

## **BAB III**

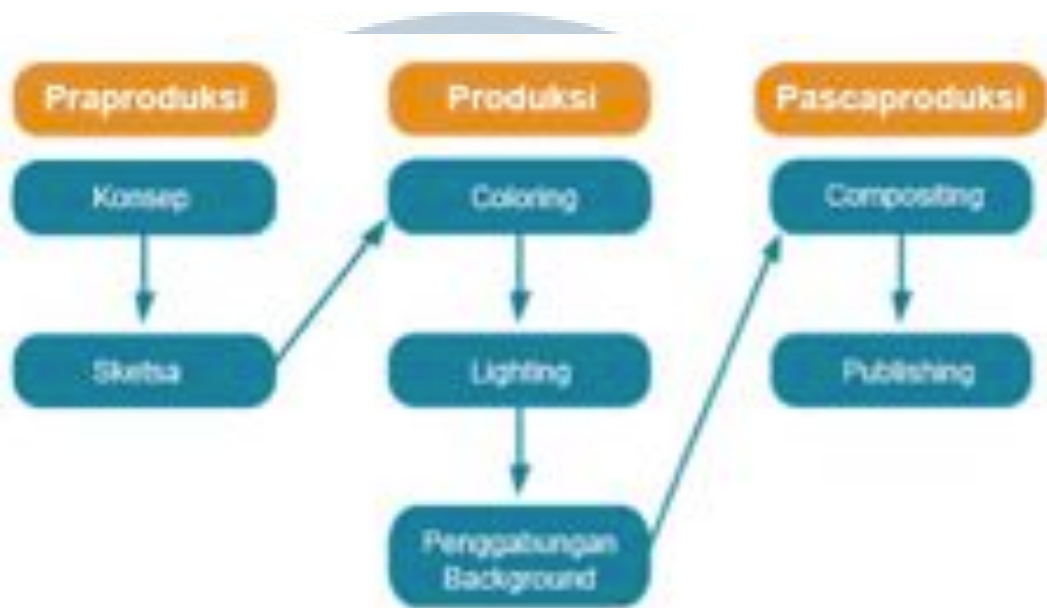
### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai karakter desainer dimana penulis bertugas untuk mendesain tokoh dalam sebuah novel interaktif yang berjudul Dream Adventure. Hasil akhir dari proyek ini berupa sebuah cerita interaktif dalam bentuk media komputer.

Dalam ceritanya, Dream Adventure mengisahkan petualangan ketiga remaja yang dipenuhi dengan rasa ingin tahu mereka yaitu, Jo, Iren, dan Romi. Mereka bertualang menjelajahi sebuah objek wisata Lawang Sewu, sebuah bangunan mistis tua di Semarang yang konon menyimpan banyak misteri. Akan tetapi sebuah kejadian tak terduga membawa mereka pergi ke masa lampau untuk ikut berperan menyelesaikan salah satu legenda rakyat Indonesia yaitu cerita Roro Jonggrang, dimana cerita ini merupakan cerita fiksi dari rekonstruksi legenda candi prambanan. Dalam cerita Roro Jonggrang mereka harus memerankan perannya masing-masing dan menyelesaikan cerita agar dapat kembali ke masanya.

Proses pengerjaan yang penulis lakukan dibagi menjadi tiga tahapan yaitu, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.



Gambar 3.1. Bagan Proses Design Tokoh

### 3.2. Praproduksi

Proses Praproduksi merupakan langkah awal dalam perencanaan pembuatan karakter, mulai dari pembuatan konsep cerita, konsep *environment*, konsep karakter, pemasukan unsur dan nilai budaya pada cerita, hingga ke pembuatan sketsa. Konsep merupakan acuan bagi tim untuk mempermudah proses produksi.

#### 3.2.1. Storyline, Treatment, dan Storyboard

Hal yang pertama kali dilakukan dalam setiap pembuatan cerita adalah menyusun ide cerita. Dalam tahapan ini semua anggota tim produksi yang tergabung dalam bagian praproduksi berkumpul dan menyuarakan ide masing-masing, kemudian seluruh ide tersebut disaring dan disusun menjadi sebuah bentuk cerita yang menarik.

Dream adventure merupakan sebuah cerita petualangan yang menggabungkan antara cerita legenda Indonesia, sejarah Indonesia, dan unsur modern dengan pendekatan yang bisa diminati oleh generasi muda.

Setelah sebuah cerita dan script tersusun, maka proses praproduksi dilanjutkan dengan memilah-milah cerita menjadi beberapa bagian scene yang kemudian dibuat dalam *treatment* oleh *scriptwriter*. *Treatment* yang telah dibuat merupakan sebuah gambaran singkat akan jalan cerita untuk menentukan jumlah *frame* sebelum dibuat kedalam *storyboard* yang merupakan sebuah acuan tim dalam mendesain karakter dan *environmentnya*.

### 3.2.2. Penyusunan Konsep Karakter

Dalam proses penyusunan konsep, penulis harus mengerti akan jalan cerita dan gambaran storyboard yang telah disusun oleh penulis naskah dan *storyboard artist*, agar dapat membuat karakter remaja yang kuat sesuai dengan kepribadiannya pada cerita. Kemudian penulis mulai mencari referensi akan kebiasaan dan gaya remaja pada masa kini dan gaya busana putri dan dayang pada masa lampau di tahun abad ke 8. Karena cerita ini merupakan cerita interaktif, maka tak lupa penulis mendokumentasikan pergerakan manusia sehari-hari untuk menjadi referensi animasi sederhana pada cerita.

