



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 PENELITIAN

1.1. Gambaran Umum

Dengan adanya penulisan Tugas Akhir tersebut, penulis akan menciptakan karya *limited animation* yang berjudul “*Techno-Faulty*”. “*Techno-Faulty*” merupakan karya video *limited animation* fiksi yang memiliki *genre* drama. Film yang bertemakan teknologi dan kehidupan perkotaan ini menceritakan Adrian yang hampir terlambat ketika pergi ke restoran untuk menemui kekasihnya, Laura. Ia mengalami kecelakaan karena melakukan *texting* tanpa menyadari lalu lintas sekitarnya. Video ini akan ditujukan kepada pemuda yang berumur 17 hingga 26 tahun. Usia-usia berikut merupakan usia muda yang legal untuk mengemudikan mobil. Tidak hanya usia pemuda, pesan ini merujuk juga untuk pengemudi yang dikatakan cukup sering menggunakan telepon genggam saat berkendara.

Penelitian dalam karya Tugas Akhir ini menerapkan metode kualitatif, yaitu metode pengumpulan data yaitu melalui studi referensi dan studi observasi. Animasi pendek ini akan menggunakan latar di kota Jakarta, dimana kota ini terdapat kemacetan lalu lintas pada umumnya saat jam pulang kerja, tepatnya pada hari Jumat dan sangat banyak penduduk yang menggunakan telepon genggam, bahkan saat berkendara, yang dapat berujung pada musibah bagi pengendara sendiri maupun pada penumpang.

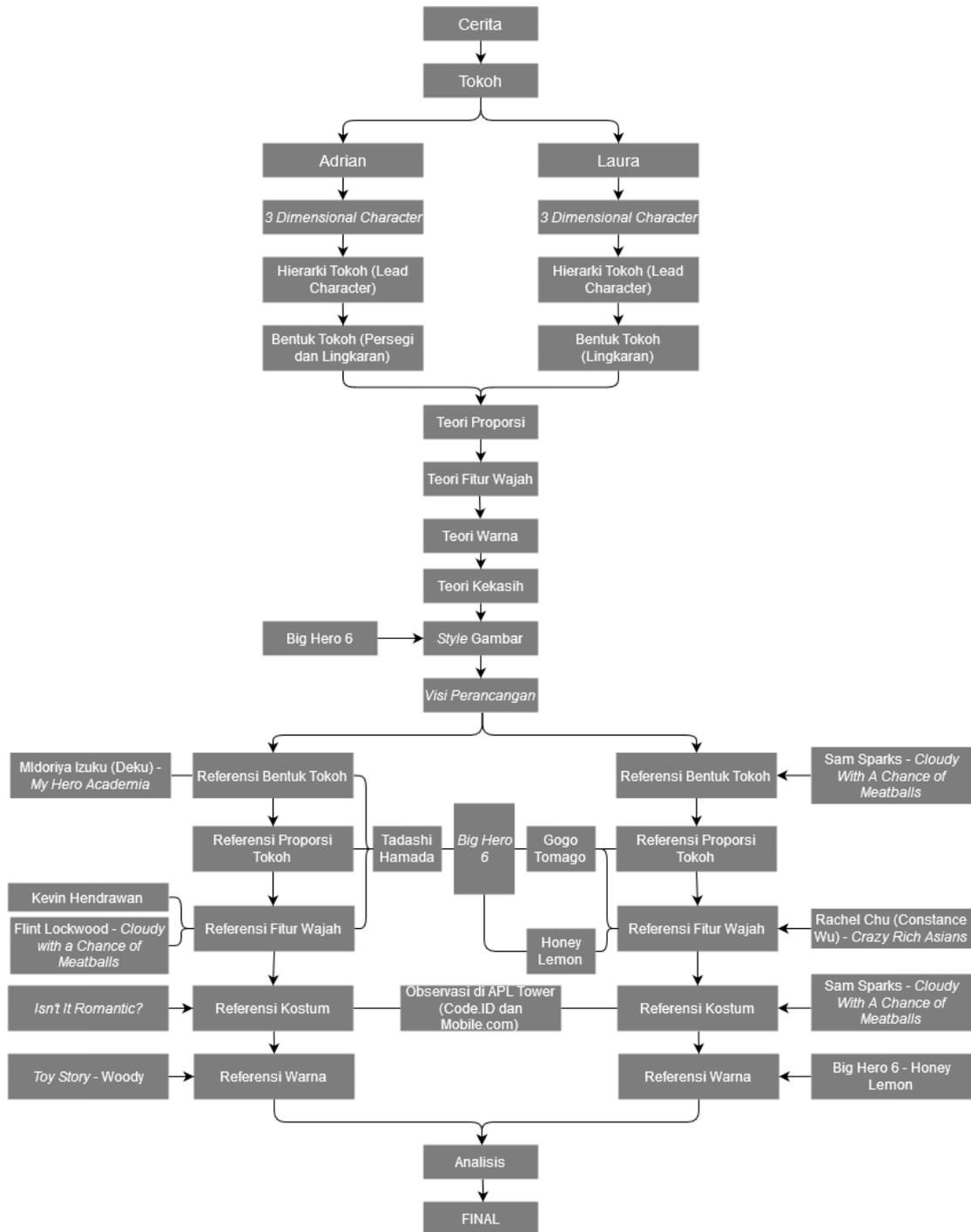
1.2. Sinopsis Film “*Techno-Faulty*”

Seorang pekerja di perusahaan FernMobile.com di APL *Tower* di Jakarta, Adrian baru saja menyelesaikan pekerjaannya ketika lembur hingga hampir melupakan ajakan makan malam dari kekasihnya, Laura. Adrian harus selalu berkabar pada Laura yang telah menunggunya hingga hampir menabrak angkot di depannya ketika melakukan *texting*. Adrian baru menyadari ternyata ia terjebak dalam kemacetan yang panjang. Hingga beberapa menit, ia akhirnya menemukan jalan tercepat ke Senayan. Adrian berkabar kepada Laura bahwa ia sudah dekat ke lokasi. Mengemudi dengan kecepatan yang cukup tinggi, ia terlambat menyadari ada mobil di depannya dan akhirnya ia menabraknya.

1.3. Posisi Penulis

Dalam film ini, penulis mengambil peranan atau posisi sebagai peneliti untuk menentukan perancangan atas kedua tokoh dalam *limited animation* yang berjudul “*Techno-Faulty*” berdasarkan aspek proporsi tubuh, bentuk tubuh, fitur wajah tokoh, kostum, warna, dan *style* gambar.

1.4. Tahapan Kerja / Skematika Perancangan



Bagan 3.1. Skema Perancangan Tokoh "Techno-Faulty"

(Dokumentasi Pribadi)

1.5. Visi Perancangan

Adrian merupakan tokoh utama yang berketurunan Indonesia-Tiongkok, yang berumur 26 tahun dengan tinggi badan 175 cm dan berat 75 kg. Ia bekerja sebagai desainer grafis di kantor suatu perusahaan di kota Jakarta Barat. Adrian merupakan tokoh yang bersifat rajin, periang, ramah, santai namun kadang ceroboh, lupa akan suatu hal di kesibukannya dan bahkan mudah teralihkan perhatiannya dan sering menanggapi teleponnya. Dari pekerjaannya, penulis pada mulanya akan merancang Adrian dengan pakaian yang *casual* dan santai ketika sedang bekerja di kantor.

Laura merupakan kekasih dari Adrian yang juga berketurunan Indonesia-Tiongkok dan berumur 24 tahun dengan tinggi badan 165 cm dan berat 60 kg. Ia bekerja sebagai manager di bagian *marketing* di perusahaan di sekitar Jakarta Selatan, lokasi yang dekat dengan tempat tinggalnya. Laura terlihat sebagai tokoh dengan kepribadian yang ramah, kreatif, periang, rapi, dan hidup sangat teratur. Laura dirancang dengan busana yang berpenampilan rapi dan formal, untuk menyesuaikan dengan jenis pekerjaannya di mana ia akan banyak bertemu dengan segelintir pelanggan atau *client* yang menjadi bagian dari pekerjaannya.

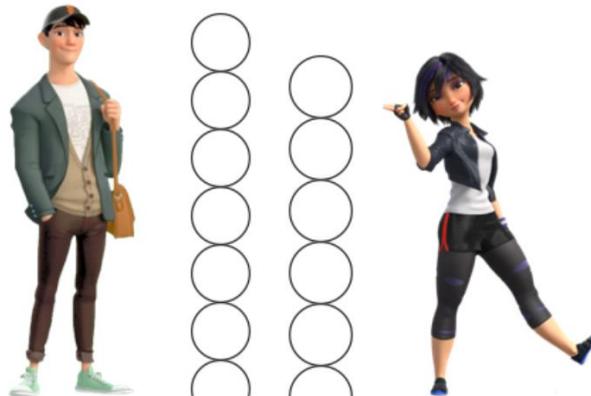
1.6. Acuan

1.6.1. Style Gambar dan Proporsi Tokoh

1. *Big Hero 6* (Disney, 2014)

Penulis mengambil acuan dari film animasi *Big Hero 6* (2014) sebagai gaya gambar yang akan diterapkan untuk produksi animasi ini. Menurut desainer produksi Paul Felix, perancangan dalam tokoh-tokoh dalam animasi dengan metode yang cukup sederhana, di mana teknik perancangan tokoh ini dipadukan dengan gambar *environment* yang kompleks dan dengan tampilan visual tokoh yang sederhana dan menarik untuk khalayak yang justru merupakan pendekatan untuk proses perancangan tokoh (Julius, 2014).

Dari tulisan oleh Julius (2014), Paul Felix juga menambahkan dalam proses perancangan tokoh-tokoh berikut untuk animasi mereka, bentuk visual tokoh yang dirancang secara *stylized* tentu harus diteliti dalam kedua pendekatan dalam memadukan metode rancangan dengan tampilan yang lebih mencondong kepada kedua elemen untuk tampilan tokoh secara kompleks, yaitu dengan adanya gaya realistis atau gaya karikatur – yang menjadi *highlight* untuk animasi pada umumnya, atau bahkan mengarah pada perpaduan antara kedua gaya. Sementara, ketua *crew* animasi Zach Parrish juga mengungkapkan bahwa setiap tokoh yang ia rancang patut memiliki bentuk tubuh yang bervariasi untuk menghubungkan bentuk tubuh setiap tokoh di animasi ini dengan watak asli mereka.



