



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

Proyek tugas akhir yang dikerjakan oleh penulis adalah tokoh Regra dalam film animasi 2D yang berjudul Re:Late. Re:Late adalah film animasi yang mengisahkan tokoh Regra yang mulai hidup sendiri saat kuliah. Pada Perancangan tokoh akan ditunjukkan Ega yang berumur 10 tahun perubahannya setelah ia berumur 21 tahun. *Genre* yang diangkat adalah drama, dengan lokasi di Gading Serpong dan setingan waktu di masa kini. Desain tokoh pada film Re:Late akan ditampilkan dengan hierarki tokoh *lead character*. Pembuatan tokoh Regra memfokuskan untuk merealisasikan *tridimensional character*-nya.

Metode yang digunakan menggunakan metode observasi. Penulis mengambil teori – teori melalui buku dan internet mengenai bagaimana mendesain tokoh yang baik. Selain melalui buku – buku penulis juga mengamati setiap tokohistik pada tokoh di film – film animasi.

3.1.1. Sinopsis

Film animasi yang berjudul Re:Late menceritakan tokoh Regra (21) yang tiba – tiba teringat sebuah kenangan ketika ia tinggal sendirian di sebuah kos. Tanpa ia sadari ia sudah melewati 3 tahun berkuliah desain jurusan animasi. Kepibadiannya yang cuek membuat hidupnya menjadi berantakan, tugas dikerjakan seadanya. Kamar penuh sesak dan berantakan makanpun tidak teratur. Suatu saat ketika ia liburan ia mendapat panggilan telepon dari mamanya tetapi

dengan sengaja dia memamatkannya. Tanpa ia sadari sebuah sms membuat dirinya tersadar akan apa yang telah ia inginkan selama ini. Saat melakukan aktivitas rutusnya dia merasakan ada kejanggalan dalam hatinya. Regra tidak tahu itu apa dan mencoba mengabaikan. Ia membuat tugas sampai larut malam. Ketika ia tidur, mimpi terburuk dari sebuah kejadian yang sudah lama ia lalui dan tidak ingin dia ingat terulang kembali. Ketika terbangun dirinya kembali ke masa kecil dimana ia masih mendapatkan kasih sayang dari kedua orangtuanya.

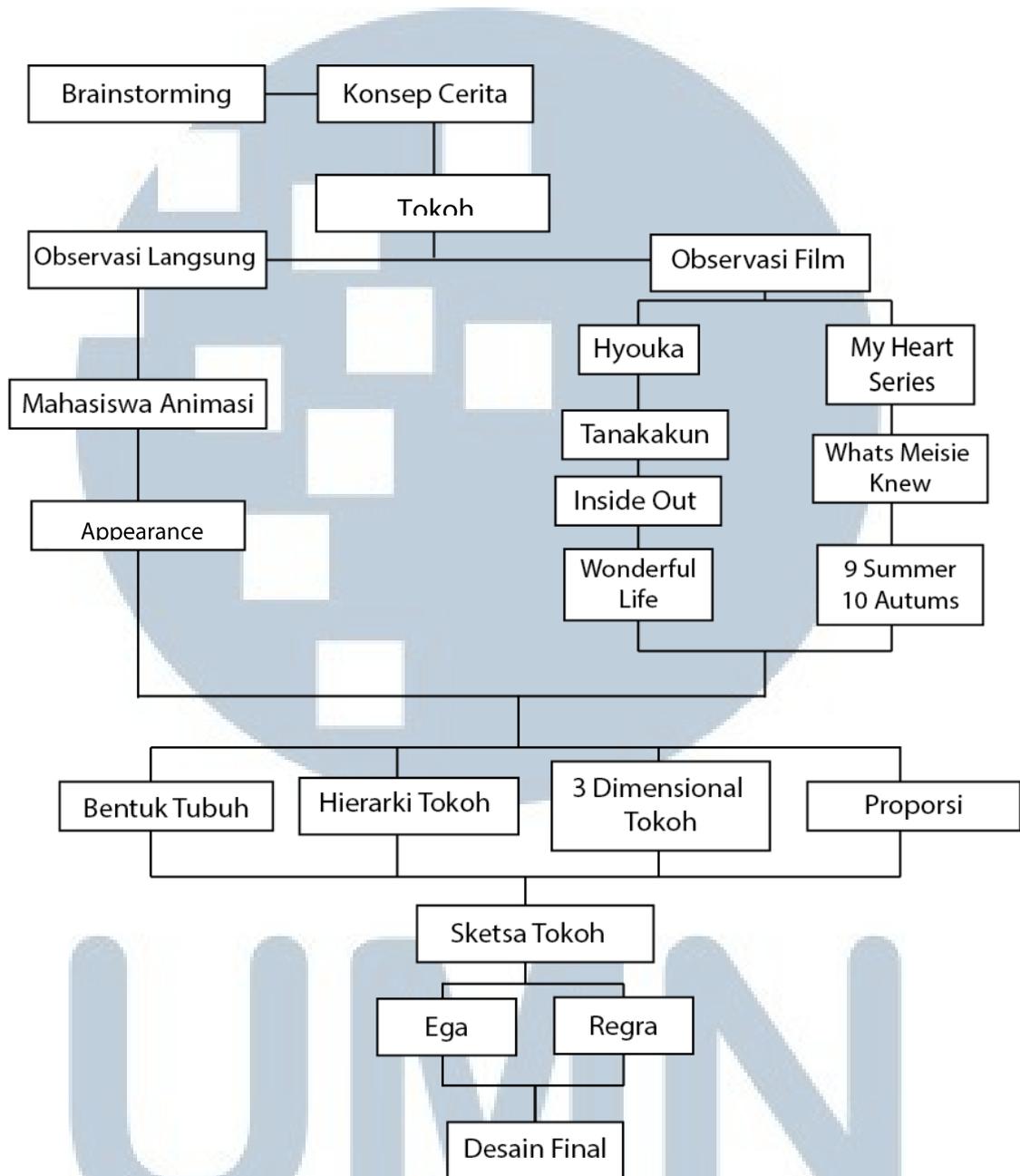
3.1.2. Posisi Penulis

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan pada keseluruhan proses karya. Namun, pembahasan tentang tugas akhir ini berpusat pada perancangan tokoh Regra remaja dan Ega.

3.2. Tahapan Kerja

Pada tahapan kerja, penulis melakukan perancangan tokoh dimulai dengan *brainstorming* untuk menentukan konsep cerita. Setelah konsep didapat penulis langsung melakukan observasi film yang ditujukan untuk memperkuat karakter dengan berbagai referensi karakter. Karakter yang akan dibuat ada 2 yaitu Regra dan Ega. Kedua tokoh ini merupakan tokoh yang sama dengan perbedaan umur dan sifat yang telah terbentuk dari 3 dimensional karakternya.

Adapun film yang digunakan dalam proses pencarian referensi tokoh adalah Hyouka (2013), Tanaka-kun (2016), Inside out (2015), Whats Maisie knew (2012), Wonderful life (2016). Setelah mendapatkan Referensi yang sesuai dengan karakter yang akan didesain semua referensi itu dikaitkan dengan teori – teori yang dibahas pada bab 2 dan didapatlah bagan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Bagan Tahapan Kerja

(Dokumentasi Pribadi,2018)

UNI...S
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3. Acuan

Penulis melakukan observasi langsung dan observasi terhadap beberapa film animasi maupun film *live action* sebagai acuan perancangan tokoh Regra dan Ega. Berikut acuan yang digunakan penulis sebagai referensi.

