Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB III

METODOLOGI

1.1 Gambaran Umum

Perancangan tokoh Surya dan Indra dilakukan penulis agar dapat menyampaikan gambaran anak yang bermain kelereng menggunakan gaya penggambaran *manga* dalam film animasi pendek 2D "I Remember When". Film ini bergenre aksi dan komedi yang bercerita tentang pertarungan kelereng anak-anak menggunakan imajinasinya. Metode kualitatif digunakan penulis dalam pengumpulan data melalui membaca literatur, *forum group discussion* yang sudah dilakukan, foto, serta film. Penulis menganalisis dan mengaitkan satu sama lain data yang didapatkan melalui cara-cara yang sudah disebutkan.

1.1.1 Sinopsis

Surya adalah anak berusia 10 tahun yang gemar nonton *anime* di TV dan bermain kelereng. Dia merupakan anak yang berasal dari keluarga dengan kondisi ekonomi mengengah. Surya paling jago bermain kelereng di lingkungan nya namun semua berubah sejak Indra, seorang anak pindahan datang. Indra adalah sosok anak yang sebenarnya cukup pintar. Mereka bermain kelereng dengan menggunakan jurus-jurus yang berasal dari imajinasi mereka. Surya awalnya meremehkannya namun pada akhirnya dikalahkan oleh Indra dalam suatu permainan kelereng. Surya menerima kekalahannya dan mereka akhirnya menjalin pertemanan hingga dewasa.

1.1.2 Posisi penulis

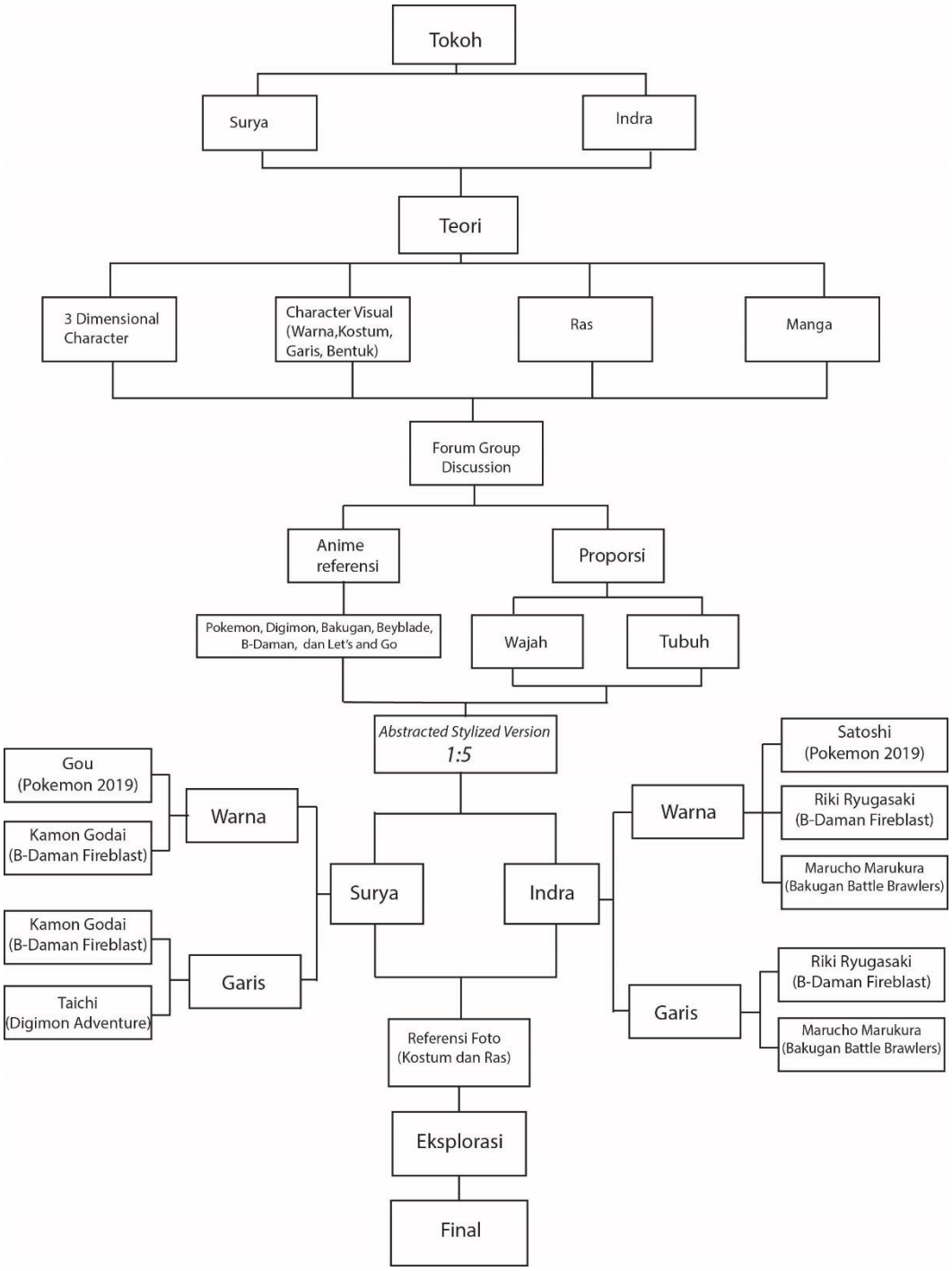
Posisi penulis dalam proyek tugas akhir ini adalah sebagai *character designer*. Penulis juga membantu sebagai *colorist*. Penulis merancang dua karakter di dalam film animasi pendek ini. Perancangan karakter dilakukan agar sesuai dengan cerita yang telah dibuat.

1.2 Tahapan kerja

Pertama-tama penulis membedah cerita untuk mendapatkan gambaran. Kemudian penulis melakukan studi literatur dalam mencari teori-teori yang dibutuhkan untuk merancang tokoh seperti *three dimensional character*, garis, bentuk, warna, ras, serta proporsi wajah dan tubuh pada gaya penggambaran *manga*.

Kemudian penulis melakukan observasi nyata anak laki-laki yang suka bermain serta mencari di Internet referensi anak bermain kelereng. *Forum Group Discussion* juga dilakukan oleh penulis pada 5 Maret 2020. Kegiatan ini dilaksanakan terhadap 6 orang responden . 3 orang dengan rentang usia 20-24 tahun dan 3 orang dengan rentang usia 25-29 tahun. Upaya tersebut dilakukan untuk mendapatkan data gaya visual yang diminati serta alasannya. studi eksisting berdasarkan karakter apaaa yang sudah ada.

Dari data-data yang di dapat, penulis kemudian melakukan bimbingan dan eksplorasi perancangan karakter.