Gambar 3.1. Perbandingan Proporsi Tadashi dan Gogo

(Dokumentasi Pribadi)

Untuk proporsi tubuh, acuan untuk tokoh Adrian dan Laura diambil dari kedua tokoh dalam animasi *Big Hero 6* (Disney, 2014) ini, yaitu tokoh Tadashi Hamada dan Gogo Tomago. Penulis mengambil kedua tokoh ini karena adanya kecocokan antara postur tubuh mereka dan kesamaan ras terhadap karakteristik pada tokoh Adrian dan Laura.

Melalui studi teori proporsi tubuh dari Loomis (1943), bentuk tubuh laki-laki yang dirancang pada umumnya patut lebih tinggi dengan beda satu kepala dengan perempuan. Maka, penulis menggunakan acuan dari tokoh Tadashi dan Gogo untuk rancangan tokoh Adrian dan Laura untuk menyesuaikan proporsi tubuh dan rasnya. Tokoh Tadashi dan Gogo dirancang secara *stylized* dari proporsi tubuh mereka pada umumnya untuk disesuaikan dengan kecocokan rancangan proporsi dalam animasi. Tokoh Tadashi Hamada memiliki proporsi tubuh yang terdiri atas 6,5 kepala, yang merupakan bentuk tubuh ideal dan atletis tokoh bagi laki-laki. Tokoh Gogo Tomago memiliki proporsi tubuh yang terdiri atas 5,5 kepala yang merupakan proporsi bentuk tubuh ideal bagi perempuan. Dari kedua acuan yang diberikan, ini membuktikan di mana pasangan yang akan diciptakan ini akan memiliki bentuk tubuh tokoh laki-laki yang lebih tinggi daripada tokoh perempuan.

1.6.2. Pasangan Kekasih dalam Film/Animasi

1. *Cloudy With A Chance of Meatballs* (Sony Pictures Animation, 2009)



Gambar 3.2. Flint dan Sam dari *Cloudy with a Chance of Meatballs* (Sony Pictures Animation, 2009)

(Phil Lord & Christopher Miller, 2009, *Cloudy with a Chance of Meatballs*)

Menerapkan kembali teori dari Ariyati dan Nuqul (2016) mengenai gaya cinta atau ketertarikan kekasih, daya tarik kesamaan antara kedua individual dari segi sifat / kepribadian dan pekerjaan yang berkesinambungan menciptakan hubungan kekasih yang cenderung kuat.

Mengenai sepasang kekasih, penulis memanfaatkan acuan atas kedua tokoh ini dari karya animasi yang berjudul “*Cloudy with a Chance of Meatballs*”, di mana film tersebut melibatkan 2 tokoh yang merupakan sepasang kekasih yang bernama Flint Lockwood dan Sam Sparks. Kedua tokoh ini memiliki sifat yang saling serupa tapi berbeda, terutama dari bentuk wajah mereka yang terlihat sama – keduanya memiliki muka berbentuk lingkaran, kemudian sifat yang sama – di mana mereka memiliki sifat ingin tahu yang tinggi, positif, inovatif, ramah, dan kreatif, dan bahkan pekerjaan yang kurang lebih berkesinambungan hingga menjadi sepasang kekasih.

Di luar kesamaan ini, mereka berdua memiliki beberapa sifat yang sedikit berbeda, di mana Flint memiliki gaya penampilan yang santai sebagai ilmuwan, sedangkan Sam yang justru sebaliknya memiliki penampilan yang rapi sebagai seorang wartawan cuaca. Pekerjaan kedua tokoh ini dapat mungkin berbeda, namun kedua pekerjaan ini memiliki hubungan yang saling berkaitan – keduanya berhubungan dengan ilmu pengetahuan alam.

Adrian dan Laura dirancang berdasarkan acuan dari animasi ini karena kedua pasangan ini memiliki kesamaan yang demikian dari bentuk wajahnya dan sebagian besar dari wataknya, hanya dengan sedikit perbedaan, di mana acuan tokoh Flint ini ilmuwan yang ceroboh, sementara tokoh Sam ini adalah wartawan yang lebih teratur.

2. *Crazy Rich Asians* (Chu, 2018)

Sama seperti pada acuan film sebelumnya, penulis menggunakan acuan film *Crazy Rich Asians* untuk tokoh sepasang kekasih, yaitu Rachel Chu – tokoh imigran Amerika-Tiongkok yang dibesarkan oleh ibu tunggal dan Nick – tokoh dari orang tua yang kaya. Tokoh Rachel ini memiliki sifat sebagai tokoh yang ramah, lemah lembut, periang, dan peduli, namun perasaan Rachel sangat mudah teralihkan oleh lingkungan. Tokoh Nick memiliki sifat yang ambisius, setia, peduli, ramah, positif, dan optimis.

Menggunakan aplikasi dari teori Ariyati & Nuqul (2016) mengenai daya tarik sepasang kekasih, Penulis menggunakan acuan dari film tersebut karena kedua tokoh ini memiliki daya tarik psikologis, di mana Nick menyukai sifat Rachel yang

polos dan jujur, dan keduanya memiliki sifat yang sama, yaitu bersama-sama mereka adalah tokoh yang ramah dan peduli. Namun, perbedaan atas kedua tokoh ini terletak pada faktor sosiologis pada kedua tokoh ini di mana Rachel terlahir dari ibu tunggal dan keduanya tinggal sebagai imigran di Amerika, sedangkan Nick hidup dan dibesarkan dalam keluarga Young yang kaya raya. Maka dari itu, penulis mengamati bahwa kecocokan atas kedua watak tokoh tersebut akhirnya menjadikan mereka berdua sepasang kekasih yang sejati, dan akhirnya bertunangan di adegan klimaks di film itu.



Gambar 3.3. Rachel dan Nick dari *Crazy Rich Asians* (Chu, 2018)

(Jon M.Chu, 2018, *Crazy Rich Asians*)

3.6.3. Tokoh Adrian

1. Referensi Bentuk Tubuh

a. Studi Referensi

1.) Tadashi Hamada dari *Big Hero 6* (Disney, 2014)

Tokoh Adrian merupakan seorang pekerja kantor desainer grafis yang muda – berumur 25 tahun dengan bentuk tubuh yang tegap berkat rutinitasnya dalam berolahraga. Ia dirancang berdasarkan acuan dari tokoh Tadashi Hamada dari *Big Hero 6*, di mana tubuh tokoh ini memiliki struktur tubuh yang terlihat sederhana dan tegap dengan pundak lebar.



Gambar 3.4. Bentuk Tubuh Tokoh Tadashi Hamada yang menjadi acuan untuk tokoh Adrian
(Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan teori Bancroft (2006) mengenai bentuk tokoh, Tadashi merupakan tokoh yang terbentuk dari bentuk dasar segi empat dengan bentuk badannya yang begitu atletis. Kemudian dipadukan dengan wajah yang memiliki bentuk lingkaran dengan kombinasi berbentuk persegi sebagai cermin dari bentuk wajah Tadashi dengan kepribadian sebagai orang yang tulus, peduli, ramah, santai dan mudah berbaur.

Penulis mengambil acuan Tadashi untuk rancangan tokoh Adrian karena bentuk badan Tadashi yang berbentuk dasar persegi dengan badan yang kekar

sebagai indikasi sifatnya yang maskulin, kaku dan santai dan bentuk wajahnya yang berkombinasi lingkaran dan persegi sebagai indikasi tokoh yang kreatif, positif, ramah, dan peduli. Penulis mengamati bahwa bentuk tokoh Tadashi memenuhi watak asli rancangan tokoh Adrian.

2.) Tokoh Midoriya Izuku dari *My Hero Academia* (Studio Bones, 2016)



Gambar 3.5. Midoriya Izuku

(Studio Bones, 2016, *My Hero Academia*)

Acuan lain untuk rancangan bentuk tokoh Adrian yang berikutnya diambil dari seorang tokoh Midoriya Izuku dari serial animasi yang merupakan adaptasi dari komik *My Hero Academia* (Studio Bones, 2016). Acuan tokoh Midoriya Izuku ini diambil pada saat tokoh ini sudah memiliki badan yang terbentuk secara bidang.



Gambar 3.6. Acuan Bentuk Tubuh Tokoh Midoriya Izuku

(Dokumentasi Pribadi)

Tokoh Midoriya Izuku ini atau sering dipanggil “Deku” ini memiliki kepribadian sebagai tokoh yang rajin, bekerja keras, cerdas, ramah, polos dan periang. Hal seperti ini sangat terlihat dalam bentuk tokoh yang secara keseluruhan memperlihatkan bentuk persegi dan bentuk wajah yang lingkaran. Menurut teori Bancroft (2006), tokoh dengan bentuk segi empat memiliki tubuh yang cukup kekar dan dada yang bidang, kemudian disertai dengan bentuk lingkaran yang menunjukkan Izuku merupakan tokoh yang ramah, baik, peduli, mudah berbau, aktif, jiwa semangat yang tinggi, dan periang.

2. Referensi Fitur Wajah

a. Studi *Existing*

1.) Tadashi Hamada dari *Big Hero 6* (Disney, 2014)

Perancangan fitur wajah pada tokoh Adrian ini disesuaikan dengan bentuk fitur wajah sesuai dengan bahasan sebelumnya. Tokoh Adrian merupakan sosok yang *extrovert* – di mana Adrian memiliki sifat periang, peduli, ramah, dan suka

bepergian. Penulis menemukan tokoh Adrian ini dilansir dari tokoh Tadashi Hamada dari animasi “*Big Hero 6*” (Disney, 2014).



Gambar 3.7. Fitur Wajah Tadashi

(Dokumentasi Pribadi)

Menerapkan aplikasi dari teori fitur wajah dari beberapa studi (Kini et al., 2015; Noor, 2018; Lubis, 2017), acuan tokoh Tadashi ini memiliki fitur wajah yang mendekati bentuk lingkaran secara keseluruhan yang menampilkan sifatnya sebagai orang yang peduli. Kemudian dengan jarak antara kedua mata yang cukup dekat, yang menandakan Tadashi sebagai tokoh yang pintar, bekerja keras dan rajin dalam penemuannya. Fitur berikutnya diikuti dengan bentuk hidung yang menyerupai paduan dari bentuk *Turned Up Nose* dan *Snub Nose*, yang menandakan Tadashi merupakan tokoh yang rajin, inovatif, positif, santai dan optimis.

