



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

Skripsi penciptaan ini merupakan animasi dua dimensi berjudul “Image” yang bergenre *drama* berdurasi 3 menit. Skripsi ini adalah laporan dari proses pengerjaan dari tahap pre-produksi yaitu perancangan tokoh.

“Image” sendiri bercerita tentang seorang mahasiswi dari Universitas Bina Bangsa bernama Maya yang sering menjadi target dari aksi *bully* atau penindasan yang suka dilakukan oleh mahasiswi bernama Novi. Novi terkenal sebagai mahasiswi yang cantik, populer serta dikenal dengan “sifat”-nya yang baik. Dia juga bergelar miss universitas bina bangsa untuk angkatan 2017. Dibalik itu, Novi suka membuli siswi-siswi wanita dikelasnya yang ia anggap rendah, jelek dan aneh, tidak terkecuali Maya menjadi salah satunya. Maya yang tidak tahan dengan aksi penindasan yang dilakukan oleh Novi memutuskan untuk menunjukkan tindakan *bully* Novi kepada mahasiswa-mahasiswi dan dosen lainnya lewat dengan harapan bahwa *image* Novi akan rusak.

Dalam pembuatan skripsi penciptaan ini, diperlukan proses perancangan pembuatan tokoh. Untuk merancang tokoh, dilakukan metode penelitian kualitatif dengan observasi visual, pencarian referensi- film dan animasi, serta studi literatur yang mendukung topik. Selain itu karena tokoh-tokoh dalam film animasi ini merupakan mahasiswa, maka penulis juga melakukan dokumentasi lapangan yang dilaksanakan di Universitas Multimedia Nusantara.

3.1.1. Sinopsis

Berlatar belakang di Universitas Bina Bangsa, Maya adalah salah seorang mahasiswi angkatan 2017 yang sekelas dengan seorang mahasiswi populer dan juga sekaligus merupakan miss universitas bernama Novi. Novi yang memiliki reputasi sebagai mahasiswi cantik, pintar, dan manis, serta memiliki banyak penggemar pria dari kalangan mahasiswa dan dosen berbanding terbalik dengan Maya yang memiliki reputasi tertutup dan culun dibandingkan dengan kebanyakan mahasiswi perempuan pada umumnya. Tanpa diketahui oleh kebanyakan mahasiswa laki-laki dan para dosen, Novi suka melakukan penindasan terhadap mahasiswi yang dianggapnya lebih rendah dibandingkan dirinya baik itu dari segi penampilan maupun performa. Maya yang tertutup seringkali menjadi sasaran dari aksi penindasan Novi. Suatu saat ia tengah ditindas oleh Novi bersamaan dengan mahasiswi sekelasnya yang bernama Lara sehabis kelas. Maya yang marah kemudian merekam penindasan yang Novi lakukan secara diam-diam dengan handphone-nya. Ia kemudian menaruh video tersebut ke *fanpage* Novi.

Bukannya Novi yang mendapat kecaman dari penggemarnya sendiri, malah Maya yang diserang balik oleh penggemar-penggemar pria Novi, dan dianggap mencoba mencemarkan nama Novi. Maya kemudian menaruh video tersebut dalam sosial media Universitas yang terdiri dari mahasiswa dari berbagai kalangan dan angkatan, bahkan ia menulis *thread* tentang aksi bully yang dilakukan oleh Novi, hanya untuk mendapat sebagian besar respon yang masih memandang Novi secara positif. Maya kemudian mencoba melapor kepada dosen

sekaligus panitia dari Miss Universitas Bina Bangsa tentang perilaku dari Novi. Dosen tersebut tampak tidak mempercayainya sampai ia menunjukkan video berisi aksi *bully* yang dilakukan oleh Novi tersebut. Saat dosen tersebut akan menjawab pertanyaan Maya tentang penurunan Novi dari Miss Universitas Bina Bangsa angkatan 2020 yang digelarnya saat ini, Novi tiba-tiba muncul dan memanggil dosen tersebut. Dosen tersebut tampak terpesona dengan Novi yang menghampirinya, dan ia segera berperilaku seolah-olah ia tidak melihat video tadi. Saat Novi dan dosen berjalan menjauh, Novi menyeringai kepada Maya yang me sesuatu yang buruk.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam proses *pre-production* film animasi pendek ini, penulis memiliki posisi sebagai perancang tokoh yang bertugas merancang bentuk visual dari dua tokoh yang terdapat dalam film animasi dua dimensi pendek ini, yaitu Maya dan Novi.

3.2. Tahapan Kerja

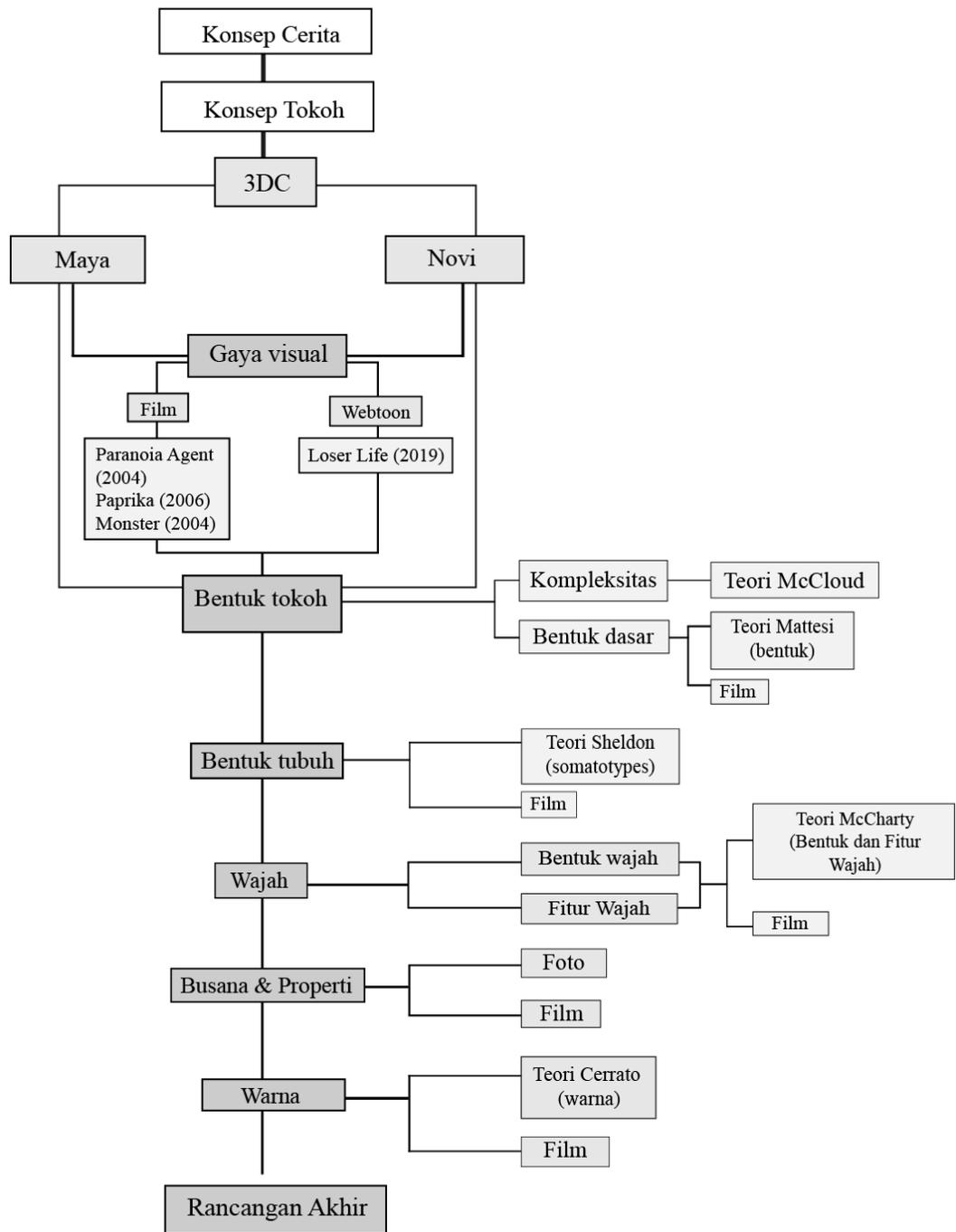
Tahapan kerja dari perancangan tokoh ini dimulai dengan menentukan konsep cerita. Setelah menentukan konsep, perancang juga menyusun jalan cerita. Jalan cerita sendiri sudah mengalami beberapa perubahan dan revisi, dengan masih bergantung pada konsep cerita. Perubahan dalam rancangan visual tokoh juga disesuaikan juga dengan perubahan plot cerita, sebab pergerakan plot cerita film rating ini didukung oleh aksi yang dilakukan tokohnya.