3.3.1. Film

3.3.1.1. **Hyouka (2013)**

Hyouka adalah film animasi yang mengisahkan tentang seorang tokoh utama yang bernama Oreki. Dikisahkan tentang bagaimana seorang tokoh utama yang sangat malas dan tidak peduli dengan sekitarnya dan dipaksa oleh kakak perempuannya untuk masuk kedalam kegiatan ekstrakurikuler Sastra.



Gambar 3.2 Tokoh Oreki dalam film Hyouka.

(Hyouka,2013)

Oreki memiliki moto yaitu harus bisa menghemat tenaga yang ia punyai agar tidak terbuang sia –sia. Maka dari itu dia menghindari sesuatu pekerjaan yang merepotkan dirinya. Sifat yang cenderung tenang dan lebih mengarah kearah malas untuk bertindak, tidak hanya itu saja, saat berbicarapun suara yang di keluarkan sangat kecil dan ia sangat susah tersenyum. Pandangan matanya

menunjukkan rasa cuek dia terhadap sekitarnya sehingga karakteristik Oreki bisa disimpulkan seperti tidak peduli dengan sekitarnya.

Sehari – hari ia hanya menggunakan seragam sekolah ketika berada di sekolah jika di rumah ia hanya menggunakan kaos polos dan celana pendek. Pakaian yang ia gunakan setiap berpergian selalu dipasangkan dengan jaket atau sejenis cardigan. Setiap bangun pagi rambutnya menjadi sangat berantakan.



Gambar 3.3 Oreki dengan rambut yang berantakan.

(Hyouka,2013)

Alasan penulis memilih film Hyouka, karena setelah diobservasi desain tokoh utama Hyouka menggambarkan ciri khas sebagai karakter yang malas dan cuek. Hal itu juga diperlihatkan dalam setiap adegan dalam film Hyouka. Oreki yang merupakan karakter utama pada Hyouka selalu bertindak sangat lamban dan acuh terhadap segala situasi yang dialami dirinya maupun sekitarnya. Tetapi prinsip Oreki adalah tidak mau terlibat dengan urusan orang lain yang mempersulit dirinya dan menghindari konflik untuk dirinya agar energinya tetap terjaga. Mata yang terlihat lelah dan pandangan yang kosong menunjukkan sifat malas dan tidak peduli. Bentuk mata yang cenderung persegi juga mempertegas

ciri khas karakteristik dirinya yang cuek. Rambut yang selalu berantakan ketika bangun dipagi hari dan rambut yang tidak pernah terlihat teratur memperlihatkan dirinya sangat tidak peduli dengan penampilannya. Sehari – hari terlihat hanya menggunakan kaos polos sesekali dilapisi dengan penggunaan jaket. Oreki tidur menggunakan piyama polos.

3.3.1.2. Tanaka-kun Wa Itsumo Kadaruge (2016)

Dikisahkan seorang murid sekolah menengah atas yang sangat malas. *Genre* pada film ini adalah *Slice of life*. Untuk mengatasi kemalasannya ia memiliki seorang teman yang selalu membantunya melewati hari – hari malasnya.



Gambar 3.4 Tokoh Tanaka ketika memikirkan kemalasannya.

(Tanaka-kun, 2016)

Bahkan hampir diseluruh episodenya Tanaka pasti tidur. Bahkan impian dirinya adalah untuk tinggal disebuah ruangan sempit dimana dia bisa melakukan semua aktivitasnya termasuk makan tidur dan adanya toilet dengan jangkauan 85 cm dari dirinya. Tanaka memiliki sifat yang sangat malas, bahkan kemalasannya bisa berlipat ganda. Seperti salah satu adegan dirinya bahkan malas untuk

membawa payung selama perjalanan ke sekolah dan lebih memilih basah akibat hujan.

Bila dilihat dari ciri fisiknya Tanaka memiliki tubuh yang terlihat lemah dan malas untuk bergerak. Rambut yang tebal dan ada beberapa bagian yang melenting keluar merupakan fokus utama rambutnya kurang teratur. Sorot matanya yang sangat gelap tanpa adanya cahaya menunjukkan dirinya tidak memiliki ketertarikan terhadap semua hal di sekitarnya. Gestur tubuh yang terlihat kecil dan sedikit membungkuk membuat Tanaka memiliki gerak gerik sebagai tokoh yang pemalas.



Gambar 3.5 Tanaka-kun malas
(Tanaka-kun, 2016)

Alasan pemilihan film Tanaka Kun adalah pergerakan tokoh Tanaka yang selalu terlihat malas di setiap adegan. Tanaka bisa tidur dimanapun jika ia merasa lelah dan tidak memperdulikan sekitarnya. Pemikiran yang pesimis juga membuat dirinya tidak memperdulikan apapun yang orang katakan. Dia lebih sering menghindari suatu hal dikarenakan tidak mau repot terlibat. Selain itu setiap gerakan dalam film yang dilakukan sangatkan sedikit lebih banyak

menggambarkan dirinya sedang tertidur atau memperlihatkan ia butuh istirahat yang cukup. Secara fisiologi Tanaka memiliki rambut yang tidak teratur dan mata yang memiliki bentuk dasar kotak.

3.3.1.3. **Inside Out (2015)**

Pada film Inside Out, Tokoh utamanya bernama Riley Andersen. Kehidupannya mulai berubah ketika ayahnya mengajak dirinya untuk memulai hidup baru di kota lain. Riley berumur 12 tahun. Riley termasuk anak yang polos, akan tetapi karena kepindahannya ini membuat dirinya berubah menjadi lebih sentimental. Riley tidak bisa mengungkapkan isi hatinya tentang bagaimana rumah barunya setelah kepindahan ke San Fransisco, dimana orangtuanya hanya tahu bahwa Riley akan senang dengan kepindahannya itu. Setelah kepindahannya ia menjadi anak yang pemurung. Emosinya semakin rentan hingga terlarut dalam kesedihan dimana dia hampir kehilangan jati dirinya.



Gambar 3.6 Riley
(Inside Out,2015)

Psikologi Riley mulai terguncang saat dirinya berada dalam tekanan lingkungan baru yang membuat kedua orangtuanya sibuk bahkan sempat beradu

mulut saat pertama kali kepindahannya. Di dalam diri Riley terdapat Joy, Sadness, Fear, Disgust, dan Anger. Mereka berlima adalah tokoh yang mengatur perasaan / emosi Riley. Sadness semakin merasa dirinya adalah emosi yang tidak berguna karena dirinya tidak mampu berbuat apa – apa. Hal ini juga dipicu oleh perasaan Riley yang sebenarnya sedih akan kepindahannya yang selalu ditutupi dan diatasi oleh Joy agar perasaan sedihnya tidak terlihat.

