



### **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 proyek tugas akhir ini, penulis akan menciptakan karya animasi pendek 2D dengan genre fantasi dan target audience usia 9-13 tahun. Film ini akan bercerita tentang seorang duyung yang menjaga kebersihan karang dan melindungi hewan laut. Antagonis pada cerita adalah seorang manusia yang jorok, mengotori laut sehingga menyebabkan bahaya pada hewan laut. Penulis akan berperan sebagai desainer tokoh pada proyek ini.

##### **3.1.1 Sinopsis**

Di bawah lautan Kepulauan Seribu, terdapat seorang duyung yang merupakan pelindung dari terumbu karang dan kehidupan di sekitarnya. Ia memiliki wujud setengah manusia dan setengah ikan kakatua yang hidup di sekitar karang. Setiap hari ia merawat karang-karang dan bermain bersama hewan laut. Karena memiliki kemampuan bicara dengan hewan dan kekuatan gaib, hewan yang sakit datang padanya untuk disembuhkan.

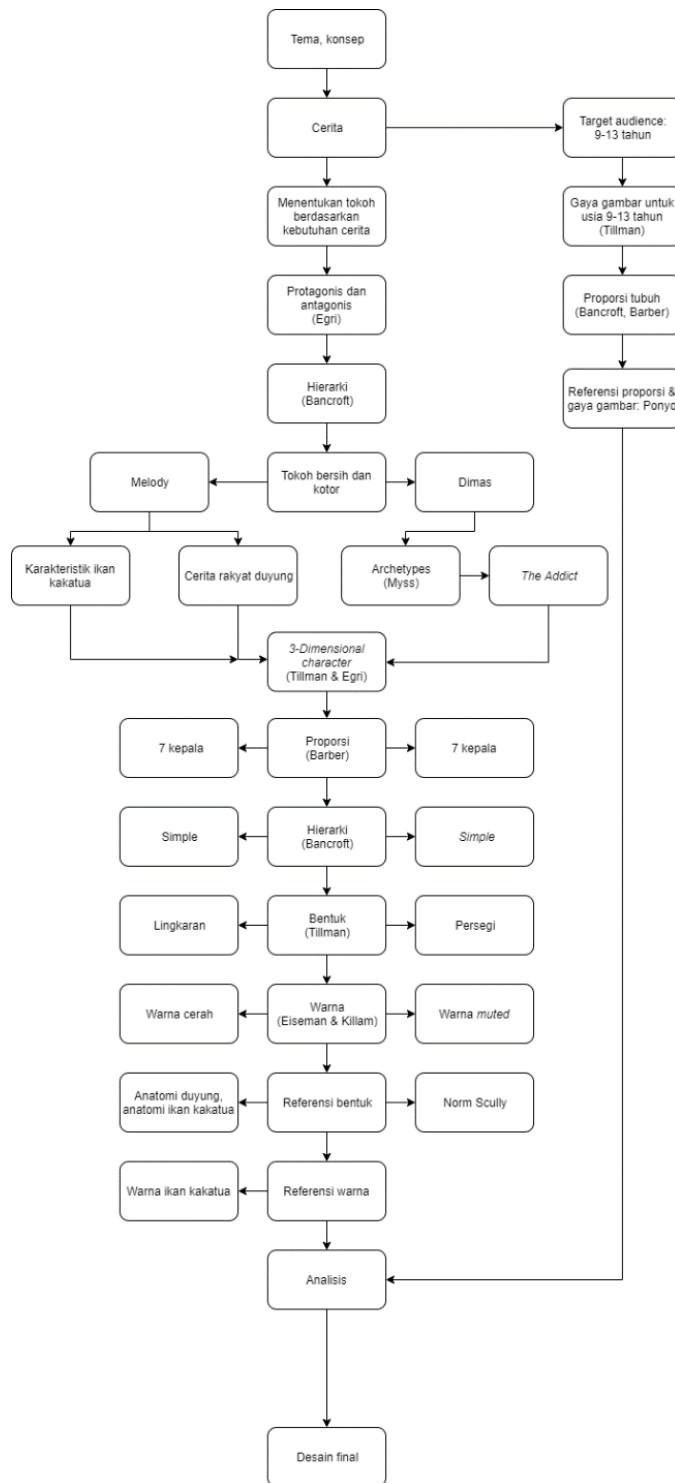
Suatu hari sebuah kantong plastik membuat temannya yang berupa seekor penyu sakit. Setelah menyembuhkannya ia lalu melacak asal benda itu. Saat manusia asal sampah itu ditemukan, agar merasakan hal yang sama dengan yang dialami teman penyunya manusia itu diubah wujudnya menjadi penyu dan dibuat memakan plastik.

### **3.1.2 Posisi Penulis**

Dalam proyek tugas akhir animasi 2D berjudul “Junk Food”, penulis berperan sebagai perancang tokoh protagonis duyung dan tokoh antagonis manusia yang akan berubah wujud menjadi penyu. Kedua tokoh tersebut dibuat berdasarkan kebutuhan cerita sehingga memiliki karakteristik utama bersih dan kotor, serta menjaga dan merusak. Penulis akan merancang visualisasi 3-dimensional character (sosiologis, psikologis, fisiologis) dari tokoh-tokoh yang ada. Selain itu penulis juga mengerjakan animasi pada film ini.

