



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

Pengerjaan film pendek animasi '*Taste*' menceritakan bagaimana pengandaian keempat rasa seperti manis, asam, asin, dan pahit sebagai sekumpulan makhluk yang dapat berinteraksi dan tampak. Teknik pembuatan animasinya adalah 2D *animation*, dengan pencampuran *live action* pada adegan di awal film. Penelitian dan pencarian data dilakukan menggunakan teknik kualitatif menggunakan kuesioner, observasi melalui media digital serta dari referensi film dan eksplorasi visual setiap tokoh.

3.1.1. Sinopsis

Ari seorang mahasiswa yang kelaparan, hendak makan siang di sebuah warung makan. Ia mulai memilih makanan yang ada di warung makan tersebut. Ari mulai menyantap makanannya, lalu makanan itu masuk ke dalam lambung. Seketika itu juga makanan-makanan tersebut berubah menjadi empat makhluk yaitu Mimi (Manis), Timi (Asam), Papi (Pahit), dan Chal (Asin). Mereka adalah perwujudan dari keempat rasa makanan yaitu manis, pahit, asam, dan asin. Apabila makanan dengan rasa tertentu masuk maka akan memberikan energi baru pada keempat makhluk tersebut sesuai dengan rasanya masing-masing.

Di dalam lambung terlihat bagaimana rasa-rasa itu beraktifitas tetapi pada saat itu juga terjadi sebuah konflik diantara mereka. Timi, perwujudan rasa asam, ingin bermain dengan rasa-rasa lainnya, tetapi sayangnya semua rasa sedang sibuk

dan tidak menghiraukan dirinya. Maka karena itulah sifat nakal Timi muncul dan mulai mengganggu semua rasa lainnya. Ia mulai mengganggu Chal yang sedang berolahraga, setelah itu mengganggu Papi yang sedang melukis dan tidak berhenti disitu Timi juga menjatuhkan patung yang dimiliki Papi.

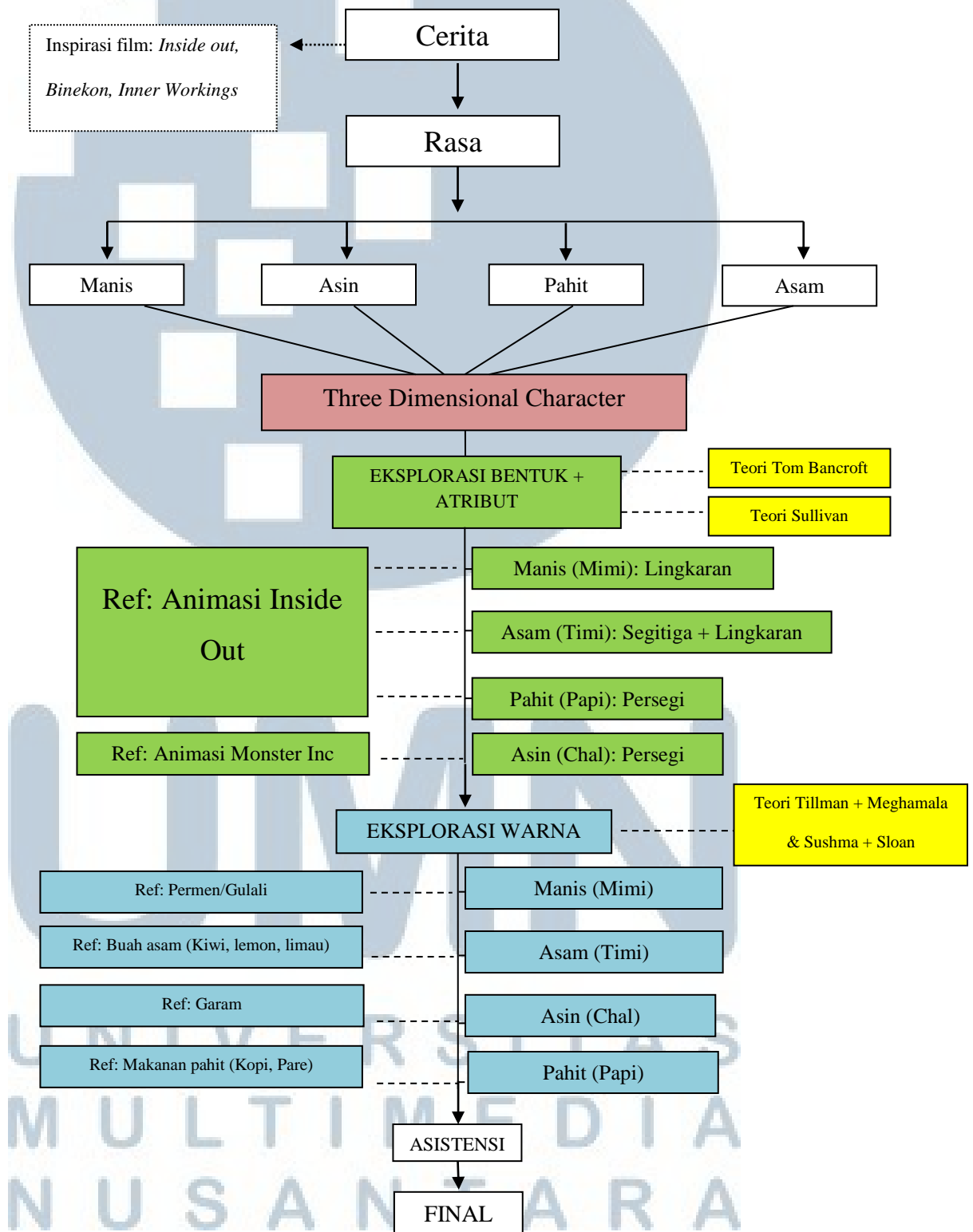
Chal dan Papi yang merasa kesal ingin memberi balasan kepada Timi, hingga akhirnya Timi tersambar petir yang disebabkan oleh obat sakit perut yang diminum oleh Ari. Seketika itu semua rasa bingung dan berubah pikiran, dan akhirnya mereka mengetahui apa yang Timi inginkan yaitu bermain bersama-sama. Sampai akhirnya mereka menghilang perlahan karena makanan sudah selesai dicerna.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan untuk menemukan visualisasi rasa sebagai tokoh dalam film animasi berjudul '*Taste*'.