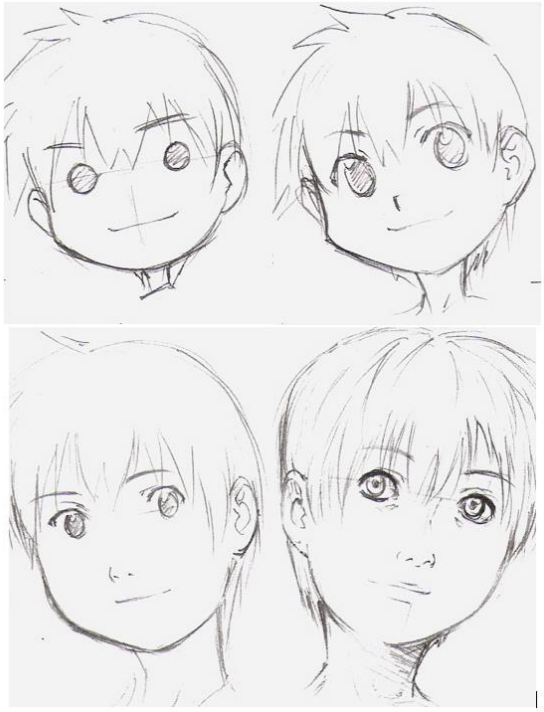
Gambar 3.1 Skema Perancangan

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

1.3 Acuan

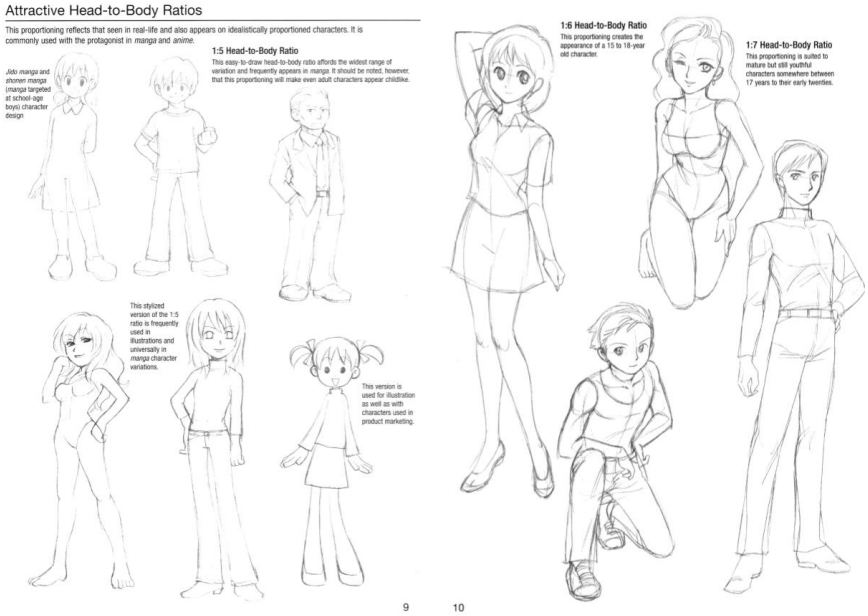
1.3.1 Kesimpulan Hasil FGD (Forum Group Discussion)

FGD yang telah dilaksanakan pada 5 Maret 2020 kepada 6 orang responden. 3 orang dengan rentang usia 20-24 tahun dan 3 orang dengan rentang usia 25-29 tahun. Kesimpulan dari FGD ini ialah referensi visual *anime* yang menurut mereka cocok dengan cerita yang ada adalah dari anime seperti *Pokemon, Digimon, Bakugan, Beyblade, B-Daman, dan Let's and Go* . Proporsi wajah yang dirasa sesuai yaitu *abstracted stylized version.* Proporsi tubuh yang sesuai adalah 1:5.



Gambar 3.2 Opsi gaya penggambaran proporsi wajah yang diberikan

(Hayashi, Matsumoto, & Morita, 2005, hlm. 25)

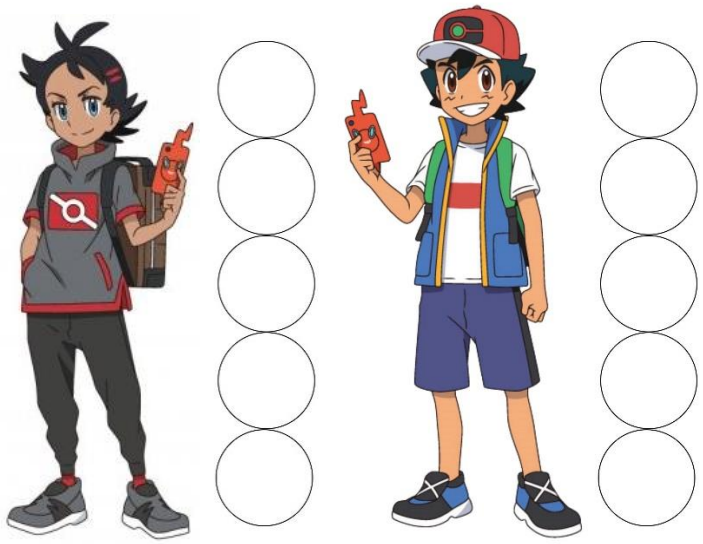


Gambar 3.3 Opsi gaya penggambaran proporsi tubuh yang diberikan

Hayashi, Matsumoto, & Morita, 2005, hlm.

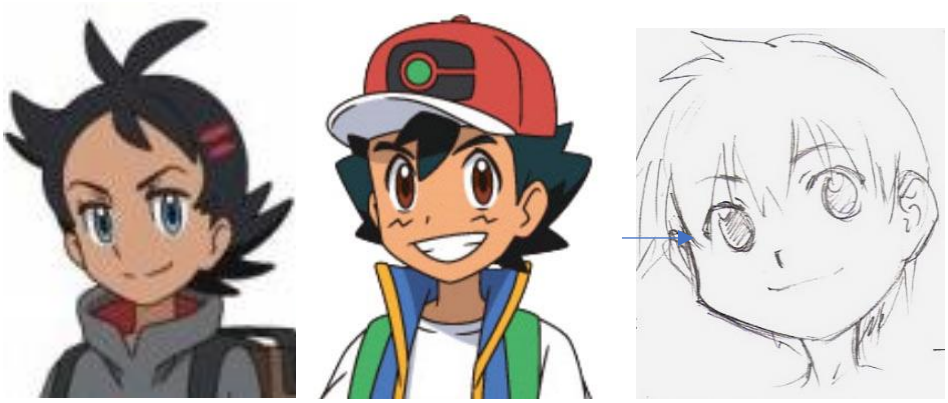
1.3.2 Referensi Gaya Penggambaran dan Proporsi

Referensi dari beberapa film animasi yang dijadikan acuan gaya penggambaran adalah Pokemon, Digimon, B-Daman, Bakugan, Beyblade. Semuanya memiliki kesamaan latar belakang cerita tentang *battle* anak-anak. Untuk referensi proporsi, penulis mengambil dari *anime* Pokemon



Gambar 3.4 Referensi Proporsi 1:5 dari tokoh Gou dan Satoshi dari anime Pokemon

(https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Ash_Ketchum)



Gambar 3.5 Referensi proporsi abstracted stylized version dari anime Pokemon

(https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Ash_Ketchum)

Penulis juga menemukan bahwa *anime-anime* tersebut memiliki persamaan dari gaya penggambaran manga dan proporsi yang digunakan. Gaya penggambaran yang digunakan adalah *abstracted stylized version* dan proporsi yang digunakan adalah 1:4 hingga 1:5 sesuai dengan hasil FGD yang sudah dilakukan.