Ketiga tokoh utama pada cerita ini adalah ketiga remaja pada abad ini yaitu Jo, Romi, dan Iren. Karena suatu kejadian tak terduga di Lawang Sewu mereka terhisap ke masa lalu, dimana mereka terjebak dalam sebuah cerita rakyat Roro Jonggrang. Karakter mereka pun bertransisi menjadi sebuah karakter baru

tanpa mengubah sifat dan kepribadian mereka menjadi Roro, seorang putri yang cantik jelita (Iren), seorang dayang yang membantu melayani Roro (Jo), dan seekor ayam yang membantu menggagalkan rencana pangeran yang akan menikahi Roro (Romi). Untuk keluar dari cerita ini dan kembali pada masanya, mereka harus membantu Roro untuk menyelesaikan legenda cerita rakyat itu. Berikut adalah penyusunan konsep karakter berdasarkan aspek fisiologis, psikologis, dan sosiologi.

### 3.2.2.1 Tokoh Utama

#### 1.) Johan (Jo)

- Fisiologi

Adalah seorang mahasiswa yang memiliki ketertarikan dengan sejarah, kebudayaan, dan petualangan. Ia memiliki postur badan yang tinggi, kurus, dan proporsional, dengan kaki yang jenjang yang mendukung hobinya yang senang bertualang. Ia memakai baju kasual putih dengan perpaduan denim biru membuat karakter Jo terlihat lebih maskulin dengan pembawaan yang kasual santai. Ia mengenakan perpaduan celana jeans hitam dan sepatu converse coklat membuat perjalanannya lebih nyaman ketika sedang bertualan. Mengenakan jam tangan digital dengan model sporty melengkapi petualangannya agar tak lupa waktu. Dengan model rambut pendek yang di gel naik dengan warna coklat tembaga membuat Jo terlihat lebih *fresh*, muda, dan menarik. Dengan warna kulit yang kuning langsat yang cerah membuatnya terlihat bersih dan cukup merawat diri

diantara kesibukan. Dengan sedikit janggut yang rapi membingkai mukanya menjadi terlihat dewasa.

- **Sosiologi**

Jo merupakan anak pertama dari keluarga biasa, karena itu pembawaan karakternya menjadi lebih protektif kepada teman-temannya. Dilihat dari warna kulitnya yang cerah, Jo memiliki perawakan orang sunda yang ideal.

- **Psikologi**

Jo memiliki watak kebabakan dan dewasa. Ia sangat peduli akan teman-temannya, didukung dari penampilannya yang menarik ia adalah pribadi yang mudah bergaul. Ia adalah orang yang optimis dan tak mudah menyerah akan masalahnya.

## **2.) Romi**

- **Fisiologi**

Seorang mahasiswa yang memiliki kegemaran dengan makanan dan kepraktisan. Ia mengenakan pakaian kaos coklat dan celana pendek denim biru yang membuatnya terlihat cuek, tak lupa dengan sepasang sandal hitam yang nyaman digunakan. Ia memiliki rambut ikal yang terlihat hampir kribo menggambarkan kepribadiannya yang ceria dan humoris.

Dengan warna kulit yang gelap disesuaikan dengan rambutnya yang kribo mendukung perawakannya yang sedikit gendut dan besar karena hobinya.

Memiliki alis mata yang tebal menambah kesan kepribadiannya yang menyenangkan.

- **Sosiologi**

Romi adalah seorang mahasiswa dari keluarga biasa. Dilihat dari warna kulitnya ia berasal dari keturunan Ambon.

- Psikologi

Dibalik kepribadiannya yang ceria, Romi adalah seorang remaja yang lebih suka menghabiskan waktu di rumahnya dan sendiri. Ia sangat nyaman berada diantara orang-orang yang ia kenal. Ia sedikit pesimis dalam menyingkapi hidupnya, dilihat dari keragu-raguannya dan sifatnya yang sedikit penakut. Namun ia sangat cocok dengan Jo yang optimis hingga akhir. Ia memiliki sifat yang mudah emosi dan mudah panik namun ia akan setia menemani temannya dikala susah.

### 3.) Putri Roro Jonggrang Iren

- Fisiologi

Seorang putri cantik dan sakti dari kerajaan boko, karena kecantikannya adalah pangeran bondowangi ingin mempersuntingnya sebagai permaisuri. Memiliki perawakan yang lebih feminine dari perawakan awal, seperti rambut yang panjang dengan baju putri yang menonjolkan lekuk tubuh femininnya.

- Sosiologi

Roro Jonggrang adalah seorang putri dari kerajaan bokko. Namun itu tidak mengubahnya menjadi putri yang penurut dan manja. Ia tetap menjadi pribadi yang kritis, kuat, dan cerdas.

- Psikologi

Psikologi Iren sama dengan transisi karakter sebelumnya.

### 3.2.3. Pemilihan Referensi dan Sketsa Karakter

Setelah memahami konsep cerita dan pembuatan konsep karakter berdasarkan aspek sosiologi, fisiologi, dan psikologi diterapkan dari teori yang ada, penulis membuat beberapa alternatif sketsa karakter yang kemudian akan diseleksi kembali kedalam bentuk final. Tak lupa dalam membuat karakter yang menarik, penulis mencari referensi untuk mempermudah penggambaran karakter. Sebagian besar referensi yang penulis gunakan berasal dari media online dan hasil dokumen penulis sendiri. Berikut adalah beberapa referensi yang penulis gunakan.

#### 3.2.3.1. Jo

Sesuai dengan cerita, Jo merupakan tokoh protagonis, seorang *hero* yang memiliki misi menyelamatkan temannya kembali dari dimensi lain. Jo adalah seorang mahasiswa semester akhir, memiliki tubuh yang tinggi dan proporsional, maskulin, dengan muka yang menarik, serta gemar mengikuti perkembangan trend layaknya anak muda sekarang. Ia menyukai petualangan menyusuri tempat-tempat yang belum ia datangi.

