



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

Dalam penelitian ini, penulis akan merancang *concept art* tokoh untuk animasi 2D berjudul “*The Life of Johnny & Max*”. Selama penelitian berlangsung, penulis menggunakan metode kualitatif dengan melakukan studi observasi, seperti menonton film animasi 2D, mengambil referensi dari tokoh animasi yang sudah ada, dan memanfaatkan referensi visual, mulai dari teknik pewarnaan, *environment*, desain tokoh dan gaya animasi.

3.1.1. Sinopsis

Animasi pendek ini mengangkat cerita seorang anak berumur 10 tahun bernama Johnny Wiranata dan anjing peliharaannya bernama Max yang berusia 2 tahun. Suatu hari, Johnny, bersama keluarganya, diundang untuk menghadiri sebuah gala event di sebuah restoran mewah, kecuali Max. Dikarenakan binatang peliharaan tidak diperkenankan masuk, Max harus berada di rumah untuk mengawasi rumah sekitarnya. Suatu ketika, dua orang perampok tengah mengawasi rumah Johnny yang ditinggal pergi oleh keluarganya. Kedua perampok tersebut berencana untuk merampok rumah Johnny, namun mereka tidak menyadari ada seekor anjing yang menjaga rumahnya. Ketika kedua perampok itu masuk, Max, merasa tidak ada pilihan lain langsung menjegal kedua perampok dan setelah beberapa menit pergumulan didalam rumah, Max berhasil melumpuhkan kedua perampok tersebut, meskipun Max sendiri mengalami luka. Tetangga dirumah sebelah,

mendengar ada perkelahian tersebut langsung menelpon keluarga Wiranata. Kebetulan Johnny dan keluarganya baru selesai ikut gala dinner, dan ketika mereka tiba dirumah, mereka mendapati Max berjalan tertatih-tatih dan rumah terlihat berantakan. Dan ketika Johnny melihat bekas luka di kaki, Johnny dan keluarganya langsung membawa Max ke dokter hewan untuk mendapat perawatan. Setelah melalui serangkaian perawatan, Max akhirnya mulai pulih dan ia dapat berkumpul lagi dengan Johnny dan keluarganya.

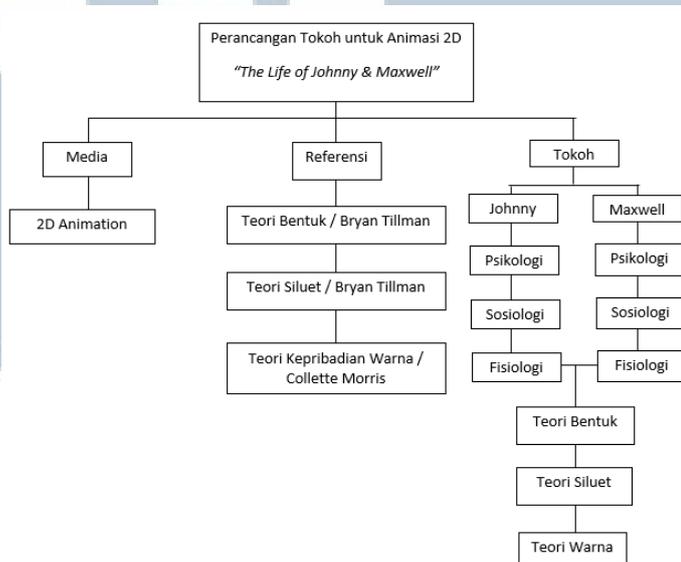
3.1.2. Posisi Penulis

Dalam laporan ini, penulis berada pada posisi peneliti dalam proses perancangan tokoh untuk film animasi 2D “*The Life of Johnny & Max*”. Penulis juga berperan dalam pembuatan konsep utama dari tokoh animasi Johnny & Max, mulai dari sketsa karakter alternative, *environment*, dan penambahan tokoh pendukung.



3.2. Tahapan Kerja

Penulis memulai tahapan kerja dengan memberikan gambaran kedua tokoh yaitu *Johnny & Max* melalui aspek *Three-Dimensional Character*, lalu kemudian membuat 3 sketsa alternatif untuk kedua tokoh utama dan memfinalisasi sketsa dengan mengeliminasi 2 sketsa untuk masing-masing tokoh.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan beberapa acuan, mulai dari film animasi 2D sebagai acuan untuk segi visual, serta beberapa foto untuk acuan sketsa tokoh serta pewarnaan tokoh.

