



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 bab 3 ini akan difokuskan pada penulisan perancangan visual tokoh Rudi pada animasi pendek *hybrid* berjudul “Money-Maniac”. “Money-Maniac” merupakan animasi *hybrid* bergenre *slice of life* dengan *setting* waktu pada tahun 2020, dan bertepatan dengan pandemi COVID-19. Animasi “Money-Maniac” sendiri akan berdurasi 4 hingga 5 menit. Film pendek ini akan dibuat dengan penggabungan visual asset 3D di bagian *environment* dan animasi 2D untuk animasi tokoh.

Film ini menceritakan kisah seorang pemuda yang mengalami adiksi judi *online* karena ingin mendapatkan uang secara instan. Film animasi ini juga mengambil tema adiksi yang diakibatkan oleh judi online itu sendiri. Perancangan tokoh Rudi sendiri akan difokuskan pada perubahan status sosial, dari setelah Rudi menjadi kaya karena mengalami kemenangan dalam berjudi dan saat ia menjadi miskin karena mengalami kekalahan dalam berjudi. Penunjukan perubahan status sosial Rudi sendiri akan ditunjukkan lewat kostum dan warna dari kostum Rudi. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah studi literatur, dan studi referensi.

3.1.1. Sinopsis

Rudi merupakan seorang karyawan dari sebuah perusahaan swasta yang mengalami pemecatan yang diakibatkan oleh pandemi COVID-19. Rudi yang sebelumnya sudah bekerja selama 2 tahun pun mendapatkan pesangon yang jumlahnya cukup

besar. Setelah pemecatan, Rudi menjalani hidupnya dengan tenang seperti biasa sampai suatu ketika uang pesangon yang ia punya hampir habis.

Rudi pun bingung memikirkan nasib dirinya kedepan, karena uang pesangonnya sudah mau habis. Sampai suatu ketika ia melihat sebuah iklan *website* judi *online* ketika sedang mencari lowongan pekerjaan di internet. Awalnya ia tidak tertarik, namun akhirnya ia pun tergoda untuk bermain judi. Hal ini ia lakukan demi mendapatkan uang tambahan dari pesangonnya yang sudah hampir habis.

Awal bermain ia mengalami kemenangan yang berkali-kali, kemenangan ini membuat dirinya mempunyai banyak uang. Uang dari kemenangan-kemenangan tersebut pun ia pakai untuk membeli barang yang selama ini dia inginkan, seperti baju bagus serta aksesoris-aksesoris lainnya yang selama ini tidak bisa ia beli. Setelah akhirnya bisa mendapatkan barang-barang itu, ia pun memamerkannya ke media sosial miliknya. Akibat dari kemenangan-kemenangan tersebut, ia pun akhirnya tidak bisa berhenti berjudi.

Rudi pun terus bermain judi hingga suatu ketika ia mengalami kekalahan yang cukup besar, karena kekealahannya itu ia pun menjual barang-barang yang ia beli dan punya. Namun, setelah menjual barang-barang tersebut pun ia tetap mengalami kekalahan, karena itu pun semua barang yang ia beli dan miliki sebelumnya satu-persatu hilang karena ia jual demi bisa melanjutkan judi. Namun, ia tetap terus mengalami kekalahan, hingga uang yang ia punya pun habis.

Setelah mengalami kekalahan yang berturut-turut, Rudi pun putus asa. Saat sedang mengalami keputusasaan tersebut, tiba-tiba muncul notifikasi di layar komputernya yang berisi, “Apakah anda ingin melanjutkan judi?”. Namun, Rudi

pun menolak, dan memilih untuk bekerja di sebuah *minimarket* dekat tempat tinggalnya.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam penulisan skripsi ini, penulis berperan sebagai perancang tokoh pada tugas akhir animasi pendek *hybrid* “Money-Maniac”. Penulis juga memiliki peran untuk merancang tokoh utama, yaitu Rudi yang mengalami adiksi judi dan perubahan status sosial yang diakibatkan oleh kemenangan dan kekalahan dari judi itu sendiri. Tokoh Rudi sendiri akan dirancang sesuai dengan teori dari berbagai studi literatur, dan referensi yang dilakukan oleh penulis.

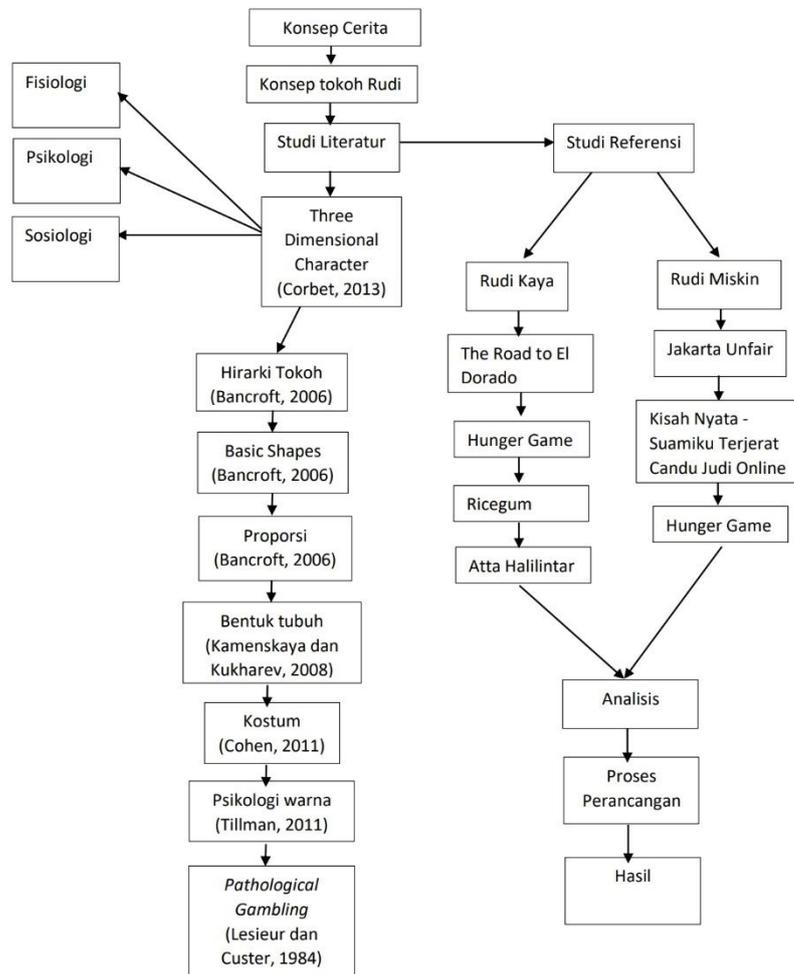
3.2. Tahapan Kerja

Tahapan bekerja dalam perancangan tokoh Rudi adalah, dimulai dengan melakukan *brainstorming* untuk ide cerita, setelah ide cerita didapat, proses pengerjaan selanjutnya adalah memikirkan konsep tokoh dari Rudi. Proses pengerjaan ini dilakukan dengan dengan pembuatan *Three Dimensional Character* terlebih dahulu untuk menentukan fisiologi, psikologi dan sosiologi dari tokoh yang akan dirancang.

Setelah itu dilakukan studi literatur untuk menentukan bentuk dasar dari tokoh yang akan dibuat, studi literatur ini mencakup bentuk dasar tokoh, mulai dari *basic shape*, proporsi berdasarkan usia, *character hierarchy* untuk menentukan *style* yang sesuai hingga teori-teori pendukung seperti teori psikologi warna, teori kostum berdasarkan status sosial untuk penentuan kostum yang sesuai untuk tokoh. Setelah melakukan studi literatur, referensi visual dikumpulkan untuk menentukan bagaimana perancangan visual untuk tokoh Rudi. Referensi ini memiliki banyak

sumber, mulai dari film *live-action*, animasi hingga berita-berita yang mencakup foto-foto penjudi. Referensi yang dikumpulkan ini akan digunakan untuk mendukung visual tokoh.

