



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

Pada tugas akhir ini, penulis akan membuat sebuah film animasi 2D yang berjudul *Trust Cake*. Penulis berperan sebagai artist yang mengerjakan keseluruhan aspek dari film animasi ini sejak dari script hingga *compositing*, kecuali musik dan suara efek dari situs-situs *free royalty*. Dalam penulisan skripsi, penulis akan membahas aspek perancangan tokoh yang bernama Ayu dan Zachary. Film bertema *slice of life* dimana dua orang yang memiliki sifat berlawanan bertemu di sebuah kafe kecil.

3.1.1. Sinopsis

Film animasi 2D *Trustcake* berceritakan tentang seorang mahasisiwi yang bernama I Ketut Ayu yang sedang pergi ke kafe untuk tugas akhirnya. Dia memastikan tidak orang lain selain pekerja di kafe tersebut. Heran dengan kelakuannya, seorang barista sekaligus pemilik kafe bernama Zachary menyuruhnya masuk. Secara langsung Ayu memilih kue sangat lama sehingga Zachary bingung dan mengetuk jarinya ke kaca kue dan menyebabkan reaksi marah dari Ayu yang akhirnya sudah memilih sebuah menu.

Sesudah Zachary mengantarkan menu ke Ayu, dia melihat bahwa Ayu memakannya sambil menggambar. Zachary berbaik hati berbincang dengan Ayu yang buru-buru membereskan mejanya, namun Ayu tidak membalasnya sama

sekali ketika Zachary bertanya atau memujinya. Zachary mengambil bukunya dan mau membukanya lalu di ambil kembali oleh Ayu dengan wajah yang sudah marah. Pasrah, Zachary kembali ke tempatnya dengan wajah sedih. Ayu merasa lega dan kembali mengerjakan tugasnya ketika tiba-tiba pensilnya hilang dan dia menangis karena tidak ada yang membantu. Zachary mendengar suara tangisan Ayu dan berlari tapi terjatuh terkena kaki kursi.

Zachary melihat ada pensil yang ternyata kepunyaan Ayu. Ayu merasa takut dan bersembunyi dibalik bukunya. Zachary dengan baik mengembalikan dan kembali lagi ke kasir, lalu Ayu dengan rasa bersalahnya memberikan buku kepada Zachary dan meminta mengajarkannya. Zachary setuju dan mereka berdua kembali untuk mengajari Ayu sambil memakan kue.

3.1.2. Posisi Penulis

Pada laporan ini, penulis diposisikan sebagai animator yang membuat keseluruhan aspek dalam pembuatan film animasi kecuali bagian suara. Namun untuk penulisan laporan ini, penulis hanya akan membahas tentang perancangan tokoh dalam film animasi 2D *Trustcake*.

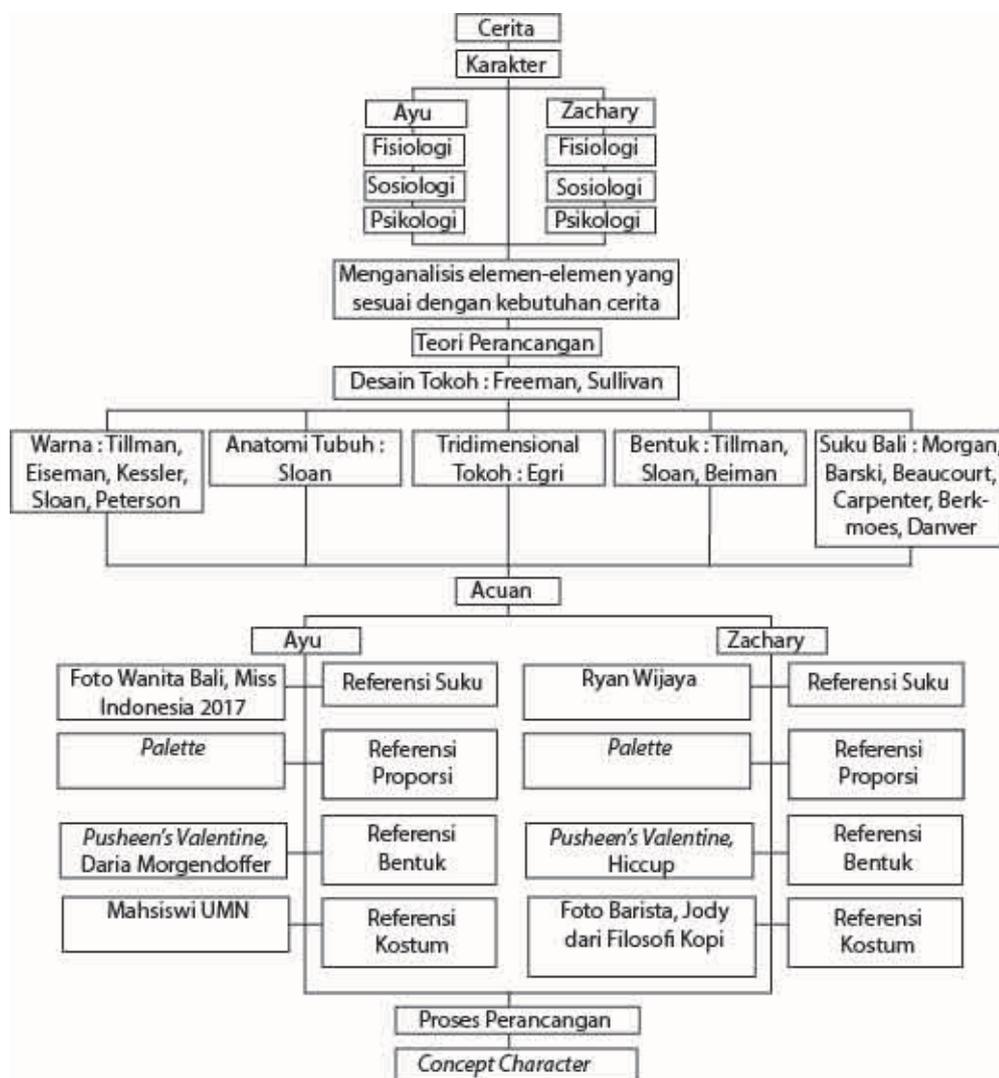
3.1.3. Peralatan

Dalam pembuatan karya ini, penulis menggunakan aplikasi yaitu FireAlpaca dan Adobe After Effect.

