



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

1.1. Gambaran Umum

Pada proyek tugas akhir ini, penulis sekelompok membuat animasi pendek 2D dengan judul “Berbeda”. Animasi ini dikerjakan oleh 2 orang termasuk penulis sendiri. Animasi pendek “Berbeda” dikerjakan dengan teknik 2 dimensi menggunakan *software after effect*, dan berdurasi 2 menit. “Berbeda” adalah film animasi pendek mengenai seorang perempuan tomboi yang menyukai bela diri taekwondo dan ayahnya yang dominan, yang melarangnya. Cerita animasi pendek yang penulis kerjakan bersama teman, mengalami banyak perubahan plot cerita dan tokoh. Tentu saja perubahan plot sangat berpengaruh terhadap desain tokoh juga 3 dimensional tokoh. Tetapi pada akhirnya penulis dan teman memilih untuk memakai cerita mengenai seorang Gadis tomboi dan ayahnya.

Metode penelitian yang dilakukan penulis untuk merancang tokoh Gadis dan ayahnya yang bernama Basuki adalah metode kuantitatif. Yakni dengan mencari referensi dari film maupun animasi juga melakukan research mengenai bagaimana perempuan tomboi, dan studi literatur yang telah dikumpulkan oleh penulis.

1.1.1. Sinopsis

Gadis adalah perempuan yang tomboi, ia tinggal berdua bersama ayahnya setelah ibunya meninggal. Suatu hari Gadis pulang terlambat ke rumahnya dari kampusnya. Ketika sampai di rumah Gadis sudah ditunggu oleh ayahnya.

Ayahnya yang khawatir bertanya kenapa Gadis baru pulang. Gadis langsung duduk di sofa dekat ayahnya dan memberikan kertas izin untuk lomba taekwondo yang ia simpan di kantongnya. Ayahnya dengan bingung mengambil kertas kecil yang dipegang Gadis. Ia membaca dengan saksama dan bertanya ‘apa itu?’ Dengan suara yang keras. Gadis pun menjelaskan jika itu adalah surat izin mengikuti lomba taekwondo yang akan diikutinya. Ayah Gadis dengan keras melarangnya untuk mengikuti lomba itu dan membuang kertas yang Gadis berikan. Gadis yang sakit hati karena perlakuan ayahnya memutuskan untuk pergi keluar dari rumah.

Gadis berjalan dengan penuh tangisan, ia sangat sedih dengan perilaku ayahnya. Ia berjalan di jalan yang sepi dekat rumahnya. Tetapi ternyata ada seseorang yang mengikuti Gadis dari belakang, dan tiba-tiba ia menyerang Gadis dan untung saja Gadis dapat menghindar dan melindungi dirinya. Tidak lama setelah itu ayah Gadis menerima telpon dari kantor polisi. Ayah Gadis yang panik langsung pergi ke kantor polisi. ia dengan segera menemukan Gadis duduk di lorong kantor polisi. Ayahnya dengan segera memeluknya dan bertanya kepada Gadis apa yang terjadi. Gadis menjelaskan bahwa tadi ia hampir diserang oleh orang jahat, untung saja Gadis dapat menghindar dan mempertahankan dirinya berkat taekwondo yang ia pelajari. Gadis yang berhasil mengalahkan penjahat tersebut membawanya ke kantor polisi untuk melaporkan kejahatannya. Ayahnya yang mendengar cerita Gadis tersenyum dengan lega. Pada akhirnya ayahnya mendukung apa yang Gadis mau, yakni mengizinkan Gadis mengikuti lomba taekwondo.