Proses perancangan karakter ini sendiri dibagi melewati proses tahap. Pertama-tama, konsep tokoh berserta tridimensional dari tokoh dimatangkan

terlebih dahulu. Lalu menentukan gaya visual yang akan digunakan sesuai dengan konsep tokoh serta konsep film animasi. Setelah gaya visual ditentukan, maka eksplorasi bentuk dasar tokoh sesuai tridimensional tokoh dimulai. Setelah mendapatkan bentuk dasar tokoh, dimulailah pencarian untuk bentuk tubuh serta proporsi tokoh yang tepat, dilanjutkan dengan eskplorasi busana tokoh sesuai dengan bentuk dasar tokoh yang ada. Tokoh juga harus disertai dengan suatu properti sebagai pengenalan identitas lebih dari tokoh sehingga busana pun ditambahkan dengan properti yang ada. Dilanjutkan dengan proses eksplorasi wajah tokoh setelah rancangan busana ditetapkan. Eksplorasi wajah tokoh dimulai dari bentuk wajah tokoh, dilanjutkan dengan fitur wajah tokoh seperti bentuk mata, hidung, dan mulut sesuai dengan referensi film-film lain serta teori yang ada. Warna yang digunakan untuk mendesain tokoh juga ikut dieksplorasi, seperti . Adapun tahap yang terakhir yang berisi tahap penyesuaian dari rancangan-rancangan yang sudah didapatkan dari tahap-tahap sebelumnya yang kemudian menghasilkan rancangan akhir untuk karakter.

Demi mendukung proses perancangan tokoh dalam film ini, dilakukan pencarian dan pengumpulan data dari sumber literatur. Selain melakukan pengumpulan data dari sumber literatur, penulis juga mendapatkan foto-foto lapangan di Universitas Multimedia Nusantara yang dijadikan sebagai acuan. Bentuk dasar dan proporsi tubuh ditentukan terlebih dahulu, kemudian penulis mencari bentuk wajah tokoh yang sesuai visi masing-masing karakter. Tokoh Maya merupakan karakter yang introvert, tertutup, sensitif, dan kaku. Sedangkan tokoh Novi bersifat licik, narsis, dan manipualtif. Penulis mengeksplorasi dan

menentukan bentuk yang tepat dalam membuat bentuk badan, proporsi, bentuk wajah, serta fitur wajah yang dapat memperkuat gambaran dari kepribadian utama tokoh dalam tahapan eksplorasi pertama. Dilanjutkan dengan tahapan eksplorasi kedua yang menyempurnakan rancangan pada sketsa tahap awal, seperti perancangan pakaian, warna tokoh, serta properti yang digunakan tokoh. Ditahap terakhir, dilakukan pesempurnaan pada tampilan karakter. Proses akhir ini menghasilkan rancangan akhir tokoh yakni Maya dan Novi.



Gambar 3.1.2.1 Skematika Perancangan
(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Konsep Tokoh

3.3.1. Three-Dimensional Tokoh Maya

1) Psikologi

Maya adalah orang yang introvert, tertutup, kaku, kurang percaya diri, sensitif, serta tidak mudah menunjukkan apa yang ingin dia ekspresikan saat ini, dan cenderung egois. Ia mempunyai kemampuan sosial yang cukup buruk dan dia punya keinginan kuat untuk bisa menegakkan keadilan dan menjatuhkan Novi. Ia juga merupakan tipe orang yang *shallow-minded*, suka tidak berpikir jernih sebelum mengambil sebuah keputusan.

2) Sosiologi

Maya merupakan seorang mahasiswi dari jurusan jurnalistik berusia 21 dari angkatan 2017 yang kuliah tahun Universitas Bina Bangsa. Ia dikenal sebagai mahasiswi yang cenderung tertutup dan *awkward*. Karena penampilannya yang dianggap “jelek”, sifatnya yang cenderung tidak terbuka serta cara bicaranya yang dianggap tidak jelas, ia sering diremehkan dan mudah menjadi target aksi penindasan yang dilakukan oleh Novi.

3) Fisiologi

Maya memiliki tubuh yang kurus. Tinggi badannya mencapai 155 cm dengan berat mencapai 40 kg. Tampilannya tergolong “culun” dan tidak stylish untuk mahasiswi generasinya, namun dikemas rapi dan sopan. Ia memakai kaos berkerah yang dibalut dengan jaket berwarna abu-abu tipis

yang disertai dengan celana bahan. Rambutnya dipotong pendek dengan poni tipis dan berwarna coklat gelap, warna matanya adalah abu-abu. Ia memakai kaca mata. Dasar bentuk karakter didominasi oleh bentuk persergi. Proporsi tubuhnya adalah *ectomorph*, yang mengindikasikan bahwa dia adalah orang yang agresif. Bentuk dasar wajahnya adalah segitiga.

3.3.2. Three-Dimensional Tokoh Novi

1. Psikologi

Oleh mahasiswa-mahasiswa pada umumnya terutama di kalangan pria, Novi Ia terkenal sebagai orang yang cantik, pandai, perhatian pada penggemarnya, mudah bergaul dan bersosialisasi. Namun sifat aslinya sangat berbanding terbalik dengan sifat yang ia tampilkan diluar. Ia adalah tipe orang yang bermuka dua. Kepribadian sebenarnya adalah licik, narsis, agresif, keras kepala, ingin mendominasi, serta memiliki empati yang kecil. Dia juga mempunyai tempramen yang buruk saat marah.

2. Sosiologi

Novi merupakan salah seorang mahasiswi jurusan ilmu komunikasi yang juga bergelar miss Univeristas Bina Bangsa. Ia terkenal sebagai mahasiswi sempurna di angkatan kampusnya dengan wajahnya yang sangat cantik, *body*-nya yang bagus, serta “sifat”-nya yang baik. Ia terkenal sebagai orang yang pintar, pandai bersosialisasi, karismatik, dan juga dapat diandalkan. Oleh sebab itulah ia memiliki penggemar pria dari

berbagai angkatan serta jurusan dan juga beberapa dari kalangan para dosen. Saking kuatnya pesona dia, penggemarnya akan membelanya dari apapun yang dianggap ingin menyerangnya.

3. Psikologi

Novi memiliki tubuh yang tinggi, langsing, serta proporsional. Tinggi badannya mencapai 170 cm dengan berat mencapai 52 kg. Pinggulnya lebih besar dibandingkan bagian atas tubuh. Rambut hitamnya dibiarkan tumbuh memanjang tanpa adanya poni. Ia sering memakai kaos dengan celana bahan yang melebar. Bentuk tubuhnya adalah *Mesomorph*, dengan segitiga yang tajam dan lancip sebagai bentuk dasar karakter. Bentuk wajahnya adalah belah ketupat, dagunya sangat lancip. Seperti banyak tokoh antagonis lainnya, matanya lebih kecil dan memiliki sudut yang tajam, hidungnya tinggi, dengan ujung yang kecil dan tajam, dan mulutnya mengarah keatas.

3.4. Acuan

Untuk merancang kedua tokoh dalam animasi 2d berjudul *Rating* yang diperlukan untuk pembuatan skripsi penciptaan ini, penulis menggunakan berbagai macam hasil observasi visual sebagai acuan. Karena *setting* dalam film animasi ini adalah universitas di *alternate universe* yang cukup terkenal di daerah sekitar Jabodetabek, Indonesia, maka penulis menggunakan foto-foto mahasiswa di UMN sebagai salah satu acuan. Hal ini bertujuan untuk melihat *style* pakaian dan properti yang biasa digunakan saat pergi ke kampus serta properti apa saja yang biasa dibawa oleh mahasiswa-mahasiswi tersebut.

Dokumentasi lapangan juga dilakukan dengan melakukan penelusuran di Universitas Multimedia Nusantara yang dilakukan pada tanggal 29 Januari 2020 dan juga 4 Februari 2020 untuk mendapatkan foto-foto mahasiswa universitas. Data yang diperoleh digunakan pula sebagai acuan busana untuk eksplorasi perancangan tokoh.

Kemudian untuk menambah referensi visual dalam perancangan tokoh, data observasi film juga didapatkan dari beberapa sumber seperti serial animasi baik dari animasi 3d maupun 2d. Terdapat beberapa hal yang menjadi fokus utama dari observasi visual, diantaranya adalah gaya desain tokoh/hierarchy tokoh, bentuk tokoh, proporsi, bentuk wajah, warna yang dipakai, fitur pada wajah, ekspresi wajah.