3.2. Tahapan Kerja

Pada tahapan kerja, awalnya penulis merancang tokoh dari konsep cerita lama yang tidak dipakai. Lalu penulis memindahkan tokoh awal ke cerita yang sudah

ditetapkan sambil mencari beberapa referensi dari beberapa animasi pendek dan film. Selama dalam pembuatan *animatic*, terjadi beberapa perubahan berdasarkan eksplorasi yang ada di internet dan observasi pakaian mahasiswa pada umumnya di kampus dan di kafe. Setelahnya, penulis mempertimbangkan apa yang sesuai dengan cerita sehingga setelah beberapa proses hasil akhirnya bentuk finalnya pun jadi. Gambar di bawah ini merupakan skema yang penulis buat:



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan acuan dari film animasi 2D *Pusheen's Valentine*. Untuk tokoh Zachary, penulis menggunakan acuan film *Filosofi Kopi* dan tokoh Ayu menggunakan acuan mahasiswa STD Bali Pinky Ariani So.

A. Acuan untuk Perancangan Tokoh Ayu

1. Potret Wanita Bali Karya Yoga Raharja



Gambar 3.2. Potret Foto-foto Wanita Tenganan dari Bali
(<https://thefacesofindonesia.blogspot.com/2011/06/people-black-white.html>)

Foto yang diambil dari fotografer dari Denpasar Yoga Raharja di daerah Tenganan. Wanita di Bali tidak terlihat jauh dari Suku Jawa yang memiliki warna kulit sawo matang, mata besar dan hidung pesek. Dari beberapa foto yang penulis pilih adalah wanita muda yang sesuai dengan deskripsi si Ayu.

Penulis mengambil fotografi ini menjadi acuan karena Ayu merupakan wanita Bali yang memiliki mata lebar, hidung pesek dan mulut yang mengecil seperti umumnya orang Jawa. Menurut Danver (2015), Bali merupakan campuran

Hindu India dan orang Jawa dengan orang Papua. Bisa dilihat bahwa orang Bali pada umumnya tidak berbeda dengan orang Jawa pada umumnya.

Wanita-wanita di Tenganan yang seperti pada foto umumnya tianggal di desa dengan rambut disanggul dan tanpa dandanan sama sekali. Salah satu aktivitas mereka adalah membawa sesajen baik di bahu maupun di atas kepala mereka. Ayu memiliki kesamaan dengan mereka karena wanita di Tenganan memiliki peraturan-peraturan yang ketat terhadap para turis sehingga membangun sikap waspada meskipun masih ramah.

2. Model Miss Indonesia 2017 Berlian Audya Parimayuna



Gambar 3.3. Berlian Audya Parimayuna

(<https://www.eyeforbeautyblog.com/2017/04/if-i-were-judge-miss-indonesia-2017.html?m=1>)

Berlian merupakan peserta Miss Indonesia 2017 yang mewakili Bali. Dia lahir pada 15 Februari 1996 di Denpasar dan tinggi badan 167cm. Ibunya merupakan wanita yang berasal dari Tabanan dan ayahnya berasal dari Sanur sementara Berlian merupakan anak sulung dari tiga bersaudara. Berlian juga merupakan calon dokter muda yang belajar di Universitas Udayana di bidang

kesehatan masyarakat. Dia juga peduli terhadap budaya dan pariwisata sehingga Berlian telah mendapatkan penghargaan.

Penulis mengambilnya sebagai acuan karena Berlian memiliki wajah yang sesuai dengan Ayu, dilihat dari matanya yang bulat, hidung pesek dan mulutnya yang kecil. Berlian memiliki panjang rambut sama dengan Ayu dimana rata-rata wanita Bali memiliki rambut panjang karena dianggap sebagai “mahkota” dari wanita itu sendiri. Namun dari segi presentasinya, penulis tidak mengambil bagian ini karena Berlian yang sudah terbiasa di dalam kota dimana membuatnya percaya diri sementara Ayu masih belum bisa mengadaptasi di kota dengan baik. Berlian memiliki bakat modelling dan perenang di depan banyak orang, sedangkan Ayu hanya membaca buku dan bereksperimen pembuatan kue nya.

3. Dokumentasi Mahasiswi di Universitas Multimedia Nusantara



Gambar 3.4. Pakaian Mahasiswi UMN
(Dokumentasi pribadi)

Diambil dari hasil observasi pakaian mahasiswi pada umumnya. Rata-rata mereka memakai kaos oblong, jeans atau celana kulot. Kadang mereka

membawa tas bahu atau tas ransel. Ini juga merupakan desain pakaian utama untuk Ayu karena cuaca Tangerang yang cukup panas saat siang, hal ini didukung fakta bahwa mahasiswa rata-rata pergi ke kampus dari pagi hingga sore. Baju yang mereka pakai umumnya cukup ringan untuk memberi udara yang cukup agar mereka tidak kepanasan saat beraktivitas.

4. Mahasiswa STD Bali Pinky So Arini



Gambar 3.5. Pinky Arisni So

(<https://www.youtube.com/watch?v=psnsZWali90>)

Pinky Ariani So merupakan salah satu mahasiswi STD Bali yang menyukai suasana desa dan budaya. Pakaian dan panjang rambutnya ini yang akan diambil untuk desain tokoh Ayu karena ini merupakan gambaran mahasiswi seperti umumnya dimana tidak berbeda jauh dari pakaian di kampus lainnya. Ariani ini juga tergolong bekerja keras dalam mencapai usahanya termasuk perlombaan desain poster di Bali karena orang Bali pada umumnya adalah tipe pekerja keras.

5. Hilda dari *Hilda: A Netflix Original*



Gambar 3.6. Hilda
(Pearson, 2018)

Hilda adalah seorang anak yang tinggal di pinggiran hutan dimana dia memiliki jiwa pertualang sambil bertemu dengan makhluk-mahluk asing yang pernah ditemuinya. Namun saat dia pindah ke kota bersama dengan ibunya, dia kecewa bahwa dia belum mengerti tentang teknologi yang ada disana.

Dari sisi latar belakang, Ayu dan Hilda memiliki kesamaan yaitu tinggal di luar kota dan masih ada sikap yang terbawa pada saat di kota, namun cara mereka mengadaptasi dan sikap mereka berbeda. Hilda masih tergolong pemberani dalam menghadapi makhluk asing Bersama dengan temannya, Ayu bisa beradaptasi tapi jarang bersosialisasi dengan orang lain karena kewaspadaannya terhadap orang-orang baru disekitarnya.

