



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

3.1. Gambaran Umum

Pengerjaan skripsi penciptaan ini berbentuk film animasi yang berjudul “HILANG”. “HILANG” adalah film animasi naratif yang ber-*genre drama* dengan durasi 5 menit. Skripsi ini adalah laporan dari pengerjaan film pada tahap pra-produksi yaitu tentang perancangan tokoh. Pengumpulan data dalam pengerjaannya akan dilakukan secara kualitatif yaitu melalui observasi dan studi literatur.

“HILANG” bercerita tentang perjuangan seorang pemuda bernama David yang terdampar di tengah laut lepas. David harus berjuang untuk bertahan hidup hanya dengan mengandalkan alat seadanya didalam *lifeboat* penyelamat yang ia naiki. Dalam perjuangannya di tengah samudra, ia dihadapi oleh berbagai cobaan seperti melawan rasa lapar dan haus, iklim panas, serta rasa kesendirian yang ia alami bersama dengan perjalanannya. Hal yang menjadi fokus dalam perancangan ini adalah bagaimana perubahan visual David seiring berjalannya waktu dalam kondisi *survival* di tengah laut. Perubahan-perubahan visual tersebut meliputi faktor bentuk tubuh, rambut, serta penampilan fisik (mencakup rambut dan kulit) milik tokoh David.

3.1.1. Sinopsis

Seorang pemuda bernama David terlibat kecelakaan kapal ketika terjadi badai besar dalam perjalanannya di laut. Ia terbangun dan mendapati dirinya selamat

dari kecelakaan tersebut dengan menaiki *lifeboat* kapal. Berada di tengah laut lepas seorang diri, David berusaha untuk bertahan hidup sambil menunggu dirinya diselamatkan. Hari terus berlalu hingga persediaan makanan dan air pada *lifeboat* semakin menipis. David akhirnya berusaha untuk menangkap ikan dan mencoba membuat air minum untuk terus bertahan hidup. Selain kebutuhan makan dan minum yang sulit dipenuhi, ia juga dihadapi oleh cuaca yang panas, membuat kondisi David menjadi semakin lemah.

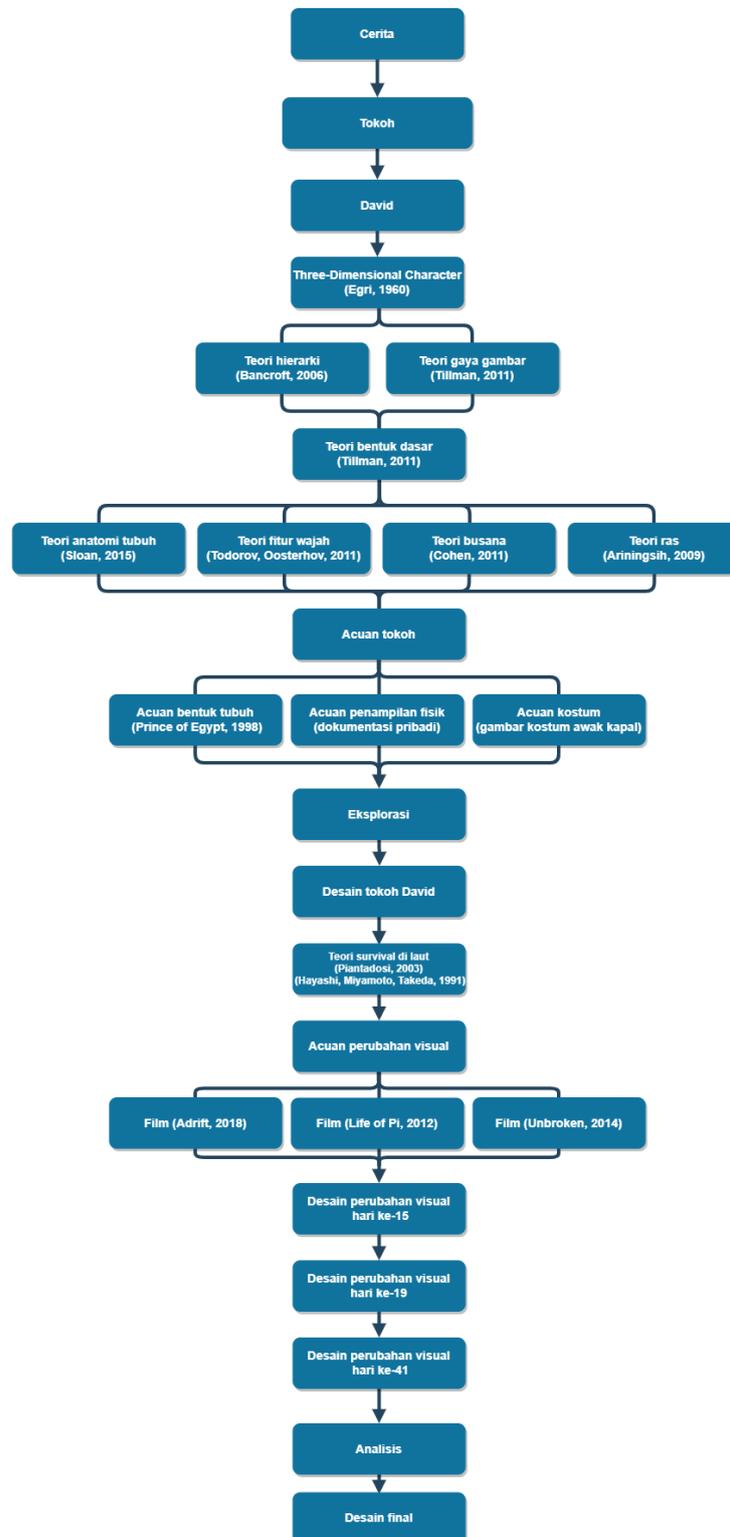
Malam hari, David melihat kapal besar berlayar kearahnya tetapi setelah menembak sinyal, ia sadar kapal tersebut hanyalah halusinasi. Seiring berjalannya waktu rasa kesendirian David semakin memuncak. Merasa sangat kesepian, David memutuskan untuk pasrah dan menyerahkan dirinya pada nasib. Namun, teringat dengan berbagai kenangan serta impian dalam hidupnya, David tersadar. Ia memutuskan untuk tidak menyerah dan tetap berjuang untuk terus bertahan hidup. Akhirnya ia terus berjuang hingga tanpa sadar telah berlayar mendekati daratan Madagascar. David akhirnya berhasil diselamatkan oleh kapal penumpang yang ada di dekat perairan pulau tersebut.

3.1.2. Posisi Penulis

Pada laporan ini, penulis memiliki posisi sebagai peneliti dalam proses perancangan tokoh. Penulis bertugas untuk merancang bentuk visual dari kedua tokoh yang terdapat dalam film, yaitu David serta perubahan visualnya sepanjang film.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja dalam proses perancangan tokoh pada film animasi “HILANG” dibagi jadi beberapa tahap. Setelah menentukan konsep cerita, penulis mencari dan mengumpulkan berbagai teori terkait perancangan tokoh melalui studi literatur. Berbagai referensi visual baik dari gambar, film animasi, hingga film *live-action* juga dikumpulkan untuk membantu proses perancangan tokoh David serta perubahan visual mereka. Berikut skematika perancangan tokoh:



Gambar 3.1. Skematika Perancangan
(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Konsep

Berdasarkan jalan cerita pada film animasi “HILANG”, tokoh David perlu memiliki latar belakang yang memungkinkan bagi tokoh untuk terjebak dalam kondisi *survival* di laut. Oleh karena itu penulis menggunakan konsep terkait teori *three-dimensional character* tokoh David sebagai awak kapal yang sedang berlayar. Selain itu diperlukan pula aspek tokoh yang dapat memberikan impresi bahwa tokoh mampu bertahan hidup dalam kondisi *survival*. Penulis menggunakan konsep tokoh David sebagai seseorang yang memiliki aspek psikologis yang berani, kuat, dan dapat diandalkan, hal ini dilakukan agar tokoh dapat terlihat memiliki kesempatan yang lebih tinggi untuk bertahan hidup dalam situasi kritis.

Selama perjuangannya untuk bertahan hidup hingga akhirnya tokoh diselamatkan, tokoh akan mengalami 3 tahap perubahan visual. Tahap perubahan tersebut mencakup 3 aspek yaitu, bentuk tubuh, busana, serta penampilan fisik yang meliputi kulit dan rambut. Perubahan visual tokoh akan didasarkan pada teori *survival* di laut serta acuan referensi visual terkait situasi di laut. Pada konsep perubahan visualnya, tokoh David dapat mengalami perubahan yang cukup besar pada bentuk tubuhnya. Rambut tokoh juga akan menjadi lebih panjang pada tiap tahap perubahan yang terjadi.

Perubahan visual yang dirancang yaitu pada hari ke-15, 19, dan 41. Tahap tersebut ditetapkan melalui hari pada cerita yang memberi pengaruh pada tokoh. Perjuangan tokoh selama berada di tengah laut adalah 45 hari. Dalam cerita, tokoh David mengkonsumsi persediaan makanan yang ia miliki secara berlebih sehingga

persediannya cepat menipis dan ia harus mencari ikan untuk menambah persediaan makanannya meski gagal. Hari ke-15 adalah pertengahan dari jumlah persediaan makanan yang tersedia pada *lifeboat* yaitu untuk satu bulan. Pada hari ke-15 pula, tokoh melepas baju seragamnya, membuat seluruh tubuhnya terlihat untuk pertama kali. Hal tersebut juga merupakan salah satu penyebab ditetapkannya hari ke-15 sebagai tahap perubahan visual pertama tokoh.

