



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

Dalam merancang sebuah tokoh, penulis menerapkan teori dan konsep film dalam penelitiannya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Penulis menggunakan metode kualitatif dengan melakukan tinjauan pustaka dari buku, jurnal, internet, serta penelitian dari para ahli yang relevan. Penulis juga melakukan observasi terhadap berbagai karya ilustrasi, animasi, film, serta karya lainnya yang sesuai dengan pembahasan.

Metode Perancangan yang dilakukan penulis adalah dengan melakukan eksplorasi perancangan tokoh berdasarkan teori teori perancangan tokoh yang telah ada dan berdasarkan temuan-temuan dari observasi ilustrasi, film, animasi atau karya lainnya.

3.1.1. Sinopsis

Seorang anak kecil bernama April berkunjung ke rumah kakeknya karena orang tuanya akan bekerja di luar kota. Ketika April sedang berlarian di dalam rumah kakek, April menemukan sebuah pintu. Pintu itu mengundang perhatian April karena pintu itu dipenuhi banyak kunci. April ingin memasuki ruangan tersebut, namun kakeknya sering menghalangi April. Semua usaha April yang dilakukan untuk memasuki ruangan itu gagal, namun ia mendapat kesempatan untuk menyelip ke kamar kakeknya pada malam hari. Pada akhirnya, April mengetahui bahwa kakeknya adalah seorang *weeaboo*.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan tokoh untuk menunjukkan perbedaan watak dalam film animasi berjudul “Rahasia Kakek”. Penulis berfokus pada karakter seorang anak kecil bernama April yang jahil dan kakeknya yang sedang menjaga April.

3.2. Tahapan Kerja

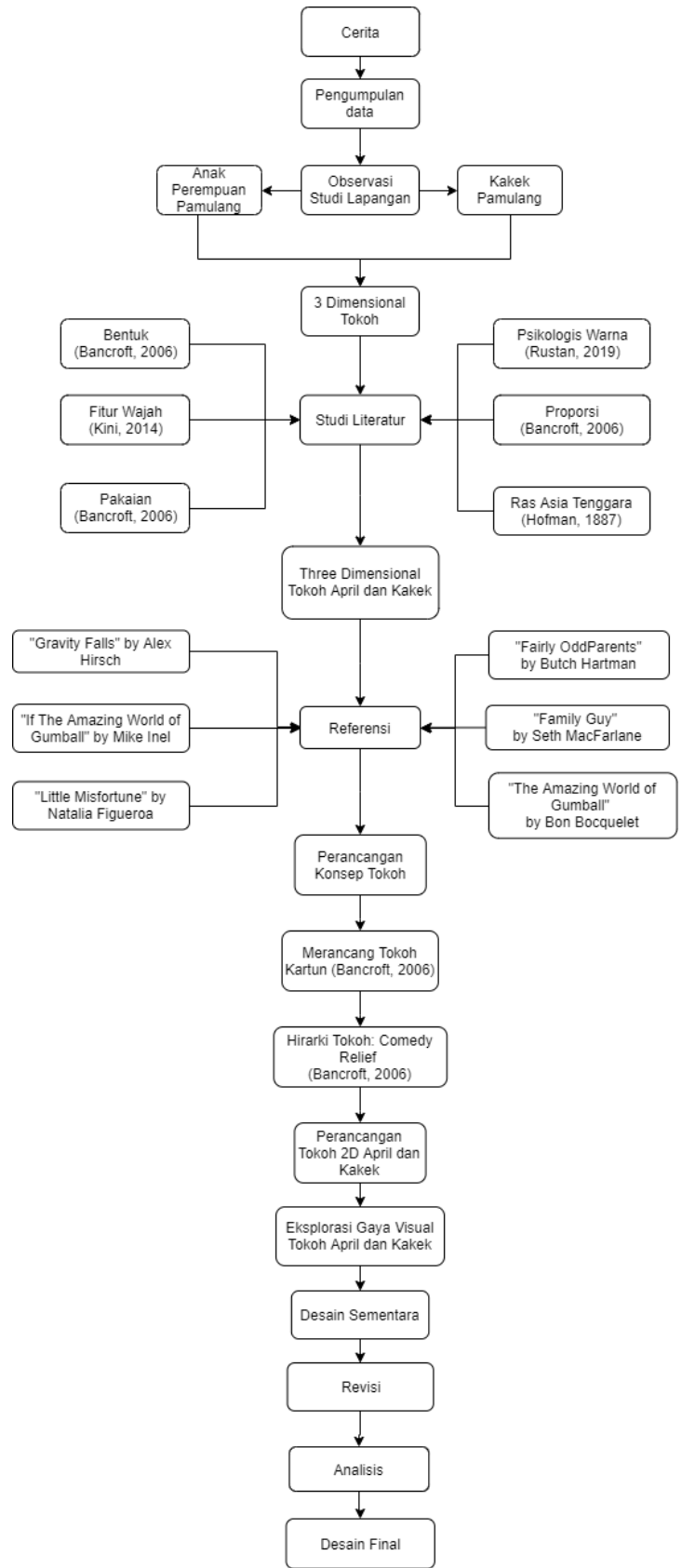
Pada tahapan kerja, penulis mulai mengumpulkan data sesuai berdasarkan yang telah dirancang dengan mencari studi literatur, observasi, dan referensi. Penulis melakukan metodologi penelitian secara kualitatif, sehingga penulis melakukan observasi dengan terjun langsung ke lapangan. Film animasi “Rahasia Kakek” menggunakan setting di sebuah perumahan *real estate*. Penulis melakukan observasi di sebuah perumahan *real estate* di Pamulang. Dari observasi tersebut, penulis mengamati kakek dengan cucu yang tinggal di Perumahan Pamulang Permai. Dari observasi yang telah dilakukan, penulis menganalisa 3 Dimensional dari tokoh anak perempuan dan kakek yang berasal dari Pamulang sesuai dengan teori Egri (1980).

Observasi yang telah dilakukan terhadap anak perempuan dan kakek menjadi dasar pembuatan 3 dimensional untuk tokoh April dan Kakek. Perancangan Fisiologis, Psikologis, serta Sosiologis tokoh April dan kakek yang dirancang didukung oleh. Studi literatur yang dipakai untuk mendukung 3 dimensional tokoh adalah teori Bentuk oleh Bancroft (2006), Fitur Wajah oleh

Kini (2014), Pakaian oleh Bancroft (2006), Psikologis warna oleh Rustan (2019), serta teori berupa ciri khas Asia Tenggara oleh Hofman (1887).

Selain menggunakan studi literatur dalam perancangannya, penulis merancang tokoh April dan kakek dengan beberapa referensi dari film dan karya. Penulis menggunakan referensi “The World of Gumball” dan “Family Guy” sebagai referensi visual *style* tokoh. Dalam perancangan proporsi, penulis menggunakan referensi “Little Misfortune” untuk mendapatkan proporsi tokoh April. Perancangan bentuk dan fitur wajah menggunakan referensi visual dari sebuah film animasi berjudul “Gravity Falls”. Dalam perancangan kostum, penulis menggunakan referensi dari “Denise the Menace” dengan kostum yang disesuaikan dengan latar belakang cerita, yaitu Pamulang, Tangerang. Kemudian, penulis merancang konsep tokoh yang juga dibantu dengan teori Bancroft (2006) mengenai Hirarki tokoh untuk menentukan posisi tokoh dalam cerita. Kemudian mulai merancang konsep gaya gambar tokoh April dan Kakek. Melalui proses ini, penulis mendapatkan rancangan tokoh sementara.

Rancangan tokoh yang baru sementara mendapatkan banyak revisi. Revisi tersebut akhirnya membentuk kembali tokoh yang baru serta sedikit mengubah cerita yang telah dibuat. Setelah rancangan jadi, penulis mulai menganalisa desain tokoh. Dari desain yang telah dibuat, penulis menganalisa desain dengan aspek untuk menunjukkan perbedaan watak tokoh. Aspek yang dimaksud adalah bentuk, fitur wajah, kostum, dan warna. Desain tokoh itu menjadi hasil akhir penulis, setelah itu penulis menetapkan desain itu sebagai desain final.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(Dokumentasi Penulis)

3.3. 3 Dimensional Tokoh

1. 3 Dimensional Character April

a. Sosiologi

April merupakan seorang anak tunggal yang terlahir di tengah keluarga kaya. April tinggal di sebuah rumah mewah hanya bersama kedua orang tuanya dengan 2 pembantu rumah tangga. Kedua orang tuanya memiliki pekerjaan di kantoran sehingga sangat sibuk dan sering berpergian. April pernah disekolahkan di sebuah sekolah elit. Namun, April lebih senang untuk bermain daripada belajar di sekolah. April mudah berbaur dikarenakan sifatnya yang ceria dan semangat. April juga memiliki teman yang dekat dengan rumahnya. Setiap hari ketika April memiliki waktu luang, ia biasanya memanggil teman-temannya untuk bermain ke rumah dan menjahili kedua pembantunya. Hal lain yang biasa dilakukan selagi waktu senggang adalah menggambar dan bermain mainannya bersama kedua pembantunya. Keperluan April sangat tercukupi namun kurang kasih sayang orang tua.

b. Psikologi

April adalah seorang anak yang *extrovert*, lincah, dan ceria. April disekolahkan di sebuah sekolah dasar yang elit. Disekolahnya, April terkenal dengan perempuan yang sangat nakal dan jahil. April bukan merupakan perempuan yang feminim. April lebih senang untuk berpetualang, berjalan-jalan, dan memainkan permainan untuk anak laki laki. April menganggap bahwa hal tersebut sangat seru dan menyenangkan.

April adalah anak perempuan yang sangat ekspresif dan anak yang lebih mudah terbawa emosi sehingga apabila ia marah, senang, sedih, kaget akan sangat terlihat pada raut wajahnya.

c. Fisiologi

April merupakan seorang anak tunggal yang lahir di keluarga kaya. April tinggal di sebuah rumah mewah hanya bersama kedua orang tuanya dengan 2 pembantu rumah tangga. Kedua orang tuanya memiliki pekerjaan di kantor sehingga sangat sibuk dan sering berpergian. April disekolahkan di sebuah sekolah elit. April terkenal suka menjahili teman-temannya di sekolahnya. April memiliki teman yang dekat dengan rumahnya. Setiap hari ketika April memiliki waktu luang, ia biasanya memanggil teman-temannya untuk bermain ke rumah. April dan teman-temannya seringkali juga menjahili kedua pembantunya. Hal lain yang biasa dilakukan selagi waktu senggang adalah menggambar dan bermain mainannya bersama kedua pembantunya. Keperluan April sangat tercukupi namun kurang kasih sayang orang tua.