3.2. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Skematika Perancangan
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada perancangan cerita, penulis terinspirasi melalui film seperti *'Inside Out'* dan serial animasi pendek seperti *'Binekon'*, hingga terciptalah suatu cerita yang sudah dipikirkan bersama anggota kelompok. Setelah itu pembagian tokoh berdasarkan dari empat rasa utama yang ada di lidah yakni rasa manis, asin, asam dan pahit. Keempat tokoh tersebut lalu dikembangkan dengan menggunakan *'Three Dimensional Character'*. Sesudah menentukan *'Three Dimensional Character'* dari tiap tokoh, penulis mulai mengeksplorasi segi visual tokoh dimulai dari eksplorasi bentuk terlebih dahulu.

Pada eksplorasi bentuk, penulis menerapkan teori Bancroft (2016) yang menjelaskan makna dari setiap bentuk dasar dan referensi yang digunakan yakni dari film *'Inside Out'* dan *'Monster Inc'*. Selanjutnya mulai dilakukan eksplorasi warna tokoh, teori yang digunakan oleh penulis yakni teori Tillman dimana dijelaskan makna dan simbolisme dari setiap warna yang ada. Di sisi lain penulis menggunakan referensi dari makanan yang merepresentasikan setiap rasa sekaligus hubungannya dengan teori warna Tillman (2011). Setelah berbagai eksplorasi dilakukan, desain melewati proses asistensi oleh dosen, jika sudah tepat maka menjadi desain final dan jika belum akan kembali lagi ke tahap eksplorasi bentuk atau warna.

3.3. Proses Perancangan

Perancangan dari keempat tokoh yakni Manis, Asam, Asin, dan Pahit dimulai dari penentuan *'Three Dimensional Character'* setiap tokoh, yang dibuat dari penelitian yang telah digunakan melalui kuesioner dan observasi lapangan. Kuesioner disebar di dunia maya dan media sosial, diisi oleh 52 orang terdiri dari

32 perempuan dan 20 laki-laki dikisaran usia 18-25. Berikut hasil data yang didapat dari kuesioner yang digunakan untuk mencari tahu rasa apakah yang paling populer:

- a. Dari 52 responden menjawab rasa yang paling disukai dari keempat rasa utama adalah rasa Manis (27 orang) dan Asin, dimana beberapa dari mereka juga menyukai kedua rasa tersebut (24 orang), lalu peringkat ketiga adalah rasa Asam (5 orang) dan hanya 1 orang dari responden yang menyukai rasa Pahit.
- b. Alasan banyak orang yang tidak menyukai rasa pahit dikarenakan rasa tersebut membuat mereka menjadi tidak nyaman saat makan dan mulut mereka merasa tidak enak. Sehingga rasa pahit adalah rasa yang paling tidak populer.
- c. Sekitar 25% responden menyatakan rasa yang enak itu didapat dari variasi semua rasa atau beberapa rasa.

Dari data yang telah didapat dapat disimpulkan bahwa rasa yang paling populer adalah rasa manis dan asin. Sedangkan rasa asam relatif, dan untuk rasa yang paling tidak disukai adalah rasa pahit karena rasanya yang tidak menyenangkan di mulut, serta banyak orang tidak dapat menikmatinya. Tetapi dengan percampuran rasa dan variasi makanan yang dimakan, setiap rasa dapat menghasilkan rasa yang lebih enak dibanding jika hanya dicoba salah satunya.

3.3.1. *Three Dimensional Character*

Hal yang dilakukan pertama kali oleh penulis adalah menentukan '*Three Dimensional Character*' dari keempat tokoh berdasarkan batasan masalah yang ditentukan dan riset penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

1. Manis

A. Fisiologi

Manis adalah perwujudan dari salah satu rasa yang digambarkan sebagai perempuan berumur sekitar 20 tahun. Ia memiliki badan mungil dan ramping, juga kesan feminim yang kuat. Kepala dan bagian tubuhnya berasal dari permen dan gulali, yang merupakan salah satu dari makanan manis. Ia memiliki bulu mata yang lentik, dan ekspresi yang ramah. Bajunya berbentuk *dress* yang berasal dari kembang gula atau gulali yang menutupi badannya.

B. Sosiologis

Manis merupakan tokoh yang memiliki sifat keibuan, ramah, serta peduli dengan teman-temannya. Di pandangan rasa-rasa lain ia adalah teman yang dapat dipercaya juga ramah, tetapi ia disegani oleh rasa-rasa lain apabila mulai marah karena hal-hal tertentu yang tidak ia sukai.

C. Psikologis

Manis sangat ramah dan memiliki pemikiran positif. Selain itu Manis sebenarnya tidak mudah marah, tetapi apabila sesuatu terjadi dan tidak ia sukai maka hal itu dapat membuatnya marah. Hobi Manis berhubungan dengan tata busana, Ia senang menjahit dan merancang baju serta berdandan. Hal ini menunjukkan sifat feminim dan keibuan dalam dirinya.

2. Asam

A. Fisiologi

Asam adalah perwujudan dari salah satu rasa yang digambarkan sebagai anak-anak berumur 4 tahun. Badannya masih sangat kecil karena umurnya yang masih anak-anak. Tubuhnya memiliki unsur dari buah kiwi, yang merepresentasikan rasa asam. Ia memiliki sehelai rambut karena belum tumbuh besar. Asam menggunakan popok yang ia tidak sukai karena terlihat seperti anak bayi, tetapi setelah itu Manis memberikan hadiah kepadanya berupa jubah yang menggambarkan dirinya layaknya seorang pahlawan kuat.