Hari ke-19 adalah hari yang sangat panas dalam cerita. Perubahan cuaca tersebut akan memberi pengaruh bagi visual tokoh. Tahap perubahan terakhir yaitu hari ke-41, menunjukkan kondisi tokoh yang sangat kekurangan makanan serta air minum sehingga membuatnya putus asa. Hari ke-41 juga ditetapkan karena merupakan tahap akhir dari perubahan visual tokoh, sehingga mendekati akhir dari perjuangan tokoh ketika ia diselamatkan yaitu hari ke-45.

3.4. Acuan

Dalam proses penelitian ini, penulis menggunakan berbagai acuan untuk merancang kedua tokoh. Acuan bentuk visual tokoh menggunakan berbagai gambar karakter baik dari film ataupun gambar desain tokoh independen. Acuan untuk perubahan visual tokoh pada kondisi *survival* menggunakan referensi dari berbagai visual pada film serta melalui cerita pengalaman orang-orang yang telah melalui situasi yang serupa.

3.3.1. Tokoh David

Penulis menggunakan beberapa acuan dalam proses penelitian perancangan tokoh David. Berbagai acuan tersebut berasal dari tokoh-tokoh yang berada di dalam film animasi lain yang menyerupai tokoh David. Tokoh David adalah awak kapal

baru, pada pelayarannya yang pertama terjadi kecelakaan yang membuatnya harus pergi dari kapal dan menyelamatkan diri. Ketika kecelakaan terjadi, David sedang bekerja di kapal kargo sebagai *messman*. Oleh karena itu, penulis mencari referensi kostum yang digunakan oleh pekerjaan tersebut dari berbagai sumber.

1. Bentuk Tubuh

1. Animasi Prince of Egypt

Produser Dreamworks Jeffrey Katzenberg dalam wawancaranya dengan NY Times (NY Times, 1998) mengatakan bahwa film animasi “*Prince of Egypt*” ditujukan pada penonton dengan umur yang lebih tua ketimbang film *feature* lainnya pada saat itu. Hal ini sesuai dengan kelompok usia yang menjadi target penonton dalam film animasi “HILANG” yaitu 14-18+ tahun. Tokoh yang dijadikan referensi adalah tokoh Moses. Tokoh ini juga termasuk kategori hierarki *lead character* yang cocok digunakan sebagai acuan bagi kedua tokoh pada film animasi “HILANG”. Proporsi tokoh Moses pada film animasi “*Prince of Egypt*” realis dan mendekati dunia nyata, hal ini dapat dilihat dari perbandingan antara tokoh dengan sekelilingnya.



Gambar 3.2. Proporsi tubuh tokoh Moses

(sumber: *Prince of Egypt*, 1998)

Penulis menggunakan kepala sebagai perbandingan proporsi dalam perancangan tokoh. Kedua tokoh dalam film animasi “HILANG” akan dirancang berdasarkan perbandingan tinggi dengan kepala tokoh Moses. Tokoh Moses memiliki proporsi tinggi badan sesuai 8 kepalanya.



Gambar 3.3. Perbandingan proporsi tubuh dengan jumlah kepala tokoh Moses

(sumber: *Prince of Egypt*, 1998)

Tokoh David adalah pemuda yang aktif, kuat dan bisa diandalkan. Setelah mengamati beberapa film, penulis menemukan bahwa tokoh Moses pada film “*Prince of Egypt*” memiliki kemiripan dengan tokoh David. Tokoh Moses sebagai tokoh utama dari film “*Prince of Egypt*”, selain merupakan tokoh *lead character* ia juga memiliki sifat dan peran yang mirip dengan tokoh David. Tokoh Moses dirancang dengan bentuk dasar persegi yang dapat ditemukan pada bentuk badan serta kepala tokoh.



Gambar 3.4. Bentuk tubuh dan wajah tokoh Moses
(sumber: *Prince of Egypt*, 1998)

2. Penampilan fisik

Tokoh David adalah seorang pemuda berumur 21 tahun yang tinggal di daerah Tangerang serta bersekolah SMK disana. Ia memiliki keturunan etnis Jawa yang ia dapat dari orangtuanya. Sebagai acuan penampilan fisik

bagi tokoh, penulis mencari gambar dengan karakteristik yang menyerupai tokoh David. Penulis mengumpulkan acuan foto pria keturunan etnis Jawa dengan umur yang mendekati tokoh David, yaitu usia 21 dan sekitarnya.



Gambar 3.5. Potret pria Jawa asal Cilacap
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.6. Potret pria Jawa asal Solo
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pria dengan keturunan etnis Jawa cenderung memiliki warna kulit sawo matang. Rambutnya cenderung berwarna hitam dengan jenis lurus atau ikal. Kedua pria dengan keturunan Jawa yang menjadi acuan penulis

tidak memiliki kumis ataupun janggut. Berdasarkan hasil wawancara penulis, pria pertama dapat menumbuhkan kumis tanpa janggut namun dengan masa pertumbuhan yang lama, jenisnya juga tipis.

Terkait dengan acuan penampilan fisik yang meliputi rambut wajah, penulis mengacu pada artikel terbitan *Business Insider* yang berjudul “*The reason some men can't grow full beards, according to a dermatologist*” yang berisi wawancara dengan Dr. Jennifer Chwalek mengenai ilmu dibalik pertumbuhan rambut wajah seseorang. Seseorang dengan ras ataupun keturunan yang sama dapat memiliki jenis janggut yang berbeda. Hormon *testosterone* adalah hormon pertumbuhan pada pria yang berpengaruh dalam pengembangan otot pada tubuh hingga fertilitas. Meski kerap diasosiasikan dengan pertumbuhan janggut pada pria, Chwalek (2018) mengatakan bahwa hormon tersebut memiliki pengaruh yang sangat kecil bagi pertumbuhan rambut wajah pria. Hal inilah yang menyebabkan bentuk tubuh atau massa otot tidak dapat menjadi penanda atas pertumbuhan janggut seseorang. Sebagai gantinya, genetika adalah pemegang faktor terbesar dalam pertumbuhan rambut wajah pria. Faktor genetika membentuk jenis kantung rambut pada wajah seseorang. Tingkat sensitivitas kantung rambut pada wajah mempengaruhi jenis janggut yang tumbuh, baik tebal, tipis, serta panjang rambutnya. Oleh karena itu pria tanpa rambut wajah umumnya memiliki kadar hormon *testosterone* yang normal. (Business Insider, 2018)

3. Kostum

Tokoh David adalah seorang anak buah kapal di kapal kargo. Pekerjaan tokoh David adalah sebagai *messman* dalam departemen *steward*, ia bekerja pada kapal kargo jenis *container*. Oleh karena itu, penulis mencari referensi kostum yang digunakan oleh pekerjaan tersebut. Penulis mencari acuan gambar atau foto anak buah kapal di internet untuk mengamati kostum-kostum yang mereka gunakan. Acuan foto yang dicari adalah anak buah kapal dengan pekerjaan yang sama, serta bekerja di jenis kapal yang sama dengan tokoh David.



Gambar 3.7. *Messman* dengan seragam kapal

(sumber: https://s.kaskus.id/images/2013/10/02/5907500_201310020603240300.jpg)



Gambar 3.8. *Messman* dengan celemek

(sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=9uSxPvJGg3E>)

Seorang *messman* di kapal *container* cenderung menggunakan celemek ketika bekerja, namun busananya sendiri bebas dan tidak ada aturan yang sama antar kapal. Seragam tergantung dengan tiap kapal atau perusahaan tempatnya bekerja. Karena pekerjaannya yang membantu *chef/cook* bekerja, seorang *messman* menggunakan celemek pendek sedangkan *chef* menggunakan celemek panjang. Sepatu yang digunakan umumnya memiliki model *slip-on* tanpa tali, yang membuat kaki lebih lega karena bahannya yang tidak tebal. Warna busana serta sepatu yang dikenakan cenderung gelap atau berwarna hitam.

3.3.2. Perubahan visual pada kondisi *survival* di laut

Perubahan visual dalam film “HILANG” dibagi menjadi 3 tahap, yaitu pada hari ke-15, ke-19, ke-41. Tahap hari ke-5 adalah perubahan tokoh David yang pertama sejak terdampar di tengah laut, terdapat perubahan visual yang cukup banyak karena dihadapi oleh kondisi yang ekstrem secara tiba-tiba. Tahap hari ke-19

adalah tahap kedua, dimana terjadi perbedaan sebanyak 4 hari dari perubahan visual yang sebelumnya. Dampaknya, perubahan visual pada tokoh tidak terlalu menonjol. Tahap hari ke-41 adalah tahap terakhir perubahan visual tokoh. Tokoh David mengalami keputusasaan serta rasa kesepian yang memuncak, setelah 41 hari terdampar di laut. Perubahan yang terjadi cukup drastis karena perbedaan rentang waktu yang cukup jauh dari tahap sebelumnya, yaitu 22 hari.