April mempunyai mata yang bulat dan besar. Hal ini dikarenakan untuk menunjukkan sifatnya yang masih kekanak-kanakan. April memiliki warna rambut hitam pekat dan mengkilap karena rambut April selalu dirawat.

2. 3 Dimensional Character Kakek

a. Sosiologi

Kakek merupakan ayah dari ibu April yang berada di keluarga yang cukup kaya. Kakek tinggal di sebuah rumah di perumahan *real estate* Pamulang, Tangerang. Dulu ia tinggal bersama istrinya. Namun dikarenakan istrinya sudah meninggal, akhirnya kakek tinggal sendirian menghabiskan sisa hidupnya sendiri. Kakek telah pensiun dari pekerjaannya yang sebelumnya bekerja di bagian. Keseharian kakek diisi dengan membuat program, dikarenakan kakek terampil dalam hal *programming*. Dibalik hobi kakek yang suka membuat program, kakek suka mengumpulkan *action figure* anime jadul. Tidak hanya itu saja, kakek sangat gemar bermain game anime yang bergenre wanita dan mengumpulkan *merchandise* dari anime jadul seperti *Sailor Moon*. Walaupun kakek telah pensiun dari pekerjaannya, kebutuhan kakek tetap tercukupi. Meskipun begitu, kakek merasa kesepian karena tidak ada yang menemani dirinya dirumah.

b. Psikologi

Kakek memiliki sifat yang tegas, kaku, disiplin, dan *introvert*. Kakek dulu merupakan seseorang yang bekerja di bagian *IT* sebagai sosok yang tegas dan disiplin. Hobinya mengoleksi *action figure* dan bermain game yang bersifat kewanitaan, membuat kakek sangat menutup diri terhadap orang disekitarnya. Sampai sekarang rahasia tersebut tidak ada yang tahu rahasia tersebut kecuali mendiang istrinya. Kakek memiliki emosional tinggi, sehingga ia sangat mudah untuk marah. Namun, ada di saat saat tertentu

kakek dapat menyampingkan emosinya dan berfikir terlebih dahulu secara logis.

c. Fisiologi

Kakek merupakan sosok laki laki yang sudah lansia dan sudah berusia 70 tahun. Memiliki postur badan yang agak membungkuk. Memiliki tinggi badan 165 cm dengan berat 74 kg. Kakek merupakan ras asli Jawa Timur. Kakek menggunakan kaos berkerah dengan warna biru untuk menunjukkan sifatnya yang cinta kebersihan dan memiliki komitmen. Sedangkan untuk bajunya yang berkerah menunjukkan sisi trendi kakek. Kakek juga menggunakan celana diatas lutut berwarna abu abu. Kakek lebih senang menggunakan sandal jepit berwarna hijau gelap. Sandal yang dikenakan pun merupakan sandal yang memiliki merek bagus.

Kakek memiliki mata yang lebih kecil dari April untuk menunjukkan kedewasaan seorang kakek. Bentuk kepala kakek memiliki bentuk dasar persegi. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan sifat kakek yang keras dan tangguh. Kakek memiliki warna rambut abu abu untuk menunjukkan umurnya yang sudah tua.

3.4. Konsep Rancangan

Dari rumusan masalah yang sudah penulis bahas pada bab I, penulis merancang tokoh untuk menunjukkan perbedaan watak antara tokoh April dan tokoh kakek. Penulis merancang tokoh dibuat untuk menunjukkan perbedaan watak dikarenakan untuk menciptakan sebuah konflik di dalam cerita. Sehingga, penulis

akan merancang tokoh April dan tokoh kakek dengan watak yang kontradiktif. Cerita diambil dari latar belakang tahun 2040 dengan setting tempat sebuah perumahan Indonesia. Sehingga, penulis melakukan observasi di salah satu perumahan di Indonesia.

Dalam perancangan tokoh, penulis terlebih dahulu melakukan riset dengan mengamati warga dari sebuah perumahan *real estate* Pamulang Permai yang tepatnya berada di Pamulang, Tangerang. Penulis memilih perumahan *real estate* Pamulang dikarenakan perumahan *real estate* pada umumnya sudah terlihat *modern*. Namun, penulis mengamati bahwa Perumahan Pamulang merupakan salah satu perumahan yang masih mendekati perumahan dengan budaya Indonesia. Penulis melakukan beberapa riset dengan menggunakan salah satu penduduk yang sesuai untuk tokoh April dan kakek. Penulis mengunjungi beberapa warga yang mengenali penulis, melakukan pengamatan dengan mengunjungi perumahan Pamulang Permai.

Pada film animasi “Rahasia Kakek”, latar yang digunakan adalah sebuah perumahan yang berada di Indonesia. Penulis melakukan observasi di Perumahan Pamulang Permai dan mengamati bahwa sebagian besar penduduk Pamulang merupakan keturunan Jawa. Ras lain yang mendominasi dalam perumahan Pamulang Permai adalah ras *Chinese*. Walaupun terdapat penduduk dengan ras lain, dikarenakan dominasi penduduk Pamulang yang merupakan ras Jawa menjadikan penduduknya menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa yang sering digunakan untuk percakapan. Menurut Danver (2015), 42% populasi penduduk di Indonesia merupakan keturunan Jawa. Perumahan Pamulang Permai yang

sebagian besar penduduknya merupakan ras Jawa dapat mewakili latar cerita “Rahasia Kakek” yang bertempat di sebuah perumahan di Indonesia. Sehingga, perumahan Pamulang Permai jadi pilihan penulis dalam melakukan observasi.

Sesuai kebutuhan cerita yang menceritakan tokoh seorang anak perempuan dan kakek, penulis melakukan observasi terhadap tokoh anak perempuan dan tokoh kakek yang berada di Pamulang, Tangerang Selatan. Observasi dibatasi dan disesuaikan dengan kriteria tokoh April dan kakek dalam cerita film animasi “Rahasia Kakek”. Sehingga penulis terlebih dahulu menentukan kriteria yang sesuai untuk dijadikan acuan 3 dimensional tokoh.

Konsep rancangan April bermula dari merancang 3 dimensional tokoh April. Penulis mencari rancangan tokoh April dengan fisiologi dengan umur 7 sampai 10 tahun dengan ras Jawa. Sehingga, penulis melakukan pengamatan terhadap anak di perumahan Pamulang Permai dengan orientasi perempuan berkisar umur 7 sampai 10 tahun. Pengamatan anak perempuan yang dibuat penulis dilakukan dengan pengamatan dan pembicaraan singkat dengan anak tersebut. Dari observasi beberapa anak, penulis memilih 1 anak perempuan yang sesuai dengan kriteria tokoh April.

Sama halnya dengan konsep rancangan April, penulis melakukan observasi terhadap kakek untuk mendapatkan 3 dimensional tokoh kakek. Penulis melakukan observasi dengan spesifikasi kakek berusia 70 tahun dengan keturunan ras Jawa. Sesuai cerita yang telah dibuat, tokoh kakek juga dibuat pada saat kakek sedang menikmati masa pensiunnya. Sehingga, penulis melakukan observasi terhadap kakek di Pamulang Permai dengan kriteria tersebut. Dari pengamatan

tersebut, penulis mendapatkan seorang kakek yang sesuai dengan kriteria tokoh kakek. Kakek ini juga merupakan satu keluarga dengan anak perempuan yang menjadi referensi 3 dimensional tokoh April.

Dari referensi yang penulis dapatkan dari seorang anak perempuan dan seorang kakek dari perumahan Pamulang Permai, menjadikan acuan untuk 3 dimensional tokoh April dan kakek. Sehingga, dari segi ras, status sosial, penampilan secara fisik, serta pekerjaan disesuaikan dengan referensi 3 dimensional tokoh April dan Kakek. Namun, dari referensi yang telah penulis dapatkan, penulis mendapati tokoh April yang bukan berasal dari keturunan Jawa Asli. Tapi, untuk lebih mengacu pada referensi dari seorang kakek dan cucu dalam satu keluarga, perancangan 3 dimensional tokoh yang awalnya ingin menggunakan keturunan Jawa asli akhirnya mengikuti referensi tokoh April yang memiliki percampuran keturunan Jawa dengan *Chinese*.

Dalam cerita film animasi “Rahasia Kakek”, tokoh kakek adalah seorang *weeaboo*. Tokoh kakek memiliki latar belakang sebagai seseorang yang sudah menyukai kultur Jepang pada masa mudanya. Kesukaannya pada kultur Jepang, membuat dirinya dapat pergi ke Jepang dan terkena pengaruh dari fenomena *weeaboo*. Dari latar belakang tersebut, penulis melakukan pencarian studi literatur mengenai *weeaboo*. Candrakanta (2017) menjelaskan bahwa *weeaboo* adalah sebuah istilah yang muncul dari internet dan ada karena pengaruh anime (animasi Jepang). Fenomena *weeaboo* bertahan hingga sekarang dikarenakan banyaknya *anime* yang masuk ke Indonesia. Mulai maraknya juga event yang mengangkat *anime* dan kultur Jepang di Indonesia membuat fenomena ini makin berkembang.

Namun, dikarenakan kakek telah menyukai kultur Jepang dan masuk ke Jepang pada tahun 1900 an. Pada tahun tersebut, Jepang sangat terkenal dengan salah satu animasi yang sangat populer pada masa itu yaitu Sailor Moon. Sehingga, pada rancangan baju tokoh kakek, kakek mengenakan baju dengan nuansa Sailor Moon untuk menunjukkan dampak dari fenomena *weeaboo*.

