



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

Penulisan skripsi penciptaan ini bertujuan untuk merancang tokoh yang dapat mendukung latar cerita dalam film animasi berjudul “Perpetua”. “Perpetua” adalah film animasi yang bercerita tentang Louis yang kehilangan istrinya sehingga membuatnya sedih dan berencana menciptakan robot untuk mengenang istrinya. Akan tetapi Louis menjadi sangat terobsesi dengan proyek mustahil tersebut, sampai-sampai ia melupakan putrinya. Latar belakang film ini adalah era *steampunk* dimana Louis dapat mencoba berbagai teknologi fantasi, salah satunya adalah menciptakan robot. Penulis akan mengumpulkan berbagai data mengenai perancangan tokoh pada dunia fantasi dengan tema *steampunk*.

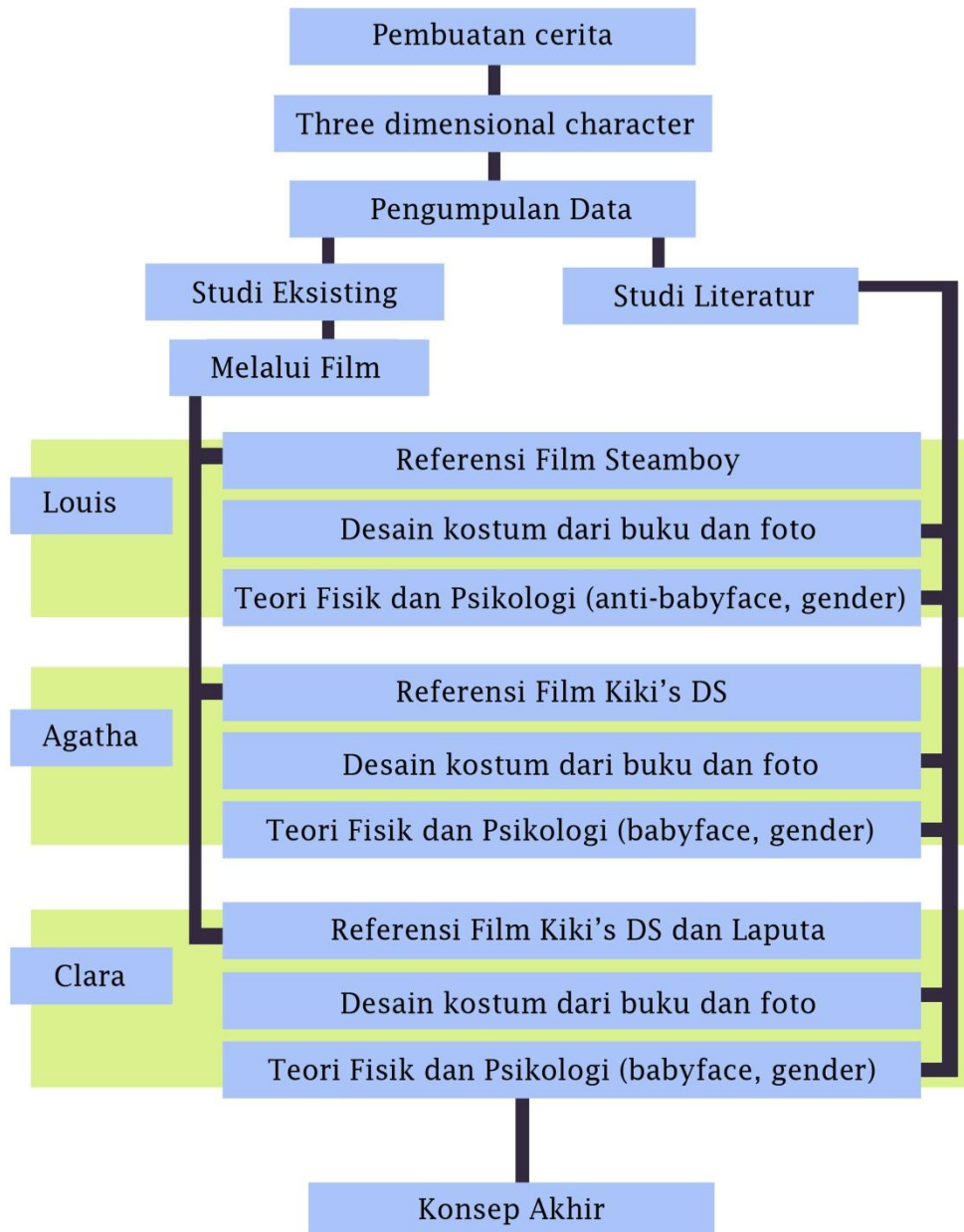
Dalam melakukan pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa metode di antaranya adalah studi literatur dan studi eksisting melalui film animasi dan foto-foto desain kostum.

3.1.1. Posisi Penulis

Dalam proyek pengerjaan film pendek “Perpetua”, penulis bertugas merancang tokoh yang mendukung latar cerita sekaligus menjadi animator yang mengerjakan *keyframe* animasi.

3.1.2. Skema Penelitian

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, penulis menggunakan skema penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.1. Skema penelitian
(Dokumentasi Pribadi)

3.2. Pembuatan Cerita dan Tokoh

Pada proses pembuatan cerita penulis telah merubah alur cerita beserta tokohnya. Dalam melakukan perancangan terhadap tokoh, penulis bepedoman pada *three dimensional character*. *Three dimensional character* bermanfaat agar tokoh yang dirancang mendukung latar dan alur cerita, menjaga konsistensi dan menemukan titik temu antara dimensi fisiologi, sosiologi dan psikologi tokoh tersebut.

3.2.1. Sinopsis

“Perpetua” adalah film animasi yang bercerita tentang Louis yang kehilangan istrinya sehingga membuatnya sedih dan berencana menciptakan robot untuk mengenang istrinya. Akan tetapi Louis menjadi sangat terobsesi dengan proyek mustahil tersebut, sampai-sampai ia melupakan putrinya yang seharusnya ia jaga.

3.2.2. *Three Dimensional Character* Louis

FISIOLOGI

- | | |
|-----------------|--------------------------------|
| • Jenis kelamin | : Pria |
| • Usia | : 39 th |
| • Tinggi | : 180 cm |
| • Berat | : 91 kg |
| • Warna Rambut | : Cokelat |
| • Warna Kulit | : Putih pucat kecokelatan |
| • Ras | : Kaukasia |
| • Postur | : Tegap |
| • Penampilan | : Rapi (pada bagian awal film) |
| • Cacat Fisik | : - |

PSIKOLOGI

- Prinsip moral : Asal ada kemauan pasti ada jalan
- Ambisi : Menciptakan robot untuk menggantikan istrinya
- Kekhawatiran : Kehilangan istrinya
- Sikap Terhadap Hidup : Optimis, percaya diri
- Obsesi : Mesin
- *Extrovert/Introvert/Ambivert* : *Introvert*
- Kemampuan : Merancang dan membuat mesin
- Kecerdasan : Di atas rata-rata
- Sisi Sensitif : Tidak peka
- Perasaan Suka/Cinta : Sangat mencintai istrinya
- Sifat Buruk : Terlalu ambisius sehingga lupa hal penting yang lain
- Kelainan Psikis : -

SOSIOLOGI

- Kelas sosial : Kelas menengah
- Pekerjaan : *Tinker*
- Status Menikah : Menikah
- Peran dalam Keluarga : Ayah, Kepala keluarga, Mencari nafkah
- Pendidikan : Pendidikan dan pengalaman tentang mesin
- Citra di Masyarakat : Seorang ahli mesin yang fokus dan obsesif

3.2.3. *Three Dimensional Character Agatha*

FISIOLOGI

- Jenis kelamin : Wanita
- Usia : 36 th (Ketika meninggal)
- Tinggi : 162 cm
- Berat : 58 kg
- Warna Rambut : Cokelat
- Warna Kulit : Putih pucat
- Ras : Kaukasia
- Postur : Berisi

- Penampilan : Rapi, *fashionable*, *babyface*
- Cacat Fisik : -

PSIKOLOGI

- Prinsip Moral : Menyayangi sepenuh hati
- Ambisi : -
- Kekhawatiran : Melihat orang lain kesusahan
- Sikap Terhadap Hidup : Optimis, santai, terbuka
- Obsesi : Menyukai sastra dan sejarah
- *Extrovert/Introvert/Ambivert* : *Extrovert*
- Kemampuan : Menulis, mengurus rumah tangga dengan baik
- Kecerdasan : Cerdas dan ulet
- Sisi Sensitif : Lembut, peka
- Perasaan Suka/Cinta : Sangat mencintai suami dan anaknya
- Sifat Buruk : Terkadang kurang dalam melakukan persiapan
- Kelainan Psikis : -

