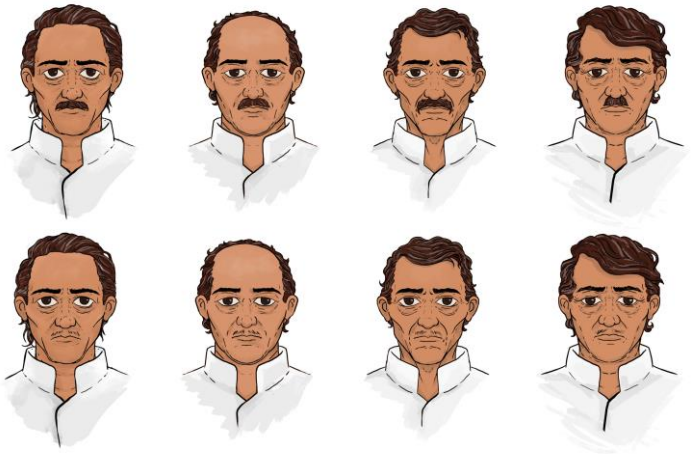


Gambar 3.48. Penuaan Tedjo

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari acuan tersebut, penulis mengetahui dalam proses penuaan yang tepat laki-laki berumur 25 hingga 60an. Dalam acuan foto tersebut, diketahui bahwa beberapa perubahan seperti kantung mata yang lebih keriput, bagian kulit pipi hingga dagu yang mengendur serta kulit leher yang lebih kendur. Dari acuan tersebut juga diketahui bahwa rambut telah mengalami penipisan serta sedikit tumbuh uban. Dengan rancangan Tedjo

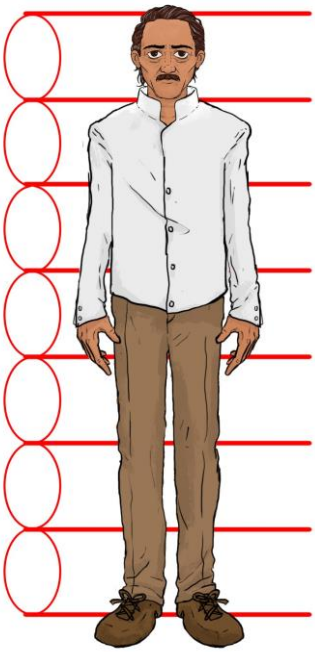
tua tersebut, penulis lalu melanjutkan dengan mencari fitur wajah dan rambut alternatif untuk Tedjo tua.



Gambar 3.49. Eksplorasi fitur wajah dan rambut Tedjo Tua

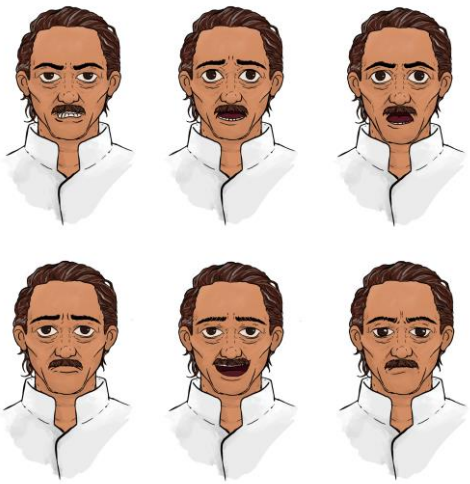
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada proses eksplorasi ini, penulis membuat 4 wajah alternatif Tedjo. Dibuat pula empat alternatif lain dengan menghilangkan kumis yang merupakan fitur khas dari Tedjo. Pada akhir dari eksplorasi ini, penulis akhirnya menetapkan bahwa rancangan pertama lebih cocok untuk Tedjo tua karena fitur khas seperti rambut panjang dan kumisnya masih tetap ada sehingga akan lebih mudah dikenali. Setelah rancangan terpilih dari proses eksplorasi sebelumnya, proses dilanjutkan dengan penggambaran proporsi tubuh Tedjo Tua. Dengan menggunakan acuan proporsi tubuh dari komik “Jitu” lalu penulis menggambarkan tubuh tokoh Tedjo secara utuh.



