



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

film animasi “Fruit for the Soul” menceritakan sebuah kisah khayalan tentang tokoh buah-buahan. Pembahasan akan berfokus pada desain tokoh buah pisang dan buah manggis. Materi mencakup, profil tokoh, bentuk, proporsi tubuh, warna dan informasi mengenai buah pisang dan buah manggis. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka.

3.1.1. Sinopsis

Bill Fischer (12) sedang berkunjung ke rumah neneknya, Anne (64). Disana bill menemukan buah pisang yang kulitnya sudah berubah warna menjadi coklat. Bill ingin makan pisang tersebut namun ragu karena penampilan pisang tersebut yang terlihat tidak segar. Untuk meyakinkan Bill, nenek Anne menceritakan sebuah kisah tentang Banana.

Banana baru saja sampai di meja dapur dan bertemu dengan buah-buah lainnya. Buah-buah lain kagum akan kulit kuningnya yang mulus. Namun Mangosteen iri pada Banana. Pada sore hari ketika semua buah sudah kembali ke tempatnya masing-masing di meja dapur, Mangosteen dengan amarah mendatangi Banana dan mendorongnya dari atas meja dapur. Banana terjatuh, namun masalahnya belum berakhir karena dari bawah meja dapur muncul seekor tikus yang menyerang Banana. Kegaduhan ini mengundang perhatian kucing rumah yang kemudian menyerang tikus. Namun ketika sang tikus kabur, sang kucing

mengalihkan perhatiannya ke Banana dan mulai mengejanya. Banana terpojok namun teman-temannya mendengar kegaduhan tersebut membantu Banana dan mengusir kucing serta membantu Banana naik kembali ke atas meja dapur. Di atas meja dapur, teman-teman Banana terkejut akan penampilan Banana yang memar dan kulitnya menjadi berwarna coklat akibat seluruh kejadian yang baru saja dialaminya. Banana sedih walaupun ia tahu penampilan bukan segalanya. Melihat kejadian ini Mangosteen merasa menyesal dan meminta maaf. Banana yang bersifat baik memaafkan dan teman-teman Banana pun terharu akan kebaikan Banana.

Mendengar kisah nenek Anne, Bill mengerti bahwa penampilan luar yang buruk tidak berpengaruh selama isinya manis.

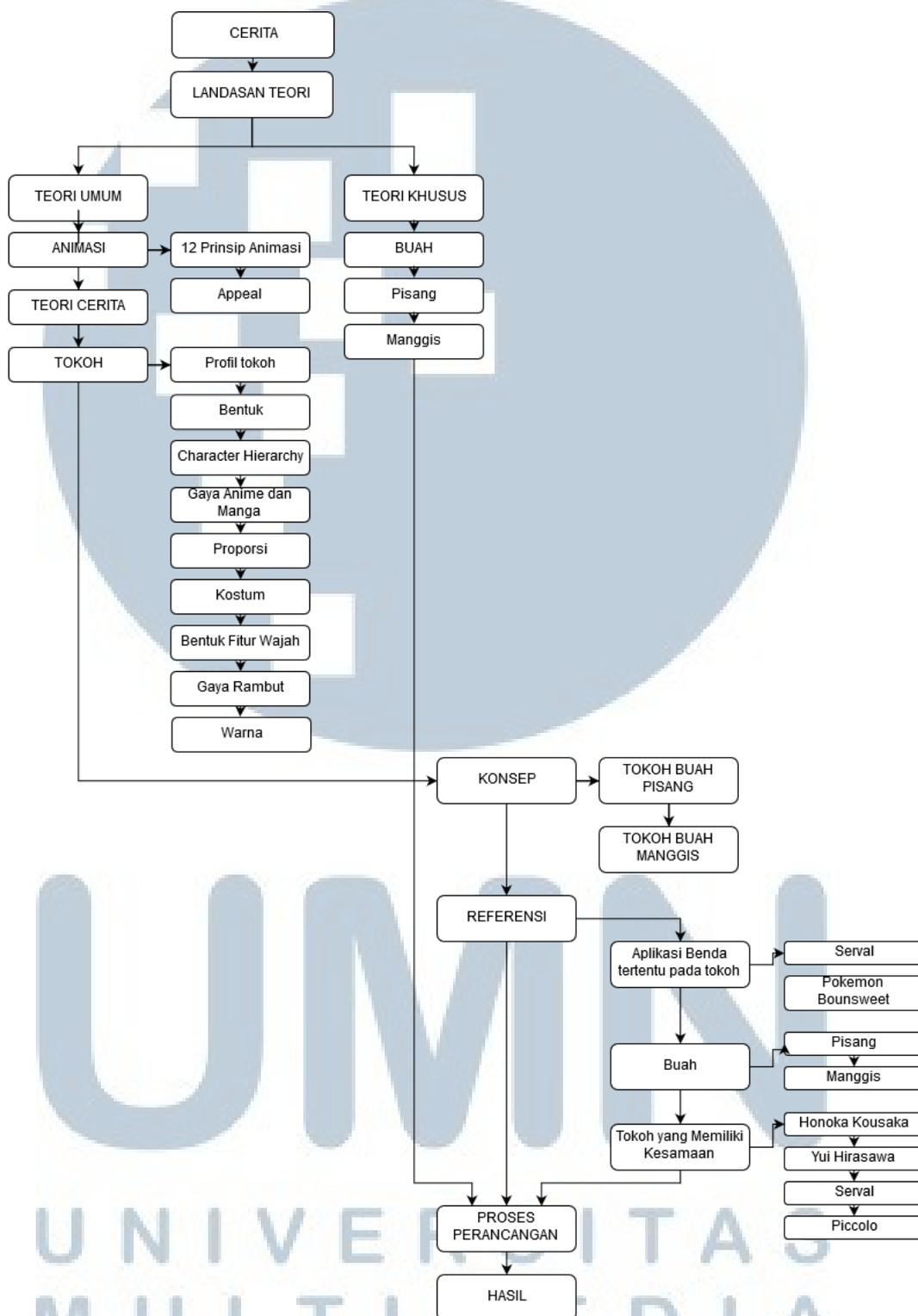
3.1.2. Posisi Penulis

Dalam perancangan film animasi “fruit for the Soul”, penulis berperan sebagai peneliti yang akan memfokuskan pembahasan pada desain tokoh buah pisang dan tokoh buah manggis.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja berisi rancangan tahapan-tahapan yang dikerjakan oleh penulis pada saat pengumpulan data hingga penelitian selesai.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Konsep Desain

Tokoh buah di sini merupakan buah khayalan yang berada di dalam kisah nenek Anne dan tidak memiliki hubungan dengan buah yang ada di dunia nenek Anne. Dalam kisah nenek Anne, buah berbentuk tubuh manusia dengan elemen-elemen buah pada rambut, kostum dan warna. Elemen-elemen buah digunakan agar tokoh buah terlihat dan dapat dikenali sesuai dengan buah aslinya.

Konsep tokoh buah-buahan akan menggunakan *breakdown* tokoh menurut teori Egri. *Character hierarchy* tokoh adalah *comedy relief* dengan gaya manga. Gaya manga digunakan karena memiliki *appeal* yang khas di mana tokoh terlihat lebih menawan dengan wajah yang lebih ekspresif. Gaya gambar yang akan digunakan adalah *very cartoony* yang disebutkan dalam teori Crilley. Proporsi tokoh akan disesuaikan dengan umur tokoh. Bentuk, kostum, gaya rambut, dan warna tokoh akan disesuaikan dengan elemen-elemen dari buah rujukan dan sifat tokoh menurut *breakdown* tokoh.

3.3.1 Konsep Pisang

Berikut adalah *breakdown* tokoh buah pisang menurut Egri dalam bentuk tabel. Namun perlu ditegaskan bahwa tokoh buah pisang di sini adalah tokoh dalam kisah nenek Anne. Tokoh buah pisang tidak ada hubungannya dengan buah pisang yang dipegang Billy dan bukan merupakan jelmaan dari buah pisang tersebut.

Tabel 3.1. Breakdown tokoh buah pisang

<i>Physiology</i>	
Nama	Banana
kelamin	Wanita

Umur	3 bulan (17 tahun umur manusia)	
Tinggi badan	23 cm	
Berat badan	118 gram	
Warna	rambut	Kuning
	mata	Ungu
	kulit	Kuning pisang
postur	Langsing	
penampilan	Tubuh langsing dengan kulit mulus	
cela	Kulit mudah kusam	
keturunan	Pisang cavendish	
Sociology		
Kelas	menengah	
Pekerjaan	-	
Edukasi	-	
Kehidupan rumah tangga	Memiliki keluarga yang tinggal di tempat lain	
Agama	-	
Ras	Pisang cavendish	
Kedudukan	Pendatang baru di tempatnya	
Pandangan politik	-	
Hobi	Bermain bersama dengan buah lain	
Psychology		
Moral	berusaha berbuat baik demi kebahagiaan orang lain dan juga diri sendiri	
Ambisi	Untuk saat ini ingin menyesuaikan diri dengan lingkungan baru	
kekecewaan	Jika ia tidak bisa	
tempramen	Tenang dan ceria	
Introvert/ extrovert	Extrovert	
Pandangan hidup	Optimis	

Berdasarkan *breakdown* tokoh di atas dapat diciptakan desain tokoh yang sesuai dengan tokoh buah pisang.

3.3.2 Konsep Manggis

Berikut adalah konsep untuk tokoh buah manggis dengan *breakdown* tokoh yang juga berdasarkan teori Egri yang dijabarkan dalam bentuk tabel.