Alasan penulis memilih film ini adalah karena kondisi psikologis yang dialami Riley sangat cocok dengan kondisi psikologi yang dialami oleh Ega. Kondisi yang dialami adalah ketika Riley untuk pertama kalinya menyaksikan pertengkaran orangtuanya yang membuat dirinya sangat syok. Riley menjadi anak yang menyimpan semua perasaan sedihnya dan membuat Riley menjadi anak yang tertutup.

3.3.1.4. Wonderful Life (2016)

Wonderfull life adalah film Indonesia dimana menceritakan seorang perjuangan seorang Ibu (Amalia) yang merupakan seorang *single parent*. Sang ibu memiliki karakter yang keras dan harus menjadi orang sukses, hal itu di dapatkan dari ayahnya yang sangat keras mendidiknya. Akibatnya Amalia malu akan prestasi anaknya yang sangat jelek dan sulitnya berkonsentrasi. Sang ibu yang sangat *workholic* pada akhirnya memutuskan untuk meluangkan waktunya kepada anak semata wayangnya. Dia mengambil cuti selama beberapa minggu demi menyembuhkan anaknya yang tidak dianggapnya memiliki sebuah penyakit.



Gambar 3.7 Aqil
(Wonderful Life,2016)

Aqil seorang anak berumur 8 tahun. Memiliki tinggi 120 cm dengan mata bulat dan sifat yang polos mengikuti ibunya ke seluruh klinik agar penyakit yang ada dirinya dapat sembuh. Akan tetapi sebenarnya yang dibutuhkan Aqil sebenarnya hanya perhatian dari orangtuanya yang sangat sibuk itu. Tidak jarang ia mendapatkan luapan emosi dari ibunya yang sangat ingin meninggikan harga dirinya terutama karena posisi yang tinggi di tempatnya bekerja dan tekanan karena prestasi Aqil yang tidak membaik juga.

Secara Psikologis, Aqil memiliki sifat yang polos dan penurut terhadap orang tuanya, ia masih sangat polos dan yang dipikirkannya hanyalah menggambar dan menggambar. Hobi Aqil adalah menggambar, bahkan pernah tembok rumahnya digambari oleh Aqil yang membuat dirinya dimarahi ibunya. Secara fisik tinggi kurang lebih 120 cm dengan umur 8 tahun membuat Aqil terlihat seperti anak kecil pada umumnya, ia selalu menggunakan celana pendek dan jaket berwarna orange gelap.



Gambar 3.8 Aqil dan Amelia
(Wonderful Life,2016)

Alasan penulis memilih film ini adalah selain ini merupakan film Indonesia, di film ini juga memperlihatkan kedekatan ibu dan anak sepanjang berjalannya film. Karakteristik Aqil juga memperlihatkan anak yang penurut dengan ibunya. Setiap tindakan yang dilakukan menggambarkan bagaimana seorang anak bersikap terhadap ibunya.

3.3.1.5. My Heart Series (2007)

Film yang tokoh utamanya bernama Farel yang seorang anak yang terlahir sebagai anak dari pengusaha sukses memiliki sifat pemalu dan kurang bergaul. Kehidupan yang serba lengkap membuat dirinya menjadi anak rumahan. Kehidupannya berubah setelah ia menolong anak yang bernama Luna dan berkenalan dengan Rachel. Pada film ini Farel memiliki penampilan rambut tersisir rapi dengan poni model mangkok. gaya rambut anak 2000-an awal. Rachel diceritakan sebagai seorang anak cewek yang tomboi. Rachel memiliki trauma karena kondisi keluarganya yang tidak harmonis dan kejadian yang menimpa kakaknya yang

dibunuh setelah diperkosa beberapa pria. Karena Trauma itulah Rachel sangat takut untuk memiliki hubungan dengan orang lain.



Gambar 3.9 My Heart Series
(My Heart Series,2007)

Alasan pemilihan Film My Heart Series adalah penampian fisiologi tokoh Farel yang memiliki waktu yang sama dengan Ega yaitu tahun 2000-an. Penggunaan piyama pada tokoh Farel juga sebagai acuan piyama pada Ega. Selain itu film ini juga memperlihatkan sedikit dampak dari ketidak harmonisan orangtua terhadap anak yang dialami oleh tokoh Rachel yang memiliki trauma untuk berhubungan lebih serius dengan laki – laki .

3.3.1.6. Whats Maisie Knew (2012)

Film ini mengisahkan tentang seorang anak yang bernama Maisie yang baru berumur 6 tahun. Dari umur yang masih dibilang anak – anak ia telah menyaksikan pertengkaran kedua orangtuanya, bahkan ia sampai mendengar kata – kata yang tidak seharusnya ia ketahui di usia tersebut. Maisie memiliki Ibu yang berkarir sebagai penyanyi band *Rock* yang sering berpergian untuk konser tur,

sedangkan ayahnya bekerja sebagai *art dealer* yang selalu berpergian ke luar negeri.



Gambar 3.10 Senyum Maisie
(Whats Maisie knew, 2012)

Kedua orangtuanya adalah orangtua yang sangat sibuk dan mengesampingkan kebutuhan Maisie diusia anak-anak. Sementara Maisie ditinggal di rumah, orangtuanya memperkejakan seorang pengasuh. Karena terlalu sering bertengkar, akhirnya kedua orangtua Maisie memutuskan untuk bercerai, setelah bercerai kedua orangtuanya langsung menikah lagi. Ayahnya menikah dengan pengasuh Maisie, dan ibunya menikah dengan kenalannya yang seorang *bartender*. Walaupun orangtuanya sudah bercerai Maisie tetap tidak mendapat perhatian dari keduanya. Hak asuh Maisie ditetapkan selama 10 hari tinggal di rumah ayahnya dan 10 hari selanjutnya di rumah ibunya. Secara Psikologis, Maisie yang berumur 6 tahun mengalami tekanan yang sangat kuat. Akan tetapi karakteristiknya digambarkan sebagai anak yang dingin dan pendiam sehingga terlihat tegar dan berusaha menerima semua keadaan yang dialaminya. Bahkan

hingga diakhir cerita dia merasa lebih nyaman tinggal bersama orangtua tirinya. Di akhir cerita Mesie akhirnya dapat memperlihatkan perasaannya yang sesungguhnya kepada orangtuanya dan memilih untuk menetap bersama orangtua tirinya.



Gambar 3.11 Maisie Sedih
(Whats Maisie knew, 2012)

Alasan penulis memilih film Whats Maisie Knew adalah psikologis yang dimiliki Maisie sangat cocok dengan Ega miliki. Maisie menyaksikan pertengkaran orangtuanya setiap malam dan membuat dirinya terlihat lebih dewasa diumurnya. Psikologis Maisie menjadi tertekan dan mengakibatkan dirinya menjadi lebih tertutup seperti yang dialami Ega. Selain itu terlihat juga Maisie menahan segala keinginannya di depan semua orang terutama kedua orangtuanya. Setelah perceraian kedua orangtuanya ekspresi yang ditunjukkan Maisie semakin gelap. Dirinya jarang tersenyum maupun mengekspresikan dirinya. Dalam film ini penulis lebih banyak mengambil psikologis dari Maisie akibat pertengkaran orangtuanya yang mengakibatkan dirinya cenderung diam dan menyimpan segala keinginannya dan hanya memperlihatkan ekspresi yang datar.