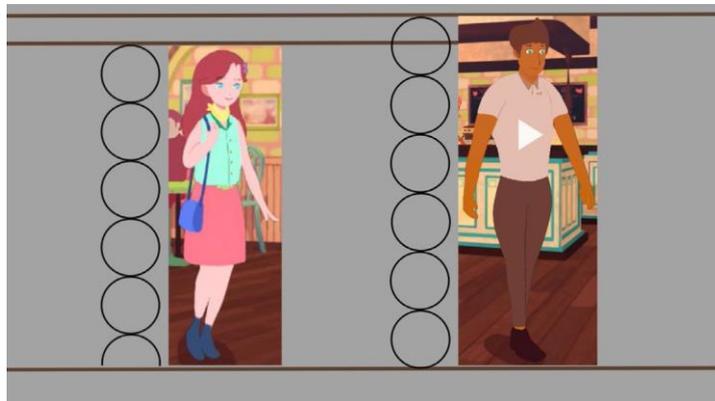
Hilda juga memegang buku gambar pada saat masih di pinggir hutan untuk menggambarkan makhluk-mahluk asing, Ayu menggunakan buku gambar untuk tugas akhirnya yang keduanya ini aka menjadi bagian penting dalam cerita. Dari segi penampilan, penulis mengambil warna biru dan kuning Hilda untuk Ayu tapi dengan makna yang berbeda karena menurut Tillman

(2011) Hilda memiliki sikap postif seperti jiwa petualang dan mudah dipercaya sementara Ayu sebaliknya.



Gambar 3.7. Buku gambar Hilda
(Pearson, 2018)

B. Acuan Bentuk Ayu



Gambar 3.8. Perbandingan Tinggi Badan dalam film *Palette*
(Yaw, 2017)

Tinggi badan umumnya sama dengan orang dewasa yaitu sekitar delapan kepala untuk pria dan tujuh setengah kepala untuk wanita. Tapi dalam film animasi *Palette*, tinggi pada pria yaitu enam kepala dan wanita adalah lima setengah kepala karena secara umumnya mereka adalah tipe proporsi badan dewasa.



Gambar 3.9. Manusia dalam film *Pusheen's Valentine*
(Jesse, 2019)

Animasi *Pusheen's Valentine* bercerita tentang seekor kucing bernama Pusheen yang tertarik dengan coklat saat pada hari Valentine. Meskipun manusia hanya muncul sementara, tapi cukup untuk menunjukkan seluruh tubuh manusia yang akan menjadi inspirasi utama dalam perancangan tokoh.

Selain terinspirasi dari *Pusheen's Valentine*, penulis mencari banyak gambar yang bisa menyerupai film tersebut dan hanya bertemu dengan tubuh manusia yang disederhanakan. Gambar karya Adrienne Walujo memiliki banyak kesamaan yaitu bermata titik dan hidung yang lebih sederhana, bentuk yang Adrienne ambil adalah lingkaran pada kepala dan segitiga pada tubuh untuk membentuk keseimbangan dan juga menunjukkan feminin.



Gambar 3.10. Adrienne Walujo
(<https://www.instagram.com/adriannewalujo.o/>)

Bentuk badan Ayu dibuat dengan sekurus mungkin untuk menunjukkan sifat *introvert*-nya. Penulis menggunakan contoh tokoh Violet Parr dari *The Incredibles* dan Daria Morgendorffer dari *Daria*.



Gambar 3.11. Violet Parr
(*The Incredibles*, 2005)



Gambar 3.12. Daria Morgendorffer
(*Daria*, 1997)

Dari dua gambar diatas, mereka memiliki kepala bulat namun tubuh mereka berbeda, Violet berbahu lebar lalu mengecil di bagian perutnya ketika memakai seragam pahlawan sementara Daria secara luar tubuhnya persegi panjang datar menunjukkan bahwa dia kaku dan anti sosial. Mereka berdua sebenarnya adalah tipe introvert namun hanya Violet yang akhirnya berubah penampilan sedangkan Daria tidak berubah sama sekali.

Bentuk badan Violet adalah lingkaran dan segitiga terbalik sedangkan Daria adalah lingkaran dan segitiga. Meskipun lingkaran sama-sama mengartikan kepolosan dan segitiga berarti adanya konflik dengan orang lain.

C. Acuan untuk Perancangan Tokoh Zachary

1. Tokoh Jody dari film *Filosofi Kopi*



Gambar 3.13. Jody di akhir *Filosofi Kopi 2: Ben & Jody*

(Sasongko, 2017)

Jordy merupakan teman dekat Ben dalam membuka usaha kedai kopi Filosofi Kopi. Tapi dia tidak bisa membuat kopi dan ingin meluruskan Ben yang perfeksionis dan berlawanan dengan sikapnya, hal ini juga diperparah dengan kedatangan dua wanita lainnya yaitu barista baru Brie dan investor Tarra. Setelah beberapa permasalahan segi di antara mereka berdua, Jordy akhirnya menjadi barista yang menggantikan Ben yang kini menjadi petani kebun kopi.

Selama dalam film *Filosofi Kopi* dan *Filosofi Kopi 2*, Jordy memposisikan dirinya menjadi bagian keuangan sehingga dia tidak memakai celemek sampai akhir *Filosofi Kopi 2* untuk menggantikan Ben. Rata-rata Jordy memakai

pakaian kaos atau kemeja, celana denim, katamata bulat dan topi beret dengan warna dari abu-abu ataupun biru, tapi untuk pembuatan animasi hanya akan diambil ketika Jordy memakai kaos dengan celemek coklat namun tanpa topi beret. Pakaian Jody digunakan saat dia bekerja di Makassar dimana memiliki cuaca yang sama dengan Tangerang, maka pakaian tetap disamakan dengan barista-barista yang ada di Tangerang.

Warna pakaian Jody yang berwarna hitam menurut Tillman (2011) adalah elegan dalam tingkat ekonomi sosialnya, jadi Zachary menggunakan ungu muda untuk menunjukkan sosial ekonominya. Tapi sikapnya Jody tidak sama dengan sikap Zachary karena sikap Zachary lebih ke arah Ben yang lebih ekspresif dibanding dengan Jody yang kaku.