Tabel 3.2. Breakdown tokoh buah manggis

<i>Physiology</i>		
Nama		Mangosteen
kelamin		Wanita
Umur		7 bulan (15 tahun umur manusia)
Tinggi badan		17 cm
Berat badan		110 gram
Warna	rambut	Ungu
	mata	Coklat muda
	kulit	Merah muda
postur		pendek
penampilan		Kucel
cela		Kulitnya banyak bercak coklat
keturunan		Buah manggis
<i>Sociology</i>		
Kelas		menengah
Pekerjaan		-
Edukasi		-
Kehidupan rumah tangga		Memiliki keluarga yang tinggal di tempat lain
Agama		-
Ras		Buah manggis
Kedudukan		Menyingkirkan diri sendiri dari buah lain karena merasa tidak percaya diri dan sulit bergaul
Pandangan politik		-
Hobi		Menyendiri
<i>Psychology</i>		

Moral	Berusaha agar tidak menarik perhatian dengan menyendiri dan tidak mengganggu orang lain
Ambisi	Ingin berteman dekat dengan buah lain
kekecewaan	Takut akan emosinya yang tidak stabil mencelakai temannya
tempramen	Mudah terpengaruh emosi dan pikiran negatif dari diri sendiri
Introvert/ extrovert	introvert
Pandangan hidup	Merasa orang lain melihat dirinya buruk

Berdasarkan *breakdown* tokoh di atas dapat diciptakan desain yang sesuai dengan tokoh buah manggis. Tokoh buah manggis di sini tidak jahat, ia melakukan hal buruk karena terpengaruhi oleh emosi dan amarahnya.

3.4. Observasi Referensi

Sebelum memasuki tahap perancangan, dilakukan pencarian referensi sesuai dengan kebutuhan konsep dan tokoh yang akan dirancang.

3.4.1. Referensi Personifikasi

Dalam perancangan tokoh buah-buahan dibutuhkan referensi konsep aplikasi buah menjadi sebuah tokoh. Untuk itu dicari referensi yang berupa personifikasi sebuah benda menjadi tokoh. Berikut adalah referensi personifikasi.

U M M N
 U N I V E R S I T A S
 M U L T I M E D I A
 N U S A N T A R A

3.4.1.1. Serval



Gambar 3.2. Serval dari *Kemono Friends*

(http://i0.kymcdn.com/entries/icons/original/000/022/306/faf9ec674408e40db8576a8fcf6ff7c11477034865_large.jpg)

Gambar di atas adalah tokoh Serval dari *Kemono Friends*. Dalam cerita *Kemono Friends*, hewan serval digambarkan sebagai tokoh Serval di atas. Tokoh Serval bukan merupakan perubahan wujud dari hewan menjadi manusia, melainkan menggantikan keseluruhan hewan menjadi tokoh. Serval memiliki sifat yang ceria, ramah, optimis dan suka membantu. Serval rela berkorban demi temannya. Dari tokoh Serval, akan dijadikan referensi bentuk wajah dan rambut, bentuk pakaian dan aplikasi dari objek rujukkan pada tokoh.



Gambar 3.3. Kostum Tokoh Serval

<https://www.kaorinusantara.or.id/wp-content/uploads/2017/08/alam-kemofure-1.jpg>

Baju tokoh Serval juga mengatakan hal mengenai sifatnya. Baju bagian atas serval ketat mengatakan tokoh yang semangat berenergi dan suka beraksi. Namun bagian bawah rok serval longgar memberi kesan lain seperti sifat pendiam atau rendah hati. Hal ini memberi kesan bahwa Serval merupakan tokoh yang memiliki sifat semangat namun ada sisi pendiamnya juga. Jika baju tokoh Serval dilihat dari bentuk dasar, maka baju tersebut akan membentuk segitiga dengan ujung lancip menghadap keatas. Hal ini sesuai dengan teori Mattesi mengenai bentuk segitiga yang melambangkan sifat yang berenergi dan dinamis.

Dari segi siluet selain bentuk baju dapat terlihat juga bentuk aplikasi hewan serval pada tokoh. Bagian yang terutama menonjol adalah bagian telinga dan bentuk rambut dan kepala secara keseluruhan yang menyerupai kepala hewan serval. Selain bagian kepala, bagian ekor juga mudah dikenali sebagai bagian dari hewan serval atau hewan sejenis kucing.



Gambar 3.4. Close Up Serval

<https://myanimelist.cdn-dena.com/images/characters/15/320558.jpg>

Dari segi fitur kepala dan wajah, Serval memiliki rambut pendek berwarna kuning oranye dan mata yang berbentuk bulat dengan bola mata dengan warna yang sama. Fitur-fitur Serval sesuai dengan teori Crilley mengenai rambut pendek, yang mencirikan tokoh yang polos atau kekanak-kanakan. Dari warna yaitu kuning oranye, sesuai dengan teori Bourn yang mengatakan bahwa warna tersebut memberi kesan tokoh yang berenergi, lincah dan penuh semangat, sesuai dengan sifat Serval.

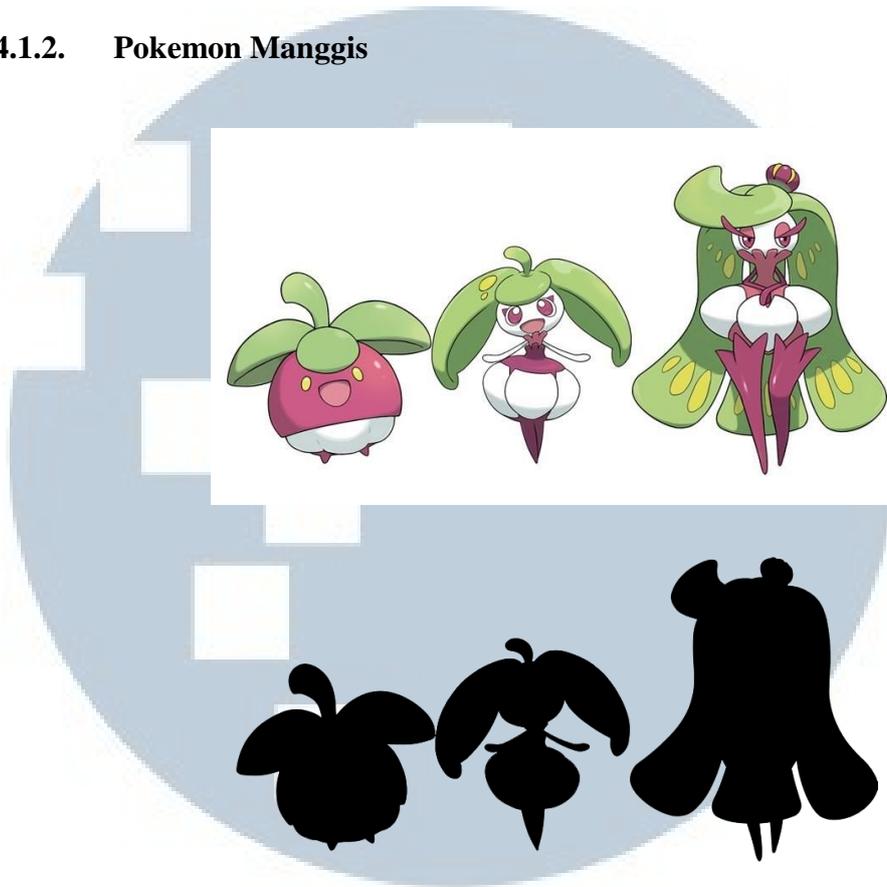


Gambar 3.5. Kucing Serval

https://www.marwell.org.uk/media/images/full/serval_shutterstock_124773505.jpg

Aplikasi hewan pada tokoh Serval berupa penggunaan bagian tubuh hewan mencirikan sang tokoh sebagai tokoh serval. Bagian tubuh yang digunakan adalah telinga hewan serval dan ekornya. Kedua bagian tubuh ini memiliki bentuk yang khas sehingga masih dapat dikenali sebagai bagian tubuh serval walaupun ketika sudah diaplikasikan pada tokoh. Aplikasi hewan yang lainnya berupa penggunaan corak hewan yang digunakan sebagai corak pada pakaian dan warna kuning hewan yang digunakan pada rambut.

3.4.1.2. Pokemon Manggis



Gambar 3.6. Pokemon Bounsweet, Steenee dan Tsareena

(<https://i1.wp.com/www.criticalhit.net/images/2016/11/Bounsweett.jpg?resize=800%2C4>)

50)

Bounsweet adalah pokemon yang mengambil dasar buah manggis. Terlihat aplikasi buah pada pokemon yaitu pada bentuk daun manggis yang diletakkan di atas kepala pokemon. Bentuk buah yang bulat diaplikasikan sebagai keseluruhan tubuh pada pokemon Bounsweet, dan pada perubahannya terdapat bentuk bulat pada pinggang.

Daging buah manggis yang berbentuk setengah lingkaran diletakkan pada pinggang pokemon dan membentuk sebuah rok.

Warna yang digunakan pada pokemon adalah warna-warna yang dominan pada manggis asli yaitu ungu tua kulit buah, hijau daun dan putih daging manggis. Terdapat warna kuning kehijauan yang muncul pada daun manggis yang kering.

Dari segi siluet terlihat bentuk manggis pada pokemon. Pada pokemon Bounsweet siluet terlihat persis seperti buah manggis asli. Pada pokemon Steenee bentuk rambut terlihat seperti daun manggis dan pada bagian pinggang bulatan terlihat seperti bentuk bulat manggis. Pada pokemon Tsareena tetap terlihat ada beberapa bagian seperti pada kepala yang terlihat seperti daun.