3.4.1. Observasi Visual

Observasi visual dilakukan dengan menganalisis film-film atau karya yang sudah ada sebelumnya dan dilihat dari segi gaya visualnya. Berikut ini penjabaran lebih lengkapnya:

3.4.1.1. Gaya visual

Penulis melakukan observasi terhadap karya lain yang gaya visual pada tokohnya adalah semi-realis. Berikut ini ialah paparan dari masing-masing karya:

1) Paranoia Agent (serial animasi)



Gambar 3.4.1.1 Serial Paranoia Agent

(sumber : *Paranoia Agent*, 2004)

Paranoia Agent merupakan salah satu serial animasi buatan animator legendaris asal Jepang yang bernama Satoshi Kon. Serial ini bercerita tentang seorang introvert bernama Tsukiko yang hampir menjadi salah satu dari korban teror beruntun misterius yang terjadi di Tokyo, dan kemudian berusaha untuk membuktikan bahwa kebrutalan yang ia alami adalah nyata bersama dengan detektif bernama Keiichi Ikari dan Mitsuhiro Maniwa. Tsukiko Sagi bekerja sebagai pendesain karakter.



Gambar 3.4.1.2 Tokoh-tokoh Paranoia Agent

(sumber : *Paranoia Agent*, 2004)

Tokoh-tokoh dalam serial animasi ini memiliki gaya visual yang merupakan *lead character* atau semi-realis serta proporsi tubuh manusia yang realistis yaitu kecil, sedang, panjang.



Gambar 3.4.1.3 Desain tokoh Tsukiko Sagi & Taeko Hirukawa

(sumber : *Paranoia Agent*, 2004)

Terlihat bahwa tokoh-tokoh dalam *paranoia agent* didesain secara humanoid (menyerupai manusia pada umumnya), baik itu tokoh utama maupun tokoh-tokoh sampingan dan figuran. Tokoh utama Tsukiko Sagi memiliki bentuk dasar kotak yang dicampur dengan lingkaran dan proporsi tubuhnya seperti wanita dewasa pada umumnya. Walaupun tokoh didesain secara humanoid, style gambar tokoh kurang kompleks dikarenakan pada desain tokohk, bagian fitur wajah tidak terlalu digambar realistik dan bagian dimensi pada tubuh kurang di *shading*.

2) *Paprika* (2006)



Gambar 3.4.1.4 Fitur Wajah Tokoh Toshimi, Atsuko & Paprika

(sumber : *Paprika*, 2006)

Paprika adalah sebuah film animasi pada tahun 2006 yang juga merupakan karya dari Satoshi Kon. Bercerita tentang tiga ilmuwan bernama Tokita, Chiba, dan Shima, yang bekerja menciptakan sebuah alat bernama D.C. Mini. D.C. Mini dapat membuat seseorang untuk masuk ke dalam mimpi orang lain dan kemudian menjelajahi mimpi orang tersebut. Alat tersebut kemudian dicuri oleh seseorang misterius yang menggunakannya untuk masuk ke dalam pikiran orang lain, lalu mengalihkan perhatian orang itu menggunakan mimpi orang yang lain. Mimpi serta realita pun bergabung menjadi satu. Ketiga orang yang berprofesi ilmuwan tersebut berkerja sama dengan detektif lain bernama Toshimi Konakawa dan wanita misterius yang bernama Paprika itu supaya mereka dapat melacak keberadaan dari alat DC Mini. Gaya desain tokoh dalam film animasi ini masih tergolong dalam *lead character* atau semi realis.



Gambar 3.4.1.5 Proporsi tokoh dalam film Paprika
(sumber : *Paprika*, 2006)

Tokoh didesain secara humanoid atau menyerupai manusia, dengan proporsi seperti manusia pada umumnya. Namun sedikit berbeda dengan desain tokoh pada paranoia agent, desain tokoh Paprika lebih kompleks. Bentuk hidung dan mata didesain lebih menyerupai manusia asli dibandingkan dengan Paranoia Agent yang mata tokohnya dibuat lebih *cartoonish* dengan pupil yang lebih besar . Hidung tokoh paranoia agent juga hanya digambarkan dengan garis lebih simple, tanpa tulang hidung antara alis, sedangkan tokoh Paprika hidungnya digambarkan lebih kompleks.



Gambar 3.4.1.6 Fitur wajah tokoh pria dalam film Paprika

(sumber : *Paprika*, 2006)

Contoh pada tokoh laki-laki dewasa, tulang hidung antara garis digambar dan sayap hidung juga lebih terlihat. Tokoh laki-laki juga didesain dengan tulang pipi yang lebih kuat atau terlihat serta fitur wajah yang lebih kasar



Gambar 3.4.1.7 Fitur Wajah Dr. Chiba Atsuko

(sumber : *Paprika*, 2006)

Sedangkan tokoh perempuan seperti dokter Chiba Atsuko dan “Paprika” digambarkan dengan fitur wajah yang lebih halus dibandingkan dengan tokoh laki-laki dan tulang hidung antar alisnya tidak terlalu menonjol.

3) Monster



Gambar 3.4.1.8 Serial Animasi Monster

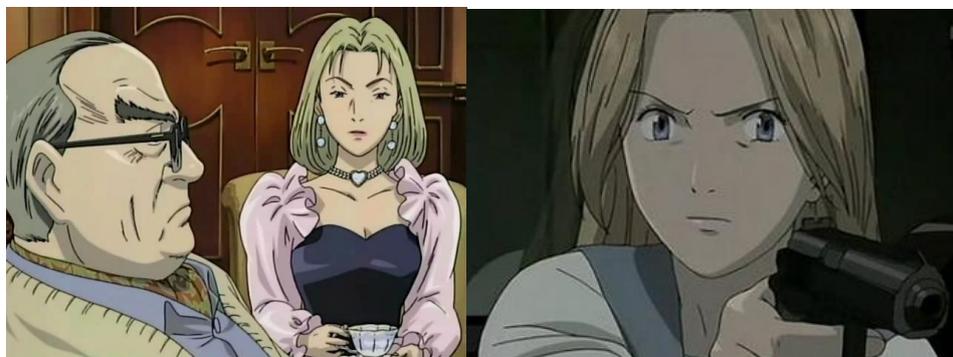
(sumber : *Monster*, 2004)

Monster adalah sebuah serial animasi tahun 2004 yang diadaptasi dari manga Jepang berjudul “monster” karya Naoki Urusawa. Bercerita tentang seorang dokter bedah otak terkenal yang bernama Kenzo Tenma yang mengincar seorang psikopat dan pembunuh berantai paling berbahaya di Jerman setelah mengetahui bahwa pria itu adalah anak kecil yang dulu pernah diselamatkannya.



Gambar 3.4.1.9 Proporsi Tokoh Monster
(sumber : *Monster*, 2004)

Terlihat bahwa karakter-karakter yang ada dalam anime monster ini memiliki proporsi seperti manusia nyata pada umumnya, dengan fitur wajah yang lebih realistis dibandingkan dengan kebanyakan animasi buatan Satoshi Kon.



Gambar 3.4.1.10 Fitur wajah tokoh Monster
(sumber : *Monster*, 2004)

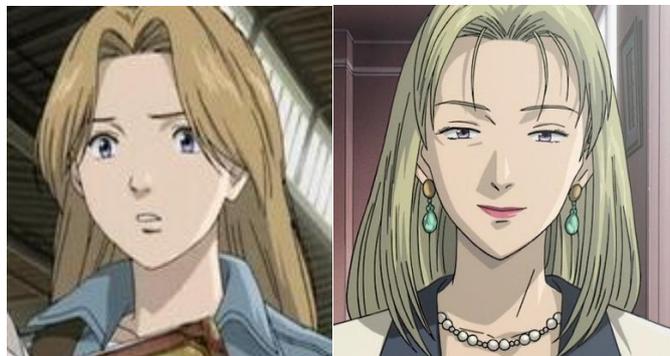
Garis-garis dalam rambut karakter digambar, sedangkan dalam tokoh Satoshi Kon, garis rambut tidak terlalu terlihat. Masing-masing tokoh monster memiliki ciri khas tersendiri yang ditunjang dengan bentuk



Gambar 3.4.1.11 Fitur wajah tokoh pria dalam serial Monster

(sumber : *Monster*, 2004)

Setiap tokoh laki-laki digambarkan dengan perbedaan yang drastis, pada bentuk hidung dan bentuk wajah serta bagian lainnya sehingga mudah untuk mengenali tokoh. Seperti tokoh Tenma digambarkan dengan rambut hitam panjang, hidung yang tinggi dengan ujung yang kecil, serta kumis tipis. Tokoh Hans Schuwald digambarkan dengan kumis yang sangat tebal dan hidung betet, yaitu hidung yang tinggi, besar, dan menjulang kebawah. Tokoh Grimmer yang digambarkan dengan hidung yang tinggi dan besar, detektif Heinrich Lunge digambarkan dengan hidung tinggi dan tajam.



Gambar 3.4.1.12 Fitur wajah tokoh wanita dalam serial monster

(sumber : *Monster*, 2004)

Sedangkan tokoh perempuan tidak terlalu digambarkan dengan bentuk hidung yang berbeda, namun perbedaan mereka lebih terlihat pada bentuk mata, bentuk alis, dan warna rambut.