2. Barista dari animasi *Palette*



Gambar 3.14. Barista dan Tokoh Utama Wanita

(Yew, 2017)

Penulis mengambil seorang barista namun tanpa nama ketika bertemu dengan tokoh utama wanita. Meskipun latar belakang barista belum diketahui, dia terkenal sebagai pria idaman tokoh wanita utama dalam film yang akhirnya bercinta dengan wanita lain.

Secara dilihat, barista ini memiliki badan yang besar dengan bahu yang yang lebar disertai dengan bagian bawahnya yang kecil sehingga tidak terlihat seimbang dan kurang sesuai dengan Zachary yang tergolong lebih kurus. Untuk fitur wajah Barista ini lebih lebar matanya dibandingkan dengan Zachary karena secara dilihat dia berasal dari orang Melayu (pembuatan animasi ini berasal dari Singapura) memiliki mata yang cenderung lebar seperti orang Indonesia yang memiliki ras yang sama, sementara Zachary memiliki fitur wajah seperti orang Tioghoa atau *Chinese* di Singapura.

Dari segi berpakaian, Barista memiliki pakaian yang cukup rapi termasuk kemeja dan celemek bahwa dia adalah pemilik yang dimana perannya sama dengan Zachary yang berkesan lebih santai agar lebih mudah didatangi orang lain.

3. *Coffee Professional*, Ryan Wibawa



Gambar 3.15. Potrait Ryan Wibawa

(https://gdb.voanews.com/23E74878-4A68-4E4C-8CD6-753CCA0651DE_w1597_n_r0_st.jpg)



Gambar 3.16. Potrait Ryan Wibawa saat bekerja di Starbucks
(<https://www.cikopi.com/2015/12/ryan-wibawa-juara-indonesia-brewers-cup-2015/>)

Ryan Wibawa adalah barista yang mendapat gelar *Coffee Master* atau *Coffee Professional* yang kini menjadi konsultan kopi. Ryan lahir di Jakarta pada tahun 1994 dimana dia memulai karir sebagai pekerja sambilan di Starbucks pada tahun 2011 untuk mencari penghasilan. Lalu pada 2015, Ryan mengikuti kompetisi di Jakarta yaitu *Indonesian Brewers Cup* (IBrC) dan menang. Sejak itu, dia mengikuti kompetisi tersebut secara rutin dan kini menjadi pelatih untuk barista lainnya.

Ryan merupakan inspirasi utama untuk pembuatan Zachary, dari sisi wajah hingga badan yang seimbang sekaligus bentuk wajah yang bulat membuat penulis menetapkan portrait Ryan menjadi acuan utama dalam desain tokoh. Hanya saja dari latar belakangnya berbeda karena Ryan berasal dari keluarga menengah dimana dulu bekerja sebagai barista di Starbucks sebagai kerja sambilan sehingga menjadi *Coffe Master* terkenal sementara Zachary berasal dari keluarga kaya yang bisa membuka kedai kopi dari uang orang tuanya.

Secara penampilan, pakaian Ryan terlihat rapi dan lebih bergaya dengan jam *sports* di tangan kirinya. Rambutnya juga dicepak dengan rapi dan fitur wajah yang menyerupai ras Tioghoa seperti mata agak sipit, hidung cukup bulat dan mulut yang lebih lebar dengan kulitnya juga lebih terang berwarna kuning langsung. Warna pakaian cukup elegan dan professional meskipun warna yang dipilihnya cukup gelap (abu-abu, biru tua dan hitam) dengan arti masing-masing yaitu netral, pintar, mudah dipercaya dan elegan. Hanya saja Zachary memiliki warna yang lebih terang karena dia ingin lebih *friendly* sambil melihat sosial ekonominya.

4. Anak kecil dari film animasi *Grow*



Gambar 3.17. Anak kecil dari film animasi *Grow*

(Yauwanita, 2018)

Menceritakan tentang anak kecil yang berusaha menumbuhkan bunganya yang sulit untuk tumbuh. Untuk mata Zachary yang sipit, bentuk matanya yang akan diambil karena ras Tionghoa yang terkenal dengan mata sipit dan juga menandakan bahwa dia polos sama dengan Zachary.

D. Acuan Bentuk Zachary



Gambar 3.18. Perbandingan Tinggi Badan dalam film *Palette*
(Yaw, 2017)

Tinggi badan umumnya pada orang dewasa yaitu sekitar delapan kepala untuk pria dan tujuh setengah kepala untuk wanita. Tapi dalam film animasi *Palette*, tinggi pada pria yaitu enam kepala dan wanita adalah lima setengah kepala karena secara umumnya mereka adalah tipe proporsi badan dewasa.



Gambar 3.19. Manusia dalam film *Pusheen's Valentine*
(Jesse, 2019)

Bercerita tentang seekor kucing bernama Pusheen tertarik dengan coklat saat pada hari Valentine. Meskipun manusia hanya muncul sementara, tapi telah menunjukkan seluruh tubuh manusia yang akan menjadi inspirasi utama dalam perancangan tokoh.

Untuk mencari arti tubuh Zachary yang sebenarnya, penulis mencari tokoh yang sama dengan karakteristik Zachary. Beberapa hal yang menurut penulis sesuai yaitu tokoh Flynn Rider dari animasi *Tangled* dan Hiccup Horrendous Haddock III dari film animasi *How to Train Your Dragon*.



Gambar 3.20. Flynn Rider (*Tangled*,
2010)



Gambar 3.21. Hiccup Horrendous Haddock III (*How
to Train Your Dragon 2*, 2014)

Dari bentuk badan Flynn cenderung lebih besar dari lebar pinggulnya untuk menunjukkan sifat maskulin mereka. Bentuk yang Flynn gunakan adalah bentuk persegi untuk keseimbangan dan maskulin dan segitiga terbalik mengartikan konflik dan ketidakseimbangan. Makna ini teraplikasikan pada Flynn karena dulunya di awal film dia tergolong arogan yang hanya memanfaatkan kesempatan untuk diri sehingga berubah bertemu dengan Rapunzel, sedangkan Hiccup memiliki bahu dan pinggul yang hampir sama karena badannya yang persegi sangat kaku pada saat ini mencapai tujuannya yaitu mendapatkan perhatian ayahnya sehingga sama dengan keadaan Zachary ketika menghadapi Ayu.

3.4. Proses Perancangan

A. Proses Perancang Tokoh Ayu

Sesuai dengan konsep cerita, maka penulis terlebih dahulu mencoba menyusun gambaran tokoh Ayu ke dalam *three-dimensional character* yang meliputi unsur sosiologis, psikologis dan fisiologis.