3.4.2. Referensi Tokoh Buah Pisang

Referensi tokoh buah pisang diambil berdasarkan buah pisang asli sebagai referensi visual untuk aplikasi buah. Selain referensi buah juga dicari tokoh-tokoh dengan sifat yang mirip dengan tokoh buah pisang. Tokoh-tokoh digunakan sebagai referensi untuk bentuk wajah tokoh buah pisang.

3.4.2.1. Buah Pisang

Tabel 3.3. Buah Pisang

Gambar	sumber
 <p data-bbox="459 1525 758 1559">Gambar 3.7. Sisir Pisang</p>	<p data-bbox="930 1308 1347 1397">https://regmedia.co.uk/2016/01/11/bananas_teaser.jpg?x=1200&y=794</p>
 <p data-bbox="400 1821 820 1854">Gambar 3.8. Pisang yang Terkupas</p>	<p data-bbox="930 1576 1302 1731">http://ask-thenutritionist.com/wp-content/uploads/2014/05/Banana-2.jpg</p>

 <p>Gambar 3.9. Sisir Pisang</p>	<p>(https://www.rentokil.ie/blog/wp-content/uploads/2011/08/Bananas.jpg)</p>
 <p>Gambar 3.10. Buah Pisang</p>	<p>(https://media2.s-nbcnews.com/j/streams/2014/May/140502/2D274905761840-banana-monomeals-636.today-inline-large.jpg)</p>
 <p>Gambar 3.11. Kulit pisang</p>	<p>(http://www.themaritimesite.com/wp-content/uploads/2016/05/shutterstock_178684472.jpg)</p>

Gambar-gambar pada tabel adalah gambar pisang. Pada umumnya pisang yang matang berbentuk panjang dan melengkung. Pisang yang menempel pada sisirnya terlihat seperti kipas. Kulit pisang tipis dan membelah menjadi 3 atau 4 lembar tipis.

3.4.2.2. Honoka Kousaka



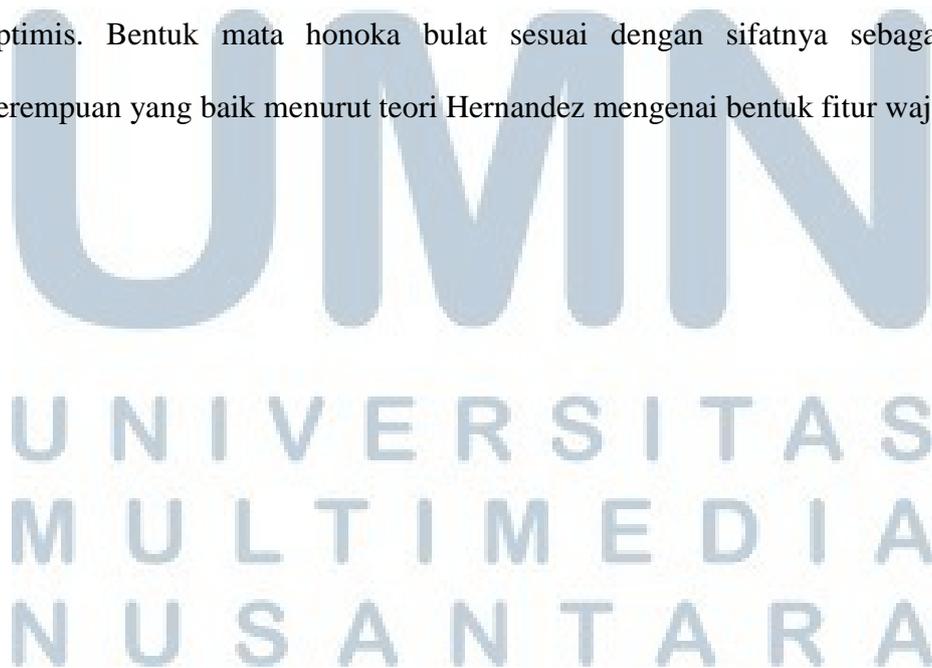
Gambar 3.12. Honoka Kousaka

(<https://cdn.anisearch.com/images/character/cover/full/15/15787.jpg>)

Gambar 3.6. Adalah tokoh Honoka Kousaka dari anime Lovelive. Honoka memiliki sifat yang selalu ceria, bersemangat dan optimis. Honoka selalu berusaha melihat keadaan dari sisi positif dan cenderung pekerja keras. Sifat ini dapat berpengaruh ke bentuk visual honoka.

Dari tokoh Honoka, dijadikan referensi bentuk fitur wajah dan rambut. Honoka memiliki rambut pendek sebahu berwarna coklat terang hampir oranye dan diikat di samping dengan pita kuning. Bentuk mata honoka bulat dengan kelopak yang tinggi ditengah dan melengkung kebawah di ujung mata.

Fitur-fitur tersebut berkaitan dengan sifat Honoka. Rambut pendek sebahu di sini mencirikan kepolosan sesuai dengan teori Crilley. Warna rambut coklat oranye sesuai dengan teori Bourn memberi petunjuk akan tokoh yang lincah dan berenergi dan ikat rambut kuning memberi ciri tokoh yang ceria dan penuh harapan. Kedua sifat warna ini sesuai dengan sifat Honoka yang selalu bersemangat dan optimis. Bentuk mata honoka bulat sesuai dengan sifatnya sebagai tokoh perempuan yang baik menurut teori Hernandez mengenai bentuk fitur wajah.



3.4.2.3. Yui Hirasawa



Gambar 3.13. Yui Hirasawa

https://vignette.wikia.nocookie.net/k-on/images/4/4b/Yui_Hirasawa_new_mugshot.png/revision/latest/scale-to-width-down/250?cb=20130713163129

Gambar 3.7. Adalah tokoh Yui Hirasawa dari anime K-on. Yui memiliki sifat yang ramah dan baik hati. Sifat ini berpengaruh pada penampilan visual Yui. Dari tokoh Yui, akan dijadikan referensi bentuk fitur wajah dan rambut. Yui memiliki rambut pendek coklat yang dijepit dengan dua jepitan rambut berwarna kuning. Bentuk mata Yui bulat dengan kelopak yang tinggi ditengah dan menurun kesamping.

Fitur-fitur Yui berkaitan dengan sifatnya. Rambut pendek, menurut Crilley menandakan tokoh yang bersifat polos. Warna jepit rambut Yui diberi warna kuning untuk menandakan tokoh yang ceria dan bahagia hal ini sesuai dengan teori warna Bourn. Bentuk mata yang bulat dengan kelopak tinggi ditengah dan menurun kesamping merupakan ciri tokoh perempuan yang baik menurut teori Hernandez.

3.4.3. Referensi Tokoh Buah Manggis

Berikut adalah referensi untuk tokoh buah manggis. Referensi yang digunakan adalah buah manggis asli sebagai referensi visual buah. Tokoh bergaya anime dengan sifat yang mirip dijadikan referensi untuk sifat dan bentuk wajah tokoh buah manggis.

3.4.3.1. Buah Manggis



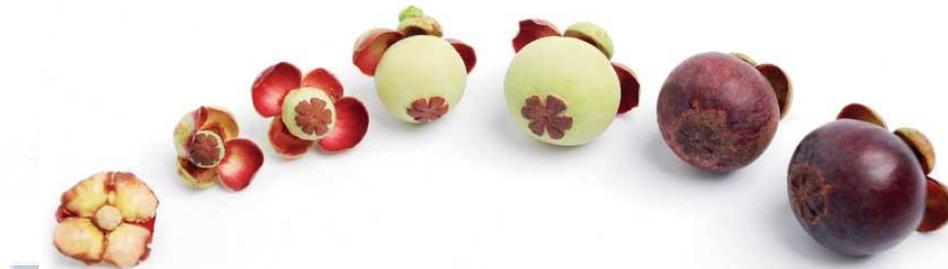
Gambar 3.14. Buah Manggis

(<https://lisayani93.files.wordpress.com/2013/10/buah-manggis2.jpg>)



Gambar 3.15. Buah Manggis Terkupas

(<http://kapsulkulitmanggis.org/wp-content/uploads/2017/02/Kegunaan-Kulit-Manggis.png>)



Gambar 3.16. Perkembangan Buah Manggis

(<http://hastomo.net/wp-content/uploads/2013/05/buah-manggis.jpg>)

Gambar di atas adalah buah manggis. Buah manggis berbentuk bulat, dengan empat daun di bagian atas buah mengelilingi tangkai yang menempel pada pohon. Daun tersebut berbentuk bulat cembung. Bentuk lain yang khas adalah bagian bawah buah yang berkayu yang berbentuk bintang. Bentuk bintang ini memiliki jumlah ujung bervariasi dan biasanya jumlah ujung tersebut sesuai dengan jumlah potongan daging di dalamnya. Kulit buah manggis tebal dengan daging putih di dalamnya yang terbagi menjadi kurang lebih 6 sampai 9 potong daging buah. Di setiap potongan terdapat biji berwarna hitam. Buah manggis berwarna ungu tua dengan daun hijau.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.3.2. Piccolo



Gambar 3.17. Piccolo

(<https://vignette.wikia.nocookie.net/villains/images/7/77/PiccoloJr.png/revision/latest?cb=20161223083229>)

Tokoh Piccolo dari anime *Dragon Ball* adalah seorang alien dari planet Namek. Piccolo memiliki sifat yang penyendiri tegas, dan galak, sifat yang sulit diajak bergaul. Sifat ini membuat Piccolo terkesan misterius.

Siluet Piccolo berbentuk persegi panjang yang tidak rata dengan pundak menonjol keluar. Berdasarkan teori mattesi bentuk persegi panjang yang tidak rata ini mengatakan berberapa hal mengenai sifat Piccolo yaitu ia tegas, sifat yang diasosiasikan dengan bentuk persegi. Namun persegi pada Piccolo menunjukkan bahwa ada sifat Piccolo yang tidak sesuai norma ditunjukkan dengan persegi panjang yang tidak rata. Bagian pundak menonjol keluar menunjukkan sifat galak dan jahat pada Piccolo.