1.3.3 Tokoh Surya

1.3.3.1 Three Dimensional Character Surya

a. Dimensi Fisiologis

Seorang anak kecil yang berusia sekitar 10 tahun. Dia memiliki tinggi badan sekitar 140 cm dan berat badan 35 kg. Postur tegak serta memiliki ras *Malayan Mongoloid* sehingga dia memiliki rambut hitam, kulit sawo matang, mata yang cukup besar. Kostum Surya mengenakan kaos dan celana olahraga. Dia mengenakan celana olahraga karena merupakan sosok anak yang suka kegiatan olahraga. Surya juga mengenakan topi agar tidak kepanasan dan karena disuruh ibunya juga.

b. Dimensi Psikologis

Sifat yang dimiliki Surya adalah ceria, bersemangat, imajinatif (membayangkan “ular api” keluar dari kelerengnya karena efek terinspirasi dari animasi yang di tonton), sombong, mudah bergaul, bisa menerima kekalahan, dan bersemangat. Surya memiliki rasa percaya diri yang tinggi

sehigga memiliki postur tegak dan memiliki tatapan yang berapi-api. Surya memiliki kepribadian *Ekstrovert* (terbuka, suka bersosialisasi).

c. Dimensi Sosiologis

Surya tumbuh dengan keluarga yang harmonis serta berasal dari kalangan menengah. Ayahnya merupakan pegawai negeri dan ibunya merupakan ibu rumah tangga. Surya tinggal di perkampungan di pinggir kota. Nilai pelajarannya di sekolah biasa saja bahkan sesekali remidi. Pelajaran kesukaannya adalah olahraga dan pelajaran yang dibenci adalah matematika. Dia memiliki hobi menonton *anime* di tv dan kemudian menyalurkan imajinasinya dengan bermain kelereng.

1.3.3.2 Studi Eksisting Surya

Penulis menginginkan sosok yang bersemangat, keras kepala, sombong, pantang menyerah, namun ramah, senang berteman, kuat untuk sosok Surya dan sosok yang lebih tenang, polos, pintar untuk sosok Indra. Hal tersebut dilakukan untuk membuat sifat yang cukup kontras namun mereka tetap memiliki beberapa persamaan.

1.3.3.2.1 Gou (Pokemon 2019)

Gou adalah seorang peserta camp pokemon professor Okido. Dia adalah anak yang bersemangat serta mengetahui cukup banyak tentang pokemon namun sombong dan keras kepala. Gou digunakan sebagai acuan dalam merancang Surya karena memiliki persamaan sifat dan usia. Penulis

mengambil aspek alis dan warna dari Gou yang mempunyai warna merah dan hitam. Hal tersebut dikarenakan menurut White (2009), sudut tajam memiliki arti agresif. Sloan (2015) mengatakan bahwa warna merah memiliki arti kekuatan, cinta, semangat, energi, bahaya, dan kemarahan. Bellantoni (2013) juga menyatakan bahwa warna merah semangat, kekuatan, kekhawatiran, agresif, ceria, marah, romantis, dan cepat. Dalam hal ini, merah digunakan karena kesamaan arti kekuatan, semangat, agresif, dan energi. Gaya penggambaran Gou sendiri menggunakan *abstracted stylized version manga* sesuai dengan hasil *forum group discussion*. Menurut Morita, et al. (2005) Proporsi wajah *abstracted stylized version* memiliki ciri mata yang lebih besar, hidung dan mulut yang lebih disederhanakan, serta leher yang dibuat lebih kecil. Biasanya digunakan pada *kodomo manga* ataupun *shounen manga.* Proporsi tubuh Gou juga 1:5 sesuai dengan hasil *forum group discussion.* Menurut Morita, et al. (2005) Jenis penggambaran ini biasanya digunakan pada *kodomo manga* dan *shounen manga*. Tersusun dari 5 kepala.

Gambar 3.6 Gou

(https://www.serebii.net/anime/epiguide/pokemon/characters.jpg)

1.3.3.2.2 Kamon Godai (B-Daman Fireblast)

Kamon adalah protagonist dalam anime B-Daman Fireblast. Dia merupakan yang bersemangat, kurang bisa sabar, namun tidak cepat putus asa, ramah, dan kompetitif. Surya juga merupakan anak yang bersemangat, ramah, serta kompetitif, dan juga tidak mudah menyerah (saat dia mengeluarkan kelereng jitu nya untuk melawan Indra walaupun dia tahu Indra bukanlah lawan yang tidak mudah). Atas dasar beberapa kesamaan sifat tersebut, penulis mengambil Kamon sebagai acuan untuk Surya. Penulis mengambil aspek dominasi warna merah dan sudut tajam pada rambut dan alis. Hal tersebut dikarenakan menurut White (2009), sudut tajam memiliki arti agresif. Sloan (2015) mengatakan bahwa warna merah memiliki arti kekuatan, cinta, semangat, energi, bahaya, dan kemarahan. Bellantoni (2013) juga menyatakan bahwa warna merah semangat, kekuatan,

kekhawatiran, agresif, ceria, marah, romantis, dan cepat. Dalam hal ini, merah digunakan karena kesamaan arti kekuatan, semangat, agresif, dan energi.

Gambar 3.7 Kamon Godai

(https://vignette.wikia.nocookie.net/b-dapedia/images/a/a8/KamonGodaiOfficial.png/revision/latest?cb=20120928202750)

1.3.3.2.3 Tai Kamiya/ Taichi (Digimon Adventure)

Taichi adalah seorang salah satu anak yang mendapat digivice yang kemudian terdampar di suatu dimensi dan bertemu suatu makhluk Digimon (digital monster. Taichi sendiri adalah sosok yang bersemangat, keras kepala, dan tidak pantang menyerah. Surya dan Taichi memiliki kesamaan dari segi usia yang berdekatan serta sosok bersemangat, keras kepala, tidak pantang menyerah. Menurut White (2009), sudut tajam memiliki arti agresif. Hal tersebut cocok dengan sifat Taichi dan Surya. Aspek yang penulis ambil dari Taichi adalah rambut dan alis.