4) Loser Life (Webtoon)



Gambar 3.4.1.13 Webtoon Loser Life

(sumber : *Loser Life*, 2019)



Gambar 3.4.1.14 Scene dalam webtoon Loser Life

(sumber : *Loser Life*, 2019)

Loser Life merupakan sebuah webtoon tahun 2019 karya Park Taejoon yang mengangkat tema bullying. Bercerita tentang seorang pembully yang masuk kedalam posisi orang yang selama ini ia tinds. Park Dabin adalah salah satu tokoh pendukung dalam webtoon *Loser Life* yang merupakan webtoon bertema *bullying*.



Gambar 3.4.1.15 Proporsi tokoh webtoon Loser Life

(sumber : *Loser Life*, 2019)

Terlihat bahwa karakter-karakter yang ada dalam webtoon loser life ini memiliki proporsi *humanoid* seperti manusia nyata pada umumnya, dengan fitur wajah yang realis bahkan lebih realis dibandingkan dengan animasi-animasi karya Satoshi Kon dan juga serial monster. Garis-garis dalam rambut karakter digambar dan juga lebih diberi dimensi dibandingkan dengan tokoh-tokoh dalam animasi monster dengan *shading* yang lebih banyak.



Gambar 3.4.1.16 Gaya gambar tokoh webtoon Loser Life

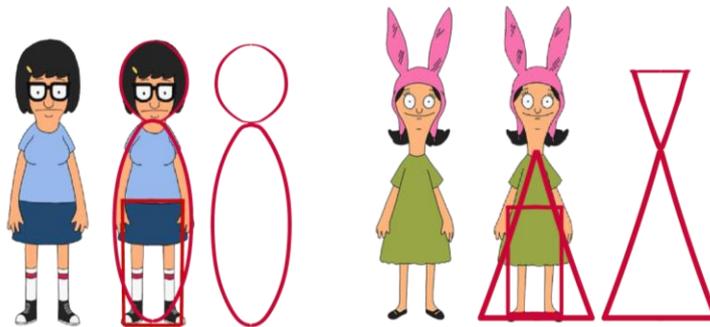
(sumber : *Loser Life*, 2019)

Garis-garis dalam rambut karakter digambar dan juga lebih diberi dimensi dibandingkan dengan tokoh-tokoh dalam animasi monster dengan *shading* yang lebih banyak.

3.4.2. Bentuk dan siluet

Bentuk dasar

Dalam serial TV animasi Bob's Burger, masing-masing tokoh baik tokoh orang tua maupun memiliki bentuk dasar yang terlihat dengan jelas. Mengacu pada arti bentuk dasar yang dikemukakan oleh Mattesi (2008), bentuk dasar tokoh anak-anak menampilkan ciri khas dari tokoh.



Gambar 3.4.2.1 Perbandingan bentuk dasar Tina Belcher & Louise Belcher

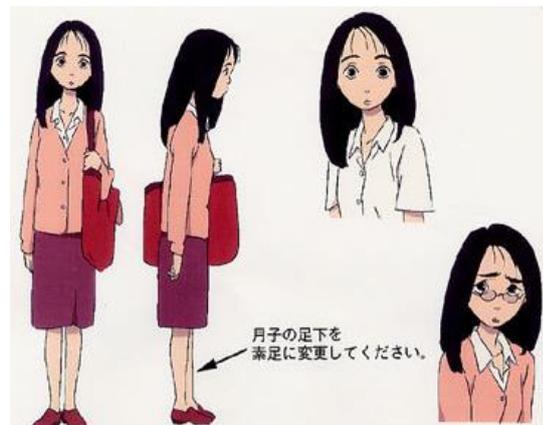
(Sumber : *Bob's Burger*, 2011)

Tina Belcher adalah anak tertua dari pasangan Bob Belcher dan Linda Belcher dan merupakan kakak dari Gene Belcher dan Louise Belcher. Dibalik dirinya yang *awkward*, tidak pandai dalam berkomunikasi dan bersosialisasi atau memiliki keterampilan sosial yang buruk, ia memiliki hati nurani dan rasa yang kuat untuk membenarkan hal mana yang benar dan hal mana yang salah. Bentuk dasar tokoh Tina adalah bentuk bulat dengan sedikit kotak, sedangkan bentuk dasar dari adiknya Louise Belcher adalah segitiga untuk menggambarkan tokoh Louise yang lebih nakal dan licik dibandingkan tokoh Tina yang lebih tertutup.

Louise Belcher adalah anak paling muda dalam keluarga Belcher. Sifatnya licik, ugal-ugalan, nakal, dan juga manipulative dibandingkan kakak-kakaknya. Untuk menggambarkan sifatnya yang nakal dan licik itu maka bentuk dasar dari tokoh Louise adalah bentuk segitiga dengan sedikit pengaruh dari kotak. Dibalik sifatnya yang nakal, Louise juga anak yang cerdas dan juga pandai dalam berkata-kata seperti yang ditunjukkan saat ia memberikan saran kepada kakak-kakaknya. Pada umumnya dia adalah orang yang penyendiri dan manipulatif, namun cerdik dan cegatan dalam memecahkan masalah.

Bentuk tubuh

3.4.2.1.1 Maya



Gambar 3.4.2.2 Tokoh Tsukiko Sagi

(sumber : *Paranoia Agent*, 2004)

Tsukiko adalah seorang introvert, ia tampaknya mudah malu berhadapan dengan orang lain. Karena sering diejek dan diremehkan rekannya, ia semakin suka menyendiri. Kepribadiannya yang tertutup ditambah dengan penampilan dan gesture-nya yang *awkward*, pernyataannya sering tidak dipercayai orang karena

dianggap sebagai suatu khayalan. Untuk menggambarkan kepribadiannya yang sensitif dan pendiam, maka bentuk *ectomorph* dipilih sebagai bentuk tubuhnya.

3.4.2.1.2 Novi



Gambar 3.4.2.3 Tokoh Lust

(sumber : *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, 2009)

Lust adalah salah satu tokoh dari manga *fullmetal alchemist* dan serial animasi *fullmetal alchemist* (2003) dan *fullmetal alchemist brotherhood* (2009). Lust adalah salah satu *homunculus*. merupakan tokoh yang agresif, kejam, dan suka menggoda. Untuk menggambarkan keagresifannya, bentuk tubuh dari tokoh Lust adalah *mesomorph*.



Gambar 3.4.2.4 Park Dabin

(Sumber : *Loser Life*, 2019)

Park Dabin adalah salah satu tokoh pendukung dalam webtoon *Loser Life* yang merupakan webtoon bertema *bullying*. Ia merupakan tokoh yang egois dan agresif, seperti yang ditunjukkan ketika ia berbuat kasar kepada “temannya” sendiri. Terlihat bahwa ia memiliki bentuk tubuh *mesomorph* dengan lekuk tubuh pada bagian pinggul yang terlihat dengan jelas. Bentuk tubuh ini menggambarkan kepribadian Park Dabin yang agresif.

3.4.3. Fitur dan bentuk wajah

Perbedaan fitur dan bentuk wajah antar tokoh telah diterapkan dalam banyak film animasi, mulai dari animasi buatan lama. Berikut ini beberapa observasi visual yang menjadi acuan untuk fitur dan bentuk wajah.

a. Mata

Tokoh antagonis ataupun tokoh dengan kepribadian yang licik dan jahat biasanya memiliki mata yang lebih tajam serta mata dengan ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan karakter protagonist yang cenderung memiliki mata lebih besar tanpa sudut tajam dengan sorot mata yang lembut.



Gambar 3.4.3.1. Perbandingan mata tokoh Aurora (kiri) dan Maleficent (kanan)
(Sumber : *Walt Disney Studio*)

Tujuan dari dibuatnya mata dengan sudut tajam dan ukuran yang lebih kecil untuk setiap karakter yang jahat adalah untuk menimbulkan kesan yang mengintimidasi dan sinis. Sebaliknya tokoh dengan kepribadian yang lugu, lembut, dan polos sering digambarkan dengan mata yang bulat dan besar. Selain bentuk mata yang bulat dan besar, tokoh protagonis juga memiliki pupil yang lebih melebar. Karakter-karakter dari Disney sering kali menerapkan perbedaan desain mata ini secara drastis dalam film-filmnya seperti film *Sleeping Beauty* tahun 1959. Aurora sebagai protagonis utama memiliki mata yang lebih bulat dengan ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan tokoh Maleficent yang merupakan tokoh antagonis yang memiliki bentuk mata dengan sudut yang lebih tajam dan ukuran yang lebih kecil.

Tak hanya Disney, beberapa serial animasi Jepang pun menerapkan perbedaan desain mata pada tokoh-tokohnya untuk

menghasilkan *impact* yang berbeda terhadap setiap karakter. Dalam serial animasi monster, Nina Foster adalah wanita dewasa yang dulu pernah diselamatkan oleh dokter Tenma. Ia adalah adik dari antagonis utama dalam serial ini. Dalam serial ini dia digambarkan sebagai tokoh yang memiliki kepribadian yang pengertian dan lembut.



