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

3.1. Gambaran Umum

Laporan Tugas akhir ini dibuat penulis dengan tujuan membahas dan merancang visual tokoh dengan gaya gambar *simple* untuk Tugas Akhir film animasi pendek berjudul *The Job.* Dari pembahasan teori Bancroft (2006) menuliskan bahawa desain visual dari gaya gambar dibagi menjadi 6 hirarki. Penulis memfokuskan perancangan tokoh dengan visual hirarki *simple* dan menggunakan teori *archetype* Ennagram moderen dan tes *QUEST* milik Riso-Hudson untuk mengelompokkan karakter kedalam kategori yang penonton dapat kenali secara cepat.

Penulis melakukan tes *QUEST* dengan harapan untuk menemukan ciri karakteristik tokoh secara pandangan luas dan bagaimana ciri tersebut dapat dipandang dari sisi orang ketiga. Dengan melakukan tes ini dari sisi setiap karakter tokoh dalam cerita, penulis dapat mengembangkan desain visual tokoh yang sesuai dengan karakteristik tokoh. Penulis juga lebih mengenal tokoh lebih baik dan dapat memberikan ciri visual pada setiap karakteristik tokoh.

Perancangan visual tokoh dengan *style simple* yang dimaksud oleh penulis adalah gaya gambar. Dengan melakukan penelitian observasi dan kualitatif dari referensi yang didapat, penulis menganalisa ciri dari gaya gambar dengan visual *simple*. Penulis mendapatkan bahwa gaya gambar dari visual tokoh *simple* merupakan simplifikasi dari suatu bentuk. Selain gaya gambar penulis juga menganalisa referensi film dengan gaya visual yang digunakan dalam animasi 2D

komedi. Hal ini untuk mendesain tokoh dengan gaya gambar *simple* dan dengan menambahkan visual yang menghasilkan unsur humor dalam film animasi 2D *The Job*.

The Job adalah film animasi 2D yang menceritakan persaingan dan kesalahpahaman antara ketiga orang wanita yang berteman dalam lingkungan kantor. film ini mengangkat permasalahan mengenai bagaimana wanita. Dalam proses Tugas Akhir, penulis mencari referensi melalui observasi film, film animasi, dan literasi.

3.1.1. Sinopsis

Iris merupakan karyawan salah satu perusahaan di Jakarta. Ia memiliki mimpi untuk mempunyai tempat tinggal sendiri dimana ia bisa terbebas dari keluarganya yang selalu membuat masalah dan menyusahkan dirinya. Namun setiap Iris berhasil mendapatkan gaji, uang tersebut terpakai untuk membayar perbaikan atas ulah keluarganya yang di sebut sebagai *The Usual*. Iris yang merasa lelah dengan kejadian yang terus berulang mendapatkan info dari teman kantornya Ana, mengenai kesempatan jabatan kerja dengan gaji lebih. Demi mendapatkan posisi tersebut, iris bersaing dengan Mariana yang juga memperebutkan posisi tersebut untuk mencari calon suami kaya. Persaingan dan sabotase satu dengan yang lain terjadi hingga hari evaluasi.

Dimana bos dari tempat Iris bekerja akan mengevaluasi kinerja para karyawan dan siapa diantara mereka yang pantas mendapatkan jabatan tersebut. Ketika Iris dan Mariana sampai dalam kantor bos, mereka terkejut bahwa Ana

yang mendapatkan pekerjaan tersebut. Ana lalu menjelaskan bahwa ia mendapatkan infomasi jabatan tersebut karena ia sudah ditawarkan oleh bos secara langsung lewat pesan telepon. Ana mengatakan ketika Iris dan Mariana pergi ketika ia menjelaskan adanya kesempatan jabatan, ia belum selesai bercerita. Hal ini mengakibatkan persaingan antara Iris dan Mariana menjadi sia-sia.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis adalah merancang tokoh-tokoh yang diperlukan dalam film animasi *The Job*. Penulis melakukan penelitian observasi dan mencari referensi visual dari literatur, film dan film animasi. Tujuan dari hal ini adalah mencari tahu bagaimana membuat visual *stye simple* dalam film animasi. Menggunakan teori *archetypes enneagram,* penulis dibantu dalam menciptakan dan mengembangkan karakteristik tokoh yang diperlukan. Hal ini agar penulis dapat merancang dan memperlihatkan karakteristik setiap tokoh dari visual *style,* warna dan proporsi.

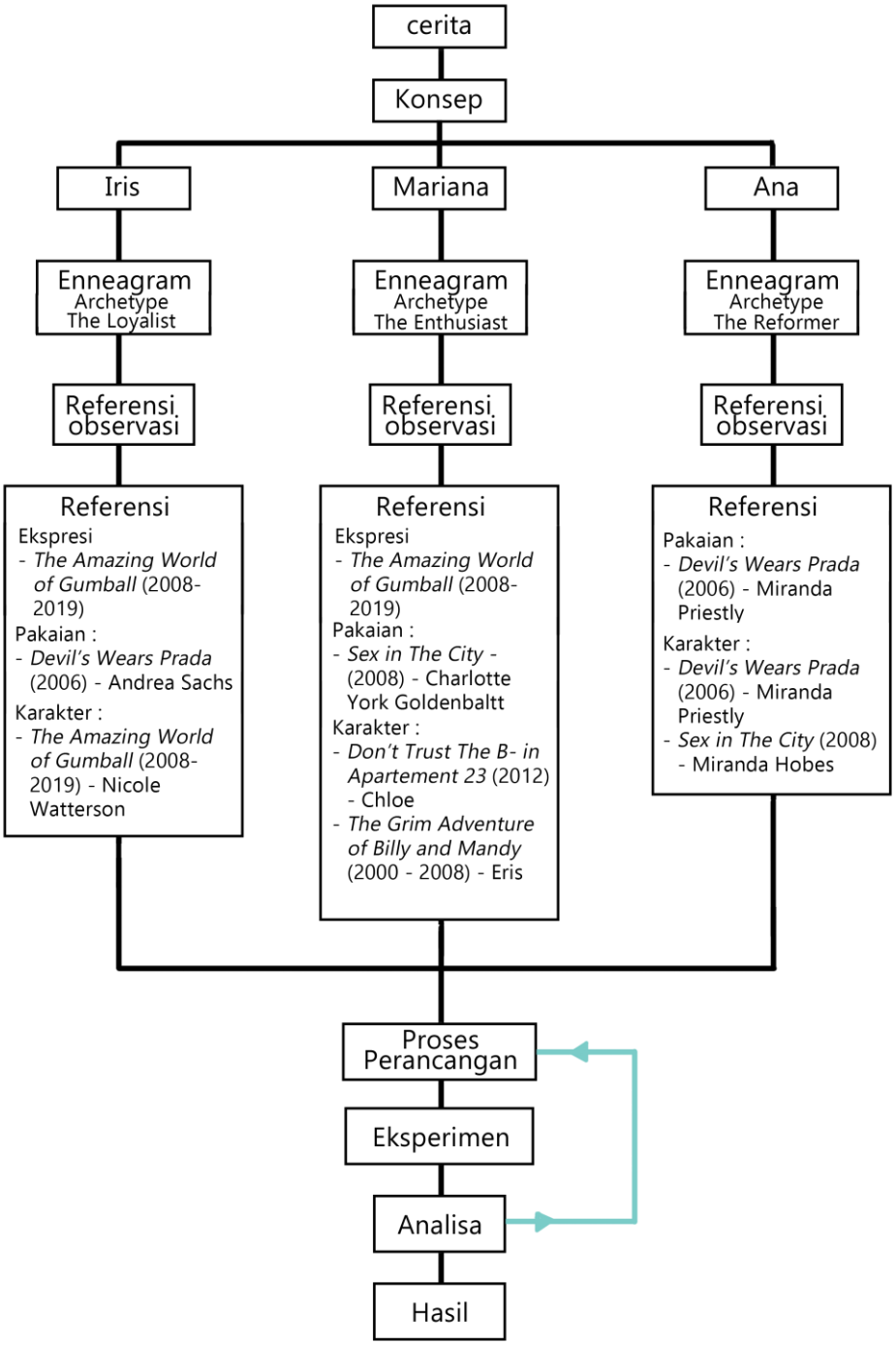
3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja dari perancangan tokoh berawal dari pengembangan cerita dan *research* melalui observasi (referensi artikel, laporan dan video), wawancara dan studi eksisting. Sebelum merancang para tokoh, penulis melakukan penelitian obeservasi pada beberapa film animasi. Hal ini untuk mencari tahu simplifikasi bentuk dari hirarki *simple* menurut Bancroft (2006) dan bagaimana hal ini ini bisa di aplikasi ke dalam film animasi *The Job*.

Dalam memulai proses perancangan visual tokoh, Penulis pertama membuat catatan karakteristik tokoh yang diperlukan. Catatan ini menjadi konsep

awal dan perancangan visual tokoh secara gambar kasar. Gambaran kasar ini lalu di bagi kedalam kategori tokoh dalam cerita menggunakan teori *archetypes* milik Philips dan Huntley (Sloan, 2015). Setelah mengetahui fungsi dari para tokoh didalam cerita, penulis lalu mengembangkan psikologi dan sosiologi tokoh tersebut menggunaan teori *archetypes enneagram* menurut Riso dan Hudson (1999).