3.3.1. Acuan Johnny Wiranata



Gambar 3.2. Milo Murphy's Law

(Stein, 2017)

Sebagai acuan untuk karakter Johnny Wiranata, penulis mengambil referensi melalui animasi Disney berjudul *Milo Murphy's Law*. Acuan yang akan diambil adalah dari segi desain tokoh dan *coloring*. Hal ini dikarenakan penulis ingin berfokus pada teknik *color block*. Selain itu, acuan ini diperuntukan untuk referensi desain tokoh, yang mungkin terlihat sederhana tetapi yang akan difokuskan adalah porsi tubuh, mata dan kepala. Penulis memfokuskan pada *color block*, karena teknik pewarnaannya sangat sederhana, tetapi diperlukan ketepatan warna dan adanya desain yang tepat.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3. Foto anak 8-10 tahun

(sumber: dokumentasi pribadi)

Untuk desain visual tokoh, acuan yang dipakai oleh penulis adalah anak dalam rentang umur 8-10 tahun, yang penulis ambil melalui observasi langsung dengan teknik fotografi di lokasi acara pindapatta. Acuan ini mencakup kostum dan desain rambut & wajah untuk proses visualisasi tokoh. Kendala yang dialami penulis dalam memvisualisasikan tokoh adalah dalam menentukan rentang usia tokoh, mengingat adanya foto yang tepat untuk menentukan rentang usia tokoh.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4. Gaya Rambut
(sumber: dokumentasi pribadi)

Selain itu, penulis juga memperhatikan gaya rambut melalui foto yang telah diambil pada sebuah acara keagamaan, maka pada saat acara itu, penulis menggunakan acara tersebut untuk mengambil foto untuk setiap anak dan memfokuskan dalam bentuk rambut untuk kemudian diimplementasikan dalam desain tokoh tersebut. Dan dari hasil desain itu, baru kemudian memilih desain final untuk tokoh Johnny Wiranata.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.2. Acuan Max



Gambar 3.5. *Doberman*
(Riffée, 2017)



Gambar 3.6. *Boxer*
(Holloway, 2017)



Gambar 3.7. *German shepherd*
(Ruben, 2017)

Untuk acuan tokoh Max, penulis menggunakan alternatif 3 spesies anjing, yaitu *Doberman*, *Boxer*, dan *German shepherd*. Dari ketiga jenis itulah penulis memilih salah satu untuk dijadikan desain utama untuk tokoh Max.

Penulis memulai pencarian ini dengan melihat dengan seksama sifat dan ciri-ciri dari ketiga spesies anjing ini, lalu penulis melakukan penelitian yang mendalam, dan pada akhirnya penulis memilih satu yang dianggap tepat untuk dijadikan bahan acuan untuk sketsa tokoh Max.



Gambar 3.8. Dog color type

(Anonymous)

Penulis juga melakukan eksplorasi terhadap jenis-jenis warna anjing untuk kemudian dibuatkan warna alternatif agar mudah untuk menseleksi warna apa yang cocok untuk karakter Max.

3.4. Proses Perancangan

Dalam uraian perancangan ini, penulis menguraikan proses perancangan sebagai berikut:

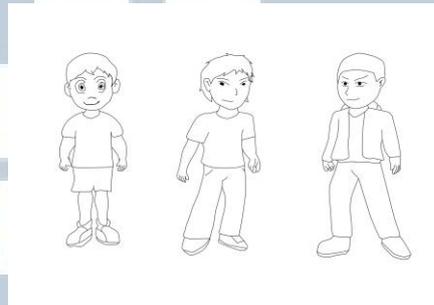
3.4.1. Johnny Wirananta

Three-Dimensional Character: Johnny Wirananta

- **Physiology:** Johnny Wirananta adalah seorang anak laki-laki berumur 10 tahun, dengan memiliki tinggi badan antara 135-138 cm dengan berat badan 25-27 kg.
- **Sociology:** Johnny terlahir di keluarga Wiranata yang moderat cenderung kaya, namun mereka tinggal di kota metropolitan di daerah DKI Jakarta.

- **Psychology:** Johnny memiliki sifat ceria, tetapi pada saat peliharaannya hilang, ia mudah panik.