Gambar 3.8 Tai Kamiya/ Taichi

(https://vignette.wikia.nocookie.net/digimon/images/2/24/Taichi_%22Tai%22_Kamiya_t.gif/revision/latest?cb=20121019143002)

1.3.4 Tokoh Indra

1.3.4.1 Three Dimensional Character Indra

a. Dimensi Fisiologis

Indra berusia 10 tahun serta mempunyai ras *Malayan mongoloid* sehingga dia memiliki kulit sawo matang, rambut hitam, serta mata yang cukup besar. Dia memiliki tinggi 135 cm dan berat badan 30kg. postur tegak biasa. Kostum Indra adalah kaos dan celana pendek. Indra mengenaka celana kain karena agar nyaman saat bermain.

b. Dimensi Psikologis

Indra memiliki kelebihan sifat yaitu anak yang sabar,tidak mudah menyerah, imajinatif (imajinasi tinggi) dia suka membayangkan bahwa “burung es”

bisa keluar dari kelerengnya (terinspirasi jurus dari *anime* yang dia tonton). Indra memiliki ambisi anak -anak pada umum nya ingin mencari teman sebanyak-banyaknya, indra memiliki kelemahan yaitu harus menyesuaikan diri dengan lingkungan barunya karena dia memiliki kepribadian *ambivert. Ambivert* merupakan kepribadian yang bisa mengarah ke *ekstrovert* (terbuka, suka bersosialisasi) namun juga bisa mengarah ke *introvert* (tertutup, lebih ada energi ketika sendiri).

c. Dimensi Sosiologis

Indra adalah anak sekolah dasar kelas 4 yang nilainya lumayan bagus (kurang lebih 7- 8), memiliki hobi yaitu nonton tv dan main kelereng. Dia hidup bersama keluarganya, keluarganya berada di kelas menengah dan kondisi keluarganya harmonis. Indra tinggal di perkampungan di pinggir kota. Dia pindahan dari perkampungan dekat kota juga tetapi dari daerah yang berbeda. Perpindahan tersebut terjadi karena perpindahan dinas pekerjaan ayahnya. Ibunya merupakan merupakan ibu rumah tangga.

1.3.4.2 Studi Eksisting Indra

1.3.4.2.1 Ash Ketchum/ Satoshi (Pokemon 2019)

Satoshi adalah seorang peserta camp pokemon professor Okido yang berusia 10 tahun. Dia adalah anak yang ceroboh namun pantang menyerah. Indra memiliki banyak persamaan dengan Satoshi dari segi usia dan sifat. Aspek yang diambil dari Satoshi warna biru. Menurut Bellantoni (2013)

warna biru menggambarkan kepintaran serta ketenangan. Penulis juga mengambil proporsi wajah.

Gaya penggambaran Satoshi sendiri menggunakan abstracted stylized version manga sesuai dengan hasil *forum group discussion*. Menurut Morita, et al. (2005) Proporsi wajah *abstracted stylized version* memiliki ciri mata yang lebih besar, hidung dan mulut yang lebih disederhanakan, serta leher yang dibuat lebih kecil. Biasanya digunakan pada *kodomo manga* ataupun *shounen manga.* Proporsi tubuh Satoshi juga 1:5 sesuai dengan hasil *forum group discussion.* Menurut Morita, et al. (2005) Jenis penggambaran ini biasanya digunakan pada *kodomo manga* dan *shounen manga*. Tersusun dari 5 kepala.

Gambar 3.9 Satoshi

(https://www.serebii.net/anime/epiguide/pokemon/characters.jpg)

1.3.4.2.2 Riki Ryugasaki (B-Daman Crossfire, Fireblast)

Riki adalah seorang anak yang mengenal permainan B-Daman dari temannya. Riki dan Indra memiliki persamaan dalam hal tipe anak yang polos serta bersemangat namun mempunyai kemampuan yang luar biasa.

Menurut Bellantoni (2013) warna biru menggambarkan kepintaran serta ketenangan. Penulis mengambil aspek warna biru dari Riki untuk diterapkan pada Indra. Rambut Riki juga dijadikan acuan dalam merancang Indra. Rambut melengkung di atas namun ada sedikit sudut tajam dibagian poni nya. Sloan (2015) mengatakan bahwa Dinamisme, energi, dan alam dapat ditunjukkan dengan garis melengkung. Menurut White (2009), kesan agresif dapat ditunjukkan melalui garis yang tajam . Gaya penggambaran Riki juga menggunakan *abstracted stylized version*

Gambar 3.10 Riki Ryugasaki

(https://vignette.wikia.nocookie.net/b-dapedia/images/9/98/Kakeru.png/revision/latest?cb=20110929231652)

1.3.4.2.3 Marucho Marukura (Bakugan Battle Brawlers)

Marucho adalah pemain Bakugan yang berteman dengan Dan Kouso. Marucho sendiri merupakan anak yang pintar karena juga mengatur strategi dalam tim nya. Marucho terlihat seperti anak yang polos dan bersemangat namun pintar. Indra dan Marucho merupakan sama-sama anak yang polos dan bersemangat namun pintar.

Warna Marucho didominasi warna biru yang menurut Bellantoni (2013) memiliki arti ketenangan, kekuatan, serta kepandaian. Penulis mengambil warna biru pada Marucho. Menurut Bellantoni (2013) warna biru menggambarkan kepintaran serta ketenangan. Penulis mengambil aspek warna biru dari Riki untuk diterapkan pada Indra. Rambut Marucho juga dijadikan acuan dalam merancang Indra. Rambut melengkung di atas namun ada sedikit sudut tajam dibagian poni nya. Sloan (2015) mengatakan bahwa Dinamisme, energi, dan alam dapat ditunjukkan dengan garis melengkung. Menurut White (2009), kesan agresif dapat ditunjukkan melalui garis yang tajam .

Gambar 3.11 Marucho Marukura

(https://bakugan.fandom.com/wiki/Marucho_Marukura)

1.3.5 Referensi Foto

Penulis juga melakukan observasi nyata dan juga mencari dari internet sebagai tambahan pakaian yang biasanya dikenakan anak laki-laki di Indonesia saat bermain. Pakaian yang biasanya mereka kenakan ialah kaos dan celana pendek serta sendal jepit dan sendal selop. Kaos ada yang bermacam-macam. Penulis mengambil yang polos agar mempersingkat waktu pengerjaan. Celana pendek juga ada berbagai macam seperti celana olahraga dan juga celana kain. Ada pula yang mengenakan topi. Penulis juga mengambil aspek ras dari foto-foto berikut. Ras *Malayan mongoloid* yang memiliki kulit sawo matang, mata bulat dan sedikit lebar berwarna coklat atau hitam, dan rambut lurus atau bergelombang berwarna hitam.