Setelah referensi dikumpulkan, tokoh dibagi menjadi 2 bagian sesuai dengan topik pembahasan, yaitu status sosial. Tokoh Rudi dibagi menjadi 2 jenis yaitu Rudi ketika kaya karena mengalami kemenangan dalam berjudi dan Rudi yang miskin karena mengalami kekalahan dalam berjudi. Sesudah itu, perancangan visual tokoh pun dilakukan sesuai dengan referensi yang terkumpul.



Gambar 3.1. Skema Tahapan Kerja
(Dokumentasi Pribadi)

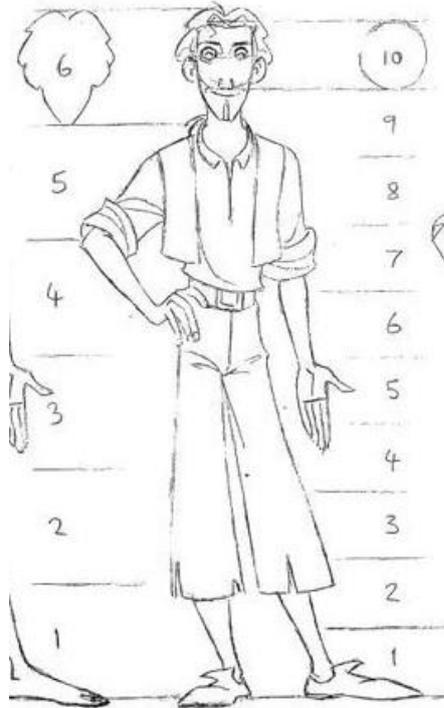
3.3. Acuan

Dalam penulisan skripsi ini, digunakan beberapa acuan dalam merancang tokoh Rudi, baik penampilan Rudi ketika kaya, maupun penampilan Rudi ketika miskin.

Berikut merupakan beberapa acuan yang dipakai dalam merancang tokoh Rudi:

3.3.1. Gaya gambar dan Proporsi tubuh

1. The Road To Eldorado



Gambar 3.2. Proporsi Tubuh Tulio

(<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-4/art-of-the-road-to-el-dorado>)
Dalam perancangan tokoh, dicari beberapa referensi yang digunakan untuk menentukan perancangan tokoh Rudi. Setelah dilakukan berbagai riset, film “Road to Eldorado” akhirnya dipilih dalam menentukan gaya gambar dalam animasi “Money-Maniac”. Animasi “The Road to Eldorado” dipakai sebagai acuan gaya gambar, karena memiliki *character hierarchy*, *Lead Character*. *Lead Character* sendiri dipilih karena merupakan gaya gambar yang sesuai dengan target penonton “Money-Maniac”. “Money-Maniac” sendiri memiliki target penonton berusia dewasa yaitu 21-35 tahun. Menurut Tillman target penonton usia 18 keatas biasanya lebih menyukai tokoh yang tingkat kedetailannya yang rumit dan juga sudah

menyerupai dengan proporsi tubuh asli manusia, dan *Character Hierarchy* yang sesuai dengan penjelasan Tillman di atas adalah *Lead Character*.

Selain itu kesamaan ide cerita juga yang menyebabkan animasi “The Road to Eldorado” dipilih sebagai referensi, kesamaan ide cerita dari kedua animasi ini adalah, keinginan tokoh utama untuk mendapatkan harta dalam dengan cara yang salah. Hal ini dikarenakan tokoh Tulio dan Miguel mendapatkan harta itu dengan cara menipu, sedangkan tokoh Rudi adalah berjudi.

Tokoh yang dijadikan acuan dalam Perancangan tokoh Rudi adalah Tulio. Hal ini dikarenakan karena usia tokoh Tulio yang tidak jauh berbeda dengan tokoh Rudi. Dalam “The Road to Eldorado”, Tulio berusia antara pertengahan 20 menuju 30 tahun, sedangkan Rudi berusia 23 tahun. Dalam film “The Road to Eldorado”, Tulio digambarkan memiliki proporsi 6 kepala, dan sesuai dengan teori proporsi berdasarkan usia Bancroft, yaitu tokoh dewasa laki-laki biasanya memiliki tinggi badan yang seukuran dengan enam hingga enam setengah kepala. Tokoh Rudi pun juga memiliki proporsi sebanyak 6 setengah kepala.

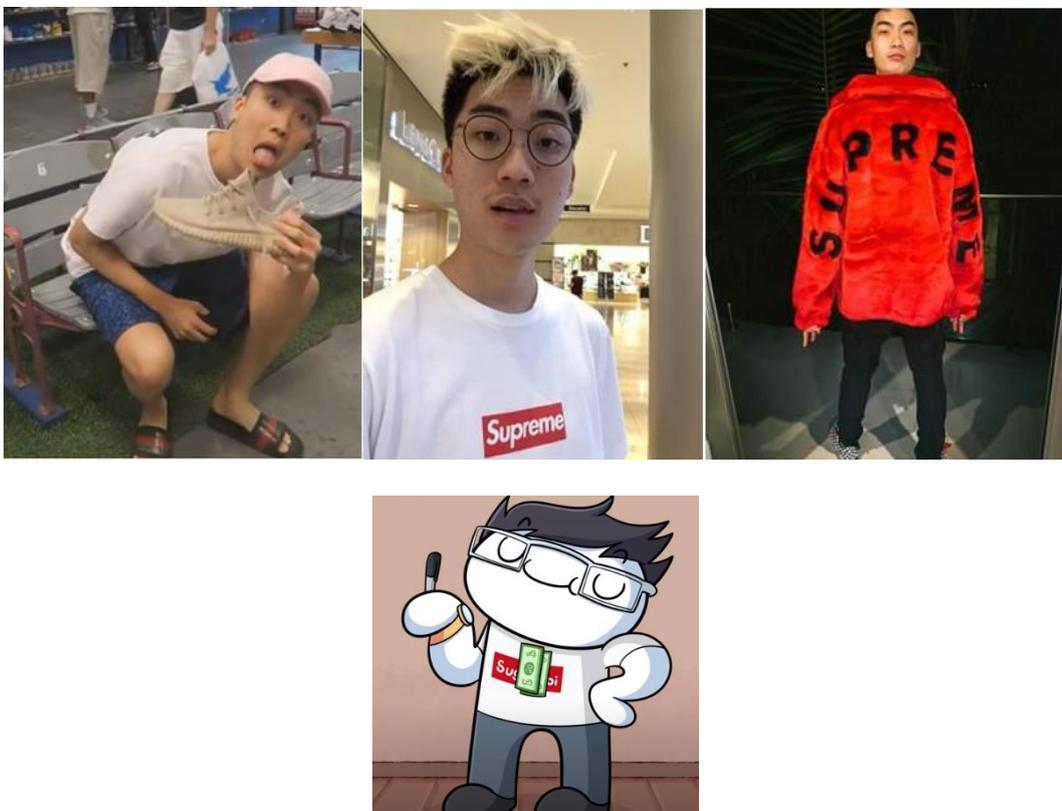
3.3.2. Rudi ketika Kaya

Penelitian ini menggunakan beberapa acuan untuk merancang tokoh Rudi, pada animasi *hybrid* “Money-Maniac”. Pada animasi ini, Rudi adalah seseorang yang mengalami perubahan status sosial menjadi kaya karena menang dalam berjudi. Oleh karena itu, pencarian referensi tentang tokoh yang memiliki status sosial yang tinggi pun dilakukan, baik itu dari film *live-action*, ataupun dunia nyata. Berikut merupakan beberapa acuan yang dipakai dalam merancang tokoh Rudi ketika kaya:

1. Studi Observasi Kostum

Perancangan kostum pada tokoh Rudi saat menjadi kaya harus dapat menggambarkan pakaian yang digunakan oleh masyarakat-masyarakat kelas atas. Pada penelitian ini, observasi terhadap film-film yang memuat tokoh kaya dilakukan. Selain itu pencarian referensi tentang bagaimana orang-orang kaya berpakaian pun juga dilakukan. Berikut merupakan referensi yang dipakai dalam merancang tokoh Rudi ketika kaya:

A. Ricegum



Gambar 3.3. Referensi Pakaian Ricegum

(<https://www.youtube.com/user/RiceGum>)

Referensi yang dipakai untuk merancang tokoh Rudi lainnya adalah dari Youtuber bernama Ricegum atau Bryan Quang Le. Ricegum merupakan seorang youtuber yang terkenal dan memiliki status sosial yang tinggi. Ricegum

sendiri diambil sebagai salah satu referensi kostum untuk Rudi dikarenakan Ricegum memiliki penampilan yang unik. Youtuber yang dikenal suka memamerkan kekayaannya di kanal youtubanya ini selalu memakai barang yang bermerek dan mahal. Merek-merek pakaian mahal mulai dari Gucci, Supreme dan lainnya, hingga aksesoris seperti jam tangan mahal ataupun aksesoris dari emas ataupun sepatu-sepatu mahal kerap kali ia gunakan. Dikarenakan oleh penampilannya yang unik, selalu dikaitkan dengan salah satu brand Supreme dan terkesan suka memamerkan kekayaannya, saat ia disindir oleh salah satu animator youtube, TheOdd1sOut pun ia digambarkan memakai kaus Supreme dan jam tangan emas Rolex.

Selain dari alasan tersebut Ricegum sendiri dipakai sebagai referensi dari tokoh Rudi adalah karena usianya yang sama dengan tokoh Rudi, yaitu 23 tahun. Dalam merancang kostum dari tokoh Rudi sendiri diperlukan seseorang yang memiliki usia yang sama ataupun tidak terlalu jauh, karena terkadang selera fashion seseorang akan mengikuti usianya, karena itulah Ricegum dipilih sebagai referensi untuk tokoh Rudi.

B. Atta Halilintar



Gambar 3.4. Referensi Pakaian Atta Halilintar
(<https://www.instagram.com/attahalilintar/>)

Acuan selanjutnya adalah seorang youtuber juga, dan merupakan youtuber lokal bernama Atta Halilintar. Atta dipilih karena adanya kesamaan kelompok usia dengan Rudi, Atta sendiri saat ini berusia 26 tahun dan kesamaan domisili yaitu Jakarta. Sebagai Youtuber yang memiliki status sosial tinggi, Atta seringkali memakai aksesoris tambahan dalam berpakaian. Seperti kalung emas contohnya, aksesoris ini ia pakai ketika membuat konten.

Pemakaian aksesoris dan barang bermerek merupakan salah satu cara untuk orang-orang yang berada dalam kelompok kelas atas menunjukkan status sosialnya. Ulfa (2012) menyatakan bahwa, objek konsumsi seseorang menentukan prestise, status, dan simbol sosial tertentu bagi pemakainya. Barang dengan merek-merek tertentu dapat menunjukkan nilai sosial yang lebih tinggi, dikarenakan barang-barang bermerek ini dapat menunjukkan kode nilai eksklusifitas yang dapat menjadi penanda bagi pemakainya.

2. Studi Observasi Warna

1. Hunger Games



Gambar 3.5. Referensi Warna Hunger Games
(Hunger Games, 2012)

Dalam referensi warna dalam menunjukkan status sosial Rudi, Film “Hunger Games” dipakai sebagai referensi. Dikarenakan adanya ciri khas dari penampilan masyarakat kelas atas di Capitol, yaitu kecenderungan mereka untuk memakai pakaian dengan warna yang cerah. Rudi sendiri dalam perancangan kostumnya mengenakan warna-warna cerah, dan warna merah merupakan warna yang paling menonjol.

2. Ricegum



Gambar 3.6 Referensi Warna Pakaian Ricegum
(<https://www.youtube.com/user/RiceGum>)



Ricegum dipilih kembali sebagai referensi warna kostum untuk tokoh Rudi. Untuk warna jaket Rudi dipakai warna merah karena mengikuti warna jaket yang dipakai oleh Ricegum yang bermerek Supreme, dan untuk kaus juga dipilih berwarna putih dengan kotak merah di tengah untuk menunjukkan kalau kaus tersebut bermerek Supreme.

3.3.3. Rudi ketika Miskin

Penelitian ini menggunakan beberapa acuan untuk merancang tokoh Rudi, pada animasi *hybrid* “Money-Maniac”. Pada animasi ini, Rudi adalah seseorang yang mengalami perubahan status sosial menjadi miskin karena mengalami kekalahan dalam berjudi. Oleh karena itu, pencarian referensi tentang tokoh yang memiliki status sosial yang rendah pun dilakukan, baik itu dari film *live-action*, ataupun

dunia nyata. Berikut merupakan beberapa acuan yang dipakai dalam merancang tokoh Rudi ketika Miskin:

1. Studi Observasi Kostum

Perancangan kostum pada tokoh Rudi saat menjadi miskin harus dapat menggambarkan pakaian yang digunakan oleh masyarakat-masyarakat kelas bawah. Pada penelitian ini, observasi terhadap film-film yang memuat tokoh miskin dilakukan. Selain itu pencarian referensi tentang bagaimana orang-orang miskin berpakaian pun juga dilakukan. Berikut merupakan referensi yang dipakai dalam merancang tokoh Rudi ketika miskin:

A. Jakarta Unfair (2016)



Gambar 3.7 Referensi Pakaian Narasumber Jakarta Unfair

(<https://youtu.be/wCjbxuXv92U>)

Referensi yang dipakai untuk kostum Rudi ketika miskin adalah dari film dokumenter, Jakarta Unfair. Jakarta Unfair sendiri merupakan film Dokumenter yang mengangkat isu masyarakat-masyarakat miskin yang rumahnya tergusur di daerah Jakarta. Untuk referensi pakaian budi sendiri, dipakai referensi dari salah satu narasumber dalam film dokumenter

tersebut. Narasumber tersebut merupakan salah satu masyarakat yang terkena dampak penggusuran. Wawancara yang dilakukan dengan narasumber tersebut dilakukan di kontrakannya, dan narasumber ini memakai pakaian rumah seadanya. Pakaian yang dikenakan oleh narasumber ini sendiri sangatlah sederhana, yaitu kaus berlengan pendek dan celana pendek.

B. Referensi Penjudi



Gambar 3.8. Referensi Penjudi

(<https://bit.ly/324WVFH> dan <https://bit.ly/2GjrTCv>)

Referensi selanjutnya adalah referensi dari dunia nyata yaitu penjudi yang ditangkap tertangkap oleh polisi di lokasi Grobongan (kiri) dan Desa Trans Aliaga (kanan). Referensi ini dipakai karena orang-orang yang ditangkap ini merupakan masyarakat kelas bawah dan penjudi. Terlihat dari penampilan mereka yang seadanya, hanya memakai kaus berwarna kusam serta celana pendek, tanpa aksesoris apapun yang menandakan status sosial mereka. Acuan ini dipakai juga karena mereka ditangkap di kediaman mereka, jadi pakaian yang dikenakan juga merupakan pakaian rumah mereka sehari-hari.

2. Studi Observasi Warna

A. Hunger Games



Gambar 3.9. Referensi Warna Hunger Games
(Hunger Games, 2012)

Acuan warna yang digunakan untuk merancang tokoh Rudi adalah dari film “Hunger Games”. Referensi yang dipakai dalam film “Hunger Games” adalah masyarakat distrik 12 yang merupakan masyarakat kelompok kelas bawah. Berbeda dengan masyarakat di Capitol yang memakai pakaian dengan warna-warna cerah dan beragam, masyarakat di distrik 12 kebanyakan memakai warna-warna yang tidak beragam serta gelap dan kusam.