3.4.1.1. Sketsa Karakter



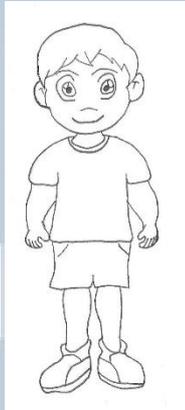
Gambar 3.9. Sketsa Johnny Wiranata

(sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar di atas adalah untuk karakter Johnny, yang berumur 10 tahun, yang dimana Johnny digambarkan sebagai seorang anak laki-laki yang penurut, dan ceria. Ia dibesarkan oleh keluarga yang moderat cenderung kaya, dan meskipun keluarganya sangat protektif, namun Johnny tetap menyayangi keluarganya. Dalam ketiga sketsa ini, terlihat 3 gaya rambut yang berbeda yang akan dijelaskan dalam 3 sketsa alternatif berikut

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

1. Sketsa 1



Gambar 3.10. Johnny Wiranata (Sketch 1)

(sumber: dokumentasi pribadi)

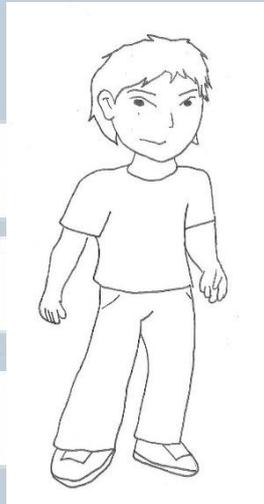
Sketsa pertama menggambarkan Johnny sebagai anak pada usia 10 tahun. Sketch ini dibuat dengan melihat gambaran anak 10 tahun pada umumnya, seperti menggunakan celana pendek, kaos, dan sepatu yang tidak terlalu mencolok.

Selain itu, sketsa ini merepresentasikan Johnny dalam masa pertumbuhan dan juga menggambarkan bahwa ia masih terbilang baru dalam dunia peliharaan, khususnya anjing.

Untuk gaya rambut, terlihat lurus, karena Johnny terlihat masih anak-anak.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Sketsa 2



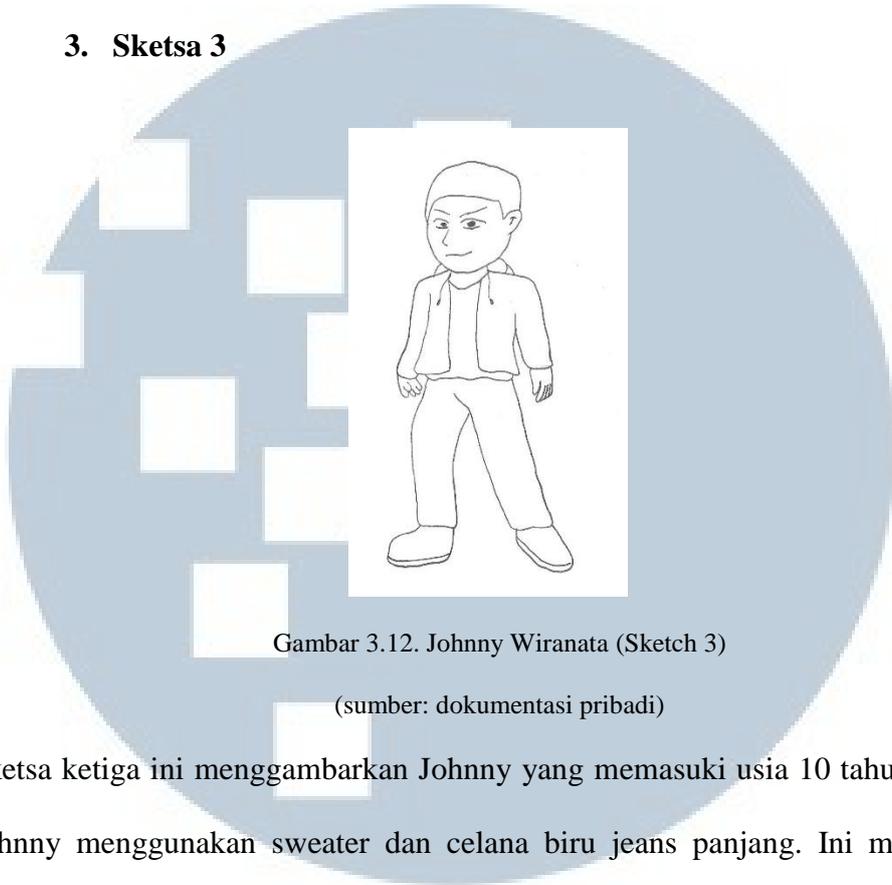
Gambar 3.11. Johnny Wiranata (Sketch 2)

(sumber: dokumentasi pribadi)