3.3.1.7. 9 Summers 10 Autums

Pada film ini Iwan adalah tokoh utama yang berkembang seiring berjalannya cerita. Ia menjadi anak yang sedikit tertutup terhadap ayahnya karena sifat ayahnya yang kerasa membuat dirinya tidak berani jika memulai percakapan atau pembicaraan terhadap ayahnya. karena sejak kecil apa yang ia lakukan selalu dianggap salah. Sejak berkuliah rasa kerinduan terhadap keluarga mulai muncul, akan tetapi dengan bermodalkan impian memiliki sebuah kamar sendiri. Iwan berhasil mengejar impiannya berkuliah di IPB. Tidak berhenti disitu dia bekerja di perusahaan impiannya sehingga bisa ditempatkan di kantor cabang New York. Perjalanan hidupnya di negara asing telah membuktikan dirinya sukses. Memiliki kamar pribadi, hidup sendiri dengan pakaian mewah berbeda ketika ia dulu di Indonesia.

Konflik yang ia rasakan ketika di New York membangkitkan kenangan dirinya yang telah lupa akan keluarga yang telah membesarkannya. Dimana setiap hari dirinya hanya hidup dengan ditemani bunga mawar yang ia selalu pajang dimeja kamarnya. Akibat mengalami pencopetan di New York dirinya kembali tersadar akan rasa memiliki keluarga, rasa kangen akan keluarganya di kampung halaman, Batu, Indonesia.

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 3.12 Cover dan screenshot film
(9 Summer 10 Autums,2013)

Iwan seorang anak ke 3 dari 5 bersaudara. Hidup di jaman ketika anak laki-laki yang harus berani kuat dan harus selalu menyelesaikan sesuatu dengan bertengkar, begitulah prinsip ayahnya. Karena satu-satunya anak laki-laki, Iwan cenderung dekat dengan ibunya yang membuat dirinya seakan dimanja oleh ibunya, yang selalu melindungi dan menemani dirinya. Suatu ketika ia menemukan keinginan dirinya untuk lebih fokus memperdalam dalam belajar, bukan menjadi seperti yang ayahnya inginkan yaitu menjadi pekerja demi mendapatkan uang. Dari SD sampai SMA pun ayahnya menegaskan harus menjadi anak yang kuat dan pemberani, berani menghadapi kenyataan bahwa kerasnya dunia seperti bapaknya yang berstatus sebagai supir angkot.

Ketika SMA ia mendapatkan beasiswa untuk kuliah diluar. Disinilah pertentangan antara ayahnya dan dirinya dimulai. Dengan dukungan ibunya dan

tekat yang kuat dari dirinya, Akhirnya ia memutuskan untuk menentang keinginan ayahnya yang ingin mencegah dirinya kuliah di Bogor. Ibunya mengerti akan susahny jika tidak bersekolah dan ingin agar anak - anaknya memiliki jenjang pendidikan yang layak. Setelah kejadian itu, malamnya orangtuanya bertengkar yang disaksikan oleh dirinya dan saudari - saudaranya. Iwan menengahi pertengkar kedua orangtuanya sehingga membuat ayahnya tergerak keinginan kuat dirinya untuk berkuliah di kota lain karena kali ini Iwan mengutarakan apa yang ingin ia sampaikan langsung kepada ayahnya. Disini baru terlihat perjuangan ayahnya yang rela menjual satu - satunya angkot yang dimiliki demi membiayai kuliah dirinya. Walau di dalam hati ayahnya masih tidak setuju tetapi ia mencoba memberi dukungan yang ia bisa.



Gambar 3.13 Adegan perdebatan dengan masa lalu
(9 Summer 10 Autums,2013)

Lalu dilanjutkan dengan munculnya konflik batin yang menghadirkan dirinya dimasa lalu Iwan kecil ketika setelah dicopet. Awalnya hanya memperlihatkan sosok anak kecil menggunakan seragam dengan terlihat kurang jelas pada film membuat Iwan dewasa tersadar itu adalah dirinya dimasa lalu yang masih belum mempunyai apa - apa, yang sangat iri dengannya ketika sukses. Iwan kecil selalu datang mengisi keseharian Iwan besar yang sudah sukses yang

semakin memantapkan diri bahwa iwan harus mampu menghadapi masa lalunya dan Akhirnya ia memutuskan untuk kembali ke indonesia untuk menemui keluarganya tercinta.

Alasan pemilihan Film 9 Summer 10 Autums adalah dalam film alur cerita bolak balik dimana memiliki kemiripan dalam cerita Re:Late. Selain itu tokoh Iwan ketika kecil digunakan sebagai referensi tokoh Ega berdasarkan tiga dimensional tokoh seperti pakaian yang sering digunakan Iwan ketika kecil hingga bagaimana interaksi maupun cara ia bersikap terhadap ibunya. Begitu juga tokoh Regra mengambil Iwan ketika dewasa sebagai referensi. Terlihat dari bagaimana Tokoh Iwan dewasa yang telah melewati masa – masa sulit hingga menyaksikan pertengkaran orangtuanya dan interaksi antara ayahnya dan Iwan serta bagaimana Iwan bersikap terhadap keluarganya ketika sukses.

3.3.2. Kostum

Pada Kostum Penulis meriset beberapa sumber, selain itu dilakukan juga dokumentasi pribadi di lingkungan sekitar. Penulis ingin menunjukkan bagaimana pakaian yang digunakan oleh mahasiswa jurusan animasi pada umumnya berpakaian sehari – hari saat di kost, sehingga akhirnya penulis mendokumentasikan sendiri.

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

3.3.2.1. Pakaian Regra



Gambar 3.14 Refrensi Pakaian Bryan Arfiandy
(Dokumentasi Pribadi)

Regra adalah seorang mahasiswa animasi yang sedang tinggal di kosan, maka dari itu dengan melakukan dokumentasi pribadi terhadap teman – teman animasi, dapat disimpulkan bahwa pakaian yang biasa digunakan saat berada di kosan adalah kaos dan celana pendek yang panjangnya selutut. Warna yang digunakan juga biasanya cenderung gelap. Seperti warna kaos dan celana berwarna Hitam.



Gambar 3.15 Refrensi Pakaian Glenn Michael
(Dokumentasi Pribadi)

Selanjutnya pada gambar 3.15 menunjukkan mahasiswa animasi menggunakan pakaian bergambar yang di ambil sebagai ciri khas karakter. Pada gambar kedua tetap menggunakan kaos dan celana pendek sepanjang lutut. Warna kaos berwarna putih pudar dan menggunakan celana berwarna hitam.

3.3.2.2. Pakaian Ega



Gambar 3.16 Seragam anak SD
(9 Summer 10 Autums, 2013)

Ega adalah seorang anak yang besekolah dasar di salah satu SD ternama di daerahnya. Seragam yang diambil menggunakan kemeja putih dengan celana merah seperti seragam sekolah dasar seperti yang ditetapkan oleh pemerintah.



Gambar 3.17 Farel menggunakan Piyama
(*My Heart Series*,2007)

Pada Film My Heart Series, Farel menggunakan pakaian tidur berupa piyama berwarna biru muda, dan biru tua. Sehingga penggunaan piyama pada film ini membuktikan anak – anak pada tahun 2000-an menggunakan piyama ketika tidur.