1.1.2. Posisi Penulis

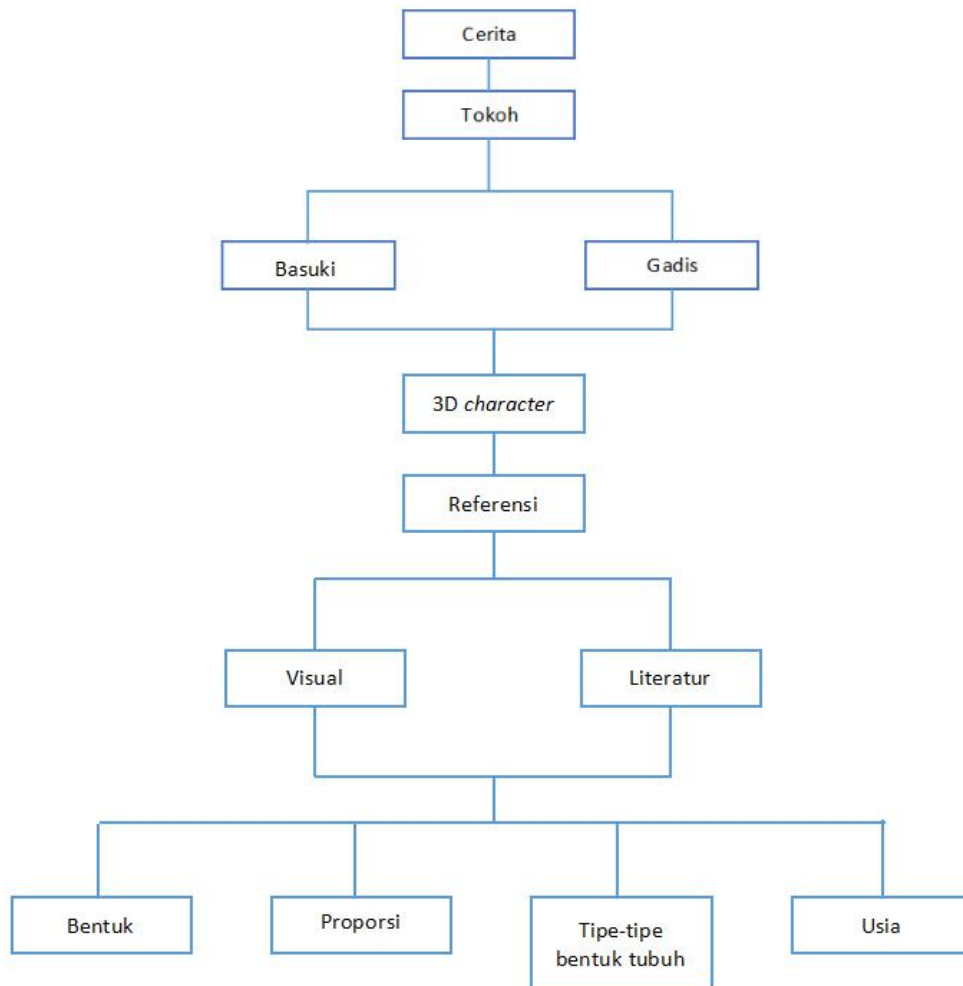
Dalam proyek film pendek animasi 2D ini penulis memegang posisi sebagai desainer tokoh. Tugas penulis adalah merancang tokoh Gadis yang merupakan perempuan tomboi dan ayah tunggalnya yang dominan bernama Basuki yang merupakan tokoh utama dalam film animasi “Berbeda”.

1.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja merancang tokoh pada animasi 2D “Berbeda”. Langkah pertama adalah dengan mengidentifikasi ke dua tokoh berdasarkan kebutuhan cerita. Dari sana diketahui bahwa penulis merancang dua tokoh yaitu Gadis dan ayahnya Basuki. Gadis adalah anak perempuan yang berusia 20 tahun dan ayahnya yang bernama Basuki adalah pria setengah baya yang berusia 55 tahun. Lalu penulis melihat kebutuhan cerita untuk menentukan 3 dimensional tokoh Basuki dan Gadis. Gadis adalah perempuan tomboi dengan sifat pantang menyerah; dan Basuki adalah ayah dari Gadis, ia sangat menyayangi Gadis dan adalah seseorang yang dominan.