Gambar 3.50. Proporsi Tedjo Tua

(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.51. Ekspresi Tedjo Tua

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.5.3. Rudolf Muda

1. Rancangan Awal

   Dalam proses perancangan Rudolf, dimulai juga dengan sketsa eksplorasi bebas. Eksplorasi dilakukan dengan acuan foto-foto yang didapat dari beberapa referensi dari internet. Dalam proses ini, penulis juga sambil mencari fitur wajah yang pas untuk tokoh Rudolf.

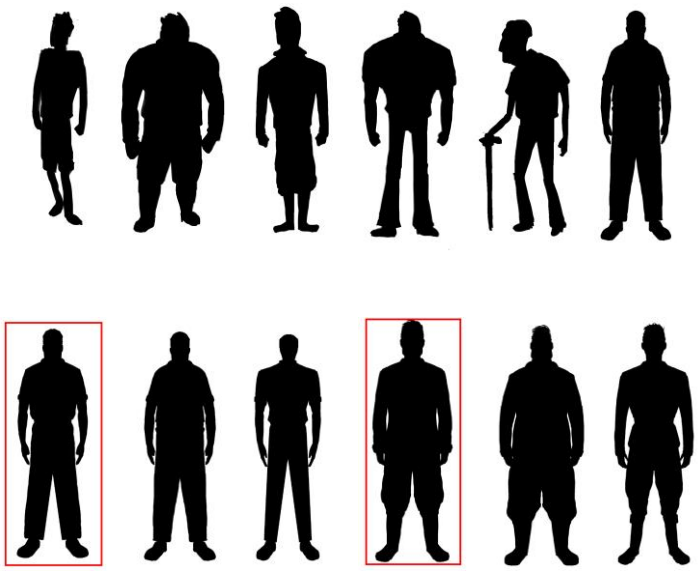
Gambar 3.52. Eksplorasi Rudolf Muda

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Bentuk dan Proporsi

   Setelah ditentukan *three-dimensional*, penulis melakukan eksplorasi bentuk dengan membuat rangkaian beberapa siluet dengan bentuk yang berbeda-beda. Sama seperti saat proses pembuatan siluet Tedjo, proses ini dilakukan agar tokoh dapat lebih mudah diingat dan memiliki ciri khasnya sendiri. Disini penulis sudah mendapat beberapa acuan kostum yang dapat

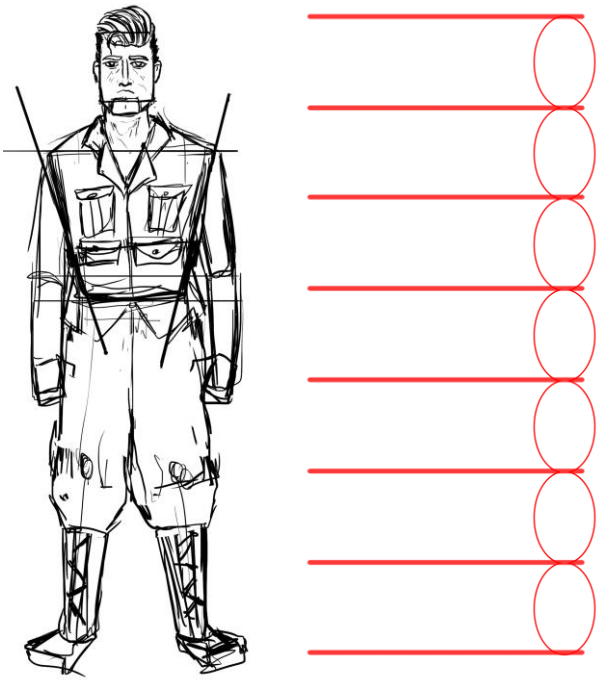
digunakan untuk tokoh Rudolf sehingga sudah memungkinkan agar siluet dibuat.