Setelah mendapatkan secara detail visual dan psikologi dari tokoh –tokoh yang dibutuhkan. Penulis mencari referensi yang cocok dengan *archetypes* dari setiap tokoh. Penulis melakukan penelitian observasi melalui referensi yang didapatkan dan mulai membuat desain awal dari setiap tokoh. Desain ini lalu dikembangkan pada setiap pertemuan tim produksi. Kesimpulan analisis yang penulis dapat tersebut, menjadi jawaban dari rumusan masalah Tugas Akhir.



Gambar 3.1 Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Perancangan Konsep Karakter Tokoh

Pada catatan karakteristik tokoh dalam gambaran kasar awal, setiap tokoh memiliki sifat yang kontras dari yang lain. Iris merupakan tokoh yang emosional dan bekerja keras, ia digambarkan sebagai tokoh yang tertekan dengan lingkungannya dan mencari jalan keluar dari hal tersebut. Hal ini mendorong Iris untuk bekerja keras untuk mencari jalan keluar. Mariana pada awalnya memiliki karakter yang romantis, positif, optimis dan feminin. Sementara Ana adalah tokoh wanita karir dan terlihat dewasa, idealis, logis dan bisa diandalkan. Ketiga tokoh ini merupakan teman dan bekerja pada satu perusahaan.

Untuk memperlihatkan jenis kategori tokoh dalam cerita dan fungsi mereka di dalam cerita, penulis menggunakan teori *archetypes* Philips dan Hudson yang dikutip oleh Sloan (2015). Hal ini untuk memperjelas peran dan membagi setiap tokoh kedalam peran yang berbeda. Berdasarkan peran tokoh dalam cerita, Iris merupakan tokoh pengemudi cerita dan merupakan tokoh protagonis. Mariana merupakan tokoh antagonis, tokoh yang berlawanan dengan tokoh protagonis dan memilki kepercayaan berbeda dari protagonis. Ana merupakan tokoh penumpang cerita, ia berfungsi sebagai penggerak awal munculnya konflik dengan memberikan informasi kepada kedua tokoh lainnya. Dari catatan awal Ana digambakan sebagai tokoh *reason*, seorang rasional dan logikal.

Setelah mengkategori setiap tokoh kedalam peran mereka masing-masing, penulis menggunakan tes *QUEST* dari Riso dan Hudson. Tes ini dilakukan untuk mengembangkan psikologi dan sosiologi tokoh dari catatan awal karakteristik

mereka. Tes *QUEST* terdiri dari dua grup yang dibagi menjadi ABC dan XYZ. Setiap huruf memiliki ciri karakteristik yang dijelaskan secara detail mengenai pandangan individu terhadap pribadi sendiri dan pandangan individu di lingkungannya. Penulis lalu memposisikan dirinya kedalam tokoh dan memilih dari kedua grup, bagian mana yang mendekati karakteristik para tokoh.

INTERPRETING THE QUEST (from page 14-15)

Together the two letters you have selected form a two-letter code. For example, choosing paragraph C in group I, and paragraph Y in group II, produces the two-letter code CY.

To find out which basic personality type the QUEST indicates you are, see the QUEST codes to the right:

2-Digit Code	*Type*	*Type Name and Key Characteristics*
AX	7	**The Enthusiast:** Upbeat, accomplished, impulsive
AY	8	**The Challenger:** Self-confident, decisive, domineering
AZ	3	**The Achiever:** Adaptable, ambitious, image-conscious
BX	9	**The Peacemaker:** Receptive, reassuring, complacent
BY	4	**The Individualist:** Intuitive, aesthetic, self-absorbed
BZ	5	**The Investigator:** Perceptive, innovative, detached
CX	2	**The Helper:** Caring, generous, possessive
CY	6	**The Loyalist:** Engaging, responsible, defensive
CZ	1	**The Reformer:** Rational, principled, self-controlled

Gambar 3.2 karakteristik hasil tes *The QUEST*

(Hudson & Riso, 1999)

Dari hasil jawaban yang penulis dapatkan, Tokoh Iris mendapatkan CY, Mariana mendapatkan AX, dan Ana mendapatkan CZ. Hal ini disimpulkan bahwa Iris merupakan tokoh *archetype Loyalist*, Mariana dengan *archetype Enthusiast* dan Ana dengan *archtype Reformer*.

3.4. Konsep Karakter Tokoh

1. 3D Dimensional karakter : Iris

a. Sosiologi

Iris bekerja di bagian finansial di salah satu perusahaan di Jakarta. Ia merupakan salah satu karyawan yang rajin bekerja di perusahaan dan sering mendapatkan pekerjaan tambahan dari bos nya. Hal ini membuat dirinya selalu bekerja lembur dan terlihat stress atau lelah. Namun semua ini ia lakukan untuk menabung membeli tempat tinggal sendiri.

Sebagai anak sulung dari tiga bersaudara di keluarganya, Iris mudah menerima kekurangan dan kelebihan dari temannya. Menurutnya, temperamen Ana dan Mariana jauh lebih normal dari keluarganya yang selalu *chaotic* di kegiatan sehari-hari. Walaupun ia terlihat menggerutu mengenai kodisi keluarganya, Iris sangat menghormati dan menyayangi keluarganya. Hal ini terlihat bagaimana Iris tidak pernah menolak bila kelurganya meminta tolong Iris mengenai *The Usual* yang sering terjadi di rumahnya.

kondisi ini yang juga membuat Iris tidak bisa menolak ketika orang tuanya selalu mencoba menjodohkan dirinya dengan anak dari kenalan mereka. Ia berteman dengan Ana semenjak kecil dan merupakan tetangga. Ia juga bertemu dan berteman dengan Mariana semenjak masa perkuliahan hingga sekarang.

b. Psikologi

Sebagai anak pertama keluarganya, Iris memiliki rasa tanggung jawab atas keluarganya. Namun dengan keluarganya yang selalu ricuh dan membuat onar, Iris memutuskan untuk menabung untuk membeli tempat tinggal pribadi. Ia menemukan apartemen murah dimana ia bisa menabung untuk mencicil pembelian. Untuk itu Iris mulai bekerja keras hingga lembur untuk mendapatkan penghasilan lebih. Rasa loyal dan tanggung jawab iris juga membuatnya tidak bisa menjawab tidak ketika keluarga memerlukan bantuan dana. Hal ini membuat impian Iris membeli apartemen idamannya selalu terhambat.

Iris yang sehari-hari sudah stress akibat bekerja lembur membuatnya defensif dengan candaan dari teman kantornya. Namun, hanya pada teman terdekatnya saja ia berani untuk mengutarakan perasaan dia yang sebenarnya dan bagaimana bahwa ia terganggu dengan candaan dari kantor. Bertujuan menabung untuk membeli tempat tinggal sendiri. Hal ini juga untuk membuktikan bahwa dirinya mampu dan mandiri, ia juga terbuka mengenai kondisi keluarganya dengan teman terdekatnya. Iris juga emosional bila merasa lelah secara emosional dan fisik. Terkadang hal ini hasil dari rasa tertekan akibat dari rasa tanggung jawab dan keinginan pribadi yang terkadang berlawanan dari kenyataan.

c. Fisiologis

Iris mimiliki tinggi rata-rata dengan rambut berwarna hitam. Ia berumur 30 tahun dan selalu terlihat sibuk bekerja. karena ia selalu kerja lembur, iris terlihat selalu mengerjakan pakaian yang mementingkan kenyamanan,

praktikal dan fungsional dibandingkan *fashionable.* Ia terlihat menggunakan sedikit *make up* dan rambut selalu diangkat keatas untuk tidak mengganggu pekerjaan.

2. 3D Dimensional karakter : Mariana

a. Sosiologi

Mariana merupakan *sosial butterfly* dan terlihat selalu meminta bantuan orang lain ketika bekerja. Mariana yang terlihat ramah, ceria, dan *approachable,* membuatnya sering didekati oleh pengaggum pria. Di kantor ia terlihat berjalan dari divisi-ke divisi lain atau bermain komputer agar terlihat bekerja di mata bos. Mariana juga terlihat sering tersenyum.

Semua orang kecuali teman dekatnya mempercayai sosok Mariana yang ramah, mudah bergaul dan rajin bekerja. Status sosial miliknya ini dipergunakan Mariana untuk mendapatkan hidup yang lebih mudah. Status ini juga dipergunakan Mariana untuk mencari calon pasangan kaya agar bisa hidup tanpa harus bekerja lagi.

Mariana berteman dengan Iris dan Ana semenjak masa kuliah hingga bekerja di kantor sekarang. Bekerja di kantor yang sama dengan Iris dan Ana semenjak lulus kuliah, ia mendapatkan posisi bekerja disana dari kenalan lama

b. Psikologi

Mariana terlihat sebagai individu yang mudah bergaul dan mudah tersenyum. Ia memiliki impian untuk hidup dengan nyaman tanpa

memikirkan pekerjaan. Mariana adalah karakter yang mempunyai rasa percaya diri yang tinggi, dan confident. Ia tahu bahwa ia memiliki sosok yang menarik dan memanfaatkannya untuk membuat para penggemarnya untuk mengerjakan tugasnya. *Over confident*, hal ini juga membuatnya menjadi karakter yang terlihat narsistik.