3.5. Acuan

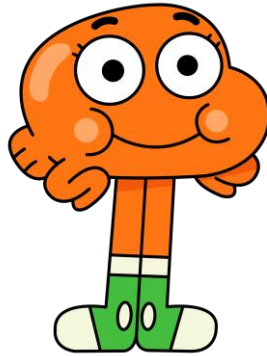
Selain referensi 3 dimensi, penulis juga menggunakan beberapa acuan tokoh April dan kakek. Acuan tersebut berasal dari beberapa film animasi, ilustrasi, dan games. Berikut adalah acuan yang digunakan oleh penulis

1. *The Amazing World of Gumball*

The Amazing World of Gumball adalah sebuah animasi yang berasal dalam serial *Cartoon Network* dibuat oleh Ben Bocquelet. *The Amazing World of Gumball* merupakan film animasi serial komedi yang menceritakan tentang sebuah keluarga yang terdiri dari hewan-hewan yang menunjukkan aksi lucu mereka yang biasanya juga terjadi di kehidupan nyata.

Penulis mengambil referensi tokoh Darwin *The Amazing World of Gumball* sebagai referensi gaya gambar tokoh April. Gaya gambar *The Amazing World of Gumball* menggunakan lineart yang tebal. Jenis lineart yang digunakan merupakan lineart yang tidak menggunakan tebal tipis. Gaya gambar dari film animasi *The Amazing World of Gumball* menggunakan mata yang besar. Gaya gambar yang digunakan *The Amazing World of Gumball* memiliki bentuk bentuk yang lebih simpel dan tidak

menggunakan banyak detail. Walaupun demikian, ekspresi yang dimiliki tokoh-tokoh *The Amazing World of Gumball* memiliki ekspresi yang beragam dan memiliki eksegerasi.



Gambar 3.1. Darwin (*The Amazing World of Gumball*)
(www.i.pinimg.com)

2. *Family Guy*

Family Guy merupakan salah satu film animasi Cartoon Network yang menceritakan tentang tingkah lucu sebuah keluarga. Dikarenakan referensi *The Amazing World of Gumball* menggunakan tokoh hewan, penulis menambahkan referensi gaya gambar yang menggunakan tokoh manusia. Penulis menggunakan referensi film animasi *Family Guy* sebagai referensi gaya gambar untuk tokoh kakek. *Family Guy* adalah film animasi dengan *genre* komedi serta tokoh-tokoh yang bermain didalamnya merupakan tokoh *comedy relief*. Selain itu, gaya gambar tokoh *Family Guy* memiliki beberapa kesamaan gaya gambar dengan referensi gaya gambar tokoh April. Kesamaan gaya gambar terlihat dari gaya gambar yang menggunakan *lineart* hitam tanpa tebal tipis. Beberapa kesamaan tersebut menjadikan

penulis memilih referensi ini. Penulis menggunakan tokoh seperti Carter Pewterschmidt sebagai referensi tokoh kakek.

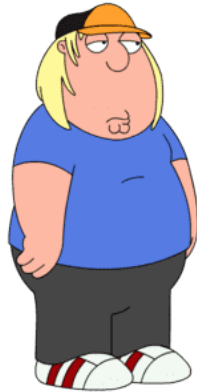


Gambar 3.2. Tokoh Carter Pewterschmidt (*Family Guy*)
(www.acrossfrommarty.com)

Selain Carter Pewterschmidt, penulis juga menggunakan referensi tokoh Chris Griffin dari *Family Guy*. Dari tokoh Chris Griffin, penulis mengambil warna baju sebagai referensi warna tokoh kakek. Warna yang digunakan penulis untuk tokoh kakek adalah warna yang cerah seperti film animasi *Family Guy*. Dalam gaya gambar, *lineart* yang digunakan lebih tipis dibandingkan gaya gambar *The Amazing World of Gumball*. Dari segi visual, tokoh *Family Guy* memiliki visual yang simpel. Tokoh-tokohnya cenderung menggunakan bentuk lingkaran dalam bentuk tubuhnya. Tokoh yang digunakan penulis sebagai referensi warna tokoh kakek adalah Chris Griffin. Dari tokoh Chris, penulis mengambil referensi warna baju Chris.

Warna utama baju Chris adalah warna biru. Penulis menggunakan referensi warna Chris untuk menyesuaikan teori Rustan (2019) mengenai sifat seseorang yang dapat dilihat melalui warna. Menurut Rustan (2019),

warna biru mewakili seseorang yang bersifat melindungi, nyaman, dapat diandalkan, menyukai keharmonisan serta menyukai kebersihan dan kerapian. Sifat warna biru dari tokoh Chris tersebut mewakili sifat tokoh kakek.



Gambar 3.3. Warna Chris Griffin dalam *Family Guy*

(www.alchetron.com)

3. *If Amazing World of Gumball was an Anime*

If Amazing World of Gumball was an Anime merupakan sebuah animasi *fanmade* yang dibuat dan diupload di *Youtube* oleh Mike Inel. Film animasi pendek ini menceritakan serial yang berasal dari animasi *The Amazing World of Gumball* yang dibuat kembali dengan gaya gambar anime. Penulis menggunakan referensi *If Amazing World of Gumball* sebagai referensi gaya gambar tokoh April. Dari beberapa tokoh didalamnya, penulis menggunakan referensi tokoh Anais Watterson karya Mike Inel sebagai referensi gaya gambar April.



Gambar 3.4. Tokoh Anais Watterson (*If Amazing World of Gumball was an Anime*)
(www.i.pining.com)

4. *Little Misfortune*

Little Misfortune adalah sebuah game yang menceritakan tentang petualangan Misfortune Ramirez Hernandez. Misfortune Ramirez Hernandez adalah anak perempuan berusia 8 tahun. Penulis memilih Misfortune sebagai referensi karena Misfortune merupakan tokoh anak perempuan yang berusia 8 tahun. Little Misfortune memiliki umur yang sama dengan April. April dan Misfortune berumur 8 tahun. Sehingga, sesuai dengan umurnya, tinggi badan Misfortune memiliki tinggi $2 \frac{1}{2}$ kepala. Tinggi badan ini menjadi referensi penulis untuk membuat tokoh April.



Gambar 3.5. Proporsi tokoh Misfortune
(www.data2.origin.com)

5. *Gravity Falls*

Gravity Falls juga merupakan salah satu animasi dari *Cartoon Network* yang dibuat oleh Alex Hirsch. Dari film animasi ini, penulis mengambil tokoh Mabel Pines untuk menjadi referensi tokoh April. Mabel Pines adalah seorang anak perempuan yang menghabiskan musim panasnya pergi bersama saudaranya, Dipper Pines untuk tinggal di sebuah toko yang dimiliki kakeknya, Grunkle Stan. Dalam film animasi ini, mereka menyelidiki keanehan dan hal-hal misterius yang berada di Gravity Falls. Mabel merupakan anak perempuan yang lucu, ceria, senang melakukan hal baru, konyol, dan jahil. Watak yang dimiliki Mabel memiliki kesamaan dengan watak tokoh April, sehingga penulis menggunakan referensi Mabel Pines sebagai referensi tokoh April.



Gambar 3.6. Tokoh Mabel Pines (*Gravity Falls*)

(www.miro.medium.com)

Penulis mengambil bentuk dari tokoh Mabel untuk membuat bentuk tokoh April. Penulis mengambil bentuk kepala yang berbentuk lingkaran dari tokoh Mabel. Penulis menggunakan bentuk lingkaran pada tokoh Mabel untuk menggambarkan sifat tokoh April seperti yang dijelaskan oleh Bancroft (2004). Penulis juga menggunakan referensi tokoh Mabel karena memiliki kesamaan sifat yang ceria, senang melakukan hal baru, konyol, dan jahil seperti tokoh April. Bentuk dasar Mabel memiliki unsur lingkaran di dalamnya. Hal itu dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 3.7. Bentuk Lingkaran pada Tokoh Mabel (*Gravity Falls*)

(www.wikihow.com)

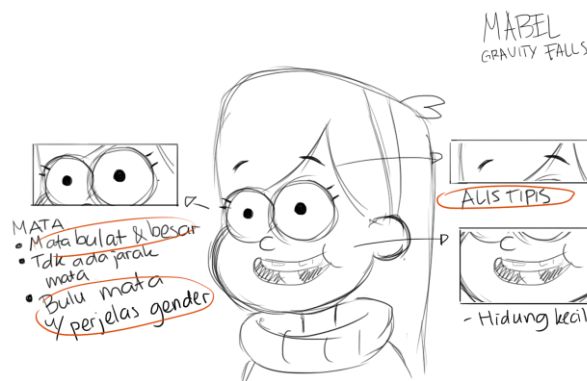
Seperti yang dibahas sebelumnya, tokoh April merupakan tokoh yang periang, suka bermain, *extrovert*, dan sangat ekspresif. Penulis juga menggunakan fitur wajah tokoh Mabel sebagai referensi fitur wajah April. Penulis mengambil referensi fitur wajah bagian bentuk wajah, alis, bulu mata, serta bentuk mata yang bulat. Penulis mengambil beberapa bagian pada fitur wajah Mabel untuk menggambarkan watak tokoh untuk tokoh

April berdasarkan teori Kini (2014). Sehingga, penulis memilih referensi ini sebagai fitur wajah untuk tokoh April.



Gambar 3.8. Tokoh Mabel (*Gravity Falls*)

(www.i.pining.com)



Gambar 3.9. Fitur Wajah Tokoh Mabel (*Gravity Falls*)

(dokumentasi penulis)

Penulis juga mengambil referensi dari tokoh Grunkle Stan, yang merupakan kakek Mabel sebagai referensi tokoh kakek. Penulis memilih referensi *Gravity Falls* karena *Gravity Falls* merupakan film animasi dengan *genre* komedi serta tokoh-tokoh yang bermain didalamnya merupakan tokoh *comedy relief*. Kesamaan *genre* dan hirarki tokoh film animasi ini cocok dengan tokoh dari sebuah film animasi yang penulis ciptakan. Penulis memilih referensi film animasi ini karena dianggap

merupakan referensi yang tepat untuk sebuah *cartoon* dengan *genre* komedi. Tokoh Stan adalah seorang kakek yang untuk berpetualang bersama Mabel dan Dipper untuk memecahkan misteri di *Gravity Falls*. Penulis menggunakan referensi *Gravity Falls* sebagai referensi tokoh April dan Kakek. Penulis memilih tokoh Grunkle Stan dan Mabel sebagai referensi perancangan tokoh. Tokoh Mabel digunakan sebagai referensi bentuk tokoh April. Sedangkan tokoh Grunkle Stan juga menjadi referensi penulis dalam membuat proporsi tokoh Kakek. Tokoh Stan memiliki tinggi 5 kepala dimana akan menjadi referensi proporsi untuk kakek.