Setelah penulis menentukan bagaimana 3 dimensional tokoh dari Gadis dan Basuki. Penulis berusaha mencari referensi tokoh yang sesuai dan cocok dengan Gadis yang tomboi dan Basuki yang merupakan orang tua tunggal yang dominan. Penulis tidak hanya melakukan *research* secara visual saja, penulis juga berusaha mencari referensi secara literatur yang dapat diaplikasikan terhadap desain tokoh Gadis dan Basuki.

Setelah itu mulailah proses perancangan visual Gadis dan Basuki. Penulis memulai dengan merancang bentuk tubuh dan wajah tokoh Gadis yang sesuai dengan 3 dimensional nya yang merupakan perempuan tomboi. Selain itu juga proporsi tubuh dan tipe bentuk tubuh yang sesuai untuk karakter Gadis yang tomboi. Lalu berusaha merancang tokoh Basuki yang merupakan ayah tunggal yang dominan sesuai dengan proses merancang tokoh Gadis.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

1.3. Acuan

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan beberapa referensi yang digunakan dalam proses perancangan. Referensi yang digunakan untuk merancang ke dua tokoh utama yaitu perempuan tomboi bernama Gadis dan ayahnya yang dominan bernama Basuki. Acuan yang penulis gunakan tidak hanya bersifat acuan secara visual tetapi juga acuan secara literatur.

1.3.1. Literatur

Literatur yang penulis dapat adalah berupa beberapa jurnal mengenai wanita tomboi. Untuk mempermudah proses perancangan, penulis membuat tabel berupa point-point penting yang merupakan ringkasan dari literatur yang penulis baca, mengenai perempuan tomboi, hubungannya dengan orang tua nya dan sikap orang tua dari anak yang tomboi.

Tabel 3.1. Ciri-ciri Utama Perempuan Tomboi dan Orang Tuanya

3 Dimensional perempuan tomboi	3 Dimensional orang tua dari seorang perempuan tomboi
<ul style="list-style-type: none">● Berperilaku lebih maskulin diban-dingkan dengan kebanyakan perempuan● Berpenampilan <i>simple</i> dan praktis● Pemberontak● Tidak menyukai batasan tertentu● Patriarki (perempuan lebih lemah dari pada pria)	<ul style="list-style-type: none">● Berpikiran Terbuka● Hubungan orang tua dan anak yang dekat● Perhatian dengan sang anak● Lebih sabar menghadapi sang anak● Menerima sang anak apa adanya● Cenderung lahir dikeluarga yang ibunya juga merupakan wanita

<ul style="list-style-type: none"> ● hidup di lingkungan yang didominasi oleh pria ● Menjadikan sosok pria (ayah) se-bagai role modelnya/ ingin tumbuh seperti ayahnya ● Lebih dekat dengan pria ● Menyukai kegiatan yang cenderung lebih maskulin atau <i>gender neutral</i> ● berusaha mendapat persetujuan dari sang ayah ● Lahir dari keluarga yang tidak mengikuti tradisi 	<ul style="list-style-type: none"> tomboi ● Ayah yang dominan dalam keluarga ● Ayah yang memiliki waktu yang terbatas dengan sang anak ● Memiliki pandangan yang positif mengenai perilaku anaknya yang tomboi ● patriarki
---	---

Point-point penting mengenai bagaimana perilaku dan ciri-ciri perempuan tomboi dan orang tua dari perempuan tomboi yang didapat dari tabel di atas akan diaplikasikan pada 3 dimensional Gadis dan Basuki dalam animasi pendek ini. Ada beberapa spesifikasi sifat, sikap maupun penampilan dan motivasi yang menyebabkan seorang perempuan menjadi tomboi juga bagaimana perlakuan lingkungan sekitarnya (termasuk orang tua) berpengaruh terhadap dirinya.