3.4. Proses Perancangan Tokoh



Gambar 3.18 Sketsa kasar karakter.

(Dokumentasi Pribadi,2018)

Setelah melakukan pencarian referensi melalui berbagai acuan, dibuatlah sketsa yang mendekati acuan – acuan tersebut. sketsa masih berupa konsep kasar.

3.4.1. Perancangan Tokoh Regra

Secara Fisiologi Regra memiliki tinggi dan berat badan yang ideal. Penampilan Regra dibuat berdasarkan berbagai film maupun komik. Seperti Oreki dalam film Hyouka, Tanaka dalam film Tanakakun Itsumo, Riley Inside Out. Pada karakter Regra lebih banyak mengambil penampilan dari karakter – karakter yang cuek dan

terkesan malas. Pada tokoh Riley mengambil kondisi psikologis dan sosiologis pada film Inside Out.

3.4.1.1. Tiga Dimensional Regra

1. Fisiologi

Regra adalah seorang anak laki – laki berumur 21 tahun. Tinggal di Palembang dan sekarang sedang mengekos di Tangerang. Dengan tinggi badan 178 cm dengan berat 65kg, Regra adalah seorang remaja yang dinilai memiliki proporsi tubuh ideal. Matanya berwarna hitam kecoklatan yang ia dapatkan sejak lahir dari kedua orangtuanya. Darah yang mengalir dalam dirinya keturunan Tionghoa . Warna kulitnya kuning langsat. Rambut yang berantakan namun teratur bewarna kehitaman. Memiliki sorot mata yang tajam dengan rahang yang kokoh.

Regra selalu menggunakan jaket kesayangannya dengan celana jeans panjang berwarna hitam dan sepatu hitam dikarenakan Regra memiliki sifat yang cuek, sehingga dirinya lebih banyak memiliki pakaian dengan warna gelap agar tidak mudah terlihat kotor. Pada bagian depannya terdapat kantung yang biasa terdapat di *hoodie*. Dilihat dari penampilan fisiknya Regra merupakan sosok remaja yang memiliki postur yang sedikit membungkuk akibat banyaknya mengerjakan tugas. Suara yang cukup berat menambah sosok Regra terlihat lebih dewasa di usianya. Regra memiliki tas ransel besar yang bisa membawa apapun ketika ia pergi ke kampus. Sebagai anak animasi ia selalu membawa buku sketsa beserta alat – alat menggambar dan laptop dan *pen tablet*.

Jika sedang di dalam kos ia hanya menggunakan kaos polos dengan gambar animasi dan menggunakan celana pendek. Pakaian yang digunakan terlihat sudah sering ia gunakan.

2. Psikologi

Regra sering mengabaikan orang – orang disekitarnya, kebiasaan ini dibawa dari kebiasaan yang ia dapatkan dari orangtuanya di rumah. Regra tidak pernah mengungkapkan perasaannya ini kepada siapapun. Hal ini membuat dirinya menjadi pribadi yang tertutup terutama terhadap dunia luar. Ia tidak peduli dengan dirinya sendiri maupun dunia luar. Ia hanya ingin menikmati hidupnya dan tinggal sendiri.

Regra menjadi anak yang sangat tertutup walaupun di depan ayah dan ibu ia selalu terlihat tersenyum tetapi sebenarnya dirinya sangat tertekan dengan kondisi itu. Karena sikap ayahnya yang cuek kepadanya maupun ibunya yang tidak seceria dulu, Regra pun mengikuti sikap yang ia terima di rumah. dan kebencian terhadap ayahnya membuat ia memiliki sifat pendendam.

3. Sosiologi

Regra adalah anak tunggal. Ia tidak memiliki saudara. Sejak kecil ia tinggal dengan keluarga yang kedua orangtuanya memiliki masalah yang tidak terselesaikan. Terutama pada saat ia berumur 10 tahun ibu dan ayahnya bertengkar hebat di depan dirinya. Hal ini disaksikan oleh dirinya yang akhirnya membuat dirinya mendapatkan perlakuan kasar dari ayahnya dan ibunya yang lebih memilih diam. Regra sejak kecil

tidak diperhatikan. Walaupun ia tetap bisa makan bareng bersama keluarganya tetapi hanya keheningan yang ia dapatkan. Ibunya hanya lebih banyak diam dengan senyuman yang dianggap Regra adalah senyuman palsu. Regra merasa semenjak pertengkaran kedua orangtuanya itu semuanya berubah.

3.4.1.2. Perancangan Desain Regra

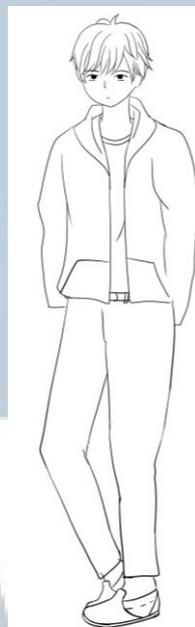


Gambar 3.19 Desain awal tokoh Regra

(Dokumentasi Pribadi,2018)

Gambar 3.16 menunjukkan sketsa awal tokoh Regra yang pertama kali dibuat. Pada tokoh ini adalah mata yang datar dan menggunakan jaket pada kegiatan sehari – harinya menjadi fokus pada karakter seperti pada acuan tokoh Oreki di film Hyouka yang selalu menggunakan kaos santai dan jaket. Gaya rambut yang cukup panjang dan sedikit berantakan didesain agar menambah kesan cuek. Sesuai dengan film Oreki dan Tanaka, rambut pada karakter berwarna gelap dan terlihat sedikit mengembang. Akan tetapi gaya visual tokoh tersebut masih kurang dan sketsa masih menunjukkan kurangnya referensi terhadap sketsa tokoh. Pada

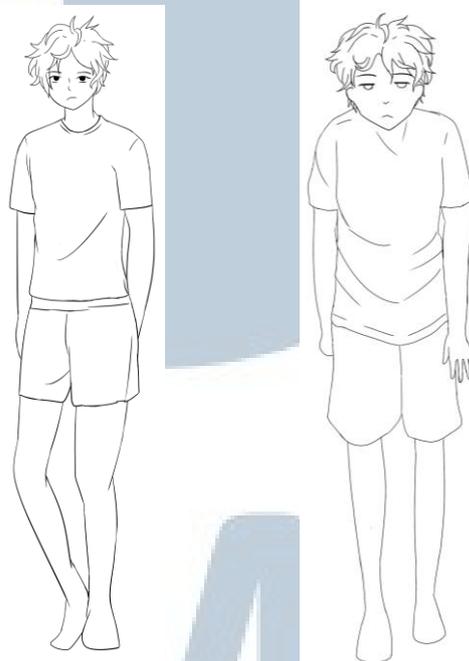
awalnya tokoh dibuat berumur 17 tahun dan masih bersekolah ditingkat menengah atas. Akan tetapi dalam kenyataannya tidak banyak anak sekolah menengah atas yang sudah hidup sendiri seperti tinggal di kos. Berdasarkan observasi yang didapat perancangan desain awal. Selain itu menurut observasi gaya berpakaian pada desain awal terlalu terlihat mewah dibandingkan observasi yang menggambarkan tokoh yang cuek.



