



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

#### **3.4. Gambaran Umum**

Dalam pengerjaan skripsi penciptaan ini, penulis akan membuat film animasi 2D berjudul “*A Piece of Cake*”. Film animasi ini akan dibuat oleh 2 orang, termasuk penulis sendiri. “*A Piece of Cake*” merupakan film animasi naratif ber-*genre* drama dan romansa dengan durasi 5 menit. Film animasi ini bercerita tentang seorang Nenek pengidap penyakit Alzheimer yang ingin membuat kue untuk merayakan ulang tahun cucu mereka. Berbagai kesulitan dihadapinya saat Alzheimernya kambuh namun ia tetap berusaha untuk membuatnya. Target audience untuk film ini adalah 13-25 tahun. Meski begitu, “*A Piece of Cake*” tetap dapat dinikmati oleh orang-orang berumur lebih dari 25 tahun.

Latar film ini adalah di Jakarta, dimana terlihat adanya penggabungan antara era modern dan adat sosial di Indonesia. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu dengan melakukan studi literatur serta data penelitian mengenai Alzheimer dan observasi dari karya serupa dengan karya yang akan dibuat penulis. Fokus dari perancangan tokoh ini adalah perbedaan visual antara tokoh Nenek yang mengidap Alzheimer dan Kakek yang tidak mengidap Alzheimer.

##### **3.1.1. Sinopsis**

Nenek dan Kakek adalah suami istri yang tinggal bersama. Kakek yang telah pensiun tinggal di rumah untuk menjaga Nenek yang menderita Alzheimer. Suatu

hari, Nenek ingin membuat kue untuk merayakan ulang tahun cucu mereka. Namun Kakek harus pergi untuk mengurus uang pensiunannya. Sementara anak mereka yang berjanji untuk menjaga Nenek belum datang.

Tapi setelah dibujuk oleh Nenek, Kakek pun pergi meski masih merasa ragu. Tak lama setelah Kakek pergi, Nenek sudah lupa dengan janji mereka dan mulai membuat kue seorang diri. Pada saat yang bersamaan, penyakit Alzheimer Nenek kambuh dan ia pun membuat kekacauan di dapur.

Kakek segera pulang karena khawatir. Sesampainya di rumah benarlah Nenek telah membuat kekacauan. Kakek segera menghampiri Nenek, membantunya untuk menenangkan diri. Setelah itu Kakek pun mengajak Nenek untuk membuat kue bersama.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

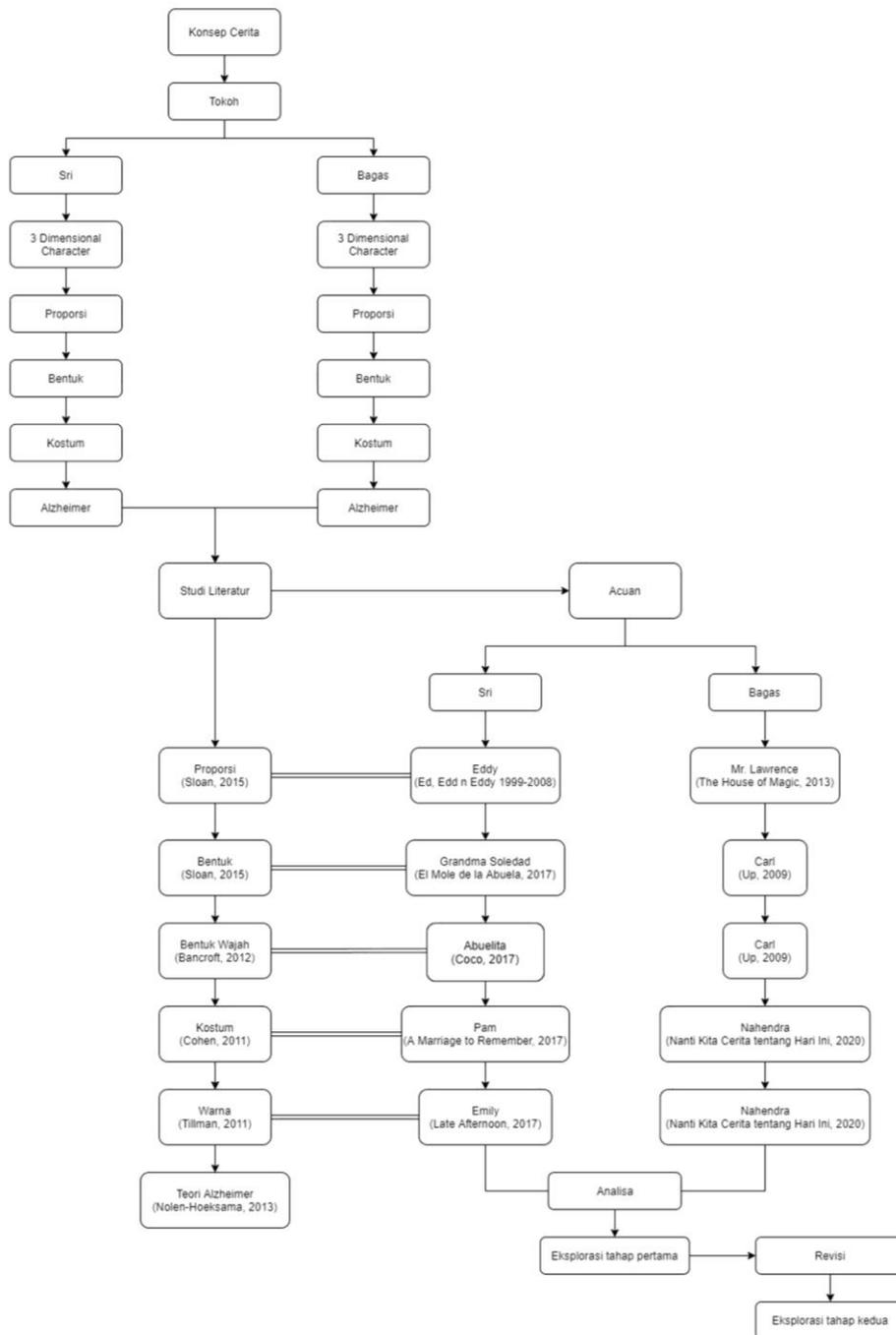
Dalam penelitian ini, penulis berperan sebagai peneliti yang merancang tokoh dalam film animasi 2D berjudul “*A Piece of Cake*”. Penulis bertanggung jawab merancang dua tokoh yaitu Nenek dan Kakek. Nenek merupakan tokoh utama sementara Kakek adalah tokoh pendukung. Kedua tokoh akan dirancang berdasarkan bentuk, ekspresi dan kostum mereka.

### **3.2. Tahapan Kerja**

Tahapan kerja dalam merancang tokoh Sri dan Bagas akan dibagi menjadi beberapa bagian. Pada tahap awal, penulis akan mencari teori-teori mengenai perancangan tokoh melalui studi literatur. Setelah itu, penulis melakukan wawancara dengan para perawat dari Panti Werdha Melania Pademangan untuk

menambah informasi mengenai pasien yang mengidap Alzheimer. Penulis juga akan mencari referensi visual baik dari gambar, film animasi atau pun film *live-action* serta konsep desain visual yang sesuai dengan kebutuhan perancangan.

Terdapat dua tahap dalam perancangan tokoh yaitu tahap pertama sebelum wawancara dan kedua setelah wawancara sehingga terjadilah revisi pada rancangan yang penulis telah kerjakan. Selain itu, pada tahapan kedua, pekerjaan Bagas lebih dispesifikasikan sehingga lebih dapat mendukung kostum untuknya. Berikut sistematika perancangan tokoh yang telah dibuat:



Gambar 3.1. Sistematika Perancangan  
(Dokumentasi Pribadi)

### **3.3. Acuan**

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data melalui observasi visual yang berasal dari film-film, entah itu animasi maupun *live action*, serta dokumentasi mengenai Alzheimer. Selain itu, untuk membantu perancangan visual tokoh, penulis juga mengumpulkan data dari desain tokoh dalam film animasi panjang dan pendek sebagai acuan. Hal-hal yang menjadi fokus observasi adalah bentuk, busana serta ekspresi atau fitur wajah.

#### **3.3.1. Sri**

Wanita bernama lengkap Sri Manda Kuswara adalah seorang lansia berumur 64 tahun yang telah mengidap Alzheimer selama satu tahun. Dia dikenal sebagai ibu rumah tangga yang lembut dan disayangi suaminya dan kedua anaknya. Untuk mendapatkan visual Sri, penulis memiliki acuan dari hasil wawancara dengan para perawat dari Panti Werdha Melania Pademangan, film animasi, *tv shows* dan konsep desain tokoh.

##### **1. Hasil Wawancara**

Pada Hari Jumat, 7 Februari 2020, penulis bersama kelompok pergi ke Panti Werdha Melania Pademangan, yaitu panti jompo yang berfokus merawat lansia yang sakit dan keperluan hariannya harus dibantu oleh orang lain. Penulis bersama kelompok mewawancarai dua narasumber yaitu seorang perawat senior bernama Ibu Irene dan asisten perawat, Ibu Ummy. Dalam wawancara, Ibu Irene menjelaskan bahwa ada lebih dari 5 pasien yang mengidap Alzheimer di panti tersebut. Namun bagi dia dan

perawat lainnya, pasien tersebut lebih dikenal pikun dibanding disebut dengan penyakit aslinya yaitu Alzheimer. Kebanyakan dari pasien pengidap Alzheimer telah menetap di panti selama 3 tahun dengan jarak umur dari 60 hingga 97 tahun. Ketika masuk ke panti, pasien-pasien tersebut sejak awal telah mengidap Alzheimer. Meski begitu, mereka masih dapat berkomunikasi dan melakukan kegiatan harian seperti biasa. Contohnya adalah Oma Lani, seorang pasien pengidap Alzheimer berumur 83 tahun.