Tabel 3.2. 3 Dimensional Gadis bersarakan Tabel 3.1

физиологи	психологи	социологи
<ul style="list-style-type: none"> ● Berpenampilan simple dan praktis 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pemberontak ● Berperilaku seperti 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tinggal sendiri bersama dengan

<ul style="list-style-type: none"> ● Memakai pakaian yang cenderung maskulin atau <i>gender neutral</i> 	<ul style="list-style-type: none"> pria ● cuek ● Mandiri ● tidak suka dilarang ● Keras kepala 	<ul style="list-style-type: none"> ayah-nya (ibunya meninggal) ● Memiliki hubungan yang dekat dengan yang ayah ● Menyukai dan mengikuti bela diri taekwondo ● hidup di lingkungan yang didominasi oleh pria
--	--	---

Berdasarkan point-point yang telah penulis kumpulkan pada tabel 3.1. penulis menerjemahkannya menjadi tabel 3.2 di atas. Yang menjadi dasar dari bagaimana sikap, sifat dan penampilan serta perancangan tokoh Gadis dalam film animasi “Berbeda”. Karena untuk merancang tokoh Gadis, perempuan tomboi adalah kata kunci utamanya.

Tabel 3.3. 3 Dimensional Basuki berdasarkan Tabel 3.1

fisiologi	psikologi	sosiologi
<ul style="list-style-type: none"> ● Berpenampilan sederhana, <i>simple</i>, dan praktis ● Kerutan di wajah terlihat jelas dan 	<ul style="list-style-type: none"> ● tegas ● Kaku ● Dominan ● Keras kepala ● Memiliki harga diri 	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Single parent</i> (is-trinya meninggal) ● Kurang memiliki banyak waktu dengan sang anak

rambut	yang	yang tinggi	● Memiliki hubungan yang dekat dengan sang anak
warna-nya	mulai		
memudar			

Sama seperti tokoh Gadis tabel 3.3 di atas dibuat berdasarkan point-point dari tabel 3.1. yang menjadi dasar dari perancangan tokoh Basuki sebagai orang tua perempuan tomboi yang dominan. Juga kata dominan adalah kata kunci dari perancangan tokoh Basuki.

1.3.2. Referensi Visual Gadis

Gadis adalah perempuan berusia 20 tahun yang tomboi, tidak hanya secara perilaku namun juga secara penampilan. Hal tersebut membuat Gadis berpenampilan seperti seorang pria, Gadis juga menyukai bela diri taekwondo. Sehingga penulis berusaha mencari referensi secara visual yang dapat penulis gunakan untuk membantu merancang visual tokoh Gadis yang tomboi.

1. Gogo tamago dari film animasi '*big hero six*'



Gambar 3.2. Gogo Tamago

(sumber:<https://id.fanpop.com/clubs/gogo-tamago/images/37759502/title/gogo-tamago-photo>)

Tokoh Gogo tamago dalam film ‘*Big hero six*’ digambarkan sebagai perempuan tomboi yang berasal dari Asia dengan kulit putih yang sedikit merah. Ia juga memiliki sifat yang cuek, memiliki rambut yang pendek, juga di dalam film ia digambarkan sebagai seseorang yang aktif dan memiliki badan yang *fit*. Dalam animasi ‘*Big hero 6*’, Gogo tamago adalah seorang mahasiswa yang kira-kira berumur 20 tahunan yang merupakan teman dari kakak sang tokoh utama. Ada banyak hal yang membuat tokoh Gogo tamago terlihat seperti perempuan tomboi dalam film ini. Hal itulah yang membuat Gogo tamago terlihat menarik dan berbeda dari tokoh-tokoh lain dalam film ‘*Big hero 6*’.

Gogo tamago memiliki sifat yang mirip dengan Gadis, yakni perempuan tomboi yang cuek dan aktif. Tokoh ini juga memiliki *style* yang sama dengan tokoh Gadis yakni simple dan praktis. Maka penulis merasa Gogo tamago akan sangat cocok menjadi referensi *style* dan warna rambut nya yang hitam dengan sedikit *highlight* berwarna terang. Selain itu karena penulis berusaha merancang tokoh untuk film animasi maka penulis merasa jika tokoh Gogo tamago adalah referensi yang sesuai untuk menggambarkan mahasiswa perempuan tomboi berusia 20 tahunan dalam film animasi yang penulis rancang.