Gambar 3.12 Referensi kostum anak-anak yang suka bermain di sore hari mengenakan kaos (ada yang polos), sendal jepit, celana olahraga, serta ada yang mengenakan celana kain.

(Dokumentasi pribadi,

https://www.kompasiana.com/image/bangauky/5e70e0afe03f2f42e4517662/isi-liburan-dengan-main-kelereng?page=2, https://obs.line-scdn.net/0hfzeoP4UpOVVYFhZCP89GAmFAOjpreipWPCBoSwh4Z2F9IH8ENHkiO3tBMDBzLn4LNiV-N31TZmIldHYDYiQ/w644)

Gambar 3.13 Referensi kostum anak bermain kelereng yang mengenakan topi dan referensi kostum anak bermain kelereng yang mengenakan sendal selop

(https://foto.tempo.co/read/9580/maraknya-video-game-kelereng-masih-digemari dan

https://www.inibaru.id/nuploads/1/ayobdg_bermain-kelereng.jpg)

Gambar 3.14 Referensi gaya rambut anak

(dokumentasi pribadi dan https://www.inibaru.id/nuploads/1/ayobdg_bermain-kelereng.jpg)

Tabel 3.1 analisis ciri fisik anak laki-laki di Indonesia

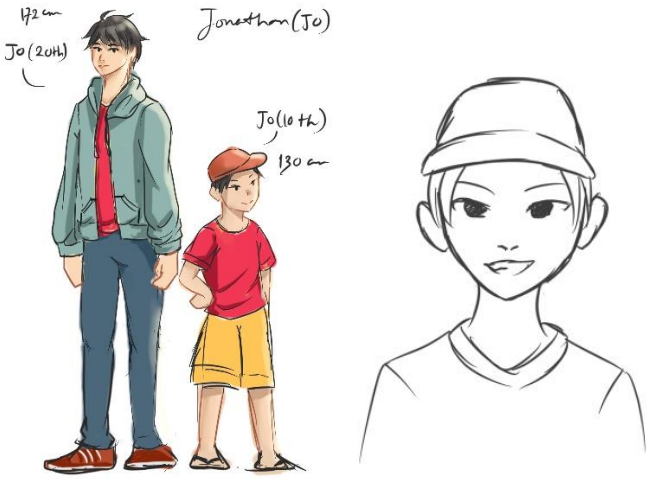
Foto	Hasil analisis foto
	- Rambut hitam lurus pendek poni sedikit yang pendek - Mata besar - Berkulit sawo matang - warna mata hitam
	- Rambut hitam lurus pendek dengan poni sedikit yang pendek dan rambut tajam - Mata besar dan berkelopak ganda -Berkulit sawo matang -warna mata hitam
	- Rambut hitam pendek - Mata sedikit lebih kecil dan berkelopak mata ganda - Kulit sawo matang - Mata hitam

	- Rambut hitam pendek dengan poni diujung kanan dan kiri yang agak Panjang\ - Wajah oval - Warna mata hitam

1.4 Proses Perancangan

1.4.1 Tokoh Surya

Awalnya nama Surya adalah Jonathan dan bercerita tentang perjalanan Jonathan dewasa mengenang masa lalunya saat bermain kelereng. Awalnya penulis membahas Jonathan saat dewasa dan saat masih anak-anak. Namun saat prasidang 1 diubah menjadi fokus permainan kelereng. Nama Jonathan diubah menjadi Surya agar terasa lebih lokal. Rancangan awal Surya juga berkesan kurang anak-anak .Bahan fokus penulis juga berubah menjadi Surya dan rival sekaligus temannya bernama Indra.

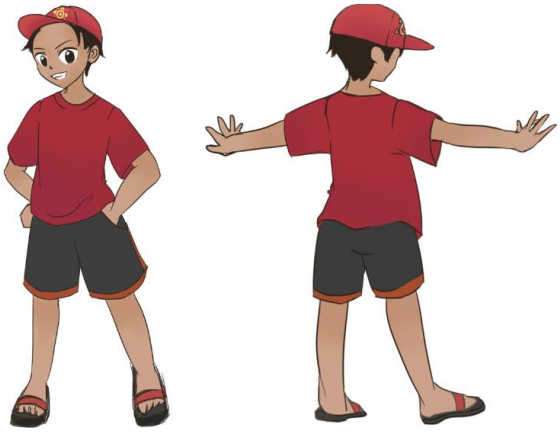


Gambar 3.15 Rancangan awal Surya

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Gaya penggambaran yang digunakan adalah manga dan rancangan 2 penulis membuat dengan gaya *shoujo manga* namun penulis memutuskan merubahnya menjadi lebih ke *shounen manga* karena dirasa lebih cocok dengan cerita. Rancangan 2 juga dirasa kurang menggambarkan anak-anak usia 10 tahun.

Pada, perancangan 3, gambar diubah menjadi gaya *manga* dengan proporsi wajah *abstracted stylized version* dan proporsi tubuh 1:5. Gaya penggambaran tersebut diambil berdasarkan gaya *anime-anime battle* yang biasa ditonton oleh anak-anak. Proporsi tersebut juga sesuai Teori Morita, et al. (2005) yang mengatakan bahwa proporsi wajah *abstracted stylized version* dan juga proporsi tubuh 1:5 banyak dipergunakan untuk *kodomo* dan *shounen manga*. Surya di perancangan ke 3 juga tetap mengenakan topi bergambar matahari untuk menunjukkan identitasnya.

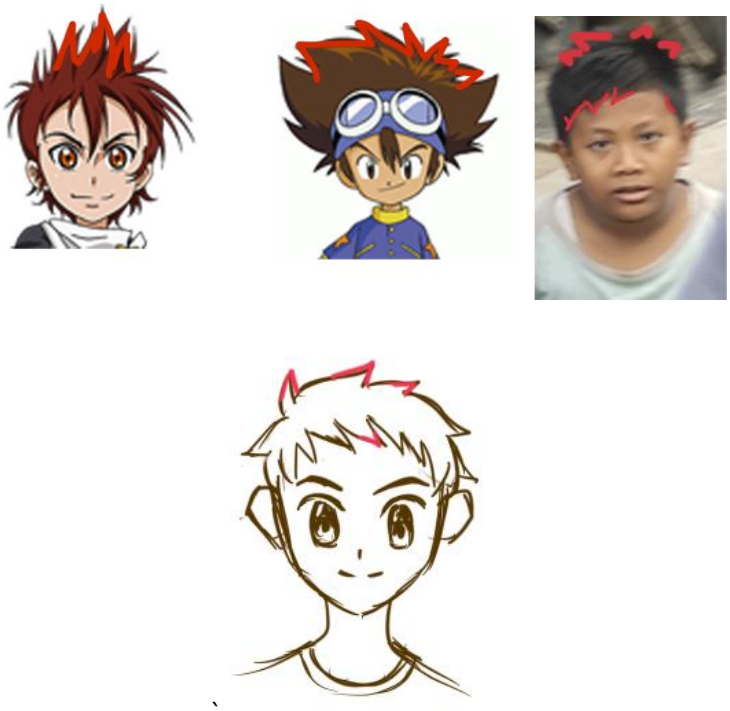


Gambar 3.16 Rancangan 2 dan 3 Surya

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Perancangan wajah dan rambut Surya