Warna-warna seperti putih, ataupun abu-abu sangat mendominasi dalam pakaian masyarakat distrik 12. Hal ini dikarenakan biasanya masyarakat kelas bawah tidak terlalu mementingkan penampilan dan memprioritaskan kepraktikalan dan kesederhanaan. Warna putih sendiri dalam psikologi warna

memiliki arti kesederhanaan, dan warna abu-abu adalah praktikal. Masyarakat kelas bawah juga terkadang tidak memiliki waktu untuk memilih pakaian sehingga cenderung memilih warna-warna netral, agar lebih mudah dipadukan dalam berpakaian. Alasan itulah yang menyebabkan mereka memilih warna-warna seperti putih atau abu-abu.

B. Kisah Nyata - Suamiku Terjerat Candu Judi Online



Gambar 3.10. Referensi Warna Rian

(<https://www.vidio.com/watch/1758582-kisah-nyata-suamiku-terjerat-candu-judi-online>)

Acuan warna selanjutnya yang dipakai adalah dari pakaian yang dipakai oleh tokoh Rian dalam serial televisi, “Kisah Nyata - Suamiku Terjerat Candu Judi Online”. Acuan warna ini dipakai karena cocok dengan tokoh Rudi saat miskin. Sama seperti acuan “Hunger Games”, Rian sebagai tokoh yang miskin, memakai warna-warna yang cenderung gelap dan kusam, seperti abu-abu, dan biru kusam. Warna biru dalam tokoh Rian disini melambangkan kesedihan dan penyesalan. Kondisi ini cocok sebagai acuan dari tokoh Rudi yang bernasib sama dengan Rian yaitu mengalami kesedihan dan

keputusasaan yang diakibatkan oleh jatuh miskin karena berjudi, karena itulah referensi warna ini dipakai untuk tokoh Rudi.

3.4. Perancangan

3.4.1. Rudi ketika Kaya

1. Three Dimensional Character

A. Fisiologi

Rudi merupakan seorang pria berusia 23 tahun. Rudi Memiliki tinggi 172 cm dan berat 54 kg. Untuk orang yang tinggi, Rudi memiliki tubuh yang kurus. Rudi memiliki rambut berwarna hitam dan kulit berwarna sawo matang serta mata berwarna hitam. Hal ini dikarenakan Rudi merupakan ras Mongoloid. Rudi sendiri memiliki postur yang tegak, dan memiliki kantung mata yang diakibatkan oleh begadang karena berjudi. Penampilan sehari-hari Rudi adalah mengenakan jaket merah, kaus putih, *sweatpants* hitam, sandal bermerek mahal, serta aksesoris seperti kalung emas, kacamata hitam dan jam tangan emas. Aksesoris serta sandal bermerek yang dikenakan Rudi sendiri merupakan penanda status sosial Rudi sebagai orang kaya, setelah memenangkan judi.

B. Psikologi

Rudi merupakan seorang penjudi. Pada tahap ini Rudi mulai mengalami adiksi, namun masih pada tahap awal, karena pada tahap ini Rudi terus bermain karena sering mengalami kemenangan. Rudi sendiri memiliki ambisi untuk terus memenangkan judi, karena ia tidak suka kekurangan uang. Rudi sendiri memiliki sifat yang percaya diri dengan kemampuannya, berani, tidak berpikir panjang, impulsif, dan boros. Kepercayaan dirinya ini muncul karena sering

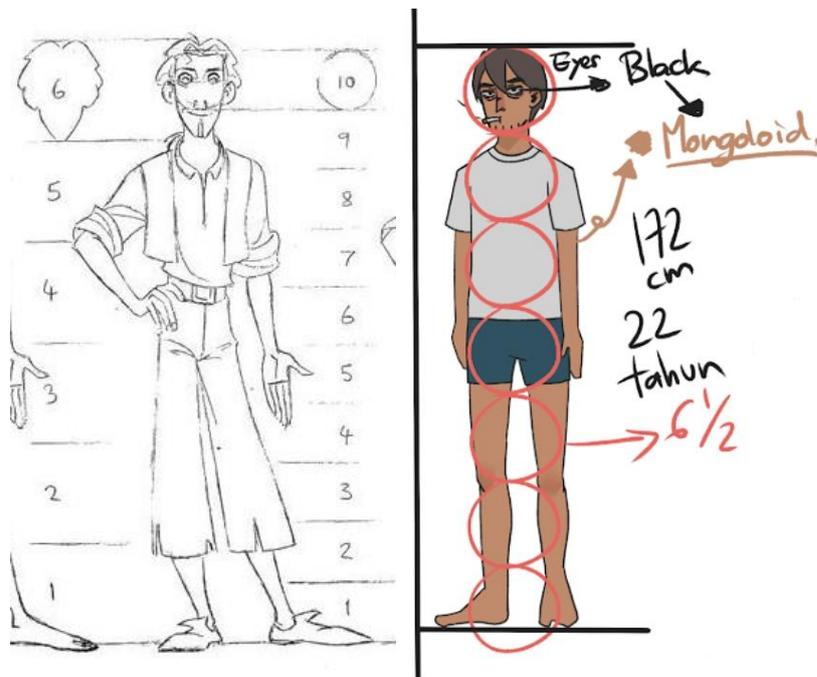
mengalami kemenangan dalam berjudi, hingga ia akhirnya menjadi kaya. Sifat tidak berpikir panjang dan impulsif Rudi ini yang menyebabkan ia memulai dan terus melakukan judi. Sifat Rudi lainnya sendiri adalah boros, sifat boros inilah yang awalnya menyebabkan Rudi kehabisan uang pesangon dan mulai untuk berjudi, sifat keborosan Rudi lainnya adalah ketika ia memenangkan Judi dan langsung membelanjakannya untuk barang-barang bermerek serta aksesoris mahal, untuk menunjukkan status sosialnya. Rudi sendiri, selain memiliki kemampuan yang baik pada berjudi, ia juga memiliki kecepatan dalam menghitung uang dan memiliki IQ 122.

C. Sosiologi

Rudi memiliki kelas sosial, golongan atas. Kelas sosial ini diakibatkan oleh kemenangannya dalam berjudi. Sebab itu ia memiliki penampilan seperti masyarakat kelas atas pada umumnya, seperti memakai pakaian bermerek serta memakai aksesoris mahal. Walaupun memiliki kelas sosial yang tinggi Rudi tetaplah seorang pengangguran, kekayaan yang ia miliki hanya dihasilkan oleh berjudi. Rudi sendiri merupakan lulusan Sarjana Ekonomi, dan saat ini tinggal seorang diri di sebuah apartemen. Dalam lingkungannya sendiri Rudi jarang bersosialisasi dengan tetangganya dan juga semenjak berjudi, ia jadi jarang keluar dari apartemennya.

2. Proses Perancangan

- a. Proses perancangan Gaya gambar, Proporsi, Bentuk dasar dan Bentuk tubuh



Gambar 3.11. Proporsi Tokoh Rudi Lama dengan Referensi Tokoh Tulio
(Dokumentasi Pribadi)

Terdapat dua tahap dalam perancangan tokoh Rudi, yaitu saat cerita belum direvisi dan sesudah cerita direvisi. Cerita Money-Maniac sendiri, baik sebelum dan sesudah perubahan cerita, memiliki target audience yang sama, yaitu dewasa. Oleh karena itu pemilihan *Character Hierarchy*, *Lead Character* pun dipilih dalam style dalam visual tokoh Rudi. *Lead Character* sendiri memiliki ciri khas dalam penggambaran sebuah tokoh, yaitu memiliki proporsi yang kurang lebih sesuai dengan manusia pada umumnya.