Tetapi karena dalam cerita Gogo tamago digambarkan sebagai orang dari jepang kulit putih yang sedikit merah, sedangkan Gadis adalah orang Indonesia yang memiliki kuning langsung. Juga karena Gogo tamago

dan Gadis memiliki struktur wajah yang berbeda maka penulis tidak akan menggunakan struktur wajah serta warna kulit Gogo tamago sebagai referensi. Juga penulis tidak akan memakai referensi kostum Gogo tamago yang dirancang sangat futuristik dan lebih menyesuaikan kostum Gadis dengan cerita.

2. Defia Rosmaniar



Gambar 3.3. Defia Rosmaniar

(sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Defia_Rosmaniar)

Defia Rosmaniar adalah atlet pertama yang meraih medali emas untuk Indonesia di *Asean games* 2018. Defia adalah atlet yang lahir pada 25 mei 1995, dengan tinggi badan 176 cm dan berat 51 kg. Defia terhitung memiliki badan yang cukup ideal untuk seorang atlet taekwondo.

Defia dan Gadis memiliki tinggi dan berat badan yang kira-kira mirip dengan Gadis, selain itu Defia juga berasal dari Indonesia seperti Gadis. Juga Defia dan Gadis yang sama-sama menyukai dan mengikuti kegiatan taekwondo. Maka dari itu penulis menyimpulkan jika Defia dan Gadis memiliki tipe badan, proporsi dan bentuk badan yang kira-kira sama.

Sehingga penulis merasa Defia dapat menjadi acuan yang baik dalam merancang bentuk badan juga proporsi badan Gadis, agar menunjukkan bahwa Gadis adalah seorang perempuan tomboi yang menyukai taekwondo. Juga seragam taekwondo yang Defia kenakan juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk seragam taekwondo yang dikenakan Gadis, sebagai contoh bentuk seragam taekwondo yang dikenakan perempuan.

Tetapi dikarenakan kepercayaan yang berbeda maka penulis tidak akan membuat Gadis mengenakan hijab seperti defia.

1.3.3. Referensi Visual Basuki

Ayah Gadis yang bernama Basuki adalah orang tua tunggal, ia berusia 50 tahun Karena ia membesarkan Gadis seorang diri, ia adalah orang tua yang disiplin, kuat dan dominan. Ia ingin Gadis tumbuh menjadi perempuan yang feminim, hal ini sangat bertentangan dengan Gadis yang tomboi dan menyukai taekwondo. Tetapi sebagai seorang ayah, Basuki hanya ingin yang terbaik bagi Gadis. Referensi yang penulis gunakan untuk merancang tokoh Basuki adalah Carl Fredricksen dari animasi '*Up*'.



Gambar 3.4. Carl Fredricksen

(sumber: https://pixar.fandom.com/wiki/Carl_Fredricksen)

Carl adalah tokoh utama dalam film animasi ‘*Up*’ yang kisahnya mirip dengan Basuki. Carl diceritakan sebagai seorang kakek tua yang tinggal seorang diri setelah istrinya meninggal. Dalam film animasi ‘*Up*’ Carl digambarkan sebagai seorang kakek tua yang keras kepala, tidak suka dibantah dan sangat tidak mau kalah sehingga membuatnya terkesan sangat dominan. Sama seperti tokoh Basuki ayah Gadis, orang tua tunggal setelah istrinya meninggal membuatnya menjadi sosok yang keras dan sangat dominan.

Hal tersebut dapat terlihat dari bentuk wajah tokoh Carl yang persegi, serta ekspresinya. Penulis merasa jika bentuk wajah dan ekspresi tokoh Carl sangat cocok untuk menjadi referensi merancang tokoh Basuki. Yang terlihat tenang tetapi tegas dan menunjukkan sifatnya yang dominan.