Berdasarkan teori proporsi wajah *abstracted stylized version* dan ras *mongoloid*, penulis membuat mata yang diperbesar serta bagian hidung, mulut, dan telinga yang disederhanakan. Untuk rambut Surya, penulis membuatnya lebih banyak sisi tajam. menurut White (2009), garis yang tajam untuk menunjukkan sesuatu yang bersifat agresif. Penulis juga melihat Surya yang banyak menggunakan sudut tajam untuk rambutnya. Penulis juga menggunakan referensi rambut anak-anak Indonesia yang suka bermain rata-rata memiliki rambut yang pendek tanpa poni panjang dengan dahi yang terlihat. Alis Surya juga dibuat memiliki sudut tajam sama seperti acuan studi eksisiting tokoh yang sudah ada.

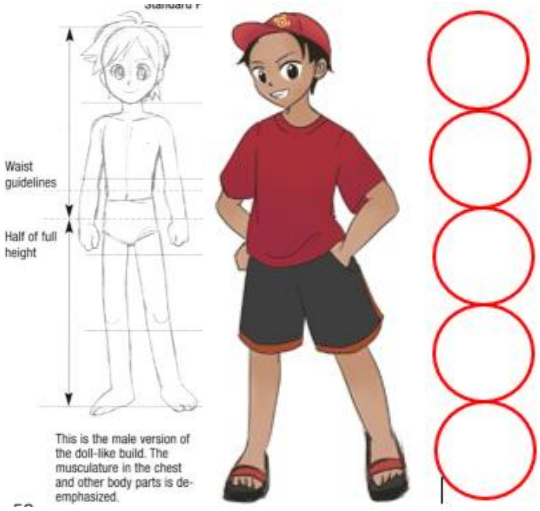


Gambar 3.17 Perancangan rambut dan alis Surya

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Perancangan Tubuh Surya

Perancangan tubuh surya, menggunakan proporsi 1:5 sesuai dengan teori proporsi dan referensi film yang didapat dari hasil FGD, bahwa proporsi tubuh anak-anak dalam *kodomo* ataupun *shounen manga* 1:4 hingga 1:5.



Gambar 3.18 Perancangan proporsi tubuh Surya berdasarkan proporsi 1:5

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Perancangan Kostum Surya

Referensi untuk pakaian Surya berasal dari observasi langsung penulis melihat anak yang gemar bermain di lingkungan tempat tinggal penulis serta melihat dari Internet anak-anak di Indonesia yang sedang bermain kelereng. Pakaian yang mereka kenakan adalah kaos dan celana pendek serta sendal selop . Kaos dikenakan karena bahan kaos polos karena ada anak yang mengenakan kaos polos juga dan agar mempermudah pengerjaan. Kaos juga mudah menyerap keringat dan juga ringan. Bahan celana pendek yang dikenakan surya adalah celana olahraga karena banyak anak yang mengenakan celana olahraga dan sebagai pembeda Indra yang mengenakan celana kain. Dia mengenakan celana olahraga karena dia merupakan anak yang aktif dan suka kegiatan olahraga

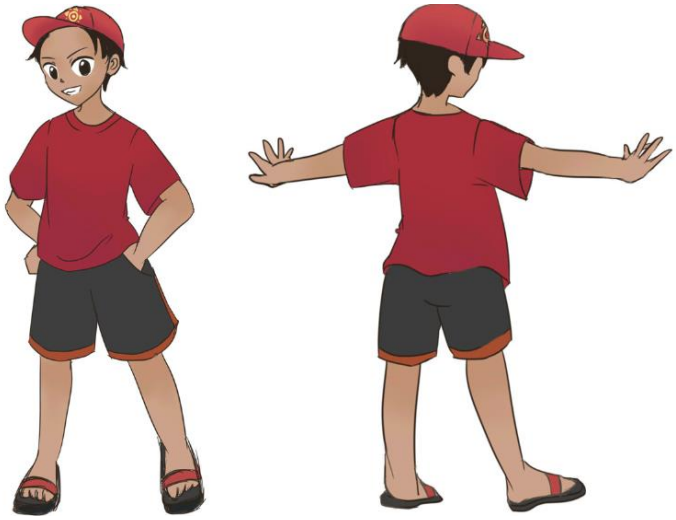
Gambar 3.19 Referensi pakaian anak-anak yang bermain kelereng

(Dokumentasi Pribadi dan https://www.inibaru.id/nuploads/1/ayobdg_bermain-kelereng.jpg)

Surya juga mengenakan topi atas dasar referensi beberapa tokoh utama dari anime-anime hasil dari FGD yang dijadikan acuan, memiliki aksesori di kepalanya dan aksesori kepala yang lumrah ditemukan pada anak laki-laki di Indonesia adalah topi, sehingga Surya dibuat mengenakan topi. Topi yang dikenakan Surya berjenis *baseball cap*. *Baseball cap* banyak digunakan baik untuk seragam, olahraga, bergaya, atau bermain-main saja (Delamont, 2007). Menurut beliau juga, Topi yang dikenakan menghadap depan, dapat diartikan sebagai keseriusan (keseriusan Surya dalam bermain kelereng) dan identitas. Motif matahari di topi Surya disesuaikan dengan Identitas nama Surya itu sendiri yang memiliki arti matahari.

Gambar 3.20 Beberapa tokoh utama dari beberapa anime yang menjadi hasil dari FGD memakai aksesoris rambut

Gambar 3.21 Aksesoris rambut yang lumrah dikenakan oleh anak laki-laki di Indonesia adalah topi