Bentuk mata Piccolo sipit dan lancip pada ujungnya mengindikasikan tokoh yang galak. Hal ini dikatakan dalam teori Hernandez mengenai bentuk wajah tokoh. Pemilihan warna Piccolo mendukung sifat sang tokoh. Warna kulit hijau memberi kesan ambisi dan celana ungu memberi kesan misterius seperti pada teori Bourn

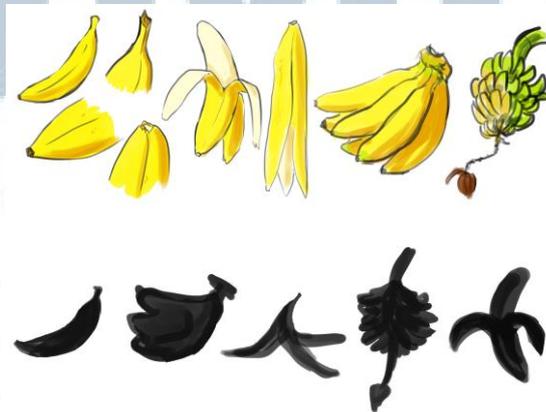
mengenai kesan warna. Namun selain warna ungu dan hijau untuk kesan misterius, Piccolo juga menggunakan jubah yang berwarna putih. Warna putih di sini melambangkan masih adanya kebaikan dalam diri tokoh Piccolo menurut teori warna Bourn. Hal ini sesuai karena walaupun awalnya tokoh Piccolo memiliki peran antagonis, seiring cerita *Dragon Ball* Piccolo berpindah sisi menjadi teman Goku.

3.5. Proses Perancangan

Dari teori-teori dan referensi yang digunakan dapat disusun perancangan tokoh buah dengan gaya manga/anime sesuai dengan konsep desain. Perancangan tokoh dimulai bentuk siluet.

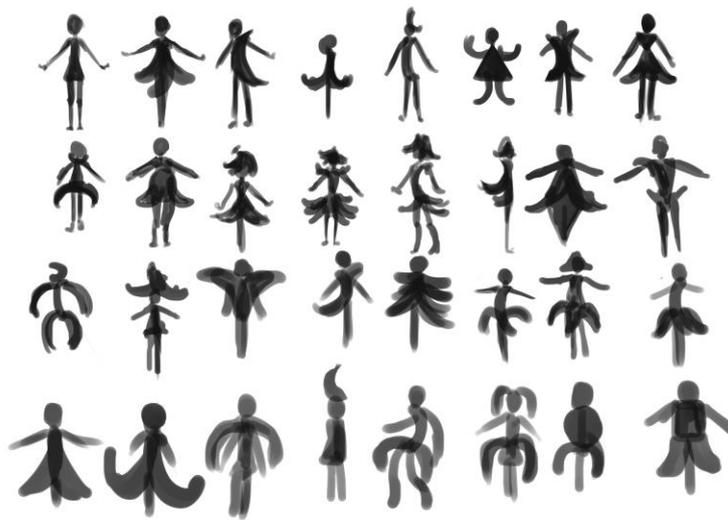
3.5.1 Tokoh Buah Pisang

Untuk memulai perancangan tokoh buah pisang, dilakukan eksplorasi elemen-elemen buah pisang dan siluet buah pisang terlebih dahulu. Buah pisang di sini dipilih karena memiliki warna kuning yang melambangkan keceriaan sesuai dengan sifat tokoh buah pisang.



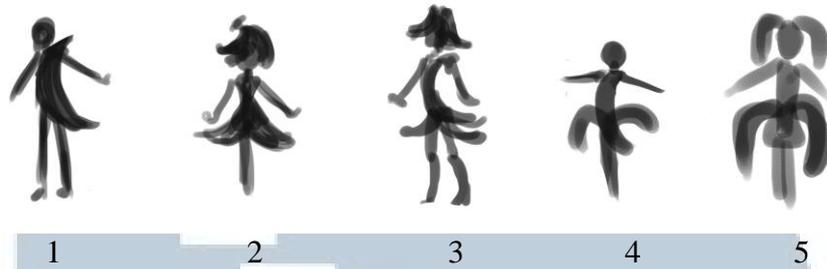
Gambar 3.18. Studi Pisang dan Siluet

Gambar di atas merupakan siluet dari beberapa bentuk buah pisang yang paling sering terlihat. Yaitu satu buah pisang, bentuk sisir pisang, kulit pisang, dan sisir pisang yang masih menempel pada batang pohon dan buah pisang dengan kulit yang dibuka. Dari siluet pisang di atas dapat diaplikasikan menjadi siluet tokoh buah pisang.



Gambar 3.19. Siluet Tokoh

Siluet di atas dibuat dengan aplikasi bentuk dasar dan bentuk pisang pada siluet tersebut. Dibuat dengan tujuan untuk mendapatkan siluet dengan kesan pisang yang tepat. Pada siluet diaplikasikan bentuk seperti bentuk buah pisang satuan, bentuk siluet sisir pisang, bentuk pisang dengan kulit yang terbuka, dan bentuk kulit pisang yang melengkung keluar untuk dijadikan bagian dari tokoh baik sebagai rambut, bentuk tubuh atau kostum. Dari pilihan siluet di atas dipilih lagi yang siluet memperlihatkan ciri buah pisang dengan jelas.



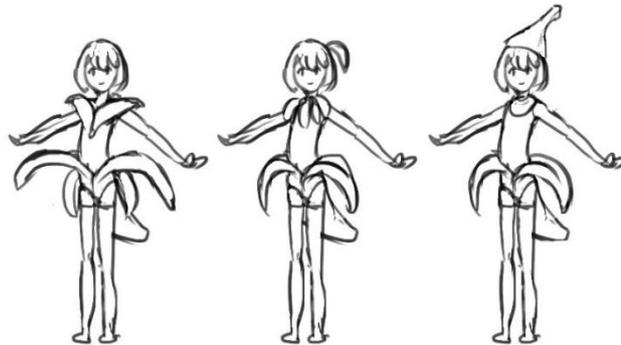
Gambar 3.20. Siluet Pilihan

Dari kelima siluet tersebut kemudian diubah menjadi sketsa tokoh dengan detail yang cukup untuk memperjelas desain.



Gambar 3.21. Pengembangan Sketsa

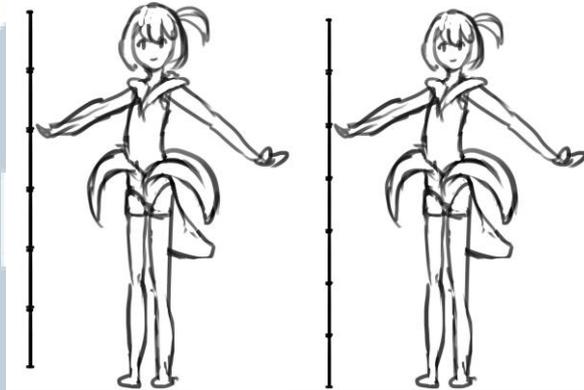
Gambar di atas merupakan sketsa pengembangan dan alternatif dari siluet yang terpilih. Di antara kumpulan sketsa, sketsa nomor 3 dan nomor 4 merupakan sketsa yang terlihat ciri pisanginya namun pada saat yang bersamaan terlihat menarik dan *appealing*. Pada sketsa nomor 3 tokoh terlihat seperti menggunakan kulit pisang yang terbuka di bagian bawah. Kulit pisang di sini masih terlihat seperti baju biasa. Pada sketsa nomor 4, tokoh terlihat seperti pisang dengan kulit yang dibuka. Tubuh tokoh pada sketsa nomor 4 terlihat seolah-olah seperti daging pisang dan kulit pisang yang menjuntai kesamping menjadi bagian dari baju bagian bawah yang menyambung ke belakang membentuk ujung pisang. Sketsa nomor 4 memenuhi kriteria dalam konsep desain tokoh buah.



Gambar 3.22. Pengembangan Sketsa nomor 4

Gambar di atas adalah pengembangan selanjutnya dari sketsa nomor 4 dengan perubahan di kerah dan penambahan aksesoris.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.23. Penetapan Proporsi 1:7

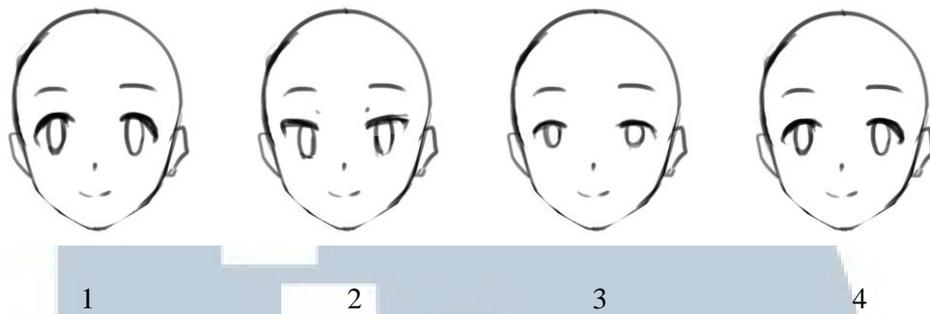
Setelah dipilih sketsa, ditentukan ukuran proporsi tubuh yang sesuai. Pada sketsa awal proporsi kepala dan tinggi badan adalah 1:6,5. Dibenarkan dengan menggunakan proporsi 1:7 yang menurut Hayashi sesuai untuk tokoh berusia 17 tahun keatas. Usia tersebut sesuai dengan usia mental tokoh buah pisang.