Tabel 3.1. *Three Dimensional Character Ayu*
(dokumentasi pribadi)

Sosiologis	Psikologis	Fisiologis
<ul style="list-style-type: none"> • Berasal dari sebuah desa kecil di Bali. Saat ini Ayu tinggal sebuah kosan dekat kafe kecil di pinggiran kota Tangerang dan tinggal sendiri. • Berasal dari keluarga menengah dimana ayahnya merupakan seorang bertani dan ibunya merupakan ibu rumah tangga. Ayu merupakan anak ke 4 dari 4 saudara. • Pendidikan terakhirnya yaitu SMK dekat desanya 	<ul style="list-style-type: none"> • Ayu adalah anak yang tertutup, selalu bersikap waspada terhadap orang-orang yang baru diketemuinya. • Dia tidak suka orang lain masuk ke dalam 'ruangannya' karena dianggap mengganggu privasinya. • Karena ketutupan terhadap orang lain, dia tidak berani meminta bantuan sehingga menangis. • Suka menyelesaikan sendiri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rambut panjang sepunggung berwarna hitam gemerlap • Warna kulitnya adalah warna sawo matang • Tinggi badannya 158cm dan berat badannya 50 kg. • Berpakaian pakaian yang cenderung ringan karena sudah terbiasa dengan kesehariannya saat masih di Bali. Ayu masih menggunakan ornament-ornamet Bali yaitu ikatan bunga Kamboja palsu yang diikatkan di rambutnya dan gelang tiga warna Tri Datu atas tradisinya di Bali. • Motif yang dipakaikan Ayu masih berupa poleng biru.

Referensi visual yang digunakan untuk mendesain tokoh Ayu adalah tokoh wanita dan film animasi 2D *Palette* dan referensi foto mahasiswi-mahasiswi UMN.

Dari deskripsi gambar wanita Bali yang penulis kumpulkan banyak ditemukan wanita berwajah seperti ras Proto-Melayu layaknya masyarakat Indonesia

pada umumnya (Tiwary, 2009) yang ditandai dengan rambut hitam lurus yang halus yang panjangnya sampai sepunggung, memiliki warna kulit sawo matang, bermata besar berwarna hitam atau coklat.

Dari pengamatan penulis, gaya pakaian yang dikenakan oleh Mahasiswi kampus UMN biasanya adalah baju, celana denim dan sepatu sneakers, kadang mereka juga memakai jaket.

Setelah menganalisis dari referensi-referensi yang sudah penulis jelaskan, maka rancangan tokoh Ayu adalah sebagai berikut:



Gambar 3.22. Desain awal

(dokumentasi pribadi)

Desain pertama Ayu merupakan kesan pertama penulis untuk mahasiswi introvert yang pernah bekerja di perhotelan dengan pakaian yang rapi dan cukup feminim. Pada desain ini, pakaian yang dipakai Ayu adalah kemeja putih dikancing rapi yang diberi pita biru, rok atas lutut, stocking hitam dan sepatu yang dilengkapi dengan jaket biru. Rambut Ayu diikat ke samping dengan ikatan bunga untuk menambah feminimnya dan memberi kesan *nerdy*.

Tapi hal itu belum mencerminkan mahasiswi Bali secara akurat karena tidak tepat dengan cara berpakaian orang Bali pada umumnya, sekaligus belum mencerminkan tempat asalnya. Maka dari itu, ditambahkan kesan bohemian dengan adanya motif dan usul Bali dengan gambar-gambar dibawah ini.



Gambar 3.23. Desain Revisi Pertama

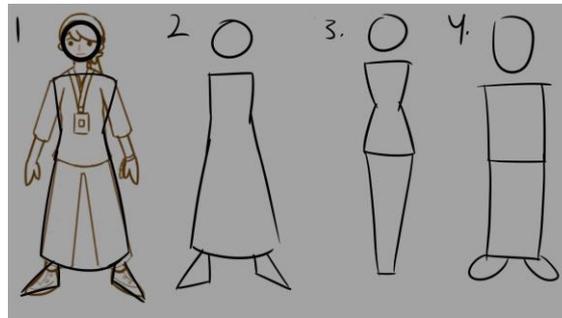
(dokumentasi pribadi)

Ayu diberi kulit yang lebih hitam dari desain sebelumnya, juga Ayu diberi kalung *dreamcatcher* untuk mengusir mimpi buruk dan tas rotan. Pakaian yang dipakai Ayu adalah baju panjang dengan batik buketan berserta dengan sepatu bohemian untuk memberikan kesan ‘tradisional’.

Namun, desain ini masih tidak sesuai dengan konsep mahasiswi Bali dan terlalu mewah untuk pergi ke kampus. Secara penampilan fisik kulitnya terlalu hitam dan wajahnya tidak seperti orang Bali.

Setelah menentukan pakaian Ayu, penulis melanjutkan menyesuaikan bentuk badan Ayu dan pakaiannya.

Penulis mencoret-coret bentuk tubuh Ayu dengan bentuk yang sudah dicari dengan gambar dibawah ini.



Gambar 3.24. Hasil Observasi Bentuk Ayu

(dokumentasi pribadi)

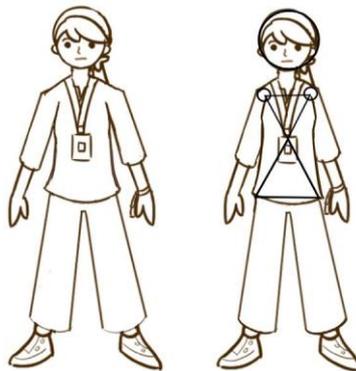
Pertama, bahu Ayu dibuat segitiga terbalik untuk menunjukkan bahwa dia tidak seimbang dan terjadi konflik tapi kelebaran ini membuat Ayu tidak seperti wanita. Pilihan kedua masih sama tapi bahunya dkecilkan sampai ke ukuran kepalanya yang menjadi bentuk yang digunakan penulis saat ini. Pilihan ketiga diambil berdasarkan bentuk badan Violet yang biasa digambarkan dengan segitiga terbalik di atas dan segitiga dibawahnya yang membentuk *hourglass* (jam gelas), penulis merasa bahwa bentuk ini terlalu berlebihan dan berat badan Ayu tidak mungkin sekurus dari orang Bali yang terkurus pada umumnya. Pilihan terakhir diambil dari bentuk badan Daria yang bermuka lonjong dan berbadan persegi panjang kaku namun hanya tertutup oleh rok, jika diperlihatkan tanpa rok maka akan terlihat seperti ini.