SOSIOLOGI

- Kelas Sosial : Kelas menengah
- Pekerjaan : Menulis buku dan mengerjakan pekerjaan rumah
- Status Menikah : Menikah dengan Louis
- Peran dalam Keluarga : Ibu yang baik
- Pendidikan : Mempelajari sastra dan belajar sains dari buku
- Citra di Masyarakat : Wanita yang cantik, lembut dan penuh kasih sayang

3.2.4. Three-dimensional Character Clara

FISIOLOGI

- Jenis Kelamin : Wanita
- Usia : 11 th
- Tinggi : 120 cm

- Berat : 38 kg
- Warna Rambut : Cokelat
- Warna Mata : Cokelat
- Warna Kulit : Putih pucat kecokelatan
- Ras : Kaukasia
- Postur : Tegap
- Penampilan : Rapi agak *tomboy* sedikit
- Cacat Fisik : -

PSIKOLOGI

- Prinsip Moral : Menolong orang lain
- Ambisi : -
- Kekhawatiran : Tidak mendapat perhatian dari orang tuanya
- Sikap Terhadap Hidup : Sabar, apa adanya, agak *tomboy*, murah hati
- Obsesi : Ingin dihargai dan diperhatikan orang lain
- *Ekstrovert/Introvert/Ambivert* : Agak *introvert*, namun sebenarnya peduli dan sangat ingin diperhatikan
- Kemampuan : Mampu mengerjakan hal-hal yang berat seorang diri dan bisa diandalkan
- Kecerdasan : Kurang pintar namun cekatan dan aktif
- Sisi Sensitif : Peduli
- Perasaan Suka/Cinta : Sangat mencintai ayah dan ibunya
- Sifat Buruk : Terkadang melupakan beberapa hal kecil
- Kelainan Psikis : Agak *tomboy*

SOSIOLOGI

- Kelas Sosial : Kelas Menengah
- Pekerjaan : Tidak Kerja, (nantinya bekerja sebagai perajin)
- Status Menikah : Belum menikah
- Peran dalam Keluarga : Anak
- Pendidikan : Dididik oleh ibu dan ayahnya,

- Citra di Masyarakat belajar otodidak : Anak penurut yang baik hati

3.3. Studi Eksisting Melalui Film *Steamboy*

Penulis mengumpulkan data dengan melakukan observasi tokoh-tokoh tertentu dalam film. Film yang penulis pilih untuk di observasi adalah film *Steamboy* (2004). Penulis memilih film *Steamboy* (2004) karena film tersebut memiliki tema yang sama dengan film animasi yang akan penulis kerjakan.

Film animasi *Steamboy* adalah film animasi Jepang bertema *steampunk* yang diproduksi oleh Sunrise. Film ini menceritakan tentang seorang anak laki-laki bernama Ray Steam yang awalnya bekerja mengoperasikan mesin uap di pabrik tekstil dan merancang sebuah *monowheel*. Hingga akhirnya sebuah paket berisi energi uap yang sangat kuat datang kepadanya. Energi uap tersebut berbentuk bola metal berwarna hitam yang merupakan penemuan ayah dan kakeknya. Bola metal tersebut bernama *steam ball* yang ternyata diperebutkan oleh orang-orang. Seketika kehidupan Ray berubah, ia terlibat dalam perebutan *steam ball* tersebut. Ray berharap agar *steam ball* tidak digunakan untuk tujuan yang tidak baik terutama untuk tujuan perang.

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

3.3.1. Observasi Fisiologi dan Kepribadian Tokoh

Penulis melakukan pengamatan terhadap tokoh yang ada dalam film *Steamboy* untuk mendapatkan gambaran yang cocok tentang seorang ilmuwan yang ambisius sekaligus seorang ayah yang sibuk bekerja. Pengamatan penulis dipusatkan pada *Mr. Edward* dan *Mr. Stephenson* dan *Mr. David*. Tiga tokoh tersebut adalah ilmuwan yang berbakat berkebangsaan Inggris dalam film ini.



Gambar 3.2. *Mr. Stephenson* dalam film *Steamboy* (*Steamboy*, 2004)

Secara postur, ketiganya tegap sebagaimana orang Eropa pada umumnya. Secara sikap *Mr. Edward* dan *Mr. Stephenson* bersikap tenang, dan tampil berwibawa. Penulis akan mengambil tokoh ini sebagai referensi dalam membuat gestur.



Gambar 3.3. *Mr. Edward* dalam film *Steamboy* (*Steamboy*, 2004)

Penulis mengamati gaya rambut dan bentuk wajah. Untuk gaya rambut, penulis mengambil gaya rambut *Mr. Edward* ketika masih sehat, karena setelah kecelakaan wajahnya hancur. Sedangkan untuk bentuk wajah, wajah *Mr. Edward* yang berbentuk bulat tidak cocok dengan teori yang penulis gunakan, yaitu teori Ibister (2005) tentang *babyface*. Bentuk wajah seperti ini akan menimbulkan kesan *babyface*, padahal tokoh yang penulis kembangkan adalah tokoh *anti-babyface*. Pada akhirnya penulis mengambil bentuk wajah *Mr. David* sebagai referensi dengan beberapa perubahan.



Gambar 3.4. Mr. David dalam film *Steamboy*
(*Steamboy*, 2004)



Gambar 3.5. Mr. Lloyd dalam film *Steamboy*
(*Steamboy*, 2004)

Untuk mendesain wajah tokoh pria ketika sudah tua, penulis mengacu pada wajah Mr. Stephenson. Dengan menambahkan keriput seperti yang ada di wajahnya akan membuat tokoh terlihat menua. Namun penulis tidak bisa mengabaikan Mr. Lloyd yang merupakan ayah kandung Mr. Edward. Penulis akan menjadikan janggut Mr. Lloyd sebagai referensi tokoh yang menua

3.3.2. Observasi Pakaian Pria

Dalam film *Steamboy*, penulis melakukan pengamatan terhadap beberapa tokoh pria dalam film ini, di antaranya adalah *Mr. Stephenson* dan *Mr. David*. Cara berpakaian semua tokoh dalam film *Steamboy* berdasarkan cara berpakaian masyarakat Inggris pada abad ke-19 tanpa memasukkan unsur fantasi dan unsur budaya modern yang berlebihan.

Dalam film ini, penulis mengamati bahwa tokoh pria cenderung memakai kemeja putih yang kemudian dilapisi oleh rompi atau mantel berwarna gelap. Sedangkan pakaian wanita cenderung menggunakan rok dan memiliki warna yang beragam. Kesimpulan yang penulis ambil sesuai dengan yang dikatakan Chrisp (2005) tentang pakaian yang digunakan orang-orang pada masa itu cenderung berwarna gelap saat keluar rumah karena lingkungan industri yang kurang mendukung.

Dalam film ini, penulis melihat pakaian yang digunakan untuk bekerja ada dua jenis, yaitu pakaian yang memenuhi standar keamanan dan pakaian yang praktis sehingga memungkinkan untuk bekerja secara leluasa. Dalam film *Steamboy* pakaian yang menunjang keamanan kurang cocok bila diterapkan dalam film yang sedang penulis buat dikarenakan perbedaan sektor pekerjaan dan resiko pekerjaan. Penulis cenderung mengambil referensi pakaian yang nyaman dan praktis digunakan saat bekerja karena pekerjaan mekanik dalam film yang penulis buat, lebih membutuhkan kenyamanan daripada keamanan.

Tokoh yang penulis rancang melakukan pekerjaan yang membutuhkan waktu yang lama dan resiko keamanan yang sangat kecil.

3.3.3. Observasi Pakaian Wanita

Dalam film *Steamboy*, penulis mengambil referensi pakaian wanita yang nantinya akan penulis sederhanakan menjadi sebuah kemeja putih. Dalam film *Steamboy* penulis tidak banyak mengobservasi pakaian wanita. Penulis hanya akan mengambil model lengan, bahu dan dada dari pakaian yang dikenakan oleh tokoh Scarlett. Penulis berencana menggabungkan beberapa unsur dari pakaian ini dengan unsur *the tinker* yang akan penulis gunakan dalam merancang tokoh wanita.



Gambar 3.6. Mrs. Scarlett dalam film *Steamboy* (2004)
(*Steamboy*, 2004)

3.4. Studi Eksisting Karakter Wanita Melalui Film *Kiki's Delivery Service*

Kiki's Delivery Service (1989) adalah sebuah film animasi ber-genre fantasi yang diproduksi oleh studio Ghibli. Film ini menceritakan tentang petualangan gadis penyihir kecil yang pindah ke sebuah kota besar. Di kota tersebut ia memanfaatkan kemampuan sihirnya untuk membantu orang-orang.