Oma Lani masuk ke Panti Werdha Melania Pademangan 3 tahun lalu. Beliau dirawat di panti karena anaknya sibuk bekerja dan tidak bisa merawatnya. Sebelum mengidap Alzheimer, Oma Lani tinggal di Australia. Beliau merupakan orang yang ceria dan pintar, bahkan aktif mengajarkan cucunya belajar Matematika. Saat pertama kali masuk ke Panti, Oma Lani selalu ikut menyanyi lagu Indonesia Raya saat adanya kegiatan dan mengobrol dengan pasien lainnya serta para perawat. Namun lambat laun Oma Lani mulai kesusahan untuk mengingat, sering melamun dan tidak lagi ikut menyanyi lagi. Kini ia sering melamun, perlu dibantu untuk memakaikan baju, namun sudah tidak ingat dengan anaknya sendiri. Saat diajak berbicara Oma Lani tidak terlihat fokus namun masih dapat menyahut. Menurut informasi yang Ibu Irene dapat dari anaknya, Oma Lani stress setelah suaminya meninggal.

Setelah mewawancarai Ibu Irene, penulis dan kelompok pun diajak berkeliling untuk bertemu dengan para pasien dengan Ibu Ummy. Namun

sayangnya penulis dan kelompok tidak belum mendapat izin dari pihak keluarga sehingga tidak dapat mengambil foto untuk dokumentasi. Selagi berkeliling, beliau juga memberitahu kasus-kasus yang dimiliki para pasien. Menurut Bu Ummy, pasien Alzheimer lainnya yang telah dirawat selama 3 tahun juga memiliki kasus yang serupa. Dua pasien sering melamun atau mereka sebut 'nge-blank' dan tidak bisa diajak berkomunikasi. Ada yang sering bergumam tidak jelas lalu terdiam, seolah berbicara sendiri. Ada pula yang harus *bedrest* karena sudah kesulitan untuk menggerakkan tubuhnya layaknya orang terkena penyakit struk. Sebelumnya ada pasien pengidap Alzheimer yang sudah meninggal karena jantung. Bu Irene sebelumnya menambahkan, tak sedikit pasien pengidap Alzheimer juga mengidap penyakit luar lainnya. Oleh karena itulah terkadang yang membuat keadaan pasien memburuk bukan penyakit Alzheimer, melainkan penyakit luar lainnya.

Saat berkeliling penulis memerhatikan kebanyakan pasien memiliki rambut pendek, entah itu perempuan maupun laki-laki. Untuk perempuan kebanyakan memakai daster, namun ada pula yang mengenakan kaos dan celana panjang. Untuk laki-laki memakai kaus *Polo* dan celana panjang. Ibu Ummy mengatakan, saat adanya kunjungan resmi, para pasien dipakaikan kaus atau baju sederhana, dengan celana longgar atau rok. Mereka juga dikenakan alas kaki berupa sandal *slop*. Hal ini agar perawat mudah memakaikan baju untuk mereka namun masih terlihat rapi oleh para tamu.

## 2. Proporsi

### a. *Late Afternoon* (2017)

Pada tahap pertama mencari referensi visual, penulis mencari tokoh pengidap Alzheimer yang memiliki perbedaan visual yang signifikan dari orang biasa. Tokoh yang dijadikan referensi adalah Emily dari film animasi pendek asal Irlandia berjudul *Late Afternoon* (2017). *Late Afternoon* dan *A Piece of Cake* memiliki genre yang sama yaitu drama dan keluarga. Target audiens yang dimiliki kedua film tak jauh berbeda. *Late Afternoon* merupakan film animasi pendek menceritakan seorang nenek bernama Emily yang melayang kembali ke memori lamanya. Ia sadar dalam dua kenyataan yaitu masa lalu dan sekarang.



Gambar 3.2. Proporsi Tubuh Emily  
(*Late Afternoon*, 2017)

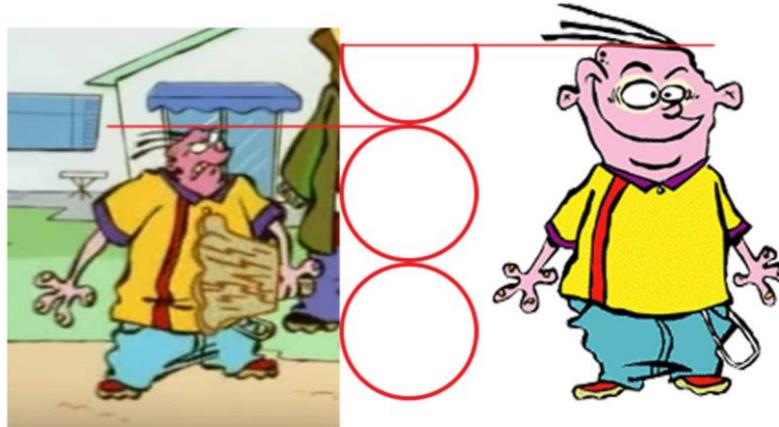
Penulis merancang tinggi Sri berdasarkan tinggi kepala tokoh Emily. Dapat dilihat dari gambar 3.2. bahwa Emily memiliki tinggi 5 kepala.

Proporsi tubuh Emily sengaja berukuran lebih kecil dibanding Kate, anaknya, untuk memperlihatkan bahwa *role* sang anak adalah penjaga ibunya.

b. *Ed, Edd n Eddy* (1999-2008)

Dalam perancangan tokoh Sri, faktor yang paling dicari penulis adalah perubahan bentuk kepala tokoh Sri dari besar menjadi kecil. Menurut Nolen-Hoeksama (2013), salah satu perubahan menonjol pada seorang penderita Alzheimer adalah mengecilnya otak si penderita karena rusaknya jaringan otak. Oleh karena itu, penulis memvisualisasikan kepala seorang penderita Alzheimer dari seberapa kecilnya otak si penderita.

Untuk mencapai hal ini, penulis mencari referensi dari sebuah *tv series* animasi berjudul *Ed, Edd n Eddy* ciptaan Danny Antonucci dari Cartoon Networks. *TV series* tersebut menceritakan petualangan tiga anak remaja bernama *Ed, Edd dan Eddy* selama musim panas. Pada episode 11 di *Season* Ketiga mereka, diceritakan Eddy mendapat jerawat yang sangat besar di kepalanya. Dengan bantuan Rolf, ia ingin menghilangkan jerawat itu, apa pun caranya, tanpa dilihat oleh orang lain. Pada akhir episode, Rolf berhasil menghilangkan jerawat Eddy dengan berbagai ramuan yang ia berikan padanya. Namun efek sampingnya adalah kepala Eddy berubah menjadi mengecil.



Gambar 3.3. Perbandingan Proporsi  
(Ed, Edd, Eddy, 1999-2008)

Pada gambar 3.3. proporsi Eddy dengan kepala normal adalah  $2 \frac{1}{2}$  kepala sementara Eddy dengan kepala yang mengecil menjadi 2 kepala. Dari sini dapat dilihat pengecilan maksimal kepala Eddy agar ekspresinya masih dapat dilihat adalah  $\frac{1}{2}$  kepala. Sementara itu tubuh Eddy masih berukuran sama. Yang membuatnya berbeda adalah bagian leher bajunya yang terlihat lebih lebar karena lehernya juga ikut mengecil.

### 3. Bentuk

#### a. *El Mole de la Abuela* (2017)



Gambar 3.4. Konsep *Grandma Soledad*  
(*El Mole de la Abuela*, 2017)

Untuk memperlihatkan ketidakstabilan pikiran atau kesadaran penderita Alzheimer secara visual, penulis ingin menunjukkannya melalui bentuk segitiga terbalik. Menurut Sloan (2015), segitiga yang menghadap ke bawah berarti ringkih dan ketidakstabilan. Penulis pun menggunakan konsep desain karakter buatan Solomon Duarte, seorang *Visual Development*. Berdasarkan yang deskripsi yang dibuat Solomon, *Grandma Soledad* adalah seseorang yang tenang, bijak dan mudah disayangi semua orang. Ia memiliki tubuh besar yang bulat dengan kaki yang kecil. Kakinya yang kecil ini memberi kesan ia mudah terjatuh untuk menopang tubuhnya.

#### 4. Fitur Wajah

##### a. *Coco* (2017)

Tokoh Sri merupakan seorang lansia yang tegas, keras kepala dan bertanggung jawab. Ia memiliki keluarga yang sayang padanya dan senang bekerja. Melalui karakteristik ini, penulis menggunakan *Abuelita* atau sebutan Nenek dalam bahasa Spanyol dari film *Coco*, yang memiliki sifat yang mirip dengan Sri. *Abuelita* adalah Nenek dari Miguel. Meski sudah berusia senja, ia tetap menjadi sosok yang pekerja keras dan sayang pada keluarganya. *Abuelita* memiliki bentuk wajah persegi. Menurut Sloan (2015), persegi memiliki makna kuat. Meski begitu, *Abuelita* memiliki mata yang besar yang dapat menarik simpati penonton. Ini dapat menggambarkan sifatnya yang meski tegas, namun tetap penyayang dan memiliki tujuan yang baik.



Gambar 3.5. Tokoh *Abuelita*  
(*Coco*, 2017)

#### b. Lansia di Panti Werdha Melania Pademangan

Para lansia mengidap Alzheimer di Panti Werdha Melania Pademangan memiliki rambut pendek di atas bahu. Rambutnya tipis dan sudah beruban. Kebanyakan dari mereka memang sudah berambut pendek saat masuk ke panti selain itu hal ini juga memudahkan para perawat untuk menyisir rambut mereka agar terlihat rapi. Selain itu alis mereka sering terlihat mengkerut sehingga terlihat membekas di dahinya. Serta bibir yang tipis karena dikerutkan.

#### c. Video Dialog

*Kids Meet a Woman with Alzheimer's* adalah dokumentasi video yang dibuat oleh Cut di YouTube mengenai dialog antara wanita penderita Alzheimer bernama Miriam dengan anak-anak yang dirilis pada tahun 2017. Di dalam video ini, sang wanita selalu menggerakkan mulutnya dengan lebar untuk mengekspresikan sesuatu. Selain itu pupil matanya terlihat bulat besar dengan pandangan kosong, alisnya tinggi dan terkadang mengkerut.