Gambar 3.25. Daria

(Karen Disher, 2017)

Dari gambar di atas, bentuk badan Daria lebih terlihat ke arah nomor dua dengan lebar bahu dan pinggul yang hampir sama disertai dengan tubuhnya makin melengkung. Maka pilihan penulis adalah nomor dua tanpa bentuk lonjong karena nomor empat hampir sama dengan bentuk badan Zachary saat ini.



Gambar 3.26. Bentuk Badan Ayu

(dokumentasi pribadi)

Bentuk badan Ayu awalnya memiliki segitiga terbalik yang memiliki ketidakseimbangan. Tapi karena kurang menunjukkan bahwa dia adalah seorang wanita, penulis menyesuaikan lagi dengan badan Ayu agar terlihat kaku dengan mempertajam pakaian yang dipakainya sehingga menjadi tranpesium. Namun penulis menggantikannya menjadi segitiga untuk menunjukkan bahwa dia orang yang rusuh terhadap sosial dan ketidakpedulian seperti Daria sementara wajah Ayu dibuat bulat karena kepolosannya.

Kemudian, penulis mulai mencoba mengobservasi pakaian mahasiswi Bali tapi sejauh ini hanya menemukan banyak mahasiswi dari daerah lain yang ternyata memakai pakaian yang hampir sama. Maka penulis membagi gaya berpakaian menjadi empat macam pakaian yang paling umum dipakai dengan perubahan gaya gambar secara total.



Gambar 3.27. Pilihan Pakaian Ayu setelah Observasi

(dokumentasi pribadi)

Pilihan pertama yaitu kaos oblong dengan celana kulot, pilihan kedua baju dengan celana kulot batik, pilihan ketiga kaos dengan jaket dan celana kulot dan keempat kaos dan celana jeans. Rambut Ayu juga diganti dengan ikat ke

bawah dan disanggul. Setelah dipilih, penulis akhirnya memilih baju *blouse* dengan celana kulot beserta dengan kalung KTM (Kartu Tanda Mahasiswa). Rambut Ayu juga diganti dengan diikat ke bawah yang dilengkapi dengan gelang dan rambut kamboja. Alasan pemilihan baju dan celana kulot yaitu memberikan bahwa Ayu pernah bekerja dibawah sinar matahari. Maka yang diberikan yaitu pakaian berbahan tipis dengan rambut diikat untuk menyejukkan diri dari panas. Batik buketan meskipun tidak punya arti tapi hal ini terinspirasi dari motif Perancis (*banquet*).



Gambar 3.28. Pilihan Warna Pakaian Ayu

(dokumentasi pribadi)

Pilihan pertama berdasarkan skema warna segitiga yaitu biru, merah dan kuning tapi warna yang diberikan kurang melekat pada sifat Ayu karena karena warna merah kurang cocok untuk Ayu yang tidak suka marah secara meledak-ledak. Kuning kurang tepat untuk Ayu yang biasanya tidak begitu ceria dan malah menunjukkan kewaspadaan pada orang lain. Pilihan kedua mengambil warna kuning yang lebih gelap disertai dengan warna biru dengan warna ungu. Mulai tepat, tapi penulis tidak melihat ungu dengan sifat Ayu.

Pilihan ketiga memutuskan untuk memilih skema analog atau mono dengan menunjukkan hijau, ungu dan biru. Menurut penulis pilihan ini tepat karena Bali sangatlah terkenal akan pantainya dan warna ini juga akan dibalikkan dengan warna yang Zachary pakaikan. Terakhir penulis memilih dominasi warna ungu, kuning dan jingga tetapi kurang memperlihatkan sifat Ayu yang introvert karena meskipun ungu melambangkan kreativitas tapi kurang menunjukkan rasa waspada terhadap orang asing. Warna jingga juga tidak cocok dengan sifat Ayu yang tertutup.



Gambar 3.29. Desain sekarang

(dokumentasi pribadi)

Penulis akhirnya memilih warna pilihan ketiga untuk berlawanan dengan Zachary yang akan dianimasikan. Arti dari warna-warna yang diambil berdasarkan kreativitasnya (ungu), ketenangan (hijau) dan menyendiri (biru tua) yang melekat pada tokoh Ayu. Pilihan warna ini juga membawa kesejukan baginya.

Penulis sekali lagi meneliti arti warna dan menyadari ada kesalahan dalam pemilihan warna. Penulis akhirnya memilih warna kedua dengan mengganti

motif buketan ke motif poleng biru agar mudah dianimasikan. Dalam desain celana kulot, penulis menggunakan motif poleng biru dimana motif celana kulot bisa beragam. Baik bergaris-garis, berkotak-kotak dan motif batik.



Gambar 3.30. Batik Poleng Biru

(Salma dkk, 2015)

Hasil akhir yang digunakan untuk mencerminkan sifat Ayu yang sebenarnya. Kuning yang lebih gelap menunjukkan sifat waspada dan kreativitas tapi juga memfokuskan warna biru tua untuk menunjukkan ketenangan dalam kesedirian dan mudah sedih. Dalam perubahan design, hidung Ayu dibuat lebih pesek untuk menunjukkan kekakuannya. Hasil akhir desain bisa dilihat di bawah ini:



Gambar 3.31. Desain Final

(dokumentasi pribadi)

Kesimpulannya bahwa proses perancangan Ayu membutuhkan detail ketika masih mempertahankan nasionalisnya. Bentuk Ayu sekarang tergolong kaku dan warna yang dipilih lebih gelap untuk menunjukkan sikap lebih negatif Ayu dalam cerita.

B. Proses Perancangan Desain Zachary

Sesuai dengan Konsep cerita, maka penulis terlebih dahulu mencoba menyusun gambaran tokoh Zachary ke dalam *three-dimensional character* yang meliputi unsur sosiologis, psikologis dan fisiologis.