B. Sosiologis

Di pandangan rasa-rasa lain, Asam terkadang menyebalkan dikarenakan sifatnya yang usil dan masih mengganggu. Asam tinggal bersama dengan keempat rasa lainnya, dan merupakan yang paling muda dibandingkan rasa lainnya.

C. Psikologis

Asam merupakan tokoh yang memiliki sifat kekanak-kanakan, usil, dan periang. Ia akan mulai usil apabila keinginannya tidak terpenuhi layaknya seorang balita atau bayi. Hobi Asam adalah bermain dan mengusili rasa lainnya apabila ia merasa bosan.

3. Asin

A. Fisiologi

Asin adalah perwujudan dari salah satu rasa yang digambarkan sebagai pria berumur 22 tahun yang memiliki badan kekar. Ia memiliki tangan berotot yang didapat dari usahanya saat berlatih mengangkat beban, tapi disisi lain kakinya

kecil karena ia hanya fokus mengangkat beban saja. Asin menggunakan aksesoris yang berhubungan dengan olahraga, seperti *headband* dan gelang yang memiliki fungsi untuk menahan dan mengelap keringat yang menetes saat ia berolahraga.

B. Sosiologis

Asin dipandang oleh rasa-rasa lain sebagai orang yang percaya diri, tekun dan memiliki fisik kuat dibanding yang lainnya, tetapi ia terkesan cuek dan kurang peduli pada rasa lainnya apabila sudah mulai berolahraga.

C. Psikologis

Asin memiliki sifat yang sangat percaya diri, tekun dan tidak mudah menyerah. Kepercayaan dirinya didapat dari banyaknya energi yang masuk ke dalam tubuh berasal dari makanan asin, sehingga menjadikannya merasa percaya diri pada tubuhnya (didapat dari riset berupa popularitas rasa pada setiap orang). Karena terkadang terlalu fokus pada dirinya sendiri, Asin cenderung cuek terhadap rasa lain dan lingkungannya. Hobi Asin adalah berolahraga, dan mengecek bagaimana kondisi tubuhnya setelah melakukan latihan.

4. Pahit

A. Fisiologi

Pahit adalah perwujudan dari salah satu rasa yang digambarkan sebagai pria berumur 45 tahun. Ia memiliki badan yang besar dan gemuk seperti biji kopi, karena tidak terawat lagi di usianya yang tua dan ia tidak suka olahraga. Pahit menggunakan aksesoris layaknya seorang pria tua yang bergaya klasik dan banyak digunakan oleh seniman, seperti topi *baret* dan rompi.

B. Sosiologis

Di mata rasa lain, pahit adalah sosok yang bijak dan dewasa. Ia juga terkenal sebagai rasa yang paling memiliki bakat dan selera seni yang tinggi terlihat dari jumlah koleksi barang seni miliknya yang antik. Ia mudah marah apabila koleksinya disentuh oleh orang lain khususnya oleh Asam yang sangat usil.

C. Psikologis

Pahit memiliki sifat yang bijak, dan dewasa dibanding rasa lain tetapi terkadang ia mudah marah apabila sudah menyangkut dengan koleksi barang seni atau antiknya. Tetapi diluar itu sebenarnya ia memiliki sifat pemaaf dan hati yang baik. Hobi Pahit selain mengoleksi barang antik serta seni, ia juga senang melukis di sela-sela kesehariannya.

3.3.2. Acuan

Bersamaan dengan tahap eksplorasi visual, penulis melakukan studi referensi. Penulis melakukan studi terhadap referensi atau acuan dari berbagai gambar di internet, film animasi, serial animasi dan hal lainnya yang dipakai dalam perancangan desain tokoh keempat rasa di film 2D animasi '*Taste*'. Acuan yang digunakan kebanyakan berasal dari film animasi "*Inside Out*", film animasi "*Monster University*" dan serial animasi "Binekon". Untuk "*Inside Out*" penulis mendapatkan inspirasi dari bentuk-bentuk dasar setiap tokoh yang menggambarkan sifat tokoh tersebut.



Gambar 3.2. Bentuk dasar tokoh dalam film *Inside Out*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan acuan tersebut karena desain semua tokoh tersebut berhasil dalam menyampaikan sesuatu hal yang tidak berwujud yakni emosi melalui bentuk maupun warnanya, layaknya bahasan tentang rasa yang penulis angkat.



Gambar 3.3. Warna dari Tokoh di film "*Inside Out*"

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Ide penggunaan warna untuk menggambarkan makna yang penulis gunakan juga berasal dari film animasi '*Inside Out*', dimana setiap tokoh memiliki warna yang memiliki makna yang kuat. Seperti *Joy*, yang memiliki dominan warna kuning yang menggambarkan sifat optimis dan kebahagiaan. *Sadness* yang memiliki warna dominan biru yang menggambarkan kesedihan.

Selain melihat film animasi, penulis juga terinspirasi dari berbagai jenis makanan yang menghasilkan rasa tertentu. Tentunya hal tersebut juga disesuaikan dengan teori warna yang tepat oleh Tillman (2011) dan dapat merepresentasikan tokoh tersebut.

3.3.2.1. Acuan Mimi



Gambar 3.4. Joy dari film *Inside Out*

(https://vignette.wikia.nocookie.net/disney/images/0/0f/JOY_Fullbody_Render.png/revision/latest?cb=20150615070304)

Acuan bentuk dan warna yang digunakan untuk rasa manis adalah Joy dari Inside out karena kesan pertama yang dimiliki oleh Manis adalah ramah, selalu positif dan bersahabat. Joy memiliki bentuk dasar yakni lingkaran yang menggambarkan dirinya terlihat bersahabat dan peduli seperti didasari dari teori Bancroft (2016). cukup feminim dan memiliki sifat yang mirip dengan Mimi dimana ia suka membantu teman-temannya, dan ramah. Warna yang digunakan juga cerah seperti kuning yang menggambarkan sifat optimis dan kebahagiaan menurut teori dari Tillman (2011). Diluar itu, penulis jg terinspirasi oleh warna permen-permen dan gulali.