Gambar 3.20 Desain Regra
(Dokumentasi Pribadi,2018)

Maka dari itu tokoh pada gambar 3.20 mendapatkan revisi pada lingkungan hidupnya, dia berumur 21 tahun dan sudah hidup terpisah dari keluarganya. Rambut yang bervolume dan turun merupakan dan dibuat beberapa bagian rambut yang berdiri sebagai salah satu unsur menambah kesan berantakan dan cueknya seperti referensi tokoh pada film *Hyouka* dan *Tanaka* beberapa helai rambut pada tokoh berdiri dan menimbulkan kesan kurang rapi. Penggunaan jaket juga merupakan ciri khasnya utamanya saat ingin berpergian sesuai acuan pada

tokoh Oreki yang selalu menggunakan pakaian dua lapis dengan dalaman kaos dan luaran berupa jaket. Regra yang tidak peduli dengan penampilan sehari – harinya hanya menggunakan satu – satunya jaket yang sudah terlihat cukup tua. Sepatu yang ia gunakan adalah sepatu yang berjenis *slip-on Casual* yang sangat mudah digunakan. Karena Regra termasuk orang yang cuek dan malas jika terlalu lama hanya untuk menggunakan sepatu.



Gambar 3.21 Sketsa Regra di dalam Rumah
(Dokumentasi Pribadi,2018)

Sedangkan regra pada gambar 3.21 adalah pakaian sehari – hari yang biasa ia gunakan apabila sedang berada di kos. Pada bagian rambutnya dibuat sedikit lebih berantakan tetapi lebih memberikan kesan berantakan alami yang tidak di buat – buat, karena volume rambutnya yang tebal membuat rambutnya akan menjadi lebih turun sesuai observasi pada film *Hyouka* di adegan Oreki yang baru

bangun tidur di pagi hari dan menjalankan aktivitas tanpa mempedulikan penampilan pada dirinya. Kaos bergambar dan celana pendek agar dirinya mudah untuk bergerak sesuai observasi langsung pada teman – teman animasi dimana mereka menggunakan kaos bergambar dengan celana pendek sepanjang selutut. Pada awalnya digambarkan dengan menggunakan celana pendek yang panjangnya setengah paha, hal itu dibuat agar Regra lebih bisa leluasa bergerak, akan tetapi setelah dibandingkan dengan acuan, pada umumnya celana tidur anak kuliah panjangnya hampir mendekati lutut. Selain itu kaos yang digunakan juga dibuat sedikit lebih besar dan tidak terlalu menempel di tubuh terutama pada bagian bawah baju. Dengan menambahkan gestur yang malas menegakkan punggungnya menambahkan karakteristik malas dan cuek dari Regra sesuai dengan acuan tokoh Tanaka yang selalu melakukan berbagai aktivitas dengan membungkuk karena malasnya menegakkan tubuhnya bahkan ketika duduk. Gestur bungkuk juga di dapatkan dari seringnya Regra mengerjakan tugas sambil membungkukkan badan.

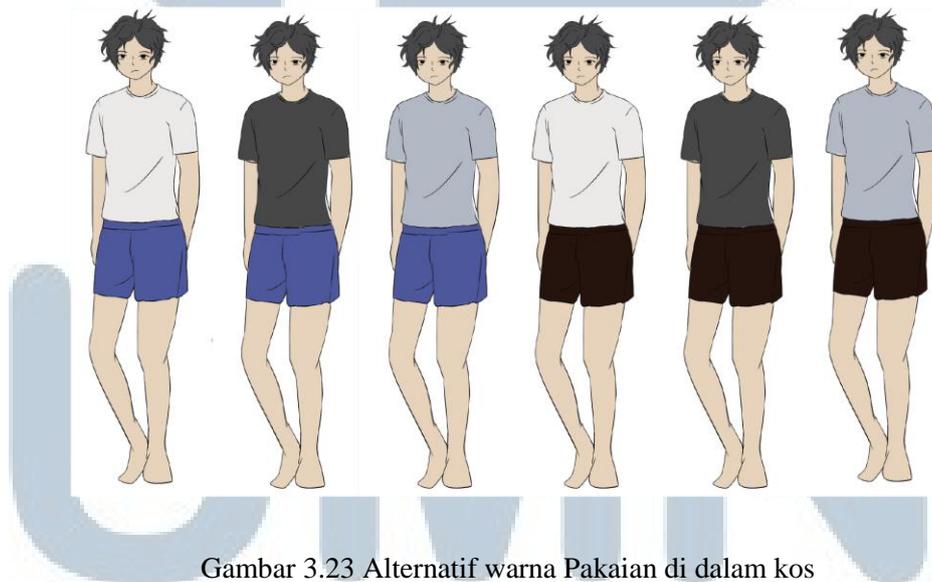
3.4.1.3. Perancangan Warna Regra



Gambar 3.22 Alternatif Warna pakaian jalan Regra

(Dokumentasi Pribadi,2018)

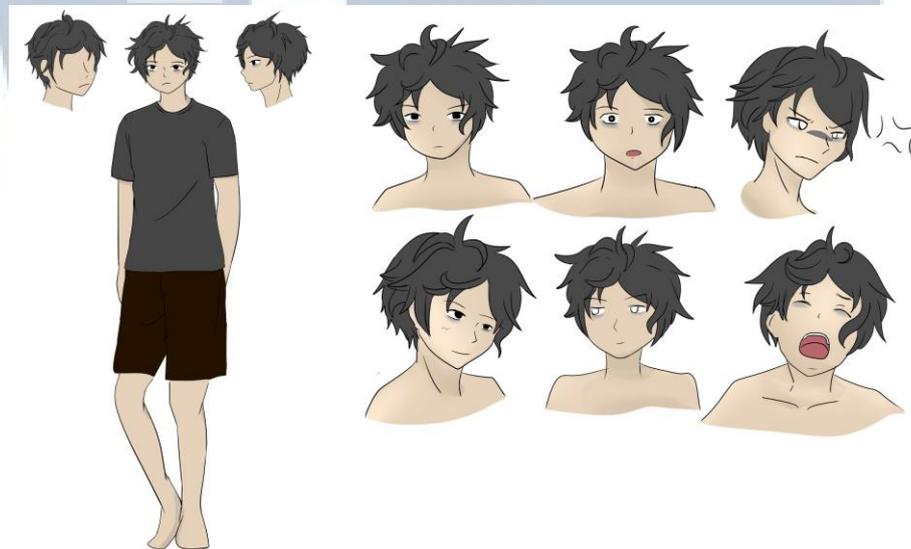
Pada gambar 3.22 menunjukkan alternatif warna yang digunakan, terutama pada warna jaket dan warna sepatu. Pada gambar urutan kedua merupakan desain akhir tokoh Regra. Menggunakan kaos putih yang sudah terlihat sedikit kotor karena sudah sering dipakai, jaket abu – abu dan warna celana dan sepatu yang senada menimbulkan kesan Regra yang cuek dan tidak peduli dengan penampilan. Pemilihan warna berdasarkan warna – warna pada Tokoh Hyouka dan Tanakakun yang memiliki kecenderungan berwarna gelap selain itu penggunaan warna biru merupakan pilihan dari warna kesukaan tokoh Regra akan tetapi ketika melakukan observasi langsung dari dua referensi semuanya menggunakan pakaian yang berwarna monokrom berupa hitam, abu – abu, putih dan turunannya.