Maka dari itu penulis membuat sketsa rambut yang membuat Jo tidak hanya terlihat maskulin, menarik, namun juga mengikuti usianya yaitu remaja.

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 3.2. Model Rambut Pendek Pria maskulin  
 (<http://2.bp.blogspot.com/-i5BETyRcDjA/UN7YcCFcNMI/AAAAAAAAEKk/FY0pmd8-kqg/s640/MC.jpg>)

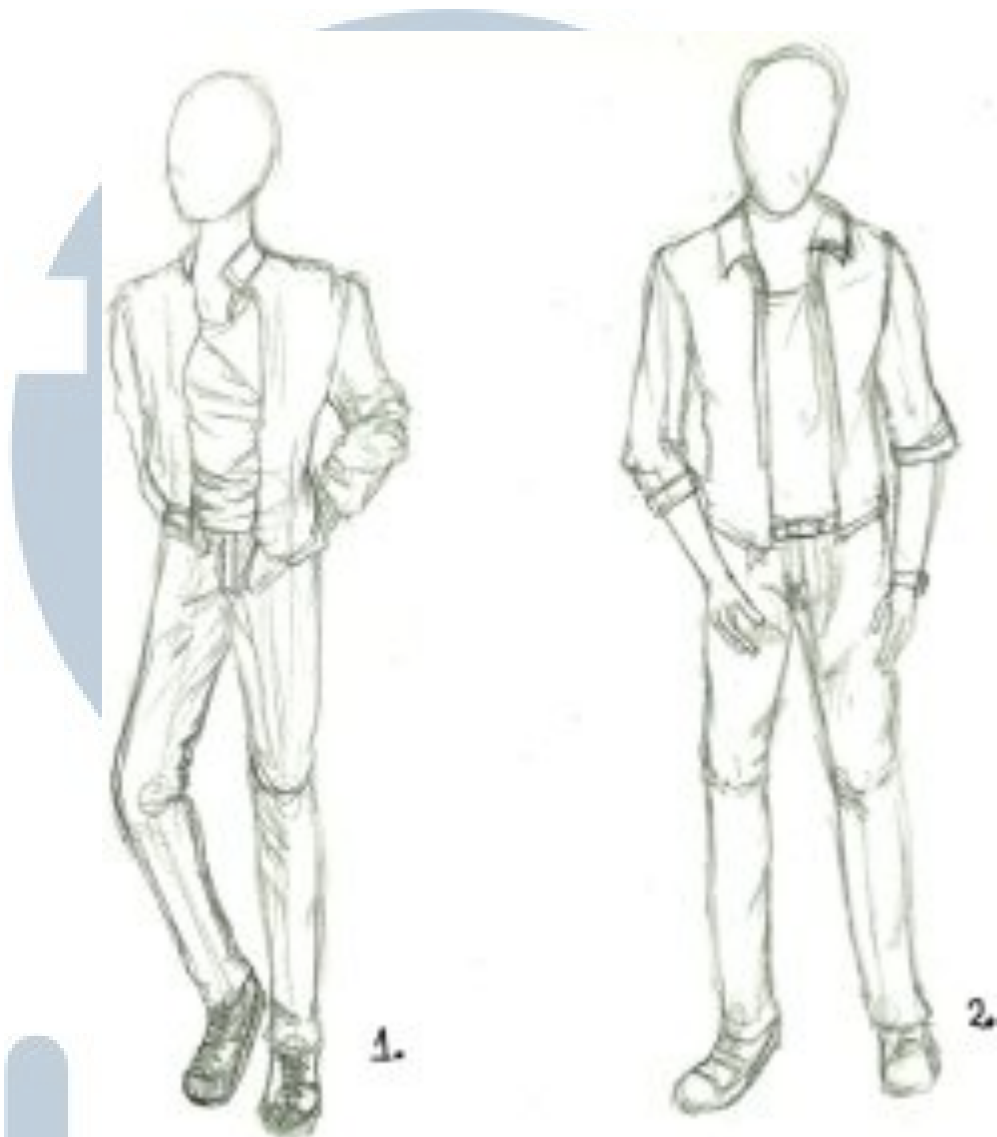


Gambar 3.3. Sketsa Alternatif Rambut Jo

Penulis memilih nomor 3 sebagai desain final karakter, karena dibandingkan kedua gambar awal, gambar ketiga lebih santai dan memiliki gaya yang cukup menarik dengan sbagian rambut disamping telinga disisir rapi ke belakang dan poni yang jatuh ke arah samping.

UMN  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA





Gambar 3.4. Sketsa Alternatif Pakaian Jo

Penulis berusaha menciptakan karakter Jo dengan penampilan yang modern, kasual, dan maskulin namun terlihat sesuai dengan usianya yaitu remaja. Jo memiliki tubuh dengan dada bidang dan bahu lebar membentuk *v-shaped body* seperti proporsi super hero, dimana bagian atas tubuh dibuat lebih lebar dari bagian bawahnya, namun tetap disesuaikan dengan proporsi Jo yang memang terlihat ramping. Untuk menyiasati bahu

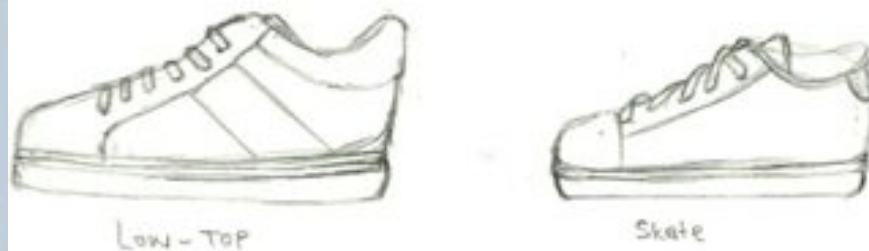
lebarnya, penulis menggambar Jo dengan luaran jaket yang menutupi bahu lebarnya. Mulanya penulis menggambar Jo dengan jaket kulit dan celana denim seperti gaya yang digemari remaja sekarang ketika sedang berpergian menurut buku *The Fashion Bible For Men* karangan Christopher Kho & Meishyell Loembie. Namun dilihat gaya Jo pada gambar satu terlihat seperti rocker dan cuek, maka penulis membuat alternatif lain yaitu gambar kedua yang dijadikan sketsa final dari karakter Jo. Atasan denim yang Jo kenakan menutupi bahu lebarnya dan membuatnya terlihat casual dan santai cocok untuk digunakan berpergian keluar kota bersama teman-temannya.