Gambar 3.6. Fitur Wajah Miriam  
(*Kids Meet a Woman with Alzheimer's*, 2017)

## 5. Kostum

### a. Penampilan Lansia di Panti Werdha Melania Pademangan

Penampilan para pasien pengidap Alzheimer di Panti Werdha Melania Pademangan tidak ada yang istimewa dari penampilan lansia lainnya. Kebanyakan dari mereka mengenakan daster saat beristirahat di kamar dengan alas kaki berupa *sandal slop* atau tidak beralas kaki sama sekali. Bila sedang ada acara, kebanyakan menggunakan kaos serta celana atau rok agar mudah dipakaikan. Namun untuk alas kaki tetap menggunakan *sandal slop* atau tidak beralas kaki. Saat melakukan wawancara, penulis tidak dapat mengambil foto untuk dokumentasi karena belum mendapat izin dari pihak keluarga pasien. Oleh karena itu, penulis mengambil foto dari internet yang juga berasal dari panti tersebut.



Gambar 3.7. Lansia di Panti Werdha Melania Pademangan  
([https://ingram.ws/location/panti-werdha-melaniapademangan\\_/1183319468404160](https://ingram.ws/location/panti-werdha-melaniapademangan_/1183319468404160))



Gambar 3.8. Lansia di Panti Werdha Melania Pademangan  
(<https://twitter.com/indonesiaport/status/934330436972511232?lang=fi>)

#### b. Video Dokumentasi

Dalam sebuah video dokumentasi mengenai Alzheimer dari *The New York Times* yang berjudul *A Marriage to Remember* diceritakan kehidupan suami istri dimana sang istri mengidap penyakit Alzheimer dan sang suami tinggal di rumah untuk merawat istrinya. Dalam video

ini, penulis mengamati bahwa Pam, sang istri selalu memakai kaus berlengan dan celana untuk dipakainya. Rambutnya pendek dan memakai aksesoris yang minim, hanya berupa *bandana* dan cincin pernikahannya.



Gambar 3.9. Penampilan Pam  
(A Marriage to Remember, 2014)

c. *Memories of Tomorrow* (2006)

Pada film *Memories of Tomorrow* (2006), sang tokoh utama Masayuki Saeki, diberi sebuah ponsel genggam oleh istrinya, Emiko. Ia mengalungkan ponsel itu dan selalu mengenakannya kemana pun ia pergi. Emiko memberikannya agar suaminya dapat menghubunginya dengan mudah dan cepat bila dalam masalah. Dalam film, Emiko menelepon Masayuki ketika ia tidak dapat menemukannya di rumah dan berkat itu ia dapat menemukan suaminya.



Gambar 3.10. Ponsel yang Dibawa Masayuki Saeki  
(*Memories of Tomorrow*, 2006)

## 6. Warna

### a. *Wrinkles* (2011)

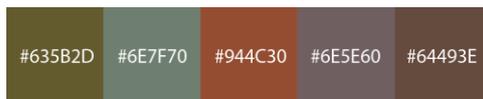
*Wrinkles* adalah film animasi asal Spanyol yang diangkat dari komik dengan judul yang sama ciptaan Paco Roca. Film ini menceritakan pertemanan seorang kakek penderita Alzheimer bernama Emilio dengan seorang *con artist*, Miguel di panti jompo. Salah satu gejala Alzheimer adalah berhalusinasi dan dalam film ini, warna merah cenderung digunakan untuk memperlihatkan halusinasi para tokoh atau ketika mereka berhalusinasi. Contohnya seperti *Mrs. Rosario* yang selalu membayangkan dirinya dalam perjalanan menuju Istanbul, lalu Carmen yang menggunakan pistol merah untuk melawan alien dalam imajinasinya. Selain itu, tokoh utama dalam film ini, Emilio pun menggunakan *sweater* warna turunan merah.



Gambar 3.11. Mrs. Rosario dalam Khayalannya  
(*Wrinkles*, 2011)



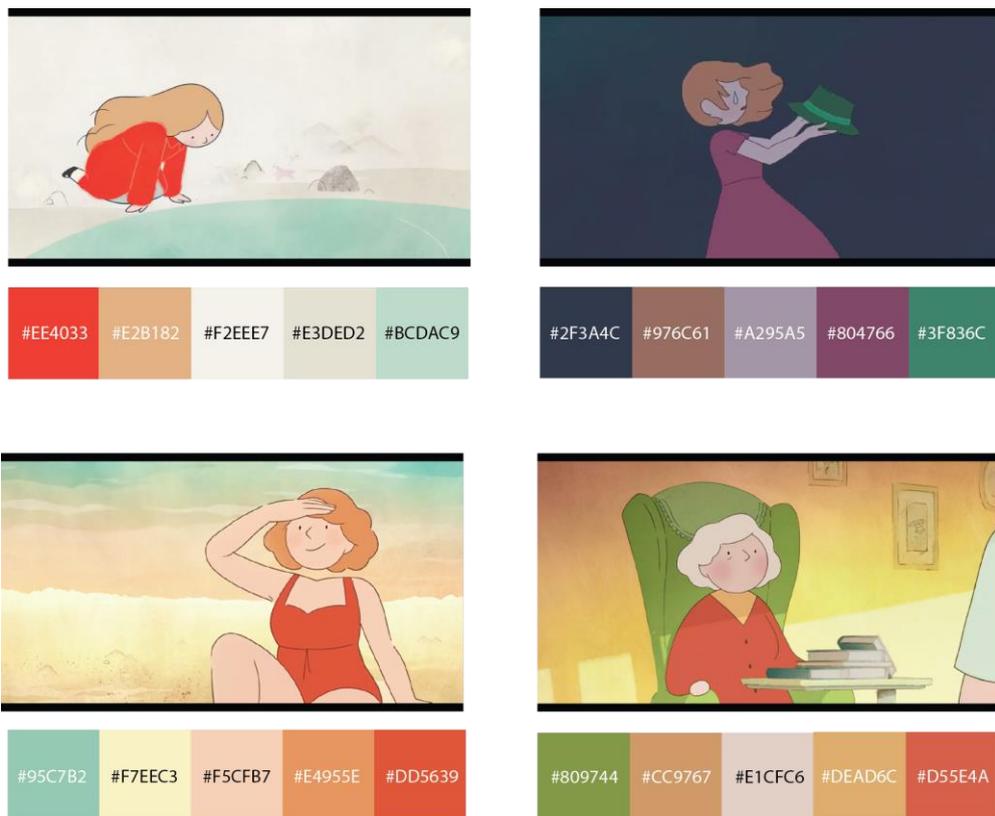
Gambar 3.12. Carmen Melawan Alien Imajinasinya  
(*Wrinkles*, 2011)



Gambar 3.13. Emilio (Baju Merah) Tokoh Utama  
(*Wrinkles*, 2011)

b. *Late Afternoon*

Dalam film *Late Afternoon*, tokoh utama Emily memakai baju warna merah dengan saturasi rendah. Dalam kehidupan lamanya pun ia juga cenderung memiliki atribut berwarna merah entah itu rambut, pakaian atau pun tas.



Gambar 3.14. Warna Merah dalam Tokoh Emily  
(*Late Afternoon*, 2017)

7. Etnis

Sri dirancang sebagai tokoh lansia berusia 63 tahun dengan etnis jawa. Oleh karena itu, penulis mengumpulkan acuan dari beberapa foto wanita berusia 60-70 tahun dengan etnis jawa di sekitarnya.

Tabel 3. 1. Wanita Etnis Jawa

Foto	Analisa
 <p data-bbox="419 813 667 891">Theresia Suryati (Dokumentasi pribadi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berusia 67 tahun, tinggi 158 cm.</li> <li>- Berkulit sawo matang</li> <li>- Rambut berwarna hitam karena dicat. Alis berwarna abu-abu, beruban.</li> <li>- Rambut pendek dan lurus.</li> <li>- Lemak di bawah dagu dan leher terlihat.</li> <li>- Memiliki garis tawa yang jelas</li> <li>- Hidung yang pesek, mata besar</li> <li>- Dahi tinggi, dagu sempit.</li> <li>- Memiliki tubuh <i>endomorph</i></li> </ul>
 <p data-bbox="419 1348 667 1426">Hendrawati (Dokumentasi pribadi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berusia 63 tahun</li> <li>- Tinggi 157 cm.</li> <li>- Berkulit sawo matang</li> <li>- Rambut dan alis berwarna hitam.</li> <li>- Rambut lurus sepundak, diikat satu.</li> <li>- Hidung pesek, mata cukup lebar.</li> <li>- Dahi tinggi dan dagu sempit.</li> <li>- Memiliki tubuh <i>endomorph</i></li> </ul>
 <p data-bbox="419 1809 667 1888">Agnes Sulastriningsih (Dokumentasi pribadi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berusia 60 tahun.</li> <li>- Tinggi 152 cm.</li> <li>- Berkulit sawo matang</li> <li>- Rambut ikal pendek, mata besar, beralis tipis.</li> <li>- Tulang pipi dan rahang tidak besar dan halus.</li> <li>- Rambut dan alis berwarna hitam.</li> <li>- Dahi tinggi, dagu sempit, hidung pesek.</li> <li>- Memiliki tubuh <i>endomorph</i>.</li> </ul>

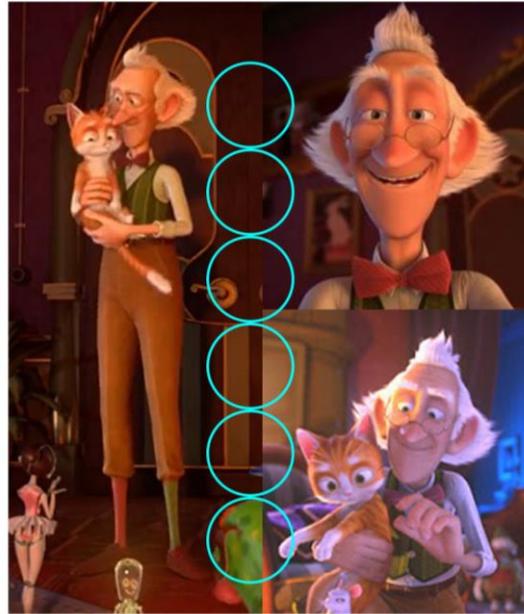
### 3.3.2. Bagas

Bagas Suwirya Pranama merupakan lansia berumur 65 tahun dan suami dari Sri. Bagas adalah seorang pensiunan akuntan di sebuah perusahaan biasa yang kini tinggal di rumah untuk menjaga istrinya yang terkena Alzheimer. Untuk melengkapi acuan, penulis menggunakan referensi dari film animasi, *live action* dan referensi desain lainnya.