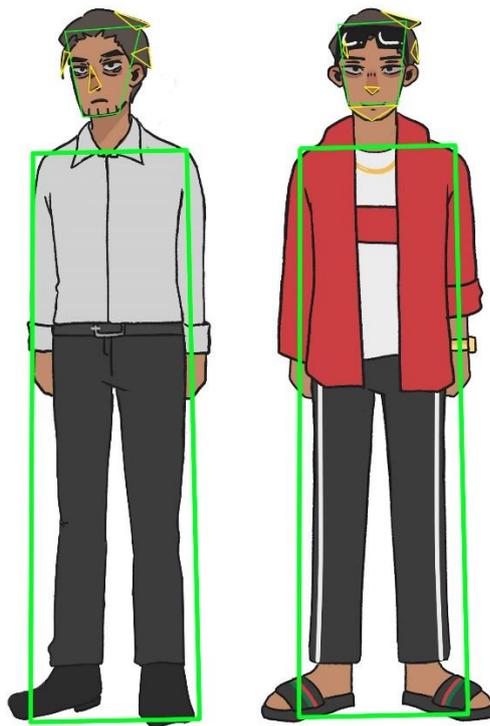
Pada cerita pertama, Rudi merupakan seorang *fresh graduate* yang sedang mencari pekerjaan sebelum pada akhirnya ia terjerumus dalam judi. Sebagai *fresh graduate* yang berumur 22 tahun, Rudi digambarkan memiliki bentuk proporsi enam setengah kepala. Proporsi enam setengah kepala ini dibuat dengan referensi dari tokoh Tulio dari animasi “Road to Eldorado”, serta referensi dari buku Tom Bancroft yang menyatakan bahwa laki-laki pada usia dewasa memiliki proporsi tubuh dari 6 hingga 6 setengah.



Gambar 3.12. Proporsi Design Tokoh Rudi Baru dengan Referensi Tokoh Tulio
(Dokumentasi Pribadi)

Pada cerita kedua, Rudi bukanlah seorang *fresh graduate* melainkan seorang pegawai yang dipecat karena pandemi Covid-19. Walaupun memiliki cerita berbeda, namun Rudi sendiri tidak memiliki usia yang berbeda dengan Rudi dalam cerita sebelumnya.

Jika dalam cerita sebelumnya Rudi memiliki usia 22 tahun, dalam cerita yang baru ini Rudi memiliki usia 23 tahun. Oleh karena itu, proporsi Rudi pun tidak berubah dan masih tetap memakai referensi yang sama di cerita yang baru.



Gambar 3.13. Bentuk Dasar Tokoh Rudi Lama (kiri) dan Baru (kanan)
(Dokumentasi Pribadi)

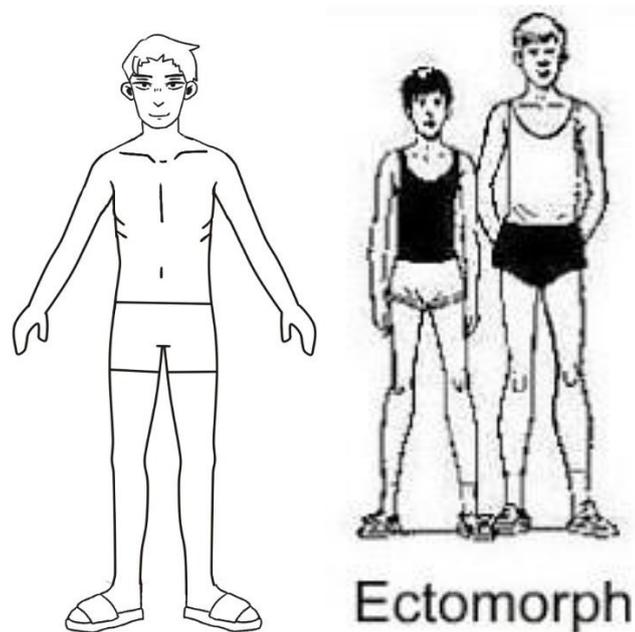
Perancangan tokoh Rudi pada cerita lama digambarkan menggunakan dua bentuk, yaitu persegi panjang dan segitiga. Persegi sendiri digunakan pada bentuk tubuh dan wajah Rudi, sedangkan segitiga berada pada rambut dan hidung Rudi yang berbentuk lancip. Menurut Bancroft bentuk persegi, digunakan oleh tokoh yang memegang peran penting dalam cerita. Menurut Tillman, Persegi juga memiliki arti, *masculinity* dan kejujuran. Pada

cerita sebelumnya Rudi merupakan orang yang memiliki peran penting dalam cerita, dikarenakan ia ada tokoh utama. Selain itu Rudi juga memiliki sifat yang jujur dan merupakan seseorang yang maskulin. Segitiga yang digambarkan pada tokoh Rudi sendiri menyimbolkan adanya konflik, konflik ini adalah pergolakan dirinya atas keinginan untuk berjudi atau tidak.

Perancangan Rudi dalam cerita baru juga memiliki bentuk dasar yang sama dengan Rudi dalam cerita lama, yaitu persegi dan segitiga. Bentuk persegi berada pada bentuk tubuh Rudi, sedangkan bentuk segitiga berada dalam bentuk hidung dan rambut Rudi yang berbentuk lancip. Untuk wajah Rudi sendiri digunakan pergabungan dari persegi dan segitiga.

Menurut Tillman bentuk persegi menggambarkan kejujuran, *Masculinity*, keamanan, kepercayaan dan kenyamanan. Bancroft juga menyatakan bahwa persegi memiliki arti dapat diandalkan dan selalu digunakan pada tokoh yang memiliki peran penting dalam suatu cerita. Rudi sendiri dalam cerita baru sebelum ia terjerumus judi merupakan seorang pegawai yang jujur, dan dapat diandalkan, sampai akhirnya ia terjerumus judi. Walaupun begitu posisi Rudi ketika ia akhirnya berjudi dan menjadi kaya ia tetap memiliki sifat-sifat yang ada pada bentuk persegi. Sifat itu adalah nyaman, dan nyaman ini dihasilkan karena kondisi ia yang memiliki banyak uang dan karena itu dia juga merasa aman karena kekayaan yang ia punya.

Segitiga memiliki arti bahaya dan konflik dalam tokoh Rudi bahaya dan konflik tersebut disimbolkan dari judi sendiri. Hal ini dikarenakan, judi sendiri dapat menyebabkan dirinya mengalami adiksi, dan memang pada saat berada dalam fase ini ia selalu mengalami kemenangan. Namun, tidak menutup kemungkinan jika kedepannya ia bisa saja mengalami kekalahan dan kehilangan semua yang iya punya.



Gambar 3.14. Bentuk Tubuh Rudi dengan Referensi Bentuk Tubuh *Ectomorph*

(Dokumentasi Pribadi)

Rudi memiliki tipe tubuh *Ectomorph*, bentuk tubuh ini dapat dilihat dari tinggi Rudi yang merupakan 172 dan berat badannya yang hanya 54 kg, untuk tinggi badan 172, Rudi termasuk sangat kurus. *Ectomorph* merupakan bentuk tubuh yang terlihat kurus. Bentuk tubuh ini terlihat rapuh, tidak berotot dan lemah. Menurut Sheldon orang yang memiliki bentuk tubuh ini memiliki sifat yang

pendiam, rapuh, sensitif dan tidak tegas. Rudi sendiri memiliki sifat yang pendiam, dan tidak tegas. Rudi pada awal cerita sendiri plin plan dalam mengambil keputusan dan cenderung impulsif. Sifat impulsif ini muncul saat memulai berjudi, ataupun sifat borosnya dapat dilihat ketika ia menghabiskan pesangonnya, dan langsung membelanjakan uang yang ia punya setelah menang judi.

b. Proses Perancangan Kostum dan Warna

Rudi pada cerita sebelumnya tidak memiliki variasi kostum, dikarenakan kelas sosialnya yang tidak berubah. Pada cerita sebelumnya dari awal cerita hingga akhir cerita kelas sosial Rudi tetaplah golongan bawah. Oleh karena itu Rudi tidak memakai pakaian dan aksesoris yang menunjukkan bahwa dirinya adalah orang yang memiliki kekayaan, dan berpenampilan seadanya, sama seperti referensi dari film “Hunger Games” yaitu Peeta maupun Kaiji.