Gambar 3.5. Sketsa Model Jam

Ketika sampai di sebuah objek wisata, Jo melihat jam tangannya untuk memastikan waktu pada hari itu. Oleh karena itu penulis menggambar beberapa jam tangan pria yang terlihat cukup sporty mendukung penampilannya yaitu, jam tangan digital, *smart watch*, dan *driver watch*.

Namun karena setting suasana pada saat itu malam, penulis memilih jam digital sebagai bentuk final jam tangan yang digunakan Jo, karena tampilannya yang mudah dilihat dan dibaca.



Gambar 3.6. Sketsa Model Sepatu

Untuk sepatu Jo penulis membuat dua sepatu alternatif yang mendukung aktifitas Jo. Mulanya Penulis menggambarkan sepatu Jo menggunakan sepatu *skate* karena terlihat santai. Namun karena kurang terlihat *sporty* maka penulis menggantinya dengan sepatu *Low-Top* yang biasa digunakan para remaja pria selain untuk berlari, sepatu ini juga digunakan untuk mendukung gaya mereka ketika berpegiangan karena bentuknya yang *sporty* dan warnanya yang cerah.

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.7. Karakteristik Muka Jo

Jo memiliki kepribadian yang lebih dewasa dari kedua temannya, maka dari itu penulis membuat muka yang lebih panjang menggambarkan perawakan yang dewasa. Jo memiliki tatapan yang tajam namun lembut yang membuat kedua temannya tidak bisa berbohong kepadanya, hal ini dapat dilihat dari ujung matanya yang lancip dan tajam namun masih memancarkan sinar mata yang lembut. Jo memiliki alis yang tebal dan tegas, sesuai dengan kepribadiannya yang tegas mengambil setiap pilihan dan keputusan. Jo memiliki janggut yang tipis, seperti kebanyakan pria

yang gemar memanjangkan janggut untuk menonjolkan sisi maskulinnya. Penulis menggambarkan bibir Jo lebih lebar ketika tersenyum dan berbicara, sesuai dengan kepribadian yang mudah bergaul.



Gambar 3.8. Bentuk Sketsa Akhir Jo

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 3.9. Berbagai Sketsa Ekspresi Wajah Jo.

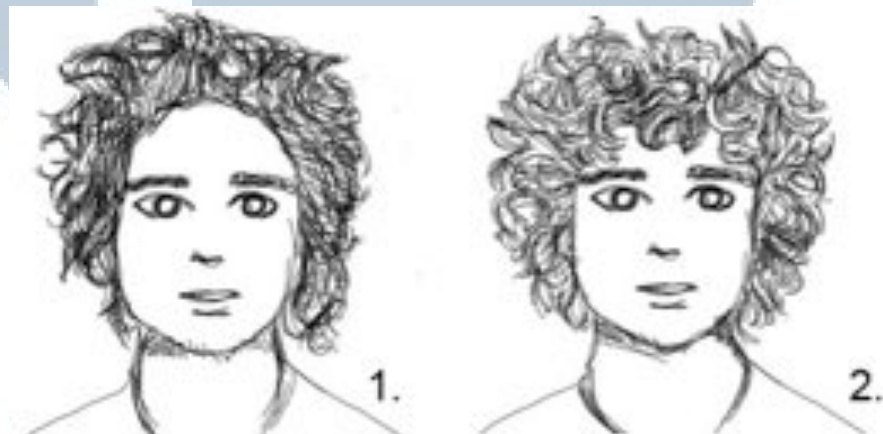
#### 3.2.3.2. Romi

Seorang mahasiswa yang memiliki kegemaran dengan makanan dan kepraktisan. Ia mengenakan pakaian kaos coklat dan celana pendek denim biru yang membuatnya terlihat cuek, tak lupa dengan sepasang sandal hitam yang nyaman digunakan. Ia memiliki rambut ikal yang terlihat hampir kribu menggambarkan kepribadiannya yang ceria dan humoris. Dengan warna kulit yang gelap disesuaikan dengan rambutnya yang kribu mendukung perawakannya yang sedikit gendut dan besar karena hobinya. Memiliki alis mata yang tebal menambah kesan kepribadiannya yang menyenangkan.