Sketch yang kedua adalah Johnny yang sudah memasuki usia 9 tahun. Karakter ini digambarkan telah memasuki dunia pergaulan yang terlihat baru, dan memulai persiapan untuk transisi dari masa kanak-kanak menuju remaja. Dalam urusan mengurus peliharaan, ia mulai memahami tentang cara pemeliharaan anjing dengan baik dan benar. Gaya rambutnya terlihat cepak, karena dilihat dari kepribadiannya yang mulai memiliki sisi remaja, meskipun Johnny masih berusia 10 tahun.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. Sketsa 3



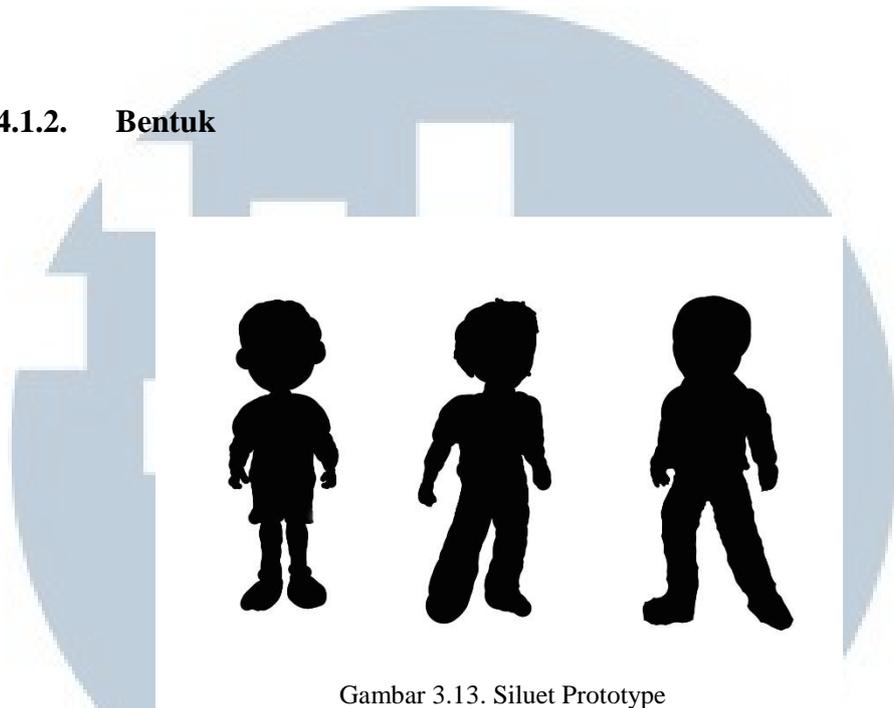
Gambar 3.12. Johnny Wiranata (Sketch 3)

(sumber: dokumentasi pribadi)

Sketsa ketiga ini menggambarkan Johnny yang memasuki usia 10 tahun. Terlihat Johnny menggunakan sweater dan celana biru jeans panjang. Ini menandakan bahwa ia sudah memiliki pengalaman untuk memelihara anjing peliharaannya. Gaya rambutnya sendiri terlihat lurus, karena melambangkan sifatnya yang tenang dan santai.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.1.2. Bentuk