Gambar 3.15. Perancangan Kostum Rudi Lama dan Referensi Tokoh Peeta dan Kaiji
(Dokumentasi Pribadi)

Namun pada cerita kedua, status sosial Rudi diubah menjadi kaya setelah akhirnya ia memenangkan judi. Hal ini dikarenakan agar Rudi memiliki variasi dalam kostumnya. Proses perancangan kostum Rudi pada cerita kedua diawali dengan mencari berbagai referensi, dan seorang Youtuber bernama Ricegum pun dipilih sebagai acuan dalam merancang tokoh Rudi.

Ricegum sendiri dipilih sebagai referensi karena usianya yang sama dengan Rudi. Kesamaan kelompok usia sangat mempengaruhi seseorang dalam berpenampilan, karena itulah Ricegum dipilih sebagai acuan dalam perancangan kostum Rudi. Alasan lain mengapa Ricegum dipilih adalah, karena ia sangat suka memamerkan kekayaan di saluran Youtube miliknya.

Penampilannya sehari-hari pun ditunjukkan dengan memakai pakaian bermerek serta aksesoris-aksesoris mahal.

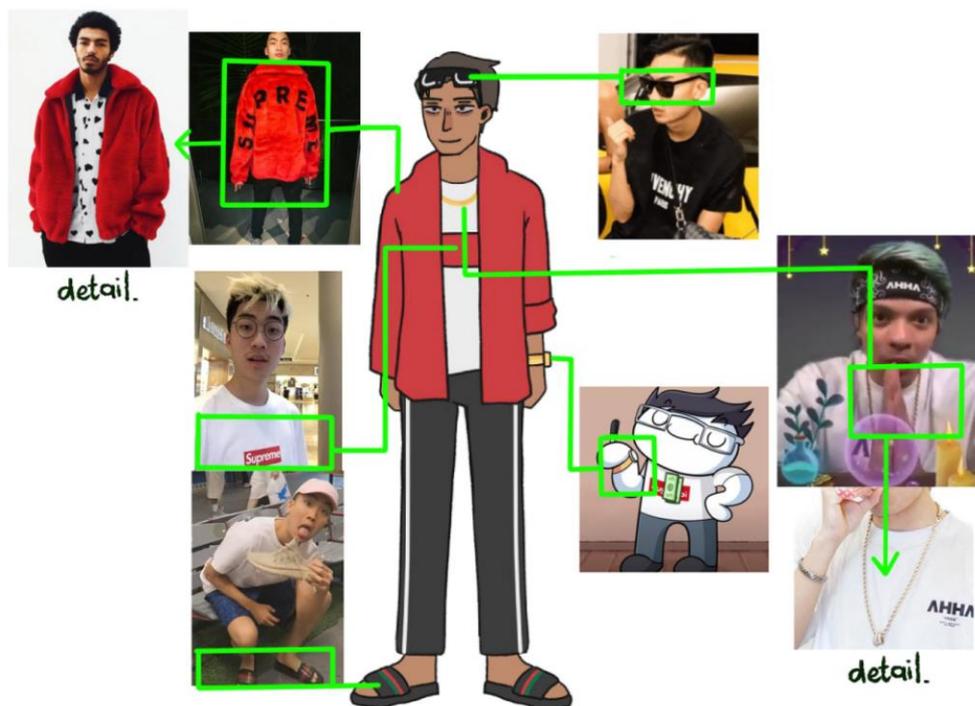
Setelah itu, Rudi pun digambar sesuai dengan referensi-referensi yang ada.



Gambar 3.16. Perancangan Awal Kostum Tokoh Rudi Baru dengan Referensi Ricegum (Dokumentasi Pribadi)

Pada awal perancangan Rudi digambarkan memakai kaus bermerek Supreme serta *sweatpants* hitam dan sandal bermerek Gucci. Namun, Rudi masih terlihat polos dan kelas sosialnya sebagai golongan atas pun masih kurang terlihat. Oleh karena itu, pencarian referensi pun dicari lagi dan masih menggunakan orang yang sama yaitu Ricegum. Pencarian referensi pun dilakukan lagi. Sampai akhirnya ditemukan lagi beberapa referensi baru dari Ricegum, yaitu saat ia memakai jaket dan aksesoris lainnya.

Referensi Ricegum lain, yaitu Ricegum dalam bentuk animasi yang dibuat oleh Theodd1sout pun ditemukan. Dimana pada video animasi pendek tersebut, Ricegum disindir dan digambarkan menggunakan kaus supreme yang sudah menjadi ciri khas Ricegum dan jam tangan emas bermerek Rolex. Setelah itu referensi lainnya yaitu Atta Halilintar yang merupakan seorang Youtuber kaya asal Indonesia. Dalam konten-konten youtube maupun media sosial Atta, ia terlihat memakai aksesoris yang berupa kalung emas, untuk menunjukkan status sosialnya. Berikut merupakan perancangan akhir kostum Rudi, yang dirancang sesuai dengan referensi yang ada.



Gambar 3.17. Perancangan Kostum Akhir Tokoh Rudi Kaya
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam Perancangan warna, Rudi merupakan seseorang dengan ras Mongoloid, oleh karena itu ia memiliki kulit yang

berwarna sawo matang. Tokoh Rudi juga memiliki lingkaran hitam dibawah matanya yang diakibatkan oleh begadang.



Gambar 3.18. Detil Wajah Rudi Kaya
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam perancangan warna pada tokoh Rudi sendiri digunakan referensi pada film “Hunger Game”. Referensi yang dipakai adalah bagaimana masyarakat kelas atas di Capitol cenderung memakai pakaian dengan warna-warna cerah serta beragam. Oleh karena itu Perancangan kostum Rudi pun menggunakan warna-warna cerah dan beragam.

Ricegum dipilih kembali sebagai referensi warna kostum untuk tokoh Rudi. Untuk warna jaket Rudi dipakai warna merah karena mengikuti warna jaket yang dipakai oleh Ricegum yang bermerek Supreme, dan untuk kaus juga dipilih berwarna putih dengan kotak merah di tengah untuk menunjukkan kalau kaus tersebut bermerek Supreme. Warna merah sendiri dipakai karena menurut Tillman (2011) merah memiliki makna untuk menggambarkan bahaya, keberanian, dan kepercayaan diri, dan

ketiga hal itu sangat menggambarkan tokoh Rudi, karena itulah warna merah dipakai sebagai warna jaket Rudi.



Gambar 3.19. Warna Akhir Tokoh Rudi Kaya
(Dokumentasi Pribadi)

3.4.2. Rudi ketika Miskin

1. *Three Dimensional Character*

A. Fisiologi

Rudi merupakan seorang pria berusia 23 tahun. Rudi Memiliki tinggi 172 cm dan berat 54 kg. Untuk orang yang tinggi, Rudi memiliki tubuh yang kurus. Rudi memiliki rambut berwarna hitam dan kulit berwarna sawo matang serta mata berwarna hitam. Hal ini dikarenakan Rudi merupakan ras Mongoloid. Rudi sendiri memiliki postur yang bungkuk, tubuh bungkuk ini diakibatkan oleh seringnya Rudi berjudi dan duduk dalam postur membungkuk. Selain itu Rudi memiliki kantung

mata yang tebal, karena terlalu sering oleh begadang dan berjudi. Jika sebelumnya penampilan sehari-hari Rudi adalah mengenakan jaket merah, kaus putih, *sweatpants* hitam, sandal bermerek mahal, serta aksesoris seperti kalung emas, kacamata hitam dan jam tangan emas, sekarang penampilan Rudi hanyalah memakai kaus tidak berlogo yang berwarna lusuh serta celana pendek berwarna biru yang lusuh. Hal ini disebabkan oleh kekalahan yang sering dialami oleh Rudi. Hal tersebutlah yang akhirnya mendorong Rudi untuk menjual semua barang-barang mewahnya dan hanya berpakaian seadanya.