Mariana merupakan sosok yang cunning, walupun ia terlihat sebagai individu yang cantik dan ramah. Ia sensitif dengan penampilan dan tinggi badannya, mementingkan pakaian yang *fashionable* dibandingkan kenyamanan. Mariana berteman dengan iris karena ia menerima Mariana apa adanya dan tidak menghentikannya ketika ia menggunakan orang lain.

Hal ini membuatnya tidak pernah memanfaatkan iris. Sebaliknya dengan Ana, Mariana merasa bahwa Ana merupakan sosok yang bisa diandalkan dan sumber informasi. Hal ini juga membuat Mariana agak segan dengan Ana dan merasa untuk lebih baik berteman dengannya daripada bermusuhan dengannya.

c. Fisiologis

Mariana memiliki badan yang pendek tapi sangat berbentuk. Berumur 31 tahun dengan rambut yang dicat berwarna merah tua. Mariana merupakan karakter narsisitik, ia selalu memerhatikan penampilan dan mementingkan hal tersebut daripada kenyamanan. Ia selalu menggunakan pakaian yang memeperlihatkan bentuk tubuh dan mempunyai rambut yang terawat dan berwarna cerah. Selalu memakai hak tinggi untuk membuatnya terlihat tinggi.

3. 3D Dimensional karakter : Ana

1. Sosiologi

Di kantor, Ana merupakan tokoh yang bisa diandalkan. Jujur dan apa adanya atau idealis hingga terkadang terdengar sarkastik, misterius(tahu informasi/punya sumber informasi lebih faktual dibandingkan dengan Mariana yg dari rumor/gosip) selalu terlihat sibuk dengan hp/tablet/komputer di tempat kerja, berbicara seperlunya and efisien.

Ia jarang bercerita mengenai latar belakangnya, bahkan teman terdekatnya seperti Iris dan Mariana hanya mengetahui beberapa hal mengenai dirinya. Dibandingkan Iris dan Mariana, Ana memiliki tempramen yang lebih tenang dan kritis dalam melihat dunia sekitarnya.

Sifatnya yang terlihat *cool* terhadap sekeliling dan memiliki aura profesional membuat beberapa orang di kantor memandangny sebagai panutan. Walaupun begitu, ia merupakan karakter yang cukup *petty* bila diacuhkan. Ia berteman dengan Iris semenjak masa kecil, mereka merupakan tetangga. Ana bertemu dengan Mariana pertama kali pada masa kuliah dan berteman dengannya dari Iris.

2. Psikologi

Merupakan karakter dengan tempramen yang tenang dibandingkan temannya, ia rasional dan tipe yang selalu berpikir sebelum bertindak. Memiliki ambisi untuk sukses atau menjadi lebih baik dan kompeten dalam mengerjakan pekerjaan. Selalu mengambil keputusan logis dan

idealis yang sesuai kenyataan membuatnya terlihat dingin atau sarkastik. Membuat sekelilingnya salah paham dengan maksud dari jawaban atau keputusan yang ia lakukan.

3. Fisiologis

Diantara temannya Ana merupakan yang paling tinggi. Memiliki potongan rambut pendek dan ekspresi muka yang tenang atau terkadang bosan. Ana selalu berpakaian profesional dan terlihat rapih. Ia terlihat selalu membawa *handphone* kecuali saat bekerja**.**

3.5. Observasi Referensi

Penulis menggunakan berbagai referensi berupa foto, gambar, beberapa film dan film animasi 2d yang memiliki *style simple.* Referensi berikut sebagai acuan dalam perancangan tokoh.

3.5.1. Hirarki *Simple*

Bancroft (2006) menjelaskan bahwa dalam desain tokoh, hirarki *simple* memiliki gaya yang lebih ekspresif dibandingkan dengan hirarki *iconic*. Menurutnya desain denga visual *simple* digambarkan seperti pada film animasi *Dexter's Laboratory, Sonic The Hedgehog* dan *Fred Flinstone.* Melalui observasi awal, penulis menemukan bahwa gaya gambar dari visual *simple* yang dimaksud adalah simplifikasi bentuk. Simplifikasi ini dibuat dari referensi nyata. Berikut hasil penelitian observasi penulis beserta ciri visual *simple* yang dimaksud oleh Bancroft :

1. *Dexter's Laboratory*

Pada film animasi ini, semua tokoh digambarkan dengan kepala berukuran besar dibandingkan dengan badan. Ukuran mata juga besar terlihat hampir memenuhi setengah hingga tiga perempat wajah. Pupil pada mata bisa berubah bentuk dan ukuran sesuai dengan emosi, biasa berwarna hitam atau berwarna seperti Dee Dee. Hidung dan mulut terlihat kecil ketika tokoh menutup mulut, namun hanya mulut yang bisa berubah ke ukuran besar ketika membuka mulut. Tidak ada pundak dan posisi dagu yang hampir selalu menyatu dengan leher. Pakaian geometris dan *simple,* dengan ujung yang lancip. Pakaian juga terlihat pas pada tubuh tanpa adanya kain tambahan untuk memberikan kesan *secondary action* kecuali pada bagian rambut atau tangan ketika berlari.

Ukuran tubuh kecil dengan panjang tangan dan kaki berada diantara panjang atau pendek. Penggunaan warna pada tokoh juga cerah, *flat* dan kontras dibandingkan latar belakang yang terlihat pastel atau kusam. Tokoh juga mempunyai garis *outline* hitam yang tebal dan *bold*. Bentuk baju juga geometris dan simpel dengan ujung yang lancip. Proporsi tubuh juga bervariasi. Tokoh Dexter memiliki ukuran tubuh kurang dari dua kepala sedangkan tokoh Dee Dee memiliki tinggi sekitar tiga kepala.

Gambar 3.3 *Dexter's Laboratory*

(Sumber : www.icytales.com/dexters-laboratory-the-top-inventions-dexter-made/)

2. *Sonic The Hedgehog*

Tokoh sonic sering berubah mengikuti jaman. Namun bentuk dasar dari tokoh ini tidak pernah berubah. Ukuran kepala, tangan dan telapak kaki yang besar dengan lengan dan kaki yang kurus. Ukuran mata yang besar dan terlihat menyatu, dengan pupil yang kecil. Pupil terkadang terlihat berwarna atau hanya oval hitam dengan lingkaran putih di dalamnya. Hidung kecil dengan rambut atau duri yang besar di belakang kepala. Tidak terlihat memiliki pundak, lengan langsung menempel pada tubuh. Bentuk terlihat *solid* dengan ujung lancip pada bagian duri di kepala dan ekor. Proporsi tubuh juga bervariasi dari dua hingga tiga kepala.

Warna tokoh yang terlihat cerah dan *vibrant* dibandingkan dengan latar belakang. Garis hitam sebagai *outline* pada desain visual animasi 2D dan tidak ada garis pada desain visual 3D. Hampir tidak ada aksesoris

ataupun pakaian yang bisa menyebabkan *secondary action* kecuali tangan dan rambut.

Gambar 3.4 *Sonic The Hedgehog*
(sumber: wikipedia)

3. *Fred Flinstone*

Tokoh Fred digambarkan dengan hidung besar, rambut berantakan dengan pakaian yang terlihat lebih *rough*. Ia juga terlihat lebih besar atau *solid* dengan kumis yang terlihat seperti belum bercukur. Ukuran kepala besar dan tanpa leher menyatu dengan badan. Ukuran mata juga terlihat oval vertikal dengan pupil berwarna hitam dan pundak hampir tidak terlihat, dan lengan seperti langsung menempel dengan tubuh. Tangan dan kaki juga terlihat lebih lebar. Proporsi tubuh juga tidak proporsional dengan tinggi kurang lebih 3 kepala.

Garis *outline* hitam, tebal dan *bold.* Warna pada tokoh terlihat lebih cerah dan kontras daripada latar belakang. Pakaian mempunyai ujung yang

lancip pada bagian bawah dan lengan atas. Pakaian pas pada tubuh, tanpa adanya kain tambahan untuk memberikan kesan *secondary action.*

Gambar 3.5 *Fred Flinstone*

(sumber: wikipedia)

Dari observasi ketiga film diatas, penulis menemukan ciri desain visual simple menurut Bancroft. Ciri tersebut yaitu :

Tabel 3.1 Analisis simplifikasi bentuk

Referensi	Gambar	Visual Style	Warna
Dexter's Laboratory (Sumber : www.icytales.com/dexters-laboratory-the-top-inventions-dexter-made/)		garis *outline* hitam yang tebal dan *bold*. Ukuran mata dan mulut yang besar, hidung dan	warna pada tokoh juga cerah, *flat* dan kontras dibandingkan latar belakang yang terlihat

		badan kecil. Panjang tangan dan kaki antara panjang sekali atau pendek sekali. Pakaian geometris dan simple	pastel atau kusam
Sonic The Hedgehog (sumber: wikipedia)		Ukuran kepala, mata, tangan dan telapak kaki besar. Tidak mempunya pundak. Garis *outline* hitam.	Warna cerah, *flat* dan *vibrant*.