#### 1. Proporsi

##### a. *The House of Magic* (2013)

Penulis mencari beberapa referensi dari film animasi yang berhubungan dengan proporsi tubuh tokoh Bagas. Penulis pun menjadikan tokoh *Mr. Lawrence* dari animasi *The House of Magic* karena animasi tersebut memiliki *target audience* yang kurang lebih sama dengan animasi yang sedang penulis buat. Selain itu *Mr. Lawrence* juga merupakan tokoh sampingan layaknya tokoh Bagas. Penulis merancang proporsi tubuh Bagas berdasarkan tinggi dan ukuran kepala tokoh *Mr. Lawrence* yaitu 6 kepala.



Gambar 3.15. *Mr. Lawrence*  
(*The House of Magic*, 2013)

b. *The Head Vanishes* (2016)

Tokoh Bagas berperan sebagai pelindung dari tokoh Sri. Hal ini sama dengan peran tokoh Anak dalam film *The Head Vanishes* (2017) yang berperan melindungi Ibunya, sang pengidap Alzheimer. Dalam film ini, tokoh Anak memiliki proporsi yang melebihi tokoh Ibunya, bahkan dalam salah satu *shot*, tinggi proporsi sang Anak melewati *frame* kamera. Sloan (2015) mengatakan bahwa ukuran dapat memperlihatkan perbedaan dominan kedua tokoh. Berdasarkan teori tersebut, tokoh sang anak sengaja diberi proporsi tersebut untuk memperlihatkan peran sang Anak sebagai seseorang yang lebih dominan dibandingkan oleh Ibunya.

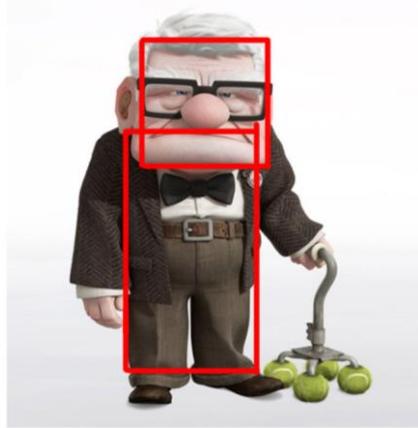


Gambar 3.16. Proporsi Ibu dan Anak  
(*The Head Vanishes*, 2017)

## 2. Bentuk

### a. *Up* (2009)

Tokoh Bagas merupakan seorang kakek yang pendiam, *introvert* dan kaku. Karena pekerjaannya sebagai akuntan, ia menjadi seseorang yang teliti akan waktu. Setelah mengamati beberapa film, penulis pun menemukan kesamaan sifat dengan Bagas, yaitu tokoh Carl Fredricksen dari animasi *Up*. Bentuk dasar Carl adalah persegi untuk menonjolkan sifatnya yang kaku dan pendiam. Maka dari itu penulis memutuskan untuk menggunakan tokoh Carl sebagai acuan.



Gambar 3.17. Bentuk Dasar Carl  
(Up, 2009)

### 3. Fitur Wajah

#### a. *Up* (2009)

Carl merupakan tokoh yang kaku, pasif dan sulit mengekspresikan dirinya kepada orang lain. Ia lebih menunjukkan kasih sayangnya melalui aksi dibanding kata-kata. Oleh karena itulah ekspresi yang ditunjukkannya tidak ekstrim dan datar. Hal yang membuat wajah Carl identik adalah kacamata kotak besar yang dikenakannya. Menurut Sloan (2015), kotak membuat seorang tokoh terlihat kaku dan serius. Kacamata Carl berperan besar dalam fitur wajah Carl karena menghalangi jarak pandang kita terhadap matanya, yang membuat reaksi Carl terlihat lebih datar. Selain itu alis Carl berukuran besar dan seolah ditopang oleh kacamata tersebut.



Gambar 3.18. Fitur Wajah Carl  
(*Up*, 2009)

#### 4. Kostum

##### a. *Nanti Kita Cerita tentang Hari Ini* (2020)

*A Piece of Cake* berlatarkan di Indonesia, tepatnya di Jakarta, sama seperti latar film *Nanti Kita Cerita tentang Hari ini*. Tokoh yang penulis gunakan sebagai referensi adalah Nahendra atau ayah dari tiga bersaudara, Angkasa, Aurora dan Awan. Nahendra adalah pria berumur 60-an dan bekerja kantoran. Ia merupakan sosok ayah yang tegas namun lembut pada istrinya. Pada akhir cerita dia diceritakan pensiun dari pekerjaannya. Dalam film, Nahendra banyak menggunakan kemeja dan kaus berkerah dengan celana panjang bahan. Bahkan di foto keluarganya, ia hanya mengenakan kaus berkerah memberikan kesan *casual* dan *homey*.



Gambar 3.19. Kostum Nahendra  
(*Nanti Kita Cerita tentang Hari ini*, 2020)

b. *The Lunchbox* (2013)

Untuk melengkapi acuan, penulis mencari film dengan tokoh berprofesi akuntan. Film yang penulis gunakan adalah *The Lunchbox* yang berasal dari India. Film ini menceritakan pertemanan antara seorang akuntan bernama Saajan Fernandes dan ibu rumah tangga, Ila. Saajan merupakan seorang duda dan berencana untuk pensiun dari pekerjaannya. Dalam film ini, Saajan banyak mengenakan kemeja dan celana bahan berwarna gelap.



Gambar 3.20. Kostum Saajan  
(*The Lunchbox*, 2013)

## 5. Warna

### a. *Nanti Kita Cerita tentang Hari Ini* (2020)

Untuk warna, penulis menggunakan referensi warna dari film *Nanti Kita Cerita tentang Hari Ini*. Dalam film ini, Nahendra sering menggunakan pakaian warna putih dan abu-abu cerah. Menurut Tillman (2011), warna putih memberi kesan bersih, tenang dan kebaikan. Selain itu pada *scene* di dapur, warna pakaian Nahendra yang putih terlihat mencolok dengan warna dapur yang dominan berwarna oranye gelap, meski posisinya masih berada di belakang tokoh Angkasa.



Gambar 3.21. Tokoh Nahendra dan Angkasa  
(Nanti Kita Cerita tentang Hari Ini, 2020)

## 6. Etnis Jawa

Bagas dirancang sebagai tokoh pria berusia 65 tahun dengan etnis Jawa. Oleh karena itu, penulis mengumpulkan acuan dari beberapa foto pria dengan etnis Jawa berusia 55-70 tahun.

Tabel 3. 2. Pria Etnis Jawa

Foto	Analisa
 <p data-bbox="571 1738 740 1767">August Melasz</p> <p data-bbox="440 1785 871 1852"><a href="https://www.kapanlagi.com/agust-melasz/foto/foto-nbr-agust-melasz-002.html">https://www.kapanlagi.com/agust-melasz/foto/foto-nbr-agust-melasz-002.html</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berumur 68 tahun.</li> <li>- Tinggi badan 168 cm.</li> <li>- Mata kecil atau sipit.</li> <li>- Hidung mancung</li> <li>- Berjanggut dan berkumis</li> <li>- Garis dagu tajam.</li> <li>- Alis tebal.</li> <li>- Tubuh <i>ectomorph</i>.</li> <li>- Memiliki kantung mata tebal.</li> <li>- Rambut pendek, hitam, tidak ikal.</li> <li>- Dahi tinggi dagu sempit</li> </ul>

 <p style="text-align: center;"><b>Addie MS</b></p> <p style="text-align: center;">(<a href="https://news.detik.com/berita/d-4410038/saling-balas-cuitan-faldo-vs-addie-ms-gara-gara-editan-poster-mobil">https://news.detik.com/berita/d-4410038/saling-balas-cuitan-faldo-vs-addie-ms-gara-gara-editan-poster-mobil</a>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berumur 60 tahun</li> <li>- Mata besar, hidung mancung, alis tebal.</li> <li>- Tinggi 175 cm.</li> <li>- Memiliki tubuh <i>ectomorph</i>.</li> <li>- Kulit berwarna sawo matang.</li> <li>- Rambut lurus hitam pendek.</li> <li>- Garis tawa jelas</li> <li>- Dahi tinggi, dagu sempit.</li> <li>- Tulang pipi dan rahang tidak besar.</li> </ul>
 <p style="text-align: center;"><b>Jokowi</b></p> <p style="text-align: center;">(<a href="https://www.infopresiden.com/2018/11/presiden-jokowi-tiba-di-surabaya-usai.html">https://www.infopresiden.com/2018/11/presiden-jokowi-tiba-di-surabaya-usai.html</a>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berumur 58 tahun</li> <li>- Tinggi 175 cm.</li> <li>- Memiliki tubuh <i>ectomorph</i>.</li> <li>- Kulit sawo matang.</li> <li>- Rambut, mata, alis berwarna hitam.</li> <li>- Rambut pendek lurus, tipis di atas.</li> <li>- Dahi tinggi, dagu sempit.</li> <li>- Hidung cukup mancung.</li> </ul>

### 3.4. Proses Perancangan

Pada proses perancangan tokoh, penulis akan memulai dengan membuat 3 *dimensional character*. Setelah itu akan dilanjutkan dengan perancangan proporsi, bentuk, fitur wajah dan kostum.