### **3.2 Tahapan Kerja**

Tahapan kerja dimulai dengan merancang konsep, tema, dan garis besar alur cerita. Setelah konsep dan tema ditentukan, dilanjutkan dengan membuat cerita yang lebih mendetail. Dari cerita yang telah dibuat, *target audience* ditentukan yang kemudian menjadi patokan untuk menentukan gaya gambar. Berdasarkan 7 cerita yang telah ada, tahapan kerja berikutnya adalah merancang tokoh sesuai kebutuhan dari cerita. Setelah mengetahui tokoh seperti apa yang dibutuhkan, penulis merancang aspek sosiologis, psikologis, dan fisiologis mereka. Proses perancangan tokoh dimulai dengan mencari teori-teori tentang perancangan tokoh, mencari referensi-referensi terkait, dan dilanjutkan dengan eksplorasi desain. Berikut adalah skema perancangan tokoh yang akan penulis kerjakan:



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.3 Acuan

Perancangan tokoh-tokoh dalam proyek tugas akhir ini bertujuan untuk memvisualkan *3-dimensional character* dari masing-masing tokoh. Tokoh Melody yang merupakan seorang duyung akan menggunakan dasar berbagai *folklore* duyung untuk menentukan aspek sosiologis, psikologis, dan fisiologisnya.

Tabel 3.1. 3-Dimensional Character tokoh duyung berbagai folklore.

Sosiologis	Psikologis	Fisiologis
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat hidup di laut dan darat. (Stewart, 2012).</li> <li>- Sering berjemur di bebatuan sekitar laut dangkal. (Stewart, 2012).</li> <li>- Chitapo adalah duyung penunggu mistis dari Danau Kashiba yang dilaporkan telah sering menarik manusia yang memakan ikan/meminum air dari danau tersebut ke dalam air. (Siegel, 2008).</li> <li>- Yemaya dikenal sebagai sosok dewi laut dalam beberapa kepercayaan di Afrika. Ia mewakili laut dangkal, tempat di mana kehidupan laut yang merupakan sumber kehidupan manusia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat memiliki sifat penuh kebajikan maupun berbahaya. (Vesaluoma, 2017).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki wujud setengah manusia setengah ikan. (Stewart, 2012).</li> <li>- Siren mampu menghipnotis pelaut untuk berenang ke arahnya dengan bernyanyi (Stewart, 2012).</li> <li>- Merman dari <i>folkrore</i> Finlandia memiliki kekuatan magis sangat kuat sehingga mampu menyembuhkan penyakit dan luka mematikan. (Stewart, 2012).</li> <li>- Dalam cerita rakyat Denmark, duyung dipercaya dapat menyanyi dengan begitu indah sehingga membuat pria yang mendengarnya kehilangan akal sehat dan harus</li> </ul>

banyak berada. (Alexander, 2012)		menitup telinga agar tidak melompat ke laut dan berenang ke arah sang duyung. (Vesaluoma, 2017).
-------------------------------------	--	---

Selain *folklore* duyung, tokoh Melody juga dirancang berdasarkan ikan kakatua. Ikan kakatua diberikan karakteristik manusia sehingga menjadi berwujud duyung. Untuk tampilan fisiknya (ekor duyung) dibuat berdasarkan spesies ikan kakatua *Scarus rubroviolaceus* yang dapat ditemukan di Kepulauan Seribu. Karakteristik ikan kakatua terdapat dalam tokoh, sehingga tahap berikutnya adalah memilih karakteristik ikan kakatua secara umum yang akan diberikan pada tokoh kemudian menentukan interpretasinya. Proses berikutnya adalah menerapkan 3-dimensional character dari folklore dan karakteristik ikan kakatua ke dalam tokoh Melody.

Tabel 3.2. Interpretasi karakteristik ikan kakatua.

Karakteristik ikan kakatua	Interpretasi
1. Habitatnya adalah terumbu karang yang mengarah ke laut.	1. Tinggal di sekitar terumbu karang dan sering bermain di sana
2. <i>Scarus rubroviolaceus</i> terdapat di lautan Kepulauan Seribu. (Rifaldi et al., 2018)	2. Lokasi tempat tinggalnya adalah di Kepulauan Seribu
3. Secara umum memakan alga dan makhluk lain yang menjadi parasit karang (membersihkan dan menjaga kelangsungan hidup karang), terumbu karang adalah sumber kehidupan makhluk laut lain.	3. Suka kebersihan, memiliki sifat menjaga, bersahabat dengan hewan laut
4. Bentuk badan ikan yang pipih.	4. Berbadan ramping.
	5. Berbadan kecil (tinggi dari kepala manusia hingga ujung