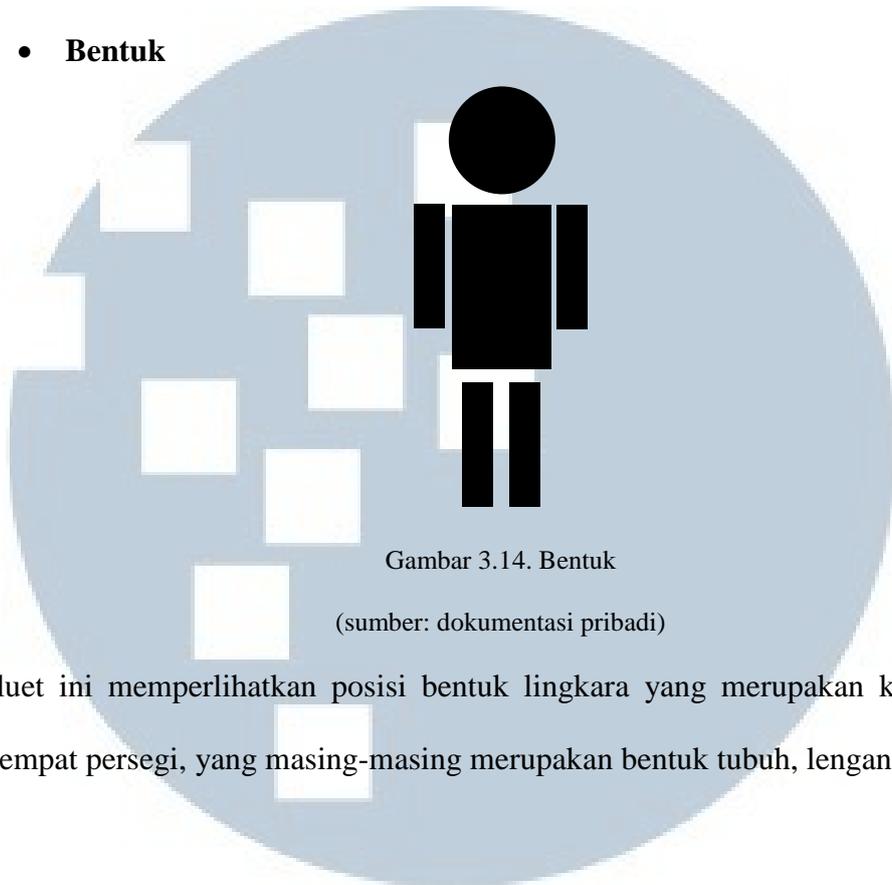


Gambar 3.13. Siluet Prototype
(sumber: dokumentasi pribadi)

Desain siluet ini memiliki kombinasi bentuk antara kotak, lingkaran dan oval. Kotak digunakan untuk proporsi badan, sementara lingkaran, diperuntukan kepada proporsi kepala karakter. Persegi ditujukan untuk menunjukkan proporsi lengan dan kaki. Dikarenakan proporsi bentuk untuk karakter Johnny Wiranata semua memiliki kesamaan, maka diperoleh bentuk berikut ini:

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

- **Bentuk**

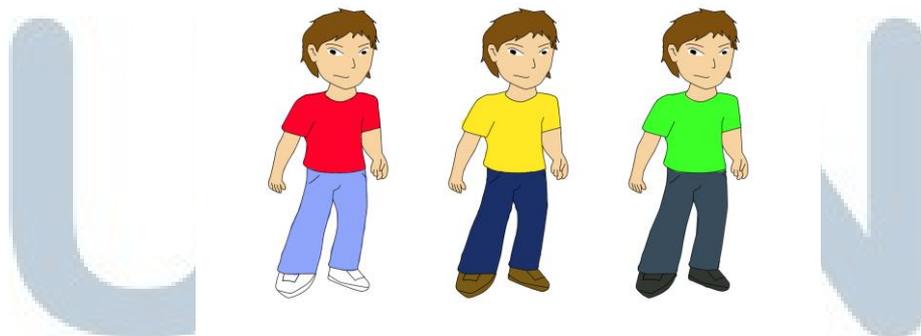


Gambar 3.14. Bentuk

(sumber: dokumentasi pribadi)

Siluet ini memperlihatkan posisi bentuk lingkara yang merupakan kepala, dan keempat persegi, yang masing-masing merupakan bentuk tubuh, lengan dan kaki.

3.4.1.3. Warna



Gambar 3.15. Alternative Coloring Johnny

(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam segi pewarnaan, Johnny menggunakan warna cenderung terang, mengingat ia terlahir dari keluarga kaya, maka baju yang dikenakan harus mencolok dan

terlihat rapi dan bagus. Sesuai dengan teori kepribadian warna yang dikemukakan oleh Collette Morris. Berikut 3 alternatifnya yang ditunjukkan di halaman berikutnya.