Secara singkat, tokoh Tadashi ini memiliki karakteristik sebagai orang yang rajin, kreatif, inovatif, peduli, dan sangat aktif, di mana tokoh ini memiliki kesamaan terhadap tokoh Adrian. Selain itu, Tadashi dan Adrian juga memiliki kesamaan dalam aspek ras Asia, di mana salah satunya ada ras Indonesia-Tiongkok sebagai acuan untuk Adrian dalam pembahasan berikutnya.

2.) Flint Lockwood dari *Cloudy With A Chance of Meatballs* (Sony Pictures, 2009)

Tokoh Adrian merupakan sosok yang *extrovert* – di mana Adrian memiliki sifat periang, peduli, ramah, dan suka bepergian. Penulis menemukan tokoh Adrian ini juga dilansir dari tokoh Flint Lockwood dari animasi “*Cloudy with a Chance of Meatballs*”.

Memperjelas kembali dari teori fitur wajah dari sejumlah studi (Kini et al., 2015; Noor, 2018; Lubis, 2017), tokoh Flint Lockwood ini memiliki fitur wajah yang berbentuk lingkaran secara keseluruhan yang menampilkan sifatnya sebagai orang yang peduli. Kemudian dengan jarak antara kedua mata yang cukup dekat, yang menandakan Flint sebagai tokoh yang pintar dan rajin dalam penemuannya. Fitur berikutnya diikuti dengan bentuk hidung yang menyerupai paduan dari bentuk *Turned Up Nose* dan *Snub Nose*, yang menandakan Flint merupakan tokoh yang rajin, inovatif, positif dan optimis.



Gambar 3.8. Tokoh Flint Lockwood

([heroes-and-villains.fandom.com](https://heroes-and-villains.fandom.com/wiki/Flint_Lockwood), Flint Lockwood – Heroes and Villains Wiki – Fandom)

Secara singkat, tokoh Flint ini memiliki karakteristik sebagai orang yang rajin, kreatif, inovatif, peduli, dan sangat aktif namun terkadang dikenal ceroboh, di mana tokoh ini memiliki kesamaan terhadap tokoh Adrian. Dengan tambahan,

penampilan pada rambut tidak begitu tertata rapi untuk Flint, yang kemudian akan disesuaikan dengan tokoh Adrian, dengan pembeda dari tokoh Adrian yang menumbuhkan janggut.

b. Studi Observasi Fitur Wajah Pria Indonesia-Tiongkok

Penulis mengobservasi beberapa wajah dari sejumlah tokoh-tokoh dengan ras campuran Indonesia-Tiongkok yang menjadi acuan untuk tokoh Adrian. Adrian merupakan tokoh yang berusia sekitar 25 tahun. Dengan begitu, penulis mengambil salah satu tokoh dengan ras campuran Indonesia-Tiongkok, yaitu salah satunya dari tokoh *videographer/YouTuber*, Kevin Hendrawan. Penulis mengamati adanya kesamaan dari fitur wajah yang dimilikinya dengan tokoh Adrian.



Gambar 3.9. Kevin Hendrawan

(idntimes.com, Gak Kontroversial, 10 Tips Jadi YouTuber Berkualitas Kevin Hendrawan)

Tokoh yang berprofesi sebagai *YouTuber* ini dengan sangat jelas memiliki bentuk fitur wajah yang serupa dengan latar belakang Adrian. Memperjelas dari sejumlah studi dari teori fitur wajah sebelumnya dari Kini et al. (2005), Noor (2018), dan Lubis (2017), ia memiliki bentuk alis mata yang menyerupai gunung

yang menandakan tokoh dengan bakat dari bidang seni atau desain. Kemudian diikuti dengan bentuk hidung yang mendekati pada bentuk *Snub Nose* (sifat fasih berbicara dan cerdas) dan *Nubian Nose* (sifat kreatif), yang sesuai dengan kepribadian untuk tokoh Adrian, lalu bentuk dahi yang lebar yang menggambarkan Kevin sebagai tokoh yang positif, dan peduli. Kemudian diikuti oleh bentuk telinga yang besar yang menggambarkan Kevin sebagai tokoh yang ramah, peduli, dan santai.

3. Referensi Kostum & Warna

a. Studi *Existing*

- 1.) Kostum Pegawai Kantor di Film "*Isn't It Romantic?*" (Warner Bros. Pictures, 2019)

Acuan untuk kostum tokoh Adrian diambil dari film romansa komedi berjudul "*Isn't It Romantic?*" (Warner Bros. Pictures, 2019), di mana film ini terdapat beberapa adegan yang dilatari di dalam lokasi perkantoran. Kostum yang ditunjukkan sepanjang adegan – terutama pada suasana perkantoran, terlihat pada sebagian besar pegawai mengenakan pakaian yang kurang lebih seragam sesuai dengan budaya berpakaian dalam industri, tapi dengan penampilan yang lebih *casual*.



Gambar 3.10. Kostum Natalie (kiri) dan Josh (tengah) dari film *Isn't It Romantic?*

(Warner Bros. Pictures, 2019)

(Todd Strauss-Schulson, *Isn't It Romantic?*. 2019)

Hal ini terbukti dari sifat kostum tokoh Natalie yang bekerja sebagai arsitek dan penampilan kostum pada tokoh Josh dan Whitney, rekan kerja Natalie yang difokuskan sebagai acuan kostum. Terlihat dari kostum yang dikenakan Josh di kantor adalah setelan kemeja dengan kancing sampai sebatas dada dan celana panjang denim (*jeans*), disertai dengan pakaian Natalie yang mengenakan setelan *T-Shirt* dengan cardigan di luar dan celana panjang. Hal yang membuktikan bahwa kostum Natalie dan Josh sebagai arsitek yang bersifat *casual* atau semi-formal akan dirancang sesuai dengan pekerjaan yang ditetapi oleh rancangan tokoh Adrian sebagai desainer grafis.

2.) Acuan Warna Tokoh *Woody* dari *Toy Story* (Disney, 1999)

Untuk acuan warna, penulis mengambil acuan pada kostum Woody dari *Toy Story* untuk rancangan tokoh Adrian. Woody merupakan salah satu tokoh dari *Toy Story* dalam bentuk mainan *action figure* dengan wujud koboi.

Tokoh ini memiliki warna yang cenderung cerah – dengan warna perpaduan menurut Westland et al. (2007), yaitu teknik keharmonisan warna rangkap tiga (*Triad*), yaitu kuning, biru, merah dan coklat (bagian gelap dari warna *orange* atau merah) yang mencerminkan sifat yang setia, ramah, kreatif, cerdas, positif, dan periang. Namun, Woody juga merupakan tokoh yang cukup ceroboh yang hampir membahayakan temannya dan dirinya ketika akan melakukan sesuatu.



Gambar 3.11. *Color Palette* Tokoh Woody

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.12. Tokoh Woody dari *Toy Story* (Disney, 1999)

(pixar.fandom.com, Woody – Pixar Wiki – Fandom)

Penulis mengambil acuan dari tokoh tersebut untuk Adrian karena penulis mengamati adanya kesamaan dari watak asli Woody yang membentuk kecocokan terhadap tokoh Adrian, sehingga penulis menerapkan perpaduan warna yang sama, yaitu teknik *Triad* – yaitu warna kuning, biru, dan merah. Kemudian dengan watak warna melalui teori dari yang digunakan untuk membentuk kepribadian rancangan

tokoh Adrian atas pemilihan warna tersebut yang berkaitan dengan rancangan warna untuk tokoh Woody, yaitu pada kuning – simbol ramah, kreatif dan positif, biru – sifat tokoh yang mampu diandalkan (*reliable*), dan warna coklat (bagian dari merah) – sifat tokoh yang berani, energetik, dan penuh tegang.

b. Studi Observasi

1.) Pegawai di Kantor *Mobile.com*

Penulis menggunakan beberapa acuan untuk meneliti rancangan tokoh Adrian dalam animasi ini. Penulis melakukan penelitian melalui observasi dengan kunjungan ke kantor *co-working space* di *Mobile.com* di dalam APL Tower di Jakarta Barat.



Gambar 3.13. Suasana Kerja di Perusahaan *Mobile.com*

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.14. Contoh Pakaian Pegawai di Perusahaan Mobile.com

(Dokumentasi Pribadi)

Perusahaan ini merupakan perusahaan *venture* pertokoan perangkat komputer (*hardware* dan *software*) dalam bentuk *co-working space* – yaitu perusahaan yang terdiri atas sejumlah perusahaan *startup*. Penulis mengamati di tempat ini terdapat tenaga kerja berisi anak muda sebagai mayoritas dari semua pegawai di tempat itu. Melalui studi observasi dengan komunikasi terhadap salah satu pegawai desain grafis di Mobile.com, beliau mengobservasi bahwa semua pegawai di kantor tersebut mengenakan seragam berupa pakaian kemeja berkerah – dengan warna dan motif yang bervariasi, dengan tambahan berupa jaket atau jas. Beliau juga menambahkan bahwa walaupun pekerjaan setiap pegawai berbeda, pegawai tetap mengikuti peraturan berpakaian yang dilanturkan dari perusahaan.

3.6.4. Tokoh Laura

1. Referensi Bentuk Tubuh
 - a. Studi Referensi

- 1.) Tokoh Sam Sparks dari *Cloudy With A Chance of Meatballs* (Sony Pictures, 2009)



Gambar 3.15. Bentuk Tokoh Sam Sparks

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis mengambil acuan dari salah satu tokoh animasi, yaitu Sam Sparks yang merupakan salah satu tokoh dari animasi *Cloudy with a Chance of Meatballs* (Sony Pictures, 2009). Tokoh Sam ini memiliki wajah dengan bentuk dasar dari lingkaran, yang menunjukkan tokoh Sam yang periang, positif, ramah, dan komunikatif. Kemudian bentuk tubuhnya dari lingkaran dengan kompleksitas yang membentuk bagian pinggul yang ramping dan bagian dada pada tokoh Sam.

Penulis memilih acuan yang demikian untuk tokoh Laura karena rancangan untuk tokoh Laura ini memiliki kesamaan bentuk tubuh dan kesamaan kepribadian dengan tokoh Sam.

2. Referensi Fitur Wajah

a. Studi *Existing*

1.) Tokoh Gogo Tomago dari *Big Hero 6* (Disney, 2014)



Gambar 3.16. Fitur Wajah Tokoh Gogo dari *Big Hero 6*.