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



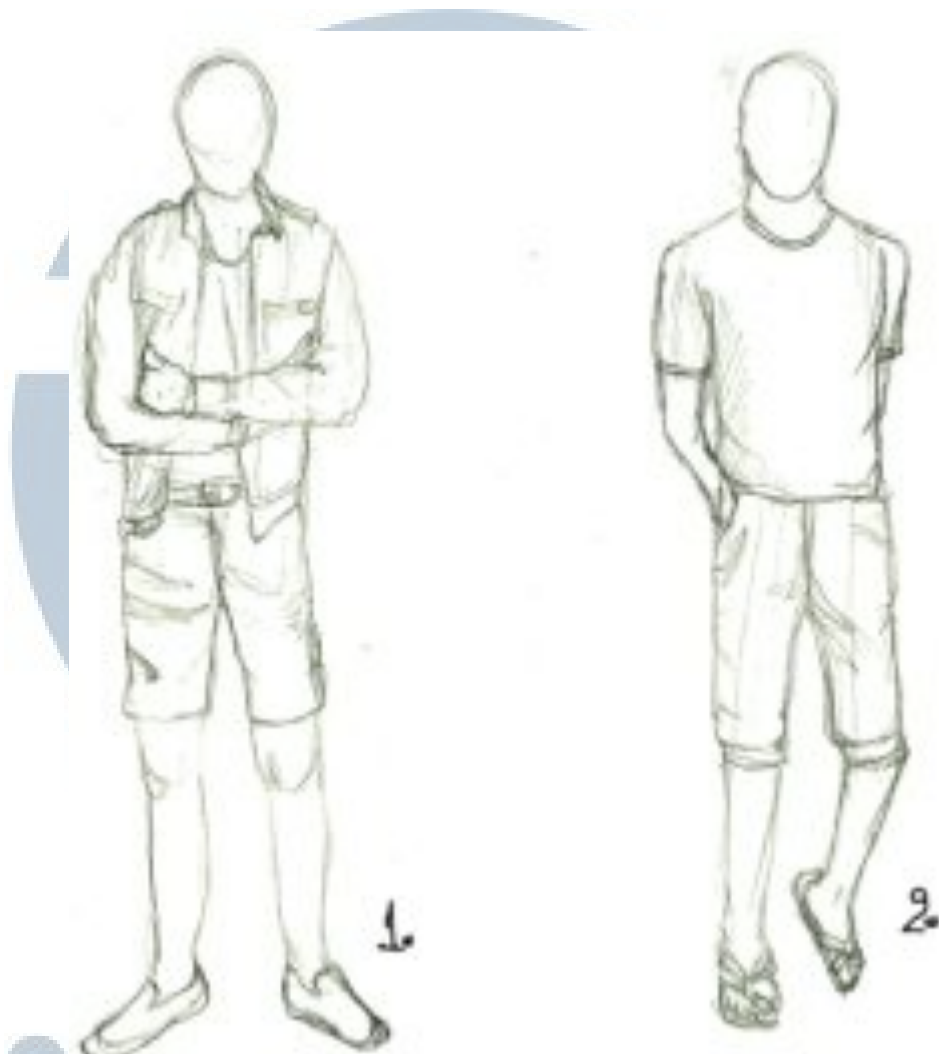
Gambar 3.10. Model Rambut Kriting Pria  
(<http://www.chilimili.com/wp-content/uploads/2012/11/curly-hairstyle-for-thick-hair-men.jpg>)



Gambar 3.11. Sketsa Rambut Romi

Penulis merevisi bentuk rambut romi yang semula keriting dan kurang mengembang menjadi lebih bervolume sehingga lebih dapat menggambarkan kepribadiannya yang ceria dan menarik.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.12. Sketsa Baju Romi

Romi memiliki tubuh yang flat atau disebut juga square atau pear body dimana pinggul berbentuk hampir sama besar dengan bahu. Romi tidak memiliki tubuh atletis seperti Jo dengan bahu yang lebar, karena Romi lebih sering menikmati waktunya di rumah menjalankan hobinya menggambar atau bermain *game* dibandingkan berolahraga, ia memiliki tubuh yang cukup padat namun tidak terlalu gemuk. Karena Romi memiliki kepribadian yang cuek, ia cenderung memakai baju seadanya



atau yang paling mudah ia gunakan. Terkadang warna bajunya bertabrakan dengan celana yang ia gunakan, tidak seperti Jo yang cukup memperhatikan penampilannya. Mulanya Romi digambarkan dengan kaos kasual dengan luaran jaket yang menggantung dan celana pendek dengan sabuk dan sepatu kanvas. Namun penampilan ini terlalu trendy untuk kepribadiannya yang cuek, oleh karena itu penulis menyederhanakan pakaian romi seperti gambar dua, yaitu menggunakan kaos santai berpadu dengan celana pendek yang menutupi lututnya dan sebuah sandal yang nyaman setia menemani perjalanannya.



Gambar 3.13. Sepatu Romi

Mulanya penulis membuat dua sketsa sepatu dan sandal yang dirasa cukup praktis untuk digunakan Romi yang cuek. Mulanya Romi mengenakan sepatu kanvas seperti pada gambar kiri, namun romi terlihat terlalu trendy sehingga penulis menggantinya dengan sandal yang dirasa lebih santai untuk digunakan.