Fred Flinstone (sumber: wikipedia)		Ukuran mata, hidung, dan kepala besar. Tidak mempunyal leher dan pundak, telapak tangan dan kaki besar. Garis hitam, *bold*, dan tebal. Pakaian simple	Warna pada tokoh terlihat lebih cerah, *flat* dan kontras daripada latar belakang

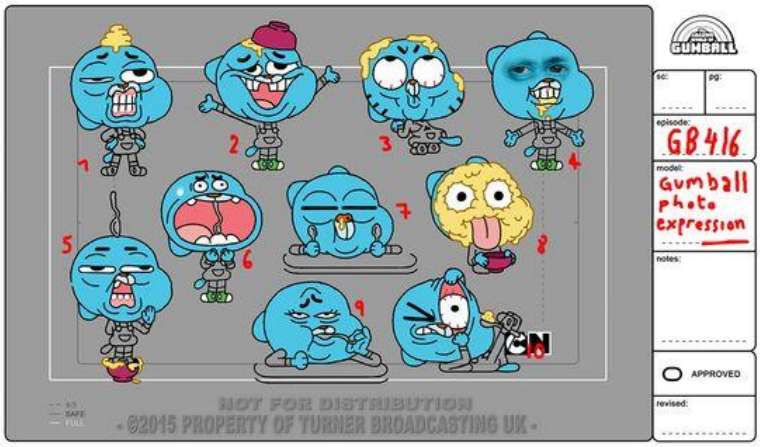
Ketiga film dan tokoh diatas memiliki kesamaan pada desain mereka. Ukuran mata yang bulat atau besar, lengan yang menyatu dengan tubuh tanpa adanya pundak, pakaian *simple*, exaggeration pada proporsi tubuh dan kepala, penggunaan warna yang kontras dan cerah dibandingkan dengan latar belakang serta penggunaan *garis outline* yang tebal, *bold* dan berwarna hitam.

3.5.2. Referensi ekspresi

Dalam film *The Job*, akan banyak digunakan visual komedi dengan menggunakan *exageration* pada gerakan dan ekspresi. Gerakan *exagerations* ini penting dalam

film ini karena berguna dalam penyampaian humor dalam cerita. Untuk mendapatkan visual yang diinginkan, penulis menggunakan referensi film animasi 2D *The Amazing World Of Gumball*. Efek *exagerations* dalam *The Amazing World Of Gumball* cocok dengan visual komedi yang dibutuhkan dalam film animasi *The Job.*

Hal ini karena dalam penggunaan efek *exageration* pada tokoh yang ada di . *The Amazing World Of Gumball* untuk menimbulkan humor dalam cerita. Efek *exageration* tersebut terdiri ekspresi ekstrim hingga perubahan gaya visual pada tokoh. Selain membuat humor dalam cerita, *exageration* juga menarik dan membuat animasi tidak monoton. Karakter tokoh juga menjadi lebih menonjol dalam film. Penulis menggunakan referensi untuk membuat ekspresi tokoh protagonis yang memperlihatkan humor dalam cerita.



Gambar 3.6 *The Amazing World Of Gumball's : Gumball photo Expressions* (www.pulcomayo.com/project/the-amazing-world-of-gumball/)

3.5.3. Referensi Visual

Untuk merancang tokoh pada film animasi *The Job*, penulis membutuhkan referensi visual *simple* wanita berumur 30 tahun keatas. Menurut hasil penelitian

observasi dari contoh yang bancroft berikan sebelumnya, desain visual *style simple* memiliki ciri ukuran mata yang bulat atau besar dan mempunyai pupil, lengan yang menyatu dengan tubuh tanpa adanya pundak, *exaggeration* pada proporsi tubuh dan kepala, penggunaan warna yang kontras dan cerah, serta penggunaan *garis outline* yang tebal, *bold* dan berwarna hitam. Penulis lalu mencari beberapa tokoh dari film animasi.

Penulis lalu mencari 3 tokoh wanita dari film animasi yang mempunyai desain visual simple. Hasil referensi yang ditemukan oleh penulis sebagai berikut.

Tabel 0.2 Analisis Visual Referensi

Referensi	Gambar	Visual Style	Warna
The Family Guy (sumber: wikipedia)		Garis *outline* berwarna hitam namun tipis, proporsi mata dan hidung besar. Tidak memiliki dagu. Bibir tebal dan	Warna cerah, *flat* dan kontras, menggunakan saturasi lebih gelap untuk bayangan.

		memakai lipstick.	
American Dad (https://www.pluggedin.com/tv-reviews/familyguy)		Proporsi mata dan bibir yang besar. Garis *bold* hitam, tidak memiliki dagu. Bibir tebal dan memakai lipstick.	Warna cerah dan *vibrant*.
The Simpsons (sumber : https://ya-webdesign.com/image/american-dad-hayley-png/1885523.html)		Proporsi rambut dan mata yang kontras, garis *outline* hitam namun tidak terlalu tebal. Dagu kecil.	Warna cerah, *flat* dan kontras. Adanya penggunaan *value* untuk *highlight* dan *saturation* pada bayangan.

Dari hasil referensi diatas penulis menyimpulkan ciri wanita dalam desain visual *simple* . ketiga desain visual diatas mempunyai ukuran mata yang besar dengan bulu mata yang lentik serta siluet tubuh yang memperlihatkan dada dan pinggul. Ketiga dari tokoh wanita tersebut menggunakan pakaian yang *simple*, walaupun hanya dua dari mereka yang mengenakan *dress*. Ketiga dari tokoh ini juga menggunakan aksesoris seperti anting atau kalung. Ketiga tokoh terlihat mememiliki bibir yang tebal. Tokoh Lois dan Francine memperlihatkan hal ini dengan mengenakan lipstick, sedangkan Marge dari ukuran mulutnya.

Ukuran hidung juga unik dari setiap tokoh. Lois memiliki hidung yang besar, Francine dengan *button nose,* dan Marge dengan hidung yang sedikit panjang horizontal. Proporsi tubuh setiap tokoh bervariasi, dengan ciri rambut yang unik. Garis *outline* setiap tokoh terlihat tebal dan berwarna hitam. Penggunaan warna pada tokoh terlihat cerah, kontras, dan flat. Adapun penggunaan warna dengan value rendah dari warna *based* untuk memberikan kesan bayangan pada tubuh tokoh.

Proporsi tubuh mereka juga tidak proporsional. Bila diukur dengan ukuran kepala masing-masing. Francine memiliki tinggi sekitar empat kepala atau kurang, Lois dengan tinggi 3 hingga empat kepala dan Marge dengan tinggi sekitar empat hingga lima kepala atau hingga lebih bila diukur dengan tinggi rambutnya.

3.5.4. Referensi Tokoh Iris

Untuk merancang tokoh Iris yang sesuai dengan ciri karakteristik *Loyalist*, dan juga tokoh protagonis. penulis menggunakan referensi dari film dan animasi. Berikut referensi yang penulis gunakan dalam merancang tokoh Iris :

1. Referensi Jenis Pakaian

   Film Animasi 2D "The Job" memiliki latar belakang kantor di kota Jakarta. Iris merupakan karakter yang terlihat sibuk, bekerja dari pagi hinggga larut malam. Hal ini memperlihatkan untuk bekerja dalam lingkungan ini Iris mementingkan penampilan yang menunjukan praktikalitas untuk memudahkan dalam melakukan pekerjaan. Penulis menggunakan tokoh Andrea Sachs dari film *Devil Wears Prada* sebagai referensi untuk penampilan tokoh Iris. Andrea Sachs merupakan tokoh utama yang pada awal film lebih mengutamakan cara berpakaian yang nyaman namun masih sopan dalam kantor. Hal ini terlihat dari *scenes* awal dimana tokoh Andrea dibandingkan dengan beberapa tokoh wanita lainnya untuk dijadikan perbandingan dalam persiapan pagi mereka sebelum bekerja.

Gambar 3.7 Andrea Sachs

(sumber : https://www.youtube.com/watch?v=bG_xdkGrwSA)

Andrea menggunakan *make up* seadanya daripada wanita lain. Para wanita lain secara teliti memilih pakaian sedangkan Andrea memilih pakaian yang terlihat nyaman dan praktikal. Hal ini menunjukan bahwa Andrea tidak mementingkan *fashion* melainkan pakaian yang nyaman dan praktikal ketika bekerja nanti. Pada film ini, tokoh Andrea terlihat menggunakan *sweater*, kemeja, celana panjang hitam atau rok yang memiliki panjang hingga lutut.

Gambar 3.8 Andrea Sachs

(sumber : https://ew.com/gallery/devil-wears-prada-andy-style/)

Penulis juga menggunakan foto pakaian kantor dari *pinterest* sebagai bahan referensi untuk melihat berbagai jenis pakaian kantor dengan menggunakan *sweater* dan kemeja.

Gambar 3.9 Sepatu Andrea Sachs

(sumber : https://www.youtube.com/watch?v=-WgzNFEu61o&t=501s)

Pada awal film, Andrea terlihat menggunakan *boots* atau sepatu berhak pendek. Hal ini memperlihatkan bahwa Andrea mementingkan kenyamanan dalam berpakaian dan berfungsi untuk bergerak cepat.