(Dokumentasi Pribadi)

Pada awalnya, acuan untuk tokoh Laura digunakan dari salah satu tokoh dari animasi *Big Hero 6*, yakni Gogo Tomago. Secara keseluruhan, yang menjadi kesamaan terhadap tokoh Laura yang dibuat adalah bentuk wajah yang bulat – yang berkaitan dengan watak aslinya, yang bersifat lemah lembut, peduli, dan optimis, serta ras yang saling menyesuaikan. Karakteristik lainnya diikuti dengan jarak antara kedua mata yang sempit, yang mengindikasikan kepribadian dari tokoh Laura yang teliti, disiplin dan presisi. Kemudian bentuk hidungnya yang berbentuk *Snub Nose*, yang menunjukkan kepribadian Laura yang cepat tanggap dan agresif.

2.) Tokoh Honey Lemon dari *Big Hero 6* (Disney, 2014)

Pada awalnya, acuan untuk tokoh Laura digunakan dari salah satu tokoh dari animasi *Big Hero 6*, yakni Honey Lemon. Secara keseluruhan, yang menjadi kesamaan terhadap tokoh Laura yang dibuat adalah rambutnya yang panjang (atau dapat diikat dengan gaya rambut kunciran kuda), dan bentuk wajah bulat – yang berkaitan dengan watak aslinya, yang bersifat lemah lembut, peduli, periang, dan

optimis. Karakteristik lainnya diikuti dengan jarak antara kedua mata yang sempit, yang mengindikasikan kepribadian dari tokoh Laura yang teliti.



Gambar 3.17. Fitur Wajah Honey Lemon dari *Big Hero 6*.

(Dokumentasi Pribadi)

b. Studi Observasi Wajah Laura dari *Crazy Rich Asians* (Chu, 2018)



Gambar 3.16. Tokoh Rachel Chu dari *Crazy Rich Asians* (Chu, 2018)

(Jon M. Chu, 2018, *Crazy Rich Asians*)

Acuan untuk fitur wajah Laura diambil berdasarkan acuan dari tokoh Rachel Chu dari *Crazy Rich Asians* (Chu, 2018) yang diperankan oleh Constance Wu, yang juga merupakan aktris ras Asia / Tionghoa. Penulis mengamati bahwa tokoh ini kurang lebih memiliki sifat yang serupa untuk rancangan tokoh Laura.

Melalui analisis berdasarkan sejumlah studi mengenai teori fitur wajah sebelumnya (Noor, 2018; Lubis et al., 2017; Kini et al., 2015), tokoh Rachel ini memiliki bentuk hidung yang cukup mancung dengan lengkungan di ujungnya, di mana Rachel lebih cenderung memiliki sifat sebagai tokoh yang ramah, dan peduli. Hal ini diikuti dengan bentuk wajah yang berbentuk lingkaran yang bukan hanya memiliki sifat yang ramah, positif, seperti yang dijelaskan dari bentuk tokoh sebelumnya, melainkan pula tokoh yang sensitif. Kemudian, fitur wajah Rachel diikuti dengan bentuk telinganya yang cukup kecil menunjukkan kepribadian Rachel yang bersifat sebagai tokoh yang positif dan penuh kasih sayang.

3. Referensi Kostum dan Warna

c. Studi Referensi

1.) Sam Sparks dari *Cloudy With A Chance of Meatballs* (Sony Pictures, 2009)

Pada acuan pertama pada kostum untuk tokoh tokoh Laura, ia dirancang dengan pakaian yang disesuaikan dengan tokoh Samantha “Sam” Sparks, yang merupakan seorang tokoh kekasih Flint Lockwood, yang bekerja sebagai wartawan ramalan cuaca lokal di stasiun televisi bersama Flint di kota itu.



Gambar 3.17. Tokoh Sam Sparks sebagai acuan untuk kostum Tokoh Laura

(Phil Lord, 2009, *Cloudy with a Chance of Meatballs*)

Tokoh Laura dirancang dengan mengenakan pakaian berupa celana panjang *jeans* dengan baju biasa atau kemeja dan ditutupi *cardigan*. Laura dirancang demikian untuk menyesuaikan sifatnya yang selalu tampil rapi dan komunikatif. Sam Sparks menjadi pilihan untuk rancangan tokoh Laura karena atribut pakaian Sam memiliki kecocokan terhadap atribut untuk tokoh Laura yang bekerja dalam bidang *Marketing* – di mana bidang ini sama dengan bidang yang dikerjakan Sam sebagai wartawan, yang keduanya berhubungan dengan komunikasi.

2.) Honey Lemon dari *Big Hero 6* (Disney, 2014)



Gambar 3.18. Honey Lemon dari *Big Hero 6* (Disney, 2014) beserta Palet Warna
(Don Hall, 2014, *Big Hero 6*)

Penulis juga mengambil acuan warna kostum dari tokoh Honey Lemon dari *Big Hero 6* (Disney, 2014). Honey Lemon ini memiliki warna dasar yang secara dominan berwarna kuning, di mana secara teoritis menurut Westland et al. (2007) dan Sullivan et al, (2008) mengenai kepribadian berdasarkan warna, Honey Lemon memiliki kepribadian sebagai tokoh yang ramah, setia, komunikatif, rajin, percaya diri, positif, feminim dan periang berdasarkan penulis film *Big Hero 6*, Robert Baird yang menciptakan tokoh Honey Lemon (Julius, 2014).

Penulis menggunakan acuan warna dari tokoh Honey Lemon untuk rancangan tokoh Laura untuk menghasilkan tokoh Laura yang mencerminkan karakteristik diri pada rancangan tokoh Laura dari tokoh Honey Lemon.

d. Studi Observasi

1.) Pegawai di Kantor Code.ID

Acuan kostum untuk tokoh Laura juga dilakukan melalui studi observasi dengan mendatangi sejumlah perusahaan yang ada di gedung APL. Berdasarkan penelitian, pegawai di Code.ID mengatakan bahwa setiap perusahaan tentunya memiliki budaya mengenai cara berpakaian yang seragam untuk perusahaan itu sendiri, maka jenis pekerjaan setiap pegawai yang berbeda-beda tetap mengikuti peraturan dalam berpakaian di perkantoran. Intinya, beragam perusahaan memiliki aturan berseragam dan berpakaian yang disesuaikan untuk semua karyawan – yakni pakaian formal atau semi-formal, asalkan berpakaian dengan rapi.



Gambar 3.19. Suasana Pegawai Wanita di Kantor Code.ID

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.20. Salah Satu Pegawai Wanita di Kantor Code.ID
(Dokumentasi Pribadi)

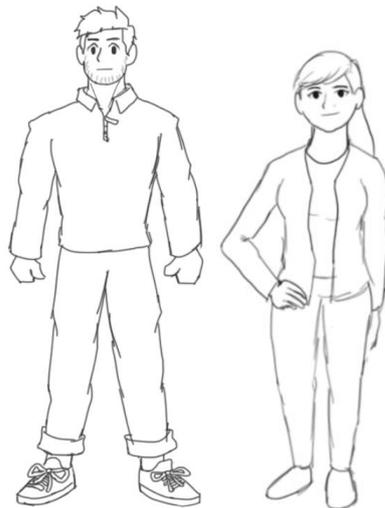
Berdasarkan studi observasi di lokasi setempat melalui kunjungan dan komunikasi personal dengan pegawai di Code.ID, pada umumnya pegawai yang bekerja di bidang *Marketing* , ia lebih cenderung keluar dari kantor pada sebagian besar dalam waktu kerjanya untuk menemui *client*. Sebagai pegawai dalam pekerjaan tersebut, ia harus tampil rapi. Referensi pakaian diambil demikian dari sejumlah gambar referensi tersebut. Referensi yang penulis temukan berdasarkan penelitian observasi pada hari itu, terlihat pekerja wanita-wanita mengenakan pakaian yang semi-formal dengan sepatu pendek di bagian tumit atau hak berwarna hitam. Selain itu, sepatu kets atau *sneakers* juga diperkenankan untuk dikenakan pegawai pada hari tertentu, salah satunya pada hari Jumat.

3.7. Proses Perancangan Tokoh

3.7.1. Perancangan Pasangan Kekasih Adrian dan Laura

Rancangan pada kedua tokoh Adrian dan Laura ini dirancang dengan status kedua tokoh tersebut sebagai sepasang kekasih. Pada tahap awal perancangan pasangan kekasih, tokoh Adrian dan Laura ini pada awalnya dirancang dengan sifat-sifat yang saling bertolak belakang, di mana pasangan kekasih Adrian dan Laura ini dirancang berdasarkan acuan utama pasangan Flint dan Sam dari *Cloudy with a Chance of Meatballs* (Sony Pictures, 2009), jika dilihat dari bentuk penampilan fisik di mana Flint, seorang ilmuwan kreatif terlihat cukup ceroboh dan kurang terurus, sedangkan Sam merupakan seorang wartawan cuaca yang terlihat sangat rapi dalam hal berpakaian dan teratur.

Sebelumnya, Adrian dirancang sebagai pekerja desainer grafis dengan sifat sebagai tokoh yang periang, rajin, ramah, dan santai namun ceroboh. Laura sebelumnya dirancang sebagai tokoh yang bekerja di bidang hukum dengan kepribadian sebagai tokoh yang formal, rajin, disiplin, tegas, teratur dan mudah terjengkel atau temperamental. Proses perancangan ini akhirnya dievaluasi di mana pasangan seperti ini masih dipandang kurang karena sangat berbanding terbalik terhadap acuan yang digunakan untuk proses perancangan pasangan tokoh-tokoh tersebut.



Gambar 3.21. Kolase (dari kiri kanan atas)

1. Sam dan Flint dari *Cloudy with a Chance of Meatballs* (Phil Lord dan Christopher Miller, 2009, *Cloudy with a Chance of Meatballs*)
2. Nick dan Rachel dari *Crazy Rich Asians* (Jon M.Chu, 2018, *Crazy Rich Asians*)
3. (bawah) Rancangan Tokoh Adrian dan Laura

Revisi pada proses perancangan tokoh pasangan kekasih dilakukan dengan mendalami teori mengenai gaya berkencan dari Ariyati dan Nuqul (2016), di mana sesama pasangan atau calon pasangan kekasih cenderung menilai nilai psikologis,

fisik, dan prestasi dari individu yang ditemuinya pada proses sebelum dan saat menjalani hubungan kencan. Pada umumnya, pasangan yang lebih cenderung saling bercocokan juga dilihat berdasarkan kesamaan antar kedua individu dari beberapa aspek.