Gambar 3.10. *Character Sheet* Grunkle Stan (*Gravity Falls*)

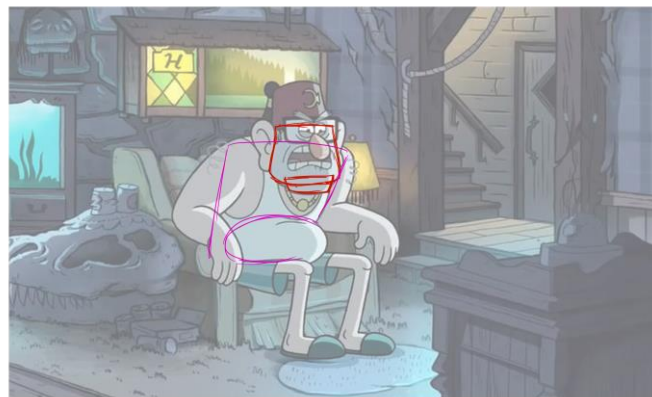
(www.cdna.artstation.com)

Penulis mengamati beberapa film dan menemukan kesamaan sifat diantara referensi dengan tokoh Kakek. Penulis menggunakan referensi Grunkle Stan dari *Gravity Falls*. Penulis mengambil bentuk dasar Stan sebagai referensi untuk menyesuaikan teori Bancroft (2004) yang dapat dilihat dari bentuk dasar tokoh tersebut. Bentuk dasar Stan memiliki bentuk dasar persegi, sehingga penulis menggunakan bentuk dasar persegi sebagai bentuk dasar dalam perancangan tokoh kakek.



Gambar 3.11. Grunkle Stan (*Gravity Falls*)

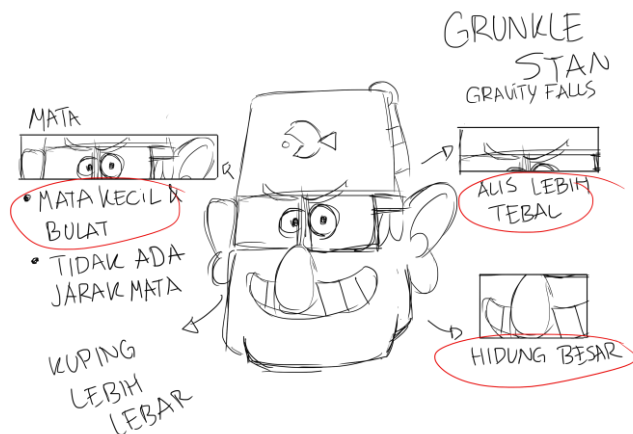
(www. youtube.com)



Gambar 3.12. Bentuk Dasar Grunkle Stan (*Gravity Falls*)

(dokumentasi penulis)

Penulis menggunakan referensi tokoh kakek dari film animasi *Gravity Falls* untuk menjadi referensi dalam merancang tokoh kakek. Penulis menggunakan referensi bentuk kepala Stan yang berbentuk persegi, serta ekspresi yang dimiliki Stan. Penulis menggunakan referensi tokoh Stan karena tokoh Stan memiliki sifat yang sama dengan tokoh kakek. Hal ini dikarenakan untuk menyesuaikan teori fitur wajah yang dikemukakan oleh Kini (2014) mengenai fitur wajah seseorang untuk menggambarkan sifat kakek.



Gambar 3.13. Fitur Wajah Grunkle Stan (*Gravity Falls*)
(dokumentasi penulis)

6. *Fairly OddParents*

Warna yang digunakan penulis untuk tokoh April pada dasarnya adalah warna yang cerah seperti film animasi *Fairly OddParents*. Penulis menggunakan referensi *Fairly OddParents* dikarenakan gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar cartoon. Dalam gaya gambar *Fairly OddParents*, *lineart* yang digunakan adalah *lineart* yang tebal, dan tidak menggunakan *lineart* tebal tipis. Dari visualnya, *Fairly OddParents* memiliki bentuk visual yang simpel. Dalam perilisian *Fairy OddParents Season 2*, *Cartoon Network* menambahkan seorang tokoh anak perempuan yang menjadi salah satu referensi warna tokoh April. Penulis memilih tokoh Chloe Carmichael sebagai referensi warna dalam tokoh April. Warna yang digunakan untuk tokoh Chloe cenderung berwarna terang, namun menggunakan warna yang lebih lembut dan tidak mencolok. Penulis memilih warna dasar kuning pada baju yang dikenakan Chloe setiap

harinya. Dari sifat yang dimiliki Chloe, Chloe memiliki beberapa kesamaan watak dengan tokoh April yang telah dijelaskan dalam teori Rustan (2019).



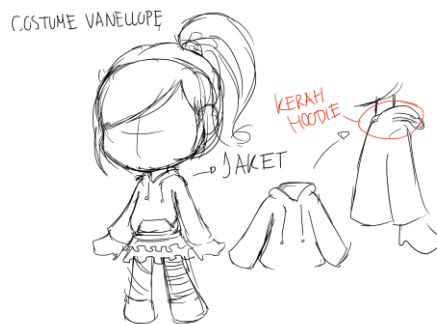
Gambar 3.14. Warna Chloe dalam *Fairly OddParents Season 2*
(vignette.wikia.nocookie.net)

7. *Wreck it Ralph*

Wreck it Ralph merupakan salah satu film animasi produksi *Disney* yang diproduksi oleh Penulis mengambil bagian kerah baju Vanellope sebagai referensi kerah pada baju April. Referensi ini dipilih untuk referensi tokoh April untuk menyesuaikan teori Bancroft (2004) mengenai kostum. Beberapa kesamaan sifat Vanellope dengan April juga membuat penulis untuk mengenakan referensi baju ini. Baju yang dikenakan oleh Vanellope menggunakan jaket, rok, serta kaus kaki panjang, dan sepatu. Baju yang dikenakan tokoh Vanellope menyerupai busana yang dikenakan oleh anak perempuan pamulang. Sehingga, baju Vanellope menjadi referensi kostum yang akan dikenakan April.



Gambar 3.15. Kostum Vanellope (*Wreck It Ralph*)
([www. vignette.wikia.nocookie.net](http://www.vignette.wikia.nocookie.net))



Gambar 3.16. Kostum Vanellope (*Wreck It Ralph*)
(dokumentasi penulis)

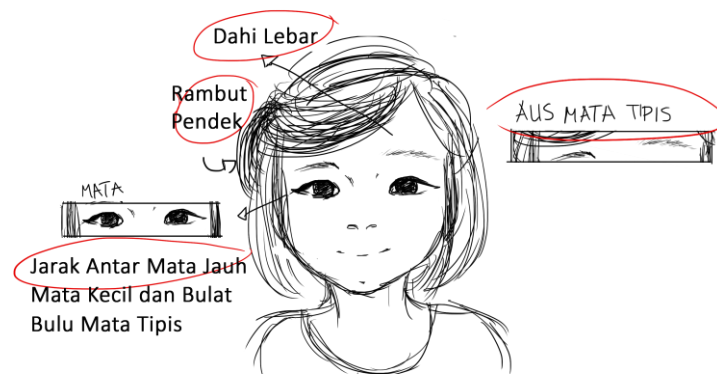
8. Observasi Langsung

Observasi langsung merupakan acuan utama dalam perancangan tokoh April dan Kakek. Dari observasi dari beberapa anak perempuan dan kakek di Perumahan Pamulang Permai, penulis menemukan referensi anak perempuan dan kakek yang sesuai dengan tokoh April dan tokoh kakek.



Gambar 3.17. Anak Perempuan di Pamulang
(dokumentasi penulis)

Anak Perempuan di Pamulang memiliki rambut yang terawat, ada yang tebal dan pendek sebahu, tebal maupun tipis. Penulis membuat tokoh April dengan menggunakan referensi anak perempuan dengan fitur wajah memiliki mata yang lebih besar, alis yang tipis yang ada pada foto kiri. Dari foto kanan, penulis menggunakan referensi jarak antar mata, dengan bentuk rambut pendek yang terikat. Penulis menggunakan referensi ini untuk menyesuaikan teori fitur wajah yang dikemukakan oleh Kini (2014) mengenai sifat seseorang yang dapat dianalisis melalui fitur wajah.



Gambar 3.18. Fitur Wajah Anak Perempuan di Pamulang
(dokumentasi penulis)

Dari referensi tokoh, anak perempuan ini memiliki status sosial yang tinggi, sehingga penulis melakukan pengamatan beberapa anak perempuan yang juga memiliki status sosial tinggi di Pamulang. Penulis mengamati pakaian anak perempuan dengan status sosial tinggi memiliki penampilan yang kasual dan rapih. Kebanyakan dari mereka menggunakan kaos dengan lengan, lengan panjang maupun lengan pendek dengan memakai celana pendek di atas lutut. Ada diantaranya juga menggunakan celana *jeans*.

Untuk aksesoris, biasanya untuk seorang anak perempuan, menggunakan jam tangan atau anting. Jam tangan yang digunakan adalah jam tangan dengan gelang jenis karet seperti gambar 3.12.