1. Warna 1



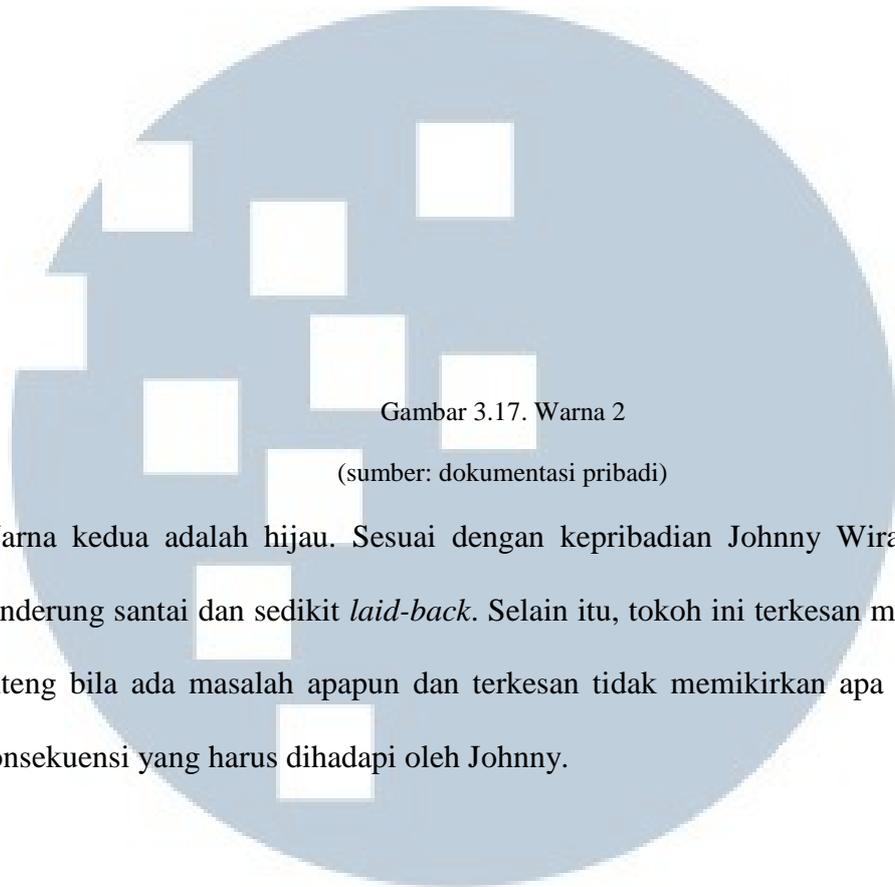
Gambar 3.16. Warna 1

(sumber: dokumentasi pribadi)

Warna pertama yang mewakili sketsa ini terdiri dari merah. Merah adalah warna yang cenderung dominan, karena Johnny digambarkan seperti sosok yang mudah emosional. Johnny digambarkan mudah meluapkan emosi amarah dan mudah panik bila terjadi masalah.

2. Warna 2





Gambar 3.17. Warna 2

(sumber: dokumentasi pribadi)

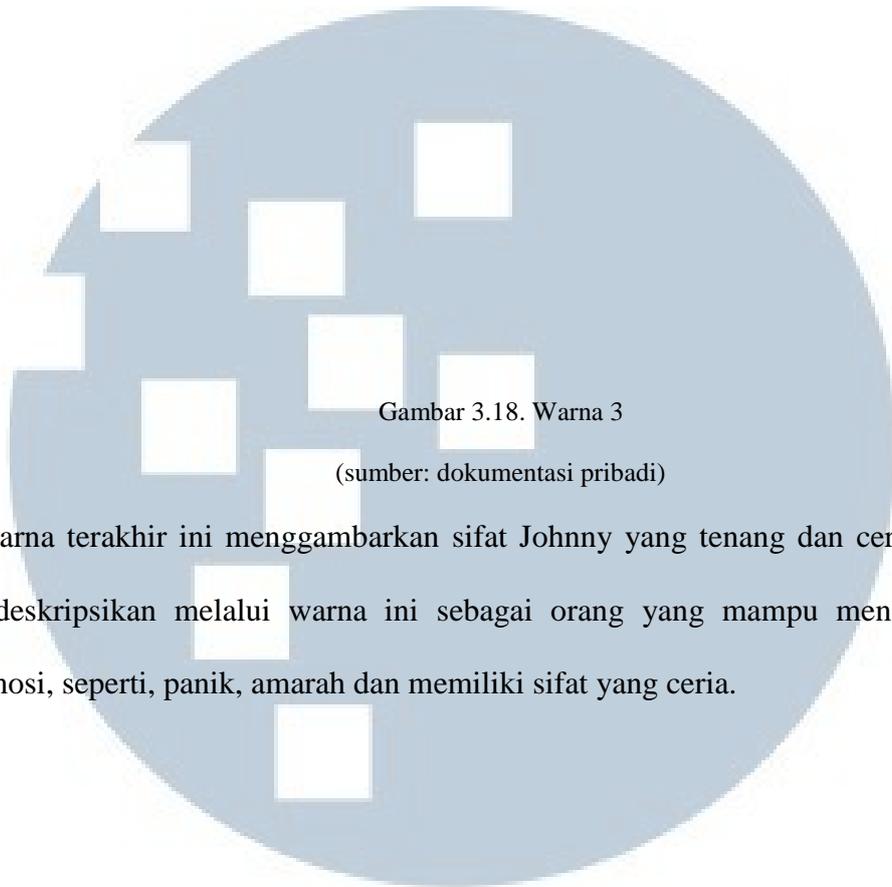
Warna kedua adalah hijau. Sesuai dengan kepribadian Johnny Wiranata yaitu cenderung santai dan sedikit *laid-back*. Selain itu, tokoh ini terkesan menganggap enteng bila ada masalah apapun dan terkesan tidak memikirkan apa resiko dan konsekuensi yang harus dihadapi oleh Johnny.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. Warna 3