Tetapi, dalam cerita Carl digambarkan sebagai lansia berusia 60 tahun sehingga proporsi dan bentuk badan Carl yang bungkuk. Juga sosok Carl digambarkan sebagai ras kaukasian, dengan kulit putih pucat. Sangat berlawanan dengan tokoh Basuki yang masih berusia sekitar 50 tahun dan berasal dari Indonesia yang memiliki kulit gelap.

1.4. Proses Perancangan

proses perancangan dibagi menjadi dua dikarenakan penulis merancang dua tokoh yang merupakan tokoh utama cerita. Pertama-tama penulis merancang tokoh Gadis yang sejak awal terbentuknya cerita memiliki sifat yang spesifik dan berpengaruh terhadap berjalannya cerita, yakni perempuan tomboi. Setelah penulis dan teman memperdalam cerita munculah Basuki yang digambarkan sebagai orang tua yang dominan.

1.4.1. Gadis

Selama proses perancangan tokoh Gadis banyak mengalami perubahan. pada awalnya, Gadis hanya digambarkan sebagai perempuan tomboi yang tinggal bersama kakeknya. Sehingga penulis berusaha merancang Gadis seperti kebanyakan perempuan tomboi yang penulis sering temui di kehidupan nyata. Penulis membuat beberapa alternatif desain untuk tokoh Gadis. Penulis membuat tiga alternatif rambut Gadis dan tiga alternatif kostum yang di gunakan Gadis.



Gambar 3.6. Awal Perancangan Tokoh Gadis

(sumber: dokumentasi pribadi)

Tetapi penulis dan kelompok merasa jika tokoh Gadis kurang berkarakter. Sehingga Gadis terlihat seperti Gadis tomboi biasa yang seing kita temui dan tidak memiliki keunikannya tersendiri. Penulis takut tokoh Gadis terlalu mudah untuk dilupakan.

Setelah penulis dan kelompok mencoba memperdalam cerita dan lebih memberikan Gadis sesutau yang unik, maka munculah Gadis sebagai perempuan tomboi yang menyukai bela diri taekwondo. Dan merancang Gadis berdasarkan dengan latar belakangnya dan kesukaannya terhadap bela diri taekwondo. Tetapi penulis tetap memutuskan untuk mendesai tokoh Gadis dengan baju sehari-hari

tetapi dengan lebih mempertimbangkan kesukaan Gadis yang merupakan bela diri. Sehingga penulis mendesain tokoh Gadis menggunakan kostum yang lebih sederhana dan praktis, berupa kaus sederhana dan kemeja juga celana *jeans* robek-robek yang menunjukkan sifat pemberontak Gadis.



Gambar 3.7. Perubahan kedua Gadis

(sumber: dokumentasi pribadi)

Tetapi penulis masih merasa Gadis kurang memiliki karakteristik tertentu dan kurang mencolok sebagai tokoh utama. Setelah dibicarakan dengan rekan sekelompok, penulis juga merasa beberapa desain Gadis dengan baju sehari-hari kurang bisa menggambarkan sifat Gadis yang tomboi dan pemberontak. Menurut penulis dan teman, desain Gadis kurang menunjukkan jika Gadis adalah tokoh utama dari film ini, serta terlalu biasa saja kurang unik. Maka penulis memutuskan untuk membuat versi lain dari Gadis, di mana Gadis pulang ke rumah dengan masih menggunakan seragam takwondo. Walaupun terkesan melebih-lebihkan, tetapi penulis ingin menunjukkan ketertarikan gadis terhadap

bela diri taekwondo yang merupakan akar konflik dalam animasi yang penulis dan teman rancang.