<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Ukuran pada umumnya sekitar 30-50cm.</li> <li>6. Terdapat ciri khas pada bentuk ekor dan kedua pasang sirip, dan sisik yang besar.</li> <li>7. Ciri khas ikan kakatua yang utama adalah bentuk gigi dan mulutnya yang seperti paruh burung kakatua (sehingga dinamai ikan kakatua)</li> <li>8. <i>Scarus rubroviolaceus</i> memiliki warna dominan biru muda dengan aksen merah muda, kuning, dan hijau.</li> <li>9. Warna biru tampak pada bagian kepala, ekor, dan sirip.</li> <li>10. Bagian badan ikan memiliki warna gradasi hijau-kuning dari bagian luar ke bagian tengah badan. Sirip memiliki warna senada dengan bagian tubuh tempatnya terletak, dan memiliki aksen warna merah muda di sisi luarnya.</li> <li>11. Warna merah muda dapat ditemukan di sekitar mata dan sirip. Mata ikan ini berwarna oranye.</li> </ol>	<p>ekor ikan 145cm)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Ciri khas pada bentuk ekor dan kedua pasang sirip, dan sisik yang besar ditampilkan pada bagian ekor duyung.</li> <li>7. Akan diambil bagian badan burung kakatua lainnya yang lebih sesuai dengan sifat tokoh.</li> <li>8. Biru muda akan menjadi warna utama, dengan aksen merah muda, kuning, biru, dan hijau.</li> <li>9. Rambut, ekor, sirip berwarna biru. Kulit tokoh akan memiliki warna kulit manusia seperti duyung secara umum, sehingga warna kepala ikan yang biru dijadikan warna rambut.</li> <li>10. Warna-warna ini akan menjadi dasar pemilihan warna bagian ekor duyung.</li> <li>11. Kelopak mata berwarna pink, mata berwarna oranye.</li> </ol>
---	---

Tabel 3.3. 3-dimensional tokoh Melody.

Sosiologis	Psikologis	Fisiologis
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tinggal di sekitar terumbu karang di Kepulauan Seribu dan sering bermain di sana.</li> <li>- Hidup di laut dan terkadang pergi ke darat (terutama bagian pantai berbatu).</li> <li>- Penunggu mistis yang melindungi kehidupan dari lautan tempatnya tinggal, akan mengutuk siapapun yang merusak tempat itu.</li> <li>- Di lingkungannya dikenal sebagai penyembuh, hewan sakit datang padanya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sifatnya melindungi dan bersahabat namun tidak segan memberi hukuman pada siapapun yang mengganggu teman atau lingkungan tempat tinggalnya.</li> <li>- Suka kebersihan</li> <li>- Ceria, suka bermain</li> <li>- Bisa berkomunikasi dengan hewan</li> <li>- Mampu menghipnotis manusia untuk berenang ke arahnya dengan bernyanyi</li> <li>- Memiliki kekuatan magis sangat kuat.</li> <li>- Mampu menyembuhkan penyakit dan luka mematikan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Duyung</li> <li>- Perempuan usia 16 tahun</li> <li>- Berwujud setengah manusia, setengah ikan kakatua (bagian pinggang hingga ekor)</li> <li>- Ekor dan sirip berwarna biru dengan sedikit warna merah muda, kuning, dan hijau</li> <li>- Rambut biru dengan jambul kuning seperti burung kakatua koki</li> <li>- Bagian badan manusia memiliki warna kulit cokelat muda (langsat)</li> <li>- Berbadan ramping.</li> <li>- Kelopak mata berwarna pink</li> <li>- Mata berbentuk bulat, berwarna oranye</li> <li>- tinggi dari kepala manusia hingga ujung ekor ikan 145cm</li> </ul>



Proses perancangan 3-Dimensional character tokoh Dimas akan melalui cara interpretasi dari *archetype The Addict*. Oleh karena itu akan dibuat sistem tabel berupa ciri-ciri utama *archetype The Addict* dan interpretasinya:

Tabel 3.4. Interpretasi archetype

Archetype <i>the Addict</i>	Interpretasi dalam tokoh
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapapun dapat memiliki kecanduan terhadap suatu hal.</li> <li>2. Adanya pertarungan antara kemauan dan kurangnya kontrol diri.</li> <li>3. Apapun yang dilakukan secara berlebihan dapat mengakibatkan dampak buruk bagi seseorang.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tokoh adalah seorang remaja yang memiliki kecanduan makanan.</li> <li>2. Tokoh memiliki pertarungan antara kemauan dan kurangnya kontrol diri, namun kurangnya kontrol diri lebih kuat dari pada kemauannya.</li> <li>3. Tokoh makan sangat banyak makanan tidak sehat sehingga membuatnya menjadi tidak sehat. Karena badannya tidak sehat, ia memiliki sedikit energi, sulit untuk beraktifitas, kemudian menjadi pemalas. Sifat pemalas membuatnya menjadi tidak mengurus diri dan jorok.</li> </ol>

Tokoh dibuat memiliki kecanduan makanan dan sifat pemalas, sehingga digambarkan memiliki karakteristik dari seseorang yang memiliki kedua sifat tersebut. Maka akan diambil referensi beberapa hubungan sebab-akibat untuk dijadikan dasar perancangan tokoh:

Tabel 3.5. Referensi untuk menentukan dimensi fisik tokoh Dimas

Sebab	Akibat
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Makanan manis/berlemak/asin/makanan olahan yang diproses berlebihan menyebabkan perubahan besar pada pusat penghargaan otak, mengakibatkan berkurangnya jumlah reseptor neurotransmitter dopamin yang berkaitan dengan penghargaan/kesenangan. (Rodale, 2017)</li> <li>2. Makanan olahan terigu (roti tawar, dan lain-lain) serta minuman manis memberikan energi instan namun dalam waktu singkat energi tersebut akan habis. (Ratana, 2018).</li> <li>3. Gaya hidup tidak aktif adalah gaya hidup dengan banyak duduk dan berbaring, dengan sangat sedikit atau tanpa olahraga. (medlineplus.gov)</li> <li>4. Sirkulasi darah yang buruk dapat menyebabkan perubahan warna kulit karena penyebaran oksigen ke sel yang buruk, racun menumpuk, dan penumpukan cairan di bagian badan tertentu. (asiaone.com)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebabkan lingkaran setan makan sebanyak-banyaknya agar dapat merasakan kesenangan. Orang-orang kecanduan makanan memiliki persentase lemak tubuh yang lebih tinggi, namun dapat memiliki berbagai ukuran badan dari kurus hingga gemuk. (Rodale, 2017)</li> <li>2. Badan terasa cepat lelah. (Ratana, 2018)</li> <li>3. Cenderung menambah berat badan karena membakar sedikit kalori, kehilangan kekuatan dan daya tahan otot, sirkulasi darah yang buruk. (medlineplus.gov)</li> <li>4. Kulit pucat, berjerawat, kantung mata dan lingkaran hitam pada mata. (asiaone.com)</li> </ol>

Setelah mendapatkan interpretasi dari *archetype*, tahap berikutnya adalah merancang *3-dimensional character* tokoh Dimas:

Tabel 3.6. 3-dimensional character tokoh Dimas

Sosiologis	Psikologis	Fisiologis
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu membeli banyak makanan yang membuatnya kecanduan makanan (berasal dari kalangan menengah atas).</li> <li>12. Tinggal di tengah kota, bisa mudah memesan makanan dari rumahnya.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurang kemauan dan kontrol diri</li> <li>2. Kecanduan makanan</li> <li>3. Pemalas (karena cepat lelah)</li> <li>4. Tidak mengurus diri, jorok</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usia 16 tahun</li> <li>2. Manusia laki-laki</li> <li>3. Tinggi 170cm</li> <li>4. Badan tidak gemuk atau kurus, tapi tidak sehat</li> <li>5. Postur buruk (agak bungkuk) karena jarang bergerak.</li> <li>6. Kulit cokelat, pucat</li> <li>7. Wajah berjerawat karena jorok dan tidak sehat.</li> <li>8. Memiliki kantung mata dan lingkaran hitam pada mata.</li> <li>9. Pakaian berantakan, memiliki noda makanan.</li> <li>10. Mata hitam, terlihat mengantuk</li> <li>11. Rambut acak-acakan</li> </ol>

Penulis menggunakan berbagai acuan sesuai dengan hasil akhir yang ingin dicapai dalam proses pembuatan proyek tugas akhir. Berikut merupakan beberapa acuan yang digunakan dalam perancangan tokoh.

### 3.3.1 Target Audience dan Gaya Gambar

Penulis mengambil film animasi Ponyo (2008) untuk merancang gaya gambar tokoh karena film tersebut memiliki *target audience* semua umur namun dapat juga dinikmati orang dewasa. Gaya gambar tokoh dalam film ini bersifat *stylized*, sederhana namun tetap ekspresif, serta anatomi tokoh manusia terlihat realistis. Warna-warna yang digunakan beragam dan memiliki banyak detail.

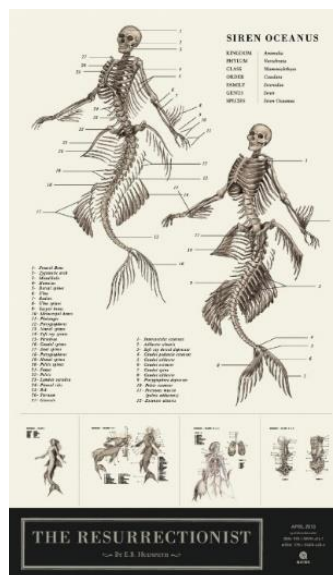


Gambar 3.2. Gaya gambar

(sumber: <https://cellcode.us/quotes/ghibli-studio-ponyo-screencaps.html>)

### 3.3.2 Acuan Visual Tokoh Melody

Tokoh protagonis Melody merupakan sosok pelindung dari laut yang memiliki kekuatan supranatural, sehingga penulis menggunakan duyung sebagai dasar perancangan. Terdapat cerita rakyat tentang duyung dari berbagai negara yang menggambarkan mereka sebagai sosok pelindung laut maupun danau, dan memiliki kekuatan supranatural. Pada umumnya duyung memiliki wujud manusia setengah ikan. Bagian badan ikan dapat bersifat kaku maupun fleksibel.