Penulis mengambil referensi dari film ini untuk merancang karakter wanita sesuai kepribadiannya. Dalam film ini penulis menemukan tokoh-tokoh

wanita yang menarik dan memberikan inspirasi penulis dalam merancang karakter wanita.

3.4.1. Studi Eksisting Tokoh Kiki

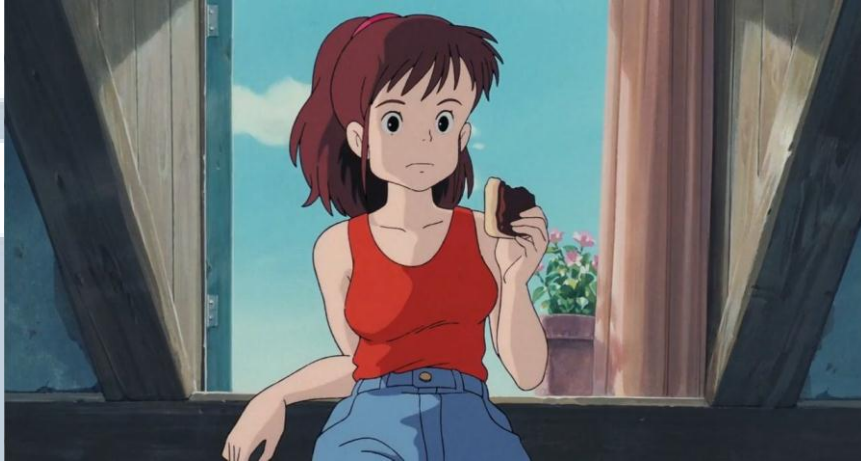


Gambar 3.7. Kiki dalam film *Kiki's Delivery Service*
(*Kiki's Delivery Service*, 1989)

Seperti namanya, Kiki adalah tokoh utama dalam film *Kiki's Delivery Service*. Kiki meninggalkan rumah untuk menjadi penyihir yang hebat. Dalam petualangannya Kiki bertemu banyak orang dan mempelajari banyak hal. Kiki memiliki sifat yang baik, penuh semangat dan suka menolong.

Penulis mengambil Kiki sebagai referensi untuk merancang karakter gadis kecil yang seusia dengannya. Secara penampilan, kiki terlihat imut dan manis dengan gaya rambut pendek berponinya dan pakaian yang menyatu dengan rok berukuran sedang.

3.4.2. Studi Eksisting Tokoh Ursula



Gambar 3.8. Ursula dalam film *Kiki's Delivery Service* (*Kiki's Delivery Service*, 1989)

Ursula adalah sahabat Kiki. Ursula memiliki beberapa persamaan sifat dengan Kiki yaitu ceria dan suka menolong. Namun ada sifat yang paling berbeda yaitu Ursula bersifat *tomboy*. Cara pandang Ursula juga digambarkan lebih bijak dan dewasa dalam beberapa hal.

Penulis mengambil Ursula sebagai referensi untuk mengambil sifat *tomboy* dan mandiri Ursula yang tidak penulis dapatkan dalam tokoh Kiki. Secara penampilan, Ursula terlihat *tomboy* dan santai, bahkan ada adegan dimana seseorang mengira ia adalah laki-laki. Ursula memakai kaos tanpa lengan dan celana jeans pendek. Kaos tanpa lengan ini menginspirasi penulis untuk membuat rompi yang menyatu dengan rok untuk karakter gadis yang akan penulis rancang.

3.4.3. Studi Eksisting Tokoh Kokiri

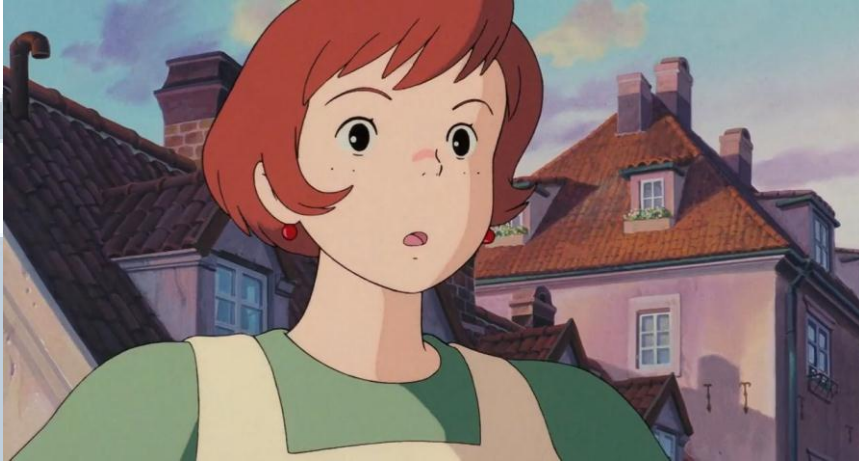


Gambar 3.9. Kokiri dalam film *Kiki's Delivery Service* (*Kiki's Delivery Service*, 1989)

Kokiri adalah ibu Kiki, seorang penyihir yang mahir. Kokiri memiliki sifat yang baik dan suka menolong, sama seperti Kiki dan Ursula. Dalam adegan awal film ini, Kokiri ditampilkan menolong nenek dengan mebuakan obat berupa ramuan. Spesialisasi sihir Kokiri adalah membuat ramuan sihir, Sesuatu sang sangat sulit bagi kiki. Akan tetapi Kokiri tetap sabar, bangga dan menyemangati Kiki. Sifat tersebut adalah sifat yang sangat keibuan.

Penulis mengambil karakter Kokiri sebagai acuan dalam merancang tokoh ibu yang memiliki sifat baik, ramah, sabar, ceria dan aktif. Secara penampilan, Kokiri dalam kesehariannya mengenakan penutup kepala yang membuatnya tampak fancy. Penulis terinspirasi untuk membuat penutup kepala yang nantinya akan disesuaikan dengan unsur *steampunk*, karena film animasi yang penulis buat memiliki latar *steampunk*. Sikap aktif kokiri membuatnya nampak lebih muda.

3.4.4. Studi Eksisting Tokoh Mrs. Osono

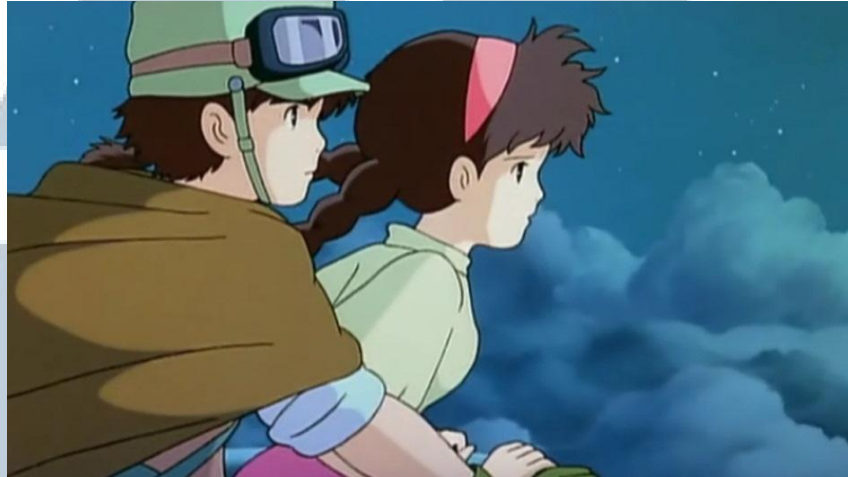


Gambar 3.10. Mrs. Osono dalam film *Kiki's Delivery Service*
(*Kiki's Delivery Service*, 1989)

Mrs. Osono adalah pemilik toko roti yang memberikan tempat tinggal bagi Kiki. Sikap Mrs. Osono sangat keibuan. Sesuai dengan teori Ibister (2005), Mrs. Osono memiliki wajah *babyface* dan identik dengan sikap yang hangat dan ramah. Penulis hendak menjadikan Mrs. Osono sebagai referensi utama karakter Agatha.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.5. Studi Eksisting Melalui Film *Tenkou no Shiro Laputa*



Gambar 3.11. *Tenkou no Shiro Laputa*
(*Tenkou no Shiro Laputa*, 1986)

Castle on The Sky (1986), atau yang dikenal dengan *Tenkou no Shiro* adalah film animasi yang diproduksi oleh studio Ghibli. Film ini ber-genre fantasi yang mengambil latar belakang dunia barat dengan teknologi yang *steampunk*. Film ini menceritakan petualangan seru Sheeta dan Pazu dalam mencari kastil melayang.