Gambar 3.5. Gulali

(<https://www.mesinraya.co.id/wp-content/uploads/2014/11/permen-kapas.jpg>)



Gambar 3.6. Permen

(http://3.bp.blogspot.com/-KyBvsu2-qqE/Uqddp72bWRI/AAAAAAAAHY4/B_7f6RSXvpY/s1600/candy+wrap+6.png)

3.3.2.2. Acuan Timi

Acuan Timi adalah dari tokoh *disgust* yang memiliki warna dominan hijau menggambarkan sifatnya yang tidak senang dan mudah untuk sakit (jijik) terhadap suatu hal. Timi juga memiliki sifat yang menyebalkan dan senang mengusili temannya, juga ekspresi Timi cocok dengan *Disgust* yang selalu mengerutkan wajahnya jika keinginannya tidak terpenuhi.



Gambar 3.7. *Disgust* dari film *Inside Out*

(Sumber: <http://pixar.wikia.com/wiki/File:Inside-Out-Disgust-193904.jpg>)

Gambar 3.8. Warna yang Didapat Dari Makanan dan Buah

(Sumber: [https://wikimedia.org/wiki/File:Kiwi_\(Actinidia_chinensis\)_2_Luc_Viatour.jpg](https://wikimedia.org/wiki/File:Kiwi_(Actinidia_chinensis)_2_Luc_Viatour.jpg))

Timi menggunakan acuan dari rasa asam yang dihasilkan oleh berbagai jenis buah-buahan semacam jeruk, kiwi, lemon dan seterusnya sehingga warna cerah dari buah tersebut dapat dijadikan sebagai acuan.

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

3.3.2.3. Acuan Chal



Gambar 3.9. Proporsi tokoh 'Art' yang unik

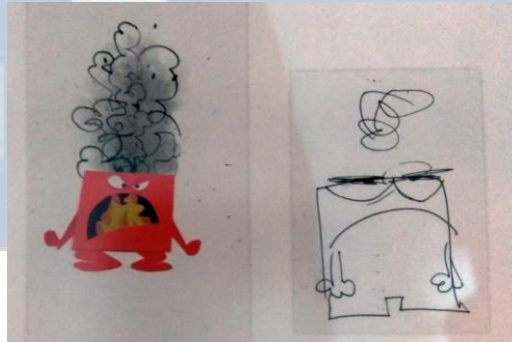
(<http://pixartimes.com/wp-content/uploads/2013/04/Monsters-University-Character-Poster-Art.jpg>)

Untuk tokoh Chal, acuan yang digunakan tidak berdasarkan film *Inside Out* seperti tokoh lainnya melainkan yakni tokoh *Art* dari film animasi “*Monster University*”. *Art* memiliki desain yang tidak biasa dan unik, dimana kakinya lebih panjang dan mendominasi proporsi tubuhnya. Penulis terinspirasi dengan desainnya, juga penekanan rancangan pada kaki *Art* yang memberi kesan percaya diri dan punya kelebihan dari kekuatan kakinya.

Ia memiliki proporsi yang tidak biasa, karena memang bukan seorang manusia dan suatu makhluk yang memiliki kaki yang langsung menyambung dengan kepalanya, ditambah tangannya yang kecil. Ini juga berhubungan dengan teori Bancroft yang menyatakan bahwa percampuran bentuk dasar dapat membuat suatu tokoh lebih menarik.

3.3.2.4. Acuan Papi

Acuan Papi adalah tokoh *Anger* dalam film animasi tersebut, yang digambarkan memiliki bentuk dasar persegi menggambarkan dirinya yang tegas dan bijak pada kondisi tertentu.



Gambar 3.10. Perwujudan tokoh Anger

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Hal ini membuktikan teori Bancroft (2016) yang menggambarkan bahwa setiap bentuk dasar yang digunakan dalam merancang tokoh sangat berpengaruh.

3.3.3. Eksplorasi Style



Gambar 3.11. Contoh hirarki *Iconic: Felix The Cat*

(<http://benitakinlaug.myblog.arts.ac.uk/files/2015/02/3092894-6735042798-Knml3.png>)

Dalam perancangan tokoh, penulis menerapkan jenis hierarki *Iconic*, dimana desain tokoh dibuat sederhana dan simpel seperti yang diungkapkan oleh Bancroft

(2016). Beberapa contoh tokoh yang menggunakan gaya ini adalah *Hello Kitty* dan *Felix the Cat*. Setelah melakukan eksplorasi terhadap hierarki *Iconic*, ternyata hierarki *Iconic* memiliki ciri seperti warna tokoh yang solid dan garis yang tebal serta memiliki konsistensi. Hal ini dibuat untuk lebih menekankan kesan lucu para tokoh dan kesederhanaan yang cocok untuk genre komedi. Penulis sendiri terinspirasi dari serial animasi *Binekon* yang juga menggunakan hierarki *Iconic*.



Gambar 3.12. Gaya Tokoh dalam serial animasi *Binekon*

(<http://citymagazine.rs/dogadaj/atmosfera-atmosphere-izlozba-mladih-dizajnera-iz-indonezije>)

Untuk gaya visual sendiri ada beberapa faktor yang mempengaruhi terbentuknya gaya desainer tokoh menurut Sloan (2015), penulis dipengaruhi beberapa faktor yang menjadikan rancangan final yakni:

1. Gaya Studio: Penulis terinspirasi dari gaya visual Belantara Studio yang menciptakan 'animasi *Binekon*'. Dimana tokoh memiliki gaya hirarki yang serupa yakni *iconic*, gayanya yang menarik tetapi tetap memiliki kesan lucu yang memang dibuat untuk serial animasi komedi.