Gambar 3.53. Sketsa Siluet Rudolf

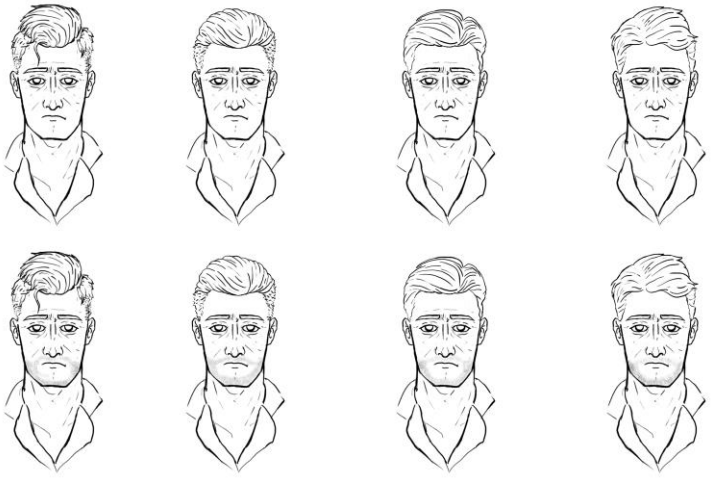
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap ini, penulis yang sudah mendapat pilihannya (baris bawah, ketiga dari kanan; untuk Rudolf tua baris bawah, paling kiri) maka eksplorasi fitur wajah dan kostum dapat dilanjutkan kembali. Penulis dalam merancang Rudolf muda terinspirasi dari fitur wajah dari acuan foto-foto tentara perang dunia kedua, juga foto dokumentasi sejarah.



Gambar 3.54. Proporsi dan Bentuk Rudolf

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.55. Eksplorasi Gaya Rambut

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah beberapa alternatif gaya rambut dan fitur wajah untuk Rudolf muda.

3. Kostum

Di tahap ini kostum yang digunakan tokoh Tedjo dibuat serupa dengan acuan foto tua yang menggambarkan tentara Belanda yang berada di Indonesia. Beberapa acuan kostum diambil dari film yang berseting Indonesia pada masa tersebut. Pada tahap ini penulis memiliki berbagai pilihan seperti kostum dengan motif loreng, tanpa motif, topi beret, topi tentara hingga kostum tentara Belanda di Eropa. Pada akhirnya penulis menggunakan kostum yang terdapat pada foto sejarah hitam putih yang didapat. Karena tidak adanya warna, maka penulis menggunakan warna kostum hijau seperti salah satu acuan film dan gambaran tentara Belanda di Eropa.

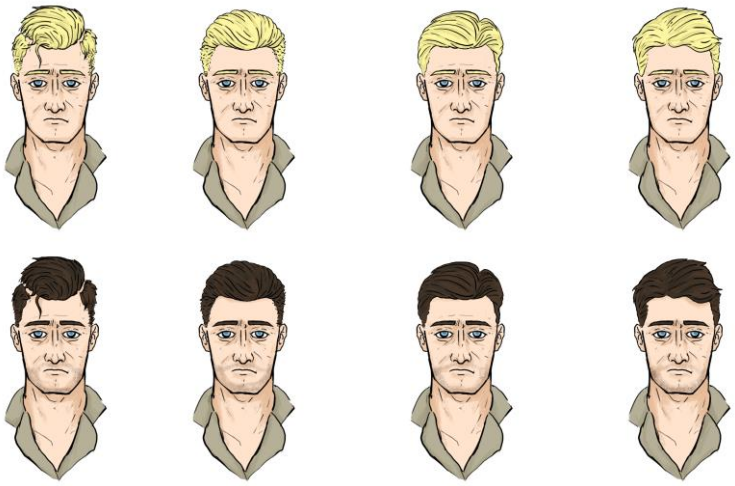
Gambar 3.56. Acuan Rudolf

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Warna

Gambar 3.57. *Hair & Skin Color Variation*
(The Races of Mankind, 1964)