Penulis mencari acuan dari film-film yang serupa, yaitu dengan tema *survival* pada *setting* laut. Kemudian acuan yang dicari penulis adalah tokoh dengan rentang waktu *survival* yang mendekati ke-3 tahap tersebut. Penulis menggunakan acuan dari film serupa yaitu dengan tema *survival* pada *setting* laut. Film yang diambil antara lain:

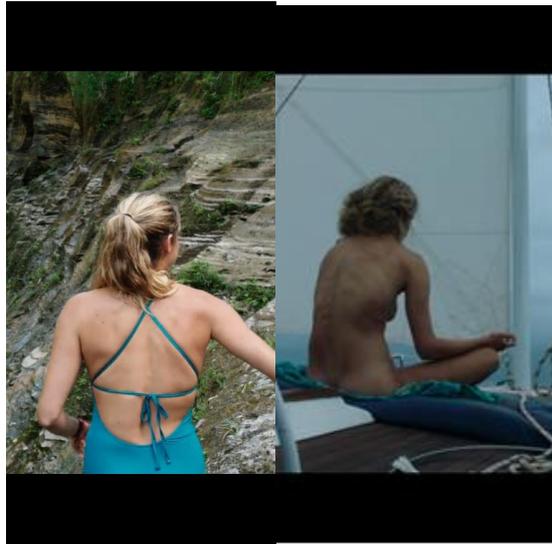
1. *Adrift*

Penulis memilih film ini selain karena menggunakan tema yang mirip dengan film animasi “HILANG”, film “*Adrift*” diangkat dari kisah nyata tokoh yang terpaksa untuk bertahan hidup di tengah laut lepas. Selain itu, tokoh dalam film yaitu Tami Oldham juga menulis buku tentang cerita perjuangannya sehingga representasi kondisinya pada film lebih realistis. Tokoh Tami mengalami perubahan besar terutama pada kesehatan kulitnya yang terus menurun dan menimbulkan banyak bekas merah. Sesuai dengan kondisi *survival* di laut dimana tokoh dihadapi dengan terik matahari dalam waktu yang sangat lama, perubahan kulit tokoh Tami pada film “*Adrift*” sesuai dengan perubahan visual yang juga dialami David nantinya.



Gambar 3.9. Perbandingan kulit tokoh Tami sebelum dan sesudah perubahan visual
(sumber: *Adrift*, 2018)

Bentuk tubuh tokoh Tami berubah menjadi semakin lama semakin kurus dalam kondisi *survival* di laut. Tubuhnya terus bertambah kurus sehingga tulang punggungnya dapat terlihat cukup jelas. Pada film, hal ini terjadi karena kurangnya makanan dan minuman. Kemudian tokoh juga mengalami berbagai kejadian ketika badai terjadi dalam cerita. Beberapa luka-luka yang timbul pada tubuhnya akibat terbentur isi kapal ketika badai besar terjadi di tengah perjalanannya.



Gambar 3.10. Perbandingan bentuk tubuh tokoh Tami sebelum dan sesudah perubahan visual
(sumber: *Adrift*, 2018)

Ketika ia sampai ke perairan Hawaii hingga akhirnya diselamatkan oleh kapal besar, disini terlihat pula perubahan pada fisiknya. Dari segi bentuk tubuh, tokoh Tami menjadi jauh lebih kurus baik dari tubuh hingga wajahnya. Busana yang ia gunakan menjadi lebih kotor dengan warna yang memudar. Terlihat ada perubahan yang besar pada visualnya baik dari sisi kulit, bentuk tubuh, hingga kostum.



Gambar 3.11. Perbandingan perubahan visual tokoh Tami pada tahap awal dan akhir
(sumber: *Adrift*, 2018)

2. *Life of Pi*

Film “*Life of Pi*” bercerita tentang kisah perjuangan seorang pemuda bernama Pi untuk bertahan hidup diatas kapal selama bertahun-tahun diatas laut dengan ditemani oleh seekor singa. Tokoh Pi dalam film ini memiliki berbagai karakteristik yang menyerupai tokoh David pada film “HILANG”. Berada di tengah laut dalam jangka waktu yang panjang, perubahan yang terjadi pada kulitnya menyerupai tokoh Tami pada film “*Adrift*”, yaitu munculnya bercak merah (*sunburn*). Hal ini juga terjadi karena tokoh Pi terekspos dengan kondisi yang serupa, yaitu akibat teriknya sinar matahari diiringi dengan kulit yang terus terkena oleh air laut.



Gambar 3.12. Tekstur kulit tokoh Pi pada film “*Life of Pi*”
(sumber: *Life of Pi*, 2012)

Kostum yang digunakan oleh tokoh Pi adalah kemeja abu-abu dengan celana panjang katun putih. Seiring berjalannya waktu, tokoh Pi mengalami berbagai perubahan pada kostumnya. Kemejanya semakin lusuh, warna yang berubah, dan robek. Kemudian kemejanya dilepas karena sudah lusuh dan celananya menjadi usang, robek, serta warna putihnya memudar menjadi kekuningan. Selain itu, kemejanya juga digunakan sebagai penutup kepalanya pada suatu adegan dalam film agar terlindungi dari terik matahari ketika cuaca sedang panas. Pada rambut tokoh, tidak terlihat perubahan yang besar akibat kondisi tokoh yang tidak dapat menumbuhkan rambut wajah. Perubahan pada rambut tokoh ialah rambut ikalnya memanjang secara berantakan serta dengan tekstur yang terlihat semakin keriting (*frizzy*) sesuai dengan jenis rambut aslinya yang ikal.



Gambar 3.13. Perbandingan perubahan rambut tokoh Pi
(sumber: *Life of Pi*, 2012)

Perubahan fisik tokoh Pi memuncak dan semakin parah, ia menjadi semakin kurus hingga tulangnya terlihat. Warna kulitnya pun semakin lama semakin gelap, dari coklat sawo matang menjadi terlihat sedikit gosong. Celana yang ia gunakan juga mengalami perubahan warna menjadi lebih pekat di bagian tertentu, yaitu bagian belakang, ujung bawah celana, serta bagian lutut. Bagian ujung celana tokoh selain warnanya tampil lebih hitam, juga menjadi semakin robek dan compang-camping. Pada bagian belakang celana juga mengalami perubahan warna yang cukup drastis, hal ini diakibatkan bagian tersebut yang sering mengalami kontak dengan *lifeboat* ketika tokoh duduk atau tidur. Bagian lutut kanan celana tokoh juga menjadi robek atau berlubang karena berdesakan dengan barang-barang lain.



Gambar 3.14. Tahap akhir perubahan fisik tokoh Pi
(sumber: *Life of Pi*, 2012)

3. *Unbroken*

Film “*Unbroken*” bercerita tentang seorang atlet lari olimpiade yang mengalami kecelakaan pesawat dan jatuh di tengah samudra. Ia dan dua orang temannya berusaha untuk bertahan hidup menggunakan *lifeboat* di tengah laut lepas, hingga akhirnya ia ditemukan oleh militer Jepang dan dipaksa jadi tentara. Selama terdampar di tengah laut, mereka dihadapkan dalam kondisi *survival* di laut selama 47 hari, yang membuat film ini cocok dijadikan acuan oleh penulis karena jangka waktunya yang serupa dengan film animasi “HILANG”.



Gambar 3.15. Tampak samping bentuk tubuh pada film “*Unbroken*’ pada hari ke-47
(sumber: *Unbroken*, 2014)



Gambar 3.16. Tampak belakang bentuk tubuh pada film “*Unbroken*” pada hari ke-47
(sumber: *Unbroken*, 2014)

Acuan yang digunakan oleh penulis adalah ketika hari ke-47 dimana tokoh hendak diselamatkan dan menuju kapal militer Jepang. Pada tubuh tokoh, terlihat tulang yang menonjol pada bagian punggungnya. Selain itu tulang rusuk pada tampak samping tokoh juga terlihat jelas, diikuti dengan bercak merah (*sunburn*) pada kulit. Hal ini membuat visual tokoh terlihat kekurangan nutrisi, dan dapat lebih menunjukkan kondisi *survival*-nya yang sulit. Kemudian kulit tokoh juga menjadi lebih kotor dan banyaknya timbul *sunburn* pada tubuhnya, terutama pada bagian

wajahnya. Selama perubahan visual, selain timbulnya bekas *sunburn*, wajah para tokoh juga menjadi lebih kurus secara bertahap.



Gambar 3.17. Perbandingan perubahan kulit tokoh pada film “*Unbroken*”
(sumber: *Unbroken*, 2014)



Gambar 3.18. Perbandingan tahap perubahan visual tokoh pada film “*Unbroken*”
(sumber: dokumentasi pribadi)

3.5. Proses Perancangan

Proses perancangan tokoh dimulai dengan membuat *three-dimensional character* dari kedua tokoh, yang kemudian dilanjutkan dengan perancangan bentuk,

proporsi, fitur wajah, kostum, hingga warna. Setelah desain *final* tokoh sudah ditentukan, barulah kemudian penulis merancang bagaimana perubahan visual yang terjadi pada tokoh berdasarkan tiga aspek yang telah ditentukan sebelumnya.

3.4.1. *Three-dimensional character* Tokoh David

1. Sosiologi

David bekerja sebagai anak buah kapal. David adalah anak tunggal yang lahir dalam keluarga sederhana, terdiri dari ayah, ibu, nenek, serta dirinya. Orangtuanya adalah tipe pekerja keras, terutama ayahnya namun mereka percaya kepada anaknya yang mandiri. Karena sibuk, David sering ditinggal dirumah bersama neneknya sehingga ia sering bermain keluar dengan teman sebayanya. Berada dalam ekonomi menengah ke bawah, David belajar hingga tingkat SMK jurusan perhotelan di daerah Tangerang agar dapat langsung bekerja setelahnya. Di sekolahnya ia memiliki banyak teman dan merupakan anggota klub olahraga. David berambisi untuk bekerja di kapal pesiar karena gajinya yang besar, selama sekolah ia rajin mencari tahu lebih lanjut mengenai persyaratan-persyaratan yang dibutuhkan.