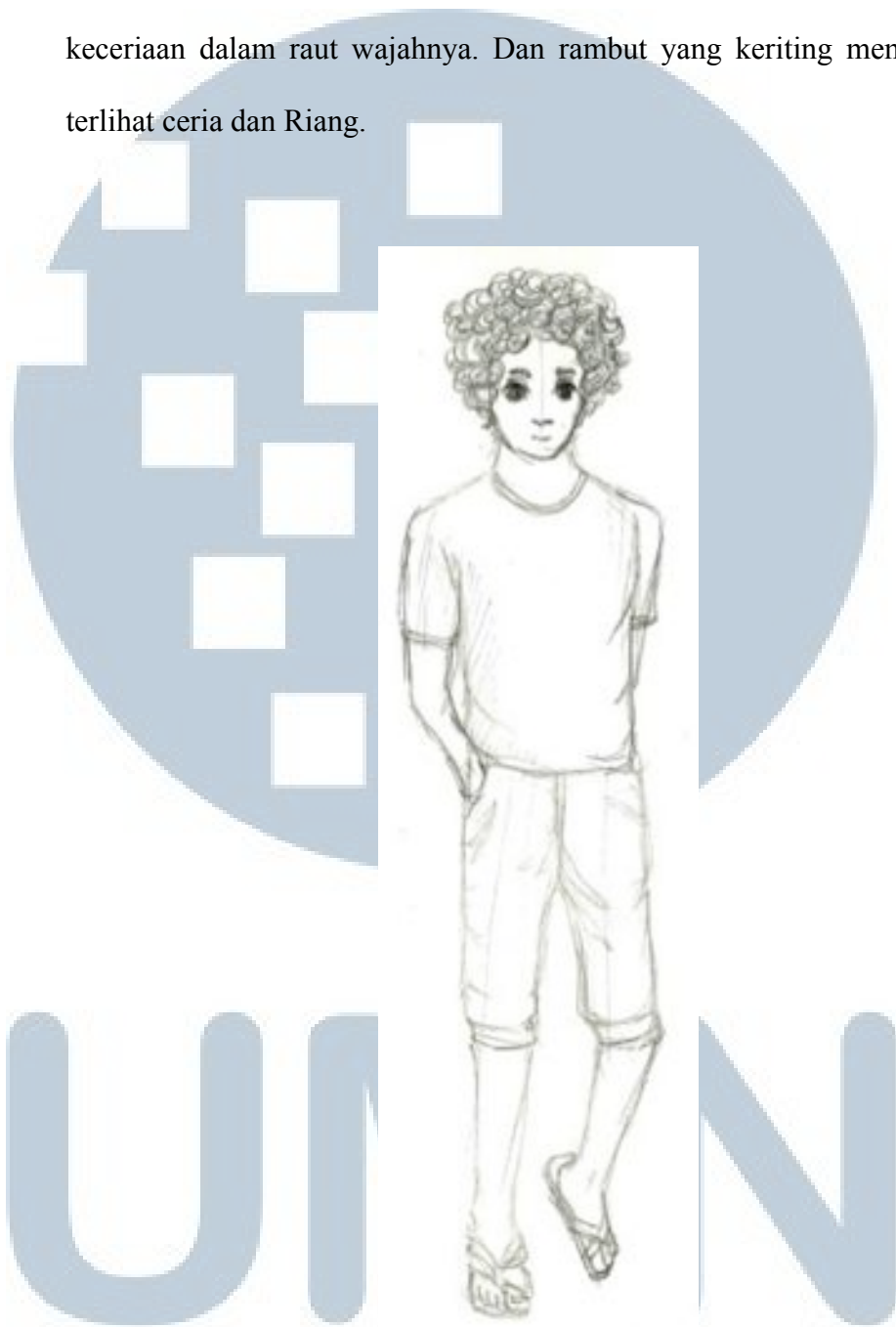
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.14. Karakteristik Muka Romi

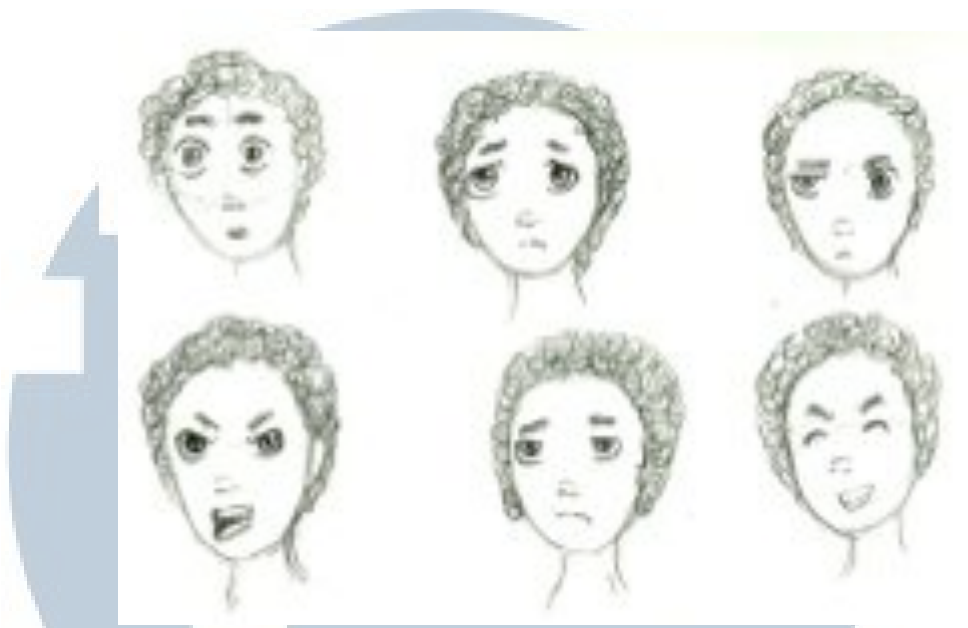
Romi memiliki mata yang bulat dan besar menggambarkan kepribadiannya sesuai dengan yang baik dan polos. Sesuai dengan teori Tom Bancroft bentuk karakter dimulai dari tiga elemen dasar, yaitu salah satunya lingkaran yang membuat karakter terlihat lucu, menggemaskan. Romi memiliki hidung yang pesek karena ia merupakan anak dari keturunan ambon, dan garis bibir yang lebih kecil dari Jo membuatnya terlihat seperti anak kecil yang polos. Romi memiliki alis yang tebal dan kecil menambah

keceriaan dalam raut wajahnya. Dan rambut yang keriting membuatnya terlihat ceria dan Riang.



Gambar 3.15. Sektsa Akhir yang Digunakan Penulis dalam Membuat Romi

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 3.16. Beberapa Sketsa Ekspresi Romi

### 3.2.3.3. Roro Jonggrang

Roro Jonggrang adalah seorang putri yang cantik dan sakti mandraguna, menurut legenda masyarakat, diceritakan Roro yang telah menipu Bondowongso dikutuk menjadi sebuah arca untuk melengkapi candi yang terakhir dalam candi Prambanan. Dalam pembuatan sketsa Roro Jonggrang, penulis terinspirasi untuk menggambar pakaian Roro jonggrang berdasarkan masa yang terdekat pada saat itu.