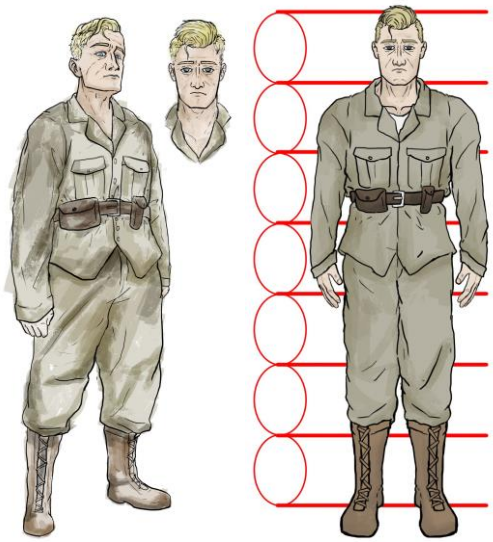
Dalam pemilihan warna, penulis menggunakan contoh warna kulit dan warna rambut ras yang didapat dari buku "*Races of Mankind*", 1964. Sedangkan untuk warna kostum, penulis menggunakan warna seperti yang ada pada acuan sebelumnya. Penulis memilih warna kulit terang untuk Rudolf karena adanya karakteristik *Europeoid* Utara yang harus terlihat pada tokoh Rudolf. Sedangkan untuk warna rambut penulis menggunakan dua alternatif warna sesuai dengan yg tertera pada buku "*Races of Mankind*", 1964.



Gambar 3.58. Eksplorasi Rudolf muda

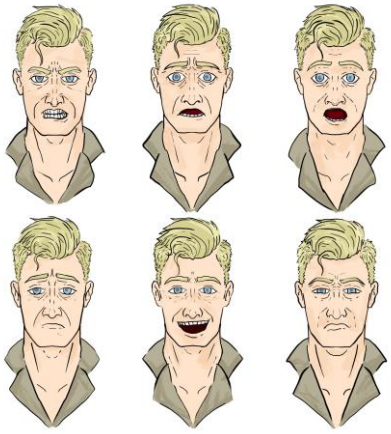
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

5. Hasil Akhir



Gambar 3.59. Rancangan akhir Rudolf muda

(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.60. Ekspresi Rudolf muda

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah rancangan akhir Rudolf yang telah dibuat dengan mempertimbangkan aspek bentuk, proporsi, kostum, dan warna. Disini penulis memberi gambaran ulang tampilan akhir rudolf serta gambaran ekspresi Rudolf muda.

3.5.4. Rudolf Tua

1. *Three-dimensional*

Perancangan Rudolf tua dimulai dengan perancangan *three-dimensional* agar dapat disesuaikan dengan cerita "Sepiring". Perancangan *three-dimensional* untuk tokoh Rudolf tua sangat penting untuk menunjukkan perbedaan yang telah dilalui Rudolf sejak tahun 1945 hingga tahun 1980.

a. Fisiologi

Rambut mulai memutih dan menipis, tubuh sedikit lebih gemuk, sedikit membungkuk, mulai keriput.

b. Sosiologi

Setelah kembali ke Belanda, Rudolf berhenti menjadi tentara dan menggunakan uang yang ia dapat untuk mengembangkan bisnis tekstil keluarga. Kini Rudolf telah menjadi pengusaha tekstil sukses. Ia juga sering berkeliling dunia mencari inspirasi untuk produknya.