2. Genre: Komedi, dimana tokoh sengaja dibuat lucu dan simpel untuk menyesuaikan cerita dan kesan yang ingin ditunjukkan.



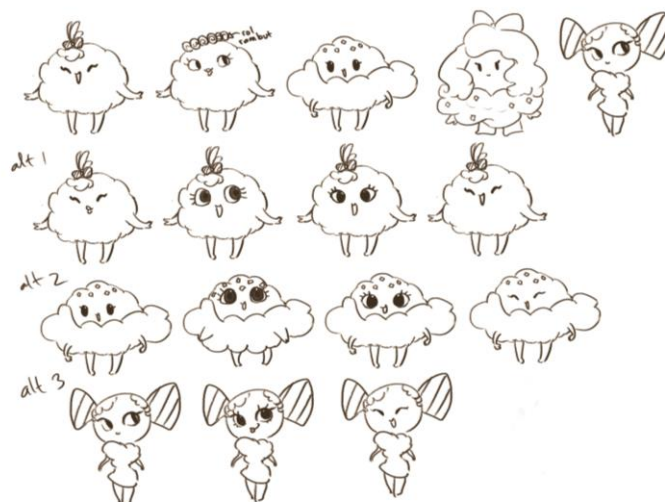
Gambar 3.13. Gaya Tokoh dalam Animasi 'Taste'

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.3.4. Eksplorasi Visual

Setelah menentukan 'Three Dimensional Character' setiap tokoh, penulis mulai melakukan eksplorasi visual dimulai dengan mencari bentuk dari setiap tokoh lewat sketsa awal.

3.3.4.1. Mimi (Manis)



Gambar 3.14. Eksplorasi Bentuk dan Atribut Mimi

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis melakukan eksplorasi bentuk terlebih dahulu dengan membuat beberapa sketsa alternatif dari tokoh Mimi. Pemilihan bentuk didasari oleh teori Bancroft (2016). Menggunakan bentuk dasar lingkaran, yang menggambarkan tokoh Mimi agar terlihat bersahabat dan lucu. Layaknya tokoh *Joy* yang juga menggunakan beberapa bentuk dasar lingkaran, ia juga memiliki sifat serupa dimana ia sangat bersahabat dan peduli.



Gambar 3.15. *Joy* dari film *Inside Out*

(https://vignette.wikia.nocookie.net/disney/images/0/0f/JOY_Fullbody_Render.png/revision/latest?cb=20150615070304)

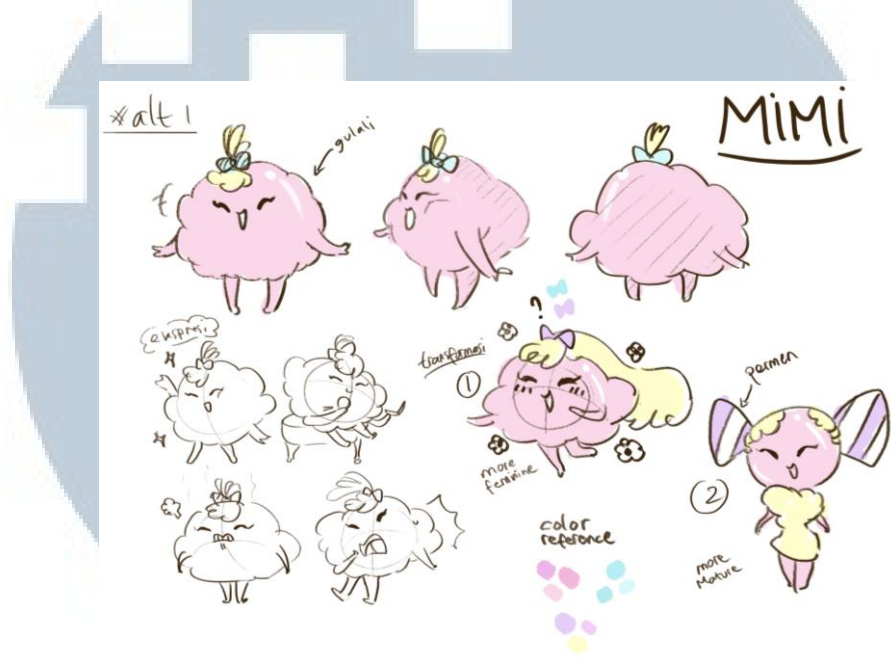


Gambar 3.16. Permen

(http://3.bp.blogspot.com/-KyBvsu2-qqE/Uqddp72bWRI/AAAAAAAAAHY4/B_7f6RSXvpY/s1600/candy+wrap+6.png)

Alternatif-alternatif bentuk tersebut dibuat berdasarkan makanan populer yang memiliki rasa manis yakni permen dan kembang gula. Pada setiap alternatif,

dilakukan juga eksplorasi pada ekspresi wajah Mimi. Hal ini dilakukan agar dapat memilih desain dari tokoh yang sesuai dengan imej rasa Manis.