Gambar 3.4.3.2 Perbandingan mata tokoh Eva (kiri) dengan tokoh Nina (kanan)
(sumber : *Monster*, 2004)

Tokoh Nina didesain dengan mata dengan ukurannya yang lebih besar dan bulat disertakan alis yang lebih merata dibandingkan dengan tokoh Eva Heinenmann. Tokoh Eva Heinenmann adalah mantan tunangan Tenma yang digambarkan sebagai tokoh yang lebih licik, kekurangan empati, bermuka dua, materialistis, arogan, egois, *simple-minded*, kekurangan moral, kasar, dan tidak sopan walaupun ia akhirnya berubah menjelang akhir cerita. Dapat dilihat bahwa Eva memiliki mata dengan sudut yang lebih tajam dan cenderung lebih kecil dibandingkan dengan karakter Nina.

b. Hidung

Tokoh yang jahat, kejam, serta kekurangan empati biasanya memiliki hidung yang cenderung lebih tajam atau lebih tinggi dibandingkan dengan

tokoh yang baik. Dalam film animasi tahun 1977 yang berjudul *The Rescuer*, tokoh Madame yang merupakan tokoh wanita dewasa dengan kepribadian yang kejam tampak memiliki hidung yang jauh lebih tajam jika dibandingkan dengan tokoh Penny yang merupakan anak yang polos.



Gambar 3.4.3.3 Perbedaan hidung tokoh anak Penny (kiri) dengan tokoh Madame (kanan)

(sumber : *The Rescuer*, 1977)

Begitu pula dengan tokoh Maleficent dan tokoh Aurora dalam film *The Sleeping Beauty* pada tahun 1959. Tokoh Maleficent memiliki hidung yang lebih tinggi dan tajam dibandingkan dengan tokoh Aurora yang memiliki hidung yang cenderung lebih bulat walaupun tokoh Maleficent dan tokoh Aurora sama-sama merupakan wanita dewasa.



Gambar 3.4.3.4 Perbandingan hidung tokoh Aurora (kiri) dengan Maleficent (kanan)
(sumber : *Sleeping Beauty*, 1969)

c. Mulut

Karakter yang pesimis biasanya memiliki bentuk mulut yang mengarah kebawah. Bentuk mulut yang mengarah kebawah berarti bahwa orang tersebut kurang percaya akan kemajuan dan kenaikan suatu hal (McCarthy, 2007, hlm. 217). Tokoh-tokoh yang pesimis dalam serial kartun dan animasi sering digambarkan dengan mulut yang mengarah kebawah pada kedua ujungnya, contohnya adalah tokoh Annie Leonart dari *Shingeki no Kyoji* (2013), Daria Morgendorffer dari serial TV *Daria* (1997), dan Tomoko Kuroki dari serial animasi *Watamote* (2013).



Gambar 3.4.3.5 Tokoh-tokoh dengan kepribadian pesimis
(sumber : dokumentasi pribadi)

Sedangkan tokoh-tokoh yang lebih percaya diri dan optimis biasanya digambarkan dengan bentuk mulut yang mengarah keatas serta mulut yang terbuka lebar. Contoh dari beberapa tokoh tersebut adalah karakter Sasha dari *Shingeki no Kyojin* (2013) dan Yu Naruse dari *Watamote* (2013).



Gambar 3.4.3.6 Tokoh-tokoh dengan kepribadian optimis
(sumber : dokumentasi pribadi)

3.4.4. Busana dan Properti

A. Mahasiswi Universitas

Penulis menggunakan beberapa acuan untuk busana dan properti tokoh yang dua-duanya berstatus sebagai mahasiswa. Mulai dari foto-foto hasil dokumentasi pribadi dan juga observasi visual.



Gambar 3.4.4.1 Mahasiswi-Mahasiwi UMN
(sumber : dokumentasi pribadi)

Foto mahasiswi yang pertama adalah seorang mahasiswi jurusan jurnalistik bernama Evelyn. Ia terlihat memakai kaos berwarna coklat kayu yang ditutupi oleh jaket berwarna putih, dipadukan dengan jeans dan *flat shoes* warna hitam tanpa tali, dengan kacamata. Properti yang ia bawa berupa tas tengeng berwarna hitam yang berisi handphone dan buku kecil. Narasumber yang kedua adalah mahasiswi Ilmu komunikasi bernama Aurelia yang memakai kaos tipis berwarna abu-abu dan celana bahan ketat berwarna hitam dengan *flat shoes* bertali yang berwarna hitam. Ia terlihat sedang membawa tas tengeng kecil berwarna hitam yang berisi Handphone dan sedikit peralatan menulis.

Narasumber yang ketiga adalah mahasiswi bernama Cindy Caroline. Ia memakai kaos dengan kerah berwarna merah, dipadukan dengan jeans biru, sepatu datar bertali warna merah, memakai KTM dan membawa tas tengeng. Mahasiswi bernama Mudita memakai baju ketat warna coklat, celana bahan berwarna hitam, *flat shoes* warna biru, membawa tas tengeng dan memegang Handphone-nya. Mahasiwi selanjutnya adalah Evelyn yang memakai kemeja putih garis-garis merah yang ditutupi dengan jaket bercorak hijau dan hijau lumut. Ia memakai celana bahan ketat, *flat shoes* berwarna biru gelap, memakai KTM dan membawa tas tengeng. Ia juga mengenakan kacamata. Sedangkan mahasiswi bernama Alicia dari jurusan DKV memakai kaos berwarna kuning dipadukan dengan jeans dan *flat shoes* berwarna putih dan bertali. Ia memakai KTM, membawa tas tengeng dan memegang Handphone ditangannya.

Dari hasil foto-foto tersebut dapat disimpulkan bahwa busana yang sering dipakai oleh mayoritas mahasiswi universitas adalah kaos, dan untuk celana yang sering dipakai oleh mayoritas adalah celana bahan. Sepatu yang mereka pakai adalah *flat shoes*. Sementara barang-barang atau properti yang selalu dibawa oleh mahasiswi saat berada di Universitas adalah kartu mahasiswa, tas, dan juga *handphone*.

B. Miss Universitas

Foto-foto finalis miss Universitas serta miss Universitas Multimedia Nusantara digunakan sebagai acuan untuk penampilan tokoh Novi yang berprofesi sebagai miss Universitas.



Gambar 3.4.4.2 Busana *Mr* dan Miss UMN

(sumber : dokumentasi pribadi)

Dalam acara pelantikan, finalis yang akhirnya menjadi Miss UMN biasanya mengenakan sebuah gaun bermotif batik, yang disertai dengan selempang bertuliskan Miss Universitas, dengan mahkota di kepala. Gaun

yang dikenakan sopan dan berlembang, dengan panjang dari atas lutut sampai mendekati bagian telapak kaki.



Gambar 3.4.4.3 Pemenang Miss UMN beserta dengan finalis Miss UMN
(sumber : dokumentasi pribadi)

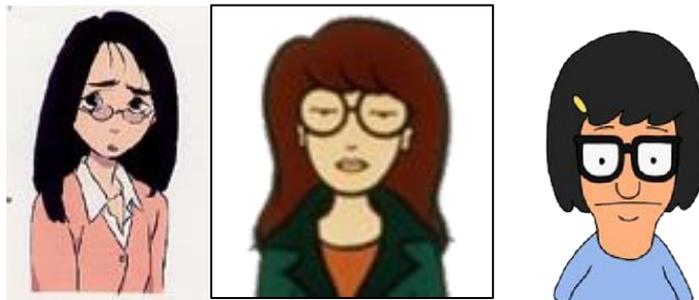
Terlihat bahwa miss Universitas beserta dengan finalis miss Universitas mengenakan sepatu hak tinggi.



Gambar 3.4.4.4 Finalis Miss UMN dalam acara Radio
(sumber : dokumentasi pribadi)

Dalam kegiatan universitas sehari-hari, terlihat bahwa mahasiswi dengan gelar Miss Universitas memakai pakaian yang sering dipakai oleh mahasiswi di kampus pada umumnya, yaitu kaos dan kemeja yang disertai dengan celana bahan. Namun mereka memakai selempang yang biasa menunjukkan status dan gelar mereka menjadi miss Universitas.

C. Tokoh-tokoh dengan kemampuan sosial yang buruk



Gambar 3.4.4.5 *Nerd characters in animated series*

(sumber : dokumentasi pribadi)

Tokoh-tokoh dengan kemampuan untuk berinteraksi sosial yang buruk dan juga introvert biasanya memiliki kacamata sebagai salah satu properti yang mereka kenakan. Contohnya seperti tokoh Tsukiko Sagi dari serial *Paranoia Agent* (2004), tokoh Daria Morgendorffer dari serial animasi *Daria* (1997), dan juga Tina Bechler dari serial animasi *bob's burgers* (2011).