c. Psikologi

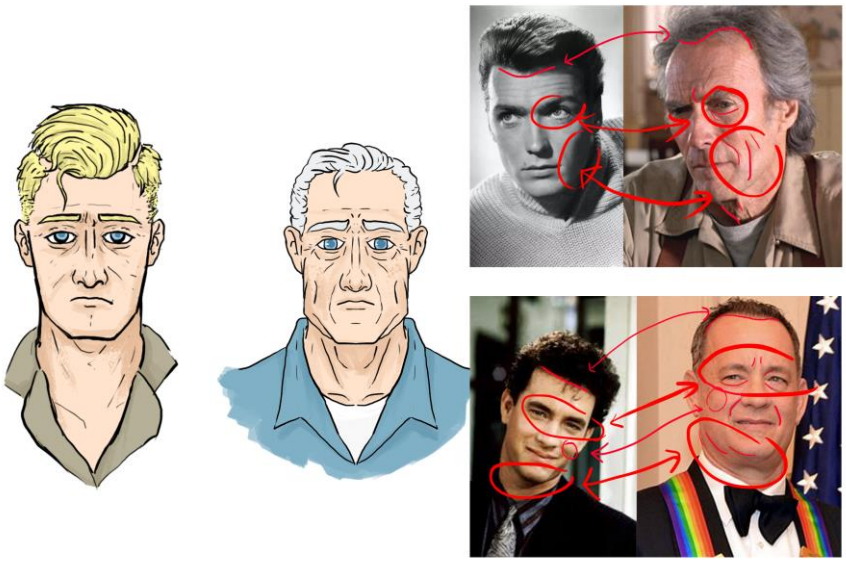
Rudolf tua sangat menyayangi keluarganya dan menjadi orang yang dermawan. Ia selalu berusaha membantu orang lain seperti saat ia dibantu dahulu oleh Tedjo.

2. Bentuk dan Proporsi

Setelah rancangan Rudolf muda selesai, lalu penulis merancang wajah Rudolf tua dengan memanfaatkan Rudolf muda sebagai dasar. Lalu dengan menggunakan acuan foto penuaan, penulis merancang bagaimana wajah Rudolf nantinya ketika menua.

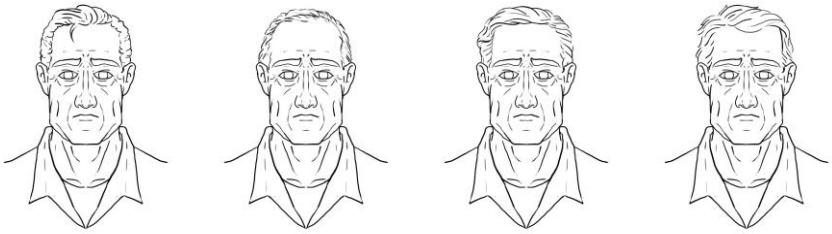
Selanjutnya penulis mempertimbangkan bagaimana proses penuaan Rudolf yang tepat. Dari acuan yang didapat, ditemukan bahwa efek penuaan pria berumur sekitar umur lebih dari 25 tahun hinga 60 tahunan memiliki banyak kerutan pada area pipi dan kelopak mata. Mengendurnya kulit area pipi, dagu serta kulit leher juga dapat ditemukan dalam foto acuan tersebut. Selain mengendurnya kulit dan munculnya keriput, terdapat pula penipisan rambut pada manusia. Setelah penulis

menemukan efek penuaan dari proses observasi foto acuan, maka penulis mulai dapat merancang gambaran Rudolf tua. Perancangan tersebut juga dilanjutkan ke dalam beberapa alternatif untuk menemukan kemungkinan fitur wajah Rudolf lainnya.



Gambar 3.61. Pengamatan Penuaan Rudolf

(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.62. Alternatif Fitur Wajah Rudolf Tua