Gambar 3.3 Anatomi duyung (Siren)

(Hudspeth, 2013)

Berdasarkan referensi anatomi yang digunakan penulis yaitu buku *The Resurrectionist: The Lost Work of Dr. Spencer Black*, Hudspeth (2013) menyatakan bahwa bagian manusia milik duyung dimulai dari kepala hingga tulang pinggul, dimulai dari pinggang ke bawah adalah badan ikan. Badan ikan

pada duyung dapat memiliki ukuran lebih panjang dari bagian manusianya, sehingga proporsi manusia hanya bisa digunakan pada bagian badan kepala hingga tulang pinggang duyung. Sirip yang terletak di dekat insang pada ikan, terletak di bagian pinggang duyung karena bagian kepala dari badan ikan digantikan badan manusia mulai dari sana. Peletakan sirip kepala ikan juga disesuaikan sehingga berada di bagian bawah badan duyung. Bagian ikan dari duyung dapat dibuat berdasarkan berbagai spesies ikan maupun hewan air lain, sesuai dengan karakteristik dari tokoh duyung yang ingin ditampilkan. Berikut adalah referensi berupa fanart dari tokoh film animasi Mulan (Mulan) yang didesain menjadi berwujud duyung dengan ekor ikan koi. Ikan koi dipilih menjadi dasar desain duyungnya karena terdapat legenda dari cerita rakyat Cina tentang ikan koi yang berenang melawan arus air terjun, kemudian setelah mencapai puncak air terjun ikan koi tersebut berubah menjadi naga. Cerita legenda ini memiliki banyak kesamaan dengan tokoh Mulan yang juga gigih berusaha melalui berbagai rintangan untuk mencapai tujuannya.



Gambar 3.4 Fanart Tokoh Mulan

(sumber: <https://www.thegamer.com/cartoon-characters-reimagined-as-mermaids/>)

<https://www.deviantart.com/miss-lollyx-33>)

Ciri khas ikan koi yang tampak dalam *fanart* ini terletak pada corak warna badan ikan (dari pinggang ke bawah) dan bentuk ekor. Ikan koi memiliki beragam variasi corak warna, oleh karena itu untuk mencari referensi ikan koi dengan warna serupa penulis menggunakan panduan di *blueridgekoi.com*. Corak warna ikan koi yang digunakan adalah variasi *Taisho Sanke*. Variasi corak ini berupa warna dasar putih polos dilapisi oleh pola merah dan hitam di atasnya.



Gambar 3.5 Ikan koi bercorak *Taisho Sanke*

(sumber: <https://blueridgekoi.com/wp-content/uploads/2012/01/sanke1-1.jpg>)

Dalam perancangan tokoh Melody, penulis akan menggunakan ikan kakatua sebagai referensi dalam merancang bagian badan ikan pada tokoh untuk menunjukkan beberapa sifatnya yaitu suka kebersihan, serta melindungi laut dan hewan di dalamnya. Ikan kakatua adalah ikan air laut yang banyak ditemukan di perairan tropis. Ikan ini adalah pemakan alga dan parasit lain yang hidup di terumbu karang. Untuk mencari makanan, ia memiliki gigi yang tajam dan

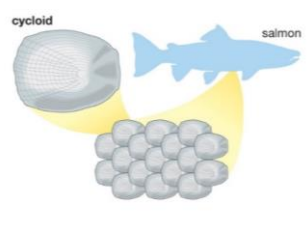
bergerigi. Gigi yang besar tersebut membuat mulut mereka tampak maju seperti paruh burung kakatua, dan dari sana nama ikan kakatua berasal.



Gambar 3.6 Ikan kakatua *Scarus rubroviolaceus*

(sumber: <https://www.alamy.it/pesci-pappagallo-redlip-scarus-rubroviolaceus-papua-occidentale-in-indonesia-indo-west-pacifico-image243411091.html>)

Selain gigi dan mulutnya yang menyerupai burung kakatua, terdapat beberapa ciri khas lain dari ikan kakatua yaitu bentuk badannya yang pipih. Ukuran ikan ini memiliki pada umumnya sekitar 30-50cm. Terdapat ciri khas pada bentuk ekor dan kedua pasang srip, dan sisik yang besar. Bentuk dari sisiknya adalah *cycloid*.



Gambar 3.7 sisik cycloid

(sumber: <https://cdn.britannica.com/04/51204-050-46489F47/Scales-configurations-fishes.jpg>)



Ikan kakatua memiliki beberapa spesies yang dengan variasi warna yang berbeda-beda. Spesies ikan kakatua *Scarus rubroviolaceus* yang terdapat di lautan Kepulauan Seribu akan dijadikan referensi warna bagian ikan dari tokoh duyung Melody sebab tokoh hidup di tempat yang sama. Spesies ini pada umumnya memiliki warna dominan biru muda dengan aksen merah muda, kuning, dan hijau. Tiap ikan dapat memiliki aksen warna yang berbeda-beda banyaknya.



