

## BAB III

### METODOLOGI

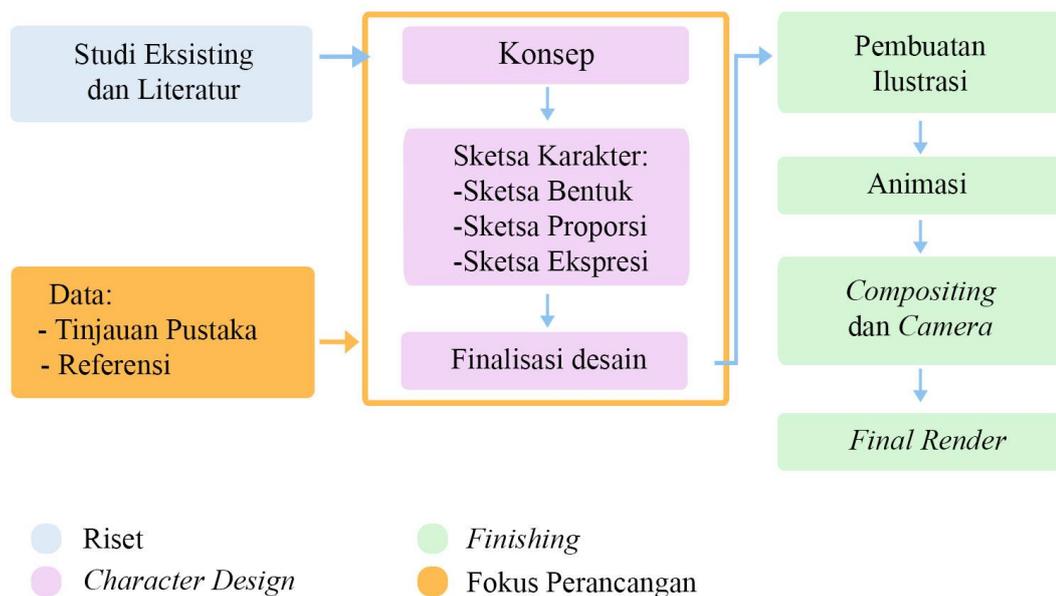
#### 3.1. Gambaran Umum

Proyek Tugas akhir ini dibuat berdasarkan dongeng yang diceritakan orang tua penulis. Hasil akhir dari proyek ini berbentuk *motion comic* digital dengan menggunakan gaya gambar semi-realis yang ditargetkan untuk anak-anak usia 6-12 tahun (SD) dan berdurasi kurang dari 5 menit. Gaya gambar semi-realis digunakan guna mendukung penulis menghasilkan karakter yang lebih fleksibel. Latar tahun cerita adalah tahun 2016 di Kota Tangerang, *motion comic* ini mengisahkan tentang seorang anak bernama Talitha yang belajar tentang kehidupan dari semut. Penulis akan merancang dua tokoh utama yaitu Talitha dan semut.

Proyek penulis kerjakan sendiri dari awal sampai akhir. Penulis berperan sebagai pembuat konsep cerita, penulis naskah, desainer karakter, ilustrator dan animator. Namun fokus penulis pada tugas akhir ini adalah pada perancangan visual karakter Talitha dan Semut.

#### 3.2. Metodologi

Proses perancangan yang dilakukan dikategorikan dalam 3 tahap kerja, yaitu tahap riset, tahap *character design*, dan tahap *finishing*. Berikut adalah bagan tahapan kerja:



Gambar 3.1. Bagan tahapan kerja

Proyek ini pertama-tama dimulai dari tahap riset dimana penulis melakukan riset dan mengumpulkan teori yang diperlukan melalui studi eksisting dan studi literatur, dengan melakukan observasi dari karya film serta membaca berbagai macam teori dari buku, jurnal, maupun ebook. Tahap selanjutnya adalah *character design* dimana konsep karakter mulai dibangun dengan mengumpulkan data-data pendukung berupa artikel dan referensi yang kemudian digunakan untuk memberi gambaran 3 dimensi karakter. Kemudian mengacu data dan referensi yang dikumpulkan, mulai dibuat sketsa dan eksplorasi karakter. Tahap ini diakhiri dengan finalisasi desain karakter.

Tahap yang terakhir adalah tahap *finishing* dimana penulis membuat *digital painting* ilustrasi yang dibutuhkan. Kemudian memberi animasi yang

dibutuhkan kepada ilustrasi yang sudah ada. Ilustrasi yang telah dianimasikan kemudian disusun, diberi pergerakan kamera dan musik serta efek suara. Kemudian tahap ini diakhiri dengan *final rendering*.