Gambar 3.19. Pakaian Anak di Pamulang, Tangerang
(dokumentasi pribadi)



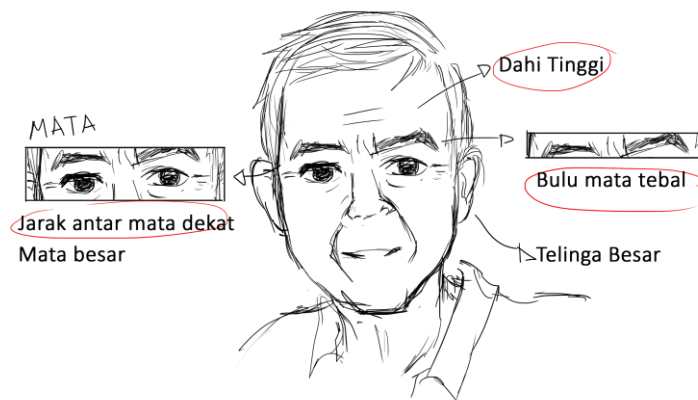
Gambar 3.20. Aksesoris Anak Perempuan di Pamulang, Tangerang
(dokumentasi pribadi)

Penulis juga mengambil referensi tokoh kakek berasal dari kakek yang tinggal di perumahan Pamulang Permai. Penulis mengambil referensi 3 dimensional tokoh kakek pada bagian fitur wajah. Berdasarkan konsep perancangan tokoh kakek, sebagian besar kakek dengan status sosial menengah keatas yang sudah pensiun di Pamulang memiliki rambut putih atau putih keabu abuan yang tipis pendek atau panjang. Muka lebih terlihat bersih, tidak memiliki janggut atau kumis. Penulis memilih seorang kakek yang sudah pensiun dan hanya tinggal menikmati masa pensiunnya.

Referensi yang digunakan penulis untuk fitur wajah tokoh kakek memiliki bentuk kepala persegi, memiliki jarak antar mata yang pendek, dahi yang tinggi, dan memiliki daun telinga yang lebar. Penulis hanya menggunakan referensi jarak mata, dahi yang tinggi, serta bentuk kepala kakek yang berbentuk persegi. Hal ini menyesuaikan dengan teori yang ditemukan oleh Kini (2014). Bentuk-bentuk fitur wajah tersebut digunakan untuk menunjukkan sifat untuk menggambarkan sifat kakek.



Gambar 3.21. Fitur Wajak Kakek di perumahan Pamulang Permai, Tangerang
(dokumentasi penulis)



Gambar 3.22. Rincian Fitur Wajah Kakek di perumahan Pamulang Permai,
Tangerang
(dokumentasi penulis)

Penulis juga mengambil referensi baju dari referensi 3 dimensional tokoh kakek. Sehingga penulis mengamati referensi tokoh kakek di Pamulang Permai, Tangerang. Dari data observasi tokoh kakek yang telah didapatkan penulis, referensi tokoh kakek memiliki status sosial menengah keatas. Pakaian kakek di perumahan Pamulang Permai dengan status sosial menengah keatas memiliki penampilan yang kasual dan rapih. Kebanyakan dari mereka menggunakan kaos berkerah atau kaos biasa dengan lengan panjang ataupun pendek. Celana yang dipakai juga dengan menggunakan celana pendek di atas lutut.



Gambar 3.23. Pakaian Kakek di perumahan Pamulang Permai
(dokumentasi penulis)

9. Baju penggemar *anime*

Berdasarkan 3 dimensional tokoh kakek, kakek merupakan sosok yang tegas dan disiplin namun memiliki rahasia bahwa ia adalah *weeaboo*. Kakek sangat gemar menonton *anime* perempuan. Kakek sangat menyukai *anime* perempuan. Menurut Candrakanta (2010), *weeaboo* punya kecenderungan mengoleksi barang-barang yang berkaitan dengan karya *anime* atau *manga*.



Gambar 3.24. Bapak *Weeaboo* yang sedang *Cosplay* Tokoh Sailor Moon
([www. vignette.wikia.nocookie.net](http://www.vignette.wikia.nocookie.net))

Untuk kebutuhan cerita serta penyesuaian dengan umur kakek, penulis memilih *anime* jadul seperti *Sailor Moon*. *Anime Sailor Moon* merupakan salah satu film animasi Jepang yang telah dikenal seluruh dunia. *Anime Sailor Moon* adalah animasi Jepang tentang wanita-wanita yang memiliki kekuatan supranatural dan melindungi bumi dari kejahatan. Untuk simplifikasi bentuk, penulis memilih untuk menggunakan referensi baju *anime*. Maka dari itu, penulis menggunakan referensi dari internet mengenai baju *anime* bernuansa Sailor Moon. Baju yang digunakan adalah

bentuk kaos yang memiliki gambar-gambar yang ikonik dalam film *Sailor Moon*.



Gambar 3.25. Kaos *Anime Sailor Moon*
(www.kaospremium.com)

3.6. Proses Perancangan Tokoh

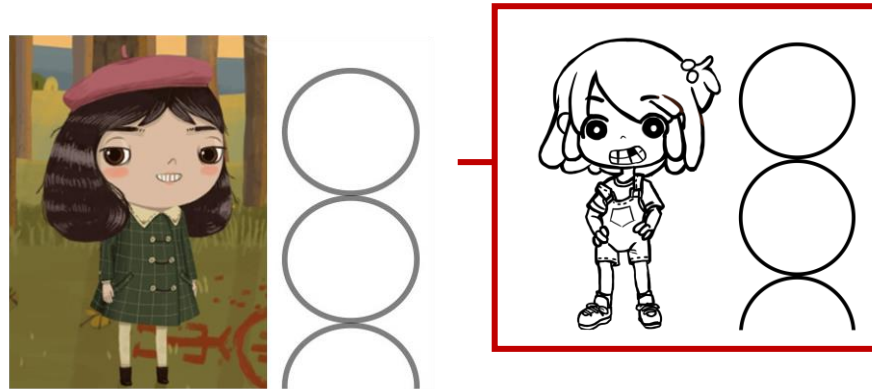
Pada proses perancangan tokoh, penulis merancang *3 dimensional character* terlebih dahulu, lalu dilanjutkan dengan merancang proporsi, bentuk, fitur wajah, kostum, dan warna, hingga desain final.

3.6.1. Tokoh April

1. Perancangan Proporsi Tubuh April

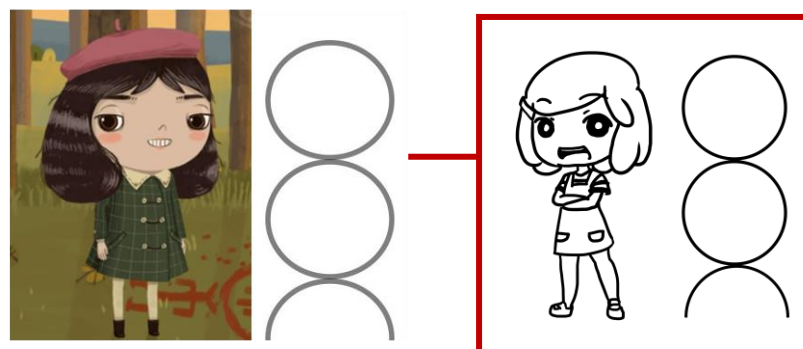
Penulis memulai merancang proporsi tubuh April dengan cara mencoba merancang tokoh April dalam proporsi dan gaya gambar yang cocok. Proporsi dan gaya gambar tokoh April dibuat berdasarkan referensi yang telah ditentukan, yaitu Misfortune. Misfortune memiliki tinggi badan sebesar $2 \frac{1}{2}$ kepala. Proporsi badan Vanellope lebih mengacu pada proporsi kartun yang memiliki badan yang lebih pendek dibanding tinggi proporsi badan realistik. Awalnya, penulis menggunakan gaya gambar *If*

The Amazing World of Gumball dengan versi anime karya Mike Inel. Sehingga penulis akhirnya mencoba visualisasikan April dengan gaya gambar tersebut dengan sketsa digital.



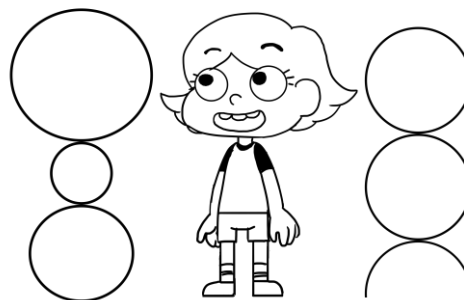
Gambar 3.26. Visualisasi dan Proporsi Tubuh April dengan Referensi 2 ½ Kepala Misfortune
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

Penulis telah menemukan proporsi gambar yang sesuai untuk tokoh April, namun baju yang dikenakan kurang menyesuaikan dengan baju anak orang kaya sering pakai, sehingga penulis mencoba memvisualisasikan kembali tokoh April dengan baju yang sesuai dengan gender dan baju yang biasa dikenakan oleh anak dengan status social tinggi.



Gambar 3.27. Visualisasi April dengan Referensi 2 ½ Kepala Misfortune
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

Namun, penulis merasa bahwa gaya gambar yang dibuat masih sangat terlihat gaya *animenya*. Sehingga penulis mencoba kembali merancang tokoh April dengan gaya gambar yang lebih kartun dan lebih simpel. Penulis juga mulai menggunakan teori Bancroft mengenai proporsi bola salju untuk menciptakan desain yang lebih menarik. Gaya gambar selanjutnya yang digunakan penulis adalah gaya gambar *Gravity Falls* dengan sedikit campuran gaya *The Amazing World of Gumball*. Sehingga penulis memvisualisasikan tokoh dengan gaya gambar yang telah simplifikasi yang akhirnya menjadi hasil akhir.



Gambar 3.28. Visualisasi Akhir Proporsi Tubuh April dengan Menggunakan Teori Proporsi Bancroft (Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

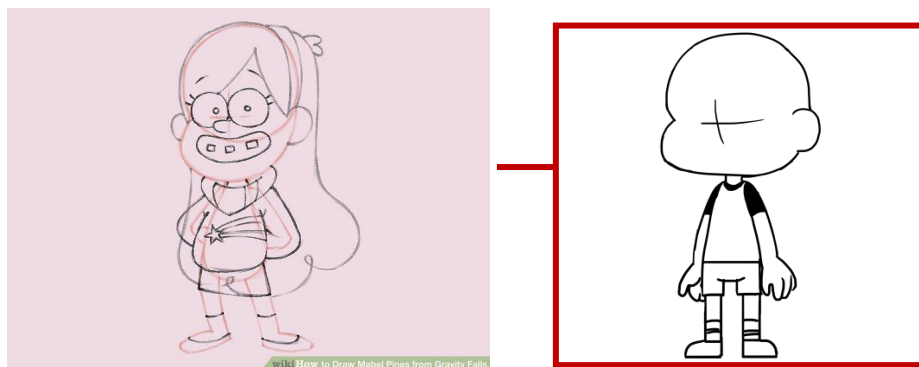
3. Perancangan Bentuk Tubuh April

Setelah mendapatkan visualisasi proposi akhir tokoh April, penulis merancang bentuk dasar berdasarkan teori Bancroft mengenai bentuk. Penulis menggunakan bentuk lingkaran untuk memvisualisasikan sifat April yang ceria, disayangi banyak orang, sangat bersahabat, dan lucu.