### 3.4.1. Tokoh Sri

#### 1. *3 Dimensional Character*

##### a. Fisiologis

Sri bernama lengkap Sri Manda Kuswara lahir pada tahun 1957 dan berumur 63 tahun. Ia berkulit sawo matang dengan tinggi tubuh 156 cm dan berat badan 64 kg. Tubuhnya tambun, berambut pendek dan sudah beruban. Dulu ia sering mengecat rambutnya bila sudah beruban menjadi warna hitam, namun setelah mengidap Alzheimer ia berhenti mengecat rambutnya. Sri sering memakai kaus bermotif lengan pendek dengan celana atau pun rok. Namun bila sedang malas atau tidak pergi kemana-mana, ia akan memakai daster panjang berlengan pendek. Ia suka mengenakan sandal dan *flat shoes* karena mudah digunakan.

##### b. Psikologi

Sri memiliki watak yang keras dan tegas. Hal ini berpengaruh dari pekerjaannya dulu sebagai kepala perawat yang mewajibkannya harus selalu dalam keadaan siap. Ia merupakan orang yang tekun dan pekerja keras. Meski bekerja ia tetap mengerjakan pekerjaan rumah karena cara ia dibesarkan, dimana wanita harus melakukan pekerjaan rumah. Meski begitu ia masih memiliki sisi lembut terutama pada anak-anak dan cucunya. Ia gemar memasak dan membuat kue di hari-hari khusus seperti perayaan ulang tahun dan semacamnya.

Saat berumur 59 tahun, Sri mengalami kecelakaan dan membuatnya harus pensiun. Hal ini membuatnya stress dan depresi karena sebenarnya ia masih memiliki niat untuk bekerja. Setelah sembuh ia berusaha mencari kegiatan lagi, seperti di lingkungan perumahannya dan pekerjaan rumah tangga. Pada umur 62 tahun ia pun didiagnosa Alzheimer.

Setelah terserang Alzheimer, ia menjadi lebih pendiam, dan lebih mencari kesibukan diri di rumah, seperti menyiapkan makanan dan membersihkan rumah. Sri menjadi lebih keras kepala, terutama karena merasa ia tidak berdaya dan harus selalu ada orang lain yang mengawasinya di rumah. Hal tersebut secara tanpa sadar melukai harga dirinya. Selain itu Sri menjadi mudah lupa dan hal itu membuatnya stress. Maka dari itu, ia sebisa mungkin berusaha untuk tidak terpuruk dalam perasaan negatifnya agar membuat keadaan dirinya menjadi lebih buruk.

### c. Sosiologis

Sri merupakan seorang ibu rumah tangga yang tinggal di Jakarta. Kedua orangtua Sri berasal dari Jawa dan pindah ke Jakarta karena pekerjaan ayahnya sebagai tentara. Ibu Sri tinggal di rumah sambil berjualan dan mengurus anak-anaknya. Sri adalah anak pertama dari 7 bersaudara (4 laki-laki dan 3 perempuan). Ia rajin membantu memasak dan mengurus adik-adiknya. Sri menyelesaikan sekolah dan kuliahnya, lalu bekerja sebagai seorang kepala perawat hingga ia terpaksa pensiun satu tahun lebih awal. Meski begitu, ia dibesarkan di keluarga yang masih menganut hukum patriarki

sehingga ia masih merasa bertanggung jawab atas pekerjaan rumah tangganya. Ia menikah di usia 25 tahun dan memiliki 3 anak, 2 anak laki-laki dan 1 perempuan. Sebelumnya, semua anaknya telah meninggalkan rumah, dua karena menikah dan satunya karena merantau. Namun setelah didiagnosis Alzheimer, anak perempuannya kembali tinggal bersama mereka dengan suami dan anaknya.

## 2. Bentuk dan Proporsi Tubuh

Dalam proses perancangan terdapat dua tahap yang dilakukan, yaitu tahap pertama setelah prasidang 1 dan tahap kedua setelah revisi. Di kedua tahap ini, tidak ada perubahan signifikan mengenai proporsi tubuh tokoh. Penulis menggunakan referensi proporsi tubuh tokoh Emily dari film animasi pendek berjudul *Late Afternoon* (2017). Dalam film tersebut, proporsi tubuh Emily lebih pendek dibandingkan anaknya, Kate, untuk memperlihatkan *role* mereka dibalik, dimana sang ibu justru dijaga oleh anaknya. Penulis ingin menunjukkan tokoh Sri terlihat tidak aman di lingkungan yang familiar dengannya dan memerlukan tokoh Bagas, suaminya untuk menolongnya, dengan menggunakan perbandingan tinggi yang signifikan.

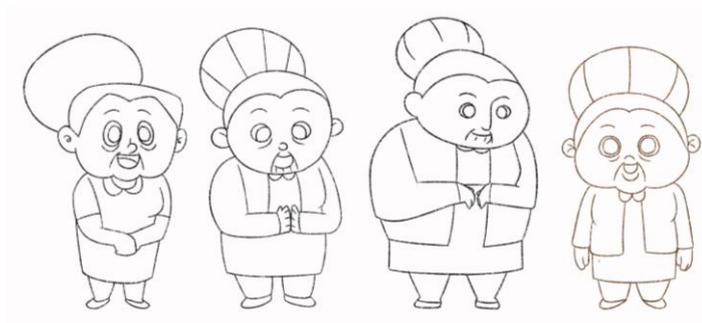
Salah satu gejala yang dimiliki Alzheimer adalah kebingungan dan mengakibatkan si penderita berhalusinasi. Untuk menunjukkan hal ini, penulis menggunakan bentuk dasar berupa segitiga terbalik. Cara menerapkannya adalah dengan membuat tubuh bagian atas tokoh lebih berat dibandingkan

dengan tubuh bagian bawahnya. Dengan menggunakan acuan proporsi dan bentuk dasar ini, penulis pun mulai merancang tokoh.



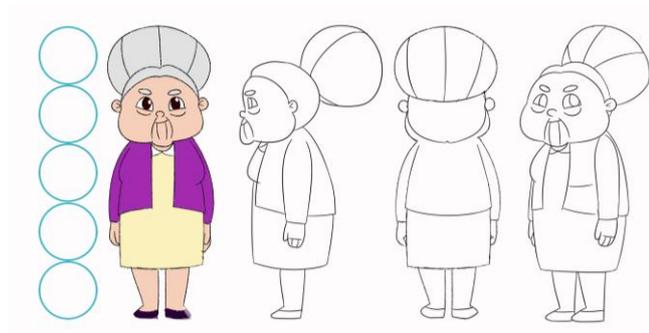
Gambar 3.22. Acuan Proporsi dan Bentuk Tubuh Sri  
(Dokumentasi pribadi)

Alzheimer merupakan penyakit yang berhubungan dengan kepala atau lebih spesifiknya adalah otak. Dari ide ini, penulis ingin membuat tokoh Sri identik dengan kepalanya. Pada tahap pertama, Sri dibuat dengan memiliki kepala dan rambut yang dikonde berukuran besar. Rambut dianggap sebagai mahkota wanita, selain itu hal ini membuat siluet Sri terlihat lebih menarik dan lebih mudah dikenali. Maka dari itulah tinggi rambut Sri sengaja dibuat  $\frac{1}{2}$  kepala. Hal ini juga untuk membantu bentuk dasar tokoh Sri untuk terlihat tidak stabil, dengan memberatkan bagian rambutnya.



Gambar 3.23. Sketsa Tubuh dan Bentuk Tubuh Sri  
(Dokumentasi pribadi)

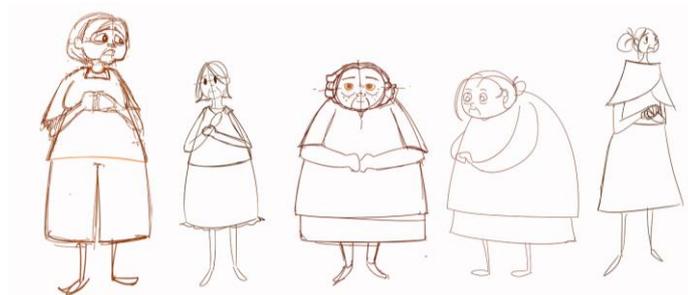
Pada prosesnya, penulis membuat sketsa seperti pada gambar 3.23. Penulis merancang Sri dengan menggunakan tipe kepribadiannya, yaitu ceria, lembut dan keibuan. Kaki Sri pun dibuat pendek dan kecil agar terlihat lebih sulit untuk menopang badannya. Maka dari itu, betuk tubuh Sri dapat terlihat seperti gambar 3.24. Sri memiliki ciri khas rambut yang besar.



Gambar 3.24. Bentuk dan Proporsi Tubuh Sri  
(Dokumentasi pribadi)

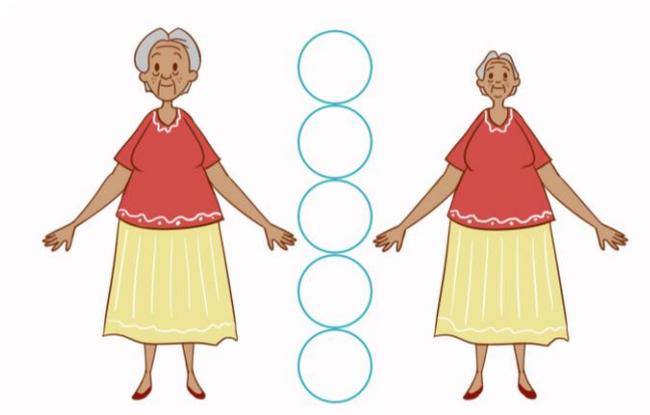
Namun setelah melakukan diskusi, rancangan pertama belum memberi kesan seseorang yang memiliki Alzheimer secara visual. Maka dari itu, terjadilah tahap kedua dimana perancangan ulang dilakukan untuk menghasilkan tokoh yang lebih sesuai. Acuan proporsi dan bentuk dasar Sri

masih digunakan, dan ide untuk menonjolkan sisi kepalanya juga kembali digunakan. Namun kali ini ide diganti yaitu dengan membuat kepala Sri terlihat kecil karena salah satu akibat dari Alzheimer adalah mengecilnya otak. Penulis pun berusaha mengeksplorasi bentuk dan proporsi tubuh Sri seperti yang dapat dilihat dari gambar 3.25.