3.5.1. Studi Eksisting Tokoh Sheeta

Tokoh Sheeta adalah karakter yang menarik dalam film ini, baik secara kepribadian maupun secara penampilan. Penulis mengabil tokoh ini sebagai pertimbangan model rambut karakter wanita. Tokoh Sheeta digambarkan manis dengan poni dan bando di kepalanya. Sheeta sebenarnya memiliki rambut yang panjang, tapi dikepang dua. Model rambut kuncir dua ini akan penulis terapkan pada karakter Clara yang penulis rancang. Sedangkan model rambut kepang akan penulis terapkan pada tokoh Agatha.

Dari gaya berpakaian, sehari-hari Sheeta memakai pakaian satu potong dengan rok di lutut. Model pakaian ini juga cocok dipakai tokoh gadis dalam beberapa film animasi, salah satunya adalah Kiki sebagaimana telah penulis jelaskan di atas. Penulis akan menerapkan pakaian ini pada tokoh gadis yang penulis buat dengan beberapa modifikasi di bagian lengan.



Gambar 3.12. Pakaian tokoh Sheeta saat awal film
(*Tenkou no Shiro Laputa*, 1986)



Gambar 3.13. Pakaian lain yang dikenakan Sheeta
(*Tenkou no Shiro Laputa*, 1986)

3.6. Observasi Melalui Foto dan Desain Kostum

Penulis melakukan observasi melalui foto-foto desain kostum bertema *steampunk* untuk melengkapi data yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan dalam perancangan tokoh. Semua foto kostum *steampunk* yang penulis jadikan acuan berasal dari buku yang ditulis oleh Katherine Gleason yang berjudul *Anatomy of Steampunk*.

3.6.1. Observasi Pakaian *The Tinker*



Gambar 3.14. Contoh pakaian *the tinker* yang diambil dari buku *Anatomy of Steampunk* (Gleason, 2010)

Pakaian kerja pria yang penulis cari merupakan pakaian yang bertemakan *the tinker*. *The tinker* merupakan salah satu aliran *fashion steampunk* yang identik dengan pekerjaan pengrajin. *The tinker* secara umum mengenakan kemeja putih, rompi dan sepatu *boot*. *The tinker* dalam berbagai kostum sering kali dilengkapi dengan peralatan fantasi yang cenderung besar atau rumit. Aksesori dan peralatan tersebut menyesuaikan latar belakang dan pekerjaan.

3.6.2. Observasi Pakaian *Jumpsuit*



Gambar 3.15. Contoh pakaian wanita dengan model *jumpsuit* dengan gaya *steampunk* yang diambil dari buku *Anatomy of Steampunk* (Gleason, 2010)

Penulis mencari referensi untuk pakaian gadis muda yang santai namun memiliki pengaruh *the tinker* yang kuat. Penulis memilih pakaian yang menyerupai rompi *the tinker*, namun menyatu dengan bagian bawah berupa rok pendek. Penulis memilih model pakaian *jumpsuit* untuk tokoh Clara. Warna yang akan digunakan adalah cokelat tua dengan kemeja putih sederhana di bagian dalamnya.

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

3.6.3. Observasi Aksesori Rok dan Korset



Gambar 3.16. Contoh pakaian wanita yang memakai rok dan korset bergaya *steampunk* yang diambil dari buku *Anatomy of Steampunk* (Gleason 2010)

Penulis mencari foto-foto *steampunk* yang memakai gaun dan korset untuk merancang pakaian karakter Agatha. Bentuk dasar pakaian Agatha berupa rok panjang dengan korset merupakan bagian awal yang ingin penulis pertahankan sejak melakukan studi eksisting melalui film. Namun untuk mengetahui detail dan menambahkan unsur *steampunk* dalam pakaian tersebut, penulis membutuhkan beberapa foto untuk dianalisa lebih mendalam.

Penulis mencari referensi korset yang sederhana seperti foto paling ujung. Sedangkan untuk rok yang panjang dan memiliki renda dapat dilihat di foto sebelumnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.6.4. Observasi Penutup Kepala dan Goggle



Gambar 3.17. Contoh penutup kepala bergaya *steampunk* dan contoh kombinasi antara penutup kepala dengan *goggle* yang diambil dari buku *Anatomy of Steampunk* (Gleason, 2010)

Penulis memang sejak awal berencana untuk mendesain karakter dengan *goggle* dan *headgear* sederhana karena sesuai yang dikatakan Gleason dan Chamber, aksesoris tersebut sangat penting dalam gaya *fashion steampunk*.

Untuk penutup kepala, penulis sengaja ingin mencari bentuk yang berbeda antar karakter pria dan wanita. Penulis mencari referensi *top hat* yang tidak terlalu tinggi untuk pria. Sedangkan untuk wanita, penulis mencari topi yang memiliki bentuk dasar lengkung yang nantinya akan disederhanakan.

Untuk *goggle* akan disesuaikan dengan bentuk dasar penutup kepala tersebut, *top hat* yang bersudut akan memakai *goggle* yang berbentuk persegi. Sedangkan topi yang bulat akan memakai *goggle* yang bulat.

3.6.5. Observasi Aksesori Gesper

Untuk aksesori *steampunk*, penulis memilih gesper sebagai aksesori dibandingkan *gear* dan jam. Berikut adalah foto aksesori gesper yang terdapat dalam kostum *steampunk*. Gesper tersebut akan penulis aplikasikan dalam pakaian berwarna gelap yang nantinya akan dikenakan oleh Louis dan Clara.



Gambar 3.18. Contoh aksesori gesper dan penerapannya dalam kostum bergaya *steampunk* yang diambil dari buku *Anatomy of Steampunk* (Gleason, 2010)

3.7. Eksplorasi Bentuk tubuh Tokoh

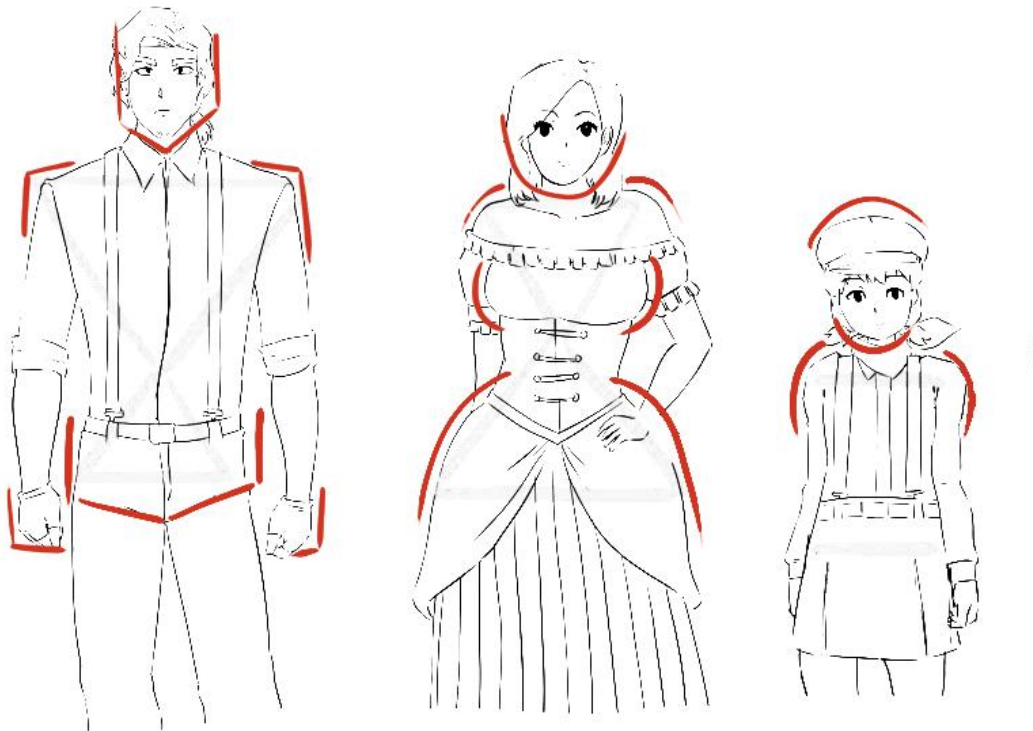
3.7.1. Eksplorasi Melalui Bentuk dan Garis

Penulis melakukan eksplorasi bentuk dan garis sebelum merancang pakaian dan juga aksesori. Karena bentuk pakaian dan aksesori akan mengikuti bentuk tubuh.

Dalam mengeksplorasi garis tubuh, penulis memakai teori dari Su (2011) yang menyarankan agar membedakan karakteristik garis tokoh pria dan wanita. Untuk tubuh Louis, penulis akan menempatkan banyak unsur garis tegas dan cenderung mengambil bentuk dasar persegi dan bersudut. Sedangkan untuk

Agatha, penulis akan memberikan sentuhan garis berbentuk kurva yang lembut dan cenderung melengkung.