Analisis acuan kesamaan Flint dan Sam dari *Cloudy with a Chance of Meatballs* (Sony Pictures, 2013) diteliti secara dalam dengan penerapan teori kencan dari Ariyati dan Nuqul (2016), penulis mengamati bahwa Flint dan Sam merupakan pasangan kekasih dengan kesamaan dari sisi bentuk wajah dan watak asli kedua tokoh tersebut, beserta pekerjaan Flint dan Sam yang kurang lebih berkesinambungan, pekerjaan Flint dan Sam bersama-sama berkaitan dengan ilmu alam atau *science*. Hal ini kemudian menciptakan tokoh Adrian dan Laura yang bersama-sama bekerja dalam bidang multimedia atau komunikasi, di mana Adrian sebagai desainer grafis dan Laura sebagai pegawai *marketing*.

Kemudian, revisi juga dilakukan mendalami kembali acuan dengan acuan pendukung, yaitu pada pasangan Nick dan Rachel dari film *Crazy Rich Asians* (Chu, 2019). Dalam acuan ini, Nick terlihat sebagai orang yang kaya dengan sifat yang ramah, ambisius, peduli, cerdas, dan cukup mudah terpengaruhi. Rachel dalam sisi lainnya merupakan profesor ekonomi yang tinggal di Amerika yang dilahirkan miskin dan tinggal dengan ibu tunggal yang juga memiliki sifat yang ramah, peduli, cerdas, periang, dan mudah terpengaruhi. Keduanya memiliki karakteristik yang kurang lebih dapat menyambung di mana keduanya saling mendukung sesama dalam kala salah satu dari mereka yang terpuruk dan mereka

membangun hubungan mereka hingga menjadi pasangan sejati hingga mereka akhirnya bertunangan di adegan klimaks di film itu.

Acuan kekasih *Crazy Rich Asians* (Chu, 2018) sebelumnya kemudian digabungkan dengan acuan pertama, Flint dan Sam dari *Cloudy with a Chance of Meatballs* (Sony Pictures, 2009), kedua acuan pasangan ini menghasilkan pasangan kekasih dengan sifat-sifat sesama kedua individu yang serupa, tapi dengan penampilan yang tidak sama. Hal-hal ini meliputi Flint yang bekerja sebagai ilmuwan yang cerdas tapi ceroboh dengan penampilan fisik yang kurang terurus, terutama dari gaya rambutnya – yang merupakan sifat bagi tokoh Adrian, dan Sam sebagai wartawan yang selalu tampil ceria dan rapi – sebagai sifat tokoh Laura. Keduanya juga dirancang menyesuaikan dengan ras Asia-Tiongkok berdasarkan acuan kekasih Nick dan Rachel dari *Crazy Rich Asians* (Chu, 2018).

3.7.2. Perancangan Tokoh Adrian

1. Three-Dimensional Character

a. Sosiologis

Adrian lahir dan dibesarkan di kota Medan, kemudian akhirnya merantau ke kota Jakarta pada masa berkuliah dan bekerja. Adrian merupakan pekerja kantoran di bagian desain grafis di kota Jakarta. Adrian merupakan pegawai di kantor perusahaan *co-working space* dengan entitas situs belanja online, FernMobile.com yang terletak di APL Tower di Jakarta Barat. Adrian bekerja dalam bagian perusahaan *in-house* yang berfokus pada desain periklanan (*Advertising*) dengan langganan dari *client*. Ia pada umumnya cepat dalam

menyelesaikan pekerjaannya dengan tepat waktu pada jam pulang kerja di kantor, yaitu jam 5 sore sehingga Adrian jarang meminta kerja lembur, kecuali jika ia tidak diberi pekerjaan penting dari *client* yang harus segera diselesaikan pada hari itu juga. Karena jam lembur yang ia dapat, Adrian sempat sering lupa mengabarkan kekasihnya Laura, ketika akan bertemu untuk makan malam di tengah kesibukannya.

b. Psikologis

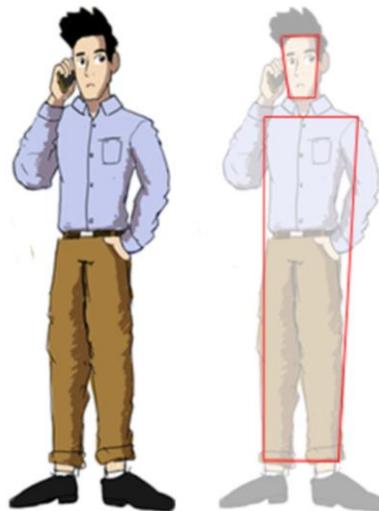
Adrian adalah orang yang ramah, ulet dan rajin dalam bekerja, maka semua tugasnya dapat diselesaikan tepat waktu. Adrian juga dikatakan sering berkumpul dengan temannya untuk bercengkrama di luar jam kerjanya. Namun, perhatian Adrian sangat mudah teralihkan terutama oleh dering atau getar dari telepon genggamnya. Maka, setiap kali Adrian ada menerima panggilan, bahkan dari bos dan pacarnya, Adrian tidak pernah melewatkan panggilan tersebut. Adrian juga merupakan tokoh yang cukup ceroboh ketika berkendara sehingga hampir mengalami kecelakaan lalu lintas, bahkan ketika ia mengendarai sepeda motor.

c. Fisiologis

Adrian adalah seorang lelaki dewasa yang berusia 26 tahun dengan tinggi badan 175 cm dan berat badan 75 kg. Rambutnya bergelombang dan sedikit keriting atau ikal (*wavy*), sehingga terlihat gondrong karena kurang begitu terurus. Karena kurang begitu terurus, Adrian juga jarang memotong janggut sampingnya atau jambang karena cepatnya pertumbuhan jambangnya. Walaupun begitu, Adrian juga masih terlihat keren di mata teman-temannya dan Laura. Tubuh Adrian

didesain dengan atletis dari rutinitasnya dengan melakukan olahraga dan makan sarapan sereal dan buah setiap pagi sebelum berangkat bekerja. Namun di luar gaya hidupnya, penampilan Adrian bersifat formal tapi *casual*, yaitu tampil sebagaimana terlihatnya dan tidak terlalu formal. Pada umumnya, Adrian selalu terlihat memakai kemeja berlengan panjang dengan resleting di bagian kancing bajunya, tepatnya di bagian atas saja - yang hanya sampai pada bagian dadanya.

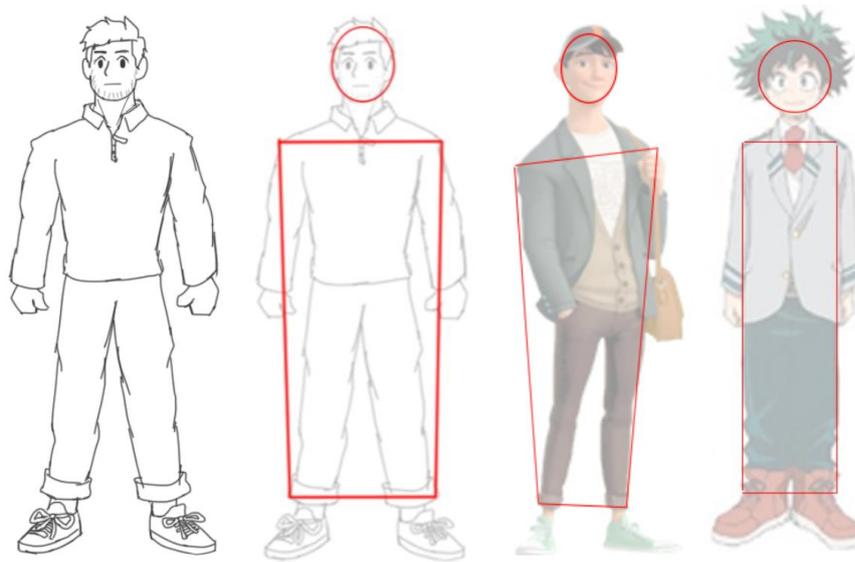
2. Bentuk Tubuh Adrian



Gambar 3.22. Bentuk Tubuh pada Tahap Visi Perancangan Tokoh Adrian

(Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap visi perancangan, tokoh Adrian dirancang dengan bentuk wajah dan tubuh yang sepenuhnya berbentuk dasar segi empat. Adrian juga dirancang dengan bentuk tubuh dari segi empat sempit (hampir mirip seperti garis lurus) yang mengindikasikan Adrian memiliki tubuh yang kurus (*slender*) tapi atletis. Sebelumnya, Adrian dirancang dengan bentuk segi empat yang menunjukkan Adrian dengan kepribadian yang *cool* (keren) dari bentuk wajahnya.

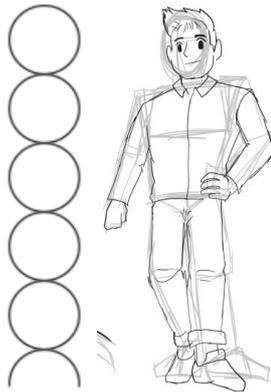


Gambar 3.23. Kolase (dari kiri ke kanan) Revisi Rancangan Bentuk Tubuh Adrian beserta Referensi dari Tadashi dan Midoriya
(Dokumentasi Pribadi)

Pada rancangan revisi bentuk tokoh, penulis memperbaharui rancangan tokoh Adrian yang baru melalui studi acuan dan teori. Penulis mengambil acuan tokoh Midoriya Izuku dengan sifat periang, positif, dan peduli yang kemudian dipadukan dengan acuan Tadashi sebelumnya yang bersifat ramah dan santai untuk menciptakan rancangan tokoh Adrian. Melalui penerapan dari teori Bancroft (2006), penulis merancang bentuk tubuh Adrian dengan bentuk badan segi empat dari acuan tokoh Tadashi Hamada dan bentuk wajah Midoriya Izuku, yang menggunakan bentuk dasar lingkaran. Dengan demikian, Adrian dirancang sebagai tokoh dengan bentuk tubuh yang tergolong cukup atletis, tegap. Rancangan untuk wajahnya diikuti dengan bentuk lingkaran dari acuan tokoh Midoriya Izuku sebagai bentuk yang secara konkrit mencerminkan watak asli Adrian sebagai orang yang periang, ramah, rajin, peduli, dan polos.

3. Proporsi Tubuh Adrian

Adrian adalah orang dewasa yang berusia 26 tahun – umur seorang dewasa muda. Rancangan proporsi pada Adrian diterapkan melalui teori Loomis (1943) atas rancangan proporsi tubuh laki-laki, di mana pada umumnya laki-laki dirancang dengan tubuh kurang lebih 1 kepala lebih tinggi daripada perempuan, dan proporsi manusia dewasa yang umum biasanya menggunakan 7,5 kepala. Selain itu, laki-laki dirancang dengan bahu dan punggung atas yang lebih lebar dari perempuan sehingga terlihat tegap.