Tabel 3.2. *Three Dimensional Character Zachary*

(dokumentasi pribadi)

Sosiologis	Psikologis	Fisiologis
<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh Zachary berasal dari sebuah komplek rumah mewah di Menteng, Jakarta Selatan. Kini Zachary tinggal di daerah BSD, Tangerang. • Tokoh Ayu berasal dari keluarga atas. Ayahnya merupakan CEO dari sebuah perhotelan bintang 5 sementara ibunya merupakan desainer pakaian pernikahan. Dia hanya merupakan satu-satunya anak tunggal, kadang mereka menghabiskan waktu 	<ul style="list-style-type: none"> • Zachary adalah anak yang terbuka dengan teman-teman. Kebaikan dan penampilan fisik yang tampan membuat semua wanita tertarik padanya. Kadang dia bisa menunjukkan gaya <i>playboy</i>-nya. • Zachary karena orang tuanya berada di rumah atau pun sibuk, dia ingin tahu apa yang orang lain lakukan dengan menanyakan orang lain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seorang pria Jakarta dengan darah Tioghoa. • Rambut cepak berwarna hitam • Warna kulitnya adalah warna kuning langsung. • Tinggi badannya 177 cm dan berat badannya 65 kg. • Berpakaian pakaian biasa meskipun statusnya sebagai anak keluarga atas. Pakaianya merupakan kaos oblong ungu muda, celana biru muda dan sepatu putih yang

<p>saat akhir minggu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan terakhirnya yaitu universitas jurusan perhotelan. • Saat ini membuka kafe sebagai pemilik dengan uang orang tuanya, dia hanya membayar kebutuhan pembuatan kue dan kopi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap rasa tahu ini kadang menarik pendapatan berbeda-beda. Beberapa temannya menjauh karena dianggap ‘sok tahu’ dan mengganggu padahal sebenarnya Zachary tidak melakukan apapun selain ingin mengetahui latar belakang mereka. • Kadang cepat bosan jika tidak ada yang diajak bicara. 	<p>diserta dengan jam <i>sports</i> hitam mewah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dalam bekerja di kafe, dia memakai celemek coklat tua.
--	---	---

Referensi visual yang utama digunakan untuk mendesain tokoh Zachary adalah Ryan Wibawa dan Jordy dari film *Filosofi Kopi*. Sementara barista dari film animasi *Palette* dan foto-foto barista Indonesia hanya menjadi referensi tambahan untuk mendukung tokoh Zachary.

Dari analisis referensi wajah orang Tioghoa pada umumnya adalah bervariasi warna kulit dari putih hingga kuning langsung dengan bermata sipit. Rata-rata tinggi badan pada pria Tioghoa pada umum 20-30an tergolong lebih tinggi dibandingkan dengan orang Indonesia lainnya karena merupakan keturunan dari ras Mongoloid yang biasa ditemukan di Asia. Tidak hanya tinggi, tetapi orang Tioghoa pada umur tersebut memiliki bentuk wajah yang panjang dan berbadan kurus meskipun ada yang berberat berat juga.

Gaya pakaian yang dikenakan oleh barista bisa beragam tergantung kode pakaian apa yang harus diikuti di kafe. Jika posisinya adalah karyawan atau pekerja sambilan maka pakaian pun harus mengikuti aturan, sementara Zachary berperan juga menjadi pemilik kafe jadi dia bisa memilih sendiri untuk memakai apa saja yang nyaman untuknya. Pakaian pun dimulai dari kemeja atau kaos oblong, celana denim, sepatu kulit ataupun sepatu sneakers. Barista juga diwajibkan memakai pakaian celemek berbahan kanvas yang menutupi bagian depan agar pakaiannya tidak kotor saat terkena kopi. Warna barista pun haruslah warna lebih gelap seperti coklat atau biru tua untuk menutupi noda kopi. Celemek barista juga memiliki multifungsi yaitu menyimpankan barang penting seperti pulpen dan catatan dan terlihat lebih professional secara kerjanya (AI, 2017). Berikut beberapa celemek yang sering digunakan oleh seorang barista.



Gambar 3.32. Contoh Celemek Barista

(Tokopedia, 2020)

Setelah menganalisis dari referensi-referensi yang sudah penulis jelaskan, maka rancangan tokoh Zachary adalah sebagai berikut:



Gambar 3.33. Desain awal

(dokumentasi pribadi)

Desain pertama Zachary adalah gambaran penulis pada umumnya tentang barista yang kaya raya yang dilengkapi dengan gaya yang flamboyan untuk memberikan kesan daya tarik wanita. Warna yang paling utama digunakan adalah warna hijau karena untuk memberikan kesan *friendly* terhadap pelanggan meskipun sikap *playboy*. Tetapi inipun tidak mencerminkan sifat Zachary secara menyeluruh serta gambarannya kurang akurat.



Gambar 3.34. Desain Revisi Pertama

(dokumentasi pribadi)

Penulis lalu pergi ke Cake Garden untuk melihat pakaian yang biasa pemilik atau pelayan pakai. Penulis mengobservasi dan hanya menangkap pakaian pelayan wanita secara keseluruhan karena pemilik pria hanya terduduk di dalam kasir. Setelah itu penulis menggambar apa yang disesuaikan dengan observasi di atas.

Pakaian Zachary diganti dengan kaos oblong hijau dan sepatu biru dilengkapi dengan celemek sepinggal warna coklat. Tapi hasilnya kurang diterima karena malah lebih tidak mencerminkan sifat tokoh Zachary. Pakaian Zachary pun kurang sesuai dengan statusnya sebagai pemilik, warna yang dimiliki tidak sesuai dengan sifatnya. Celemek yang dipakainya juga malah menurunkan statusnya dan dianggap seperti pelayan wanita dibandingkan dengan pemilik.

Berikutnya bentuk Zachary berawal dari bentuk segitiga dan kotak, tapi ini malah menunjukkan bahwa dia adalah tokoh antagonis yang tidak ada pernah dalam cerita ini. Arti bentuk awal tubuh Zachary bisa diartikan di bawah.

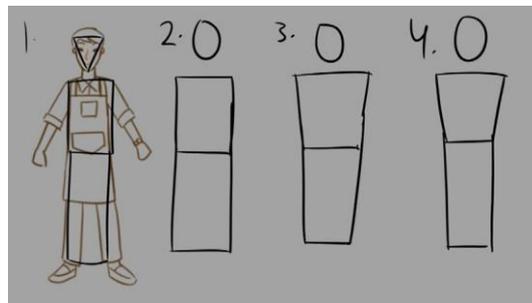


Gambar 3.35. Bentuk Tubuh Awal Zachary

(dokumentasi pribadi)

Berikutnya adalah bentuk tubuh Zachary. Bentuk tubuh ini diberi segitiga terbalik karena dia memicu konflik dari rasa penasarannya dan persegi panjang menunjukkan maskulinnya dan terbaku untuk orang lain.