2. Psikologi

David suka berkumpul bersama teman-temannya. Ia adalah pribadi yang *extrovert* dan suka dikelilingi oleh banyak orang. Ia juga adalah orang yang atletis, aktif dan dapat diandalkan. David merupakan pribadi yang serius serta emosional, sehingga ia mudah marah dan kesal.

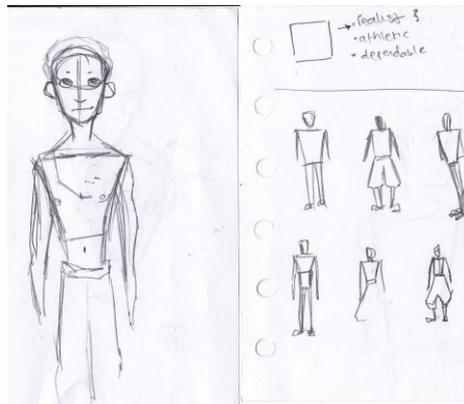
Kepribadiannya yang *extrovert* membuatnya sangat tidak suka sendirian, ia membutuhkan teman bicara dan berbagi dalam hidupnya. David berambisi untuk menaikkan taraf hidupnya dengan bekerja keras, oleh karena itu ia ingin bekerja di kapal pesiar karena gajinya yang besar. David memiliki tekad yang cukup kuat atas targetnya tersebut, sehingga ia telah melakukan riset dan belajar bahasa Inggris lebih giat sebelumnya. Untuk mendapatkan persyaratan bekerja di kapal pesiar ia membutuhkan berbagai kriteria, salah satunya ialah mempunyai pengalaman pelayaran minimal 6 bulan lamanya. David memutuskan untuk bekerja di kapal kargo sebagai *messman* karena relatif lebih mudah untuk masuk menjadi awak kapal pada bagian *steward*.

3. Fisiologi

David adalah pemuda berumur 20 tahun yang memiliki postur atletis dan proporsional. Ia memiliki tinggi 175 cm dengan berat 70 kg. Hal ini disebabkan karena ia suka berolahraga dan aktif. David mengenakan baju kasual sehari-harinya, ia berkerja di kapal dengan menggunakan baju yang nyaman. Ia suka menggunakan celana *training* atau katun karena nyaman. David sebagai orang Indonesia keturunan etnis Jawa memiliki hidung yang mancung dan kulit sawo matang, rambutnya juga lurus dan berwarna hitam. Pada pergelangan tangannya ia menggunakan *wristband* olahraga yang dipakainya untuk mengelap keringat ketika berkerja.

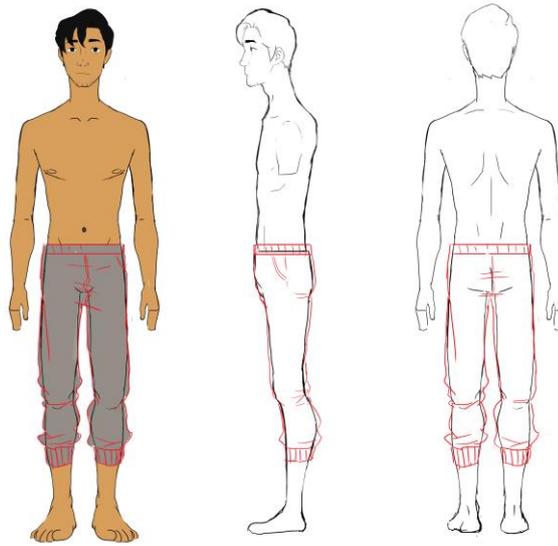
3.4.2. Perancangan Bentuk Tubuh Tokoh David

Setelah merancang dan menetapkan *three-dimensional character* dari David, penulis menentukan bentuk dasar dari tokoh berdasarkan *three-dimensional character* miliknya. Menurut teori oleh Sloan mengenai *basic shape*, penulis menggunakan bentuk persegi untuk memvisualisasikan David.



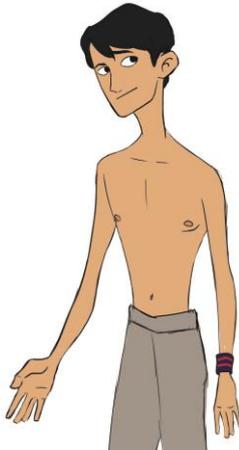
Gambar 3.19. Eksplorasi bentuk tubuh tokoh berdasarkan *basic shape*
(sumber: dokumentasi pribadi)

Namun terjadi revisi cerita yang cukup besar serta perubahan dalam cara menyampaikan cerita pada film. Awalnya film animasi “HILANG” merupakan film animasi *hybrid*, dimana *props* dan *environment* akan menggunakan teknologi 3D sementara animasi tokoh dibuat secara 2D. Oleh karena itu, penulis merancang tokoh dengan gaya yang dibuat sesuai dengan aset 3D yang telah dirancang pula untuk film animasi ini. Perancangan tokoh berdasarkan bentuk dasar persegi, namun dibuat lebih realistis gaya gambarnya, sesuai dengan bentuk tubuh manusia yang asli.



Gambar 3.20. Eksplorasi bentuk tubuh tokoh David dengan pendekatan realistis
(sumber: dokumentasi pribadi)

Film animasi “HILANG” kemudian mengalami perubahan gaya, menjadi sebuah animasi 2D dengan *props* dan *environment* yang dirancang dengan gaya 2D namun dengan bantuan 3D. Setelah melakukan revisi cerita pula, tokoh David mengalami perubahan gaya gambar untuk menyesuaikan revisi tersebut. Penulis menggunakan gaya gambar yang tidak serealistik sebelumnya dan lebih menyerupai kartun.



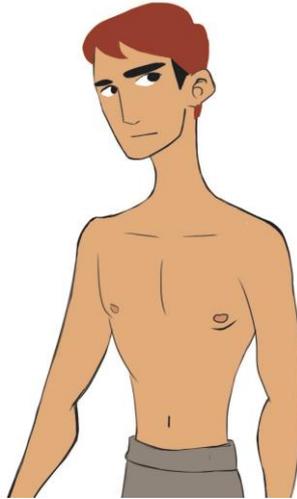
Gambar 3.21. Bentuk tubuh tokoh dengan perubahan gaya gambar
(sumber: dokumentasi pribadi)

Kemudian penulis melakukan eksplorasi pada bagian kepala tokoh. Hal ini dilakukan agar tokoh dapat lebih mudah dibedakan atau diidentifikasi oleh penonton. Penulis melakukan eksplorasi terhadap gaya rambut tokoh, yang dapat membedakan tokoh namun tidak terlihat asing ketika tokoh mengalami perubahan fisik nantinya. Hal-hal berikut antara lain seperti merancang *headband* atau penutup kepala dari baju tokoh. Warna rambut tokoh yang dicat juga dapat membedakan visual tokoh dan membuat pertumbuhan warna hitam di akar rambut tokoh terlihat jelas ketika mengalami perubahan visual, hal ini akan membuat tokoh dapat dikenali penonton hingga akhir film saat visualnya sudah berubah. Penulis memutuskan untuk menetapkan rambut berwarna tersebut sebagai penanda tokoh, selain itu alis tokoh juga dibuat jauh lebih tebal sebagai pembeda berikutnya.



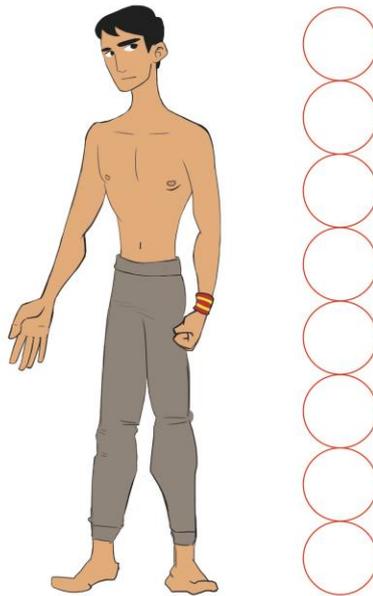
Gambar 3.22. Eksplorasi bagian kepala tokoh David
(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis merancang tokoh David sebagai seseorang yang atletis dan aktif. Ia suka berolahraga dan mengerjakan pekerjaan berat. Oleh karena itu, tokoh dirancang memiliki tubuh yang proporsional dengan otot yang terlihat. Tokoh David memiliki tipe tubuh *mesomorph*, yaitu dengan tubuh yang lebih padat dan lemak tubuh yang lebih sedikit sehingga otot terlihat lebih jelas. Hal ini juga berfungsi agar perubahan fisik tokoh setelah berada pada kondisi *survival* di laut terlihat lebih jelas, dan tokoh dapat lebih mudah dikenali.



Gambar 3.23. Bentuk tipe tubuh *mesomorph* tokoh David
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah terjadi revisi cerita dan latar belakang tokoh, penulis mengubah rancangan rambut tokoh menjadi warna hitam karena tidak sesuai dengan pekerjaannya. Kemudian penulis juga mengubah proporsi tokoh, mengikuti acuan dari tokoh Moses pada film animasi “*Prince of Egypt*” yang menggunakan ukuran 8 kepala untuk proporsinya. Hal ini dilakukan karena penyesuaian pada *target audience* yang baru dari film animasi “HILANG” setelah revisi, sesuai teori Tillman (2011) tentang gaya gambar untuk umur 14-18+ tahun. Ukuran proporsi tokoh David awalnya adalah 7 kepala dengan gaya yang semi-realis, kemudian diubah menjadi 8 kepala yang lebih realis.