3.4.5. Warna

Berdasarkan acuan dari Tillman (2012, hlm. 115) tentang perubahan *shade* dalam warna dalam rancangan desain tokoh yang dapat langsung membedakan kesan

yang dipancarkan oleh tokoh. Warna-warna yang *shade*-nya lebih tebal atau lebih *bold*, biasanya untuk menggambarkan tokoh karakter yang lebih “keras”, sedangkan warna yang lebih *shade*-nya lebih tipis atau lebih *soft* digunakan dalam desain tokoh dengan karakter yang lebih “lembut”. Film animasi berjudul *The Rescuer* mengaplikasikan teori ini pada tokoh-tokohnya. Tokoh yang licik dan jahat biasanya memiliki warna yang cenderung *bold*, seperti warna merah marun, ungu gelap, dan hitam. Sedangkan tokoh yang polos diberikan warna yang lebih *soft*.



Gambar 3.4.5.1. Warna tokoh baik dan tokoh jahat Disney

((sumber : Walt Disney Studio)

Tokoh anak bernama Penny ini mempunyai warna kuning pucat yang menggambarkan ketakutan dan insecurity dari dirinya dikarenakan ia sering diperlakukan dengan tidak baik oleh tokoh Madame. Sedangkan warna khas dari tokoh Madame adalah warna merah marun atau merah gelap yang menandakan sifatnya yang galak, pemarah, kasar, agresif, dan jahat.

Menurut (Scheme & Cerrato, 2012), warna kuning pucat menghasilkan psikologi tidak sabaran dengan *inferiority complex* dan warna merah gelap menghasilkan keagresifan dan sisi yang kejam.

3.5. Proses Perancangan

Dalam proses merancang tokoh, pertama-tama perhatikanlah tridimensional dari masing-masing tokoh yang akan dirancang.

Tabel 3.5.1 Tridimensional tokoh Maya dan Novi

	Maya	Novi
Psikologis	<ul style="list-style-type: none"> • Bersifat tertutup • Kurang percaya diri • Kurang dapat bersosialisasi dengan baik • Pesimis • Ingin keadilan • Egois 	<ul style="list-style-type: none"> • Kejam • Licik • Manipulatif • Narsistik • Egois • Percaya diri • Optimis • Ambisius
Sosiologis	<ul style="list-style-type: none"> • Terkenal sebagai mahasiswi yang tertutup dan aneh • Sikapnya yang diam menjadikannya target 	<ul style="list-style-type: none"> • Miss Universitas Bina Bangsa angkatan 2017 • Terkenal sebagai mahasiswi yang sangat cantik, pandai, dan ramah

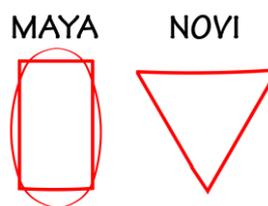
	bullying yang mudah	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswi populer dikelasnya
Fisiologis	<ul style="list-style-type: none"> • Rambut pendek berwarna coklat • Memakai kacamata • Memakai jaket warna abu-abu tipis • Memakai kaos warna kuning pucat disertai dengan celana bahan warna abu-abu • Bentuk tubuh kurus • Proporsi badan 5 setengah kepala 	<ul style="list-style-type: none"> • Rambut panjang sepinggang berwarna hitam • Memakai kaos berlengan tajam berwarna merah • Memakai celana bahan ketat warna hitam • Bagian dada dan pinggul menonjol • Proporsi badan lebih dari 6 kepala • Memakai make up tebal untuk mempercantik wajahnya

3.5.1. Eksplorasi bentuk

Tahap awal yang dilakukan dalam proses perancangan karakter adalah mencari dan menentukan bentuk dasar utama untuk desain tubuh tokoh. Bentuk dasar

tokoh direncanakan sebagaimana mungkin untuk menampilkan impresi dari karakter tokoh tersebut.

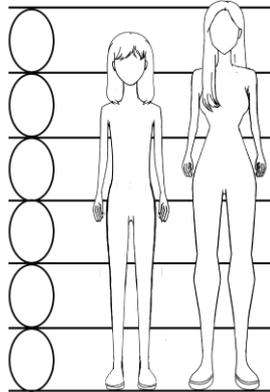
Maya adalah tokoh protagonis dengan sifat yang kaku, tertutup, dan sensitif. Oleh karena itu penulis menentukan bentuk dasar untuk tokoh Maya berubah menjadi yang merupakan lingkaran yang dicampur dengan persergi. Sedangkan watak tokoh tokoh Novi yang watak utamanya adalah licik, kejam, dan manipulatif. Oleh karena itu, perancang mengeksplorasi dan mencari bentuk dasar yang tepat untuk Novi dan mendapatkan bentuk segitiga yang biasanya digunakan untuk menggambarkan tokoh antagonis utama yang bersifat licik.



Gambar 3.5.1.1 Bentuk dasar tokoh Maya & Novi
(sumber : dokumentasi pribadi)

Setelah mendapatkan bentuk dasar tokoh Maya dan Novi, perancang kemudian menentukan bentuk tubuh dan proporsi badan untuk tokoh Maya dan Novi. Perancang memilih bentuk tubuh *ectomorph* (kurus dan tinggi) sebagai bentuk tubuh Maya untuk menggambarkan ketidakpercayaan diri yang ada dalam sifat Maya. Untuk tokoh Novi, penulis memilih bentuk tubuh *mesomorph*, bentuk tubuh yang atletis dan sempurna dapat menggambarkan keagresifan yang ada dalam diri Novi. Proporsi tokoh Maya dibuat seperti standar wanita dewasa pada umumnya yaitu 5 setengah kepala. Sementara proporsi badan tokoh Novi dibuat lebih tinggi dari standar wanita dewasa pada umumnya yaitu lebih dari 6 kepala.

MAYA NOVI



Gambar 3.5.1.2 Proporsi serta bentuk tubuh tokoh Maya & Novi

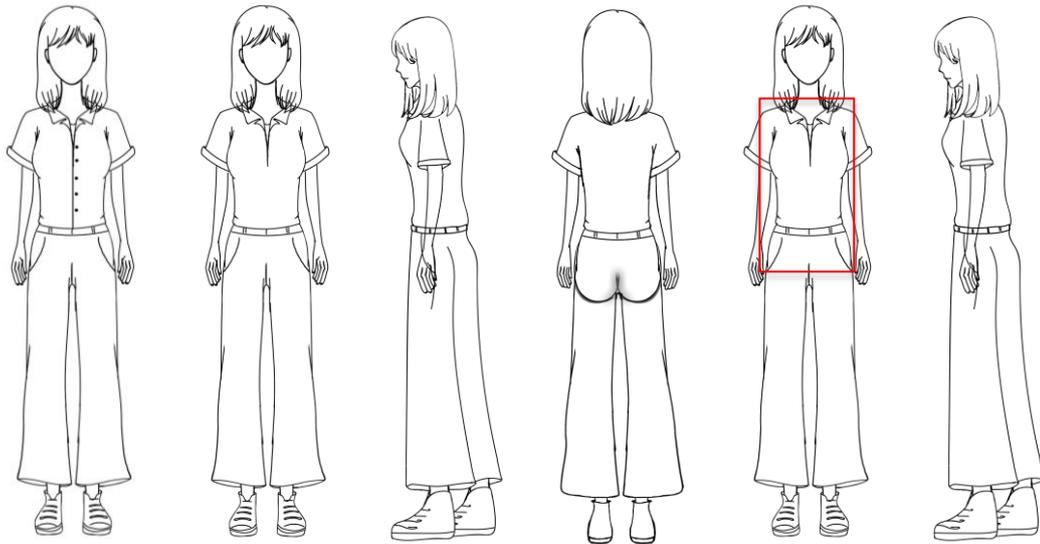
(sumber : dokumentasi pribadi)

Perancangan kemudian mengaplikasikan bentuk dasar tokoh kepada gaya desain tokoh yang semi realis atau *lead character*.

3.5.2. Eksplorasi Busana

Berdasarkan acuan dari hasil observasi visual dan dokumentasi lapangan, busana yang sering digunakan oleh mahasiswi-mahasiswi pada umumnya yaitu kaos yang disertai dengan celana bahan dan *flat shoes*. Eksplorasi busana tokoh terbagi dua tahap, antara lain cerita sebelum direvisi dan sesudah direvisi.