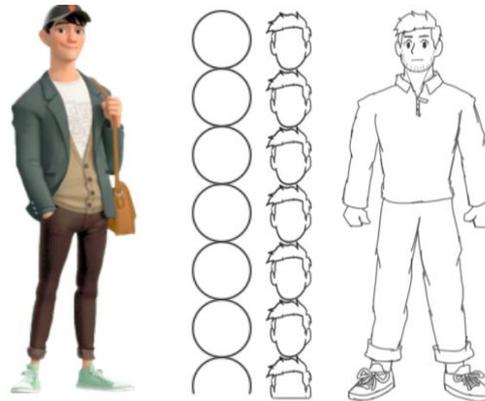


Gambar 3.24. Sketsa Tahap Awal Proporsi Tokoh Adrian

(Dokumentasi Pribadi)

Pada awal proses perancangan secara visi, Adrian dirancang dengan eksplorasi sketsa konsep pada proporsi tubuh Adrian. Adrian dirancang dengan proporsi 5,5 kepala. Penulis mengevaluasi bahwa proporsi pada tokoh Adrian kurang karena bentuk tubuh yang demikian menunjukkan tubuh Adrian yang terlihat lebih pendek untuk proporsi tubuh laki-laki yang ideal sehingga tidak menyesuaikan pada acuan proporsi, di mana proporsi demikian lebih pendek

dibandingkan dengan acuan proporsi tokoh Tadashi yang disambungkan dengan proporsi tokoh Adrian.



Gambar 3.25. Referensi dan Rancangan Proporsi Tokoh Adrian

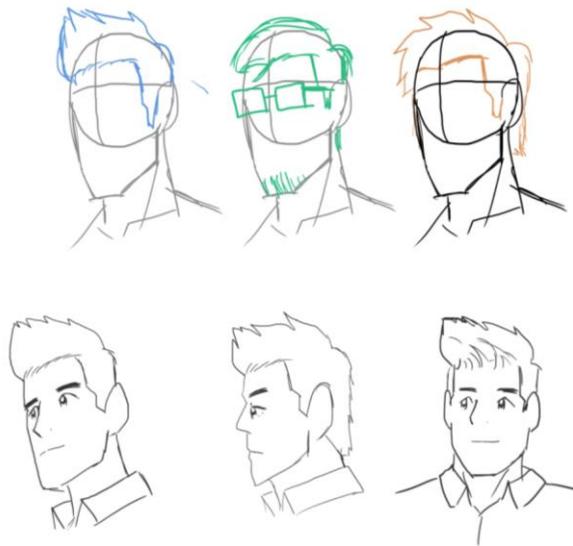
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk tahap perancangan berikutnya, rancangan tokoh Adrian disambungkan dengan acuan proporsi tubuh dari *Big Hero 6* – di mana tokoh Adrian dirancang berdasarkan tokoh Tadashi Hamada. Penulis memilih acuan yang demikian karena adanya kecocokan dalam segi ras, bentuk tubuh dan proporsi yang sesuai. Dengan mengikuti acuan, proporsi pada tubuh Adrian dirancang secara *stylized* dirancang dengan penyesuaian terhadap bentuk proporsi tubuh dari acuan tokoh yang sama – Tadashi Hamada, yaitu dengan proporsi yang terdiri atas 6,5 kepala, dengan bentuk tubuh yang atletis (*fit*), dengan bagian dada dan punggung yang lebar dan bidang.

4. Fitur Wajah Adrian

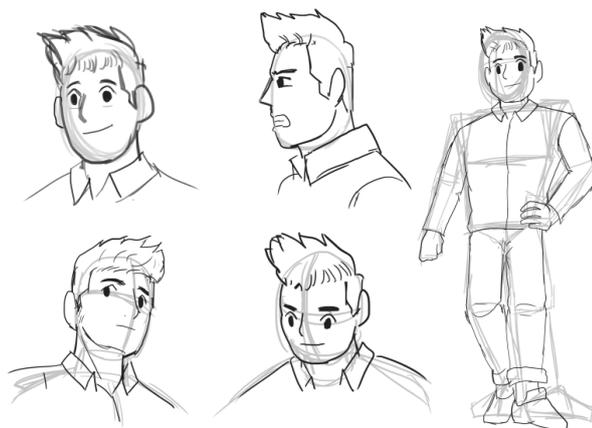
Dalam visi perancangan fitur wajah Adrian, ia dirancang dengan bentuk wajah yang kotak dengan kepribadian yang tenang, rajin, dan *cool* (keren), namun dengan perhatian yang mudah teralihkan oleh telepon genggamnya. Maka, Adrian

dirancang demikian dengan gaya rambut dengan bagian ujung yang dibuat naik (jambul) – sebagai pilihan utamanya. Bentuk wajah tokoh seperti ini masih sangat statis dan kaku, sehingga tidak sesuai dengan kepribadian yang dibutuhkan oleh tokoh Adrian.



Gambar 3.26. Rancangan Awal Fitur Wajah Adrian

(Dokumentasi Pribadi)

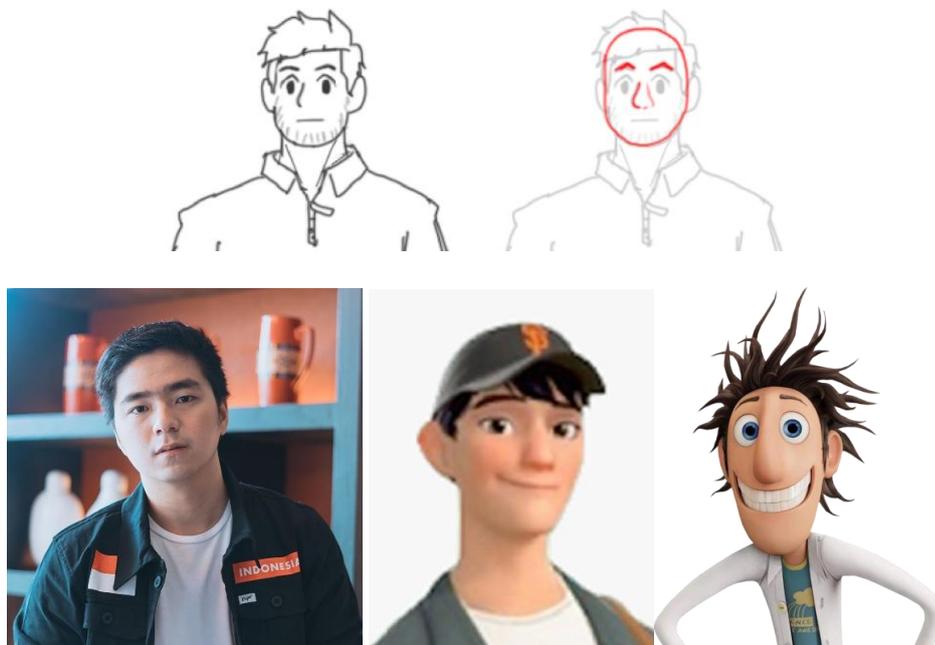


Gambar 3.27. Draft Revisi Perancangan Fitur Wajah Tokoh Adrian

(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian, penulis melakukan revisi untuk rancangan tokoh Adrian melalui sejumlah studi yaitu dengan menggunakan bentuk wajah lingkaran untuk dagu dan ubun-ubun, seperti pada tokoh Flint Lockwood. Menyesuaikan kembali bentuk wajah tokoh, bentuk lingkaran menciptakan seorang Adrian yang bersifat periang, ramah, peduli dan rajin yang kemudian akan menciptakan wujud tokoh Adrian yang sebenarnya.

Revisi kedua dilakukan kembali dengan rancangan bentuk wajah Adrian yang diubah, hanya saja rambutnya masih dijaga seperti pada rancangan sebelumnya. Wajah Adrian yang berbentuk lingkaran sudah sangat mencocoki kepribadiannya, namun gaya rambut tersebut tergolong sangat rapi, dan penulis mengamati rambut seperti bersifat sangat formal.



Gambar 3.28. Kolase dari atas, kiri bawah ke kanan bawah:

1. Rancangan Bentuk Wajah untuk Adrian (Dokumentasi Pribadi)
2. Referensi Wajah Kevin (<https://www.idntimes.com/hype/entertainment/ramadani->

barus/gak-kontroversial-10-tips-jadi-youtuber-berkualitas-kevin-hendrawan)

3. Referensi Wajah Tadashi

(https://bighero6.fandom.com/wiki/Tadashi_Hamada/Gallery)

4. Referensi Wajah Flint (https://heroes-and-villians.fandom.com/wiki/Flint_Lockwood)

Pada revisi berikutnya, rancangan untuk tokoh Adrian diubah dari beberapa fitur wajah secara mendetail. Penulis mengeksplorasi melalui studi acuan dan menerapkan studi teori. Sebelumnya, penulis telah menjabarkan rancangan bentuk wajah Adrian disesuaikan dengan bentuk wajah dari tokoh Flint – yang menunjukkan kepribadian Adrian sebagai tokoh yang periang, positif, ramah, kreatif, santai dan positif.

Mengaplikasikan kembali teori dari sejumlah studi (Kini et al., 2015; Noor, 2018; Lubis, 2017), rancangan wajah Adrian diikuti dengan bentuk alis mata dari Kevin, yaitu dengan bentuk menyerupai gunung di mana Adrian memiliki bakat dalam seni dan desain, dan dengan jarak kedua mata yang sempit, menandakan Adrian sebagai tokoh yang teliti dalam pekerjaannya. Fitur lainnya disertai dengan bentuk hidungnya berdasarkan bentuk hidung Kevin, yang merupakan paduan dari *Snub Nose* dan *Nubian Nose*, yang mengindikasikan rancangan tokoh Adrian sebagai tokoh yang cerdas, kreatif, menawan dan cepat tanggap. Lalu diikuti juga dengan bentuk dahi yang dirancang lebar yang menandakan Adrian sebagai tokoh yang positif, peduli, optimis dan ramah.