Gambar 3.18. Warna 3

(sumber: dokumentasi pribadi)

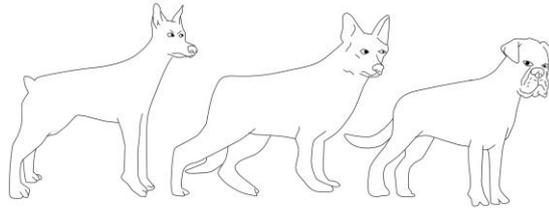
Warna terakhir ini menggambarkan sifat Johnny yang tenang dan ceria. Johnny dideskripsikan melalui warna ini sebagai orang yang mampu mengendalikan emosi, seperti, panik, amarah dan memiliki sifat yang ceria.

3.4.2. Max

Three-Dimensional Character: Max

- **Physiology:** Max adalah anjing peliharaan milik keluarga Wiranata. Ia memiliki rentang umur 1 tahun.
- **Sociology:** Max tinggal bersama keluarga Wiranata yang moderat namun cenderung kaya.
- **Psychology:** Max memiliki sifat tegas, namun disisi lain ia memiliki sifat patuh pada keluarga Wiranata.

3.4.2.1. Sketsa Karakter



Gambar 3.19. Sketsa Max

(sumber: dokumentasi pribadi)

Sketsa ini menampilkan Max, anjing peliharaan Johnny Wiranata. Ketiga sketsa ini mewakili 3 ras anjing yaitu *Doberman pinscher*, *German shepherd* dan *Boxer*.

1. Sketsa 1

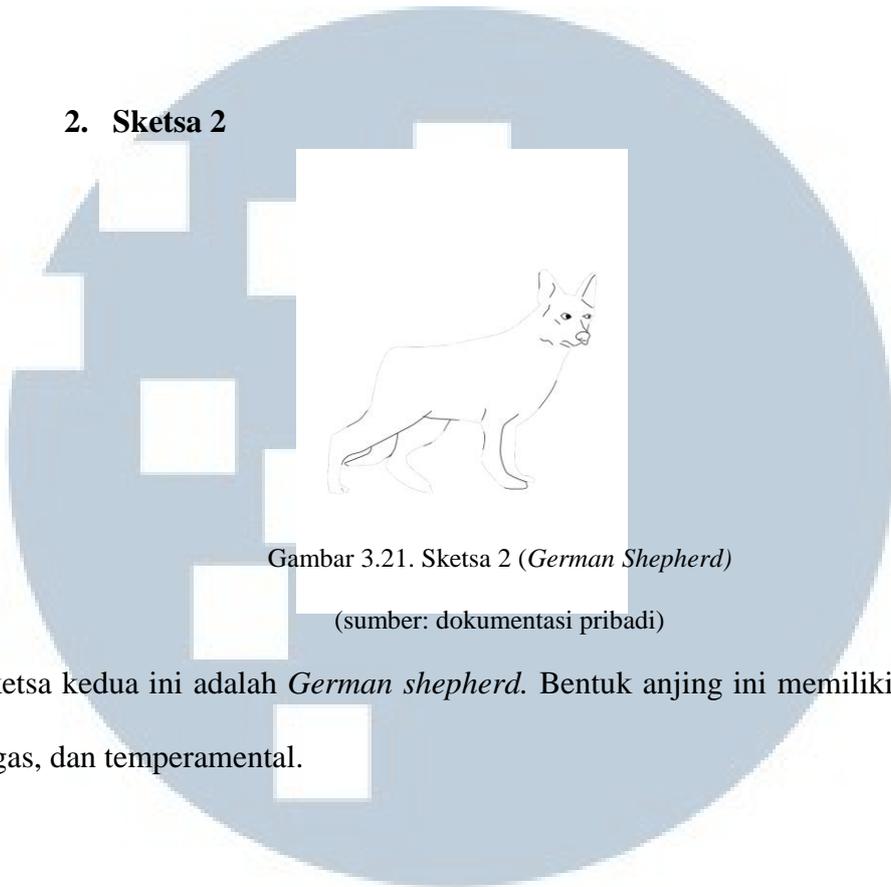


Gambar 3.20. Sketsa 1 (*Doberman Pischer*)

(sumber: dokumentasi pribadi)

Sketsa pertama ini adalah *Doberman pinscher*. Ini adalah bentuk anjing yang dapat dikatakan merupakan peliharaan yang dapat menuruti pemiliknya.