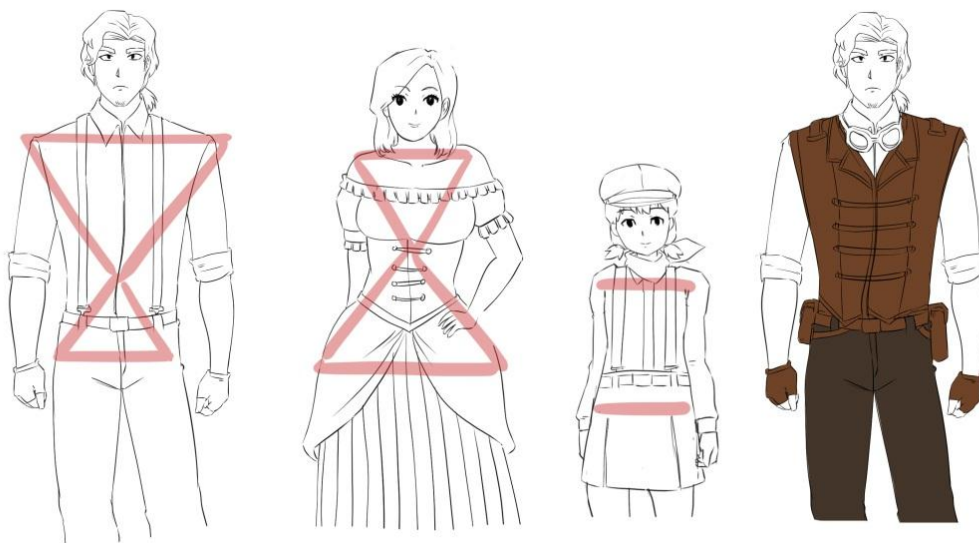
Garis tegas dan bentuk bersudut yang menyerupai persegi dapat diterapkan pada tokoh pria di bagian wajah, terutama bentuk pipi dan dagu, bahu, kepalan tangan, torso, pinggul dan kaki. Garis berbentuk kurva dapat diterapkan dalam tokoh wanita melalui pipi, pahu, tangan, payudara, pinggul dan paha. Terlepas dari bentuk tubuh. Penulis dapat memasukkan unsur garis tersebut ke dalam bentuk pakaian yang dikenakan oleh tokoh. Contohnya adalah pada gesper atau *goggle* yang dikenakan Louis berbentuk kotak. Sedangkan rok dan korset yang dikenakan Agatha terdiri dari beberapa bentuk kurva.



Gambar 3.19. Penggunaan bentuk sudut tajam dan garis berbentuk kurva pada tubuh pria dan wanita
(Dokumentasi Pribadi)

3.7.2. Penerapan Teori Anatomi dan Teori Ras

Dalam mengeksplorasi bentuk tubuh, penulis memakai teori dari Su (2011) yang mengatakan bahwa bentuk dasar tubuh pria dan wanita perlu dibedakan dengan cara membuat dua segitiga. Hal itu bertujuan agar ukuran bahu pria lebih besar dari wanita, sedangkan ukuran pinggul wanita lebih besar dari pria. Untuk ukuran anak-anak perempuan dan laki-laki kebanyakan tidak berbeda. Hal itu dikarenakan anak-anak belum mengalami masa pubertas dimana bahu akan melebar bagi pria, dan pinggul akan membesar bagi wanita.



Gambar 3.20. memastikan bentuk tubuh tokoh pria dan wanita menggunakan dua segitiga
(Dokumentasi Pribadi)

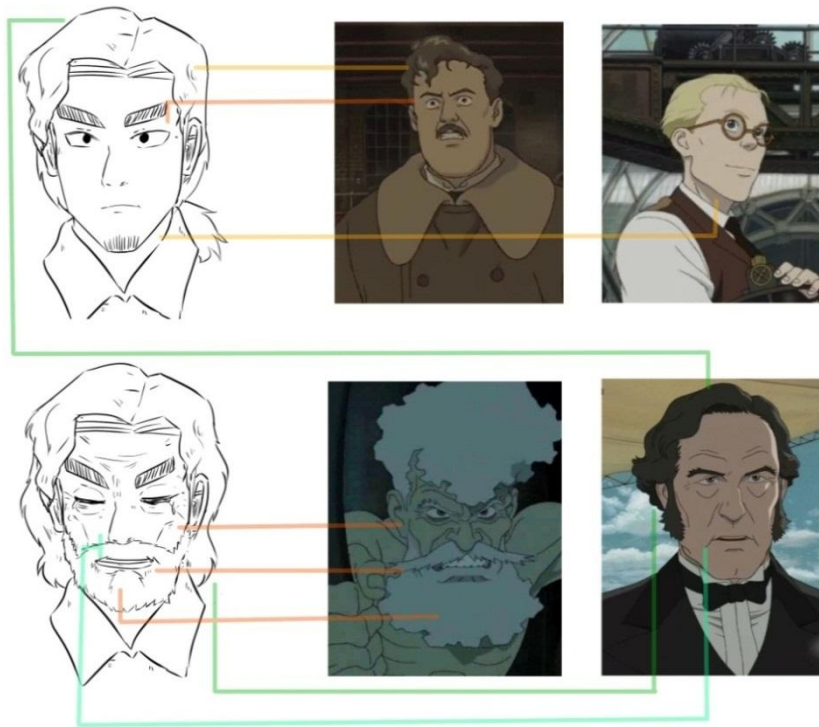
Ada pun teori ras mempengaruhi beberapa hal di antaranya tinggi badan, skala tubuh, bentuk tubuh, model rambut dan warna rambut. Penulis merancang tubuh tokoh lebih besar dan tinggi. Louis memakai skala 7,5 kepala, Agatha 6 kepala dan Clara 5 kepala. Tubuh Louis digambarkan tegap berisi sebagaimana

tubuh orang kaukasia menurut teori ras yang penulis jadikan referensi. Tubuh Louis memiliki tinggi 180 cm. melebihi tinggi rata-rata ras mongoloid yang berkisar di antara 170 cm. Agatha memiliki tinggi 162 cm. Sedangkan tubuh Clara lebih tinggi dibandingkan anak-anak seusianya, contohnya ras mongoloid yang pada usia 11 tahun memiliki tinggi sekitar 100 cm sampai 115 cm, sedangkan Clara telah mencapai tinggi 120 cm. Sesuai dengan teori ras kaukasia yang cenderung memiliki warna rambut beragam seperti cokelat, hitam, pirang, dan merah. Penulis memberikan warna ketiga tokoh dengan warna pirang dan kecokelatan untuk lebih menekankan unsur ras tokoh tersebut. Sedangkan untuk warna kulit seluruh tokoh berkulit putih terang sebagaimana ras kaukasia pada umumnya.



3.8. Eksplorasi Tokoh Louis

3.8.1. Wajah Tokoh Louis



Gambar 3.21. Eksplorasi wajah Louis mengambil referensi dari beberapa tokoh dalam film *Steamboy*
(Dokumentasi Pribadi)

Tokoh ini mengambil referensi dari film *Steamboy* yang memiliki banyak kesamaan latar cerita, latar psikologi dan sosiologi tokoh dengan film yang sedang penulis buat.

Penulis mengambil wajah *Mr. Edward* sebagai contoh awal merancang tokoh seorang ayah sekaligus ilmuwan yang obsesif. *Mr. Edward* memiliki wajah yang panjang, hidung besar, mata yang tajam dan alis yang dekat dengan mata. Penulis menambahkan teori *anti-babyface* dari Ibister dngan menambahkan alis yang lebih tebal. Akan tetapi bentuk wajah *Mr. Edward* yang bulat kurang sesuai

dengan teori ini. Penulis lalu menjadikan wajah *Mr. David* sebagai referensi dalam menggambar dagu yang lebih tegas untuk mendukung teori *anti-babyface*. Dalam cerita yang sebelumnya, tokoh Louis ini akan diceritakan menua. Oleh karena itu penulis juga merancang wajah Louis yang sudah berkeriput. Wajah tersebut mengambil referensi dari wajah *Mr. Lloyd*, ayah kandung *Mr. Edward*. Ada pun wajah *Mr. Stephenson* tetap menjadi referensi yang sangat penting bagi penulis dalam menambahkan beberapa detail untuk memperkuat karakter Louis.

3.8.2. Kostum Tokoh Louis



Gambar 3.22. Rancangan awal kostum tokoh Louis
(Dokumentasi Pribadi)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pada proses awal perancangan, penulis sudah membatasi pakaian yang akan dikenakan oleh Louis adalah berupa kemeja dengan jaket rompi dan celana panjang. Hal-hal tersebut didasarkan pada *fashion the tinker* dan *fashion* pria pada masa *victorian*. Penulis melakukan beberapa percobaan untuk peletakan kantong dan penambahan aksesoris pada pakaian Louis.