Gambar 3.25. Sketsa dan Bentuk Tubuh Sri  
(Dokumentasi pribadi)

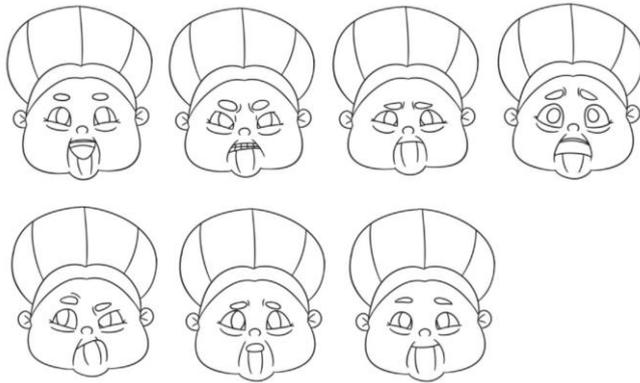
Untuk mencapai hal ini, penulis menggunakan referensi dari *tv shows Ed, Edd n Eddy* (1999-2008) dengan membuat kepala Sri berukuran  $\frac{1}{2}$  kepala, yang tentunya membuat proporsi Sri berkurang  $\frac{1}{2}$  kepala dari aslinya. Setelah mendapatkan bentuk dan proporsi yang pas, maka didapat bentuk proporsi dasar Sri seperti pada gambar 3.26.



Gambar 3.26. Bentuk dan Proporsi Tubuh Sri  
(Dokumentasi pribadi)

### 3. Fitur Wajah

Tokoh Sri merupakan tokoh yang tegas, keras kepala dan bertanggung jawab. Sifat yang mirip dengan tokoh Sri adalah tokoh *Abuelita* dari film *Up*. Penulis mengamati fitur wajah *Abuelita* dan mendapati bahwa *Abuelita* memiliki wajah berbentuk persegi, alis yang tegas berkerut dan mata yang besar seperti mata bayi. Oleh karenanya penulis pun menggunakan bentuk persegi namun lebih dihaluskan agar justru tidak memberi kesan garang. Selain itu mata Sri dibuat besar untuk menarik simpati penonton. Pada gambar 3.27. dapat dilihat fitur wajah dan ekspresi wajah Sri pada tahap pertama.



Gambar 3.27. Fitur Wajah Sri  
(Dokumentasi pribadi)

Setelah mengalami perubahan desain, perancangan wajah pun disesuaikan dengan acuan yang sudah ada. Selain itu, penulis juga lebih mengeksplorasi dan memerhatikan apa yang harus ditambahkan dan disesuaikan dengan *style* yang dipakai dan referensi yang didapat. Alis Sri diubah menjadi tipis, dagunya diperkecil dan bahkan hampir terlihat menyatu dengan leher untuk lebih memperlihatkan bahwa kepalanya menyusut. Selain itu kedua pipinya diberi flek atau bintik. Menurut Sloan (2015), salah satu yang menunjukkan menurunnya kesehatan seseorang adalah dengan berubahnya warna kulit pada seseorang.

Untuk rambut, penulis juga menggantinya menjadi pendek. Hal ini dilakukan karena setelah mencari data dengan melakukan kunjungan ke panti jompo, kebanyakan rambut yang dimiliki para lansia adalah pendek. Untuk warna rambut, tak sedikit wanita di sekitar umur 60 tahun memiliki warna rambut yang bermacam-macam. Ada yang masih hitam natural, ada yang sudah beruban, ada yang tercampur hitam dan beruban, ada pula yang hitam

pekat karena dicat memakai cat warna. Namun penulis memutuskan untuk menggunakan satu warna rambut untuk mempermudah teknis pewarnaan tokoh saat menganimasi. Untuk fitur wajah Sri dapat dilihat pada gambar 3.28. sementara eksplorasi rambutnya dapat dilihat pada gambar 3.29.



Gambar 3.28. Fitur Wajah Sri  
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.29. Eksplorasi Rambut Sri  
(Dokumentasi pribadi)

#### 4. Kostum

Saat melakukan pencarian untuk kostum yang sesuai untuk Sri, penulis berfokus pada pakaian yang sering digunakan lansia saat berpergian dan di rumah. Penulis pun menemukan bahwa wanita berumur 60 tahunan sering menggunakan daster bila berada di rumah dan juga pakaian yang *simple* saat keluar rumah, yaitu berupa baju dengan celana atau rok yang mudah dipakai.

Setelah mencari referensi, penulis mencoba menggabungkannya dengan sifat Sri yang keibuan dan terkesan *feminine*. Dari ini terbuatlah desain awal kostum Sri yang dapat dilihat dari gambar 3.30.



Gambar 3.30. Kostum Awal Sri  
(Dokumentasi pribadi)

Baju terusan berwarna kuning menyerupai daster. Penulis memilih daster agar terlihat memberatkan di tubuh Sri, terutama dengan membuatnya memiliki kaki yang kurus. Selain itu menurut Tillman (2011), warna kuning melambangkan penyakit. Penulis ingin memperlihatkan bahwa Sri memiliki penyakit. Lalu agar terlihat lebih rapi dan menarik, maka ditambahkan *cardigan* yang berwarna ungu. Menurut Alzheimer's Association, sebuah organisasi berbasis di Amerika yang dibentuk untuk melawan Alzheimer,

warna ungu dipilih dan digunakan untuk menyebarkan kepekaan terhadap penyakit Alzheimer. Penulis ingin menjadikannya sebagai penggambaran bahwa Sri melawan penyakit Alzheimernya tersebut. Namun hal ini tidak jadi dipakai karena penulis merasa kurang referensi dan tak semua orang mengetahui hal ini.

Sebelum melakukan tahapan kedua, penulis melakukan wawancara dan kunjungan ke panti jompo. Disana penulis melakukan observasi serta bertanya mengenai pakaian para lansia pakai. Bu Irene, salah satu narasumber penulis, mengatakan bahwa kebanyakan menggunakan daster agar mudah digunakan. Selain daster juga bisa mengenakan baju dan rok longgar. Namun inti dari pakaian yang dipilih adalah yang mudah dipakaikan ke pasien.

Pada tahapan kedua, menggunakan kostum sebagai benda ‘pemberat’ pada tubuh Sri. Hal ini untuk membantu kesan berat di atas yang dimilikinya. Selain itu penulis juga melakukan eksplorasi desain berdasarkan informasi yang diberikan oleh Ibu Irene. Pada gambar 3.31. dapat dilihat eksplorasi yang dilakukan penulis pada kostum Sri.



Gambar 3.31. Eksplorasi Kostum Sri  
(Dokumentasi pribadi)

Setelah melakukan eksplorasi kostum, penulis pun menentukan warna yang sesuai untuk Sri. Sri memiliki kulit sedikit gelap sesuai dengan etnisnya. Selain itu, penulis mencari referensi dari beberapa film animasi bertema Alzheimer. Dalam film *Wrinkles* (2011) dan *Late Afternoon* (2017), keduanya menggunakan warna merah pada tokohnya. Dalam *Wrinkles*, merah digunakan untuk menunjukkan halusinasi para tokoh sementara dalam *Late Afternoon*, warna merah digunakan untuk menonjolkan tokoh pada *background*. Penulis pun memutuskan untuk mengaplikasikan ini pada tokoh Sri. Menurut Tillman (2011), warna merah memiliki arti cinta dan semangat. Hal ini sesuai dengan sifat Sri yang pantang menyerah bersemangat.

Selain warna merah, penulis ingin mempertahankan warna kuning pucat dalam kostum Sri. Seperti yang dikatakan sebelumnya, warna kuning memiliki arti penyakit (Tillman, 2011). Selain itu, warna kuning juga

merupakan bagian dari warna hangat yang sama seperti warna merah. Penulis ingin memperlihatkan bahwa adanya korelasi antara kedua warna tersebut.

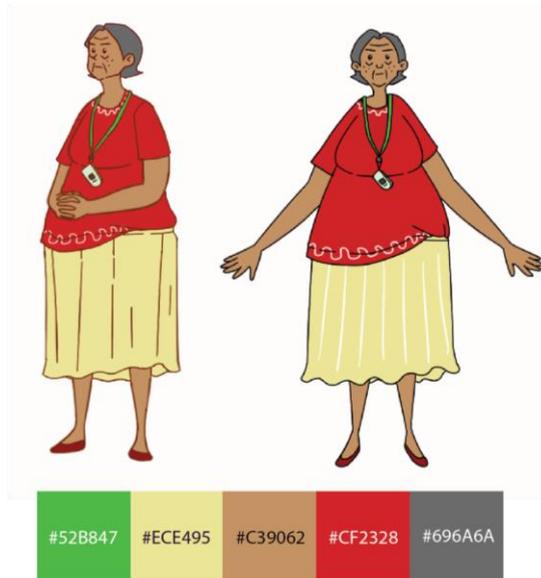
Untuk menambah karakteristik tokoh, penulis menambahkan ponsel yang selalu dikalungkan oleh Sri. Dalam film *Memories of Tomorrow* (2006), sang tokoh utama, Masayuki, diberikan ponsel oleh istrinya. Ia pun selalu membawanya terutama saat bepergian. Hal ini agar sang istri dapat menghubunginya saat keadaan mendesak dan begitu pula sebaliknya. Berdasarkan film tersebut, penulis pun melakukan hal yang sama, yaitu memakaikan ponsel pada tokoh Sri.

Ponsel yang penulis pilih adalah ponsel lipat dengan model lama, sekitar tahun 2000-an. Hal ini didasari bahwa orang tua sulit untuk mempelajari barang baru seperti elektronik dan lebih memilih untuk menggunakan benda yang telah lama dikenalnya. Lebih lagi kebanyakan ponsel dengan layar lebar lebih sulit digunakan terutama untuk menerima telepon. Pada awalnya, penulis ingin memberikan ponsel kotak model lama untuk Sri, namun hal ini dibatalkan karena tombol ponsel tersebut mudah tertekan, tidak seperti ponsel lipat yang tertutup, dan memiliki layar yang terlalu kecil yang membuatnya sulit untuk membaca.