2. Referensi karakter tokoh

Iris merupakan tokoh loyal dan bertanggung jawab membuatnya tidak mudah mengatakan tidak kepada bos atau keluarganya. Dibalik semua hal ini, Iris juga memiliki refleks yang cepat bila ditekan, *defiant* dan *rebelious* dalam mencapai tujuannya. Hal ini ditunjukan ketika Iris saling berkompetisi dan menyabotase Mariana. Untuk tokoh ini , penulis menggunakan referensi karakter dari tokoh dari film serial animasi Nicole watterson dari film animasi *The Amazing World Of Gumball.* Tokoh Nicole merupakan seorang ibu dan punggung keluarga. Ia loyal, berkomitmen dan bertanggung jawab atas ekonomi keluarganya. Nicole mudah stress ketika ia menghadapi kakacauan yang keluarganya lakukan

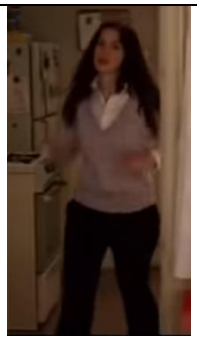
atau lingkungan sekitarnya. Hal ini disebabkan lingkungan kerja nicole di mana dalam episode *The Worst* dijelaskan ketidakadilan perlakuan bosnya terhadap karyawan wanita yaitu nicole sendiri. Nicole juga mempunyai mentality kompetitif, emosional dan mandiri.

Gambar 3.10 Nicole Watterson

(sumber : https://www.youtube.com/watch?v=59HRDEJaGrg)

Tabel 3.3 Analisis referensi tokoh Iris

Referensi	Gambar	Data
Devil's Wears Prada (sumber: wikipedia) Tokoh : Andrea Sachs		Referensi jenis pakaian : - Atasan berupan kemeja putih dengan *sweater* atau *cardigan* pada bagian luar kemeja.

		- Bagian bawah pakaian bisa berupa rok dibawah lutut atau celana panjang hitam. - Sepatu boots atau memiliki *heel* pendek dan tebal.
Female working outfits comfort (https://pinterest.com)		Referensi jenis pakaian : - Atasan berupa kemeja putih atau *blouse* dengan *sweater* atau *cardigan* pada bagian luar kemeja. - Berkerah, lengan panjang, menggunakan 2 jenis pakaian atas, celana panjang berwarna gelap.

		- Sepatu *flat shoes* atau berhak rendah.
The Amazing World of Gumball (sumber : *The Fury*) Tokoh : Nicole Watterson		Karakteristik : - Ambisius - Mudah emosi bila tertekan - kompetitif

3.5.5. Referensi Tokoh Mariana

Mariana merupakan tokoh dengan karakteristik *enthusiast* dan merupakan tokoh yang berlawanan dengan Iris. Hal ini membuatnya menjadi tokoh anatgonis di dalam cerita. Untuk itu, penulis perlu mencari referensi tokoh yang sesuai dengan Mariana, Berikut merupakan referensi yang penulis gunakan dalam merancang tokoh Mariana:

1. Referensi Jenis Pakaian

   Film Animasi 2D "The Mariana merupakan tokoh dengan karakter yang implusif, mudah tersenyum atau senang. Ia merupakan tokoh yang bangga akan fisiknya dan selalu memakai pakaian yang *fashionable.* Mariana yang mempunyai tujuan untuk menikah dengan orang kaya dalam mencapai mimpinya untuk hidup nyaman tanpa bekerja. Untuk hal ini

selain men-cat rambut nya dengan warna merah untuk menarik perhatian, Mariana sering memakai pakaian yang membentuk tubuh, feminin dan menggoda. Ciri khas Mariana selain rambutnya adalah sepatu *heels* tinggi miliknya. . Untuk referensi kostum tokoh ini, penulis menggunakan tokoh Charlotte York dari film *Sex and The City* sebagai bahan referensi.

Gambar 3.11 Charlotte York Goldenbaltt
(sumber : https://www.rm-style.com/sex-and-the-city/?lang=en/)

Tokoh Charlotte dalam *Sex and The City* merupakan tokoh yang paling terlihat feminim dalam berpakaian diantara para temannya. Ia juga sering memakai *dress* yang memperlihatkan siluet tubuhnya beserta sepatu *heels* yang cukup tinggi. Selain itu, jenis pakaian ini masih menampilkan kesan formal, sopan dan rapi untuk masuk kedalam jenis pakaian kantor.

2. Referensi karakter tokoh Mariana

Mariana merupakan yang selalu bersemangat, optimis, praktikal dan produktif. Namun karakter ini juga mempunyai masalah dengan *superficiality* dan impulsif (Hudson, 1999). Karena mempunyai karakter yang implusif, Mariana selalu mencari hal baru yang menyenangkan atau seseorang yang hanya ingin hidup enak dan senang. Ciri khas dari

archetype ini menurut Hudson (1999) adalah mereka mudah tersenyum atau senang. Untuk referensi karakter ini, penulis menggunakan tokoh Chloe dari film *Don't Trust The B- in Apartment 23* dan tokoh Eris dalam film animasi *The Grim Adventures of Billy and Mandy* sebagai bahan referensi.

Chloe adalah karakter yang liar dan tidak bisa ditebak serta implusif dalam melakukan segala hal. Hal ini membuatnya menjadi karakter dengan kehidupan yang bebas dan jujur. Ia selalu terlihat dapat membayar uang sewa dan membeli baju dari desainer ternama tanpa diketahui dari mana ia mendapatkan semua uang itu. Ditambah dengan fisiknya, Chloe merupakan karakter yang menarik perhatian dari orang sekitarnya.

Gambar 3.12 Chloe

(sumber : https://apartment23.fandom.com/wiki/Chloe)

Karakter Eris adalah sebagai *Goddess of Chaos.* Ia memiliki karakter yang impulsif, *superficial* , praktikal dan selalu produktif dalam mengacaukan

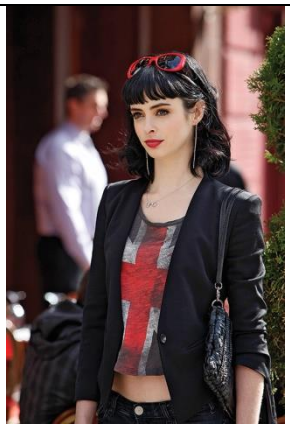
kehidupan sekitarnya. Karakter ini juga menarik perhatian pria dengan fisiknya yang juga membuat *The Grim* bahkan terpikat dengannya.

Gambar 3.13 Eris

(sumber : https://grimadventures.fandom.com/wiki/Eris)

Tabel 3.4 Analisis referensi tokoh Mariana

Referensi	Gambar	Data
Sex and The City (sumber: https://www.rm-style.com/sex-and-the-city/?lang=en/) Tokoh : Charlotte York Goldenbaltt	 	Referensi jenis pakaian : - Terlihat selalu mengenakan *dress* atau satu set pakaian berbagai variasi warna merah dengan *value* dan *saturation* berbeda. - Berkerah, panjang rok hingga lutut atau dibawah lutut.

		- Pakaian berwarna cerah dengan siluet feminin. - Selalu menggunakan *heels* tinggi.
Don't Trust The B- in Apartment (Sumber : https://apartment23.fandom.com/wiki/Chloe) Tokoh : Chloe		Karakter : - Impulsif - *Superficiality* - mudah tersenyum - atraktif
grim tales of billy and mandy (sumber : https://grimadventures.fandom.com/wiki/Eris) Tokoh : Eris		Karakter : - impulsif - *physicaly seductive*

3.5.6. Referensi Tokoh Ana

Pada film animasi 2D *The Job*, Ana merupakan tokoh wanita karir yang terlihat dewasa, dan bisa diandalkan. Sebagai tokoh reason, Ana memiliki karakter logis, tenang, rasional dan *organized*. Ia memiliki *Archetypes Reformer*, yaitu tokoh

dengan karakter yang rasional, memiliki pendirian serta mempunyai *self-controlled.* Untuk tokoh ini, penulis membutuhkan referensi tokoh wanita karir yang fokus terhadap pekerjaannya, rasional dan logis dalam mengambil keputusan serta memiliki cara berpakaian yang layaknya wanita karir profesional. Berikut referensi yang penulis temukan dan teliti berdasarkan jenis kebutuhaan :

1. Referensi Jenis Pakaian

   Ana merupakan tokoh yang terlihat paling siap dalam dunia pekerjaan dibandingkan kedua temannya. Ia fokus dengan tujuannya namun tenang dan rasional dalam bertindak dan mengambil keputusan. Cara berpakaiannya juga dipengaruhi oleh karakteristiknya. Untuk itu, penulis menggunakan referensi cara berpakaian tokoh Miranda Priestly dari film *Devil Wears Prada.*

3.14 Miranda Priestly

(sumber : https://id.pinterest.com)

Tokoh Miranda pada film *Devils Wears Prada* adalah kepala editor dari sebuah perusahaan majalah *fashion* terbesar. Ia merupakan kepala yang ditakuti, segani dan di hormati oleh perusahaan tersebut. Miranda merupakan *carrier focused woman*, dan hal ini terlihat dari cara ia berpakaian. Disini tokoh Miranda terlihat percaya diri dan profesional.

Pada film tersebut, Miranda menggenakan berbagai pakaian karena merupakan tugasnya sebagai kepala editor majalah *fashion* dan ia harus terlihat seperti tersebut. Penulis lalu memilih jenis pakaian yang Miranda pakai dalam film yang terlihat cocok dalam dunia kerja pada umumnya. Penulis lalu mengambil beberapa jenis pakaian untuk dijadikan sebagai bahan referensi.