Gambar 3.29. Penerapan Bentuk Tubuh Lingkaran
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

Penulis telah menyesuaikan dengan referensi April sebelumnya, yaitu dengan menggunakan tokoh Mabel sebagai referensi gaya gambar tokoh April. Sehingga bentuk tidak mengalami perubahan dalam bentuk.



Gambar 3.30. Visualisasi Akhir Bentuk Tubuh April dengan Referensi dari Tokoh Mabel
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

4. Perancangan Fitur Wajah Tokoh April

Tahap berikutnya, penulis menentukan fitur wajah April. April memiliki sifat yang ceria, *extrovert*, senang melakukan hal baru, dan aktif. Sifat itu sesuai dengan tokoh Mabel dari *Gravity Falls*. Mabel memiliki bentuk kepala dan mata yang bulat untuk menunjukkan sifatnya yang ceria dan

sangat disenangi banyak orang. Maka dari itu, penulis membuat bentuk kepala April menjadi bulat. Penulis menambahkan fitur wajah lain seperti alis yang tipis dan bulu mata sebagai identitas April yang merupakan seorang perempuan.

Pada tahap ini juga, penulis juga merancang rambut April. Penulis melakukan observasi terhadap fitur wajah anak perempuan yang kaya di Pamulang, Tangerang. Penulis mengambil referensi mata yang besar dan jarak antar mata yang agak jauh yang bertujuan untuk menggambarkan sifat tokoh yang telah dijelaskan oleh Kini (2019). Penulis menggunakan rambut pendek yang lurus dan hitam dari referensi anak perempuan di Pamulang.



Gambar 3.31. Fitur Wajah April dengan Referensi dari Tokoh Mabel dari film Gravity Falls dan Anak Perempuan Kaya di Tangerang (Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

5. Perancangan Kostum Tokoh April

Pada bagian perancangan kostum April, penulis akan merancang kostum yang dipakai oleh April. April merupakan anak perempuan dari keluarga yang kaya. Ia tinggal di kota Tangerang di sebuah rumah yang besar di perumahan yang elit. Kostum April dirancang dengan menggunakan

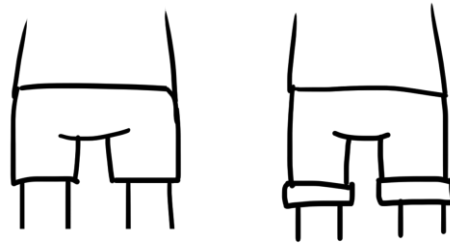
referensi-referensi yang didapat baik dari hasil observasi penulis di Pamulang maupun dari internet, film, dan animasi.

Perancangan kostum diawali dengan merancang baju-baju yang biasa digunakan oleh anak perempuan kaya di Tangerang. Penulis mengamati dan mendapat anak perempuan kaya di Tangerang biasanya menggunakan baju kaos berlengan atau baju kaos dengan kerah kemeja. Untuk menambahkan kreasi kerah, penulis menggunakan referensi *hoodie* jaket Vanellope sebagai kerah kaos. Penulis memiliki kerah jaket untuk menunjukkan kesan April yang aktif. Berdasarkan beberapa referensi tersebut, penulis merancang beberapa kostum di bawah ini.



Gambar 3.32. Eksplorasi Pakaian April
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

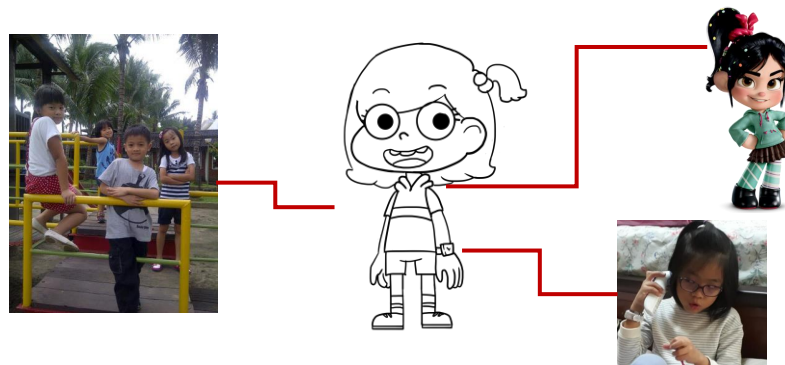
Selepas melakukan eksplorasi desain pakaian April, penulis mulai mengeskplor celana yang digunakan April. Penulis kembali menggunakan referensi anak perempuan kaya di Tangerang. Penulis mengamati bahwa anak perempuan yang kaya memakan celana yang panjang atau pendek diatas lutut dengan bahan kain atau celana jeans. Sehingga penulis menggambar celana yang dikenakan April sebagai berikut.



Gambar 3.33. Eksplorasi Celana April
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

Penulis kembali melihat referensi anak perempuan yang kaya di Pamulang, Tangerang. Penulis mengamati bahwa anak perempuan yang kaya biasanya menggunakan perhiasan atau aksesoris untuk melengkapi penampilannya. Maka dari itu, penulis menambahkan jam tangan sebagai aksesoris tambahan untuk menunjukkan status April.

Eksplorasi yang telah dilakukan oleh penulis akhirnya digabungkan dengan rancangan proporsi dan bentuk yang sudah dibuat sebelumnya. Berikut merupakan hasil akhir tokoh April yang utuh.

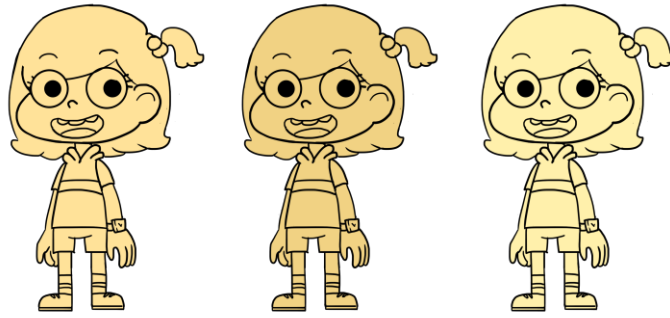


Gambar 3.34. Penggabungan Kostum April dengan Referensi dari Anak Perempuan kelas atas di Tangerang dan Tokoh Vanellope
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

6. Perancangan Warna Tokoh April

Dalam perancangan warna, penulis menggunakan referensi warna dari tokoh Chloe yang berasal dari film animasi *Fairly OddParents*. Warna yang digunakan adalah warna kuning sehingga penulis melakukan *pick color* pada baju tokoh Chloe. Dari warna kuning yang sudah di *color pick*, penulis memilih warna dari *color wheel* dengan skema warna analogus. Sehingga, dari skema tersebut, penulis mendapatkan warna merah dan orange sebagai warna tokoh April. Dari ketiga warna tersebut, penulis melakukan eksplorasi warna pada tokoh April untuk mendapatkan warna yang sesuai untuk tokoh April.

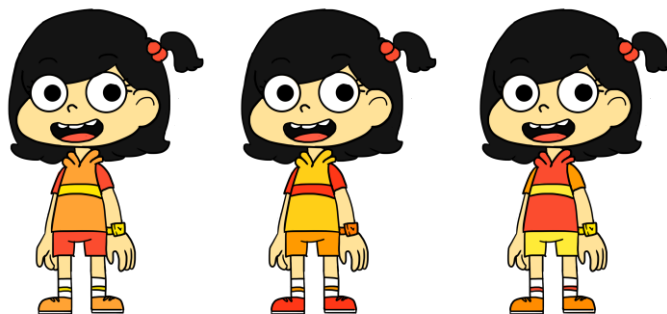
Penulis merancang tokoh April dengan menggunakan eksplorasi warna kuning, orange, dan merah. Untuk menyesuaikan 3 dimensional tokoh April yang mendefinisikan keturunannya adalah China dan Jawa Timur, penulis menggunakan turunan warna kuning, merah, dan putih sehingga warna yang dihasilkan adalah kuning langsung. Warna kulit Tionghoa memiliki unsur kuning dan putih. Kemudian, penulis melakukan eksplorasi warna pada kulit April sehingga menjadi seperti dibawah ini.



Gambar 3.35. Eksplorasi Warna Kulit April

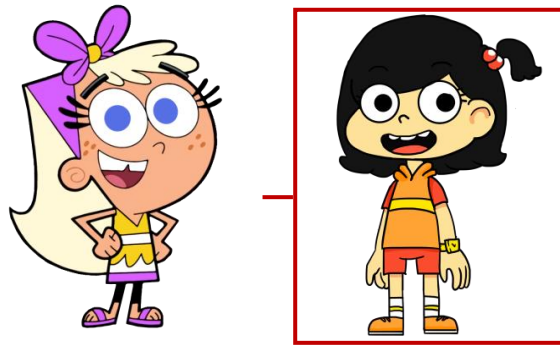
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

Eksplorasi warna tokoh April yang diambil dari skema warna analogus juga dilakukan pada pewarnaan kostum April. Warna analogus yang akan penulis gunakan adalah warna oranye, kuning, dan merah. Pemilihan skema warna analogus bertujuan untuk mendapatkan warna yang sesuai dengan watak April. Warna oranye dan merah digunakan untuk menunjukkan watak April yang ceria, enerjetik, dan menyenangkan. Penulis juga memberikan warna rambut April yang berwarna hitam untuk menunjukkan ras Chinese yang telah dijelaskan dalam teori Hofman (1887) mengenai ras China.