### **3.2.1. Sinopsis**

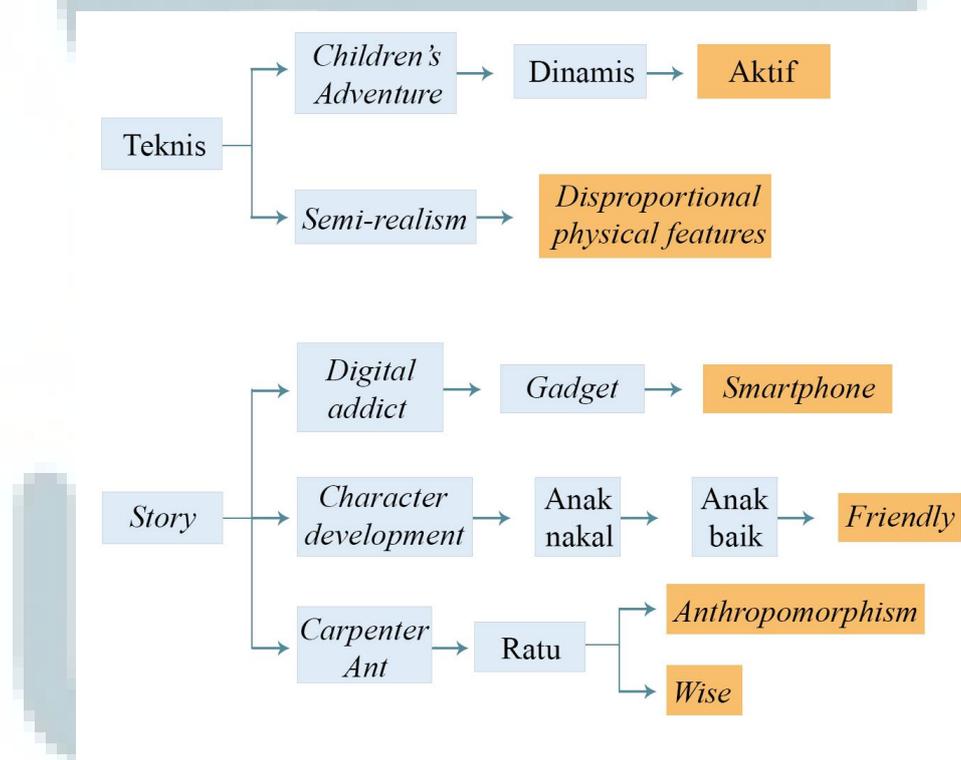
Di Kota Tangerang, hidup seorang gadis cilik bernama Talitha. Talitha adalah gadis kecil yang kecanduan bermain gadget dan manja, selalu ingin kemauannya dituruti. Dia juga egois dan tidak disukai teman-temannya. Suatu pagi, saat Talitha hendak pergi ke sekolah, ibunya berpesan agar Talitha cepat pulang setelah sekolah. Namun Talitha tidak mentaati perkataan ibunya dan malah pergi taman sekolah. Sesampai di taman Talitha pun duduk di bawah pohon besar. Di bawah pohon, Talitha bermain dengan telepon genggamnya hingga hampir tertidur. Namun perhatiannya dicuri oleh seekor semut raksasa mendekatinya.

Semut mengajak Talitha ikut masuk ke dalam sarangnya dan menawarkan Talitha untuk membantu semut-semut lain. Sebagai imbalannya Talitha dapat menunggangi capung dan terbang di udara. Saat sedang terbang, gengaman tangan Talitha terlepas dari tali dan Ia terjatuh. Talitha terbangun kaget dan menyadari bahwa semenjak tadi semuanya hanyalah mimpi. Ia tertidur di bawah pohon besar itu. Talitha tiba-tiba teringat pesan ibunya untuk cepat pulang dan langsung berlari ke rumah. Talitha selalu mengingat bagaimana Ia belajar kehidupan dari semut-semut dan Talitha pun tidak lagi mempertahankan sikap buruknya.

### 3.3. Konsep

Proyek tugas akhir ini menceritakan tentang seorang anak kecil yang disuguhi dengan kemajuan teknologi, salah satunya *gadget*, ke dalam bentuk cerita fiksi dengan *genre children's adventure*. Oleh karena itu, cerita dalam proyek tugas akhir ini akan mengandung unsur-unsur yang tidak sesuai dengan dunia nyata.

Sebagai dasar perancangan karakter dalam proyek tugas akhir ini, penulis melakukan *brainstorming* dan menyusun *mind mapping* secara teknis maupun cerita dengan menggunakan *keyword* seperti *children's adventure*, *semi-realism*, *gadget addict*, Semut, dan *Character development*.



Gambar 3.2. *Mind mapping*

Dari *mind mapping* di atas penulis mendapatkan keyword baru yang akan dipakai untuk membuat karakter dalam proyek tugas akhir ini seperti, aktif, *disproportional physical features*, *smartphone*, *friendly*, *anthropomorphism*, dan *wise*.

### **3.3.1. Konsep Karakter Talitha**

Talitha adalah karakter utama dalam *motion comic* “Talitha”. Nama Talitha berasal dari bahasa Ibrani yang berarti gadis muda belia.

#### **3.3.1.1. Fisiologi**

Dari segi fisiologi, bentuk fisik Talitha merujuk kepada ciri fisik anak Indonesia yang memiliki garis keturunan antara darah Etnis Jawa dan Etnis Tionghoa. Indonesia sendiri terdiri dari berbagai macam suku bangsa yang jumlahnya mencapai hampir lebih dari 1,300 suku bangsa. Suku Jawa yang berasal dari Pulau Jawa menempati urutan pertama sebagai kelompok suku bangsa yang terbesar di Indonesia dengan penduduk sebanyak lebih dari 95,2 juta jiwa atau sekitar 40,2% dari populasi penduduk Indonesia. Etnis Tionghoa menempati urutan ke 18 dengan jumlah mencapai lebih dari 2,8 juta jiwa atau sekitar 1,2% dari populasi penduduk Indonesia (Sensus penduduk 2010).