Gambar 3.23. Referensi kantong pada kostum tokoh Louis
(Mc. Cullough, 2014)

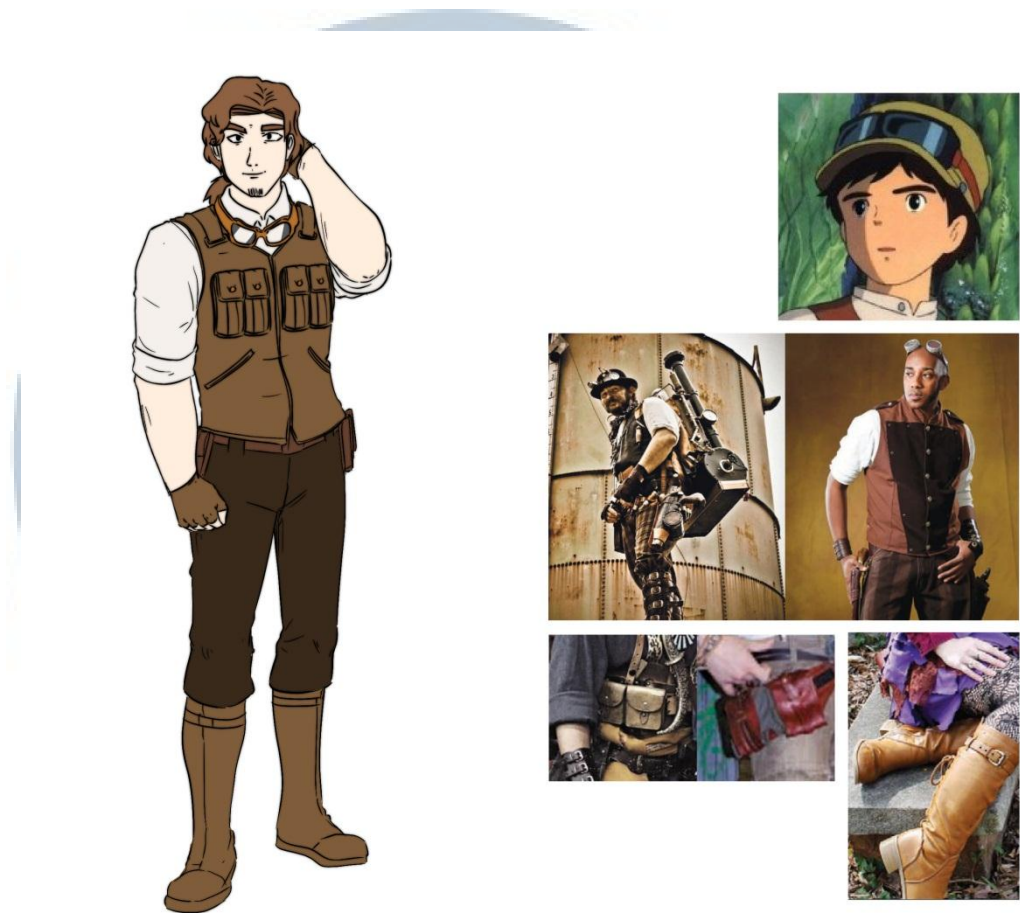
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.24. Gambar awal Louis tampak depan dan samping.
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.25. Gambar ingatan masa lalu Louise ketika Agatha masih hidup.
(Dokumentasi Pribadi)

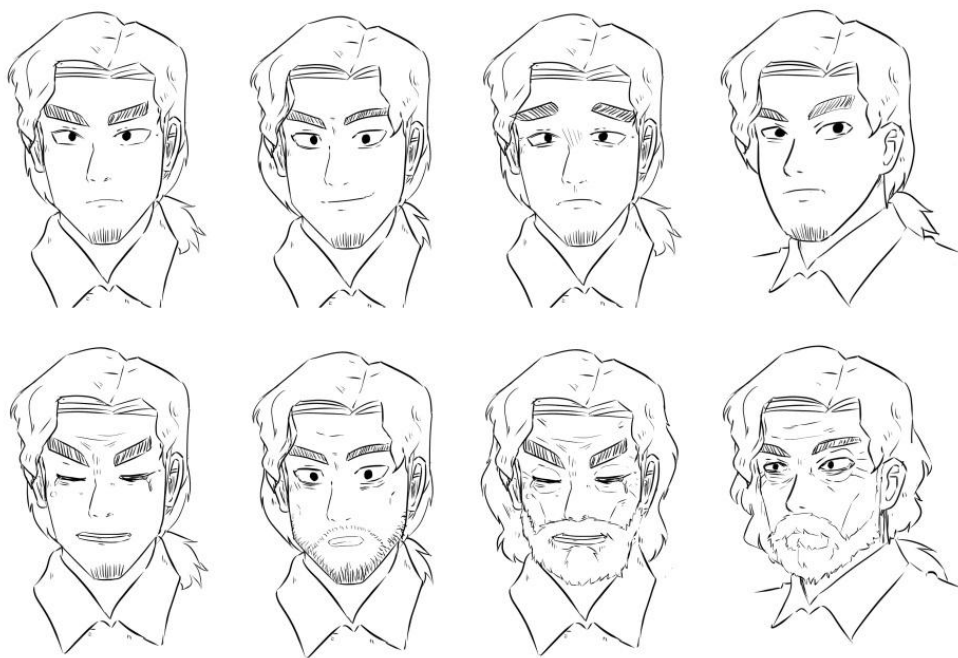


Gambar 3.26. Pakaian Louis dan beberapa referensi
(Dokumentasi Pribadi)

Pakaian Louis diadaptasi dari studi eksisting melalui foto desain kostum *steampunk* dalam buku *Anatomy of Steampunk* yang ditulis oleh Katherine Gleason. Pada awal perancangan penulis memperkirakan akan mendesain pakaian yang lebih nyaman dan fleksibel ketika digunakan saat bekerja. Penulis melakukan studi literatur dengan mencari tahu tentang pakaian yang digunakan pekerja pada era *victorian*. Penulis memakai acuan dari buku yang ditulis oleh Chrisp tentang pakaian masyarakat Inggris pada era *victorian* ternyata sesuai dengan teori-teori lain yang menjelaskan pakaian the tinker. Namun penulis tetap

melakukan beberapa penyesuaian dan modifikasi terhadap pakaian tersebut. Louis memakai kemeja putih dengan rompi tanpa kerah dengan bahan yang menyerupai kulit sebagaimana *fashion the tinker* pada umumnya, namun, penulis melakukan penambahan beberapa kantong untuk mendukung pekerjaan dan membawa beberapa peralatan kecil. Louis memakai celana panjang yang berwarna coklat tua nyaman dikenakan saat bekerja. Topi dan *goggle* yang dikenakan oleh Louis didominasi oleh unsur garis tegas dan kotak sesuai dengan bentuk awal perancangan tokoh Louis.

3.8.3. Ekspresi dan Gestur Tokoh Louis



Gambar 3.27. Ekspresi Louis
(Dokumentasi Pribadi)

Tokoh Louis merupakan pria yang memiliki sifat dingin dan kurang peka. Namun sebenarnya Louis adalah tokoh yang baik, jujur, cerdas, fokus, dan mau bekerja

keras. Louis memiliki hati yang lembut sehingga sulit untuk menyembunyikan ekspresi kesedihannya. Ekspresi senang Louis dibuat tidak berlebihan dan hanya senyum kecil. Ekspresi kaget dan khawatir dibuat lebih jelas dengan raut wajah dan gestur tubuh.