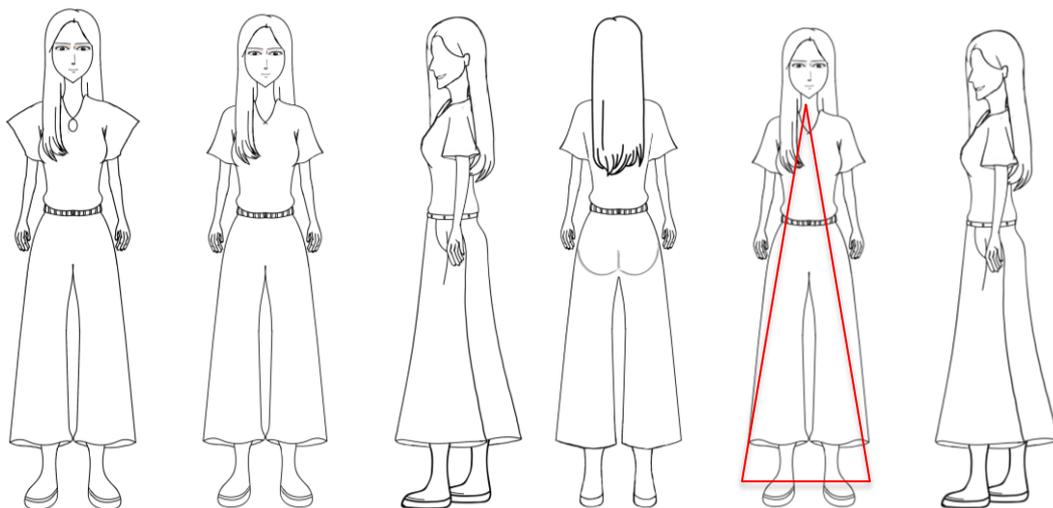
a) Sebelum direvisi



Gambar 3.5.2.1 Eksplorasi Busana Maya

(sumber : dokumentasi pribadi)

Sebelum direvisi, desain busana untuk tokoh Maya hanya berupa kaos dengan kerah yang berlempang pendek dan pada ujung lengannya terlipat. Kaosnya itu dipadukan dengan celana bahan yang sedikit melebar pada bagian bawah. Ia juga memakai sepatu datar yang bertali.

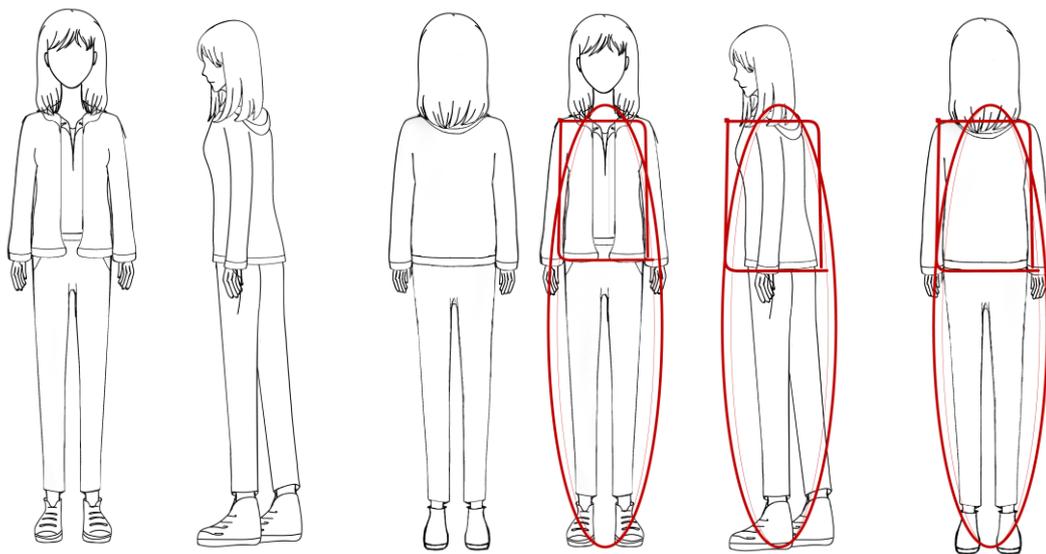


Gambar 3.5.2.2 Eksplorasi Busana tokoh Novi

(sumber : dokumentasi pribadi)

Sementara rancangan busana untuk tokoh Novi sebelum direvisi berupa kaos berkerah *V neck*, berlengan pendek yang menyibak kesamping, dan celana bahan yang sangat melebar pada bagian bawah. Ia memakai *flat shoes* dengan alas yang tingginya sekitar 5 cm.

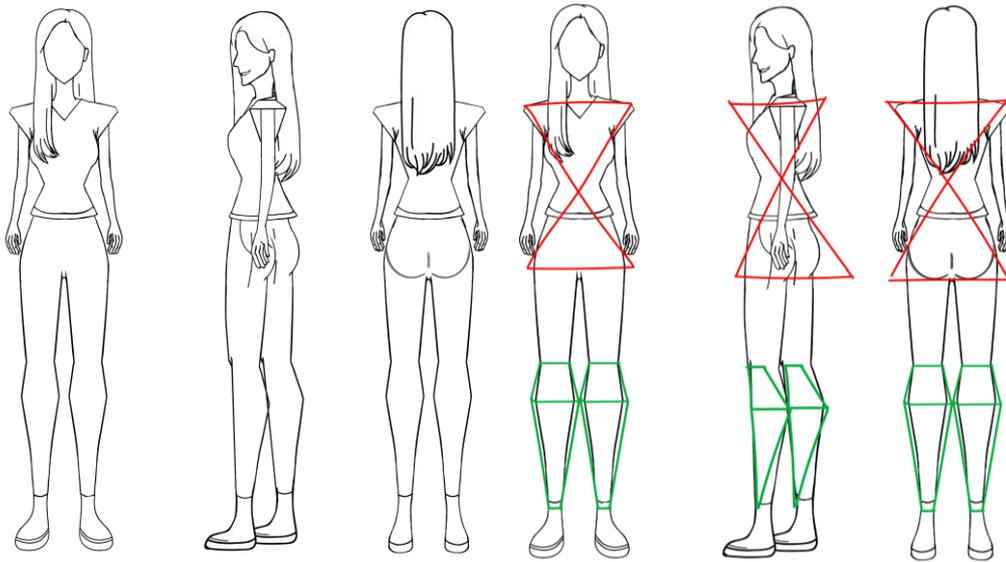
b) Sesudah direvisi



Gambar 3.5.2.3 Busana tokoh Maya

(sumber : dokumentasi pribadi)

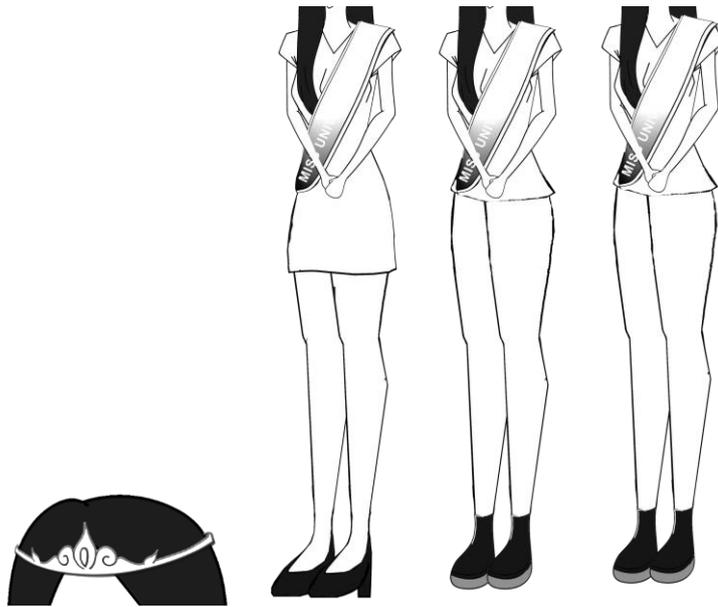
Setelah cerita direvisi, tokoh Maya memakai jaket yang menutupi kaos berkerah yang ia pakai. Celana bahannya juga tidak lagi melebar, namun pas dengan kakinya. Sedangkan sepatunya tetap sama, yaitu *flat shoes* dengan tali.



Gambar 3.5.2.4 Busana tokoh Novi

(sumber : dokumentasi pribadi)

Sedangkan busana untuk tokoh Novi dalam aktivitasnya sebagai mahasiswa biasa memperlihatkan badannya yang bagus, dipilihlah kaos ketat dengan lengan yang meruncing, kaos berkerah V, dan celana ketat yang membaluti lekuk kakinya. Sedangkan sepatunya tetap sama, yaitu *flat shoes* dengan tali. Perubahan desain busana pada tokoh cukup signifikan dibandingkan dengan tokoh Maya karena pakaian Novi yang sebelumnya dianggap tidak “*stylist*”, walaupun tokoh Novi adalah seorang mahasiswa yang terkenal *stylist*.



Gambar 3.5.2.5 Busana dan atribut tokoh Novi sebagai miss Universitas
(sumber : dokumentasi pribadi)

Sebagai miss Universitas, busana tokoh Novi dibuat mirip dengan busana mahasiswi-nya, hanya saja bajunya dibuat menjadi gaun dengan panjang diatas lutut. Ia juga mengenakan sepatu hak tinggi dibandingkan sepatu data. Ditambah dengan mahkota dan atribut selempang bertuliskan miss Universitas.