Gambar 3.24. Bentuk tubuh dan perbandingan proporsi tokoh David
(sumber: dokumentasi pribadi)

3.4.3. Perancangan kostum tokoh David

Tahap yang dirancang oleh penulis berikutnya adalah kostum. Tokoh David adalah seorang pemuda yang suka *travelling*, ia mengalami kecelakaan kapal ketika sedang berlibur bersama dengan temannya. Oleh karena itu penulis merancang kostum yang digunakan tokoh ketika ingin berlibur. Kostum yang digunakan tokoh David adalah kostum santai yang kerap ditemukan pada orang seusianya. Barang yang ia gunakan adalah barang yang mengikuti perkembangan mode tetapi tetap murah dan banyak dijual tiruannya. Kemeja motif bunga memberikan kesan bahwa tokoh sedang pergi berlibur, warna kemeja yang ia gunakan juga memiliki aksen merah dan kuning dengan saturasi yang tinggi, untuk menunjukkan kesan aktif dan enerjik yang ia miliki. Baju kaos berwarna putih yang terlihat santai, serta celana *training* yang menyerupai celana olahraga.

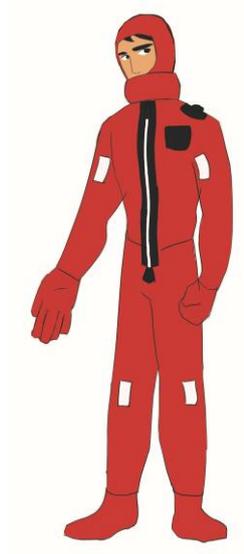
Celana yang ia gunakan adalah celana katun dengan warna abu-abu dan motif garis pada area kiri kakinya. Kemudian tokoh mengenakan *wristband* olahraga yang berwarna biru dengan dua garis kuning, namun setelah revisi cerita yang terjadi penulis mengubah warnanya. *Wristband* yang ia kenakan menjadi berwarna merah dengan dua garis kuning, yang lebih memberikan kesan enerjik, semangat, dan aktif ketimbang warna sebelumnya.



Gambar 3.25. Perancangan awal kostum tokoh David
(sumber: dokumentasi pribadi)

Kemudian karena adanya revisi pada cerita, terjadi pergantian pada latar belakang tokoh. Tokoh David menjadi seorang awak kapal yang bekerja ketika mengalami kecelakaan. Oleh karena itu penulis mengubah kostum yang ia gunakan di awal, menjadi kostum yang umumnya dikenakan awak kapal ketika terjadi kecelakaan. Sesuai dengan acuan kostum tokoh, kostum yang digunakan adalah *immersion suit* yang wajib dipakai sebagai standar internasional bagi awak

kapal ketika terjadi kecelakaan. Hal ini dilakukan agar sesuai dengan kenyataan kostum tokoh sebagai pekerja kapal



Gambar 3.26. Perancangan kostum *immersion suit* tokoh David
(sumber: dokumentasi pribadi)

Akan tetapi kostum *immersion suit* dirasa dapat terlihat mengganggu secara visual bagi penonton film, karena bentuk serta warnanya yang unik dan menonjol. Selain itu, kostum ini kurang akrab di khalayak umum sehingga dapat menimbulkan kebingungan sekaligus tidak mencerminkan pekerjaan tokoh sebagai *messman* di kapal. Oleh karena itu, penulis mengubah pendekatan kostum bagi tokoh David, yang sebelumnya dari sisi kecelakaan ketika bekerja menjadi kostum tokoh ketika bekerja. Penulis mencari acuan lebih lanjut mengenai jenis kostum yang digunakan *messman* dan menerapkannya pada perancangan kostum tokoh David.



Gambar 3.27. Perancangan *final* kostum tokoh David
(sumber: dokumentasi pribadi)

Kostum yang digunakan tokoh adalah kaus berkerah berwarna gelap dengan celemek pendek berwarna biru tua serta sepatu hitam, kemudian dengan celana katun dan *wristband* yang sama. Berdasarkan acuan yang ditemukan, seorang *messman* pada kapal kargo tidak memiliki seragam khusus. Tidak seperti bagian lain dalam kapal, seperti awak teknisi atau nahkoda yang memiliki *standard* seragam yang sama. Hal ini membuat pekerja *messman* di kapal kargo umumnya mengenakan baju bebas tanpa seragam.

Penulis merancang kostum tokoh David menjadi kaus berkerah, sebagai seragamnya. Kaus berkerah digunakan sebagai seragam karena pekerjaan tokoh

yang butuh banyak bergerak sehingga nyaman untuk dikenakan ketika bekerja. Kemudian posisi pekerjaannya yang tidak terlalu formal, sehingga kaus berkerah tetap memberi kesan rapi dan sesuai sebagai suatu seragam. Seragam yang dikenakan berwarna hitam agar tidak mudah kotor ketika dipakai bekerja. Selain itu, seragam juga dilengkapi dengan logo kapal yang berwarna biru serta *nametag* tokoh. Hal ini agar dapat lebih menunjukkan pekerjaan tokoh sebagai awak kapal, serta menunjukkan nama dan posisi tokoh di kapal tersebut. Kemudian untuk menunjukkan pekerjaannya sebagai awak kapal di bidang *steward*, tokoh dibuat menggunakan celemek pendek. Hal ini juga dapat menunjukkan bahwa kecelakaan kapal terjadi ketika ia bekerja dan suasana sibuk membuat tokoh tidak sempat untuk berganti menjadi kostum khusus ataupun melepaskan celemeknya. Celemek juga berwarna biru karena menyesuaikan dengan warna logo kapal, kemudian biru gelap digunakan agar celemek tidak mudah terlihat kotor selama dipakai bekerja.

Celana yang digunakan tokoh adalah celana katun dan tidak mengalami banyak perubahan, agar tetap mempertahankan kesan aktif, enerjik, dan semangat pada kostum tokoh. Motif dua strip putih pada celana tokoh dihilangkan agar menambah kesan yang lebih santai, karena celana digunakan bukan ketika liburan melainkan ketika tokoh bekerja. *Wristband* tokoh juga tetap ada untuk memberi kesan aktif pada tokoh. Sepatu yang digunakan tokoh adalah sepatu yang mudah dan cepat dipakai

3.4.4. Perubahan Visual Tokoh David

Setelah perancangan tokoh sudah *final*, penulis merencanakan perubahan-perubahan visual yang dialami tokoh sesuai cerita. Sesuai dengan teori *survival* di

laut, terjadi perubahan bentuk tubuh tokoh yang signifikan selama kondisi *survival* di laut. Perubahan visual tokoh akan dibagi menjadi 3 tahap, yaitu pada hari ke-15, ke-19, dan ke-41. Untuk merancang perubahan visual tokoh pada tiga hari tersebut, perlu dilakukan perbandingan dengan melihat perancangan visual tokoh di awal atau perubahan sebelumnya. Hasil perancangan *final* dari tiap tahap akan disertai pula dengan perbandingan dari perubahan visual yang sebelumnya dialami tokoh.

1. Hari ke-15

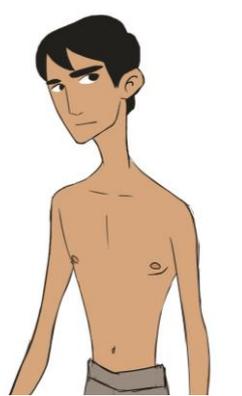
- a. Bentuk tubuh



Gambar 3.28. Bentuk tubuh awal tokoh David sebelum perubahan visual
(sumber: dokumentasi pribadi)

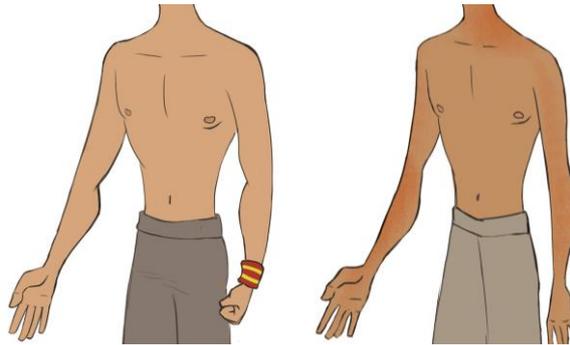
Terdapat perbedaan sebanyak 15 hari pada tokoh dari awal hingga pada perubahan ini. Dihadapkan dengan 15 hari kondisi yang sulit, bentuk tubuh tokoh mengalami perubahan yang drastis secara tiba-tiba pada tubuhnya akibat kekurangan nutrisi. Hal tersebut juga diakibatkan oleh pola makan tokoh yang berubah drastis akibat hanya mengonsumsi persediaan makanan *lifeboat* yang berupa biskuit setiap hari dengan jumlah yang sedikit

ketimbang sebelum terdampar. Oleh karena itu, penulis merancang perubahan bentuk tubuh tokoh yang mencolok perbedaannya. Hal ini dilakukan agar kondisi tokoh yang berubah tajam dapat tersampaikan melalui bentuk tubuhnya, serta untuk menekankan adanya perubahan pada gaya hidup tokoh.



Gambar 3.29. Perancangan bentuk tubuh awal tokoh David pada hari ke-15
(sumber: dokumentasi pribadi)

Akan tetapi perubahan pada bentuk tubuhnya dirasa terlalu drastis sehingga kurang memberikan ruang untuk pengembangan pada perubahan berikutnya. Penulis mengubah rancangan bentuk tubuhnya menjadi tidak sekurus bentuk tubuh awal tokoh David pada hari ke-15. Akibatnya jenis bentuk tubuh tokoh yang atletis dapat masih terlihat, namun tetap memberi kesan perubahan jumlah massa tubuh yang ekstrem.