| Suku | Foto   | Ciri Fisik   |
|------|--|--|
| Jawa |  <p data-bbox="550 719 986 952">Gambar 3.3. Wajah anak Suku Jawa<br/>(<a href="http://assets.rappler.com/612F469A6EA84F6BAE882D2B94A4B421/img/2FE8845501ED45ABAC000795080E3A81/indonesian-child.jpg">http://assets.rappler.com/612F469A6EA84F6BAE882D2B94A4B421/img/2FE8845501ED45ABAC000795080E3A81/indonesian-child.jpg</a>)</p> <p data-bbox="550 1753 986 1836">Gambar 3.4. Perawakan anak Suku Jawa<br/>(<a href="https://azarine.files.wordpress.com/2008/08/aza1.jpg">https://azarine.files.wordpress.com/2008/08/aza1.jpg</a>)</p> | <p data-bbox="1118 383 1386 1585">Secara umum berambut hitam, mata hitam berukuran besar, telinga besar yang mengarah ke luar, lipatan mata lebar, hidung pesek berukuran sedang dan terdapat ketebalan sedang pada bibir atas dan bawah, kulit sawo matang, dan bentuk wajah bulat dengan rahang mengotak. Perawakan kecil.</p> |

|                 |   |  |
|-----------------|---|--|
| <p>Tionghoa</p> |  <p>Gambar 3.5. Wajah anak Etnis Tionghoa<br/>(<a href="http://cache2.asset-cache.net/gc/176810044-asian-schoolgirl-gettyimages.jpg?v=1&amp;c=IWSAsset&amp;k=2&amp;d=pD%2BXzOjRHEgUF9np0LtWojfRi0uiEQg5lXhWyOfWi2OtU4%2B9DKIFTtkbhoRjmQpP">http://cache2.asset-cache.net/gc/176810044-asian-schoolgirl-gettyimages.jpg?v=1&amp;c=IWSAsset&amp;k=2&amp;d=pD%2BXzOjRHEgUF9np0LtWojfRi0uiEQg5lXhWyOfWi2OtU4%2B9DKIFTtkbhoRjmQpP</a>)</p>  <p>Gambar 3.6. Perawakan anak Etnis Tionghoa<br/>(<a href="http://www.china-mike.com/wp-content/uploads/2011/03/chinese-primary-students-school3.jpg">http://www.china-mike.com/wp-content/uploads/2011/03/chinese-primary-students-school3.jpg</a>)</p> | <p>Secara umum<br/>berkulit terang,<br/>bentuk wajah<br/>cenderung oval,<br/>rambut lurus<br/>berwarna coklat<br/>gelap, mata kecil<br/>berwarna coklat<br/>gelap dan<br/>cenderung<br/>memiliki sudut luar<br/>mata yang tinggi,<br/>lipatan mata kecil,<br/>bibir tipis dan<br/>hidung kecil yang<br/>sedikit pesek.<br/>Perawakan kurus<br/>dan tinggi.</p> |
|-----------------|---|--|

Tabel 3.1. Perbandingan ciri fisik Suku Jawa dan EtnisTionghoa

### 3.3.1.2. Sosiologi

Menurut Goswami dan Singh (2016), Kemajuan teknologi terutama *smartphone* sudah tidak asing lagi dikalangan anak-anak. Bagi anak-anak, selain untuk berkomunikasi, *smartphone* lebih sering digunakan sebagai media hiburan seperti *games*, musik, atau video. Fitur-fitur tersebut dapat membawa anak kepada tahap Kecanduan. Pada tahap ini, *smartphone* membuat anak kehilangan rasa sosial, serta menggeser kebiasaan dan bahkan budaya. Anak menjadi acuh tak acuh dengan lingkungan sekitar dan tidak lagi terbiasa budaya komunikasi tatap muka. Hal ini menyebabkan menurunnya kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan temannya. Konten-konten dalam *smartphone* dapat membuat anak menjadi sering marah, tidak sabaran, agresif dan mulai sering melawan orang tua.

### 3.3.1.3. Psikologi

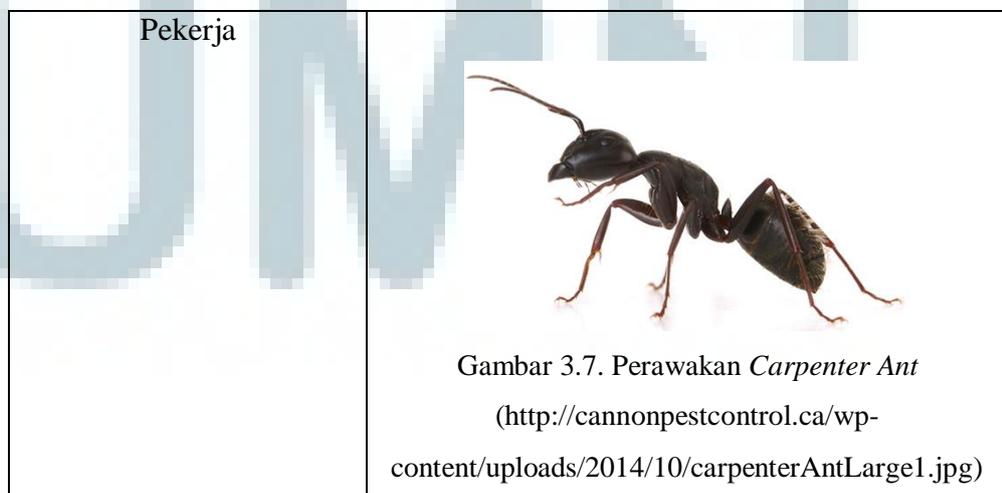
Sifat-sifat anak yang terbentuk akibat kecanduan gadget dapat di kategorikan dalam temperamen *choleric*. Menurut Dr. D. W. Ekstrand dalam artikelnya *The Four Temperaments* (2012), orang dengan tipe temperamen ini cenderung otoriter, penuh semangat, bertindak cepat, aktif, dan berkemauan keras. Sering kali merasa terlalu puas terhadap dirinya sendiri dan merasa tidak memerlukan orang lain. Ia juga cepat menilai sesuatu, tidak sabar, dan mudah marah. Karakter ini tidak mudah memberi simpati kepada orang lain atau menunjukkan rasa kasih sayang.