Warna yang digunakan adalah berwarna putih agar terlihat kontras dengan baju Sri yang berwarna merah. Kalung yang digunakan pun berwarna hijau, yang menandakan warna kesehatan. Hal ini menyimbolkan bahwa kalung tersebut menyambungkan dengan keselamatan Sri atau membantu Sri.



Gambar 3.32. Ponsel Sri  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.33. Kostum Sri  
(Dokumentasi pribadi)

### 3.4.2. Tokoh Bagas

#### 1. 3 Dimensional Character

##### a. Fisiologis

Bernama lengkap Bagas Suwirya Pranama, Bagas lahir pada tahun 1955 dan berumur 65 tahun. Bagas merupakan keturunan Jawa sehingga memiliki kulit berwarna sawo matang. Ia memiliki tinggi 175 cm dengan berat 60 kg. Rambutnya pendek, tipis dan beruban. Ia selalu menyisirnya ke samping agar terlihat rapi. Bagas juga selalu mencukur janggut dan kumisnya karena tuntutan pekerjaannya dulu untuk selalu tampak rapi di kantor. Bagas memiliki rabun dekat, karena itu ia selalu membawa kacamata baca dikantung bajunya. Ia terbiasa menghabiskan berjam-jam duduk di kantor sehingga perutnya buncit karena perutnya tertekan dan agak bungkuk.

##### b. Psikologis

Bagas adalah orang yang pendiam, jarang berinisiatif untuk berbicara bila tidak diperlukan. Ia tipe yang lebih *take action* daripada berkata-kata manis. Ia lebih sering membiarkan istrinya yang memimpin pembicaraan mereka. Bagas adalah orang yang gigih dan pekerja keras, ia berusaha menyesuaikan diri dengan pekerjaan rumah meski belum terbiasa. Ia sadar bahwa ia terlalu bergantung pada istrinya dalam mengurus rumah dan bahkan dirinya. Sebagai gantinya, setelah ia pensiun, ia ingin membantu Sri di rumah. Karena sifatnya yang pasif dan tidak menyukai konflik, ia sulit bernegosiasi dan melawan pendapat istrinya. Ia lebih sering menerima pendapatnya, mengawasi dari jauh

lalu bersiap-siap bila hal buruk terjadi. Meski begitu ia merupakan sosok suami yang penyayang dan perhatian dengan istrinya.

### c. Sosiologis

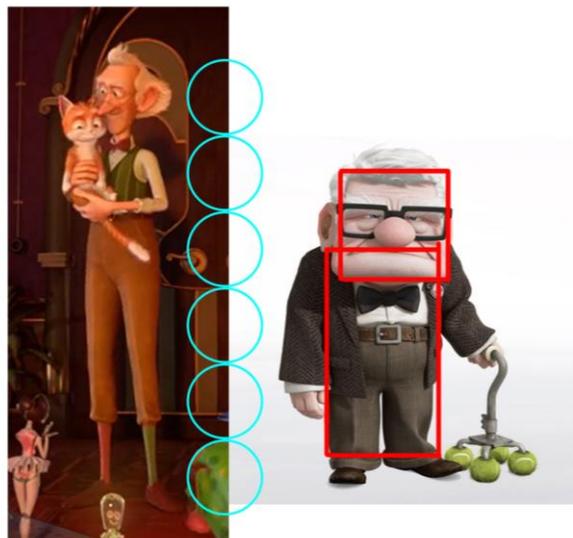
Bagas adalah pensiunan akuntan di perusahaan yang cukup besar di daerah Jakarta. Bagas lahir di Solo namun besar di Jakarta. Ia pindah bersama orangtuanya karena pekerjaan mereka. Ia merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, semuanya laki-laki. Kedua orang tuanya sibuk bekerja, ayahnya adalah jurnalis di surat kabar nasional sementara ibunya seorang guru. Bagas menikah di usia 27 tahun. Ia sempat pindah-pindah pekerjaan sebelum akhirnya menetap di satu perusahaan sebagai akuntan senior. Karena sifatnya yang pasif, ia nyaman dengan posisinya sebagai akuntan senior dan tidak ingin di posisi *manager*. Bagas memiliki tiga anak dan memiliki hubungan yang baik dengan mereka. Di antara ketiganya ia paling dekat dengan si bungsu sekaligus anak perempuan satu-satunya dan selalu memanjakannya. Hal ini membuat Sri menjadi lebih keras pada si bungsu.

## 2. Bentuk dan Proporsi Tubuh

Sama seperti Sri, proses perancangan Bagas juga ada dua, yaitu tahap pertama yaitu setelah prasidang 1 dan tahap kedua setelah direvisi. Sebelum melakukan tahapan-tahapan tersebut, penulis terlebih dahulu melakukan observasi dari film-film animasi untuk menemukan referensi proporsi dan bentuk tokoh yang pas untuk Bagas. Seperti yang disebutkan sebelumnya, penulis ingin sosok Bagas dilihat sebagai pelindung bagi tokoh Sri maka

proporsi yang dimilikinya haruslah lebih tinggi dari Sri. Namun tingginya harus sesuai agar tidak memberikan kesan kesenjangan dikeduanya. Setelah melakukan observasi, penulis pun memutuskan untuk menggunakan tokoh *Mr. Lawrence* dari animasi *The House of Magic* (2013). *Mr. Lawrence* memiliki tinggi 6 kepala, 1 kepala lebih tinggi dari tinggi Sri.

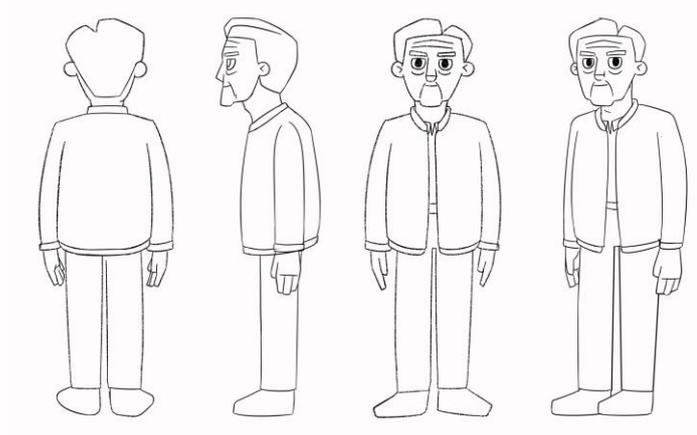
Untuk bentuk, penulis memutuskan untuk menggunakan tokoh Carl dari film animasi *Up* (2009). Carl adalah seorang suami yang sayang pada istrinya dan berusaha sebaik mungkin meski memiliki sifat yang pendiam dan kaku. Bentuk dasar Carl adalah kotak yang mewakili sifat kakunya. Pada gambar 3.34. merupakan acuan proporsi dan bentuk yang penulis gunakan.



Gambar 3.34. Acuan Bentuk dan Proporsi Tubuh Bagas  
(Dokumentasi pribadi)

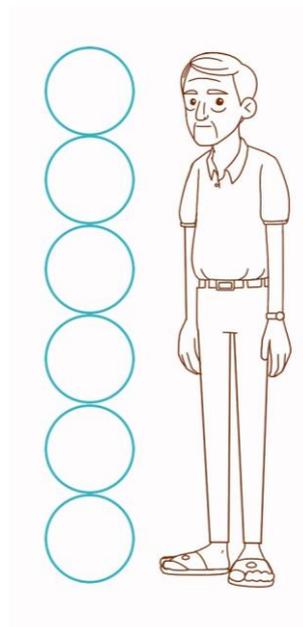
Setelah menemukan acuan yang pas, penulis mulai melakukan eksplorasi desain untuk Bagas. Bentuk dasar Bagas adalah persegi panjang. Penulis

berusaha menonjolkan bentuk kotak pada Bagas melalui tubuhnya dan kakinya yang panjang. Kakinya yang panjang juga membantu menambah proporsinya menjadi lebih tinggi. Desain awal Bagas dapat dilihat pada gambar 3.35.



Gambar 3.35. Proporsi dan Bentuk Awal Bagas  
(Dokumentasi pribadi)

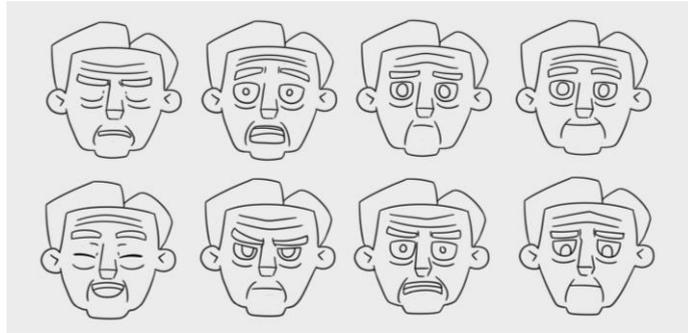
Pada tahap kedua, acuan proporsi dan bentuk Bagas tetap digunakan. Namun desain diganti karena tubuh Bagas lebih terkesan gagah. Meski memiliki tubuh yang lebih tinggi, Sri lebih dominan dibanding Bagas. Untuk menunjukkan hal itu, tubuh Bagas harus terlihat lebih kurus atau *ectomorph*. Penulis akhirnya memutuskan untuk menghilangkan jaket Bagas agar dapat memperlihatkan tubuh Bagas yang kurus. Setelah mendapatkan bentuk yang sesuai, maka didapatkan bentuk dasar Bagas yang sesuai seperti pada gambar 3.36.