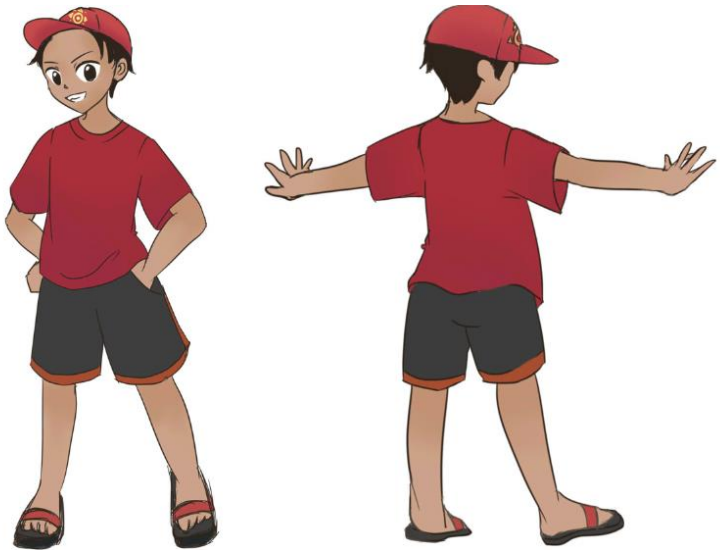


Gambar 3.22 Rancangan Kostum Surya

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Perancangan warna Surya

Penentuan warna yang akan diterapkan pada Surya didasarkan pada warna kulit ras Malayan mongoloid yang berwarna kuning kecoklatan, rambut berwarna hitam, dan mata berwarna coklat tua. Kostum Surya menggunakan dominasi warna merah. Berdasarkan psikologi warna, merah mempunyai arti semangat, ceria, kekuatan. Warna merah dirasa cocok untuk kepribadian surya yang semangat, ceria, dan juga kuat dalam bermain kelereng. Penulis menggunakan acuan warna tokoh Gou dalam Pokemon 2019 untuk diterapkan pada warna pakaian Surya. Hal itu dikarenakan Gou dan Surya memiliki sifat yang cukup mirip.



Gambar 3.23 Warna Gou (Pokemon 2019) yang dijadikan acuan dalam merancang warna Surya

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

1.4.2 Tokoh Indra

Pada awal perancangan, nama Indra adalah Aldo. Aldo adalah rival Jonathan (Surya) bermain kelereng. Aldo tidak masuk pembahasan penulis. Namun, karena

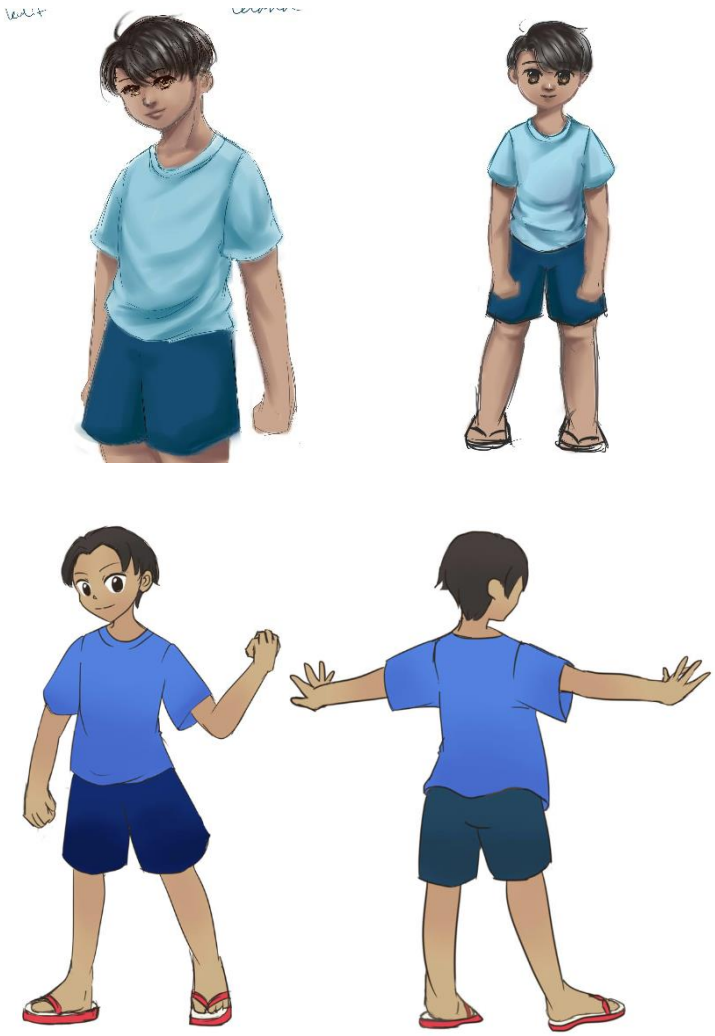
pergantian cerita saat prasidang 1, maka penulis memutuskan untuk memasukannya ke dalam bahan pembahasan. Nama Aldo diubah menjadi Indra agar terasa lebih lokal.

Gambar 3.24 Rancangan 1 Indra

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Gaya penggambaran yang digunakan adalah manga dan rancangan 2 penulis membuat dengan gaya *shoujo* namun penulis memutuskan merubahnya menjadi lebih ke *shounen manga* karena dirasa lebih cocok dengan cerita. Rancangan 2 juga dirasa kurang menggambarkan fisik anak laki-laki usia 10 tahun.

Gambar diubah menjadi gaya manga dengan proporsi wajah *abstracted stylized version* dan proporsi tubuh 1:5. Gaya penggambaran tersebut diambil berdasarkan gaya *anime-anime battle* yang biasa ditonton oleh anak-anak. Proporsi tersebut juga sesuai Teori Morita, et al. (2005) yang mengatakan bahwa proporsi wajah *abstracted stylized version* dan juga proporsi tubuh 1:5 banyak dipergunakan untuk *kodomo* dan *shounen manga*.



Gambar 3.25 Rancangan 2 dan 3 Indra

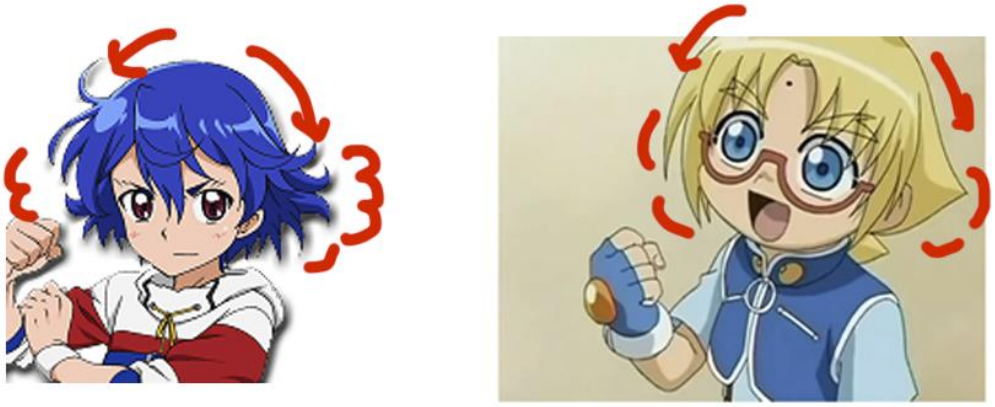
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Perancangan wajah dan rambut Indra

Sama seperti Surya, berdasarkan teori proporsi wajah *abstracted stylized version* dan ras mongoloid, penulis membuat mata yang diperbesar serta bagian hidung, mulut, dan telinga yang disederhanakan. Untuk alis Indra, penulis membuatnya lebih lengkung dan tidak setajam Surya. Menurut White (2009), garis lengkung

dapat memberi kesan lembut dan lucu, sedangkan menurut Sloan (2005), garis lengkung dapat menggambarkan alam, energi, dan dinamisme.