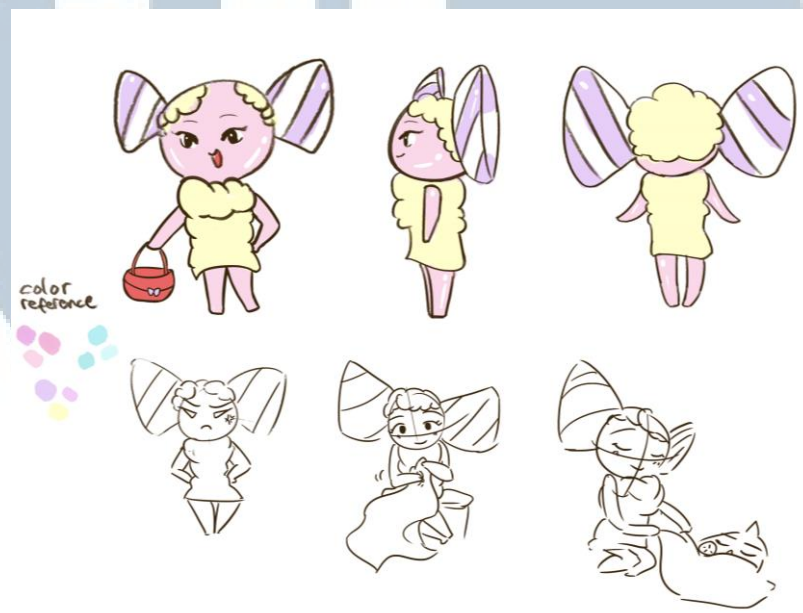


Gambar 3.17. Eksplorasi Warna, Bentuk dan Atribut Mimi

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah memilih rancangan bentuk yang dibuat, penulis mengeksplorasi warna yang cocok dengan rasa Manis sesuai dengan '*Three Dimensional Character*' yang telah dibuat. Alternatif warna yang dipilih yakni warna merah muda yang menggambarkan cinta, kepedulian serta kelembutan, kuning menggambarkan kebahagiaan, biru menggambarkan kepercayaan dan ungu menggambarkan kesan elegan berdasarkan teori Tillman (2011). Menurut Meghamala & Sushma (2016), warna pastel dapat menonjolkan sifat kepedulian dan sisi feminim dari Mimi. Selain itu warna-warna tersebut sering ditemukan di kembang gula ataupun permen-permen.

Bentuk yang dipilih pada awalnya adalah kembang gula yang mungil. Dimana mata Mimi yang tidak terlihat karena ia selalu merasa bahagia. Ia memiliki rambut yang diikat, apabila mendapat nutrisi rambutnya akan menjadi lebih panjang dan terurai. Hal ini merupakan desain awal Mimi, tetapi seiring waktu berjalan dan revisi yang dilakukan akhirnya bentuk Mimi berubah.



Gambar 3.18. Revisi Tokoh Mimi

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah asistensi dan konsultasi kepada pembimbing, penulis akhirnya menentukan desain alternatif lain yang lebih tepat bagi Mimi. Dimana Mimi memiliki bentuk yang lebih jelas, terlihat seperti bentuk permen dengan gulali di badannya. Untuk atribut, kepala Mimi berbentuk permen dengan tambahan bagian yang menyerupai kuncir di sampingnya, ia memiliki rambut yang terbentuk dari kembang gula. Mimi memakai baju berupa sebuah *dress* yang terbuat dari bahan kembang gula serupa dengan warna rambutnya untuk menggambarkan tokoh yang feminim serta elegan. Mata dan ekspresi wajah Mimi dibuat lebih ekspresif, agar

dapat memperlihatkan emosi dari tokoh tersebut. Warna tubuhnya adalah merah muda kecuali pada hiasan rambut yang ada disampingnya, rambut, dan bajunya. Perubahan pada ekspresi dan atribut dibuat untuk menunjukkan sisi feminim dari Mimi dan caranya berpakaian menunjukkan kecintaan serta hobinya yang berhubungan dengan tata busana atau *fashion* sesuai dengan teori dari Sullivan (2013) yang menjelaskan bahwa atribut menjelaskan peran tokoh dalam film.

3.3.4.2. Timi (Asam)

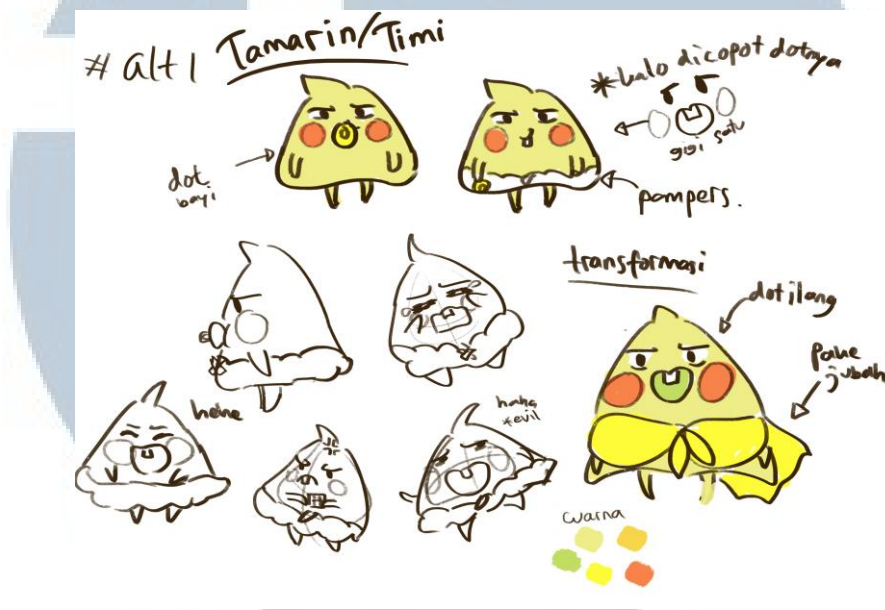


Gambar 3.19. Eksplorasi Bentuk dan Atribut Timi

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Selanjutnya penulis melakukan eksplorasi bentuk Timi dengan sketsa yang berisi alternatif juga. Untuk Timi, bentuk dasar yang digunakan ialah segitiga digabung dengan lingkaran didasari dari teori Bancroft (2016). Hal ini untuk menunjukkan sisi dari tokoh Timi yang usil tetapi terlihat lucu. Karena segitiga menggambarkan tokoh yang memiliki maksud tertentu dan cenderung agresif, juga pencampuran bentuk dasar lingkaran yang membuat Timi terlihat lucu menunjukkan sisinya yang

kekanak-kanakan. Penulis lalu mengeksplorasi ekspresi serta pakaian dari Timi, yang digambarkan sebagai anak-anak yang usil dan sangat aktif tapi tetap terlihat lucu.