B. Psikologi

Pada tahap ini Rudi sudah mengalami adiksi judi, dan sudah sering mengalami kekalahan. Kekalahan ini pun menyebabkan ia mengalami keputusasaan, serta kesulitan untuk tidur, karena itulah kantung mata Rudi semakin tebal. Kekalahan berkali-kali juga menyebabkan Rudi menjadi sedih, karena uang yang ia punya hampir habis. Selain itu Rudi pun menjadi pribadi yang tertutup, tidak percaya diri, dan mulai berpikir sebelum bertindak, karena mengalami kekalahan yang cukup besar. Kekalahan yang dialami oleh Rudi pun membuat ia tidak percaya diri lagi dengan kemampuan berjudinya karena itu ia mulai untuk berpikir sebelum bertindak pada tahap ini.

C. Sosiologi

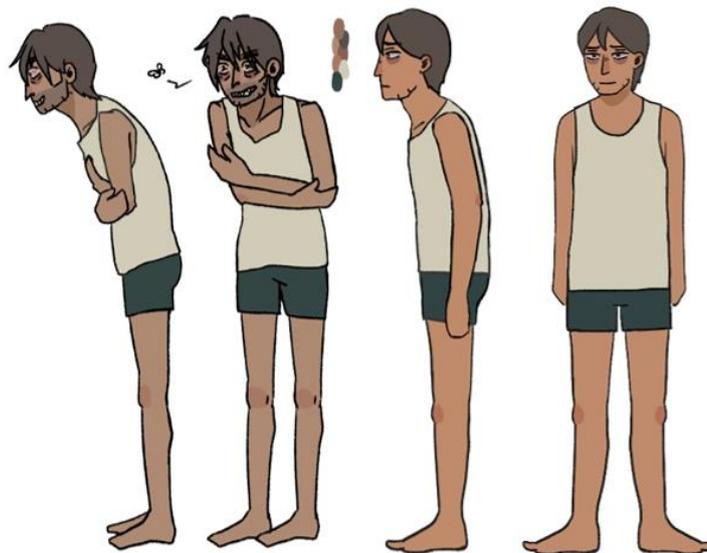
Rudi memiliki kelas sosial, golongan bawah. Kelas sosial ini diakibatkan oleh kekehalahannya dalam berjudi. Sebab itu ia memiliki penampilan seperti masyarakat kelas bawah pada umumnya, seperti hanya memakai pakaian seadanya dan tidak

memakai aksesoris sebagai penanda status sosialnya. Rudi pada tahap ini masih menganggur, dan ia juga sudah tidak pernah keluar dari apartemennya lagi.

2. Proses Perancangan

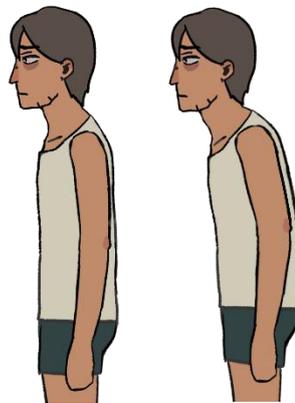
a. Proses Perancangan Fisik Rudi Miskin

Pada cerita awal terdapat fase terakhir dalam adiksi Rudi terhadap judi yaitu *desperation*. *Desperation* sendiri adalah fase terakhir dalam adiksi judi dimana penderita adiksi ini sudah jatuh terlalu dalam pada adiksi dan sudah tidak mementingkan dirinya sendiri. Dalam fase ini penderita adiksi sudah terbebani dengan kekalahan berkali-kali dan hutang dimana-mana, dan mengakibatkan penderitanya tidak bisa tidur, tidak nafsu makan, hingga kesehatan fisik dan mentalnya menjadi menurun. Hal ini menyebabkan Rudi mengalami penurunan berat badan, kantung mata yang tebal dan tubuhnya yang bungkuk. Berikut merupakan perancangan tokoh Rudi pada fase *desperation* pada cerita awal.



Gambar 3.20. Perancangan Tokoh Rudi Lama (kiri) dan Tokoh Rudi Baru (kanan)
(Dokumentasi Pribadi)

Dikarenakan adanya perubahan cerita maka terjadi penyesuaian terhadap tokoh Rudi. Pada cerita saat ini Rudi ketika sudah miskin memiliki perancangan yang cukup sama dengan Rudi pada fase akhir pada cerita yang lama. Kesamaan ini terdapat pada kostum, warna kostum, serta postur dan fitur wajah. Walaupun terdapat beberapa kesamaan dalam fitur-fitur tersebut, perancangan tokoh Rudi di cerita yang baru lebih di-*tone down*, agar lebih sesuai dengan cerita yang baru. Fitur yang di-*tone down* ini adalah, berat badan, berat badan Rudi pada cerita yang baru tidak dibuat turun dengan ekstrim, posturnya pun tidak sebungkuk yang dari cerita lama dan kantung mata serta ekspresi wajahnya lebih di-*tone down*, karena perancangan visual yang awal terlalu di-*exaggerate* hingga lebih terlihat seperti pecandu narkoba dibandingkan judi.



Gambar 3.21. Perancangan Postur Tokoh Rudi Miskin
(Dokumentasi Pribadi)

Perancangan style dan proporsi Rudi pada saat ia menjadi miskin masih sama, karena itu tidak ada perubahan dari segi proporsi maupun *style*. Bentuk dasar pun masih sama, karena itu tidak ada perubahan bentuk dasar yang berubah dari tokoh Rudi ketika ia mengalami kemiskinan. Hal yang

berubah secara keseluruhan dari fisik Rudi adalah posturnya. Perubahan postur ini disebabkan karena intensitas berjudi Rudi yang cukup ekstrim. Rudi bahkan bisa tidak tidur dan terus berjudi dengan cara duduk dengan postur yang tidak baik, hal ini pun menyebabkan Rudi menjadi bungkuk. Namun dikarenakan posturnya kurang terlihat bungkuk pada perancangan awal, maka dilakukan revisi dalam postur Rudi.



Gambar 3.22. Perancangan Kantung mata Rudi Awal (kiri) dan akhir (kanan)
(Dokumentasi Pribadi)

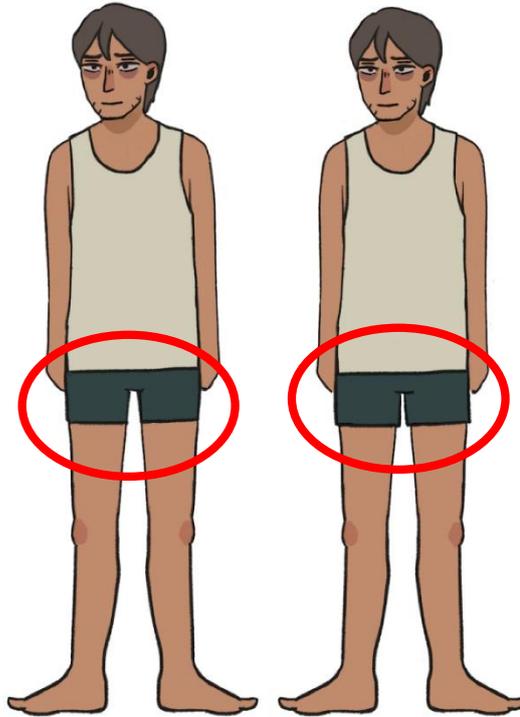
Perubahan lainnya pada tokoh Rudi adalah rambutnya yang memanjang, dan mulai tumbuh pangkal janggut. Hal ini terjadi karena semenjak ia berjudi dan sering mengalami kekalahan, ia sudah tidak mementingkan dirinya lagi selain terus berjudi hingga ia menang dan mendapatkan uangnya kembali. Hal lainnya adalah karena saat itu sedang pandemi COVID-19, sehingga ia tidak keluar apartemen sama sekali. Selain itu terjadi perubahan dari Rudi, yaitu kantung mata yang terlihat lebih tebal dibandingkan saat dia menjadi kaya. Hal ini dikarenakan Rudi seringkali begadang dan berjudi. Namun terjadi perubahan pada perancangan awal kantung mata Rudi, dimana awalnya diberi garis sebagai penanda kantung mata. Namun, karena garis tersebut membuat Rudi terlihat lebih tua

dibandingkan usianya, maka garis itu dihapus dan diubah dengan lingkaran ungu yang lebih besar.