3.5.3. Eksplorasi Bentuk wajah

Berikutnya adalah menentukan bentuk wajah tokoh Maya dan tokoh Novi. Pada tokoh Maya, wajahnya dibuat dengan bentuk wajah segitiga dan hanya diperhalus dengan bulatan agar bagian dagu tidak membentuk sudut tajam. Sedangkan pada tokoh Novi wajahnya berbentuk segitiga runcing dengan dagu yang membentuk sudut lancip.



Gambar 3.5.3.1 Bentuk wajah tokoh Maya (kiri) dan Novi (kanan)

(sumber : dokumentasi pribadi)

3.5.4. Eksplorasi fitur wajah

Fitur wajah tokoh Maya dan Novi dirancang berdasarkan acuan hasil observasi visual dan teori McCarthy (2007). Sebelum cerita direvisi, baik Maya dan Novi sama-sama digambarkan sebagai tokoh yang kejam dan memiliki empati yang sedikit walaupun Novi lebih ekstrim. Oleh karena itu untuk menggambarkan sifat Maya yang cenderung kejam maka Maya memiliki mata yang berukuran kecil dan cukup tajam, walaupun mata Novi masih lebih tajam dibandingkan dengan mata Maya.



Gambar 3.5.4.1 Bentuk mata tokoh Maya (kiri) dan Novi (kanan) sebelum direvisi

(sumber : dokumentasi pribadi)

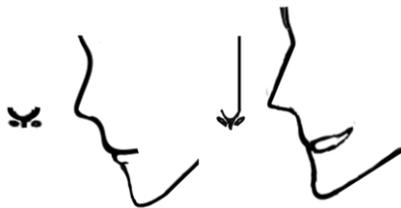
Setelah cerita di revisi, Mata Maya memiliki mata dengan ukuran yang lebih besar dan bentuknya lebih bulat dibandingkan dengan desain mata yang sebelumnya, sedangkan Novi didesain dengan mata yang lebih tajam yang sudut runcingnya lebih terlihat serta ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan matanya yang sebelumnya.



Gambar 3.5.4.2 Bentuk mata tokoh Maya (kiri) & Novi (kanan)

(sumber : dokumentasi pribadi)

Hidung tokoh Maya adalah didesain dengan hidung dengan ujung yang kecil, yang berarti bahwa dia adalah orang yang sensitif, mudah terpengaruh, dan moody. Dibandingkan dengan hidung Novi, hidung Maya cenderung lebih rendah dan ujungnya lebih bulat. Sementara hidung Novi didesain lebih tinggi, lebih runcing, dan lebih tajam dibandingkan dengan tokoh Maya, dengan ujung yang kecil.



Gambar 3.5.4.3 Bentuk hidung tokoh Maya (kiri) & Novi (kanan)

(sumber : dokumentasi pribadi)

Maya memiliki bentuk mulut yang mengarah kebawah, untuk menunjukkan dirinya adalah orang yang cenderung pesimis. Sementara mulut tokoh Novi mengarah keatas untuk menunjukkan karakternya yang lebih percaya diri.



Gambar 3.5.4.4 Bentuk mulut tokoh Maya (kiri) & Novi (kanan)

(sumber : dokumentasi pribadi)

Fitur wajah Novi secara keseluruhan menyiratkan kepribadiannya yang manipulatif, sedangkan fitur wajah Maya secara keseluruhan menyiratkan kepribadiannya yang

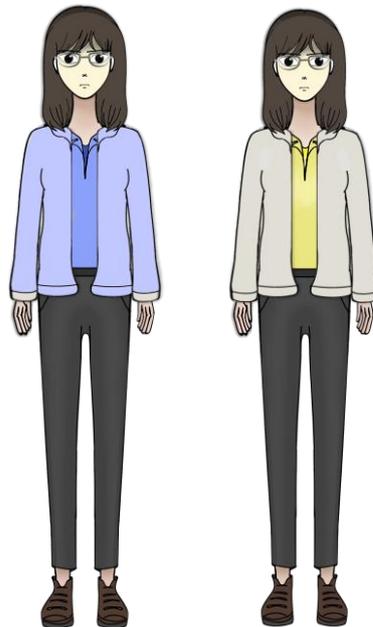


3.5.4.5 Fitur wajah tokoh Maya (kiri) & Novi (kanan)

(sumber : dokumentasi pribadi)

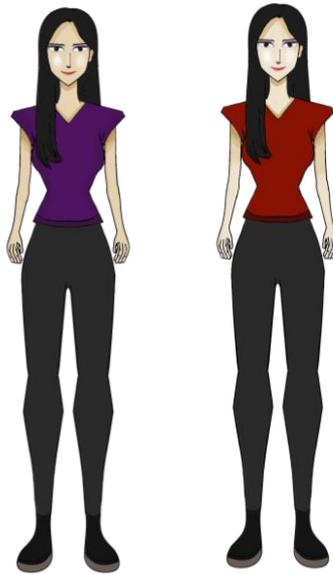
3.5.5. Eksplorasi Warna

Perancang juga melakukan beberapa eksplorasi warna pada tokoh Maya dan tokoh Novi.



Gambar 3.5.5.1 Eksplorasi warna tokoh Maya

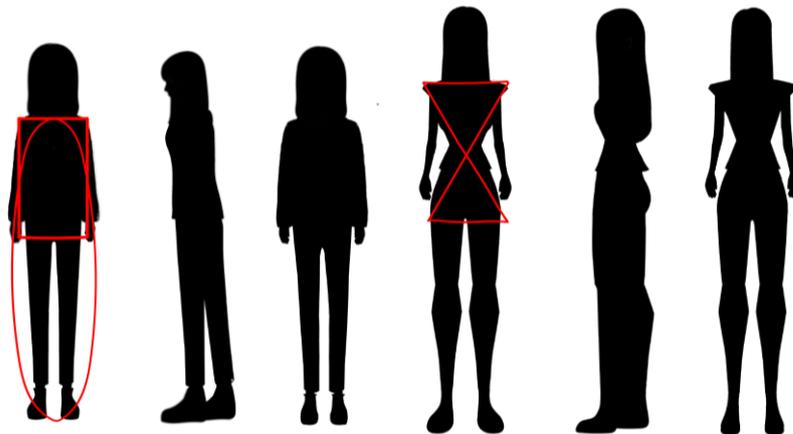
(sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 3.5.5.2 Eksplorasi warna tokoh Novi
(sumber : dokumentasi pribadi)

3.5.6. Siluet

Setelah mendapatkan hasil eksplorasi bentuk dasar, bentuk tubuh, dan busana tokoh, penulis membuat siluet tokoh.

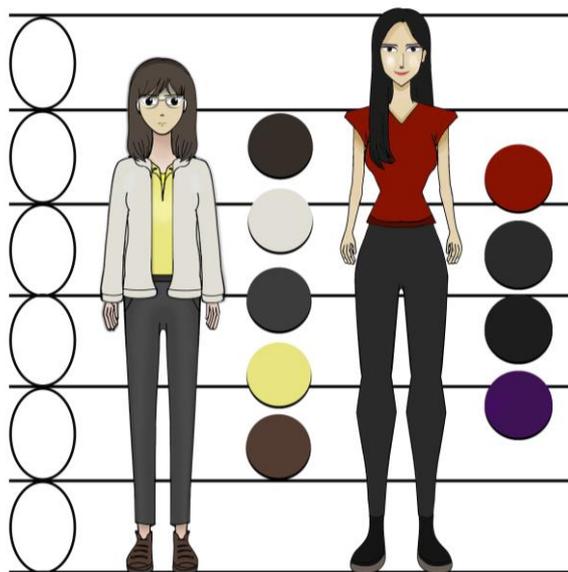


Gambar 3.5.6.1 Siluet Tokoh Maya (kiri) & Novi (kanan)
(sumber : dokumentasi pribadi)

Salah satu kegunaan dari siluet tokoh ini adalah untuk melihat bagaimana tokoh dikenali hanya dari bayangan tokoh tersebut. Untuk pembuatan siluet tokoh,

desain tokoh hanya perlu diberi warna hitam. Siluet untuk tokoh Maya yang dihasilkan lebih halus dibandingkan dengan tokoh Novi yang siluetnya memiliki berbagai sudut tajam.

3.5.7. Model Sheet



Gambar 3.5.7.1 *Model sheet* tokoh Maya (kiri) & Novi (kanan)

(sumber : dokumentasi pribadi)

Penulis juga membuat model sheet untuk tokoh Maya dan tokoh Novi. *Model sheet* yang dibuat memperlihatkan perbedaan bentuk, proporsi, dan tinggi badan antara tokoh Novi dengan tokoh Maya. Novi terlihat lebih tinggi dengan bagian tubuh yang lebih memiliki lengkung dibandingkan Maya. Selain hal-hal tersebut, *model sheet* ini juga memperlihatkan perbedaan dalam pilihan warna dalam desain tokoh.