Gambar 3.36. Warna Eksplorasi Baju April

(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

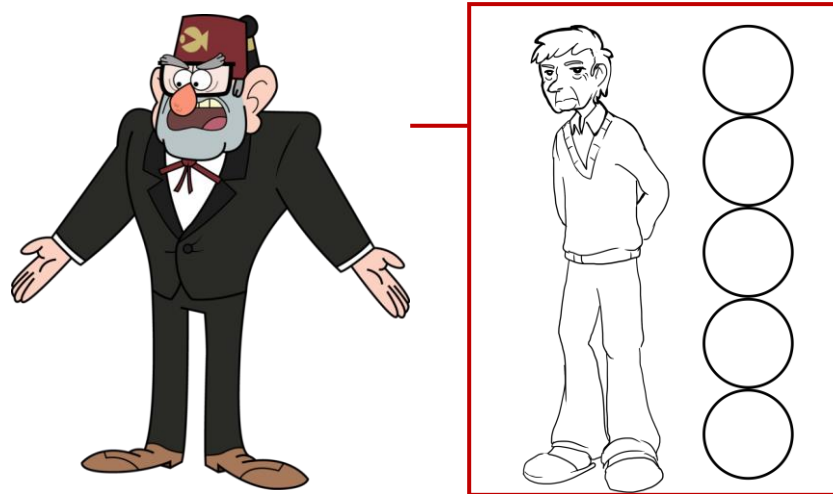


Gambar 3.37. Warna Final April dengan Referensi Warna Tokoh Chloe dari film animasi *Fairly OddParents* (Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

3.6.2. Tokoh Kakek

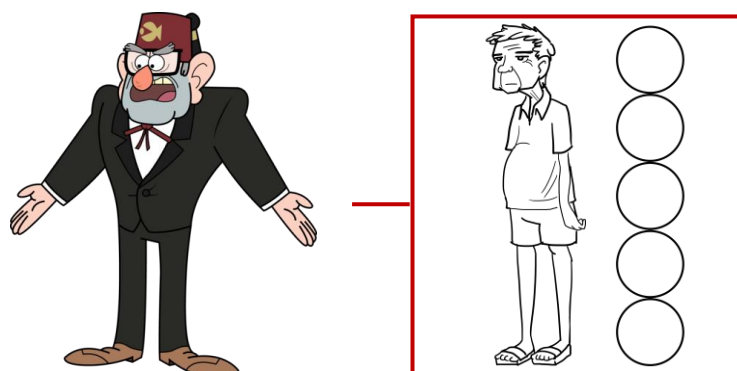
1. Perancangan Proporsi Tubuh Kakek

Setelah merancang tokoh April, penulis lebih mudah dalam merancang tokoh kakek dikarenakan penulis sudah melakukan tahap-tahap dalam merancang tokoh April sebelumnya. Penulis menggunakan referensi Grunkle Stan dari film animasi *Gravity Falls*. Tokoh Stan memiliki tinggi badan sebesar 5 kepala. Proporsi badan Stan mengacu pada proporsi kartun yang memiliki tinggi kepala yang lebih sedikit dibanding tinggi kepala badan realistic. Sama halnya dengan perancangan April, penulis merancang proporsi tubuh kakek dengan gaya gambar *The Amazing World of Gumball* dengan versi anime karya Mike Inel. Penulis memvisualisasikan kakek juga dalam sketsa digital.



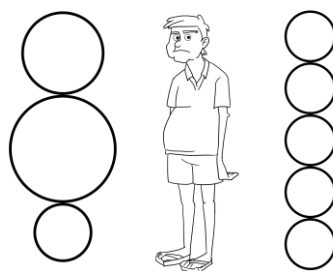
Gambar 3.38. Visualisasi dan Proporsi Tubuh Kakek dengan Referensi 5 Kepala
Stan
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

Penulis telah menemukan proporsi yang sesuai untuk tokoh Kakek. Namun baju yang dikenakan kurang menyesuaikan dengan kakek kaya yang sedang menghabiskan waktu pensiunnya dimana harus menggunakan baju-baju yang terlihat santai dan tidak formal. Sehingga penulis mencoba visualisasikan kembali tokoh kakek dengan baju rumahan yang biasa kakek-kakek gunakan dengan status sosial yang cukup tinggi.



Gambar 3.39. Visualisasi dan Proporsi Tubuh Kakek dengan Referensi 5 Kepala
Stan
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

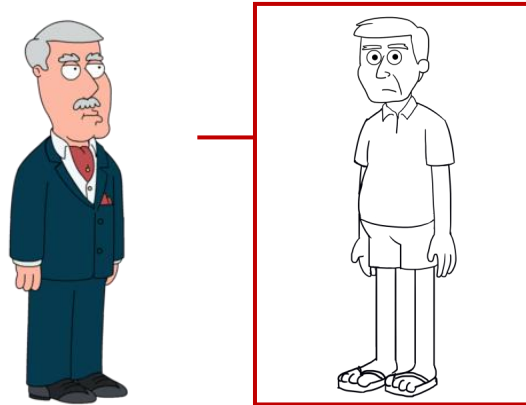
Penulis merasa bahwa gaya gambar yang dibuat masih terlalu kurus dan masih terdapat banyak detail. Oleh karena itu, penulis kembali merancang tokoh kakek dengan gaya gambar yang lebih terlihat kartun dan perlu di simplifikasikan. Penulis kembali menggunakan teori Bancroft mengenai proporsi bola salju seperti yang penulis lakukan pada tokoh April. Gaya gambar yang dipakai selanjutnya adalah gaya gambar *Gravity Falls*. Penulis mencoba kembali membuat tokoh kakek dengan referensi kakek dengan status sosial tinggi di Tangerang yang telah disimplifikasikan.



Gambar 3.40. Proporsi Tubuh Kakek dengan Menggunakan Teori Proporsi Bancroft
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

Penulis kembali melakukan revisi karena gaya gambar kakek yang kurang sesuai dengan tokoh April, sehingga penulis menggunakan referensi gaya gambar *Family Guy* yang memiliki gaya gambar yang serupa dengan tokoh April. Penulis menggunakan tokoh Carter Pewterschmidt sebagai referensi untuk membuat tokoh kakek. Penulis mencoba membuat tokoh kakek dengan referensi kakek dengan status

sosial menengah keatas di Tangerang untuk mendapatkan hasil akhir visualisasi perancangan proporsi tokoh yang telah disimplifikasikan kembali.



Gambar 3.41. Proporsi Tubuh Kakek dengan Menggunakan Referensi Gaya Gambar Carter Pewterschmidt (*Family Guy*)
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

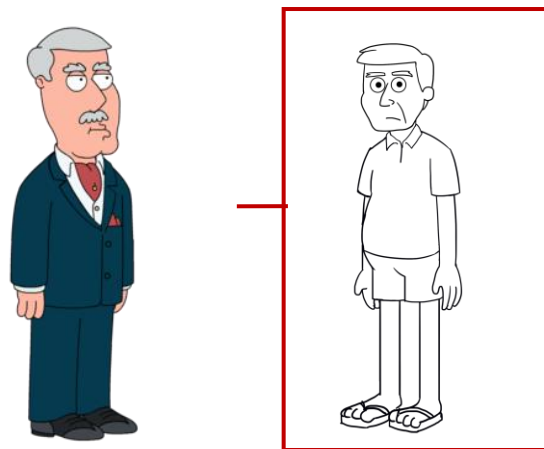
2. Perancangan Bentuk Kakek

Setelah mendapatkan visualisasi proporsi akhir tokoh kakek, penulis kembali merancang bentuk dasar seperti saat penulis merancang tokoh April. Penulis menggunakan bentuk persegi untuk memvisualisasikan sifat kakek yang terdapat dalam teori Bancroft (2004).



Gambar 3.42. Penerapan Bentuk Tubuh Persegi
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

Penulis telah menyesuaikan dengan referensi kakek sebelumnya, yaitu dengan menggunakan tokoh Carter sebagai referensi gaya gambar tokoh kakek. Penulis telah menggunakan bentuk kotak dalam desain tokoh sehingga tidak memiliki perubahan bentuk. Penulis mengubah ukuran kepala kakek agar terlihat lebih besar agar dapat menyesuaikan rancangan tokoh April.



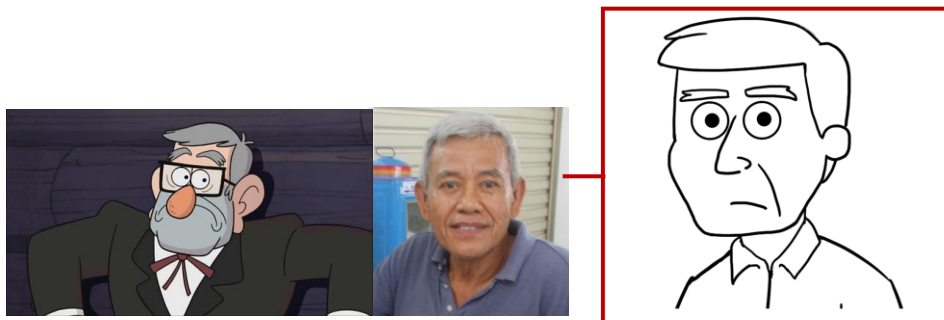
Gambar 3.43. Visualisasi Akhir Bentuk Tubuh Kakek dengan Referensi dari Tokoh Carter
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

3. Perancangan Fitur Wajah Tokoh Kakek

Seperti dalam merancang tokoh April, tahap selanjutnya adalah menentukan fitur wajah April. April memiliki sifat yang tegas, *ambivert*, dan disiplin. Sifat-sifat tersebut ada dalam diri Stan dari *Gravity Falls*. Stan memiliki alis yang tebal serta mata yang bulat dan lebih kecil. Stan memiliki bentuk mata yang dan kecil untuk menunjukkan seseorang yang sudah dewasa. Sedangkan bentuk kepala Stan memiliki bentuk persegi. Kepala berbentuk

persegi menunjukkan sifat yang kuat dan mampu menjadi pemimpin yang baik. Maka dari itu, penulis membentuk kepala kakek menjadi kotak. Penulis juga melakukan modifikasi bentuk dagu untuk memperjelas bentuk persegi pada bentuk kepala kakek.