Gambar 3.30. Perbandingan bentuk tubuh tokoh David pada hari ke-1 dan 15
(sumber: dokumentasi pribadi)

b. Kulit dan rambut

Berdasarkan perancangan awal kulit dan rambut tokoh David sebelum perubahan visual, penulis merancang perubahannya pada hari ke-15.



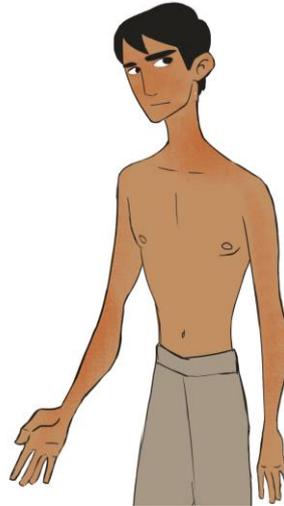
Gambar 3.31. Kulit dan rambut awal tokoh David sebelum perubahan visual
(sumber: dokumentasi pribadi)

Rambut tokoh memanjang mengikuti teori rata-rata pertumbuhan rambut menurut Hayashi, Miyamoto, dan Takeda yaitu 2mm perharinya.



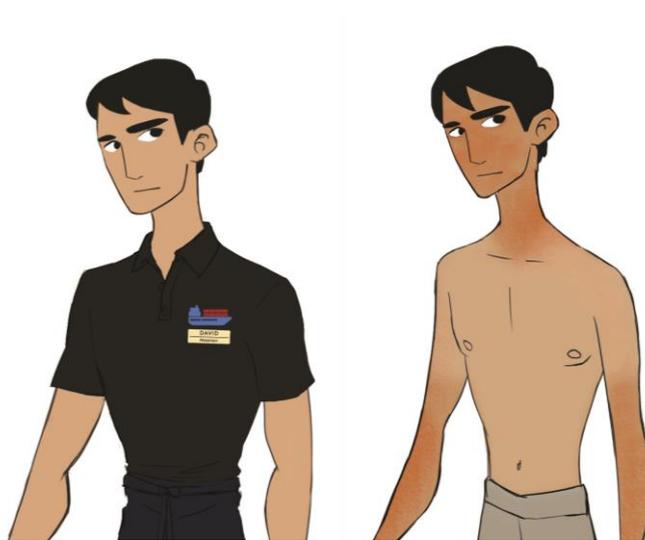
Gambar 3.32. Kulit dan rambut awal tokoh David pada hari ke-15
(sumber: dokumentasi pribadi)

Akan tetapi perubahan kulit tokoh belum terlihat dan sesuai dengan kondisi *survival* di laut yang selalu terekspos dengan sinar matahari yang terik. Kemudian melihat acuan perubahan kulit tokoh pada film “*Adrift*” dan “*Unbroken*” dimana bercak merah (*sunburn*) pada kulit dapat timbul dalam kurun waktu kurang dari seminggu selama berada di kondisi *survival*, membuat perancangan awal diatas menjadi tidak sesuai. Oleh karena itu, penulis mengubah warna kulit tokoh menjadi lebih gelap dengan aksent warna merah akibat gosong terkena matahari dan *sunburn* yang mulai timbul. Sesuai dengan acuan perubahan tokoh, *sunburn* yang muncul masih agak samar namun terlihat di area wajah, leher, dan tangan yang sesuai dengan teori *survival* menurut Piantadosi (2003).



Gambar 3.33. Perancangan kulit dan rambut tokoh David pada hari ke-15
(sumber: dokumentasi pribadi)

Namun melihat situasi pada cerita dimana tokoh David terus mengenakan bajunya dari hari pertama terdampar, perlu dilakukan perubahan pada kulitnya. Tokoh David melepas baju atasannya untuk mencari ikan hanya pada hari ke-15, oleh karena itu bagian yang tertutupi oleh bajunya akan meninggalkan bekas. Penulis mengubah warna kulit tokoh pada bagian yang biasanya tertutup oleh baju menjadi lebih terang. Hal ini diakibatkan oleh sinar matahari yang mencapai bagian tersebut lebih pelan dibandingkan dengan bagian lain seperti tangannya yang tidak terproteksi dari sinar matahari.



Gambar 3.34. Perbandingan kulit dan rambut akhir tokoh David pada hari ke-1 dan 15
(sumber: dokumentasi pribadi)

c. Kostum

Penulis merancang perubahan visual pada kostum tokoh pada hari ke-15, berdasarkan perancangan awal kostum tokoh sebelum terjadi perubahan visual.



Gambar 3.35. Kostum tokoh David sebelum perubahan visual
(sumber: dokumentasi pribadi)

Hari ke-15 dalam film adalah ketika tokoh David berenang untuk mencari ikan ke laut. Ketika berenang, tokoh melepas baju atasannya agar tidak basah atau bertambah usang. Ia juga melepas sepatunya agar nyaman untuk bergerak. Oleh karena itu kostum yang dirancang adalah celana tokoh.



Gambar 3.36. Kostum awal tokoh David pada hari ke-15
(sumber: dokumentasi pribadi)

Celana tokoh terlihat longgar karena menyesuaikan bentuk tubuhnya yang jauh mengecil atau bertambah kurus. Selain itu warna celana tokoh juga dibuat lebih memudar karena kotor. Akan tetapi celana tokoh belum terlalu terlihat kotor, karena perubahan warna yang dapat kurang terlihat jelas. Oleh karena itu melihat aktivitas yang dilakukan oleh tokoh yang sering berlutut, contohnya ketika mengambil persediaan makanan di *lifeboat*, penulis menambahkan aksesoris kotor pada daerah lutut dan ujung

celana tokoh. Hal ini juga sesuai dengan acuan pada film “*Life of Pi*” dimana bagian tersebutlah yang sering bergesekkan dengan benda sehingga cepet bernoda.

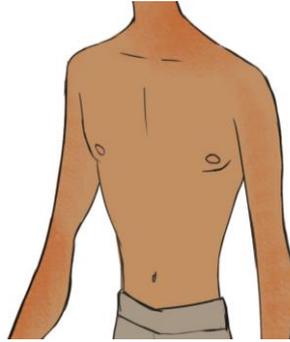


Gambar 3.37. Perbandingan kostum awal dan akhir tokoh David pada hari ke-15
(sumber: dokumentasi pribadi)

2. Hari ke-19

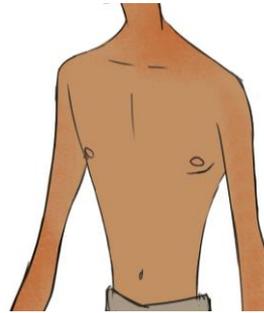
a. Bentuk tubuh

Penulis merancang bentuk tubuh tokoh pada hari ke-19, berdasarkan perubahan visual sebelumnya yaitu pada hari ke-15.



Gambar 3.38. Bentuk tubuh tokoh David pada hari ke-15
(sumber: dokumentasi pribadi)

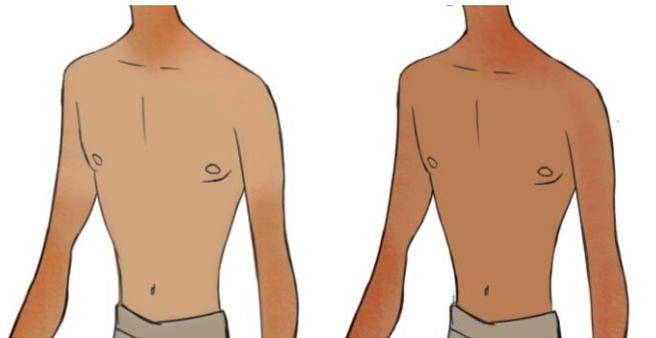
Penulis mengubah bentuk tubuh tokoh menjadi lebih kurus. Otot pada lengan dan tubuh tokoh tak terlihat, membuat tokoh menjadi jauh lebih kurus bila dibandingkan dengan perubahan sebelumnya.



Gambar 3.39. Perancangan bentuk tubuh awal tokoh David pada hari ke-19
(sumber: dokumentasi pribadi)

Namun perubahan bentuk tubuh tokoh yang hanya bertambah sebanyak 4 hari, dirasa terlalu drastis oleh penulis. Hal ini akibat perbedaan waktu yang tidak banyak, serta gaya hidup tokoh yang telah lebih stabil dengan konsumsi persediaan makanan yang masih tersisa. Hal ini membuat perubahan bentuk tubuh tokoh tidak terlalu besar. Selain itu, meski gaya hidup tokoh telah stabil,

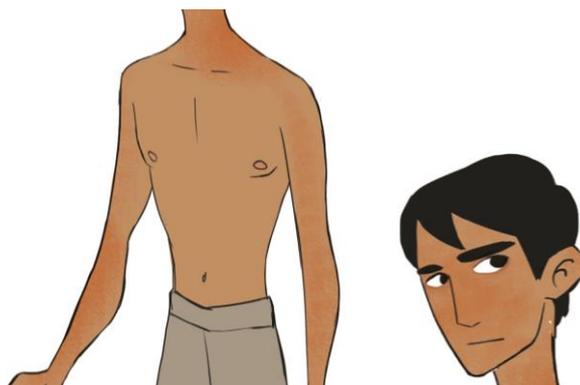
persediaan makanan tokoh terus menipis hingga tokoh terpaksa mengurangi jumlah makanan yang dikonsumsi setiap harinya. Oleh karena itu penulis mengubah bentuk tubuh tokoh menjadi hanya sedikit lebih kecil pada bagian perut dan tangannya, selain itu penulis juga mempertahankan bentuk leher dan bahu tokoh.