Gambar 3.8. Gadis dengan Seragam Taekwondo

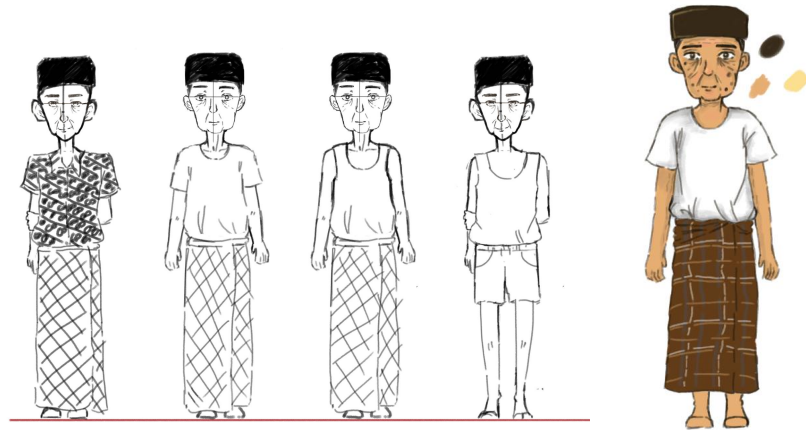
(sumber: dokumentasi pribadi)

Tetapi karena pada awal desain seragam taekwondo yang dikenakan Gadis, penulis belum menemukan referensi yang tepat. Maka desain tokoh Gadis direvisi untuk terakhir kalinya setelah menemukan referensi bagaimana bentuk dan desain baju seragam taekwondo.

1.4.2. Basuki

Pada awal pembentukan cerita Basuki digambarkan sebagai kakek dari tokoh utama Gadis. Basuki digambarkan sebagai kakek yang merawat Gadis semenjak Gadis kecil, dan memiliki sifat yang konservatif dan berpemikiran kuno dan tegas. Dikarenakan perbedaan usia serta era yang jauh, penulis berpikir untuk merancang tokoh kakek kontras dengan tokoh Gadis sehingga dapat mendukung konflik yang terjadi sepanjang cerita berlangsung. Sehingga penulis merancang tokoh kakek

dengan badan yang kurus dan muka yang penuh keriput dengan beberapa alternatif kostum yang dapat menunjukkan sifat nya yang sedikit kuno.



Gambar 3.9. Awal Perancangan Tokoh Basuki

(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah penulis dan kelompok memutuskan untuk mengubah fokus cerita menjadi Gadis yang menyukai bela diri taekwondo. Tokoh Basuki pun mengalami perubahan yang sangat drastis. Dikarenakan setelah membaca beberapa jurnal dan melakukan *research*. Konflik mengenai perilaku seorang anak lebih sering terjadi dengan orang tua atau keluarga utamanya dibandingkan dengan keluarga jauh. Maka karakter Basuki yang awalnya digambarkan sebagai kakek Gadis yang sudah lansia, berubah menjadi ayah Gadis yang merupakan orang tua tunggal semenjak Gadis kecil. Karakter Basuki yang tegas dan keras kepala sebagai ayah tunggal membuat penulis merancang tokoh Basuki dengan benuk wajah yang menyerupai persegi, dan bentuk mata serta hidung yang tajam. Juga untuk kostum yang dikenakan Basuki penulis merancang kostum yang terlihat rapih untuk lebih menunjukkan sifat Basuki yang serius.



Gambar 3.10. Basuki Mengalami Perubahan

(sumber: dokumentasi pribadi)

Rancangan tokoh Basuki dengan baju yang terlihat rapih, terkesan terlalu membosankan dan *flat*. Juga dirasa kurang menunjukkan sifat dominannya sebagai seorang ayah sekaligus orang tua tunggal. Maka penulis memutuskan untuk mendesain tokoh Basuki sebagai seseorang yang bekerja dibidang militer, dan merancang Basuki mengenakan seragam militernya. Walaupun terkesan berlebihan, sama seperti tokoh Gadis, penulis ingin menunjukkan sifat dominan Basuki, tetapi dengan baju biasa menurut penulis dan teman kurang dapat menunjukkan sifat dominan Basuki. Akan tetapi dikarenakan penulis kurang melihat referensi dan tidak mendapatkan referensi yang tepat sebagai referensi dari seragam militer yang dikenakan Basuki, maka rancangan tokoh Basuki mendapat beberapa perbaikan berdasarkan referensi yang didapat.



Gambar 3.11. Basuki dengan Seragam Kerjanya
(sumber: dokumentasi pribadi)