2. Referensi karakter tokoh

Pada penjelasan sebelumnya, penulis menjelaskan berbagai aspek dari karakter Ana. Ia merupakan wanita karir, terlihat dewasa, tenang, rasional dan logis. Penulis lalu menggali lebih dalam lagi apa saja akibat dari tokoh

dengan karakteristik tersebut. Penulis lalu mencari referensi tokoh dari film lain yang mempunyai karakter hampir sama dengan Ana. Pencarian ini menghasilkan 2 referensi tokoh Miranda Priestly dari film *Devil Wears Prada* dan Miranda Hobes dari film *Sex and The City*.

Gambar 3.15 Miranda Priestly

(sumber : https://www.telegraph.co.uk/fashion/events/devil-wears-prada-turned-into-musical/)

Gambar 3.16 Miranda Hobes

(sumber : https://sexandthecity69.wordpress.com/characters/Miranda-Hobes/)

Kedua tokoh ini mempunyai kesamaan, seperti mereka adalah wanita karir yang mengetahui apa yang mereka inginkan dan logis. Mereka melihat dunia dari sisi rasional tanpa adanya pengaruh emosi dan melihat gambar besar dari pilihan yang ada. Namun cara pandang mereka terhadap sekitar membuat tokoh dengan karakter seperti ini terlihat sarkastik dan dingin. Mereka memberikan jawaban yang sebenarnya tanpa menutupi atau menggunakan kebohongan belaka. Jawaban atau tanggapan dengan karakter ini merupakan hasil kejujuran dan realita yang sebenarnya. Hal ini terkadang bukan saja membuat tokoh terlihat dingin tapi juga sinis ataupun pesimis.

Tabel 3.5 Analisis referensi tokoh Mariana

Referensi	Gambar	Data
Devil's Wears Prada (sumber : https://id.pinterest.com) Tokoh : Miranda Priestly		Referensi jenis pakaian : - Atasan bisa berupa kemeja putih atau *blouse*, diatasnya bisa ditambah kemeja, jaket, syal ataupun *coat* - Bawahan rok pensil atai celana panjang

	   	hitam - Sepatu berupa *heels* hitam tinggi - Rambut pendek, tertata rapi. - Aksesoris berupa dengan anting kecil atau besar.

Sex and The City (sumber : https://sexandthecity69.wordpress.com/characters/Miranda-Hobes/) Tokoh : Miranda Hobes		Karakter : - Logis - *Carrier driven* - Sarkastik
Devil Wears Prada (sumber : https://www.telegraph.co.uk/fashion/events/devil-wears-prada-turned-into-musical/) Tokoh : Miranda Priestly		

3.6. Proses Perancangan Tokoh

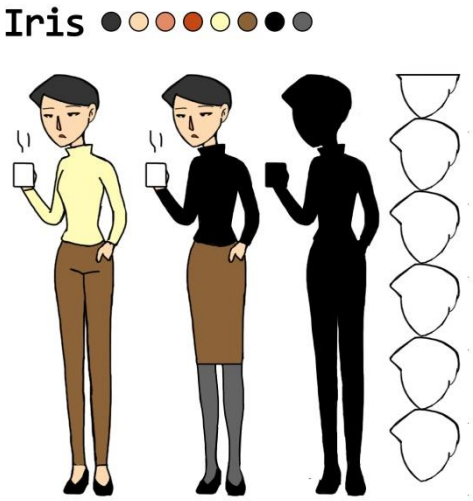
3.6.1. Iris

Iris merupakan tokoh protagonis di dalam film animasi *The Job*. pada catatan dan gambar kasar awal, Iris merupakan tokoh yang emosional, ambisius dan tertekan dengan kondisi lingkungannya. Penulis lalu menggunakan *Test QUEST* untuk mengembangkan kembali sisi psikologis dan sosiologis Iris. Alasan mengapa ia

berambisi dan emosional ini menghasilkan *streotypes loyalist. Loyalist* merupakan karakter yang bertanggung jawab, defensif dan *engaging.* Untuk memperlihatkan karakter ini dari sisi visual, penulis perlu mengembangkan latar belakang lingkungan sekitarnya. Menggunakan referensi dari tokoh Nicole dan Andrea Sachs, penulis mengembangkan tokoh Iris.

Iris merupakan anak pertama, ia hidup tertekan dengan kondisi keluarganya yang *rowdy*. Untuk melarikan diri dari hal ini, Iris berencana membeli Apartemen baru sebagai tempat tinggal. Ia mulai rajin bekerja dan berambisi untuk mempunyai tempat tinggal sendiri. Tentunya ia akan terlihat lelah namun masih mempunyai ambisi yang membara. Penulis perlu memerlihatkan sisi ini melalui segi visual.

1. Eksperimen Desain Visual pertama



Gambar 3.17 Perancangan awal Iris

(sumber: dokumentasi pribadi)

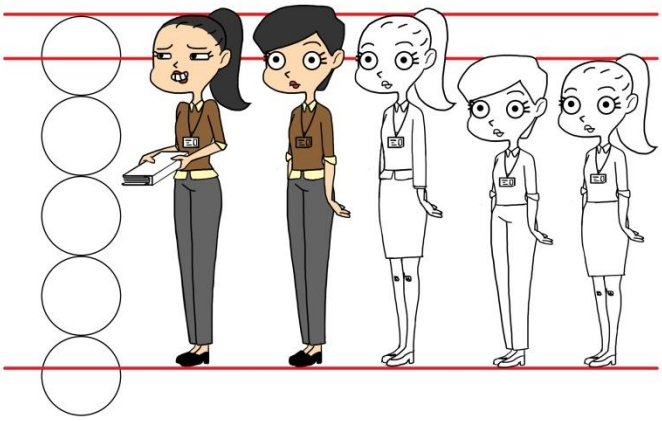
Pada gambar kasar di perancangan awal, penulis memfokuskan kepada bentuk kepala Iris dan siluet. Menggabungkan bentuk bulat dan segitiga, penulis ingin memperlihatkan sisi Iris dari ambisi nya yang *simple* dan kanak-kanak serta sisi dirinya yang *cunning* untuk meninggalkan keluarga nya dan mempunyai tempat sendiri. Siluet Iris yang sedikit membungkuk dan memegang gelas kopi ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan kesan tokoh Iris yang lelah dan stress bekerja. Selain itu untuk memperlihatkan siluet yang penonton mudah kenali (Tillman, 2011).

Namun hasil perancangan ini kurang mendukung konsep *exaggerations* yang nantinya memperlukan ekspresi Iris yang ekstrim. Ukuran kepala dan fitur wajah yang terlalu kecil membuat perancangan ini kurang mendukung dalam menyampaikan humor. Walaupun hasil perancangan terlihat *simple*, dengan hidung, mata dan mulut kecil serta desain baju yang pas membentuk tubuh. Penggunan proporsi tubuh mendekati hirarki *Lead Character*, membuat konsep visual desain *style simple* hilang. hasil desain juga tidak memperlihatkan bahwa ia tokoh protagonis dalam cerita. Tim produksi memutuskan untuk mengembangkan kembali desain tokoh dan penulis untuk membuat desain baru.

Dalam hal garis dan ketebalannya, desain ini sudah memiliki ketebalan garis *outline* yang dibutuhkan. Penggunaan variasi warna kuning juga diterima oleh tim. Tillman (2011) mengatakan bahwa warna kuning memiliki makna aktif, kecerdasan, kegembiraan dan rasa

optiomis. Warna kuning juga memiliki makna rasa kewalahan, peringatan dan penyakit. Penggunaan warna ini selain menonjolkan tokoh sebagai protagonis juga bisa berfungsi sebagai *foreshadowing* mengenai apa yang akan terjadi pada Iris di cerita. Memperingatkan penonton bahwa memiliki ambisi dan tujuan itu baik namun bila berlebih hasilnya akan buruk.

2. Eksperimen Desain Visual Kedua



Gambar 3.18 Perancangan kedua Iris

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada hasil perancangan kedua, penulis merancang kembali dengan menggunakan hasil observasi referensi dari Bancroft. Penulis juga membuat kepala tokoh lebih besar dengan menggunakan bentuk dasar lingkaran dan persegi. Pada fitur wajah, ukuran mata terlihat besat dan bulat dengan bulu mata. Fitur wajah lain sepert hidung dan mulut memiliki ukuran kecil. Desain ini juga mempunyai garis *outline* berwarna hitam,

dan *bold*. Pada penggunaan warna, penulis menggunakan warna *monochrome,* variasi warna kuning.