#### 1.) Gaya Pakaian Jawa Kuno Wanita sebagai Refrensi

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari museum Nasional, Museum Mpu Tantular, Museum Radyapustaka, Museum Gedong Kirtya, Museum Bali, Museum Sonobudoyo, Museum Lampung, Museum Negeri Nusa Tenggara Barat, Museum Sumenep, Museum Trowulan, Museum Arilangga, dan Museum Kraton Kasepuhan yang telah diteliti dan disusun

oleh drg. Bambang Samodra, tatabusana kerajaan-kerajaan masa klasik yang berlangsung sejak akhir abad ke-7 hingga abad ke-16 memiliki ciri khas masing-masing. Berikut ini contoh busana dari kerajaan-kerajaan masa klasik:

a. Mahabhusana Kadatwan Sriwijaya



Gambar 3.17. Mahabhusana Kadatwan Sriwijaya Wanita  
([http://purimajapahit.files.wordpress.com/2010/01/dsc\\_2320.jpg](http://purimajapahit.files.wordpress.com/2010/01/dsc_2320.jpg))

Mahabhusana Kadatwan Sriwijaya adalah busana kebesaran raja dan permaisuri kerajaan Sriwijaya.

b. Mahabhusana Dahanapura



Gambar 3.18. Mahabhusana Dahanapura Wanita  
([http://purimajapahit.files.wordpress.com/2010/01/dsc\\_5366-copy.jpg](http://purimajapahit.files.wordpress.com/2010/01/dsc_5366-copy.jpg))

Mahabhusana Dahanapura adalah busana yang dikenakan oleh raja dan permaisuri kerajaan Keladiri.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

c. Mahabhusana Singhasaripura



Gambar 3.19. Mahabhusana Singhasaripura Wanita  
([http://purimajapahit.files.wordpress.com/2010/01/dsc\\_5399-copy.jpg](http://purimajapahit.files.wordpress.com/2010/01/dsc_5399-copy.jpg))

Mahabhusana Singhasaripura adalah busana kerajaan Singhasari.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

d. Mahabhusana Wilwatiktapura



Gambar 3.20. Mahabhusana Wilwatiktapura Wanita  
([http://purimajapahit.files.wordpress.com/2010/01/dsc\\_0039\\_1.jpg](http://purimajapahit.files.wordpress.com/2010/01/dsc_0039_1.jpg))

Mahabhusana Rajakaputrian Wilwatiktapura terdiri dari:

- Kiritamukuta: Tutup Gelung dan Bukasri
- Sumping
- Kundala
- Karah
- Kalung



- Upawita
- Udarabandha
- Kendit Kemer Uncal
- Katibandha
- Kilatbahu
- Gelangkana
- Kalpika
- Binggel
- Nupura
- Sampet Sutra
- Wastra Sutra
- Kampuh Sutra
- Sinjang Sutra
- Sabuk Sutra
- Sasampur Sutra
- Gamparan

Mahabhusana Wilwatiktapura adalah busana kebesaran raja dan permaisuri kerajaan Majapahit.

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

e. Mahabhusana Kadatwan Balambangan



Gambar 3.21. Mahabhusana Kadatwan Balambangan Wanita  
([http://purimajapahit.files.wordpress.com/2010/01/dsc\\_5434-copy.jpg](http://purimajapahit.files.wordpress.com/2010/01/dsc_5434-copy.jpg))

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

f. Mahabhusana Karaton Pajang



Gambar 3.22. Mahabhusana Karaton Pajang Wanita  
([http://purimajapahit.files.wordpress.com/2010/01/dsc\\_0021\\_.jpg](http://purimajapahit.files.wordpress.com/2010/01/dsc_0021_.jpg))

Busana kerajaan yang digunakan oleh Keraton Pajang

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.) Sketsa Karakter Roro Jonggrang

Dalam transisi karakter, Iren adalah seorang pivotal karakter yaitu seorang sahabat karib yang terjebak dalam dimensi jaman yang berbeda yaitu dalam cerita rakyat Roro Jonggrang, karakter inilah yang memperjelas misi sang hero dalam cerita. Di jaman itulah, Iren berubah menjadi seorang putri cantik dan sakti yaitu Roro Jonggrang. Dalam pembuatan sketsa karakter, penulis membuat beberapa alternatif.



Gambar 3.23. Sketsa Roro Jonggrang

Penulis menggunakan konsep gambar ke-3 sebagai sketsa final karena lebih mengacu pada abad yang ditentukan yaitu abad ke-8 dengan atribut yang lebih mendukung dari gambar ke-2 yaitu dengan penggabungan aksesoris dewi Durga, sementara gambar ke-1 merupakan gambaran dari jaman yang berbeda yaitu jaman modern dari tradisi kraton Jogja masa kini.