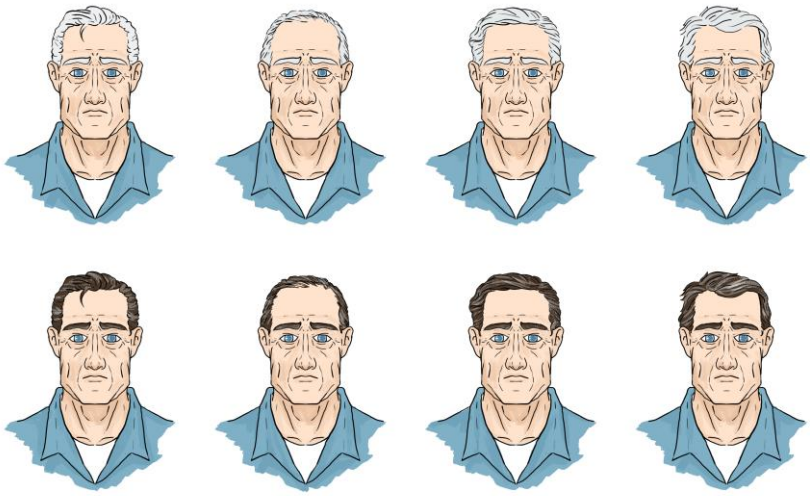
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah beberapa alternatif fitur wajah untuk Rudolf tua. Pada akhirnya penulis menggunakan pilihan pertama (paling kiri) karena masih terdapat fitur wajah khas yang serupa dengan Rudolf ketika muda sehingga akan lebih mudah dikenali.

3. Kostum

Perancangan kostum Rudolf dibuat penulis menggunakan kemeja putih polos serta celana panjang coklat untuk menunjukkan kesan formal khas pekerja. Penggunaan kemeja lengan pendek juga dipilih agar terlihat santai mengingat Rudolf tua datang mengunjungi teman lamanya di sela-sela perjalanan kerjanya.

4. Warna



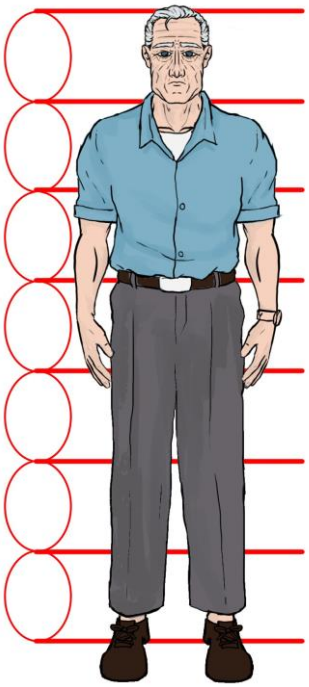
Gambar 3.63. Alternatif Warna Fitur Wajah Rudolf Tua

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah dua alternatif warna rambut untuk Rudolf. Rambut dibuat kedalam dua alternatif yaitu putih dan coklat. Alternatif rambut putih akan dipilih bila Rudolf muda memiliki warna rambut pirang, sedangkan alternatif coklat dengan sedikit uban akan dipilih bila Rudolf muda menggunakan rambut coklat. Dikarenakan dalam perancangan akhir Rudolf muda dipilih berambut pirang, maka Rudolf tua diputuskan untuk berambut putih.

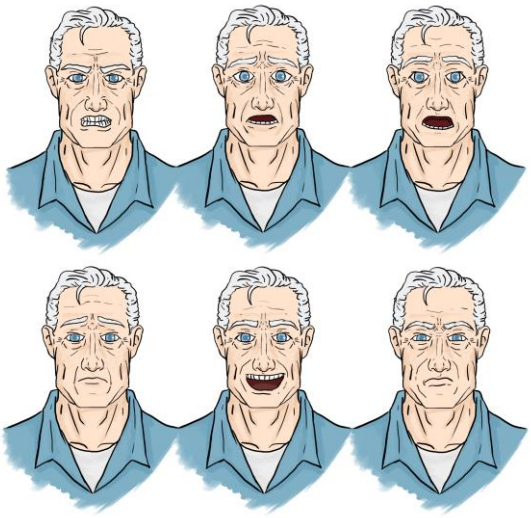
5. Hasil Akhir

Setelah melalui beberapa proses, akhirnya rancangan akhir Rudolf sudah dapat ditentukan. Lalu penulis mulai membuat gambaran Rudolf dengan proporsi yang telah ditentukan. Acuan proporsi yang digunakan pada tokoh yaitu proporsi tubuh dari tokoh komik “Jitu” yang menggunakan tinggi 7 kepala.



Gambar 3.64. Proporsi Rudolf Tua

(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.65. Ekspresi Rudolf Tua

(sumber: Dokumentasi Pribadi)