### 3.3.2. Konsep karakter Semut

Semut merupakan karakter utama kedua dalam cerita “Talitha”. Ia merupakan ratu koloni semut yang berperan sebagai mentor. Ia yang berperan besar dalam *character development* Talitha.

#### 3.3.2.1. Fisiologi

Dari segi fisiologi, Semut adalah seekor ratu semut jenis *carpenter ant* (*Camponotus Pennsylvanicus*). Menurut Dr. Eleanor (2013) *Carpenter Ant* atau disebut juga semut tukang kayu adalah salah satu jenis semut terbesar yang pernah ditemukan. Semut tukang kayu ini dapat berukuran berkisar dari 0,7 cm hingga 1,3 cm. Namun untuk ratu dapat bertumbuh hingga maksimal 2,5 cm dengan bagian dada dan pundah yang besar. Mereka dapat hidup hingga mencapai 15 tahun. Dibalik ukurannya yang besar, semut tukang kayu tergolong ramah dan tidak berbahaya. Warna semut tukang kayu secara umum adalah hitam dengan campuran kemerahan dan kekuningan atau keemasan.



|              |   |
|--------------|---|
| Ratu         |  <p>Gambar 3.8. Perawakan ratu <i>Carpenter Ant</i><br/>(<a href="http://somethingscrawlinginmyhair.com/wp-content/uploads/2012/12/NYCA.Queen_.Side_.jpg">http://somethingscrawlinginmyhair.com/wp-content/uploads/2012/12/NYCA.Queen_.Side_.jpg</a>)</p> |
| Perbandingan |  <p>Gambar 3.9. Perbandingan ukuran ratu dan pekerja<br/>(<a href="http://entoweb.okstate.edu/ddd/Images/carpenter-ants3.jpg">http://entoweb.okstate.edu/ddd/Images/carpenter-ants3.jpg</a>)</p>   |

Tabel 3.2. Perawakan *Carpenter Ant*

### 3.3.2.2. Sosiologi

Willson dalam *film* dokumentasinya *The Lord of Ants* (2014), mengatakan bahwa semut membangun koloni pada umumnya di hutan di dalam pepohonan. Namun mereka juga sering kali bersarang dalam bagian rumah manusia yang berbahan dasar kayu. Sistem koloninya sendiri sama dengan sistem koloni semut secara umum. Struktur koloninya terdiri atas 3 jenis kelas semut yaitu ratu, *drone* (semut jantan), dan semut pekerja (*commoners*). Koloni semut mayoritas terdiri dari semut betina. Semut

dikenal dengan sistem kerja yang unik yaitu dengan meninggalkan feromon, yaitu zat kimia yang dihasilkan oleh semut untuk mengenali anggota semut dalam satu koloni. Dengan feromon ini semut juga saling bekerja sama meninggalkan jejak mereka terutama saat menemukan jalan terdekat menuju makanan, sehingga akan memudahkan anggota semut lain untuk menuju ke lokasi makanan tersebut. Selain bekerja sama untuk mengumpulkan makanan, semut juga menggunakan meninggalkan jejak zat tersebut saat mati, untuk memperingati anggota semut lain agar tidak mendekat ke daerah kematiannya.

#### **3.3.2.3. Psikologi**

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa semut memiliki kepribadian baik secara individu maupun secara kelompok. Menurut Hoffman (2015) dalam artikelnya, Entomologis Raphael Boulay menyatakan bahwa dalam kelompok, semut dapat dikategorikan dalam kategori berbeda yang disebut juga *behavioral syndrome*. Sindrom ini berarti semut memiliki tipe kepribadian yang serupa dengan manusia, seperti proaktif dimana semut cenderung pemberani, agresif, dan suka mengambil resiko, atau reaktif dimana semut cenderung pemalu, tenang, dan jarang mengambil resiko.

Menurut Jon Lieff M. D. (2015), semut juga merupakan hewan yang sangat cerdas. Mereka juga menggunakan daya ingat yang digunakan untuk menghafal dan menghitung jalan kembali ke sarang atau ke tempat dimana mereka menemukan makanan. Semut juga mermahir dalam

membangun sesuatu dan terbukti dapat menggunakan alat sebagai pendukung saat dibutuhkan, yang merupakan sifat unik dari manusia. Semut adalah hewan yang pekerja keras dan tanpa pamrih. Mereka rela menempatkan diri dalam bahaya hanya untuk menolong semut lain. Selain itu semut juga merupakan hewan yang penuh pertimbangan, terutama dalam memilih sarang. Saat menemukan suatu tempat yang tepat, semut tidak langsung berpindah tetapi memanggil semut-semut lainnya untuk ikut serta mempertimbangkan. Mereka juga merupakan hewan yang sangat ambisius untuk memperbesar koloni mereka, dan terkadang hal ini dicapai dengan cara menculik telur-telur semut yang belum menetas dari sarang semut lain namun dengan spesies yang sama.