Penulis lalu menggambar Zachary seperti gambar di bawah ini.

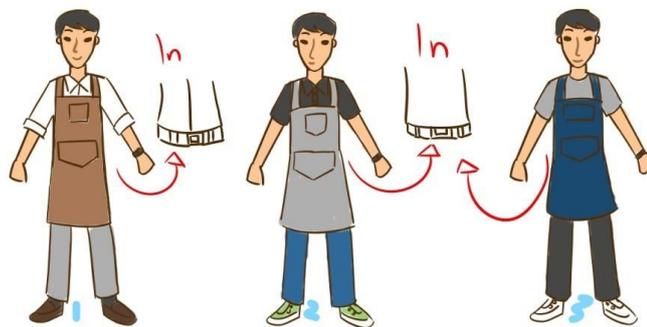


Gambar 3.36. Observasi Bentuk Badan Zachary

(dokumentasi pribadi)

Bentuk badan Zachary yang pertama sudah dijelaskan pada desain awal, tapi menurut penulis ini kurang sesuai karena malah memberikan kesan peran antagonis. Pilihan kedua diambil berdasarkan bentuk badan Tom dan Hiccup, mereka memiliki bentuk badan persegi panjang sampai ke arah kaki yang menunjukkan kelebihan mereka masing-masing (Tom dan Hiccup memiliki

kesabaran dan berbijak dalam membuat keputusan) dan disertai dengan kelemahan mereka (Tom agak nakal dan Hiccup kadang penyendiri). Pilihan ketiga diambil berdasarkan Kristoff yang memiliki badan yang cukup besar dan melengkung dengan badannya yang segitiga terbalik yang berarti tidak percaya dengan orang lain selain binatang namun dia sebenarnya juga baik hati. Pilihan keempat badan Flynn yang lebih mengecil dan agak meruncing di bahu dan kaki yang menunjukkan dari awal cerita bahwa dia merupakan tipe arogan. Dari empat pilihan di atas, penulis akhirnya memutuskan untuk memilih pilihan kedua karena untuk menunjukkan bahwa Zachary meskipun *friendly* tetapi suka menyerah dan memaksa orang lain.



Gambar 3.37. Pilihan Pakaian Zachary setelah Observasi
(dokumentasi pribadi)

Pilihan pertama yaitu kemeja panjang yang digulung dengan celana katun dan sepatu kulit untuk memperlihatkan dominasi dan statusnya sebagai pemilik kafe dari keluarga atas. Pilihan kedua diganti dengan kaos polo yang disesuaikan dengan barista di Starbucks. Terakhir, diganti dengan kaos oblong, celana denim dan sepatu sneakers sebagai pemilik yang santai karena hanya dia yang bekerja di kafe kecil tersebut.

Menurut penulis pada impresi pertama adalah bahwa pakaian pilihan kedua dan ketiga tidak menonjolkan latar belakang Zachary dan tidak terlalu mewah. Secara gaya gambar juga diubah terutama dengan mata yang lebih sipit dari film animasi *Grow*. Akhirnya setelah penulis menjabarkan empat warna dari pakaian pilihan pertama yang akan direncanakan untuk dianimasikan.



Gambar 3.38. Pemilihan Pakaian Zachary Pertama
(dokumentasi sendiri)

Pilihan warna pertama adalah warna yang pertama dipakai, hanya saja kurang cocok menunjukkan sifatnya. Pilihan kedua yaitu warna hijau, jingga dan ungu dengan skema *split complementary*. Meskipun mulai cocok dengan deskripsi Zachary yang terkenal kaya dan ceria tapi penempatan warna kurang tepat terutama warna hijau. Warna hijau meskipun diartikan dengan terbuka dan sehat tapi Zachary tidak menunjukkan rasa mudah sakit ataupun iri. Pilihan warna ketiga yaitu menggunakan warna kuning, ungu dan biru dengan cara skema yang sama. Akan tetapi warna biru yang sudah digunakan oleh desain tokoh Ayu dan tidak dipakai untuk menghindari arti yang membingungkan. Pilihan terakhir penulis menggantikan skema warna menjadi merah, jingga dan kuning dengan kontras warna yang tidak mencolok untuk berlawanan

dengan warna yang Ayu pakai untuk terlihat *vintage* dan memilihnya untuk desain utama.



Gambar 3.39. Desain Akhir Pertama

(dokumentasi sendiri)

Namun penulis ternyata salah mengartikan arti dari barista bahwa apa yang barista pakai tidak selalu memakai kemeja untuk memperlihatkan status dan dominannya. Penulis menyadari hal ini dan mengubahnya menjadi pakaian ketiga agar mudah dekat dengan penonton.



Gambar 3.40. Pemilihan Warna Zachary Kedua

(dokumentasi sendiri)

Kini pemilihan warna Zachary hanya beberapa yang sesuai dengan sifatnya antara lain, putih yang berarti polos, biru berarti bahwa dia bisa dipercaya

berserta pesimis dan ungu menunjukkan statusnya. Penulis memilih warna lebih terang untuk menunjukkan sisi positif untuk Zachary. Awalnya penulis memilih warna putih bahwa dia tidak menyukai melakukan apapun tapi warna ini sudah ada dalam warna *environment* dengan takutnya warnanya akan bercampur sehingga tidak terlihat. Warna celemek juga berasal dari warna jingga, menyadari bahwa terlalu mencolok penulis menggelapkan warna celemek kopi pada umumnya. Penulis lalu mengeksperimen penempatan warna untuk Zachary.



Gambar 3.41. Desain Final

(dokumentasi pribadi)

Akhirnya penulis menggunakan pilihan warna kedua yang hanya warna sepatu diganti dengan warna putih. Alasannya adalah bahwa kumpulan warna ini bisa bergabung dengan warna tempat dan juga tidak terlalu berlawanan dengan kumpulan warna Ayu. Pakaiannya juga dibuat lebih melengkung bahwa Zachary adalah orang yang positif. Alhasil, desain Zachary pun memiliki kedekatan terhadap sosial tanpa padang bulu dibandingkan dengan Ayu yang masih mempertahankan tradisionalnya. Bentuk dan warna juga memiliki ke arah positif.