Gambar 3.8 Warna ikan kakatua *Scarus rubroviolaceus*

(Sumber: [https://www.kahaku.go.jp/research/db/zoology/Fishes\\_of\\_Andaman\\_Sea/contents/scaridae/12.html](https://www.kahaku.go.jp/research/db/zoology/Fishes_of_Andaman_Sea/contents/scaridae/12.html))

Warna biru tampak pada bagian kepala, ekor, dan sirip. Bagian badan ikan memiliki warna gradasi hijau-kuning dari bagian luar ke bagian tengah badan. Sirip memiliki warna senada dengan bagian tubuh tempatnya terletak, dan memiliki aksen warna merah muda di sisi luarnya. Warna merah muda juga dapat ditemukan di sekitar mata dan sirip. Mata ikan ini berwarna oranye.

### 3.3.3 Acuan Visual Tokoh Dimas

Tokoh antagonis Dimas memiliki sifat dominan malas dan jorok, sehingga akan menggunakan referensi dari tokoh dengan sifat serupa. Tokoh bersifat malas dan/atau jorok yang dijadikan referensi adalah Butch dari animasi Tom and Jerry,

J. Wellington Wimpy dari komik strip Popeye, dan Norm Scully dari serial komedi Brooklyn Nine-Nine.

Tokoh Butch dari animasi Tom and Jerry adalah seekor anjing yang merupakan musuh dari tokoh Droopy. Ia memiliki sifat yang hampir selalu berbeda-beda dalam tiap episode, namun pada umumnya ia selalu tampak sedang tidur atau bersantai. Dalam episode “Droopy’s Double Trouble”, ia tampak bersantai-santai di kasur sementara Droopy dan saudaranya melayani semua keinginannya. Dalam episode “Wags to Riches”, ia menginginkan harta warisan karena malas bekerja sehingga melakukan segala cara agar harta tersebut tidak jatuh ke tangan Droopy.



Gambar 3.9 Wajah Butch

(Sumber: [https://tomandjerry.fandom.com/wiki/Butch\\_Dog](https://tomandjerry.fandom.com/wiki/Butch_Dog))



Gambar 3.10 Butch dalam episode “Droopy’s Double Trouble”

(Sumber: <https://alchetron.com/Droopys-Double-Trouble>)

J. Wellington Wimpy dari komik strip Popeye adalah tokoh yang menjadi “orang waras” dalam hampir setiap lawakan yang ada. Sifat positif dari tokoh ini adalah lembut saat berbicara, romantis, serta cerdas. Beberapa sifat negatif yang ia miliki antara lain adalah pengecut, malas, pelit dan rakus. Makanan kesukaannya adalah hamburger, ia hampir selalu terlihat membawa sebuah hamburger di tangannya. Tokoh ini juga memiliki sifat licik, beberapa kali ia pernah mencoba menipu orang lain demi mendapatkan hamburger.



Gambar 3.11 J. Wellington Wimpy

(Sumber: [https://popeye.fandom.com/wiki/J.\\_Wellington\\_Wimpy](https://popeye.fandom.com/wiki/J._Wellington_Wimpy))

Tokoh Norm Scully sering terlihat bermalas-malasan, memakan makanan tidak sehat (seloyang cake, pizza utuh, dsb.) bahkan di waktu yang tidak seharusnya. Ia juga memiliki berbagai penyakit yang berhubungan dengan gaya hidup tidak aktif serta pola makan tidak sehat seperti diabetes dan penyakit jantung. Seringkali ada remah-remah makanan menempel di wajah dan bajunya. Ia pernah kecanduan kokain kemudian terkena serangan jantung sebanyak 3 kali.



Gambar 3.12 Norm Scully

(sumber: <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=oVchRS6ZcCA>)



Gambar 3.13 Tampak *full body* Norm Scully

(sumber: <https://www.instagram.com/nbcbrooklyn99>)

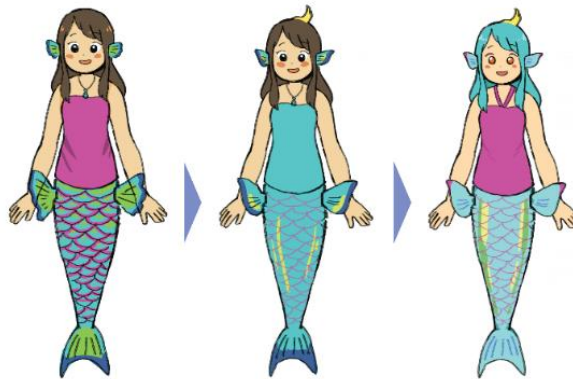
### 3.4 Proses Perancangan

Proses perancangan tokoh akan melalui beberapa tahapan. Penulis akan merancang bentuk badan, fitur wajah, kostum, dan warna serta melakukan eksplorasi desain.