Gambar 3.20. Eksplorasi Warna, Bentuk dan Atribut Timi

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Akhirnya ditentukan desain awal Timi yang menggunakan popok, memiliki satu gigi dan dot menunjukkan bahwa ia masih anak-anak. Lalu penampilannya akan bertransformasi menjadi menggunakan jubah kuning dimana menggambarkan sosok pahlawan yang dianggap kuat oleh anak-anak, apabila mendapat nutrisi dari makanan yang memiliki rasa asam.

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 3.21. Eksplorasi Jubah pada Atribut Timi
(http://11735-presscdn-0-72.pagely.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2014/04/victory_kid_cape.jpg)



Gambar 3.22. Eksplorasi Popok pada Atribut Timi
(<http://clipart-library.com/clipart/6TporkkTE.htm>)

Ekspresi wajah Timi sendiri menunjukkan sifatnya yang nakal dan ceria, dengan alis yang selalu mengerut serta tawanya yang lebar. Atribut berikut diterapkan sesuai dengan desain Timi sebagai anak-anak, agar menggambarkan dirinya yang masih belum dewasa dan senang bermain-main tergambarkan dalam film mengacu pada teori Sullivan (2013).



Gambar 3.23. Warna buah yang memiliki rasa asam: Lemon
(<https://i.onthe.io/vllkyl1kd0giju8a1o.b8c746e8.jpg>)



Gambar 3.24. Warna buah yang memiliki rasa asam: Kiwi

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Selanjutnya penulis memilih warna yang cerah dan segar, dari buah-buah yang asam dan berdasarkan teori Tillman (2011). Dominasi warna hijau yang sedikit kekuningan, menggambarkan bahwa Timi memiliki sifat yang periang tetapi juga senang mengusili teman-temannya walau tidak sepenuhnya berniat jahat. Pada pipinya terdapat corak jingga yang menunjukkan bagaimana sisi kekanak-kanakannya yang ceria dan enerjik.



Gambar 3.25. Revisi Tokoh Timi

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah menjalani tahap asistensi, beberapa atribut dan desain Timi mengalami perubahan. Dimana rona di pipi Timi menjadi tekstur buah kiwi yang lebih menonjolkan kesan keasamannya. Lalu ditambahkan sehelai rambut dan dotnya menjadi warna jingga kemerahan, menunjukkan kesan aktif dan ceria. Selain hal-hal tersebut, tidak banyak yang berubah dari desain awal Asam baik warna dominannya yang hijau kekuningan, bentuk segitiga yang dicampur dengan lingkaran, dan atribut pakaiannya.

3.3.4.3. Chal (Asin)



Gambar 3.26. Eksplorasi Bentuk, Warna dan Atribut Chal

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Untuk rasa Asin, penulis melakukan eksplorasi bentuk dan beberapa alternatif beserta warnanya. Bentuk dasar yang dipakai dalam desain tokoh Chal yakni persegi tetapi masih menerapkan unsur lingkaran, yang menggambarkan maskulinitas dan keteraturan sekaligus kesan lucu menurut teori Bancroft (2016). Persegi menggambarkan Chal yang maskulin, senang berolahraga dan ia selalu

teratur menjalani hal itu karena kepercayaan dirinya yang tinggi. Lingkaran diterapkan juga karena desain yang ingin dirancang oleh penulis adalah lucu serta cocok untuk genre komedi. Pada awal design Chal hanya digambarkan memiliki tubuh yang seperti manusia yang percaya diri, tetapi desain yang dipilih adalah yang menunjukkan bagian tubuhnya yang besar dan terlihat lebih kuat. Hal tersebut memberikan kesan bahwa rasa Asin sangat rajin melatih tangannya untuk menunjukkan dirinya yang sangat percaya diri. Alasan tangannya yang sangat besar, adalah karena ia selalu berlatih mengangkat beban dan terfokus pada hal itu. Seperti acuan tokoh Art yang juga memiliki salah satu bagian badan yang lebih ditekankan ukurannya karena hobi intens dan ketertarikannya.



Gambar 3.27. Proporsi tokoh 'Art' yang unik

(<http://pixartimes.com/wp-content/uploads/2013/04/Monsters-University-Character-Poster-Art.jpg>)

Kepercayaan dirinya muncul karena ia merupakan salah satu rasa yang sangat populer di kalangan setiap orang (hal ini dibuktikan dari hasil penelitian berupa kuesioner). Warna yang digunakan didasarkan dari teori Meghamala & Sushma (2016), serta bahan masakan yang selalu dipakai untuk menghasilkan rasa

Asin yakni garam yang berwarna abu-abu, juga menggambarkan sisi maskulin serta kekuatan Chal.



Gambar 3.28. Garam yang memiliki rasa asin

(<http://cdn.skim.gs/images/v1/msi/xckfmxmirvirsasfkkt/cooking-problems-more-salt>)



Gambar 3.29. Atribut olahraga: Gelang untuk mengelap keringat

(http://www.auto-flag.de/resources/_wsb_400x300_01010932.JPG)



Gambar 3.30. Atribut olahraga: Handuk

(https://t3.ftcdn.net/jpg/00/87/36/78/500_F_87367862_hZP08wnIoQx9M3OxMeKvTPINd8gAvdQT.jpg)



Gambar 3.31. Atribut olahraga: *Headband* olahraga

(http://www.brightways.com/image/cache/data/Categories/Textiles/Sweat%20Bands/sports_head_band-customised-600x450.jpg)

Atribut yang digunakan oleh Chal juga berhubungan dengan hobinya yakni berolahraga, seperti Handuk, *Headband*, dan *Wristband* untuk menahan keringat sekaligus mengelapnya. Penggunaan atribut tersebut sesuai dengan apa yang Sullivan (2013) katakan agar dapat menggambarkan tokoh lebih jelas, dengan hobi dan diri Chal yang senang berolahraga. Warna yang ada pada atributnya adalah jingga yang selain menggambarkan keaktifan juga berarti determinasi, dan merah yang menggambarkan kepercayaan diri dan kekuatan.