Setelah bentuk sketsa keseluruhan didapat, desain tokoh masuk ke tahap selanjutnya yaitu bagian yang lebih detail, dimulai dari wajah. Berikut adalah dasar bentuk wajah yang digunakan. Bagian wajah di sini menggunakan struktur manga dengan gaya *very cartoony* berdasarkan teori Crilley.



Gambar 3.24. Bentuk Dasar Wajah

Bentuk wajah di atas menjadi dasar dari wajah untuk tokoh buah pisang.



Gambar 3.25. Detail Wajah

Pada nomor 1 mata dibuat besar mengikuti gaya *very cartoony* dan bulat mengikuti referensi dan teori menurut Hernandez. Ekspresi wajah di sini dibuat sedikit tersenyum memberi kesan manis. Namun mata yang terlalu besar membuat tokoh terlihat kekanak-kanakan. Nomor 2 dicoba dibuat mata yang lancip. Namun sesuai dengan teori Hernandez, mata lancip memberi kesan yang lebih galak. Nomor 3 dilakukan percobaan mata dibuat lebih kecil. Ekspresi tetap manis, namun dengan mata kecil, terlihat lebih dewasa dalam gaya *very cartoony*. Nomor 4 dilakukan sedikit perubahan dari yang nomor 1. Mata tetap bulat dengan ujung menurun kesamping namun mata lebih kecil dibanding nomor 1. Hasilnya wajah tidak terlihat kekanak-kanakan namun juga tidak terlihat terlalu dewasa. Sesuai dengan umur manusia dari tokoh buah pisang.



Gambar 3.26. Bentuk Rambut

Dari wajah yang terpilih di atas ditambahkan rambut. Di sini bentuk rambut dibuat sehingga siluet kepala terkesan bulat dengan tujuan memberi kesan ramah berdasarkan teori bentuk menurut Matessi. Pada rambut juga diaplikasikan bentuk pisang di mana setiap helaian rambut berupa buah pisang. Bentuk bulat sudah tercapai di sini namun kepala masih terlihat sangat polos.



Gambar 3.27. Penambahan Detail dan Variasi Rambut

Pada gambar di atas kepala ditambahkan bentuk rambut yang berbeda berupa rambut yang berdiri keatas dan ikatan rambut disamping. Diberikan untuk memberi aksen pada tokoh. Dilakukan eksperimen di mana rambut tidak dibentuk bulat namun dibuat serupa dengan sisir pisang yang masih utuh dengan batang pisang. Dari gambar alternatif rambut, terlihat paling menarik adalah gambar dengan ikat rambut disamping kepala.



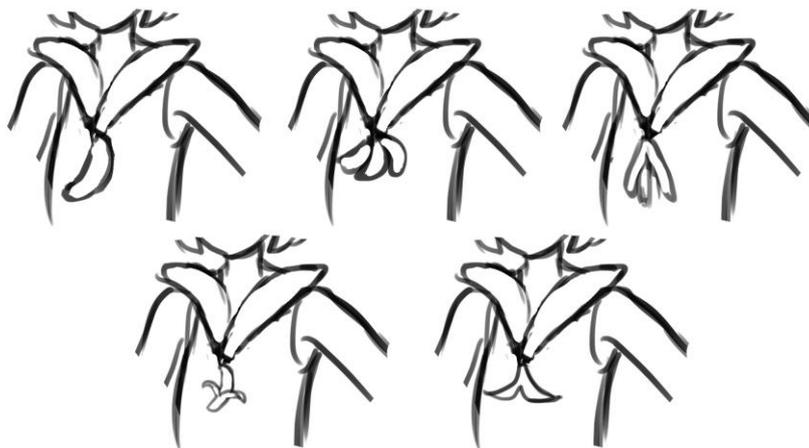
Gambar 3.28. Variasi Detail Kerah

Tahap selanjutnya adalah pengembangan detail pada kerah. Pada gambar kiri adalah kerah pakaian pada alternatif kedua, tengah merupakan kerah pada sketsa nomor 4 awal dan kanan adalah alternatif lain dengan bentuk bulat berupa potongan melintang buah pisang.

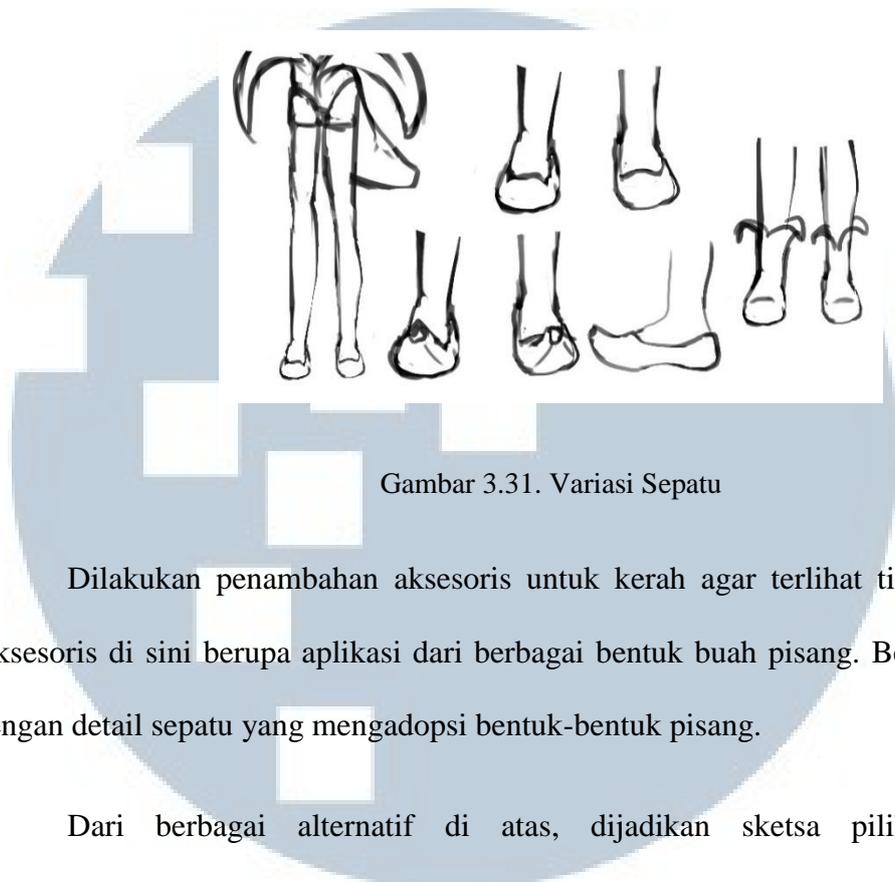


Gambar 3.29. Detail Kerah

Dari ketiga kerah tersebut dipilih kerah pada sketsa awal. Bentuk kerah di atas memiliki bentuk ujung runcing dan seperti segitiga dengan ujung lancip mengarah kebawah. Bentuk segitiga yang demikian memberi kesan dinamis dan berenergi. Sifat tersebut sesuai dengan sifat tokoh buah pisang yang bersemangat.



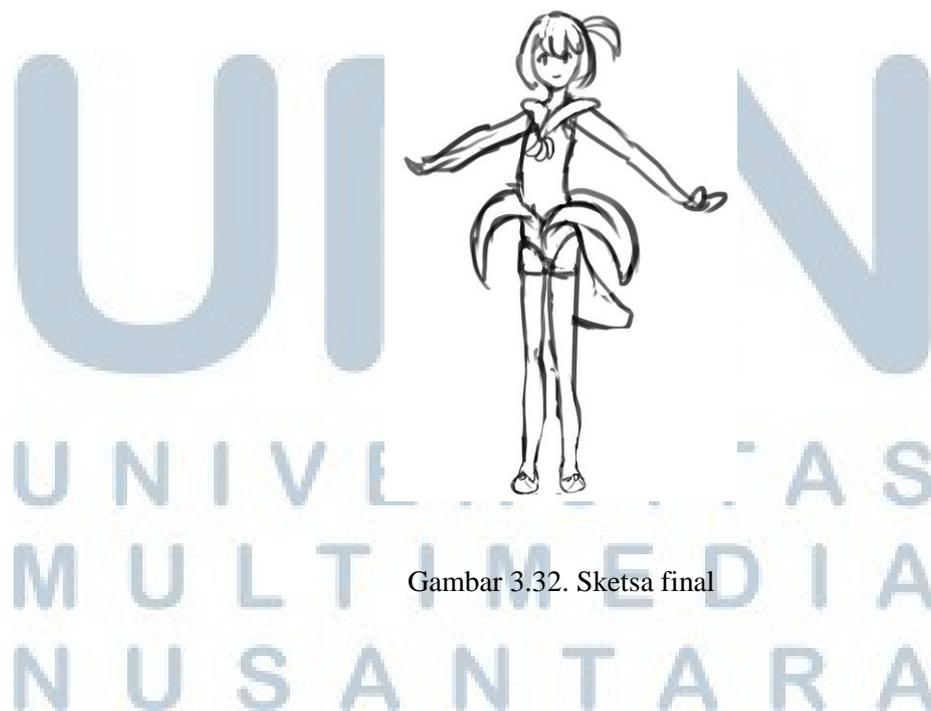
Gambar 3.30. Variasi Aksesoris Kerah



Gambar 3.31. Variasi Sepatu

Dilakukan penambahan aksesoris untuk kerah agar terlihat tidak polos. Aksesoris di sini berupa aplikasi dari berbagai bentuk buah pisang. Berikut juga dengan detail sepatu yang mengadopsi bentuk-bentuk pisang.