Gambar 3.36. Proporsi dan Bentuk Bagas  
(Dokumentasi pribadi)

### 3. Fitur Wajah

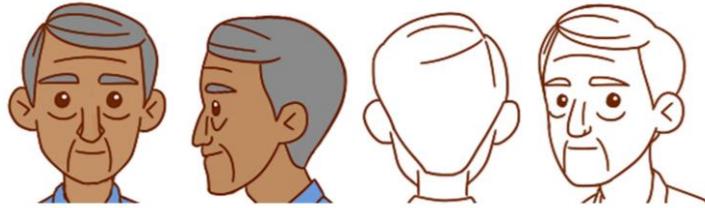
Bagas memiliki sifat pendiam, pasif namun ramah. Ia tidak pandai mengekspresikan dirinya dan lebih memilih untuk mengobservasi dari jauh. Sifat yang dimilikinya ini mirip dengan tokoh Carl dari film animasi *Up* (2009). Penulis memerhatikan fitur wajah Carl dan mendapati bahwa Carl memiliki alis yang tebal dan mata yang kecil. Carl juga memakai kacamata yang membuat wajahnya tetap terlihat kaku karena pengaruh bentuk kacamata. Dari hal ini, penulis merancang fitur wajah Bagas seperti yang dilihat pada gambar 3.37.



Gambar 3.37. Fitur Wajah Awal Bagas  
(Dokumentasi pribadi)

Penulis mempertahankan bentuk kotak yang dimiliki melalui dagu dan rambutnya. Selain itu untuk mengganti kacamatanya yang besar, penulis membuat mata Bagas lebih lebar. Rambutnya pun dibuat kotak karena tokoh Bagas selalu mementingkan kerapian karena pekerjaannya dulu.

Pada tahapan kedua, ada terjadi perubahan pada 3 dimesional character Bagas. Maka dari itu, penulis berusaha merancang Bagas dengan menyesuaikan perubahan tersebut. Pada tahap kedua, penulis kembali melakukan observasi pada tokoh Carl. Carl memiliki hidung yang besar dan berbentuk kotak yang kaku. Tapi selain menggunakan fitur Carl sebagai acuan, penulis juga melakukan observasi dengan mencari referensi pria Jawa berumur 60 tahunan. Setelah diperhatikan, pria Jawa memiliki hidung yang cukup mancung namun tidak besar. Gambar 3.38. adalah eksplorasi fitur wajah Bagas pada tahap kedua.



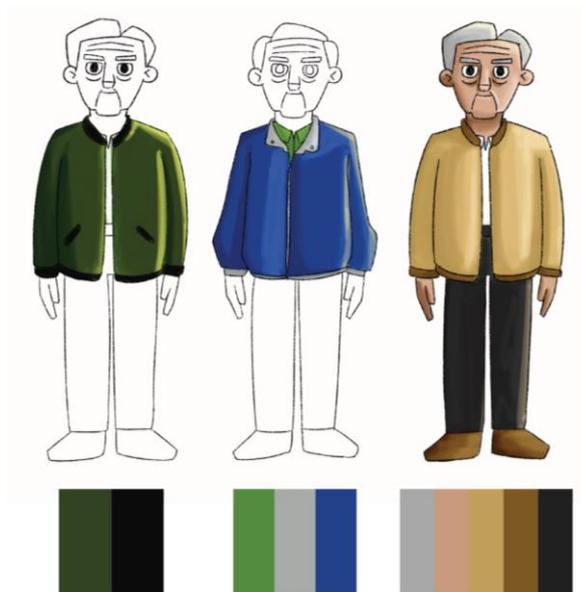
Gambar 3.38. Fitur Wajah Bagas  
(Dokumentasi pribadi)

Pada tahapan dua ini, mata Bagas dibuat besar untuk memberikan kesan yang lebih ramah dan juga disesuaikan dari perubahan *3 dimensional character*-nya. Selain itu kacamata dihilangkan untuk menyesuaikan dengan *style* Sri. Menurut observasi penulis, tak sedikit pria berusia 60-an memiliki rabun dekat, yang membuat mereka tidak sering memakai kacamata mereka. Hidung Bagas dibuat lebih mancung dan sudut-sudut pada wajahnya diperhalus. Meski hal ini membuat wajah Bagas tidak menonjolkan bentuk kotaknya seperti pada tahap pertama perancangan, hal ini membuat wajah Bagas terlihat lebih ramah, sesuai dengan *3 dimensional character*-nya dan lebih terlihat berbeda dari wajah Sri, yang ingin memberi kesan pemarah dan tidak ramah dengan diberikan sudut-sudut yang tajam di wajahnya. Untuk rambut, penulis sengaja membuatnya lebih tipis bahkan menempel di kepala karena pria Jawa berumur 60-an kebanyakan memiliki rambut yang tipis terutama di bagian atasnya.

#### 4. Kostum

Pada tahapan pertama, pekerjaan Bagas belum dispesifikan dan hanya berfokus pada pensiunan yang dulu bekerja kantoran. Oleh karena itu penulis

berusaha merancang kostum Bagas berdasarkan pakaian yang sering pria gunakan saat bepergian di Jakarta. Saat melakukan observasi, penulis menyadari bahwa banyak mengenakan kemeja dan jaket saat bepergian. Penulis pun merancang Bagas dengan mengenakan jaket. Hal ini juga untuk membuat Bagas memiliki ciri khas khusus. Selain itu celana dan sepatu dibiarkan sederhana agar jaket Bagas terlihat lebih menonjol.

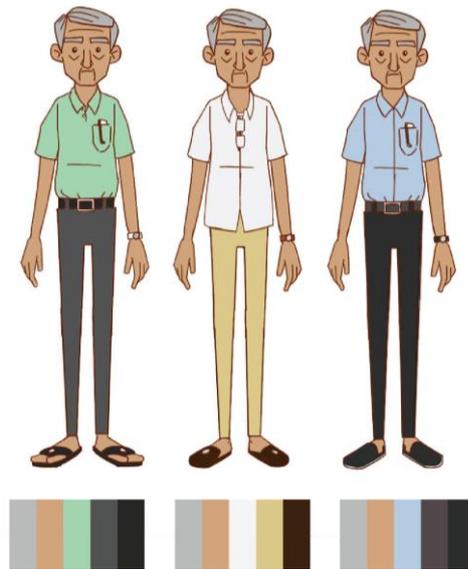


Gambar 3.39. Eksplorasi Kostum Awal Bagas  
(Dokumentasi pribadi)

Penulis memilih eksplorasi desain yang paling kanan karena desain tersebut terlihat lebih simple dan rapi untuk tokoh Bagas yang kaku. Selain itu penulis memberikan warna coklat pucat berdasarkan desain jaket yang populer pada tahun 80-an. Kulit kakek diberi warna cukup gelap sesuai dengan warna sawo matang.

Pada tahap kedua, pekerjaan Bagas sudah ditentukan yaitu pensiunan akuntan. Berdasarkan hal ini, penulis mencari referensi dari film-film yang memiliki tokoh bekerja sebagai akuntan atau pensiunan akuntan. Penulis pun menggunakan dua acuan tokoh yaitu tokoh Saajan dari *The Lunchbox* (2017) dan tokoh Nahendra dari *Nanti Kita Cerita tentang Hari Ini* (2020). Saajan merupakan akuntan yang akan pensiun sementara Nahendra merupakan seorang ayah dari 3 anak dan pada akhir cerita telah pensiun dari pekerjaannya.

Penulis menemukan kesamaan dari kedua tokoh yaitu sering menggunakan kemeja saat memiliki kegiatan di luar dan kaus berkerah saat di rumah. Selain itu pakaian yang mereka pakai berwarna terang dan rambut mereka pendek dan tertata rapi. Melalui acuan ini, penulis membuat alternatif kostum Bagas.

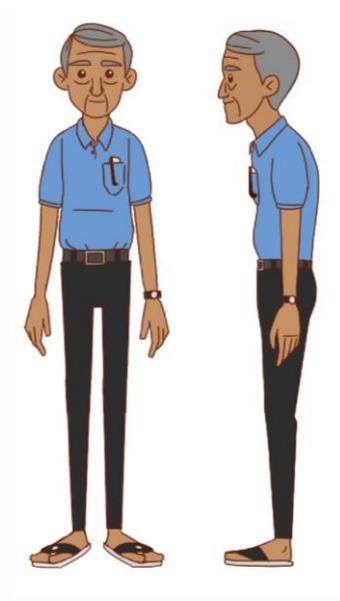


Gambar 3.40. Eksplorasi Kostum Bagas di Tahap Kedua  
(Dokumentasi pribadi)

Untuk alternatif kostum, penulis membuat Bagas mengenakan kemeja dan kaus berkerah sesuai dengan referensi dari Nahendra. Bagas memiliki rabun dekat sehingga dia selalu menyediakan kacamata di kantung bajunya atau diselipkan di kancing bajunya agar mudah dipakai. Pada desain kedua atau tengah, baju Bagas dikeluarkan karena mayoritas pria 60-an saat pergi mengeluarkan bajunya agar terasa lebih santai.

Untuk warna pakaian yang digunakan diambil dari baju yang digunakan Saajan dimana ia sering mengenakan baju berwarna cerah. Warna biru dipilih mewakili sifatnya yang pendiam dan tenang. Warna hijau karena melambangkan kesehatan, yang memperlihatkan bahwa ia adalah tempat Sri merasa aman. Sementara warna putih melambangkan kebersihan yang mewakili sifatnya yang suka dengan kerapian.

Penulis ingin menonjolkan warna baju yang digunakan oleh Bagas, sama seperti Sri yang menggambarkan sifatnya melalui baju yang dikenakannya. Karena itu, celana yang digunakan berwarna gelap agar kontras dengan baju yang dipakainya. Warna kulit Bagas berwarna coklat gelap. Selain karena Bagas merupakan orang etnis Jawa dengan warna kulit sawo matang, pemilihan warna yang lebih gelap pada kulit Bagas juga membantu untuk menonjolkan warna baju Bagas yang terang. Terakhir untuk alas kaki, penulis memberikan alternatif berupa sepatu olahraga, sandal dan sepatu *slop* karena ketiga sepatu inilah yang sering dipakai oleh orang tua untuk berpergian agar mudah bergerak.



Gambar 3.41. Kostum Bagas  
(Dokumentasi Pribadi)