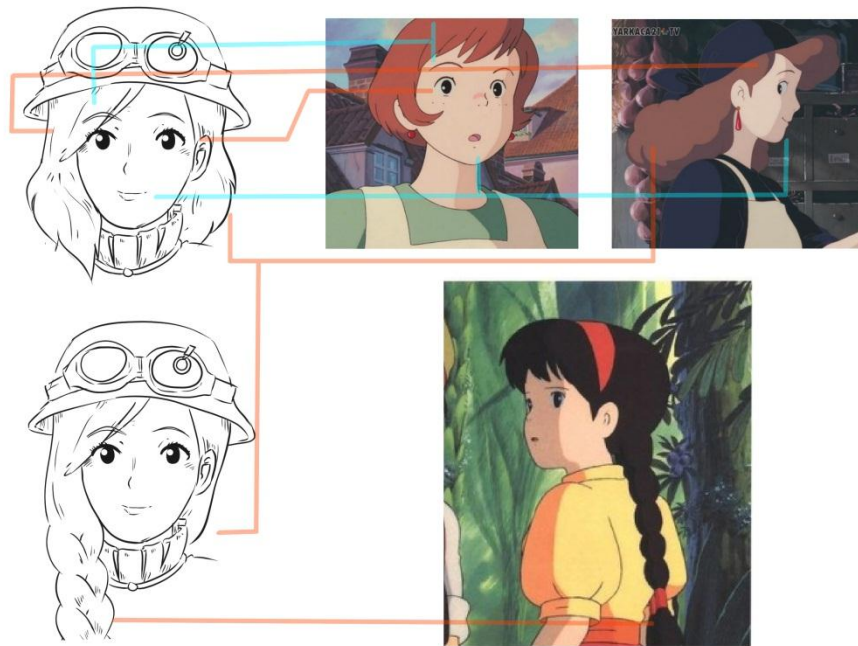


Gambar 3.28. Gestur Louis
(Dokumentasi Pribadi)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.9. Eksplorasi Tokoh Agatha

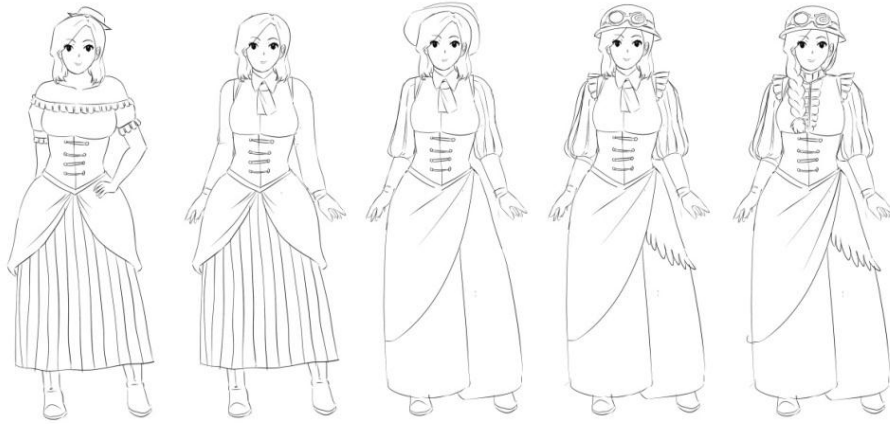
3.9.1. Wajah Tokoh Agatha



Gambar 3.29. Eksplorasi wajah Agatha mengambil referensi dari beberapa tokoh dalam *Kiki's Delivery Service* dan film *Tenkou no Shiro Laputa* (Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan *three dimensional character* Agatha, Penulis mengambil tokoh Mrs. Osono dalam film *Kiki's Delivery Service*. Wajah Agatha berbentuk lonjong tanpa sudut tajam, dagu dan hidung yang mungil serta memiliki alis tipis yang tinggi dengan mata yang besar. Sebagian wajah dan fisik Agatha mengambil referensi dari Mrs. Osono dan Kiriko dalam film *Kiki's Delivery Service*. Rambut Agatha dikepang, selain menunjukkan kesan manis dan kekanakan mengambil referensi dari Sheeta (*Castle on The Sky*).

3.9.2. Kostum Tokoh Agatha



Gambar 3.30. Rancangan awal kostum tokoh Agatha
(Dokumentasi Pribadi)

Kemungkinan untuk desain tokoh Agatha terdapat banyak versi mengingat luasnya ragam pakaian wanita yang ada. Penulis memutuskan untuk merancang Agatha mengenakan rok panjang dengan korset sebagaimana referensi yang didapatkan penulis melalui studi eksisting. Pakaian Agatha kebanyakan diadaptasi dari foto desain kostum *steampunk* dalam buku *Anatomy of Steampunk* yang ditulis oleh Katherine Gleason.

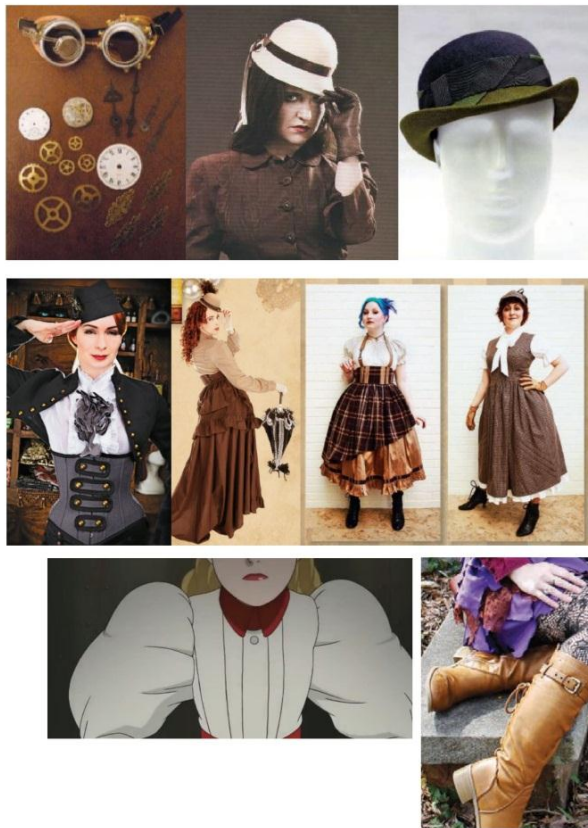
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.31. Penggambaran awal tokoh
Agatha
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.32. Penggambaran awal
tokoh Agatha untuk foto masa lalu
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.33. Pakaian Agatha dan beberapa referensi
(Dokumentasi Pribadi)

Agatha memakai kemeja putih sebagaimana *fashion the tinker* pada umumnya, namun diberikan banyak renda untuk menonjolkan kesan feminim. Agatha memakai rok panjang dan korset yang berwarna coklat tua. Topi dan *goggle* yang dikenakan oleh Agatha didominasi oleh unsur garis lengkung sesuai dengan bentuk awal perancangan tokoh Agatha.

3.9.3. Ekspresi dan Gestur Tokoh Agatha



Gambar 3.34. Ekspresi Agatha
(Dokumentasi Pribadi)

Agatha merupakan tipe yang agak aktif dan ceria. Ekspresi senyum lebih lebar dan ekspresi sedih yang tidak berlebihan. Agatha adalah orang yang bersifat hangat dan bersahabat, ekspresi kesal dan marah terkesan terkendali dan tidak berlebihan. Gestur dirancang santai untuk menunjukkan pembawaan yang ringan dan apa adanya.

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 3.35. Gestur Agatha
(Dokumentasi Pribadi)

3.10. Eksplorasi Tokoh Clara

3.10.1. Wajah Tokoh Clara



Gambar 3.36. Beberapa model rambut yang dipilih saling berhubungan satu sama lain.
(Dokumentasi Pribadi)

Tokoh Clara awalnya mengambil referensi dari Kiki dalam film *Kiki's Delivery Service*. Namun karena menyesuaikan dengan *three dimensional character*, penulis memutuskan untuk menggabungkan tokoh Kiki dengan tokoh Ursula. Dari segi psikologis, tokoh Clara dapat dicapai dengan penggabungan beberapa tokoh tersebut.

Bentuk wajah Kiki dan Ursula tidak jauh berbeda. Keduanya juga memiliki poni. Awalnya penulis berniat menggunakan rambut pendek seperti Kiki. Namun penulis membutuhkan kunciran rambut yang berguna sebagai penghubung Clara dengan Louis dari segi kemiripan fisik sekaligus menambahkan kesan secara psikologi. Penulis memutuskan untuk menggunakan rambut kuncir dua karena tampak dari depan dan tidak mengganggu saat memakai penutup kepala. Dalam cerita sebelumnya, tokoh Clara akan bertumbuh sekitar dua belas tahun lebih tua, oleh karena itu penulis mengambil referensi dari tokoh Kokiri yang menggunakan penutup kepala.

3.10.2. Kostum Tokoh Clara

Pada tahap awal penulis merancang tokoh Clara, proporsi tubuhnya terlalu tinggi dan tidak seimbang. Selanjutnya penulis melakukan perbaikan dari segi proporsi sehingga didapatkan proporsi lima kepala yang sesuai untuk anak seusianya.