Dari berbagai alternatif di atas, dijadikan sketsa pilihan yang menggabungkan pilihan untuk dijadikan sketsa final. Berikut adalah sketsa final.



Gambar 3.32. Sketsa final



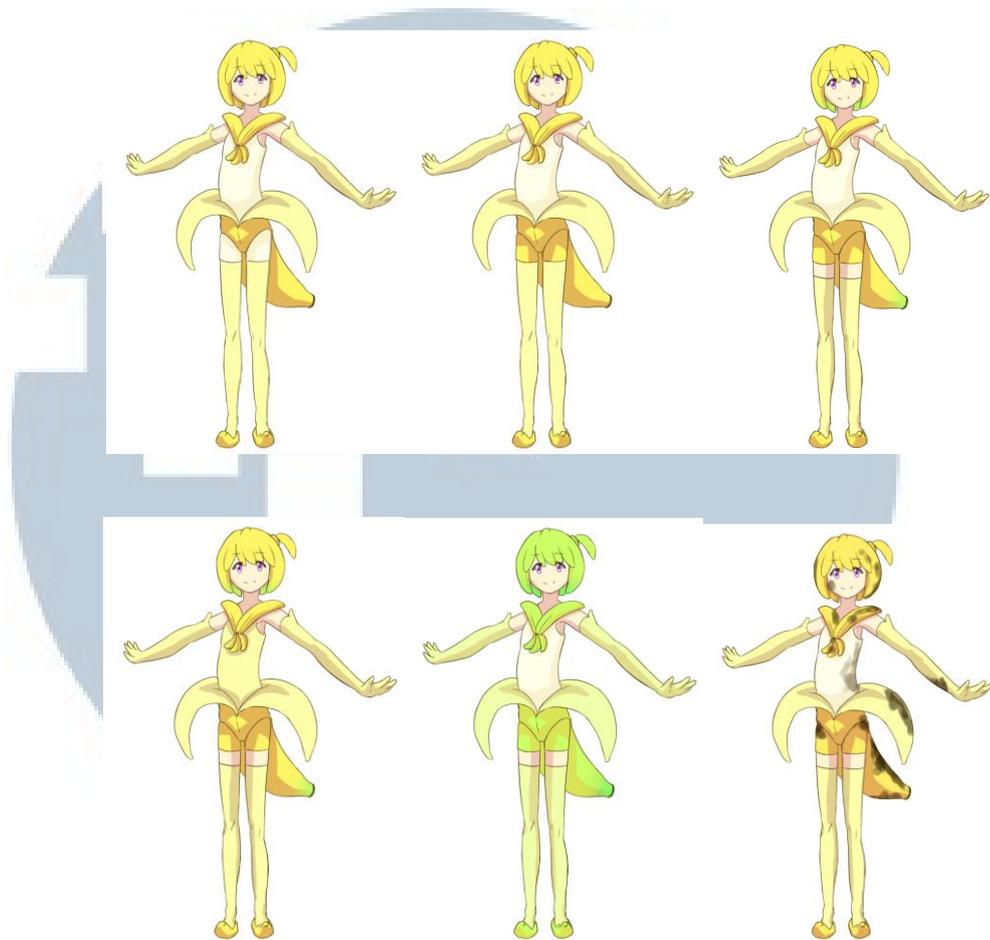
Gambar 3.33. Detail final



Gambar 3.34. Lineart Tokoh Buah Pisang

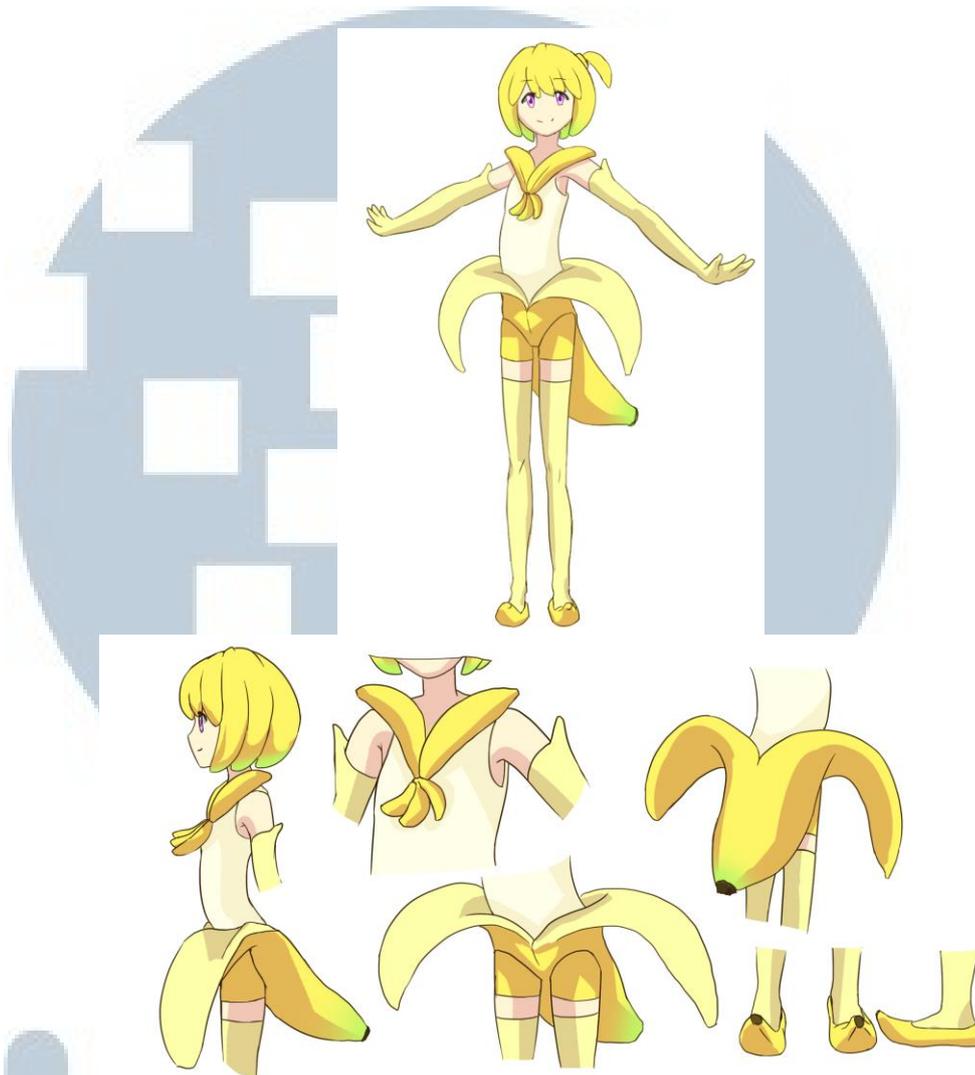
Setelah sketsa final tercapai, diciptakan *lineart* tokoh yang kemudian dapat diberi warna sesuai dengan buah pisang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.35. Variasi Penempatan Warna

Pemberian warna tokoh buah pisang disesuaikan dengan warna buah pisang. Warna dalam kasus ini hanya terbatas pada warna kuning saja sehingga perlu adanya perbedaan warna dari kuning muda dan kuning tua. Dilakukan beberapa percobaan untuk penempatan warna kuning muda dan kuning tua agar terlihat *appealing*. Untuk variasi ditambahkan sedikit warna hijau di ujung-ujung buah pisang. Demikian warna menjadi tidak monoton. Dilakukan juga percobaan menggunakan warna hijau pisang yang masih muda. Pada gambar terakhir digambarkan buah pisang yang sudah mulai menua dan membusuk.



Gambar 3.36. Desain dan Detail Final Tokoh Buah Pisang

Gambar di atas adalah gambar final tokoh pisang dengan warna final. Secara keseluruhan, bentuk tokoh mengambil bentuk buah pisang yang setengah dibuka kulitnya. Tubuh tokoh menjadi daging buah pisang. Bagian kulit pisang dan bagian bawah dan belakang kostum menyambung membentuk ujung buah pisang yang kulitnya belum terbuka. Di bawah bagian tersebut, terdapat tabung pendek yang membentuk celana pendek. Pada tokoh buah pisang kostum terlihat ketat dan memperlihatkan bentuk tubuh. Hal ini memberi kesan tokoh yang bersemangat dan

penuh energi menurut teori Hayashi. Kualitas demikian sesuai dengan sifat tokoh buah pisang.

Pada detail lainnya juga diaplikasikan bentuk pisang seperti pada rambut yang uraiannya tebal melengkung seperti buah pisang. Kerah disusun dari dua buah pisang dengan ujung bertemu ditengah dan aksesoris berupa tiga buah pisang yang dirangkai menjadi satu sisir menggantung di bawah kerah. Sepatu memiliki ujung lancip seperti buah pisang.



Gambar 3.37. Detail Final Tokoh Buah Pisang Terluka

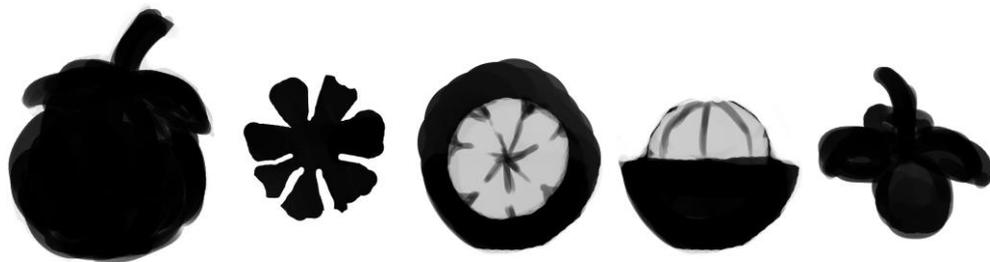
Gambar di atas adalah gambar tokoh buah pisang, dalam kondisi terluka dan memar. Memar di sini mengikuti memar dan bercak pada buah pisang asli.