Gambar 3.40. Perbandingan bentuk tubuh awal dan akhir tokoh David pada hari ke-19
(sumber: dokumentasi pribadi)

b. Kulit dan rambut

Penulis merancang kulit dan rambut tokoh pada hari ke-19, berdasarkan perubahan visual sebelumnya yaitu pada hari ke-15.



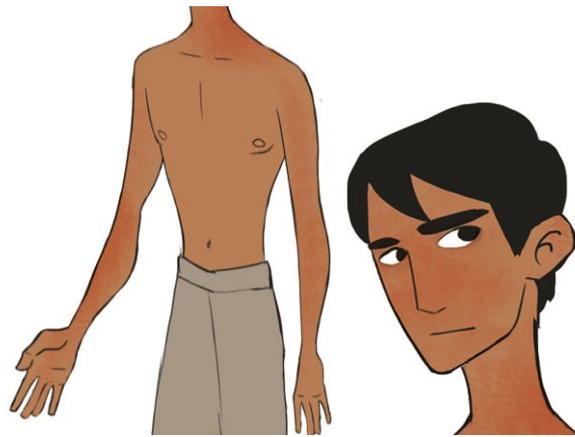
Gambar 3.41. Kulit dan rambut tokoh David pada hari ke-15
(sumber: dokumentasi pribadi)

Melihat perbedaan waktu yang ada ialah sebanyak 4 hari, penulis tidak menambah banyak perubahan pada kulit tokoh dan hanya mengubah panjang rambut tokoh. Hal ini dilakukan agar dapat menunjukkan bahwa perbedaan waktu yang terjadi tidak banyak.



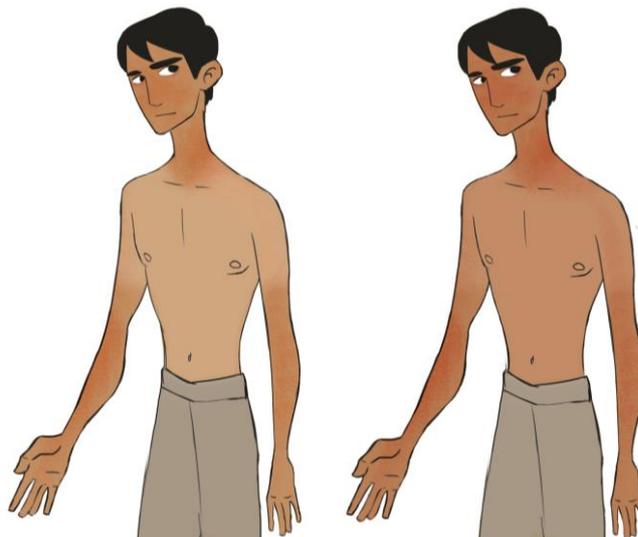
Gambar 3.42. Kulit dan rambut awal tokoh David pada hari ke-19
(sumber: dokumentasi pribadi)

Namun meski perbedaan waktu yang terjadi hanya sebanyak 4 hari, penulis merasa penting bagi penonton untuk tetap dapat melihat perbedaan pada visual tokoh. Oleh karena itu, penulis menekankan perubahan kulit tokoh lebih lanjut dengan mengubah warna kulit serta bercaknya (*sunburn*). Warna kulit tokoh bertambah gelap dan semakin terlihat merah, hal ini juga berlaku pada *sunburn* di wajah dan tubuhnya yang terlihat semakin jelas. Posisi *sunburn* pada tubuh dan wajahnya juga sedikit lebih menyebar. Kemudian rambut tokoh juga berkurang panjangnya, agar perbedaan waktu yang dirasakan tidak terlalu panjang dan sesuai dengan maksud perancangan yaitu 4 hari.



Gambar 3.43. Perancangan kulit dan rambut tokoh David pada hari ke-19
(sumber: dokumentasi pribadi)

Kemudian penulis menambahkan “belang” pada kulitnya, sesuai dengan perancangan pada hari ke-15. Perbedaan warna kulit pada tokoh David tidak dibuat drastis seperti pada hari ke-15, melainkan lebih halus. Hal ini dilakukan karena baju tokoh pada hari ke-19 telah dilepas sesuai dengan cerita pada film, yang membuat kulit pada seluruh tubuhnya menjadi lebih gelap.



Gambar 3.44. Kulit dan rambut akhir tokoh David pada hari ke-19
(sumber: dokumentasi pribadi)

c. Kostum

Kostum tokoh David pada hari ke-19 dirancang dengan berdasarkan perbandingan dari perancangan visual sebelumnya yaitu pada hari ke-15.



Gambar 3.45. Kostum tokoh David pada hari ke-15
(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis mengubah celana tokoh menjadi sedikit lebih pudar dan terlihat lebih pucat. Kemudian noda pada bagian lutut dan ujungnya semakin gelap agar terlihat lebih jelas. Karena perbedaan yang hanya sebesar 4 hari, perubahan dibuat tidak ekstrem, tetapi tetap terlihat namun secara lebih samar. Untuk menambah

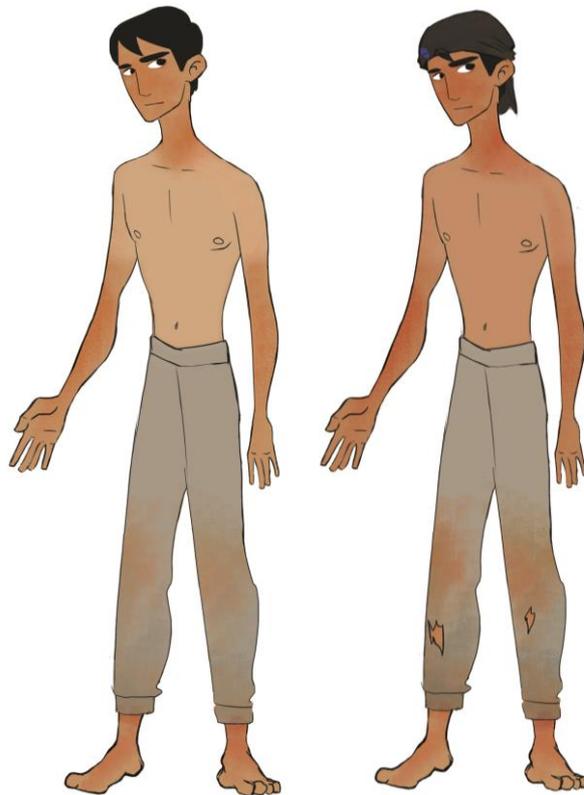
perubahan selain warna kostum, penulis mengubah celana menjadi ada lubang di kedua bagian bawah celana. Hal ini agar perubahan pada kostum tetap ada dan terlihat meski pemudaran warna dan penggelapan nodanya lebih samar.



Gambar 3.46. Perancangan kostum awal tokoh David pada hari ke-19
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada hari ke-15 tokoh tidak mengenakan bajunya agar tidak bertambah usang ketika berenang. Namun pada cerita dan sesuai dengan kondisi *survival* di laut, tokoh David akan mengalami sakit pada bagian kepalanya apabila terkena sinar matahari terus menerus. Oleh karena itu, tokoh David menggunakan bajunya untuk menutup dan melindungi kepalanya dari sinar matahari. Penulis merancang baju atasan tokoh sebagai penutup kepala.

Perancangan seragam tokoh sebagai penutup kepala dibuat dengan mengikat bagian lengan baju ke belakang kepala sehingga membentuk bungkus kepala. Posisi seragam dirancang agar logo kapal dapat terlihat mendekati dahi tokoh, hal ini dilakukan agar dapat diketahui bahwa tokoh David menggunakan seragamnya sebagai penutup kepala. Warna penutup kepala juga dibuat lebih pudar untuk menunjukkan jangka waktu pada kostum tokoh.



Gambar 3.47. Perbandingan kostum tokoh David pada hari ke-15 dan 19
(sumber: dokumentasi pribadi)

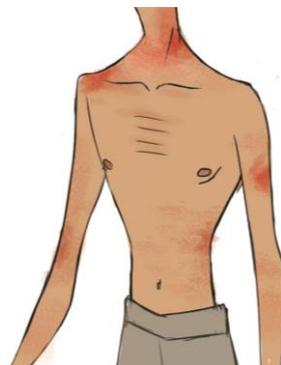
3. Hari ke-41

a. Bentuk tubuh



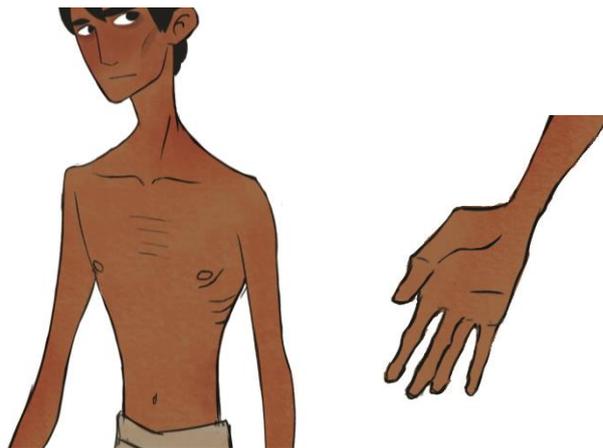
Gambar 3.48. Bentuk tubuh tokoh David pada hari ke-19
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada hari ke-19 menuju hari ke-41, terdapat perbedaan waktu yang cukup panjang, yaitu 22 hari. Untuk itu, perlu perubahan yang cukup drastis pada visual tokoh. Agar dapat memperlihatkan kondisi tokoh yang malang serta menunjukkan bahwa pergantian waktu telah berlalu cukup panjang sejak adegan sebelumnya.