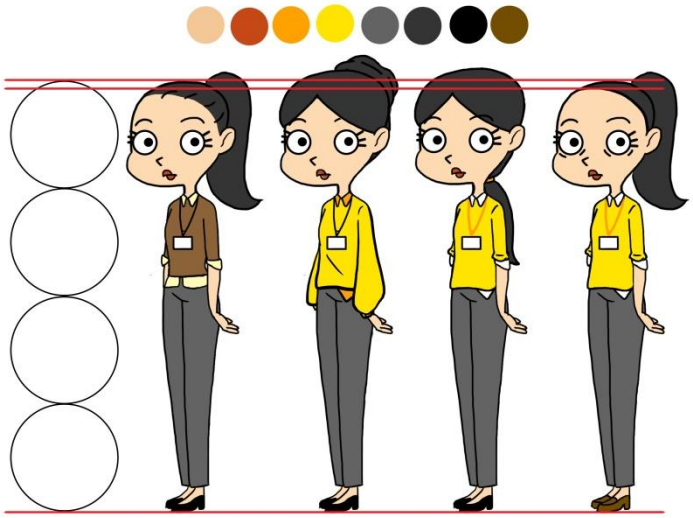
Penulis mengubah jenis pakian menjadi berkerah dan mengenakan sweter. Hal ini untuk membedakan sosok Iris dengan Mariana pada jenis pakaian. Penulis juga membuat bagian lengan digulung ke siku untuk memberi kan kesan bahwa ia bekerja keras. Hal ini penulis dapat ketika penulis mengembangkan perancangan desain visual tokoh. Penulis menggulung lengan pakaian ketika stress atau berusaha untuk nyaman dalam mengerjakan perancangan tokoh. Inspirasi ini lalu diaplikasikan ke dalam perancangan tokoh Iris.

Pada pakaian bawah, penulis memutuskan untuk menggunakan celana panjang dan sepatu dengan hak pendek pada perancangan tokoh. Selain menguatkan sisi karakter tokoh yang hanya mempedulikan kenyamanan saat bekerja daripada, penampilan ini masih sopan dan formal.

Penulis membuat beberapa variasi bentuk, proporsi dan jenis pakaian untuk eksplorasi siluet. Siluet tokoh dengan rambut dikuncir lalu dipilih karena terlihat lebih jelas dan unik daripada rambut pendek. Pakaian tokoh juga diganti dengan menggunakan celana panjang karena pada siluet hampir tidak ada perbedaan diantara keduanya. Ukuran kepala yang besar juga memungkinkan tokoh untuk *exaggeration* karena adanya ruang muka lebih untuk berekspresi.

Siluet tokoh sudah diterima oleh tim, namun warna pada tokoh kurang cerah dan tokoh tidak terlihat lelah atau stress. Penulis lalu merevisi desain ini dengan menggunakan skema warna kuning yang sama.

3. Eksperimen Desain Visual Ketiga



Gambar 3.19 Perancangan ketiga Iris

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada perancangan ketiga penulis merubah proporsi badan untuk lebih pendek dan kepala menjadi sedikit lebih besar. Penulis juga merubah bagian *hairline* rambut untuk mempermudah pada waktu produksi animasi. Penulis menggunakan variasi skema warna *Analogous* kuning dengan merubah saturasi dan *value*.

Hal ini untuk membuat tokoh terlihat natural dan mudah dipandang mata. Penggunaan warna analog ini digunakan untuk membuat visual lebih menarik. Variasi warna ini juga membuat visual tokoh Iris lebih mencolok dibandingkan dengan kedua tokoh lain pada film *The Job*.

Rambut tokoh menjadi lebih *simple* dan warna pakaian yang cerah dengan menggulung kedua lengan dari kemeja dan *sweater*. Hal ini memperlihatkan tokoh Iris sebagai pekerja keras. Ukuran mata yang besar dan diberikan garis mata di bawahnya juga memperlihatkan betapa lelah tokoh Iris bekerja untuk membeli tempat tinggal impiannya.

3.6.2. Mariana

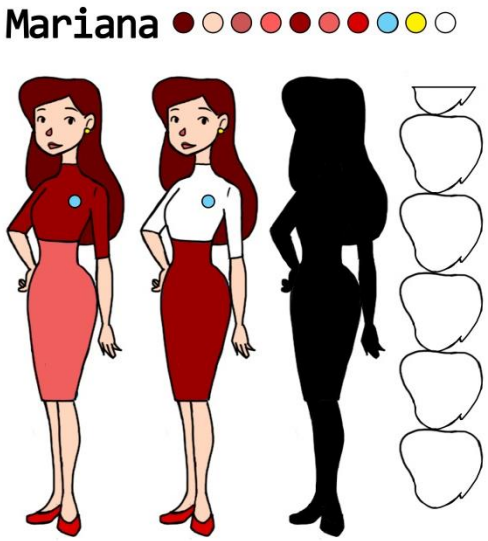
Dalam film animasi *The Job*, Mariana merupakan tokoh antagonis. Pada catatan awal penulis, Mariana adalah tokoh yang narsistik dan *cunning*. Di dalam cerita, Mariana bersaing untuk posisi pekerjaan tinggi untuk mendapatkan kesempatan dalam menemukan suami kaya. Disini, penulis lalu mengembangkan tokoh Mariana menggunakan tes *QUEST*. Hasil akhir dari tes tersebut adalah Mariana seorang dengan *archetypes Enthusiast*.

Archetypes Enthusiast mempunyai karakteristik *upbeat*, impulsif dan berbakat. Penulis lalu akan mulai merancang tokoh dengan karakteristik tersebut dan memperlihatkannya secara visual. Ketika merancang tokoh ini, penulis juga mengingat bahwa tokoh ini merupakan tokoh antagonis. Untuk itu penulis mengembangkan psikologis dan sosiologis dari Mariana. Dari sisi karakteristik *enthusiast* penulis membuat Mariana sebagai karakter yang manupulatif dengan memanfaatkan sosialisasi Mariana dengan sekelilingnya. Ia mempunyai reputasi ceria, ramah dan terlihat positif serta mudah tersenyum.

Mariana sebagai tokoh antagonis berarti memiliki kepercayaan yang berlawanan dengan tokoh protagonis. Karakteristik narsistik dan impulsif ini yang

menjadi konflik antara Mariana dan Iris. Iris yang mementingkan kenyamanan daripada penampilan dan Mariana yang mementingkan penampilan daripada kenyamanan. Kontras pada penampilan ini untuk memperlihatkan perbedaan kepercayaan yang berlawanan. Karakteristik seperti impulsif bisa dikembangkan sebagai pencari untung. Impulsif merupakan kondisi untuk mengambil keputusan secara spontan. Karakter ini dengan sisi Mariana yang suka mengambil keuntungan dari orang lain membuat Mariana bersaing dengan Iris untuk mendapatkan jabatan.

1. Eksperimen Desain Visual pertama



Gambar 3.20 Perancangan awal Mariana

(sumber: dokumentasi pribadi)

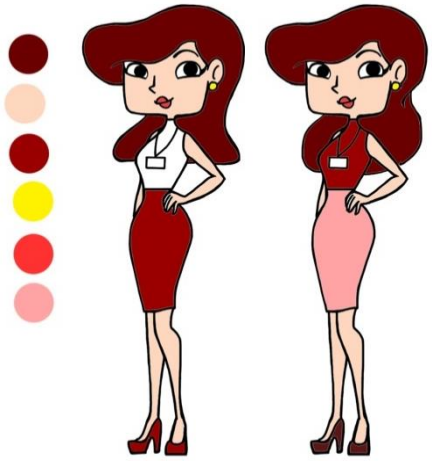
Pada perancangan pertama penulis memfokuskan pada siluet. Hal ini menjadi fokus utama penulis karena visual tokoh Mariana yang manipulatif dalam menggunakan kelebihan fisiknya untuk kepentingan

pribadi. Penulis juga merancang tokoh dengan pakaian yang *simple*, feminin dan pas dengan tubuh untuk menonjolkan sisi visual wanita. Hal seperti lekuk tubuh dan cara berdiri yang memperlihatkan tokoh maria yang menggunakan hal tersebut untuk kepentingan pribadi.

Ketebalan garis juga sudah sudah pas dengan penggunaan warna hitam untuk kesan *bold*. Penulis juga menggunakan variasi warna merah dengan mengganti saturasi dan *value*. Seperti yang Sloan katakan, penggunaan skema warna monokromatik manghasilkan warna yang menarik perhatian dan menyederhanakan representasi karakter tokoh. Warna merah sendiri memiliki makna percaya diri, rasa untuk bertindak, energi, perang, bahaya, kekuatan, amarah, cinta, gairah, keinginan, kekuasaan dan rasa semangat. (tillman 2011) hal ini menggambarkan kedekatan dengan karakteristik Mariana.

Namun hasil desain ini kurang mendukung pada fitur wajah Mariana yang seharusnya memperlihatkan sisi karakteristik tokoh yang manipulatif. Hasil diskusi dengan tim produksi dengan desain visual awal Mariana memutuskan untuk tetap menggunakan siluet dan warna yang sama. Perubahan bentuk visual tokoh, terutama pada fitur wajah menjadi tugas penulis untuk mengembangkan desain tokoh tanpa membuang konsep *simple* pada desain visual.