3.5.2 Tokoh Buah Manggis

Dalam perancangan tokoh buah manggis dilakukan terlebih dahulu eksplorasi bentuk buah manggis dan siluetnya. Buah manggis dipilih sebagai tokoh karena memiliki warna yang melambangkan warna yang sesuai dengan sifat tokoh buah manggis.



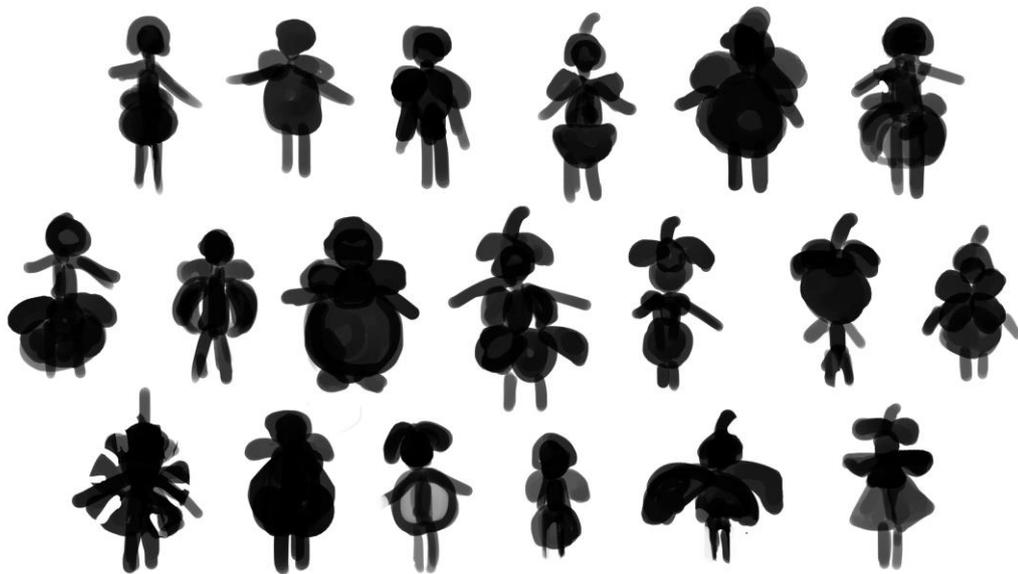
Gambar 3.38. Eksplorasi buah manggis



Gambar 3.39. Siluet buah manggis

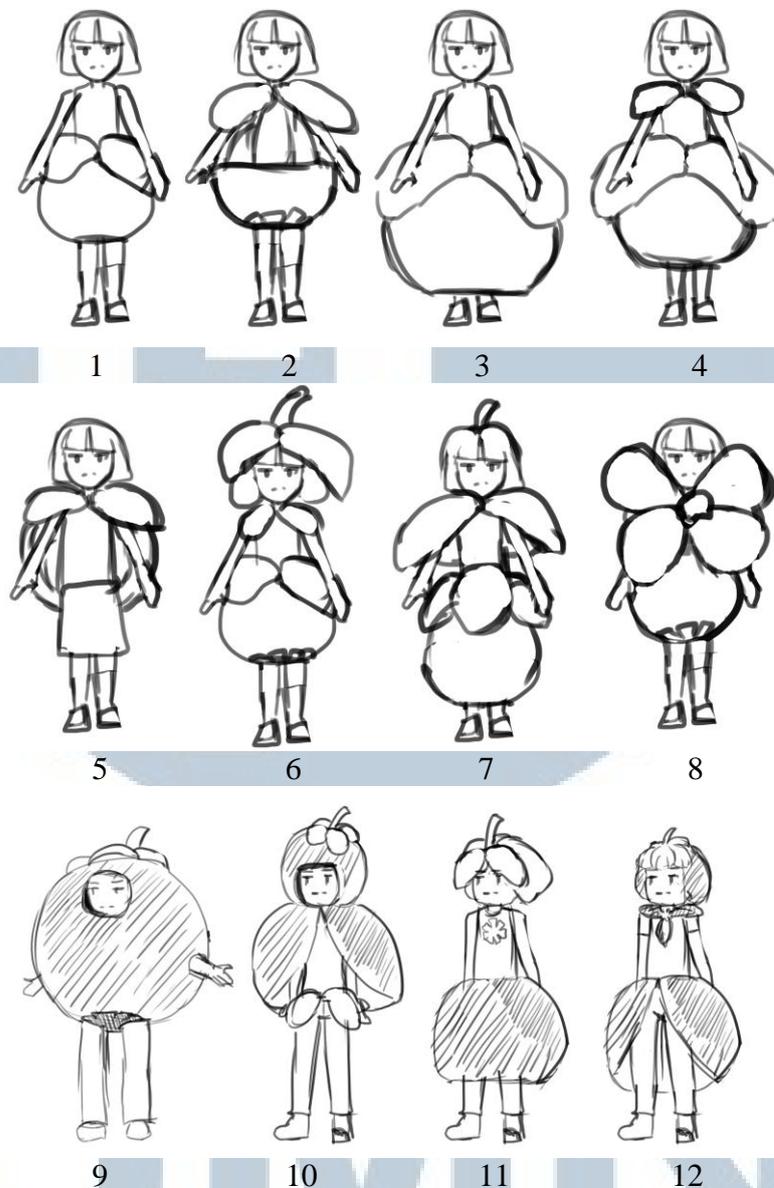
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Buah manggis memiliki bentuk bulat yang sering muncul pada bentuk buah lain juga. Namun buah manggis memiliki ciri khas yaitu pada bentuk daun di atas buahnya. Daun tersebut membuat siluet buah manggis terlihat sangat khas. Bagian lain yang khas adalah bagian bawah buah yang berkayu. Karena kulitnya yang tebal, pada saat dibuka, buah manggis juga memperlihatkan siluet yang khas di mana kulit sangat tebal dan daging yang utuh didalamnya. Bentuk daun manggis sendiri juga sangat mudah dikenali dalam bentuk siluet.



Gambar 3.40. Ekplorasi siluet tokoh

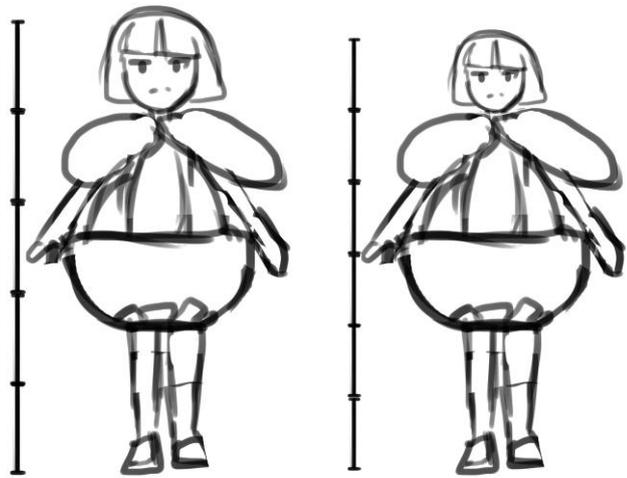
Di atas adalah aplikasi berbagai bentuk siluet manggis pada tokoh. Aplikasi elemen seperti bentuk daun manggis dan bentuk buahnya yang bulat, digunakan untuk siluet. Dari proses ini diharapkan dapat menemukan siluet yang mudah dikenali sebagai tokoh manggis.



Gambar 3.41. Sketsa tokoh manggis

Dari beberapa siluet tokoh manggis, dikembangkan menjadi sketsa untuk memperlihatkan detail. Dari semua sketsa, sketsa nomor 2 terlihat paling unik dan menonjol. Namun nomor 6 terlihat lebih appealing karena masih memperlihatkan bentuk tubuh tokoh di mana kostum nomor 2 mengaburkan bentuk tubuh tokoh. Namun menurut teori Hayashi, kostum seperti nomor 2 yang mengaburkan bentuk tubuh sesuai untuk tokoh yang pendiam.

Setelah pertimbangan sketsa nomor 2 dipilih. Sketsa nomor 2 memperlihatkan buah manggis dengan bagian atas terbuka dan memperlihatkan daging buah yang menjadi bagian tubuh atas tokoh. Bagian bawah berupa kulit manggis dengan bagian berbentuk bintang berkayu di bawah buah. Bentuk daun manggis diaplikasikan pada kerah.



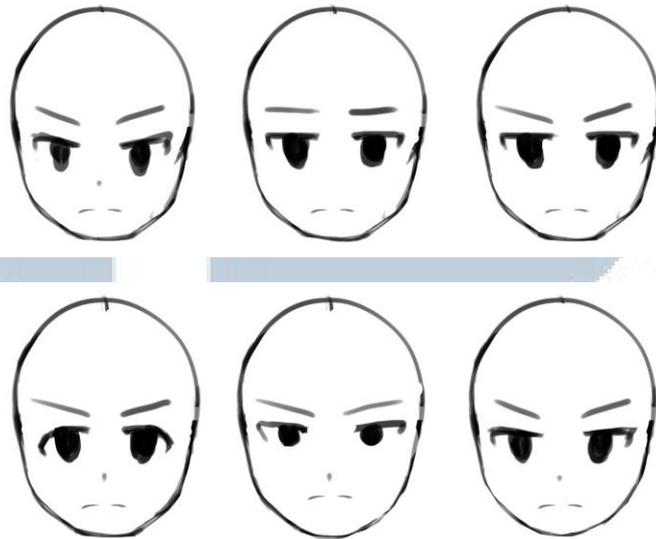
Gambar 3.42. Penetapan Proporsi Tokoh Buah Manggis

Dilakukan percobaan proporsi tokoh dari sketsa yang memiliki perbandingan 1:5 menjadi 1:6. Menurut Hayashi 1:6 sesuai dengan tokoh berumur 15 sampai 18 tahun. Namun dengan proporsi 1:6 kepala tokoh terlihat kecil dan lebih cocok dengan perbandingan 1:5.