b. Proses Perancangan Kostum dan Warna

Referensi yang dipakai untuk kostum Rudi ketika miskin adalah dari film dokumenter, Jakarta Unfair. Jakarta Unfair sendiri merupakan film Dokumenter yang mengangkat isu masyarakat-masyarakat miskin yang rumahnya tergusur di daerah Jakarta. Untuk referensi pakaian budi sendiri, dipakai referensi dari salah satu narasumber dalam film dokumenter tersebut. Narasumber tersebut merupakan salah satu masyarakat yang terkena dampak penggusuran. Wawancara yang dilakukan dengan narasumber tersebut dilakukan di kontrakannya, dan narasumber ini memakai pakaian rumah seadanya. Pakaian yang dikenakan oleh narasumber ini sendiri sangatlah sederhana, yaitu kaus berlengan pendek dan celana pendek.

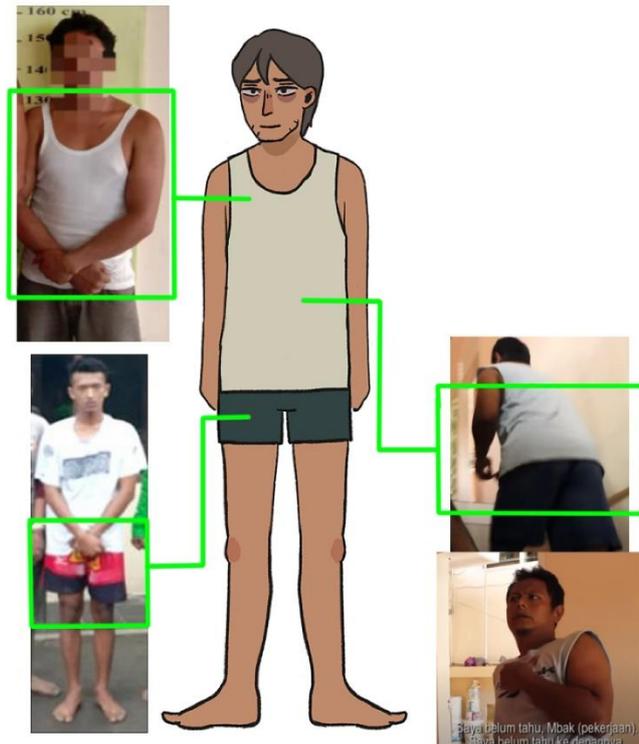
Referensi selanjutnya yang dipakai adalah referensi foto penjudi yang tertangkap karena melakukan judi. Referensi ini dipakai karena orang-orang yang ditangkap ini merupakan masyarakat kelas bawah dan penjudi. Terlihat dari penampilan mereka yang seadanya, hanya memakai kaus berwarna kusam serta celana pendek, tanpa aksesoris apapun yang menandakan status sosial mereka. Pakaian yang dipakai oleh para penjudi ini juga merupakan pakaian yang mereka pakai sehari-hari, karena itu sangat cocok untuk dijadikan referensi karena, pakaian yang Rudi kenakan pun adalah pakaian rumah ataupun pakaian sehari-hari.



Gambar 3.23. Perancangan Celana Rudi Awal (kiri) dan Akhir (kanan)
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah referensi terkumpul, proses perancangan kostum pun dimulai dan Rudi pun digambar sesuai dengan referensi. Tokoh Rudi digambar hanya memakai kaus tanpa lengan yang berwarna kusam, sesuai dengan dua referensi di atas. Kaus tanpa lengan dan celana pendek sendiri dipakai dalam kostum Rudi karena, Rudi tinggal di negara dengan iklim tropis, karena itu memakai kaus pendek dan celana pendek dilakukan karena cuaca yang cenderung panas. Selain itu masyarakat kelas bawah tidak terlalu mementingkan penampilan dan memprioritaskan kepraktikalan dan kesederhanaan, dan hal ini dikarenakan mereka tidak memiliki waktu untuk memilih pakaian dan memilih untuk berpakaian seadanya. Namun

terjadi perubahan kecil dalam perancangan kostum Rudi yaitu di bagian celana. Celana Rudi yang awalnya terlihat ketat lebih dilonggarkan. Berikut merupakan perancangan final kostum tokoh Rudi.



Gambar 3. 24. Perancangan Akhir Kostum Rudi Miskin
(Dokumentasi Pribadi)

Pada perancangan warna Rudi, warna kulit Rudi tidak berubah, warna matanya pun masih tetap merah karena dirinya sering kali begadang. Kantung mata Budi menjadi semakin parah karena intensitas begadang yang semakin sering, karena itu lingkaran mata Rudi semakin tebal dan hitam.

Referensi warna yang digunakan untuk merancang Kostum Rudi adalah dari film “Hunger Games”. Referensi yang dipakai dalam film “Hunger Games” adalah masyarakat distrik 12 yang merupakan masyarakat

kelompok kelas bawah. Masyarakat di distrik 12 sebagian besar memakai warna-warna yang tidak beragam serta gelap dan kusam.

Warna-warna seperti putih, ataupun abu-abu sangat mendominasi dalam pakaian masyarakat distrik 12. Hal ini dikarenakan biasanya masyarakat kelas bawah tidak terlalu mementingkan penampilan. Menurut Tillman, warna putih dan abu-abu memiliki arti kesederhanaan dan kepraktikalan. Oleh karena itu warna putih ataupun abu-abu sangatlah cocok dipakai untuk orang-orang pada kelas bawah, dan termasuk Rudi.

Acuan warna lainnya adalah dari serial televisi “Kisah Nyata” yang tayang di Indosiar, Rian. Acuan warna ini dipakai karena cocok dengan tokoh Rudi saat miskin. Sama seperti acuan “Hunger Games”, Rian sebagai tokoh yang miskin, memakai warna-warna yang cenderung gelap dan kusam, seperti abu-abu, dan biru kusam. Warna biru dalam tokoh Rian disini melambangkan kesedihan dan penyesalan.

Untuk warna dalam pakaian Rudi sendiri, digunakan warna putih kusam kekuningan. Warna pakaian ini dipakai untuk menunjukkan bahwa kaus yang dipakai oleh Rudi merupakan kaus lama, karena itu warnanya putih kusam kekuningan.

Selain itu warna lainnya yang dipakai oleh Rudi adalah biru kusam. Warna biru sendiri menurut Tillman melambangkan kesetiaan, kepercayaan, kebijaksanaan, kepercayaan diri, kecerdasan, pengetahuan, kebenaran keheningan, kejujuran, dan kesehatan. Selain arti-arti di atas, warna biru juga memiliki makna lain yaitu, kesedihan, rasa dingin,

kekuatan, dan keseriusan. Warna biru sendiri dipilih dalam warna celana Rudi untuk menunjukkan kesedihan dan keputusasaan yang dialami oleh Rudi. Walaupun begitu, warna biru juga menggambarkan kekuatan pada tokoh Rudi, karena setelah mengalami keputusasaan ia mulai bangkit dan memilih untuk mencari cara lain untuk mengembalikan uangnya yang habis karena judi. Kebijaksanaan pun juga digambarkan pada tokoh Rudi pada saat ini, karena setelah mengalami kekalahan yang berkali-kali akhirnya ia pun mulai berpikir sebelum bertindak, dan memilih untuk berhenti berjudi. Berikut merupakan perancangan final warna Rudi.



Gambar 3.25. Warna Akhir Tokoh Rudi Miskin
(Dokumentasi Pribadi)