Gambar 3.23 Alternatif warna Pakaian di dalam kos
(Dokumentasi Pribadi,2018)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pada gambar 3.23 terlihat berbagai macam alternative warna yang digunakan ada Regra pada saat menggunakan kaos dan celana pendek, akan tetapi Regra pada urutan kelimalah yang terpilih berdasarkan hasil observasi dan perbandingan dengan observasi langsung. Seperti pada penjelasan pemilihan warna pada pakaian jalan Regra, pada observasi langsung terlihat acuan menggunakan pakaian berwarna monokrom.



Gambar 3.24 Warna Akhir dan Ekspresi

(Dokumentasi Pribadi,2018)

Gambar 3.24 menunjukkan warna akhir Regra setelah melakukan berbagai revisi dan perbaikan warna. Pada bagian bawah mata dibuat lingkaran hitam yang membuat dirinya terlalu banyak tidur. Di sebelah kanannya merupakan ekspresi yang dimiliki Regra. Ekspresi yang dimiliki Regra sangatlah mendekati datar dimana Regra sendiri sebenarnya sulit mengekspresikan dirinya setelah peristiwa pertengkaran kedua orangtuanya.

3.4.1.4. Desain Akhir Regra



Gambar 3.25 Desain Akhir Regra

(Dokumen Pribadi, 2018)

Pada gambar 3.25 merupakan perancangan akhir Regra dengan warna yang telah dipilih hingga memberikan kesan karakter yang malas dan cuek. Di gambar kanan Regra merupakan penggemar Wreck-it-Ralph akhirnya diberikan gambar pada pakaiannya. Pada bagian matanya diberikan cekungan warna hitam karena seringnya bergadang mengerjakan tugas.

3.4.2. Perancangan Tokoh Ega

Karakter Ega yang polos terlihat dari penampilan dan sorot mata yang ia punya. Karakter Ega mengambil referensi dari tokoh Aqil *Wonderfull life*, tokoh Maisie dari *What Maisie Knew* dan Iwan ketika kecil di *9 Summers 10 Autums*.

Dari Tokoh Aqil dapat terlihat bagaimana anak kecil yang tinggal di Indonesia bertingkah laku. Walaupun pada film Aqil mengalami disleksia atau biasa di kenal dengan autis. Karakteristik Aqil terbilang polos dan sangat menyayangi orangtuanya. Hampir di seluruh adegan film Aqil menuruti permintaan orangtuanya.

Dari tokoh Maisie terlihat sangat ia menginginkan keluarga yang utuh dan mampu meluangkan waktu untuk dirinya. Akan tetapi diceritakan ia memiliki orangtua yang sangat sibuk sehingga semua dilakukannya sendiri. Sampai suatu hari kedua orangtuanya ribut besar dan akhirnya memutuskan untuk bercerai. Maisie menemukan kebahagiaan lain bersama keluarga barunya yaitu ayah tiri dari suami baru ibunya dan ibu tiri yang sebelumnya adalah pengasuh dirinya dari Istri baru.

3.4.2.1. Tiga Dimensional Ega

1. Fisiologi

Ega seorang anak kecil yang sangat di sayang oleh kedua orangtuanya. Dia memiliki tinggi 135 cm berat badan 32 kg. Ega memiliki tubuh yang sedikit kurus walaupun terlihat ideal. Matanya berwarna hitam kecoklatan. Ega merupakan keturunan Tionghua walaupun memiliki mata yang sedikit lebih bulat. Dia memiliki wajah yang polos.

2. Psikologi

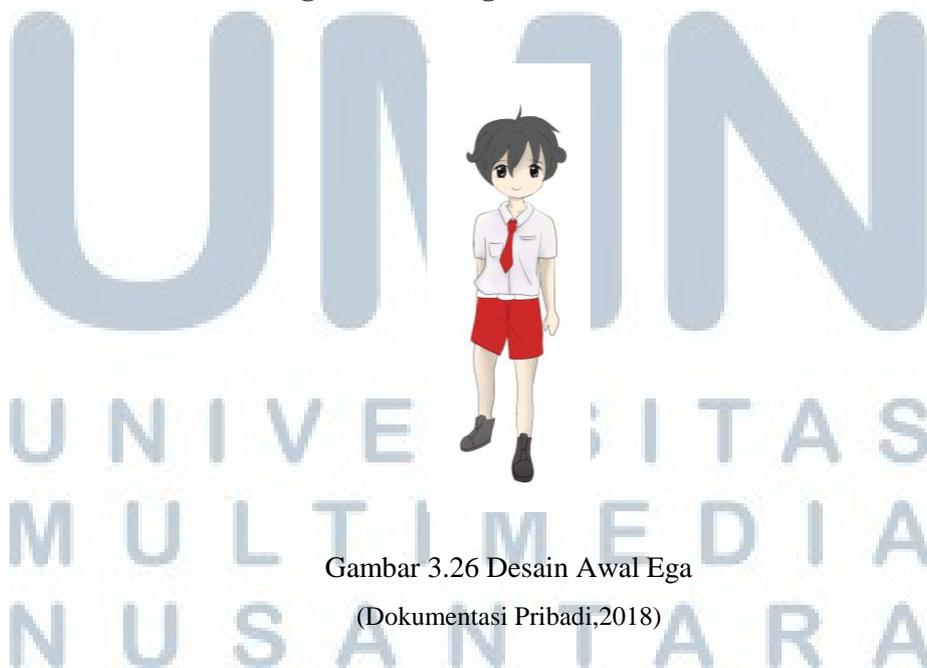
Ega memiliki sifat polos dan ceria. Dia selalu mampu membuat orang sekitarnya tersenyum. Warna yang ia sukai adalah biru karena warna biru mengingatkan dirinya dengan cerah nya langit ketika akhir pekan ia

berpergian dengan kedua orangtuanya. Sifat polos yang ia punya membuat dirinya ramah kepada siapapun mau yang lebih tua ataupun yang seumuran atau lebih muda. Ia sangat menyayangi ayah maupun ibunya.

3. Sosiologi

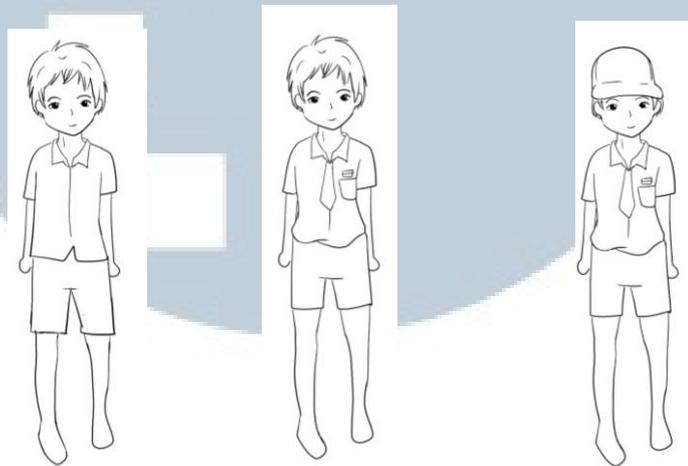
Setiap akhir pekan Ega selalu menghabiskan waktu bersama keluarganya. Karena waktu itulah mereka bisa berkumpul. Karena ayahnya yang mulai sibuk. Ibunyalah yang seorang ibu rumah tangga menemaninya setiap hari. Setiap hari Ega dibangunkan ibunya membantu cuci muka mandi dan dibuatkan sarapan. Kenangan kecil Ega inilah yang membuat ia sangat merasa senang. Di sekolah dia memiliki banyak teman. Keinginannya adalah mengenal semua murid di sekolahnya. Karena sifatnya yang polos dan ceria, semua orang di sekolah maupun tetangga – tetangga sekomplek perumahan sangat menyukai Ega.