#### **3.3.2.4. Anthropomorphism dalam Animasi**

Guna mendukung cerita yang bergenre *children's adventure*, penulis menggunakan unsur *anthropomorphism* di dalamnya. Dalam literatur ataupun animasi, hewan sering muncul menggantikan manusia, hidup dalam lingkungan manusia dan saling berinteraksi. *Anthropomorphism* adalah penerapan bentuk manusia atau ciri manusia tertentu kepada obyek yang bukan manusia. Karakter antropomorfis sangat menarik karena dapat merepresentasikan banyak hal terkait dengan sifat manusia dan hewan mereka (Jardim, 2013). Untuk dapat membuat karakter antropomorfis dengan tepat, penulis melakukan observasi dan mengambil referensi mengenai bagaimana visualisasi karakter antropomorfis dari film animasi *Pinocchio* (1940) dan *A Bug's Life* (1998).



Gambar 3.10. Dot (*A Bug's Life*, 1998)

(<http://vignette3.wikia.nocookie.net/disney/images/2/2a/Dot.png/revision/latest?cb=20110628212934>)



Gambar 3.11. Jiminy Cricket (*Pinocchio*, 1940)

(<http://www.wikihow.com/images/4/4a/JiminyCricket-Color-Step-10.jpg>)

Day (2015) mengategorikan karakter antropomorfis dalam 2 jenis yaitu *real* dan *fantastic* berdasarkan struktur perilaku makhluk oleh Stuart Sumida. Kategori *real* adalah dimana karakter antropomorfis baik secara visual dan perilaku masih cenderung ke arah hewan sungguhan daripada

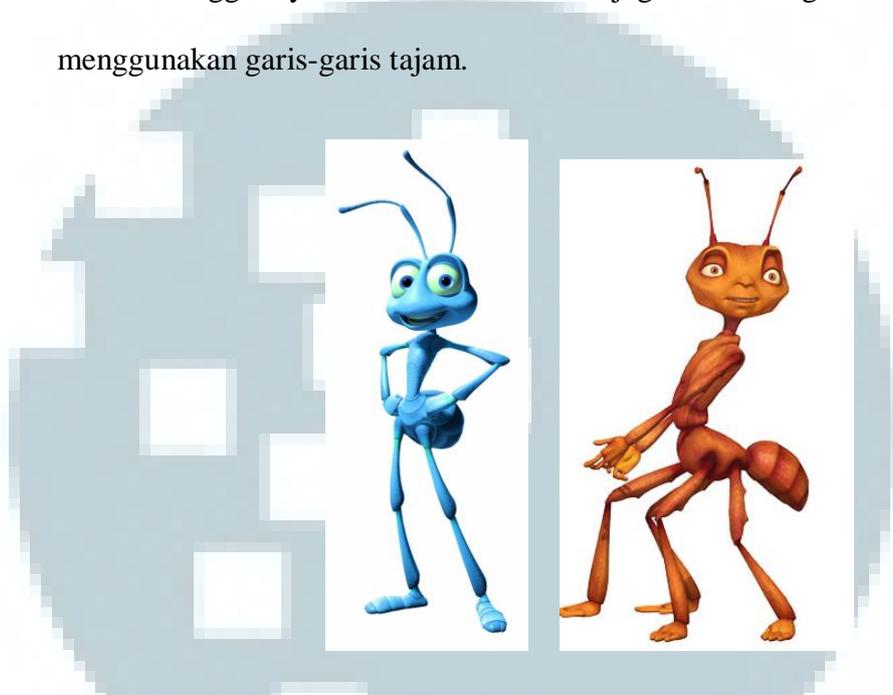
manusia. Sedangkan kategori *fantastic* memiliki ciri sebaliknya. Karakter Dot dari film *A Bug's Life* termasuk ke dalam kategori *real* dan karakter Jiminy Cricket dari film *Pinocchio* termasuk ke dalam kategori *fantastic*. Selain itu penulis kembali melakukan observasi dari film *A Bug's Life* (1998), tetapi kali ini terhadap ekspresi karakter antropomorfis.



Gambar 3.12. Ekspresi karakter Flick  
(*A Bug's Life*, 1998)

Berhubungan dengan adanya karakter semut yang diberi unsur anthropomorphism, selain berdasarkan kategori, penulis juga mengumpulkan referensi dan melakukan perbandingan bagaimana pengaplikasian anthropomorphism serta bentuk pada fisik hewan semut dalam film *A Bug's Life* (1998) dan *Antz* (1998). Karakter semut pada film *A Bug's Life* cenderung memiliki garis-garis halus dan bentuk bulat. Mereka dapat dikategorikan dalam kategori karakter antropomorfis *real* karena secara keseluruhan masih menyerupai hewan semut sesungguhnya, tetapi terdapat unsur *anthropomorphism* dengan penyederhanaan wajah dan pemberian dua kaki dan dua tangan serta berdiri atas dua kaki seperti manusia. Karakter semut pada film *Antz* juga dapat dikategorikan dalam

kategori *real*, tetapi pemberian unsur *anthropomorphism* hanya terlihat pada wajah saja. Sedangkan kaki dan tangannya tetap menyerupai hewan semut sesungguhnya. Selain itu karakter juga cenderung dibuat dengan menggunakan garis-garis tajam.