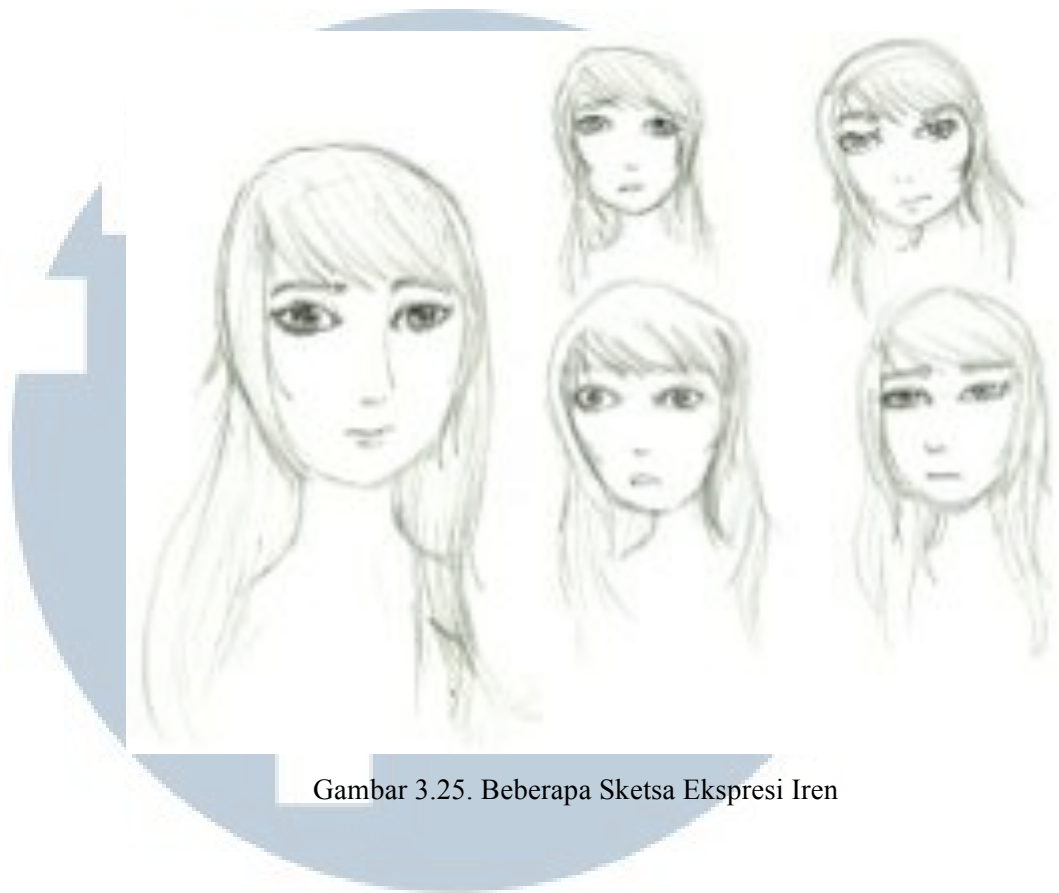
U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.24. Karakteristik Wajah Roro

Iren memiliki tatapan mata yang berani, dilihat dari bentuk matanya yang cukup besar dan tegas dengan sudut yang tajam. Sebagai seorang putri istana, Iren diharuskan menjadi sebuah pribadi yang anggun, dilihat dari bulu mata yang cukup lentik menambah kesan anggun dan wanita. Alis yang tipis dan tegas merupakan bentuk alis yang disukai wanita dalam memperindah wajahnya. Hidung dan bibir yang mungil, menambah kesan imut dan muda.

U  
NIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.25. Beberapa Sketsa Ekspresi Iren

### 3.3. Produksi

Setelah konsep dan sketsa karakter selesai, proses produksi pun dimulai. *Background artist* dan desainer karakter mulai bekerja sama dalam membuat sebuah karya sesuai dengan *storyboard* dan *script*, kemudian akan dilanjutkan oleh *compositing artist* untuk digabungkan dan disusun menjadi sebuah format media interaktif.

Hal yang pertama penulis lakukan adalah memilah-milah pekerjaan sesuai dengan *angle shot* bersama *background artist*. Sehingga apa bila sebuah gambar tidak memiliki perspektif yang cukup sulit, penulis dapat membuat beberapa karakter dalam *scene* itu, selagi menunggu *background artist* menyelesaikan

perspektif dan *angle environment* dari *scene* yang sulit, sehingga dapat mengefektifkan waktu pengerjaan.

Berikut adalah contoh pengerjaan yang karakter dan *background artist* lakukan :

1.) Pembuatan Karakter tanpa teknik perspektif

Desainer karakter dan *background artist* memilah-milah *scene* yang bisa mereka kerjakan dahulu sesuai dengan penggambarannya di *storyboard*.



Gambar 3.26 Storyboard Dream Adventure (Pakpahan, 2012)



Gambar 3.27. Tangan Jo

Jo melihat jam tangannya untuk memastikan waktu saat itu. Pengambilan gambar ini menggunakan angle normal tanpa perspektif, sehingga desainer karakter dapat menyelesaikan gambarnya lalu diberikan kepada *background artist*.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 3.28. Tangan Jo Setelah Diberi Background dan Lighting

Gambar yang telah selesai pun diberikan kepada *background artist* untuk diberikan *background dan lighting*. Apabila *shading* karakter dan *lighting background* tidak tercampur dengan baik maka akan direvisi kembali sehingga tergambar dengan baik.

## 2.) Pembuatan karakter dengan angle dan teknik perspektif

Pada scene ini, penggambaran harus dilakukan dengan teknik *high angle*, maka desainer karakter menunggu *background artist* untuk menyelesaikan backgroundnya terlebih dahulu, sehingga karakter dapat lebih mudah digambarkan sesuaikan dengan environmentnya.

No. Frame :25



TRANSISI : pergerakan tangan Jo mengepal dan membuka  
ANIMASI : YA ~~TRISAK~~ [4 frame]  
WAKTU : ~~PADJANG~~ MALAM  
LOKASI : dalam ruang misterius  
KAMERA : high angle shot  
DIALOG : [lihat pada panduan teks no. 25]  
MUSIK : darks

Gambar 3.29. Storyboard Dream Adventure (Pakpahan, 2012)



Gambar 3.30. Gambar Frame 25 (Lukas, 2012)

Hasil penggambaran background dengan sketsa dari storyboard. Lalu kemudian digabungkan dengan karakter yang telah desainer karakter buat.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.31. Gambar Karakter pada Frame 25

Lalu digabungkan dan diberi lighting dan shadow, sehingga menjadi suatu seperti ini.



Gambar 3.32. Gambar Karakter Dengan Background pada Frame 25