Gambar 3.37. Kostum awal tokoh Clara
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.38. Kostum Clara yang diperbarui
(Dokumentasi Pribadi)

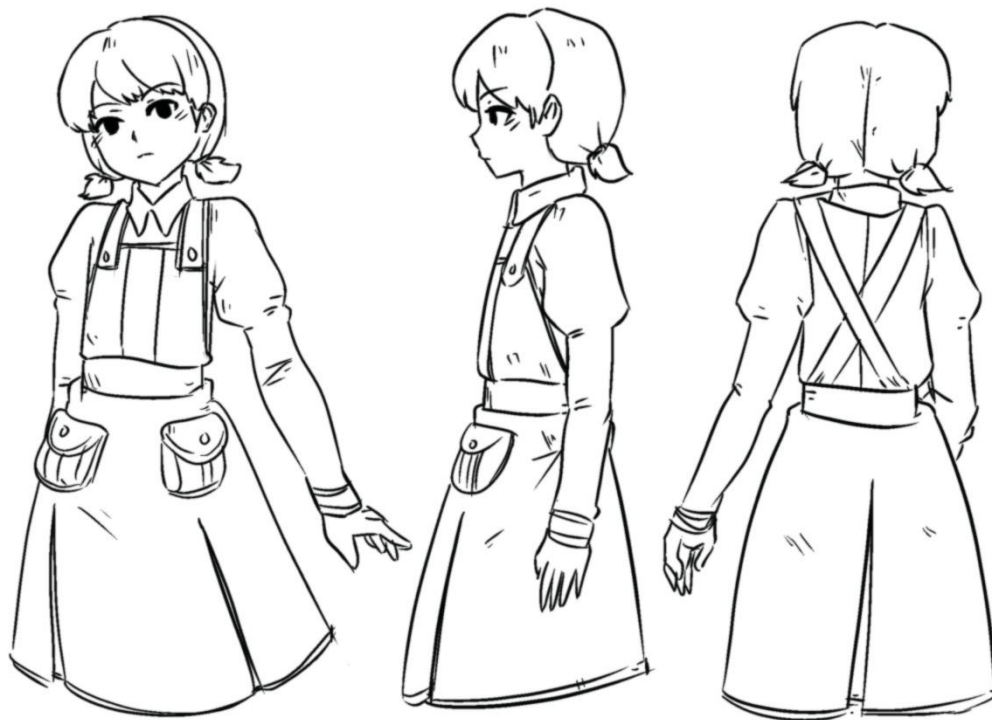
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.39. Kostum Clara dewasa
(Dokumentasi Pribadi)

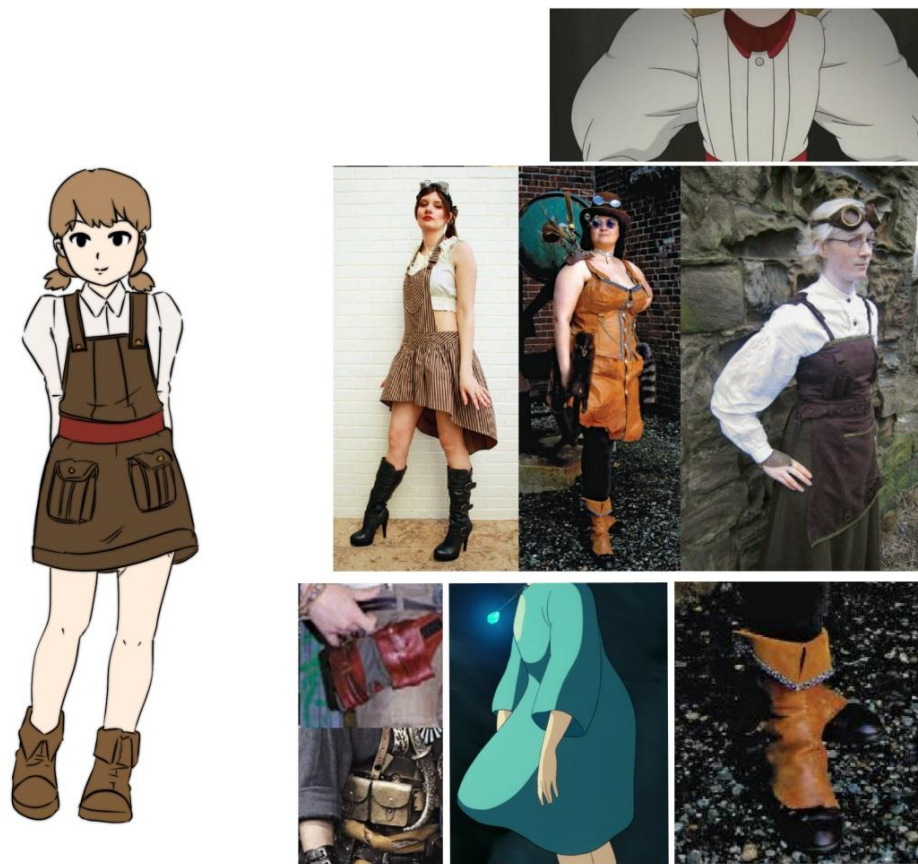
Untuk versi dewasa penulis memakai proporsi enam kepala. Versi dewasa ini awalnya akan muncul dalam versi cerita awal yang memiliki alternatif akhir cerita, namun setelah akhir cerita diperbarui, tokoh Clara versi dewasa tidak dimunculkan. Namun proses perancangan yang melibatkan tokoh dewasa Clara sangat membantu penulis mengembangkan sifat Clara dan cara berpakaianya.

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 3.40. Gambar awal Clara tampak depan dan samping dan belakang.
(Dokumentasi Pribadi)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.41. Pakaian Clara dan beberapa referensi
(Dokumentasi Pribadi)

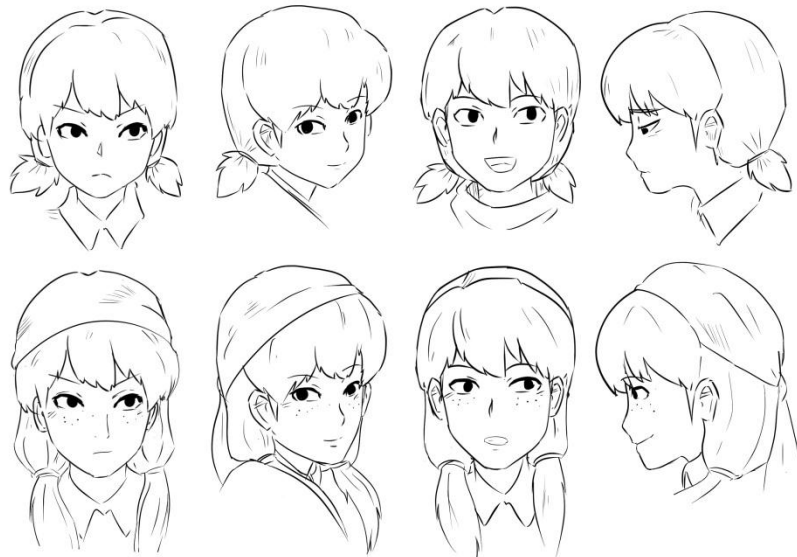
Tokoh Clara mengambil referensi dari pakaian wanita bertema *steampunk* dengan model *jumpsuit*. *Jumpsuit* tersebut merupakan variasi dari *vest* yang dikenakan dalam aliran *fashion the tinker*. Kemeja tetap digunakan sesuai dengan *fashion the tinker*. Penambahan kantong pada rok merupakan modifikasi dari kantong yang dipakai oleh tokoh Louis. Sepatu menggunakan warna cokelat dengan bahan yang bertekstur lebih halus daripada yang dipakai oleh Louis.



Gambar 3.42. Pakaian luar rumah yang akan digunakan dalam adegan pemakaman memakai banyak unsur *victorian-steampunk* (Dokumentasi Pribadi)

Untuk pakaian berwarna gelap ini, penulis menciptakan kesan formal pada pakaian yang dikenakan oleh Louis sesuai dengan nuansa *steampunk* pada era *victorian* dimana pakaian pria secara formal kebanyakan menggunakan sejenis jas atau mantel saat keluar rumah seperti yang dijelaskan oleh Chrisp dalam bukunya yang membahas *fashion* di era *victorian*. Untuk pakaian yang dikenakan Clara, penulis berusaha mempertahankan kesan sederhana dan praktis dalam pakaiannya dengan cara melakukan simplifikasi terhadap pakaian wanita bergaya *steampunk victorian* yang kebanyakan rumit dan berlapis-lapis. Untuk aksesoris *steampunk*, penulis memilih gesper sebagai aksesoris dibandingkan *gear* dan jam. Gesper tersebut penulis aplikasikan dalam pakaian berwarna gelap yang dikenakan oleh Louis dan Clara.

3.10.3. Ekspresi dan Gestur Tokoh Clara



Gambar 3.43. Ekspresi Clara
(Dokumentasi Pribadi)

Clara adalah orang yang kuat, baik dan peduli. Namun terkadang sifat tersebut tidak terlihat karena sikap tertutupnya. Clara yang kehilangan ibu di usianya yang masih kecil tentu merasa sangat tertekan. Namun menghadapi semua itu Clara memiliki sifat sabar dan kuat. Clara memiliki ekspresi wajah yang tertahan dan cenderung kurang ekspresif. Gestur Clara dibuat agak maskulin dan tegas mengikuti aspek psikologisnya.

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