Gambar 3.13. Perbandingan karakter antropomorfis

(Dari kiri ke kanan: <http://www.jcehrlich.com/blog/wp-content/uploads/2014/07/Flik.png>, [http://vignette1.wikia.nocookie.net/ideas/images/1/1d/Z\\_antz\\_dreamworks\\_characters.png/revision/latest?cb=20151013032428](http://vignette1.wikia.nocookie.net/ideas/images/1/1d/Z_antz_dreamworks_characters.png/revision/latest?cb=20151013032428))

#### 3.4. Observasi Pengaruh *Character Development*

Selain itu, penulis juga melakukan observasi mengenai pengaruh *character development* terhadap 3 dimensi karakter, *archetype* dan ekspresi dari karakter Gru dalam film animasi *Despicable Me* (2010). Observasi juga berfokus pada perkembangan karakter Gru.

Gru merupakan karakter utama dari film animasi *Despicable Me* (2010). Awal mulanya Ia adalah seorang penjahat yang berambisi menjadi penjahat

nomor 1 di dunia dan terobsesi mencuri bulan. Namun setelah membangun hubungan dengan 3 anak angkatnya, Gru menjadi sosok yang bertujuan untuk menjadi ayah yang baik. Gru merupakan karakter dengan tipe *archetype the shadow*, Ia adalah sosok yang licik dan tidak berperasaan. Ia juga jahat, sadis, dan acuh tak acuh pada anak-anak. Namun seiring dengan berjalannya cerita, *archetype* Gru bertransformasi menjadi *archetype the hero*. Gru menjadi sosok yang lebih perhatian atau peduli terhadap anak-anak, rekan kerja, dan buruh-buruhnya. Ia juga melepaskan obsesi dan tujuannya serta berusaha menjadi ayah yang baik bagi anak-anaknya.



Gambar 3.14. Ekspresi wajah Gru sebelum *character development*  
(Despicable Me, 2010)



Gambar 3.15. Ekspresi wajah Gru setelah *character development*  
(Despicable Me, 2010)

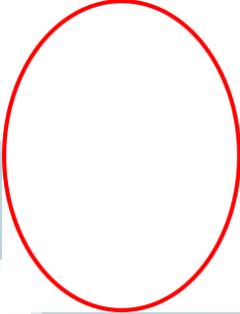
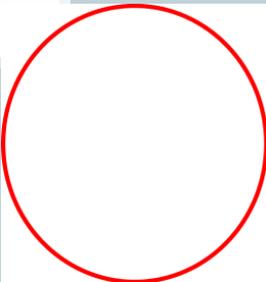
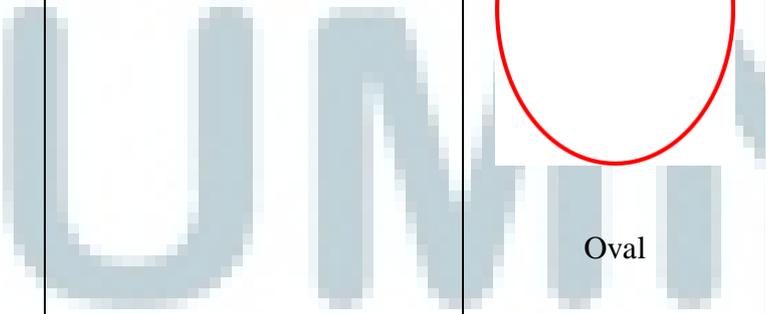
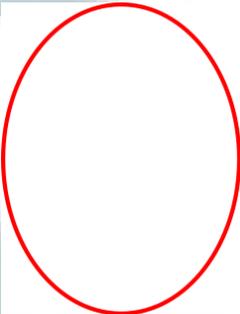
Penulis juga menemukan bahwa *character development* berpengaruh terhadap ekspresi karakter, tetapi tidak pada bentuk wajah. Dari observasi ekspresi Gru, penulis menemukan bahwa ada perubahan ekspresi Gru setelah mengalami *character development*. Ekspresi Gru sebelumnya mayoritas merupakan ekspresi marah, mengejek dan ekspresinya sangat menunjukkan sifat jahatnya. Sedangkan ekspresi Gru setelah mengalami *character development* terlihat menunjukkan lebih banyak kelembutan dan Ia juga lebih sering menunjukkan ekspresi kesedihan dan kebahagiaan.

### **3.4.1. Sketsa dan Eksplorasi**

#### **3.4.1.1. Talitha**

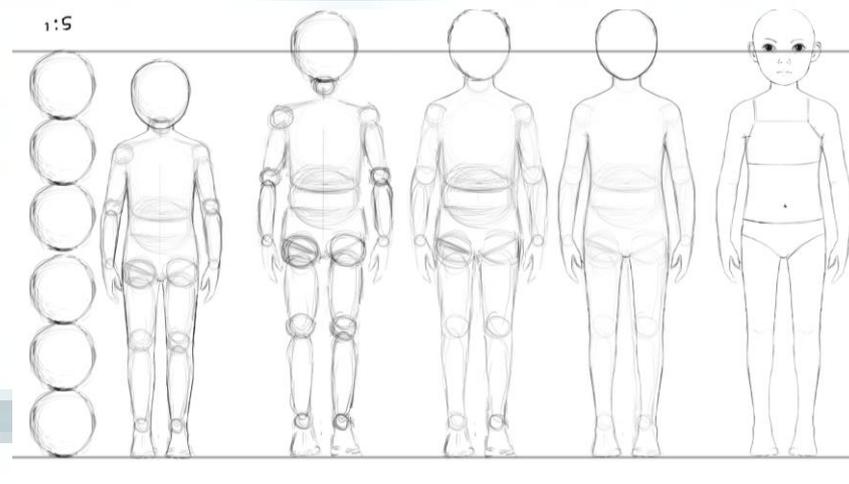
Setelah melalui tahap konsep penulis melanjutkan proses ke tahan sketsa dan eksplorasi. Pada tahap ini penulis membuat eksplorasi wajah Talitha merujuk kepada teori bentuk wajah oleh McCarthy (2007) dan referensi yang sudah dikumpulkan.