2. Eksperimen Desain Visual Kedua



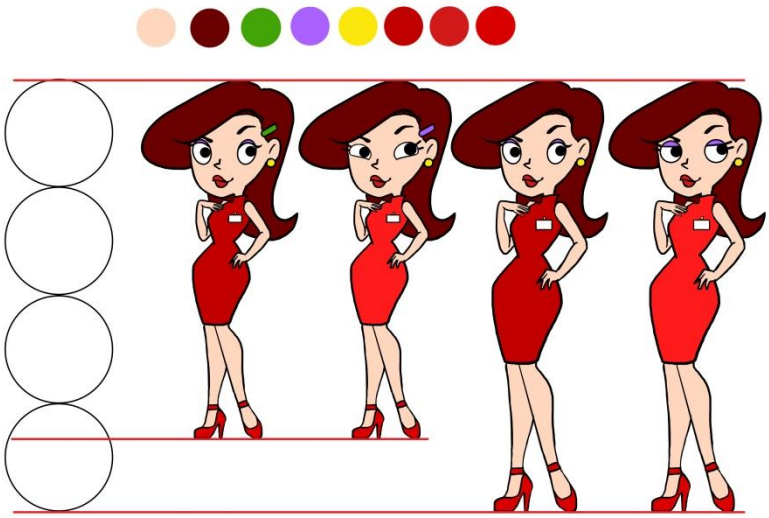
Gambar 3.21 Perancangan kedua Mariana

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada eksperimen Kedua penulis membawa kembali siluet sebelumnya dan mengganti posisi tangan. Dengan menukar posisi tangan, siluet terlihat lebih jelas. Namun tim produksi visual desain pada fitur wajah kurang terlihat manipulatif atau terlihat seperti memiliki agenda pribadi. Penulis lalu kembali mengeksplorasi desain tokoh dan mencari variasi ekspresi atau fitur wajah yang mendekati karakteristik tokoh.

Penulis juga menganti pakaian Mariana pada bagian lengan agar terlihat menggoda namun masih sopan pada bagian kerah dan rok yang selutut. Hal ini menambah efek sisi Mariana yang *cunning* namun juga bisa menjadi menggoda. Hal ini karena penulis berusaha mengembangkan kembali bagaimana Mariana menggunakan kelebihan fisiknya untuk kepentingan pribadi. Penulis lalu membuat sosok Mariana menjadi menggoda untuk menguatkan sisi *cunning* dan narsistik Mariana.

3. Eksperimen Desain Visual Ketiga



Gambar 3.22 Perancangan ketiga Mariana

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada eksperimen Ketiga, penulis merancang beberapa jenis proporsi badan dan bentuk mata. Hal ini dilakukan dengan secara langsung mereferensi visual tokoh Eris. Eris memiliki karakteristik tokoh dengan visual yang mendekati karakteristik Mariana. Penulis membuat bentuk wajah maria menjadi lebih panjang dan runcing. Siluet tubuh juga dibuat menjadi lebih menonjolkan aset feminin dari Mariana.

Pada mata, penulis menggunakan variasi bentuk mata yang terkesan menyipit atau sayu. Penulis dengan mengeksplorasi sisi manipulatif Mariana mencari variasi karakter dengan sudut sisi pandang yang sama. Bancroft (2012)mengatakan bahwa mata merupakan jendela hati. Sisi Maria yang manipulatif membuat dirinya tidak memperlihatkan dirinya yang sebenarnya. penulis mengubah volume mata dan membuatnya terlihat lebih kecil, sipit atau setengah sayu. Hal ini untuk memberikan kesan pada tokoh Maria yang menutup jati dirinya.

Pada jenis pakaian penulis mengubahnya menjadi *dress* formal untuk bekerja. Dengan kerah tinggi, rok selutut dan tanpa lengan membuat sosok Mariana menjadi lebih menggoda dengan adanya kesan seksi namun masih formal dan sopan. Penggunaan warna merah juga memberikan kesan gairah dan rasa percaya diri, menguatkan karakteristik narsistik Mariana.

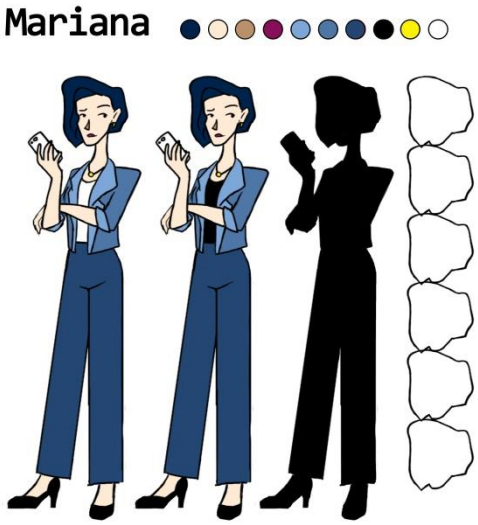
Pada rapat terakhir dengan tim produksi, tim menerima hasil desain visual keempat dari sisi kiri. Proporsi Maria yang terlihat pendek tanpa membuat visual yang terkesan tidak menarik. Hal ini karena tokoh Mariana menggunakan fisik nya sebagai alat menipulasi pada catatan awal dan cerita pada film *The Job.*

3.6.3. Ana

Ana merupakan tokoh *reason* dan juga memiliki karakteristik *archetype reformer*. *Archetype reformer* menurut Riso-Hudson (1999) sering dikaitkan dengan individu yang rasional, memiliki aturan sendiri dan kendali atas dirinya. Sebagai tokoh *Reason* ana juga logis dalam mengambil keputusan. Dari catatan awal dan gambaran kasar tokoh Ana bisa di konklusikan sebagai tokoh wanita karir yang terlihat lebih dewasa dibandingkan temannya, logis, terlihat dingin karena sisi rasional dari dirinya.

Sisi dari karakter ini juga bisa digambarkan bagaimana Ana dengan pendapatnya bisa terkesan memberikan sarkasme walupun tujuannya untuk membuat cerita mengalir kearah seharusnya atau penggerak awal konflik dalam cerita. berikut Eksperimen yang penulis lakukan dalam merancang tokoh Ana :

1. Eksperimen Desain Visual pertama



Gambar 3.23 Perancangan awal Ana

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada eksperimen pertama penulis memfokuskan pada siluet. Ana adalah tokoh dengan visual profesional dan handal dalam pekerjaanya. Kesan profesional inilah yang penulis lakukan dalam merancang siluet Ana.

Penulis dan tim sudah setuju dengan siluet dan desain visual Ana. Namun dikarenakan perubahan desain pada tokoh Maria dan Iris, penulis memutuskan untuk menyesuaikan gaya visual tokoh Ana dengan dua tokoh Utama pada cerita.

2. Eksperimen Desain Visual Kedua

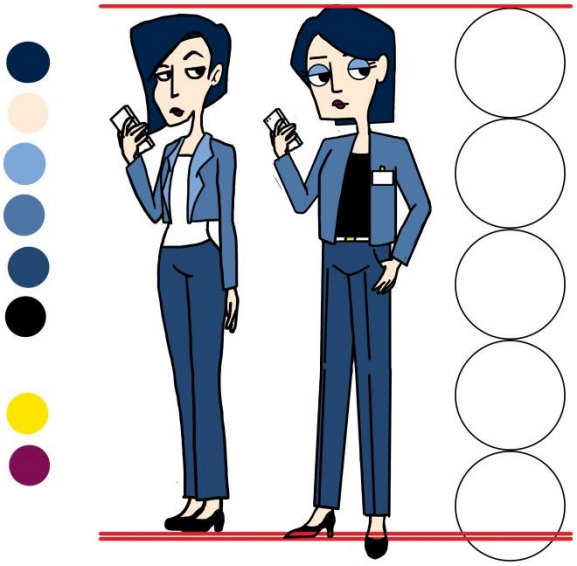
Gambar 3.24 Perancangan kedua Ana

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada perancangan kedua, penulis membuat kembali variasi dari desain awal dan menyesuaikan dengan desain visual dua tokoh utama. Namun penulis tidak puas denga desain ini dikarenakan terlalu banyak lekukan pada bentuk wajah dan baju tokoh. Membuat tokoh ini terlihat lebih mencolok dibandingkan dua tokoh utama.

Ketebalan garis pada desain tokoh sudah sudah pas. Penulis juga menggunakan variasi warna biru dan hitam dengan mengganti saturasi dan *value*. Seperti yang sloan katakan, penggunaan skema warna monokromatik mengahasilkan penderhanaan representasi karakter tokoh. Makna warna biru dan hitam juga merepresentasikan karakter Ana pada cerita. Makna tersebut antara lain rasa percaya diri, kecerdasan, integritas, dingin, dan formalitas (tillman 2011) hal ini menggambarkan kedekatan dengan karakteristik Ana.

3. Eksperimen Desain Visual Ketiga



Gambar 3.25 Konsep awal Iris

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada eksperimen ketiga penulis membuat desain visual tokoh lebih bersiku. Desain pada bentuk wajah dan pakaian juga dibuat lebih *simple*. Kesan bersiku ini mengambil dari teori Tillman (2011) mengenai bentuk kotak dan repesentasinya dalam hal maskulinitas, kepercayaan dan stabilitas.

Bentuk dasar kotak merupakan hasil dari penelitian observasi penulis dengan tokoh Mranda Prieslty dan Miranda Hobes. Kedua tokoh ini memberikan informasi mengenai bagaimana wanita karir bersifat dalam lingkungan bekerja. Selain lingkungan kerja yang mendorong mereka untuk mengambil keputusan yang paling menguntungkan. Logis namun bisa terkesan tidak peduli, dingin, terpercaya. Gaya pakaian yang terlihat

maskulin juga memperlihatkan bahwa tokoh ini bersaing dengan lawan gender mereka. Menyesuaikan dan mengambil pilihan yang rasional.