### 3.4.1 Tokoh Melody

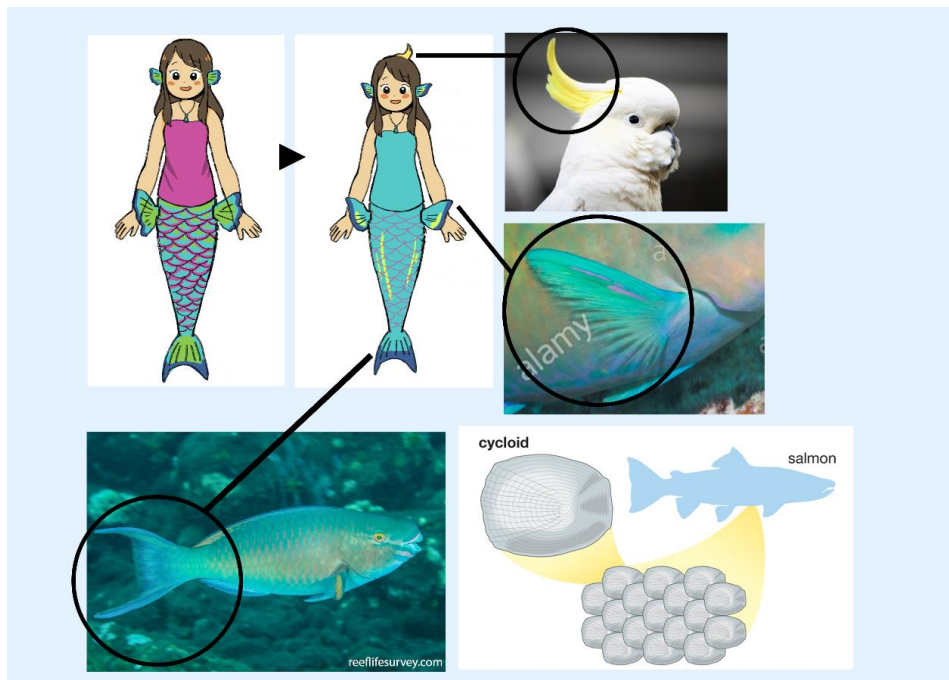
#### 3.4.1.1 Proses Perancangan Tokoh Protagonis

Proses awal yang dilakukan sebelum merancang tokoh protagonis adalah menentukan peran mereka dalam cerita. Peran protagonis yang dibutuhkan di dalam cerita film buatan penulis adalah seseorang yang suka kebersihan dan menjaga lautan.



Gambar 3.14 Eksplorasi perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.15 Duyung dengan karakteristik ikan kakatua

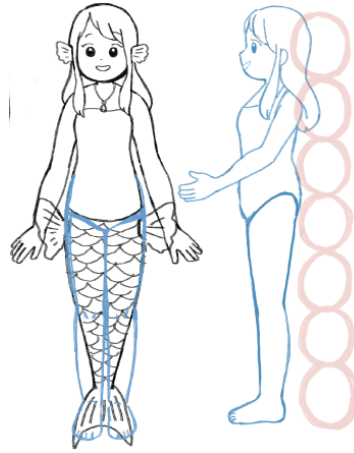
(sumber: dokumentasi pribadi)

Proses desain kedua, bagian ekor ikan dari tokoh duyung dirancang berdasarkan bentuk dan warna ikan kakatua. Bagian atas badannya yang beupa manusia dibuat lebih ramping seperti badan ikan kakatua yang pipih. Ikan kakatua adalah spesies ikan tropis yang memakan parasit di permukaan terumbu karang, sehingga melindungi kelangsungan hidup karang yang juga adalah habitat dari berbagai hewan laut lainnya. Ikan kakatua dipilih untuk memvisualisasikan sifat tokoh yang melindungi kehidupan laut (protektif), bersahabat dengan hewan laut, dan menyukai kebersihan. Tokoh menggunakan kalung batu aquamarine yang merupakan sumber salah satu kekuatan gaibnya, kekuatan penyembuhan. Warna ikan kakatua pada umumnya adalah biru, namun pada desain ini warna pink lebih

terlihat dominan pada pakaian renang dan warna sirip. Meskipun dirancang berdasarkan ikan kakatua, pada desain ini belum terlihat ciri khas dari ikan kakatua. Ciri khas utama ikan kakatua adalah bentuk mulutnya, namun bentuk mulut ikan kakatua yang bergigi tajam dan maju tidak dapat diterapkan pada desain karena tokoh dibuat memiliki wajah yang bersahabat. Gigi tajam dan maju akan membuatnya menjadi terlihat menakutkan.

Pada desain ketiga, warna dominan pada tokoh adalah pirus (turquoise) seperti ikan kakatua *Scarus rubroviolaceus*. Warna ini terdapat di pakaian dan ekornya. Selain itu terdapat beberapa aksesoris warna lain yaitu pink pada sisik, biru tua dan kuning pada sirip, namun warna-warna ini terlalu sedikit dan tidak terlihat sehingga warna tokoh berkesan monoton. Untuk menunjukkan pada penonton bahwa tokoh duyung ini dibuat berdasarkan ikan kakatua, maka ia dibuat memiliki bentuk sirip dan sisik yang lebih mendekati bentuk sirip dan sisik ikan kakatua, serta pada rambutnya diberi jambul kuning seperti burung kakatua koki. Tujuan dari gaya rambut ini adalah untuk memberi petunjuk tentang spesies duyung pada penonton, karena burung kakatua berjambul kuning lebih dikenal dibandingkan dengan ikan kakatua.

Gaya gambar yang digunakan adalah untuk penonton berusia 9-13 tahun, maka proporsi menyerupai apa yang ada di dunia nyata. Tokoh berusia 16 tahun sehingga memiliki proporsi 7 kepala. Setelah menggambar manusia berproporsi 7 kepala, bagian pinggang ke bawah dijadikan berbentuk badan ikan.