| No | Referensi | Bentuk Dasar | Sketsa |
|----|-----------|--------------|--------|
|----|-----------|--------------|--------|

|    |  |  |   |
|----|--|--|---|
| 1. |     |  <p>Oval</p>   |    |
| 2. |    |  <p>Bulat</p> |   |
| 3. |  |  <p>Oval</p> |  |

Tabel 3.1. Perkembangan bentuk wajah karakter Talitha

Perkembangan wajah karakter Talitha di atas merupakan eksplorasi berdasarkan bentuk dasar oval dan bulat dan ciri fisik anak Etnis Tionghoa dan Suku Jawa. Perkembangan selain berpusat pada bentuk dasar juga dilakukan pada bentuk rahang, hidung dan mulut. Sketsa nomor 1 merupakan hasil sketsa yang dibuat sepenuhnya berdasarkan referensi foto anak Etnis Tionghoa. Anak pada foto tersebut memiliki bentuk dasar wajah oval yang kemudian penulis aplikasikan ke dalam sketsa nomor 1. Pada sketsa nomor 2 penulis mengacu pada referensi foto wajah anak Suku Jawa yang memiliki bentuk dasar wajah bulat. Penulis kemudian mencoba membuat sketsa dengan memadukan ciri fisik anak Suku Jawa dan Etnis Tionghoa serta menggunakan bentuk dasar oval untuk menghasilkan sketsa nomor 3. Namun penulis melakukan kesalahan pada tahap ini karena belum menerapkan kata kunci *friendly*. Setelah itu penulis kemudian membuat sketsa badan karakter Talitha.



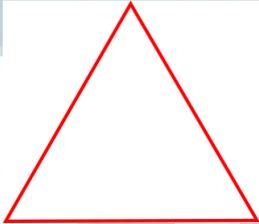
Gambar 3.16. Sketsa proporsi tubuh karakter Talitha

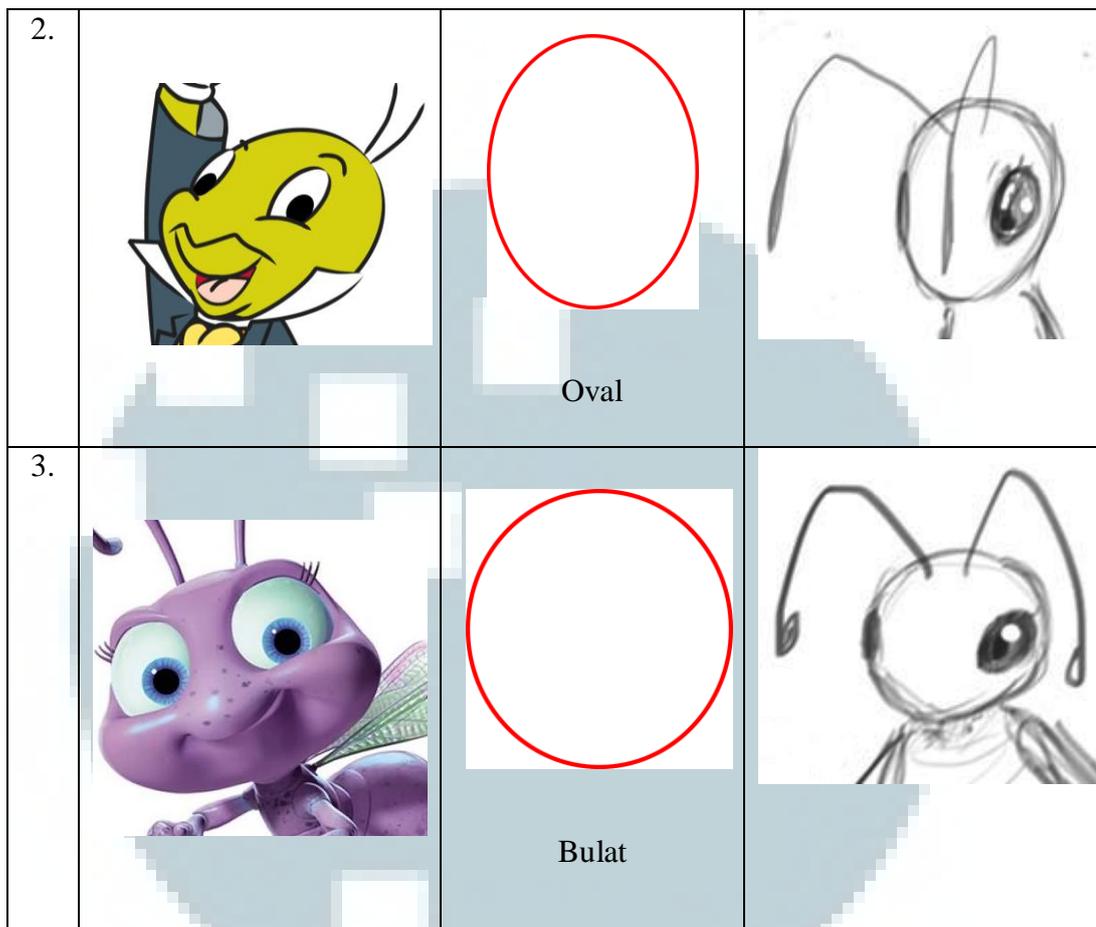
Sketsa bentuk tubuh diatas dibuat berdasarkan teori proporsi ideal oleh Andrew Loomis (1943), yaitu proporsi ideal anak berusia 5 tahun dengan proporsi tubuh 1:6 (tinggi keseluruhan tubuh terdiri atas tinggi 6 kepala. Perkembangan pada tubuh karakter Talitha difokuskan pada bobot dan tinggi tubuh.