2. Sketsa 2



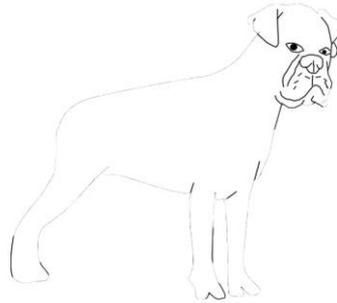
Gambar 3.21. Sketsa 2 (*German Shepherd*)

(sumber: dokumentasi pribadi)

Sketsa kedua ini adalah *German shepherd*. Bentuk anjing ini memiliki sifat yang tegas, dan temperamental.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. Sketsa 3

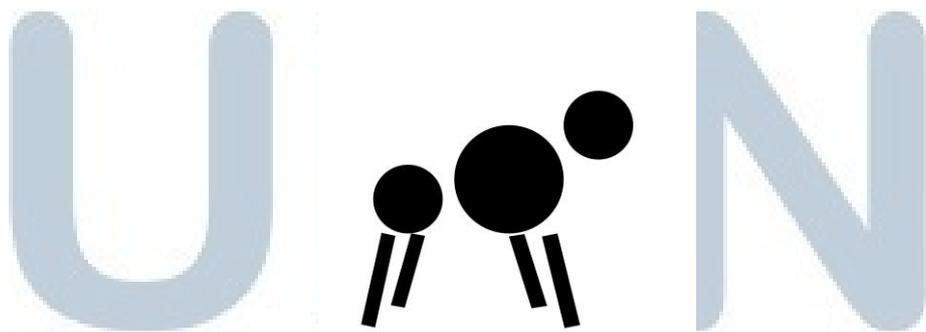


Gambar 3.22. Sketsa 3 (*Boxer*)

(sumber: dokumentasi pribadi)

Sketsa yang ketiga adalah anjing tipe *Boxer*. *Boxer* lebih dipergunakan untuk anjing penjaga.

3.4.2.2. Bentuk

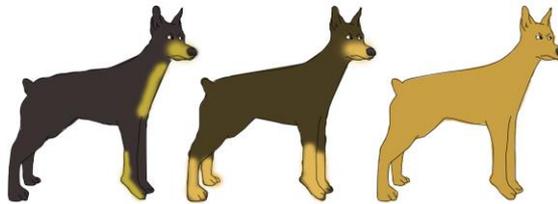


Gambar 3.23. Bentuk

(sumber: dokumentasi pribadi)

Untuk ketiga sketsa diatas, siluet ini memiliki satu kesamaan, yaitu dalam proporsi tubuh, dimana dua lingkaran membentuk tubuh, dengan lingkaran kecil sebagai kepala dan keempat persegi sebagai kaki.

3.4.2.3. Warna



Gambar 3.24. Alternative Coloring Max

(sumber: dokumentasi pribadi)

Untuk pewarnaan, Max lebih condong ke arah cokelat gelap, namun ada yang terang. Hal ini dikarenakan bahwa warna kulit untuk anjing yang sama berbeda dalam kulit dan bervariasi tentunya.

1. Warna 1



Gambar 3.25. Color 1

(sumber: dokumentasi pribadi)

Warna pertama memiliki dominan cokelat tua, dan memiliki gradasi cokelat muda di bagian dada dan kaki.

2. Warna 2

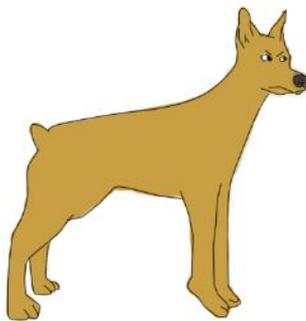


Gambar 3.26. Color 2

(sumber: dokumentasi pribadi)

Dari segi perwarnaan ini, lebih didominasi oleh warna cokelat muda-medium, walaupun masih tergolong cokelat tua.

3. Warna 3



Gambar 3.27. Color 3

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pewarnaan ini menunjukkan dominasi cokelat muda untuk keseluruhan kulit. Dan warna kulit yang terlihat terang.