Gambar 3.29. Alternatif Gaya Rambut Tokoh Adrian

(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian dari gaya rambutnya, disesuaikan dengan tokoh Flint, yang berbentuk *wavy*, tapi lebih gondrong. Kemudian, referensi tokoh Flint Lockwood ini yang kurang begitu memperhatikan penampilannya disesuaikan dengan tokoh Adrian yang memiliki janggut di samping sisi wajahnya. Penulis mengeksplorasi gaya rambut alternatif untuk Adrian yang berkaitan dengan watak aslinya, terutama bentuk rambut *wavy* atau gondrong sebagai cerminan kepribadian Adrian yang kurang memperhatikan penampilannya. Alternatif ketiga disertai juga dengan gaya rambut Adrian yang gundul (botak) yang mencerminkan kepribadian yang demikian.

5. Kostum dan Warna pada Adrian

Pada proses awal perancangan, tokoh Adrian dirancang memakai seragam di kantor pada umumnya, yaitu dengan pakaian kemeja lengan panjang berwarna biru keabuan dan celana coklat. Adrian yang dirancang dengan sifat periang, ramah, dan rajin dapat menyabungkan terhadap warna tersebut, namun hanya terlihat cukup *generic*, karena tidak adanya perpaduan warna yang konkrit dan kontras – akibat dari kombinasi kedua warna yang pucat (tidak adanya unsur *vibrant* dari warna).



Gambar 3.30. Rancangan Warna Awal Tokoh Adrian beserta Palet Warna (Rancangan Tahap Visi Perancangan)
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam rancangan revisi untuk animasi ini, warna yang digunakan untuk perancangan Adrian adalah berdasarkan teori Westland et al. (2007) dan Sullivan et al. (2008) mengenai teori warna. Aplikasi teori ini disambungkan pada studi acuan dari tokoh Woody dari *Toy Story* (Disney, 1999), yaitu dengan teknik *Triad*, yaitu warna merah gelap (*burgundy* atau merah bata), kuning, dan biru. Penulis menggunakan kumpulan warna tersebut untuk menyesuaikan warna pada diri tokoh Adrian untuk animasi ini. Karena watak diri Adrian adalah salah satu ramah dan periang, warna kuning sudah menjadi warna yang cocok bagi Adrian. Hal ini disebabkan karena *personality* dari warna kuning melambangkan sifat demikian dan secara kontras Woody dan Adrian memiliki perpaduan warna yang harmonis.



Gambar 3.31. Dari kiri ke kanan:

1. Revisi Kedua Adrian beserta Pakaian Alternatif dan Palet Warna (Dokumentasi Pribadi)
2. Revisi Ketiga Adrian (Dokumentasi Pribadi)
3. Referensi Warna dari Woody (Disney, 1999, *Toy Story*)
4. *Palette Warna Rancangan Akhir Adrian* (Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.32. Kolase Referensi Kostum

1. Referensi Kostum Film "*Isn't it Romantic?*" (Todd-Strauss Schulson, 2019)
2. Rancangan Tokoh Adrian (Dokumentasi Pribadi)

Revisi ketiga atas tokoh Adrian ini akan diubah sedikit rancangannya dengan penerapan kostum dari film “*Isn’t it Romantic?*” (Todd-Strauss Schulson, 2019), di mana kostum yang dirancang tampak formal secara seragam tapi dengan penampilan yang bersifat *casual*. Kostum pada tokoh Adrian diubah dan disesuaikan terhadap seragam dari perusahaan berdasarkan studi observasi, di mana di animasi ini, Adrian mengenakan pakaian kemeja berlengan panjang berwarna kuning, dengan celana berwarna biru dan sepatu *sneakers* berwarna merah gelap (*burgundy*).

3.7.3. Perancangan Tokoh Laura

1. Three-Dimensional Character

a. Sosiologis

Laura lahir dari keluarga berketurunan campuran Indonesia-Tiongkok di Jakarta. Selama perkuliahannya, Laura bertemu and menjadi kekasih Adrian. Mereka telah berpacaran selama kurang lebih 3 tahun, di mana mereka berdua hanya berbeda satu angkatan. Kini, Laura mendalami pekerjaannya sebagai *Public Relations* di satu perusahaan server komputer atau *IT Support* di Kuningan, Jakarta Selatan. Laura tinggal bersama dengan keluarganya yang bertempat tinggal di dekat area Senayan, di mana tempat tinggalnya cukup dekat dengan Plaza Senayan, tempat biasa di mana Laura dan Adrian atau bersama dengan teman-temannya berjanji untuk saling bertemu dan makan malam bersama.

b. Psikologis

Laura merupakan perempuan yang periang, positif, ramah, peduli, percaya diri, komunikatif, selalu tampil rapi, disiplin (termasuk tepat waktu), materialistis dan tegas. Sebagai pekerja *marketing*, Laura tidak pernah terlambat dalam perjanjiannya dan ulet terhadap pertemuan dari *client* yang ia temui setiap hari. Dalam sisi lain, ia sering jengkel dengan Adrian yang kurang begitu tegas dan jarang tepat waktu setiap kali mereka akan berjanji untuk bertemu, terutama ketika Adrian tidak pernah mengabarkan bahwa ia lembur pada saat itu. Walaupun begitu, Laura tetap mencintai Adrian sebagaimana layaknya menjadi kekasihnya.

c. Fisiologis

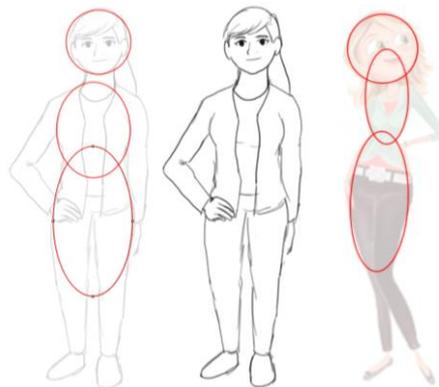
Laura adalah perempuan yang lahir dari keturunan Indonesia-China. Tinggi badan Laura adalah 168 cm, dengan berat 54 kg. Tubuh Laura dirancang dengan lekukan badan langsing, dengan pola makannya yang sebagian besar teratur setiap hari. Laura terkadang menjalankan diet karena pola makan yang cukup besar pada hari tertentu sehingga ia tidak makan banyak. Selain itu, ia selalu rutin berolahraga yaitu, melakukan senam yoga. Ia selalu memperhatikan penampilannya setiap kali ketika hendak pergi bekerja atau bertemu bersama rekan kerjanya – karena pekerjaannya sebagai bagian *Marketing*, bertemu dengan temannya atau Adrian.

2. Bentuk Tubuh Laura

Pada awal mula perancangan tokoh Laura, secara visi penulis merancang tokoh Laura dengan bentuk persegi untuk bentuk wajahnya – yang menampakkan wujud watak Laura sebagai tokoh yang disiplin, tepat waktu, rajin, tapi materialistis. Kemudian diikuti dengan rancangan tubuh dengan bentuk bulat – karena pada umumnya tubuh perempuan dirancang sedemikian rupa dengan tubuh yang

langsing, ditambah lagi untuk menyesuaikan kesamaan dari kepribadiannya sebagai kekasih bagi Adrian berdasarkan acuan pasangan Nick dan Rachel dari *Crazy Rich Asians* (Chu, 2018).

Dalam revisi merancang tubuh tokoh Laura dengan menerapkan teori rancangan bentuk tubuh Laura dari Bancroft (2006) dan Sullivan et al. (2008), rancangan untuk tokoh Laura dilakukan dari rancangan bentuk dasar lingkaran. Wajah Laura disesuaikan dengan bentuk wajah yang berasal dari acuan tokoh Sam Sparks dari *Cloudy with a Chance of Meatballs* (Sony Pictures, 2009) yang berbentuk lingkaran. Lingkaran yang dirancang pada tokoh perempuan berdasarkan Bancroft (2006) ditujukan untuk lekukan pada tubuh perempuan.

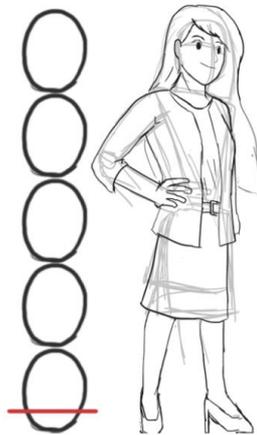


Gambar 3.33. Bentuk Tubuh untuk Tokoh Laura beserta Referensinya
(Dokumentasi Pribadi)

3. Proporsi Tubuh Laura

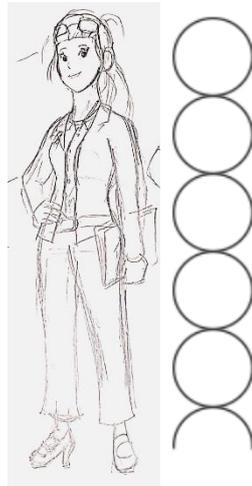
Dalam rancangan proporsi tubuh berdasarkan teori Loomis (1943), tubuh perempuan dirancang dengan bagian pinggul dengan ukuran setengah kepala lebih lebar daripada ukuran kepala dengan bagian rusuk dengan lebar yang setara dengan

satu kepala, lalu dirancang kurang lebih 1 kepala lebih pendek dari tokoh laki-laki. Selama proses perancangan tokoh Laura, penulis menggambarkan sketsa proporsi tokoh Laura. Pada tahap awal visi perancangan tokoh, penulis mengeksplorasi tubuh yang ideal bagi Laura. Namun, pada percobaan pertama, proporsi tubuh Laura masih terlihat terlalu pendek dengan proporsi yang demikian, di mana Laura memiliki proporsi yang kurang dari 5 kepala jika ia melepas sepatu hak tingginya. Akibatnya, rancangan awal tokoh Laura kurang memiliki tubuh ideal.



Gambar 3.34. Sketsa Awal Tokoh Laura dengan garis merah yang menandakan telapak kaki.