Gambar 3.32. Revisi Tokoh Chal

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah menjalani bimbingan serta asistensi, tokoh Chal juga mengalami beberapa perubahan. Seperti ekspresi yang lebih menunjukkan rasa percaya dirinya dan adanya kaki tokoh, walaupun tetaplah tangan tokoh yang difokuskan untuk memberi kesan yang kuat. Hal ini dipertimbangkan karena pada awalnya

tokoh Asin dapat berjalan menggunakan tangannya dengan kekuatan tangannya, tetapi mengalami perubahan agar ia dapat leluasa berinteraksi dengan lingkungannya dan tetap memiliki tangan yang kuat. Sedangkan aksesoris dan atribut tokoh tetap sama, tidak mengalami perubahan signifikan.

3.3.4.4. Papi (Pahit)



Gambar 3.33. Eksplorasi Bentuk dan Atribut Papi

(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.34. Bentuk dasar tokoh Anger

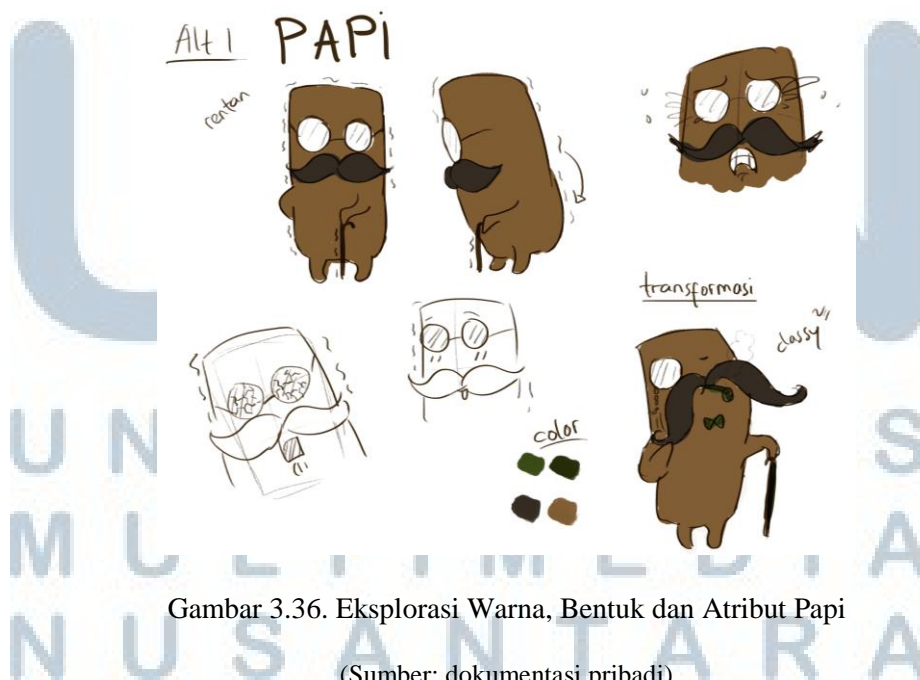
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Sama seperti tahapan perancangan tokoh rasa lainnya, penulis mencoba membuat beberapa desain alternatif. Bentuk yang digunakan sebagai dasar desain adalah persegi dan lingkaran, yang menggambarkan tokoh Papi sebagai pria yang bijaksana dan maskulin serta cocok dalam genre komedi agar terlihat lucu berdasarkan teori Bancroft (2016). Perancangan awal desain Papi sendiri adalah seorang lelaki tua yang terlihat dari kumisnya yang tebal layaknya penampilan seorang kakek ditambah dengan kacamata besarnya.



Gambar 3.35. Pria Dewasa dengan kumis serta kacamata

(https://c1.staticflickr.com/2/1292/1368459592_72cd72815e_b.jpg)



Gambar 3.36. Eksplorasi Warna, Bentuk dan Atribut Papi

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah selesai memilih desain yang akan dilanjutkan, penulis mencari warna yang cocok untuk menggambarkan tokoh Pahit. Desain awal Papi menggambarkan bahwa ia memiliki selera layaknya orang tua lainnya. Papi menggunakan tongkat berjalan untuk membantunya menyanggah tubuhnya, karena saat berjalan ia memiliki tubuh yang rentan dan tidak bisa tegap dikarenakan umurnya.



Gambar 3.37. Makanan yang memiliki rasa pahit: Pare

(<https://i2.wp.com/voxpath.id/vp-img/2017/01/pare-sayuran-pahit-yang-ampuh-bunuh-kanker.jpg?fit=900%2C450>)



Gambar 3.38. Makanan yang memiliki rasa pahit: Biji Kopi

(<http://images.wisegeek.com/three-coffee-beans.jpg>)

Pemilihan warna tokoh Papi didasari dari teori Meghamala & Sushma (2016), dimana warna coklat berarti dapat diandalkan, kehangatan, kenyamanan, dan

serius. Juga diambil dari warna-warna makanan yang memiliki rasa pahit, seperti kopi.



Gambar 3.39. Revisi Tokoh Papi

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah melakukan proses asistensi serta bimbingan lebih lanjut, ada hal-hal yang perlu diubah. Pahit bukan lagi seorang yang tua dan lemah, melainkan ia adalah pria dewasa yang memiliki selera seni yang tinggi. Karena hobinya adalah berhubungan dengan seni dan barang antik, maka pakaian dan atributnya juga lebih disesuaikan. Tokoh Papi menggunakan topi *baret* yang biasa digunakan oleh seniman, juga menggunakan rompi. Untuk warna dan bentuk, tidak banyak berubah beserta kumis dan kacamatanya. Perubahan ini lebih didasari pada atribut yang ada pada Papi, agar memberikan kesan seorang seniman yang bijak dan dewasa tetapi tidak terlalu tua dimana penulis mengacu pada teori atribut Sullivan (2013).