3.4.2.2. Perancangan Desain Ega



Gambar 3.26 Desain Awal Ega
(Dokumentasi Pribadi,2018)

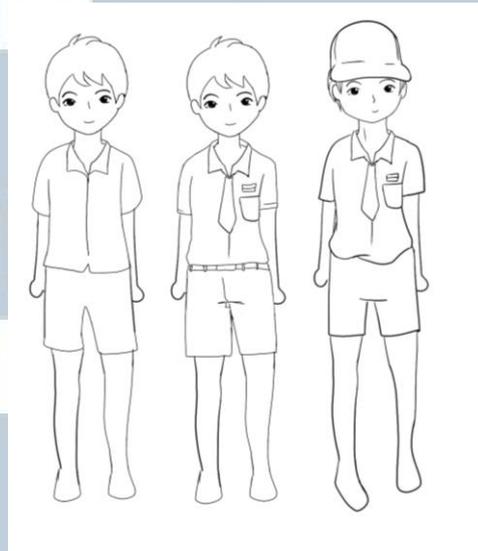
Gambar 3.26 merupakan sketsa awal tokoh Ega. Karakter awalnya digambarkan dengan rambut yang panjang dan dibagian sampingnya memiliki ikal yang menjadi ciri khasnya. Akan tetapi alasan melakukan perubahan desain tokoh karena kurangnya riset mengenai anak SD di Indonesia. Karena gaya rambut yang terdapat pada desain awal tidak sesuai dengan anak SD di Indonesia. Selain itu juga bola mata yang terlalu besar membuat desain tokoh memerlukan observasi lebih mendalam.



Gambar 3.27 Desain awal Ega
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Ega pada gambar 3.27 menggunakan piyama yang bakal ia gunakan pada saat terbangun setelah mimpi buruk sesuai acuan yang terdapat pada tokoh Farel di *My Heart Serries*". Sedangkan pakaian sehari - harinya adalah seragam sekolah. Ia menggunakan seragam sekolah dasar baik di sekolah maupun di rumah ketika pulang sekolah sesuai observasi pada film *9 Summers 10 Autums*. Sesekali ia terlihat menggunakan topi. Ega yang berumur 10 tahun sedang menginjak kelas 5 sekolah dasar. Matanya yang menjadi salah satu hal yang penting yang menunjukkan kepribadiannya yang masih polos layaknya anak kecil pada

umumnya. karena menurut Tillman pada tokoh yang memiliki bentuk dasar lingkaran menggambarkan tokoh yang ceria, polos, dan lucu.



Gambar 3.28 Sketsa Akhir
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Ega pada sketsa terakhir mengalami perubahan yang terlihat pada gaya rambutnya yang lebih memperlihatkan dirinya terurus dan rapi dibandingkan sketsa sebelumnya yang terkesan berantakan dan tidak diperhatikan oleh orangtuanya. Sesuai observasi pada film *Wonderful life* rambut Aqil tertata rapi dan lurus. Selain itu juga pada Farel di film *My Heart Series* memiliki *settingan* film pada tahun awal 2000-an yang memiliki gaya rambut menyerupai potongan mangkok yang rapi.

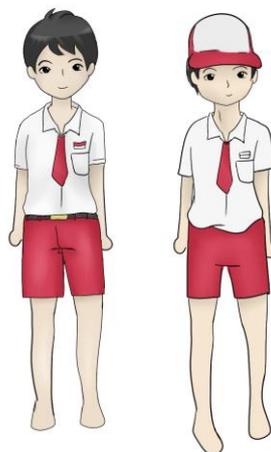
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.2.3. Perancangan Warna Ega



Gambar 3.29 Alternatif warna Ega
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

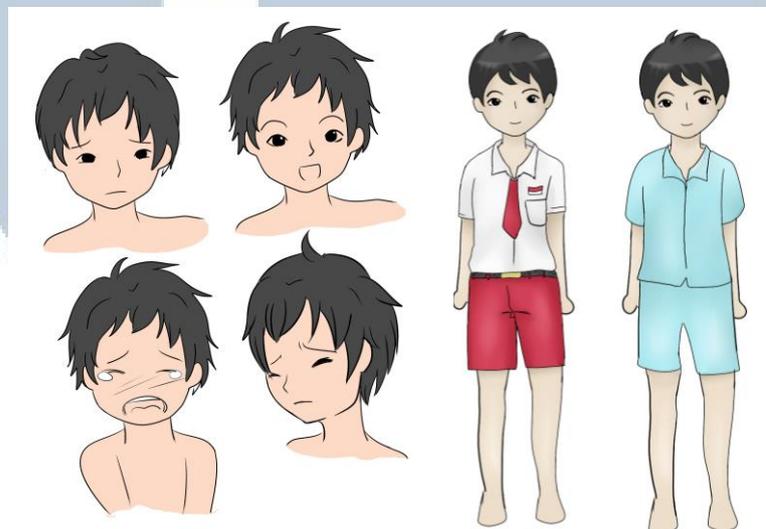
Gambar 3.29 menunjukkan alternative warna pada pakaian tidur Ega, warna yang digunakan menggunakan warna primer yang cenderung cerah yang biasa disukai anak – anak. Karena sejak kecil Ega menyukai warna biru, baju tidur berwarna birulah yang dipilihnya sesuai dengan Acuan pada kostum Farel saat menggunakan piyama, semua piyamanya berwarna biru dengan kecerahan warna yang berbeda.



Gambar 3.30 Ega berseragam sekolah
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Gambar 3.30 menunjukkan tokoh Ega setelah diberi warna. Penggunaan seragam ingin menunjukkan kesan yang kuat bahwa Ega masih bersekolah di sekolah dasar. Sehingga Ega warna kemeja menggunakan warna putih dan celana pendek merah. Sesuai dengan ketentuan Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya nomor 45 tahun 2004.

3.4.2.4. Desain Akhir Ega



Gambar 3.31 Ekspresi dan Desain Akhir Ega

(Dokumentasi Pribadi , 2018

Pada gambar 3.31 Adalah desain akhir Ega yang telah disesuaikan dengan observasi. Ekspresi yang ditunjukkan oleh Ega merupakan ekspresi anak – anak sesuai dengan observasi pada film Wonderful Life tokoh Aqil yang tidak ragu – ragu menunjukkan ekspresi jujurnya ketika ia senang ia akan tertawa dan ketika sedih ia akan menangis atau cemberut.