Tahap ini juga menjadi tahap penulis merancang rambut kakek. Penulis melakukan observasi terhadap fitur wajah kakek di Pamulang, Tangerang. Penulis menggunakan rambut kakek yang pendek dari referensi kakek di Pamulang. Pada tahap ini, penulis melakukan sedikit modifikasi pada kuping dan hidung dari referensi kakek di Pamulang.



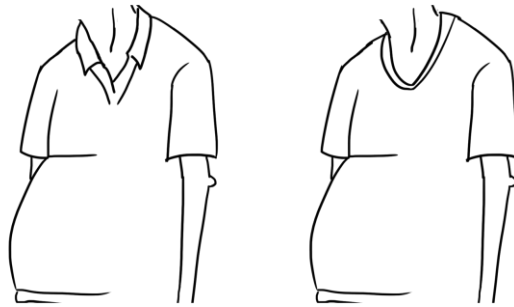
Gambar 3.44. Fitur Wajah Kakek dengan Referensi Tokoh Stan dan Kakek yang Kaya di Pamulang, Tangerang
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

4. Perancangan Kostum Tokoh Kakek

Setelah mendapatkan rancangan fitur wajah, penulis melakukan perancangan kostum untuk kakek. Kakek merupakan seorang lansia yang telah pensiun dari pekerjaannya sebagai ketua perhutani. Kakek tinggal di sebuah *real estate* tepatnya di Pamulang, Kota Tangerang Selatan. Kostum

kakek hanya menggunakan referensi yang didapat dari hasil observasi penulis di Pamulang.

Sama halnya dengan perancangan kostum April, penulis merancang baju yang biasa digunakan oleh kakek-kakek yang memiliki status sosial menengah keatas di Tangerang. Penulis mengamati dan mendapati kakek dengan status sosial menengah yang sedang menikmati masa pensiun biasanya menggunakan baju kaos atau baju kaos dengan kerah kemeja. Sehingga penulis melakukan beberapa eksplorasi pakaian seperti dibawah ini.



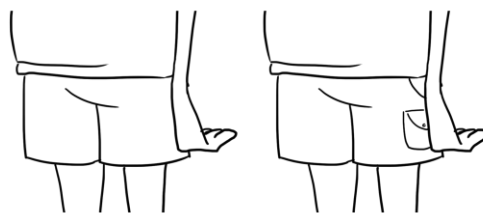
Gambar 3.45. Eksplorasi Pakaian Kakek
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

Dikarenakan penulis membuat tokoh kakek yang menyukai *action figure* dan game yang berbau *anime* perempuan, penulis merancang juga pakaian yang dikenakan kakek pada saat kakek sedang bermain dengan koleksi *anime* kesayangannya. Pakaian yang akan dikenakan adalah kaos dengan bergambar tokoh anime yang kakek gemari. Penulis juga menggunakan referensi dari internet untuk mendapatkan referensi baju tokoh anime. Eksplorasi pakaian kakek saat bermain game adalah sebagai berikut.



Gambar 3.46. Eksplorasi Pakaian Kakek Mode *Weeaboo*
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

Setelah melakukan eksplorasi desain pakaian kakek, penulis juga merancang celana yang digunakan kakek. Penulis mengeksplor celana yang digunakan kakek dengan status sosial tinggi di Tangerang. Penulis mengamati bahwa kakek dengan status sosial tinggi yang sudah pensiun mengenakan celana pendek diatas lutut. Jenis celana yang digunakan bukan celana yang mengikuti dengan bentuk tubuh. Dari pengamatan tersebut, penulis melakukan eksplorasi celana yang digunakan kakek sebagai berikut.

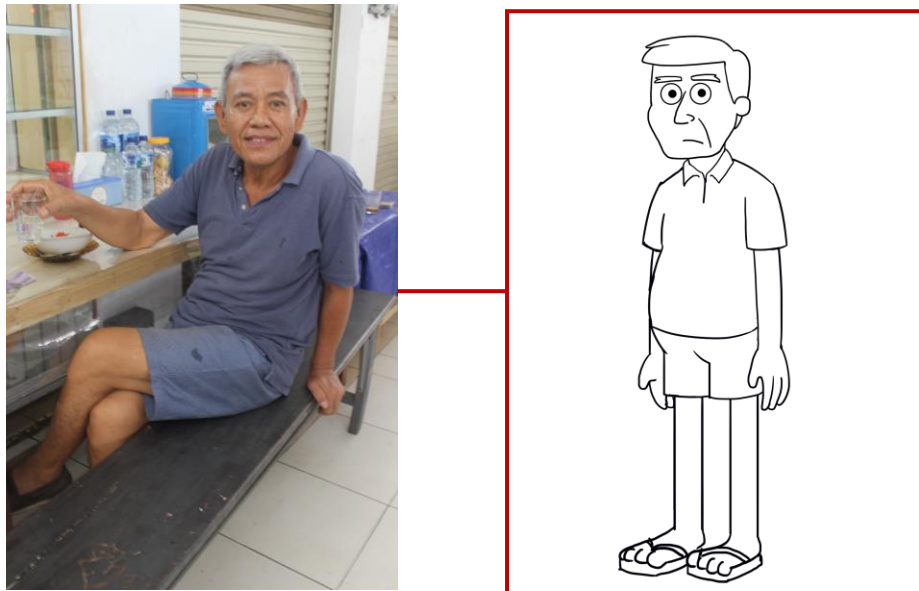


Gambar 3.47. Eksplorasi Celana Kakek
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

Sama halnya dalam eksplorasi tokoh April, penulis harus menambahkan semacam aksesoris untuk menunjukkan bahwa kakek merupakan seseorang yang memiliki status sosial tinggi. Dikarenakan

kakek kaya di Pamulang hanya mengenakan jam tangan, maka penulis menggunakan jam tangan sebagai aksesoris tambahan. Sedangkan untuk kakek dengan versi gaming, penulis akan menambahkan aksesoris berupa kacamata untuk memperlihatkan sisi kakek yang *geek*.

Eksplorasi yang telah dilakukan oleh penulis akhirnya digabungkan dengan rancangan proporsi dan bentuk yang telah penulis buat.



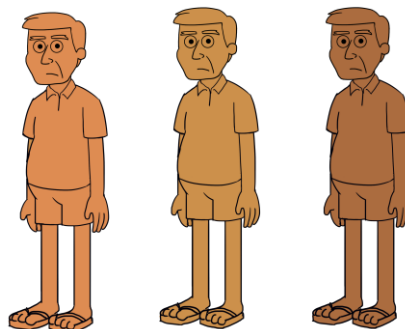
Gambar 3.48. Penggabungan Kostum Kakek dengan Referensi dari Kakek Kelas Menengah Keatas di Pamulang, Tangerang (Dokumentasi Film Rahasia Kakek)



Gambar 3.49. Penggabungan Kostum Kakek versi *Anime* dengan Referensi dari Kakek Kelas Atas di Pamulang, Tangerang
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

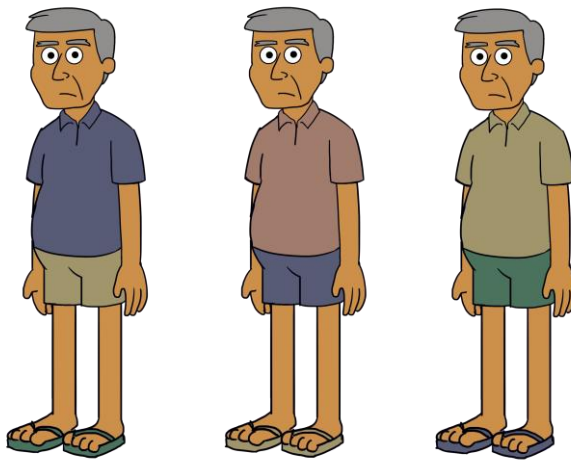
5. Perancangan Warna Tokoh Kakek

Tahap selanjutnya merupakan tahap eksplorasi warna tokoh kakek. Kakek adalah seorang lansia yang kaya dan memiliki watak yang tegas dan disiplin, sehingga penulis menggunakan warna cerah namun memiliki saturasi beberapa tingkat lebih rendah dari saturasi warna yang digunakan April. Skema warna yang digunakan untuk warna kakek adalah split komplementer. Kakek merupakan keturunan Jawa Tengah sehingga warna kulit kakek menggunakan warna yang lebih gelap. Warna kulit kakek memiliki unsur warna coklat dan kuning.

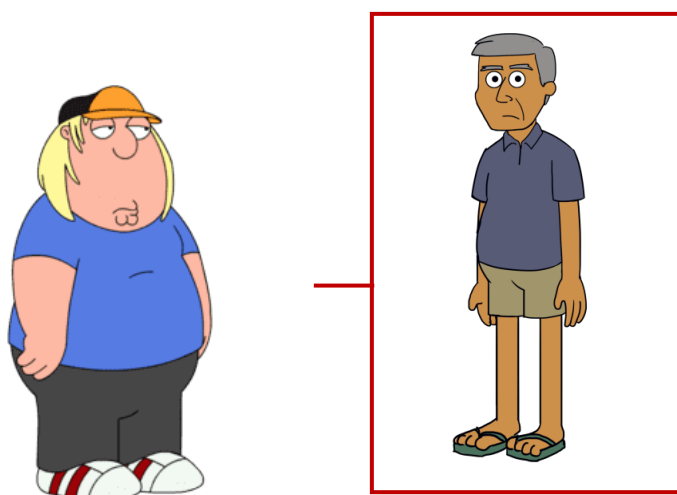


Gambar 3.50. Eksplorasi Warna Kulit Kakek
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)

Untuk warna pakaian Kakek, penulis menggunakan beberapa eksplorasi dengan menggunakan skema warna split komplementer. Warna split komplementer yang akan digunakan kakek adalah biru, coklat, dan hijau. Warna turunan biru dipilih untuk menunjukkan sifat kakek yang cinta kebersihan, loyal, dan komitmen. Penulis memberikan warna pada rambut kakek berwarna abu abu untuk menunjukkan usianya yang sudah tua.



Gambar 3.51. Eksplorasi Warna Pakaian Kakek
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)



Gambar 3.52. Warna Final Kakek dengan Referensi Saturasi Warna dari film animasi
Family Guy
(Dokumentasi Film Rahasia Kakek)