### 3.4.1.2. Semut

Setelah membuat sketsa dan eksplorasi karakter Talitha, penulis kemudian mulai membuat sketsa dan eksplorasi untuk karakter Semut. Sketsa dibuat berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan dan teori-teori bentuk.

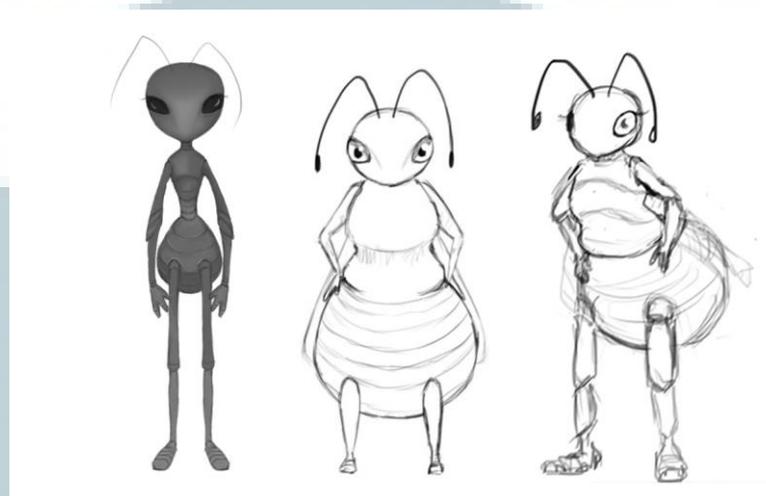
Tabel 4.1. Perkembangan bentuk wajah karakter Semut

| No | Referensi   | Bentuk Dasar   | Sketsa  |
|----|---|--|---|
| 1. |  | <br>Segitiga |  |



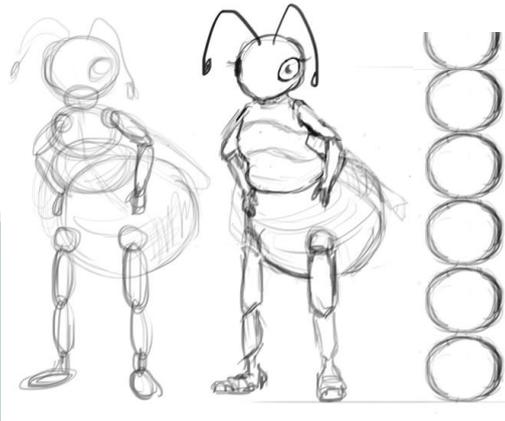
Perkembangan wajah karakter Semut di atas merupakan eksplorasi berdasarkan bentuk dasar segitiga, oval, dan bulat. Perkembangan selain berpusat pada bentuk dasar juga dilakukan pada bentuk rahang dan mata. Sketsa semut nomor 1 merupakan sketsa yang dibuat dengan mengacu kepada referensi foto *Carpenter Ant* sesungguhnya, yang cenderung memiliki bentuk dasar wajah segitiga. Pada tahap ini penulis terlalu terpaku pada ciri semut sungguhan dan kembali mengulangi kesalahan yang sama yaitu melupakan kata kunci *wise*. Bentuk dasar pada sketsa nomor 1 yang adalah segitiga berkontradiksi dengan kata kunci yang penulis dapatkan. Maka penulis kembali merujuk pada teori bentuk dasar

wajah McCarthy (2007) dan mencoba membuat bentuk wajah semut menggunakan bentuk dasar oval dan bulat dan menghasilkan sketsa nomor 2 dan 3. Kemudian penulis melanjutkan dengan eksplorasi badan semut.



Gambar 3.17. Eksplorasi karakter Semut

Perkembangan di atas merupakan eksplorasi dari awal sampai hasil akhir. Perkembangan berpusat pada bentuk dasar wajah, tubuh, tinggi, serta bobot tubuh semut. Eksplorasi tubuh semut ini awalnya mengalami banyak kegagalan. Pada sketsa pertama, visual Semut menggambarkan kepribadian yang sangat kontradiktif dengan semut seharusnya. Sedangkan untuk sketsa kedua, penulis dapat membuat tubuh semut sesuai dengan konsep, tetapi terdapat kejanggalan khususnya pada bagian kaki. Hasil eksplorasi yang penulis pilih adalah eksplorasi nomor 3. Proporsi untuk tubuh semut menggunakan proporsi 1:5,5 (tinggi keseluruhan tubuh terdiri atas 5 kepala).



Gambar 3.18. Sketsa proporsi tubuh karakter Semut

UMMN