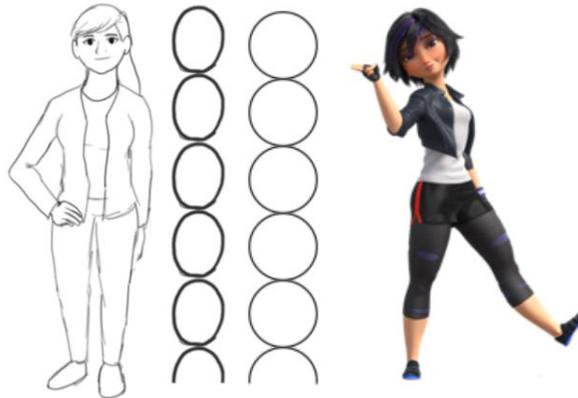
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.35. Sketsa Revisi Perancangan Tokoh Laura

(Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap revisi perancangan proporsi tubuh tokoh Laura, Laura disesuaikan dengan bentuk proporsi tubuh pada umumnya seperti tubuh perempuan dewasa muda – berdasarkan teori proporsi Loomis (1943), dengan tinggi badan sekitar 7 kepala dan disambungkan dengan acuan proporsi sebelumnya, yaitu dari tokoh Gogo Tomago dari *Big Hero 6* (Disney, 2014) untuk rancangan tokoh Laura, yang kemudian di-*stylized* dengan menggunakan proporsi 5,5 kepala untuk membentuk tubuh Laura secara keseluruhan berdasarkan acuan yang juga dirancang dengan proporsi ideal dalam ras Asia diterapkan juga untuk rancangan tokoh Laura.

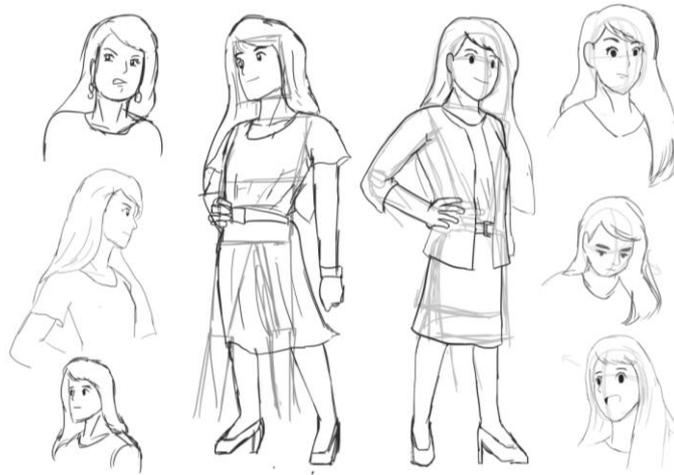


Gambar 3.36. Rancangan Proporsi Tubuh Laura beserta Referensi

(Dokumentasi Pribadi)

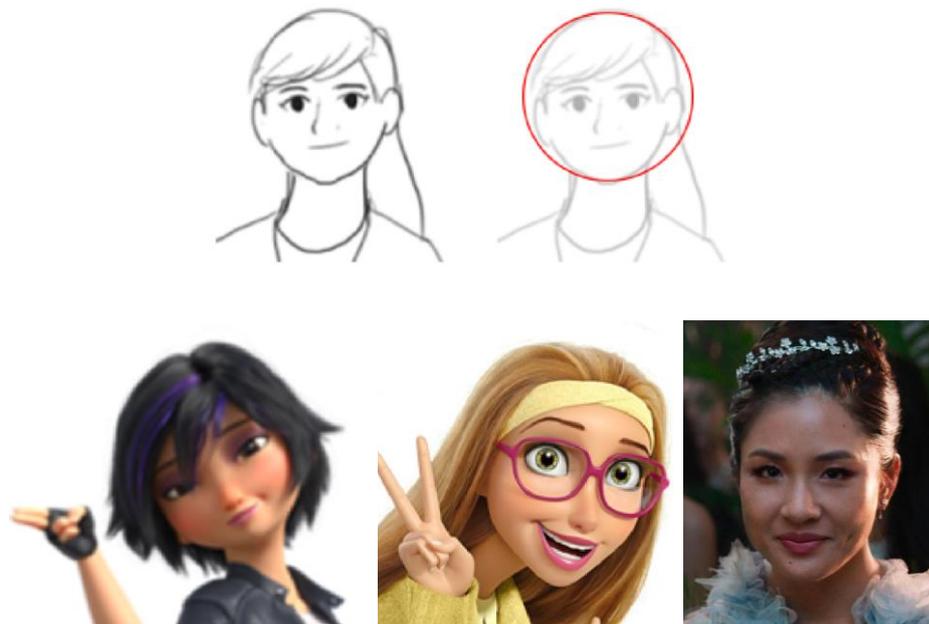
4. Fitur Wajah Laura

Pada awalnya secara visi, tokoh Laura dirancang dengan muka berbentuk persegi. Muka berbentuk persegi kurang menyesuaikan kecocokan watak dengan diri Laura. Setelah direvisi, Laura dirancang dengan muka bentuk lingkaran dengan dagu yang lancip, sehingga mukanya dapat tergolong sebagai muka segitiga. Muka segitiga ini disesuaikan dengan watak Laura yang temperamen. Namun, desain tersebut masih dikatakan menyimpang dari sifat asli dan relevansi atas referensi yang seharusnya menggambarkan tokoh sepasang kekasih. Proporsi tubuh Laura yang sebelumnya dirancang juga masih jauh dari memenuhi standar proporsi tubuh seorang wanita.



Gambar 3.37. Rancangan Awal Fitur Wajah Tokoh Laura
(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian dalam revisi berikutnya, penelitian untuk tokoh ini dilakukan melalui eksplorasi atas acuan fitur wajah secara referensi dan observasi. Kemudian, tokoh Laura ini dirancang ulang untuk menyesuaikan proporsi wanita yang sesungguhnya. Fitur wajah Laura diubah, dengan mukanya yang diubah menjadi lingkaran, disesuaikan dengan referensi bentuk wajah yang serupa antara sesama kekasih di film *Cloudy with a Chance of Meatballs*, yakni pada tokoh Sam Sparks – yang sepenuhnya berbentuk lingkaran, hanya dengan ujung yang sedikit lancip di dagunya. Selain itu, penulis menggunakan acuan fitur wajah dalam aspek kesamaan ras dan kepribadian terhadap tokoh Laura, yaitu dari tokoh Gogo dari *Big Hero 6* (Disney, 2014), dan Rachel Chu dari *Crazy Rich Asians* (Chu, 2018). Di luar segi ras, penulis juga menggunakan acuan tokoh Laura berdasarkan kesamaan watak, yaitu dari tokoh Honey Lemon dari *Big Hero 6* (Disney, 2014).



Gambar 3.38. Kolase Dari atas, kiri bawah ke kanan bawah:

1. Rancangan Wajah Tokoh Laura (Dokumentasi Pribadi)
2. Referensi Wajah Gogo (Disney, 2014, *Big Hero 6*)
3. Referensi Wajah Honey Lemon (Disney, 2014, *Big Hero 6*)
4. Referensi Wajah Constance Wu / Rachel Chu (Chu, 2018, *Crazy Rich Asians*)

Dengan tambahan detail untuk rancangan fitur wajah pada tokoh Laura melalui sejumlah studi dari Kini (2015), Lubis (2017), dan Noor (2018), Laura dirancang dengan bentuk hidung yang disesuaikan dengan acuan sebelumnya, yaitu dengan bentuk *Snub Nose*, yaitu dengan ada kepribadian sebagai individu yang fasih secara komunikasi. Rancangan lain diikuti dengan bentuk alis mata yang dirancang dengan bentuk yang lain, yaitu dengan bentuk landai sebagai pribadi yang komunikatif, spontan, dan rajin, beserta rancangan dahi tinggi yang menandakan Laura sebagai pribadi yang ulet bekerja. Kemudian, bentuk dahi yang cukup tinggi dengan indikasi tokoh Rachel dan Laura keduanya memiliki tokoh

yang periang, lalu diikuti dengan bentuk telinga yang sedang di mana mereka memiliki kepribadian tokoh yang materialistis, atau dapat dikatakan banyak berekspektasi.

5. Warna dan Kostum pada Laura

Kostum yang dirancang untuk Laura disesuaikan dengan studi tanya jawab melalui komunikasi personal terhadap beberapa narasumber. Dalam konteks pakaian semi formal, Laura dirancang dengan menggunakan setelan *dress*, yang merupakan kombinasi antara baju lebar dan rok.



Gambar 3.39. Kostum dan Warna serta Palet Warna pada Rancangan Awal Tokoh Laura
(Dokumentasi Pribadi)

Secara warna, tokoh Laura dirancang dengan 2 alternatif yang disesuaikan dengan warna karakteristik Laura melalui studi teori warna oleh Westland et al. (2007) dan Sullivan et al. (2008), yaitu dengan hijau-merah (teknik warna komplementer) dengan kostum *dress* dan sepatu hak tinggi. Kedua, terdapat kostum hijau-ungu-kuning (warna *Split Complementary*) dengan kostum *dress* dan kardigan serta sepatu hak tinggi. Rancangan kostum kedua memegang peranan kuat

sebagai karakteristik pada diri Laura. Hal ini disebabkan sifat Laura yang periang (dari *dress* warna kuning), disiplin (termasuk dalam moralitas tinggi, dari sepatunya yang berwarna hijau gelap), dan feminim (ungu masih mendekati dengan warna pink, dari *cardigan* yang dikenakan di luar *dress*).



Gambar 3.40. Kolase Warna Kostum Laura (dari kiri ke kanan)

1. Revisi Desain Tokoh Laura dengan kostum baru dan Palet Warna (Dokumentasi Pribadi)
2. Referensi Warna Tokoh Honey Lemon dan Palet Warna (Don Hall, 2014, *Big Hero 6*)
3. Referensi Kostum / Penampilan Tokoh Sam Sparks (Phil Lord, 2009, *Cloudy with a Chance of Meatballs*)

Pada revisi berikutnya, rancangan warna pada tokoh Laura ini diperbaharui dan disesuaikan dengan referensi utama Sam Sparks. Laura mulai dirancang dengan

rambut yang diikat seperti kunciran kuda. Kemudian, rancangan kostumnya dibuat lebih formal karena dari penampilannya yang mengharuskan bertemu dengan rekannya (*client*). Penulis menerapkan teknik perpaduan warna berdasarkan teori warna dari Sullivan et al. (2008) dan Westland et al. (2007) dan acuan warna dominan dari tokoh Honey Lemon – yakni warna kuning dengan metode paduan *split complementary*, di mana pakaian Laura dirancang dengan atribut kantor berupa kemeja berwarna ungu terang lavender dengan jas atau *cardigan* berwarna kuning terang (*pastel*), dengan celana panjang *jeans* berwarna biru dan sepatu wanita berwarna hitam, atau dengan alternatif berupa sepatu *sneakers* abu-abu. Walaupun kurang menyesuaikan acuan, perpaduan warna demikian untuk menyesuaikan sifat warna dari tokoh Sam Sparks yang memberikan warna cerah dari pakaiannya yang justru dirancang dengan sekurangnya ada kesinambungan terhadap karakteristiknya.