Rambut Indra digambarkan melengkung di atas namun ada sedikit sudut tajam dibagian poni nya. Hal tersebut untuk menunjukkan Indra yang terlihat lembut namun sebenarnya bisa saja agresif dan berenergi (untuk hal ini, Indra agresif, berenergi, dan terlihat dinamis saat bermain kelereng melawan Surya). Belah tengahnya menganut bentuk segitiga yang melancip ke arah atas. Menurut Sloan (2015), segitiga melancip ke arah atas menunjukkan stabilitas, kekuatan, ketenangan. Hal itu cocok dengan kepribadian Indra sendiri. Rambut Indra dibuat terlihat sedikit mengembang agar sesuai dengan beberapa studi eksisting yang ada.



Gambar 3.26 Referensi studi eksisting rambut yang lurus namun mengembang dan memiliki sisi tajam dibawahnya

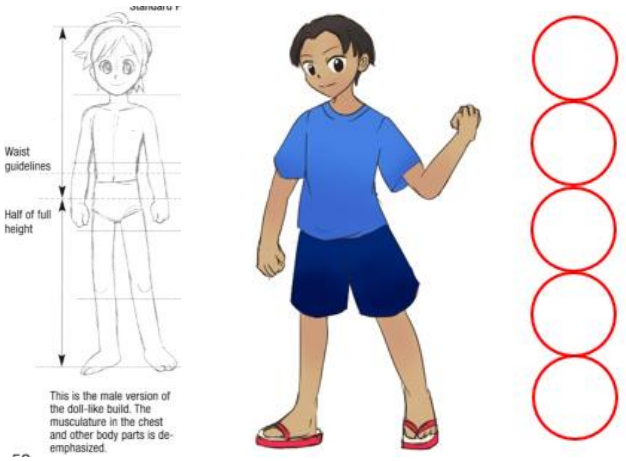
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Gambar 3.27 Referensi nyata anak laki-laki yang memiliki poni belah serta perancangan rambut dan alis Indra

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Perancangan tubuh Indra

Perancangan tubuh Indra, menggunakan proporsi 1:5 sesuai dengan teori proporsi dan referensi film yang didapat dari hasil FGD, bahwa proporsi tubuh anak-anak dalam kodomo ataupun shounen manga 1:4 hingga 1:5.



Gambar 3.28 Perancangan proporsi tubuh Surya berdasarkan proporsi 1:5

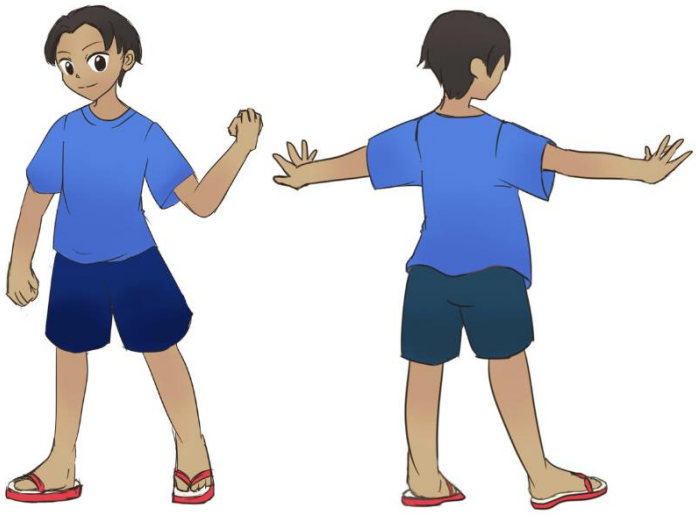
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Perancangan kostum Indra

Referensi untuk pakaian Indra juga berasal dari observasi langsung sama seperti surya. Perbedaannya ada di celana yang dikenakan. Celana yang dikenakan Indra adalah celana pendek kain agar berbeda dengan Surya dan juga celana tersebut juga dikenakan anak-anak ketika bermain karena nyaman. Indra juga tidak mengenakan topi agar terlihat kontras dengan Surya. Indra mengenakan sendal jepit agar berbeda dengan Surya.

Gambar 3.29 Referensi anak yang mengenakan kaos saat bermain

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

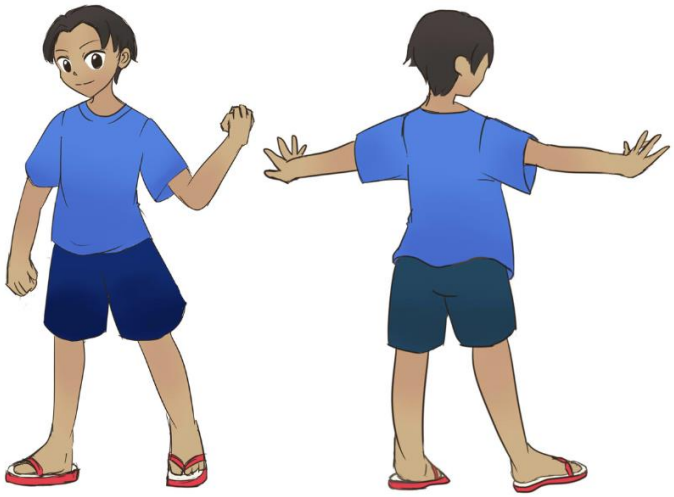


Gambar 3.30 Rancangan kostum Indra

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Perancangan warna Indra

Penentuan warna yang akan diterapkan pada Indra didasarkan pada warna kulit ras Malayan mongoloid yang berwarna kuning kecoklatan, rambut berwarna hitam, dan mata berwarna coklat tua. Kostum Indra memiliki warna biru. Warna biru menurut Bellantoni (2013) memiliki arti ketenangan, kesedihan, kelemahan. Sedangakan menurut Sloan (2015) biru melambangkan ketenangan, kekuatan, maskulin, kestabilan, kepercayaan. Indra memiliki beberapa sifat yang cenderung cocok dengan psikologi warna biru. Indra memiliki pembawaan yang terlihat tenang dan stabil namun sebenarnya pintar dan kuat. Penulis menggunakan acuan warna Satoshi dari anime Pokemon, Riki dari anime B-Daman Fireblast/Crossfire dan Rion dari webtoon 7 Deadly Sins Inside Me. Penulis juga mengenakan warna merah sedikit untuk variasi. Warna merah juga dipilih karena menurut Sloan (2015), merah menunjukkan kekuatan, energi, dan bahaya.



Gambar 3.31 Rancangan warna Indra

(Dokumentasi Pribadi, 2020)