Gambar 3.49. Bentuk tubuh awal tokoh David pada hari ke-41
(sumber: dokumentasi pribadi)

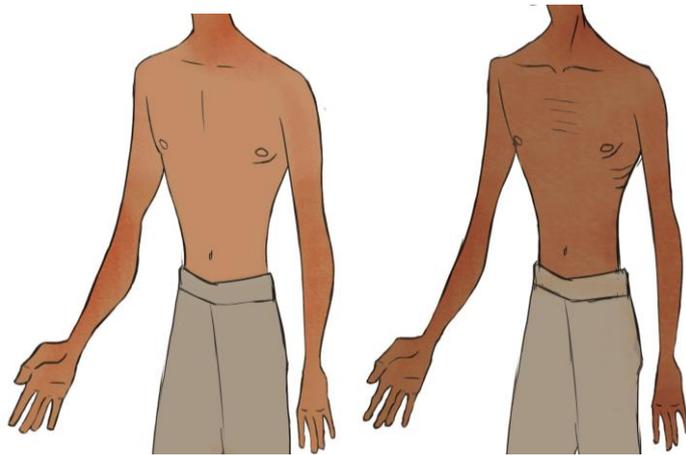
Namun perubahan visual bentuk tubuh tokoh yang awalnya berlangsung hingga bulan ke-5 ini, kurang menggambarkan perubahan tokoh selama 5 bulan pada kondisi *survival* di laut. Pergantian perubahan bentuk tubuh tokoh dengan perubahan sebelumnya juga dirasa kurang memperlihatkan akibat dari kesulitan dan keadaan tokoh yang minim akan makanan atau minuman. Kemudian dengan pergantian durasi perubahan menjadi pada hari ke-41, penulis melihat kembali acuan yang ada dan mengubah perubahan visual tokoh.



Gambar 3.50. Bentuk tubuh tokoh David pada hari ke-41
(sumber: dokumentasi pribadi)

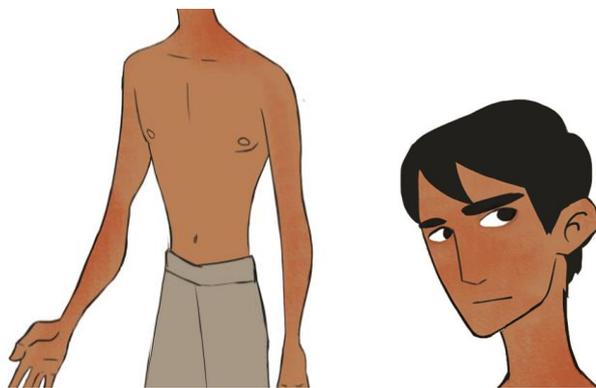
Bagian perut atas tokoh dibuat lebih besar dan perubahannya tidak sedrastis sebelumnya. Sesuai dengan acuan pada film “*Unbroken*”, penulis mengaksentuasikan tampaknya tulang pada bentuk tubuh tokoh. Tulang rusuk tokoh lebih terlihat dan menonjol. Kemudian jari tokoh mengalami perubahan menjadi lebih kurus, dengan ruas yang terlihat lebih mencolok. Selain itu,

tulang bahu tokoh juga lebih terlihat. Hal ini dilakukan untuk menambah perubahan visual tokoh yang menekankan kondisi malang tokoh.



Gambar 3.51. Perbandingan bentuk tubuh tokoh David pada hari ke-19 dan 41
(sumber: dokumentasi pribadi)

b. Kulit dan rambut



Gambar 3.52. Kulit dan rambut tokoh David pada hari ke-19
(sumber: dokumentasi pribadi)

Untuk menunjukkan perbedaan waktu yang panjang, penulis membuat perubahan yang drastis pada visual tokoh. Rambut tokoh dibuat sangat panjang, serta tumbuhnya janggut pada wajahnya.

Bercak *sunburn* yang dialaminya dibuat lebih merata ke seluruh tubuh.



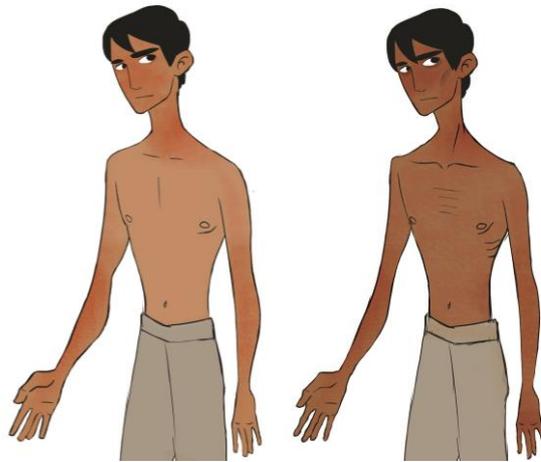
Gambar 3.53. Kulit dan rambut awal tokoh David pada hari ke-41
(sumber: dokumentasi pribadi)

Namun perubahan rambut tokoh yang drastis tersebut membuat kondisi tokoh terlihat kurang realistis. Kemudian perancangan rambut tokoh dirasa kurang mampu menunjukkan perubahan waktu yang terjadi. Oleh karena itu, penulis menyesuaikan panjang rambut tokoh dengan jangka waktu perubahan visualnya yaitu selang 22 hari. Keberadaan janggut pada wajah tokoh dirancang untuk menambah perubahan visual tokoh, namun tidak sesuai dengan perancangan sebelumnya dimana wajah tokoh masih bersih tanpa janggut. Selain itu, kondisi pertumbuhan janggut yang muncul secara seketika dapat terlihat membingungkan karena timbul secara mendadak hanya pada perubahan visual tahap akhir.



Gambar 3.54. Perancangan kulit dan rambut tokoh David pada hari ke-41
(sumber: dokumentasi pribadi)

Oleh karena itu penulis mengubah wajah tokoh menjadi tetap bersih. Kemudian merujuk pada “belang” yang sebelumnya terdapat di perubahan visual hari ke-19, penulis mengubah perancangan kulit tokoh. Warna kulit tokoh dibuat lebih terang sesuai posisi pada perancangan kulit hari ke-19, namun dibuat lebih samar perbedaan warnanya. Hal ini dilakukan karena tubuh tokoh yang terekspos oleh sinar matahari dan tidak lagi terlindungi dengan bajunya sejak hari ke-19. Membuat warna kulit tokoh menjadi bertambah gelap namun secara lebih merata ke seluruh tubuhnya.



Gambar 3.55. Perbandingan kulit dan rambut tokoh David pada hari ke-19 dan 41
(sumber: dokumentasi pribadi)

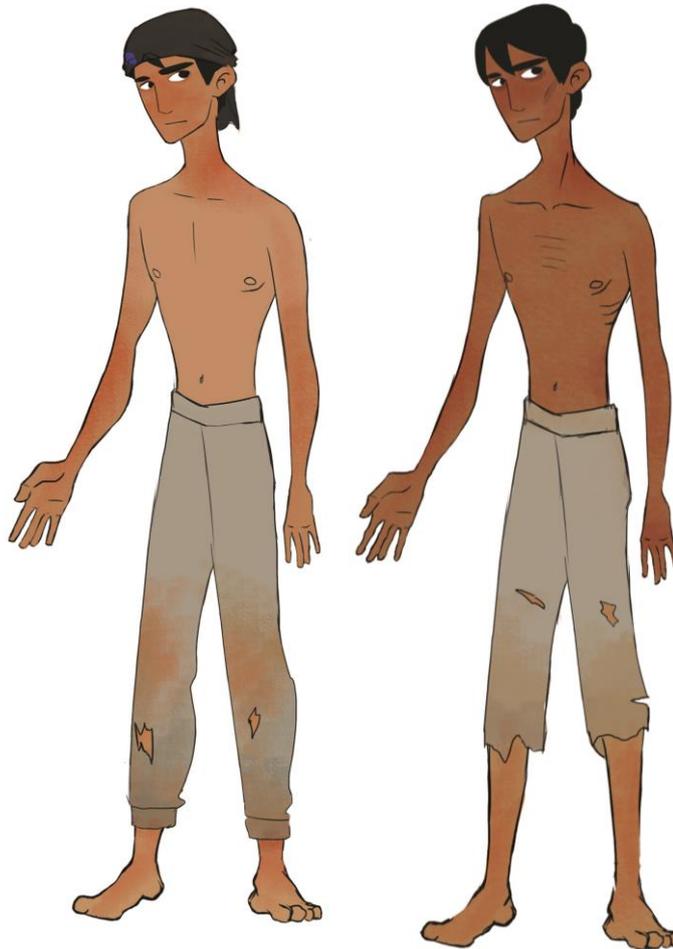
c. Kostum



Gambar 3.56. Kostum tokoh David pada hari ke-19
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada hari ke-41, baju seragam tokoh telah dilepas karena sudah terlalu usang untuk dipakai. Pada celana tokoh terdapat noda

berwarna coklat pada bagian ujungnya. Warna kotor pada celana tokoh dibuat lebih pudar untuk memberi kesan jangka waktu lama yang telah berlalu. Kemudian bagian ujung celana tokoh robek dengan potongan yang berantakan untuk memberi kesan terjadinya robek yang alami, mengikuti posisi lubang pada perubahan di hari ke-19. Dua lubang juga ada pada bagian atas celana tokoh agar menambah kesan usang pada celana.



Gambar 3.57. Perbandingan kostum tokoh David pada hari ke-19 dan 41
(sumber: dokumentasi pribadi)