Gambar 3.16 Proporsi tokoh duyung

(sumber: dokumentasi pribadi)

### **3.4.2 Tokoh Dimas**

#### **3.4.2.1 Proses Perancangan Tokoh Antagonis**

Proses awal perancangan tokoh antagonis adalah menentukan perannya dalam cerita. Peran antagonis yang dibutuhkan adalah seseorang yang merusak lautan dengan membuang sampah plastik, yang kemudian mengancam nyawa hewan laut karena plastik butuh waktu lama untuk terurai dan dapat secara tidak sengaja termakan.

Pada cerita versi kedua tokoh dibuat menjadi seorang anak laki-laki bernama Dimas yang malas dan jorok. Dalam cerita, tokoh ini akan berubah menjadi hewan laut oleh kejadian supranatural dan kemudian tersadarkan. Pada cerita versi pertama tokoh antagonis adalah seorang manusia bernama Arvin yang



bersifat arogan, serta suka berbuat seenaknya. Pada cerita versi kedua tokoh dibuat menjadi seorang anak laki-laki bernama Dimas yang malas dan jorok.

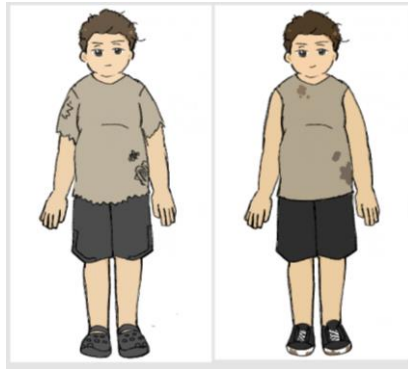
Pada desain kedua, sifat tokoh belum diubah sehingga desain diubah lebih untuk menjadi lebih sesuai dengan tempat di mana tokoh berada dan perannya sebagai antagonis yang membahayakan tempat tinggal tokoh protagonis (Melody). Ia dibuat memakaipakaian yang umum digunakan turis di pantai seperti kaos, celana pendek, sandal karet dan kacamata hitam. Karena ia adalah tokoh antagonis maka pemilihan baju (kaos bergambar barong dengan lengan berpotongan zigzag), gaya rambut dengan gel yang dibentuk spiky, dan bentuk mata runcing dibuat memiliki sebanyak mungkin sudut tajam agar memberi kesan bahaya. Warna yang dipilih adalah hitam dan merah agar terlihat jahat dan berbahaya. Desain ini kemudian tidak digunakan karena ada perubahan pada sifat tokoh dan lokasi cerita.



Gambar 3.17 Desain awal tokoh Dimas

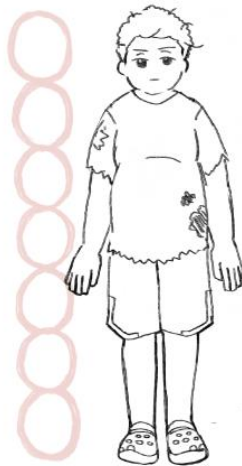
(sumber: dokumentasi pribadi)

Agar lebih terdapat hubungan antara sifat dan kelakuannya dalam cerita, sifat arogan tokoh diubah menjadi pemalas dan jorok. Sifat pemalas membuatnya menjadi tidak peduli pada lingkungan dan diri sendiri sehingga ia memiliki penampilan terlihat tidak terawat (rambut berantakan). Fitur wajah dibuat memiliki ekspresi seperti orang malas, mata setengah terbuka dan senyum tipis. Tokoh juga memiliki kecanduan makanan, ditambah dengan sifat malas dan joroknya ia selalu terlihat dengan noda makanan di pakaian dan wajahnya. Karena malas dan jarang bergerak ditambah dengan makan sangat banyak, badannya menjadi overweight. Pakaianya dibuat memiliki warna coklat muted agar berkesan kotor dibandingkan tokoh protagonis yang berwarna lebih cerah. Kaos kemudian diubah menjadi tidak berlengan karena bagian lengan yang berpotongan zigzag ditambah dengan warna coklat pucat membuatnya terlihat seperti gembel, tidak terlihat seperti orang yang berasal dari keluarga mampu secara ekonomi. Sandal karetanya diubah menjadi sepatu dengan tali putih yang memiliki noda tanah, untuk menambah kesan jorok. Noda makanan dibuat lebih dekat dengan wajah. Desain dengan badan gemuk ini tidak digunakan karena sifat tokoh yang pemalas, jorok dan rakus dapat memberi pesan negatif pada penonton yaitu bentuk badan gemuk berkaitan dengan sifat-sifat buruk, serta seseorang yang memiliki gangguan kecanduan makanan juga dapat memiliki bentuk badan kurus. Gaya gambar yang digunakan adalah untuk penonton berusia 9-13 tahun, maka proporsi menyerupai apa yang ada di dunia nyata. Tokoh berusia 16 tahun sehingga memiliki proporsi 7 kepala.



Gambar 3.18 Desain tokoh Dimas dengan variasi pakaian

(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.19 Proporsi tokoh Dimas

(sumber: dokumentasi pribadi)