Dari sketsa keseluruhan, dilanjutkan dengan detail wajah tokoh buah manggis. Berikut adalah dasar yang digunakan.



Gambar 3.43. Bentuk Dasar Wajah



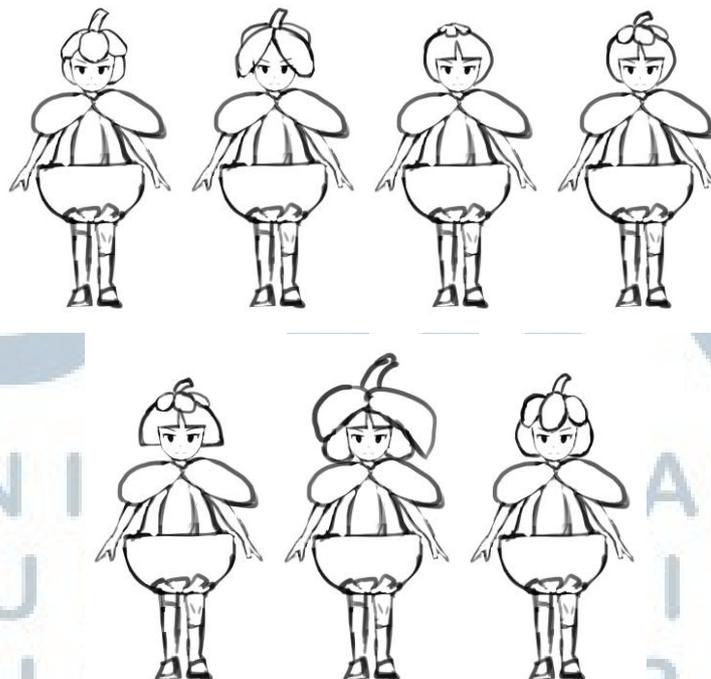
Gambar 3.44. Variasi Detail Wajah

Di atas adalah variasi wajah tokoh buah manggis. Bentuk mata tokoh memiliki kelopak yang lurus dengan ujung yang lancip. Dibuat beberapa variasi kemiringan kelopak. Dan juga bentuk kelopak mata yang berbeda dan ukuran mata yang lebih kecil. Ujung mata lancip dibuat berdasarkan teori Hernandez. Dari berbagai variasi, bentuk di kanan bawah terlihat paling memenuhi konsep tokoh buah manggis.



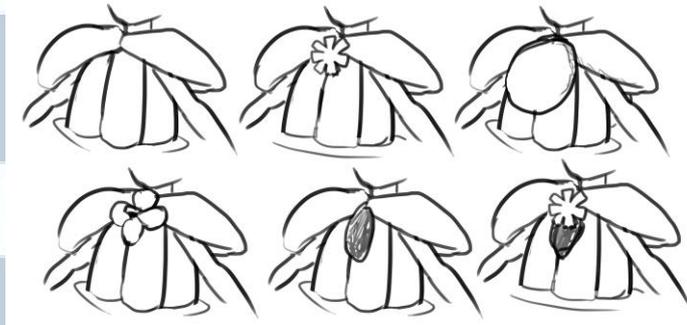
Gambar 3.45. Variasi Rambut Tokoh

Setelah detail wajah dibuat variasi rambut yang mengaplikasikan elemen-elemen buah manggis seperti bentuk daun buah manggis, bagian berbentuk bintang dan bentuk buah yang bulat. Untuk melihat variasi yang cocok dengan desain keseluruhan tokoh, variasi rambut digabungkan dengan sketsa keseluruhan yang dipilih.

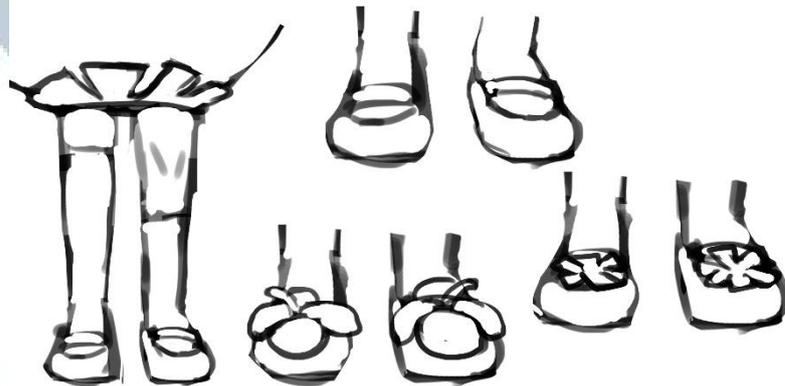


Gambar 3.46. Variasi Kepala Tokoh dan Penyesuaian dengan Badan

Dari kecocokkan dengan sketsa dapat dipilih rambut yang sesuai, yaitu variasi rambut di kanan bawah.

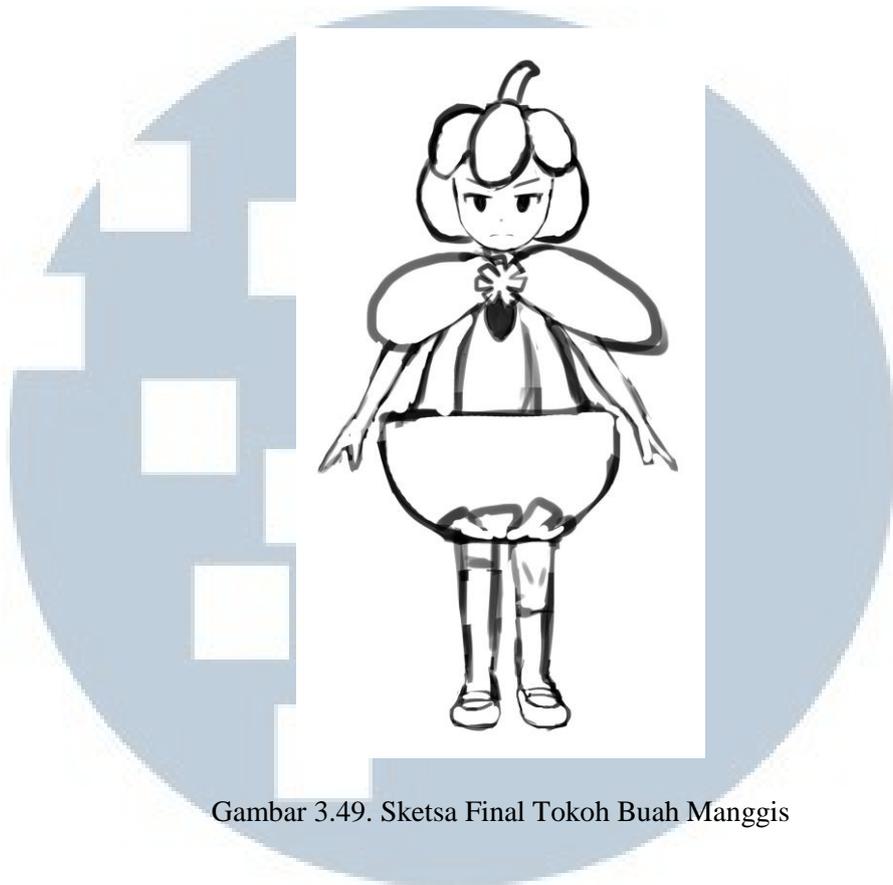


Gambar 3.47. Variasi Aksesoris Kerah



Gambar 3.48. Variasi Sepatu

Di atas adalah gambar variasi dari kerah dan sepatu tokoh buah manggis. Kerah di pundak sendiri terdiri dari daun manggis. Dilakukan aplikasi elemen-elemen buah manggis berupa daunnya, bentuk bijinya dan bentuk bagian bintang berkayu pada detail tokoh. Sepatu diputuskan untuk tetap polos tanpa aksesoris untuk memberi kesan tokoh yang tidak menarik perhatian.



Gambar 3.49. Sketsa Final Tokoh Buah Manggis



Gambar 3.50. Sketsa Detail tokoh Buah Manggis

Di atas adalah sketsa detail final untuk tokoh buah manggis. Dari sketsa tersebut kemudian dibuat *lineart* yang kemudian diberi warna untuk menjadi desain final.



Gambar 3.51. Desain dan Detail Final Tokoh Buah Manggis

Berikut adalah desain final tokoh manggis. Kostum mengaburkan bentuk tubuh manusia sang tokoh untuk memberi kesan tokoh yang pemalu atau pendiam menurut teori Hayashi. Pada bagian atas tokoh terlihat seperti buah manggis yang dibuka bagian atasnya. Pada pundak tokoh terdapat kerah besar berupa daun buah manggis.

Bentuk rambut tokoh agak membulat dengan daun manggis di atas kepala. Pada dada tokoh terdapat bentuk bintang berkayu yang biasanya terdapat di bagian bawah manggis dan di bawah bentuk tersebut terdapat biji manggis berwarna hitam.

Pemberian warna pada manggis cenderung lebih mudah karena warna setiap bagian sudah ditentukan dan disesuaikan dengan buah aslinya. Daun berwarna hijau, kulit luar buah berwarna ungu tua dan kulit bagian dalam berwarna ungu muda dan daging yang putih. Pada tokoh manggis, warna mengikuti bentuk yang di aplikasikan pada tokoh.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA