



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

Proyek tugas akhir yang berjudul “Hide n’ Run” ini dikerjakan oleh tim Flow Motion yang beranggotakan empat orang, termasuk penulis. Film animasi ini dikemas menggunakan medium 3D, bergenre *historical fiction* dengan latar kerusuhan 98. Dalam proses pembuatannya, penulis berfokus pada perancangan tokoh yang menjadi bahasan utama penulis dalam laporan ini.

Pada bab ini proses perancangan tokoh dari konsep awal cerita sampai siap diproduksi menjadi fokus utama penulis. Tokoh yang akan dibahas meliputi tokoh utama dalam “Hide n’ Run” yaitu seorang gadis kecil bernama Ita dan teman imajinasinya yang bernama Beru. Pengumpulan data yang digunakan penulis dalam proses perancangan kedua tokoh tersebut menggunakan metode kualitatif, yaitu studi literatur dan observasi. Studi literatur yang digunakan penulis berfokus pada pengertian serta teori-teori yang berkaitan dengan perancangan tokoh, kepribadian serta teman imajinasi. Sedangkan dalam metode observasi, penulis berfokus pada penerapannya secara visual dalam realita maupun film animasi.

3.1.1. Sinopsis

Cerita dari film animasi 3D “Hide n’ Run” bermula ketika seorang gadis kecil yang periang bernama Ita tengah bermain ‘polisi-maling’ bersama ayahnya bernama Tjiao Ming dan Beru, boneka yang biasa menemaninya bermain. Namun, permainan terhenti sejenak saat terdengar suara gedoran dari luar ruko yang terdengar riuh. Ayahnya yang mengetahui bahwa di luar ruko tersebut adalah sekelompok perusuh setelah mendapat informasi dari telepon, langsung mengalihkan perhatian Ita dengan mengatakan bahwa ia telah memanggil kawanan polisi lainnya untuk menangkap gadis itu.

Ita yang merasa kegirangan karena merasa permainannya semakin seru pun segera berlari dari tangkapan ayahnya dan bersembunyi di Gudang. Ketika ia berada dalam krisis akan ditangkap oleh kawanan polisi yang mulai berusaha masuk ke dalam Gudang, Beru membantunya untuk keluar dari Gudang menggunakan satu-satunya jendela yang terdapat di ruangan tersebut. Saat di luar Gudang, Ita dan Beru menggunakan salah satu kardus bekas yang ada di sana untuk bersembunyi dari kawanan polisi sembari berjalan untuk menemukan tempat persembunyian yang lebih baik.

Namun di tengah perjalanan, Ita dan Beru tertangkap oleh pria berbadan besar yang diyakini Ita sebagai ayahnya. Berkat Beru, Ita berhasil kabur dari pria tersebut meskipun akhirnya Ita tertangkap dan Beru terlepas dari tangannya. Ita akhirnya menyadari bahwa pria besar yang mengejarnya tadi adalah pamannya dan ia hanya dapat melihat Beru yang diinjak oleh para perusuh yang lewat dari

tempat mereka sembunyi di tengah-tengah kerusuhan yang terjadi. Sedangkan, pamannya masih berusaha menelepon ayah Ita.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam penggerjaan tugas akhir ini, penulis berperan sebagai peneliti dalam perancangan tokoh pada proses praproduksi untuk memvisualisasikan tokoh Ita, gadis periang yang berani serta Beru, teman imajinasi yang ia ciptakan dari boneka pemberian ayahnya berdasar dengan kepribadian atau karakteristiknya dalam film animasi 3D “Hide n’ Run”.

3.2. Tahapan Kerja

Pada film animasi pendek berjudul Hide n’ Run ini, penulis memulai tahapan dengan mematangkan konsep cerita dengan tim terkait, serta menentukan medium animasi yang cocok untuk karya tugas akhir ini. Dalam proses perancangan tokohnya sendiri, penulis memfokuskan bahasan pada dua tokoh utama, yaitu seorang gadis kecil bernama Ita, dan boneka beruang yang menjadi teman imajinasi Ita bernama Beru.

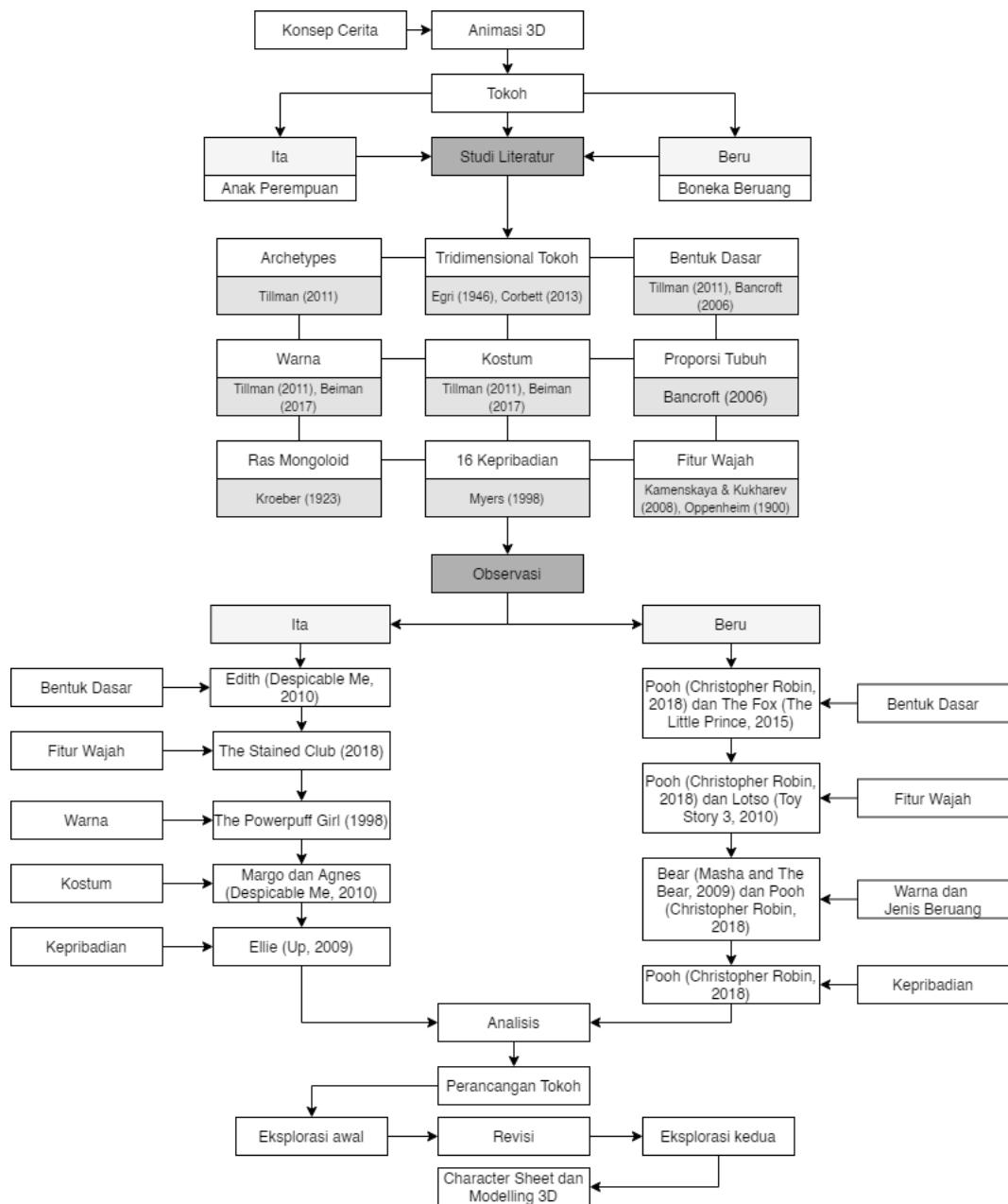
Hal pertama yang dilakukan penulis dalam perancangan kedua tokoh tersebut adalah menganalisis tridimensional tokoh, yaitu sosiologis, psikologis, dan fisiologis. Tahap ini dilakukan penulis untuk mengorelasikan tridimensional dan tindakan yang dilakukan tokoh agar tidak menyimpang dengan tujuan dalam cerita. Setelah itu, penulis menentukan hubungan antar tokoh menggunakan teori *archetypes* yang didapat penulis dalam studi literatur. Sama seperti penting

adanya tridimensional tokoh, *archetypes* membantu penulis untuk memperjelas hubungan antar tokoh.

Dalam perancangan kedua tokoh terkait, penulis juga memfokuskan pembahasan pada kepribadian kedua tokoh yang akan memengaruhi tindakannya dalam cerita. Untuk mengetahui lebih jelas tentang kepribadian yang akan dimasukkan dalam tokoh, penulis melakukan studi literatur tentang 16 kepribadian manusia dan kepribadian anak kecil yang akan memengaruhi bagaimana mereka mempersonifikasi suatu benda untuk dijadikan teman (yang biasa disebut teman imajinasi).

Penulis juga mengumpulkan studi literatur mengenai bentuk dasar, fitur wajah, warna, kostum, dan literatur lainnya yang digunakan penulis sebagai dasar dalam memvisualisasikan tokoh Ita dan Beru. Selain literatur, penulis juga mengumpulkan beberapa tokoh dari film animasi lain yang kemudian menjadi acuan penulis dalam memvisualisasikan Ita dan Beru.

Setelah penulis melalui tahapan awal eksplorasi dan mendapat berbagai masukan dalam visualisasi tokoh agar lebih menunjukkan kepribadian antar tokoh. Penulis kemudian melakukan tahap revisi yang kemudian menghasilkan visualisasi akhir tokoh Ita dan Beru yang memperlihatkan kepribadiannya dan tidak menyimpang dengan tindakan yang dilakukan dalam cerita.



Gambar 3.1. Skema perancangan

(Dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

Dalam observasinya, penulis menggunakan beberapa tokoh dari film animasi maupun gambar yang didapat penulis dari internet maupun dokumentasi pribadi sebagai acuan. Kemudian acuan ini akan membantu penulis dalam merancang tokoh Ita dan Beru.

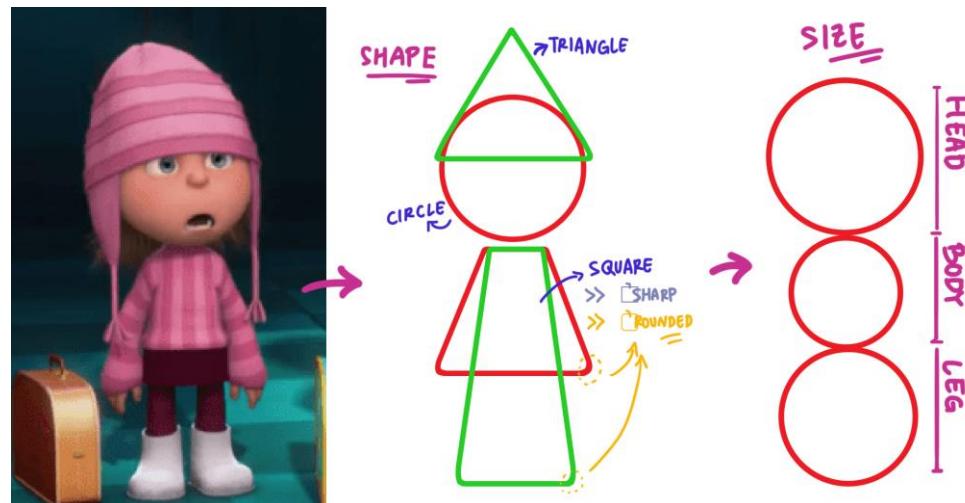
3.3.1. Ita

Dalam film animasi *Hide n' Run*, Ita merupakan seorang anak perempuan keturunan Tionghoa. Ita termasuk anak yang periang, dan penasaran. Meskipun ayahnya yang sibuk tidak menemaninya bermain, ia tetap menjadi gadis periang karena ia ditemani oleh Beru, yang merupakan boneka pemberian ayah Ita. Untuk mendapatkan visual yang tepat pada tokoh Ita, penulis menggunakan beberapa acuan dari film animasi, dan gambar (baik itu dari internet maupun dokumentasi pribadi).

1. Bentuk Dasar

Untuk acuan bentuk dasar, penulis menggunakan tokoh Edith Gru pada animasi *Despicable Me* (2010). Dalam animasinya sendiri, Edith merupakan salah satu dari tiga anak yatim yang diadopsi oleh si tokoh utama, Gru. Alasan penulis memilih Edith sebagai acuan karena ia merupakan tokoh anak yang berumur 8 tahun, tidak jauh berbeda dari Ita yang berumur 7 tahun. Menurut teori Bancroft (2006), bentuk dasar dapat menunjukkan karakteristik tokoh itu sendiri. Anak-anak umumnya memiliki bentuk dasar yang tidak bersudut (*rounded*), berbeda dengan

orang dewasa yang bentuk dasarnya terlihat tegas seperti yang ditunjukkan dalam teori Bancroft (2006).



Gambar 3.2. Bentuk dasar Edith Gru

(<https://i0.wp.com/thatmomentin.com/wp-content/uploads/2017/02/Screen-Shot-2017-02-20-at-8.22.50-PM-650x400.png?resize=650%2C400>)

Jika diperhatikan, bentuk dasar pada tokoh Edith terdiri dari beberapa kombinasi bentuk: segitiga, lingkaran, dan kotak. Kombinasi dari bentuk dasar ini tidak memiliki sudut yang tajam. Oleh karena itu, bentuk dasar pada Edith tidak membuat tokoh terlihat berbahaya, seperti yang dikatakan Bancroft (2006) dalam teori bentuk dasar.

Penulis juga menganalisis ukuran dari bentuk dasar yang membentuk proporsi tokoh menggunakan teori Bancroft (2006) tentang tiga ukuran (kecil, sedang, dan besar) dalam proporsi. Penulis menemukan bahwa ukuran bentuk pada Edith dari kepala sampai kaki secara berurutan meliputi ukuran besar, kecil, dan medium. Ukuran besar difokuskan pada

kepala Edith karena ia masih anak-anak sseperti dalam teori Bancroft (2006) tentang proporsi tubuh. Ukuran kecil terdapat pada bentuk badan Edith. Terakhir, bagian bawah pada proporsi Edith berukuran sedang.

2. Fitur Wajah

a. Etnis Tionghoa

Dari beberapa gambar yang didapat penulis, baik itu dari internet maupun dokumentasi pribadi, penulis menyimpulkan bahwa ras mongoloid atau yang biasa disebut sebagai Etnis Tionghoa di Indonesia biasanya memiliki kulit kuning langsat. Anak-anak Tionghoa-Indonesia, khususnya perempuan, biasanya memiliki pipi *chubby* serta mata bulat.

Perbedaan yang paling menonjol pada Tionghoa yang berasal dari China dan Tionghoa yang berada di Indonesia terdapat pada bentuk mata. Ini Tionghoa-China biasanya memiliki bentuk mata yang lebih sipit dan monolid, sedangkan Tionghoa-Indonesia memiliki bentuk mata yang lebih melengkung dan terkesan bulat.

Tabel 3.1. Analisis Tionghoa-China

Tionghoa-China	Analisis
	
<p>Bentuk mata anak perempuan China</p>	
<p>Sumber: https://www.stockfreeimages.com/6206342/Chinese-Little-Girl.html</p>	
	
<p>Bentuk mata anak perempuan China</p>	
<p>Sumber: https://www.stockfreeimages.com/6206342/Chinese-Little-Girl.html</p>	

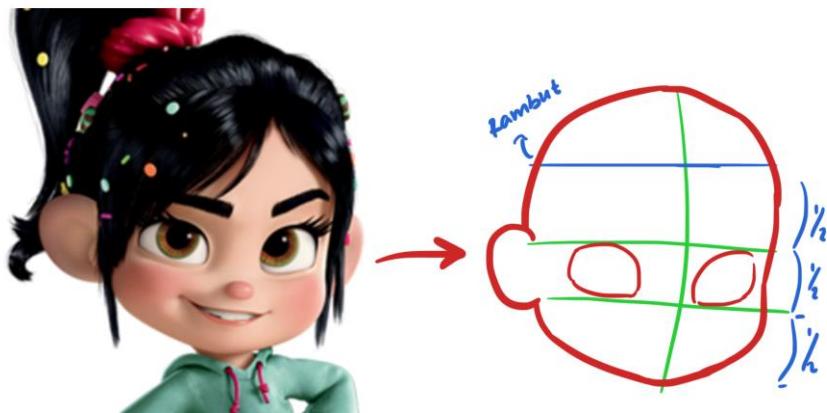
Tabel 3.2. Analisis Tionghoa-Indonesia

Tionghoa-Indonesia	Analisis
	
<p>Bentuk mata anak perempuan Tionghoa-Indonesia berumur 5 tahun</p> <p>Sumber: Dokumentasi pribadi</p>	
	
<p>Bentuk mata gadis keturunan Tionghoa-Indonesia berumur 4 tahun</p> <p>Sumber:</p> <p>https://asset.indosport.com/article/image/q/80/289161/nastusha_olivia_alinskie_anak_pasangan_glen... 169.jpg?w=750&h=423</p>	

b. Animasi

Dalam animasi, fitur wajah anak umumnya memiliki ukuran mata yang besar untuk menonjolkan kesan lucu pada *figure* anak sendiri, seperti tokoh Vanellope dalam film animasi Wreck-It Ralph (2012). Vanellope sendiri merupakan tokoh game dalam Wreck-it Ralph yang

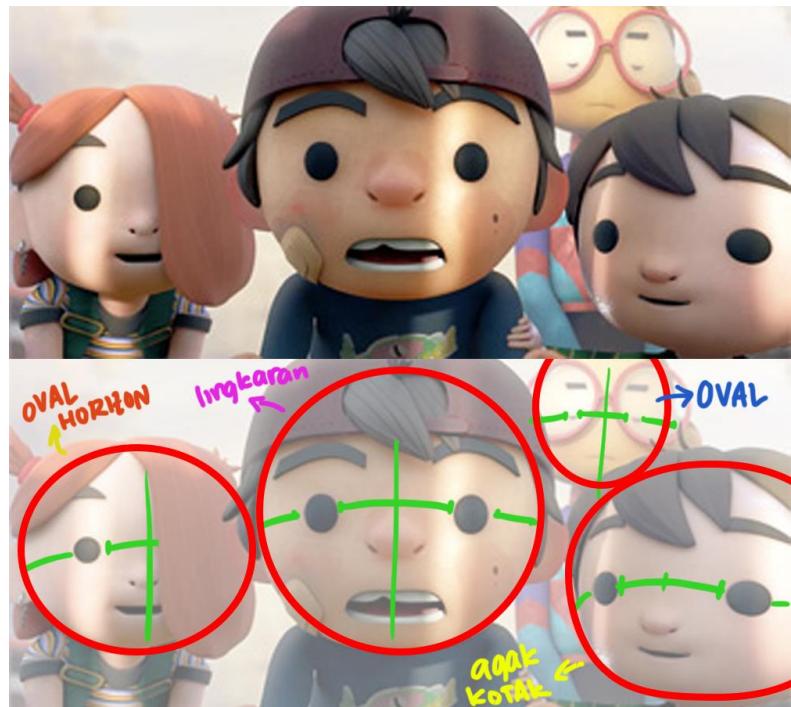
digambarkan dalam *figure* anak-anak. Dalam fitur wajahnya, Vanellope memiliki bentuk mata yang besar. Pada teori Oppenheim (1990) fitur wajah dengan orang dengan mata bulat biasanya sangat memperhatikan sekitar, hal tersebut seperti anak-anak yang cenderung penasaran dengan hal sekitar.



Gambar 3.3. Tokoh Vanellope

(https://static.wikia.nocookie.net/disneyprincess/images/5/58/Vanellope_von_Schweetz_-4_%28no_background%29.png/revision/latest/scale-to-width-down/256?cb=20180716143644)

Dalam fitur wajah Ita, penulis menggunakan tokoh dari film animasi The Stained Club (2018) karena memiliki gaya visual yang hampir sama dengan yang ingin dicapai penulis. The Stained Club (2018) sendiri bercerita tentang empat orang anak yang memiliki rahasia akan luka fisik yang selalu ditutupi saat mereka bermain.



Gambar 3.4. Fitur wajah tokoh anak

(<https://media2.firstshowing.net/firstshowing/img11/StainedClubkidslookingmainShortTsr1.jpg>)

Pada Gambar 3.4. fitur wajah pada tokoh anak diperlihatkan dengan bentuk kepala dan mata bulat, telinga besar, dan jarak antar fitur wajah yang disesuaikan dengan bentuk kepala. Pada tokoh anak yang ada di tengah, besar dan jarak antar fitur wajah terlihat proposisional karena bentuk kepalanya lingkaran sempurna. Lain halnya dengan tokoh anak yang berada di paling belakang. Tokoh anak tersebut memiliki bentuk kepala oval, bentuk matanya dibuat lebih kecil dibanding tokoh yang lain untuk menyeimbangkan jarak antar fitur wajah dengan bentuk kepala agar membuatnya lebih proposisional.

Dalam animasi pendek The Stained Club (2018), penggunaan gaya visual yang minimalis membuat tokoh terlihat unik dan menarik. Tokoh anak pada The Stained Club memiliki fitur wajah yang lengkap (alis, mata, hidung, mulut, dan leher) membuatnya dapat menunjukkan ekspresi dengan jelas, seperti teori Bancroft (2012).

c. Ilustrasi

Selain mencari acuan asli mengenai fitur wajah pada etnis Tionghoa, penulis juga mencari acuan pengaplikasian fitur wajah pada etnis Tionghoa dalam ilustrasi yang menggunakan gaya visual minimalis seperti The Stained Club (2018). Penulis menemukan bahwa ketika diaplikasikan dalam ilustrasi atau desain, mata yang merupakan aspek pembeda antara etnis Tionghoa dengan etnis lainnya tidak terlalu diperhatikan. Namun, etnis Tionghoa ini dapat dilihat dari aspek lain, seperti pipi yang dibuat kemerahan.



Gambar 3.5. Ilustrasi etnis Tionghoa

1. (<https://i.pinimg.com/564x/be/11/af/be11afd3b39ed22f5bd8edcd1ad04e38.jpg>)
2. (<https://i.pinimg.com/564x/de/67/ab/de67ab0ee76bb2d4399ae34b69ae0832.jpg>)

3. Warna

Warna yang digunakan pada tokoh dalam animasi biasanya untuk menyimbolisasikan emosi maupun kepribadian tokoh, seperti yang dikatakan dalam teori Beiman (2017) dan Edward (2004). Sebagai referensi warna, penulis menggunakan tiga tokoh, yaitu Blossom, Bubbles, dan Buttercup dari film animasi The Powerpuff Girl (1998) untuk mengetahui bahwa warna dapat menunjukkan kepribadian yang berbeda. Ketiga tokoh dari animasi tersebut memiliki warna dominan yang berbeda-beda sesuai dengan kepribadian dan sifat yang mereka miliki.



Gambar 3.6. Bubbles, Blossom, dan Buttercup

(<https://vignette.wikia.nocookie.net/powerpuff/images/4/48/Ppg-2016.png/revision/latest?cb=20161211023616>)

Yang pertama adalah Blossom. Tokoh Blossom sendiri memiliki warna dominan orange, merah dan merah muda. Hal ini untuk menunjukkan kepribadiannya yang percaya diri, serta posisinya sebagai ketua dalam tim. Kemudian, tokoh Bubbles yang berwarna dominan kuning dan biru. Dua warna dominan dalam tokoh Bubbles

merepresentasikan rasa senang, lemah lembut, percaya diri dan kuat. Warna yang mencerminkan kepribadian Bubbles dalam film ditunjukkan dengan memperlihatkan bahwa Bubbles lemah lembut dan menyayangi binatang, namun disisi lain juga kuat seperti kedua saudaranya. Yang terakhir adalah Buttercup yang memiliki warna dominan hijau. Di sini warna hijau lebih merepresentasikan Buttercup yang menyukai kotor daripada bersih. Hal ini ditunjukkan dalam salah satu episode, ketika Buttercup lebih memilih kotor daripada membersihkan diri.

4. Kostum

a. Latar Waktu 1998

Untuk menunjukkan latar waktu 1998 di Indonesia, penulis menggunakan referensi berupa foto yang didapat dari internet maupun dokumentasi pribadi yang menunjukkan ciri khas pakaian pada tahun 90-an. Hal ini ditujukan untuk memperlihatkan latar waktu menggunakan kostum, seperti yang dikatakan Beiman (2017).



Gambar 3.7. Tren pakaian wanita tahun 90-an

(Dilan 1990, 2019)



Gambar 3.8. Tren kaos tahun 1990-an

(Bebas, 2019)



Gambar 3.9. Pakaian anak 1990-an

(dokumentasi pribadi)

Dari referensi tersebut, penulis mendapat kesimpulan bahwa tren saat itu adalah baju berbahan denim. Kemudian, celana maupun rok kodok juga digunakan pada tahun 90-an. Untuk atasannya sendiri, kaos berkerah, bergaris maupun kebesaran yang kemudian dimasukkan dalam celana maupun rok juga menjadi tren.



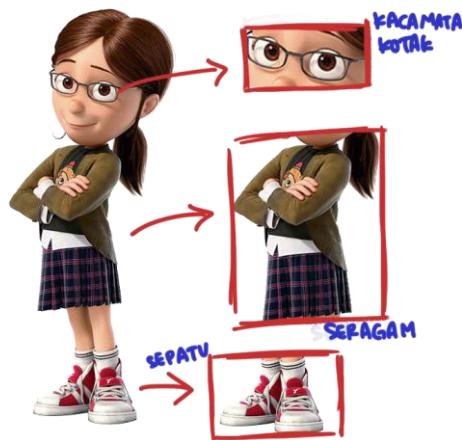
Gambar 3.10. Aksesoris 90-an

- 1, 4, 5. (<https://www.kabarsidia.com/khusus-cewek-generasi-90an-apa-yang-dirasa-ketika-melihat-8-aksesoris-jadul-ini/>)
2. (<https://www.rimma.co/wp-content/uploads/2018/07/jewel-velvet-scrunchie-5-pack-768x768.jpg>)
3. (<https://www.selipan.com/wp-content/uploads/-000//1/380896-aksesori-jadul.jpg>)
6. (<https://www.facetoffeet.com/fashion/8095/4/6-aksesoris-warna-warni-90an-ini-dijamin-bikin-nostalgia>)
7. (https://thumbs.worthpoint.com/zoom/images3/1/0217/24/vintage-original-1960s-smile-face_1_e21d9ee1abd5354e7ef305aae3b8227e.jpg)

Selain kostum, penulis juga mencari beberapa gambar aksesoris yang digunakan anak perempuan pada tahun 90-an untuk dijadikan acuan penulis dalam merancang tokoh Ita. Penulis menemukan bahwa jepit rambut plastik warna-warni, cincin dengan stempel, jepitan pegas, pin, kuncir rambut tebal maupun yang mempunyai bandul menjadi tren saat itu dan sering digunakan anak perempuan.

b. Animasi

Dalam animasi, kostum dapat membantu untuk memperlihatkan kepribadian tokoh, seperti yang dikatakan dalam teori Beiman (2017). Penulis menggunakan tokoh Margo dan Agnes yang merupakan dua dari tiga anak yang diadopsi Gru dari animasi Despicable Me (2010). Dalam filmnya yang pertama, tokoh Margo sendiri berumur 11 tahun, sedangkan tokoh Agnes berumur 5 tahun. Alasan penulis menggunakan dua tokoh tersebut adalah untuk membandingkan perancangan kostum pada tokoh animasi untuk menunjukkan kepribadian.



Gambar 3.11. Pakaian Margo Gru

(https://vignette.wikia.nocookie.net/despicableme/images/0/02/Margo_Posing.png/revision/latest?cb=20170412230619)

Tokoh Margo dalam film tersebut digambarkan dengan pakaian seragam rapi, yaitu kaos atau kemeja yang dilengkapi dengan *blazer*, rok bergaris, serta sepatu yang lengkap dengan kaos kaki putih. Selain

itu, Margo juga memakai kacamata sebagai aksesoris. Kostum pada Margo memperlihatkan bahwa ia sudah beranjak remaja.



Gambar 3.12. Pakaian Agnes Gru

(https://img.pngio.com/agnes-despicable-me-png-2-png-image-agnes-despicable-me-png-240_395.png)

Berbanding terbalik dengan Margo, pakaian Agnes dalam Despicable Me (2010) lebih menunjukkan kesan kanak-kanak dan lucu. Hal ini ditunjukkan dengan kaos bergaris kuning serta celana kodok yang kebesaran. Ia juga memakai kuncir tebal berwarna merah muda sebagai ikatan rambutnya, serta sepatu kets putih.

5. Kepribadian

Penulis menggunakan tokoh Ellie dalam animasi Up (2010) sebagai referensi kepribadian yang sesuai untuk menggambarkan Ita dalam cerita Hide n' Run. Sebelum menganalisis Ellie kepribadian Ellie dari visualisasinya dalam film, penulis menganalisis tridimensional tokoh yang hanya difokuskan pada psikologis Ellie dalam bentuk tabel.

Tabel 3.3. Analisis kepribadian Ellie

Tokoh Ellie	Analisis Psikologis
	Berambisi pergi ke tempat yang bernama <i>Paradise Falls</i>
	Optimis, periang, dan bersemangat
	Energik (tidak suka berdiam diri)
	Suka berpetualang
	Ekstrovert

Ellie kecil digambarkan memiliki kepribadian yang periang dan energik. Tidak hanya itu, Ellie juga mempunyai kepribadian yang optimis. Hal ini ditunjukkan Ellie yang mempunyai tujuan ke *Paradise Falls* dari ia kecil sampai ia tua. Kepribadian Ellie yang periang, optimis, serta energik ini diperlihatkan dari warna, kostum, serta fitur wajah seperti teori Bancroft (2012).



Gambar 3.13. Ellie

(The Art of Up, 2009)

Pada bentuk dasar, tokoh Ellie memiliki gabungan bentuk antara kotak dan lingkaran. Seperti acuan pada poin sebelumnya, bentuk dasar tokoh Ellie juga tidak memiliki sudut yang tajam untuk menunjukkan bahwa ia tokoh yang ramah. Kemudian, untuk penggunaan tiga ukuran dari kepala sampai kaki secara berurutan meliputi ukuran medium, kecil, dan besar.

Ellie memiliki fitur wajah yang menonjolkan matanya yang bulat serta memiliki jarak yang proporsional dengan bentuk kepalanya, untuk memperlihatkan karakteristiknya yang periang. Ia menggunakan kemeja bergaris kotak dan celana kodok kebesaran. Pada tali celana kodoknya, terdapat pin penghargaan yang dibentuk dari tutup botol bekas. Warna yang digunakan pun mendukung kostum yang Ellie kenakan. Yang mana, pada pemilihan warnanya sendiri, Ellie menggunakan warna kuning pastel serta biru tua yang terlihat kotor. Detail warna ini sangat membantu untuk menunjukkan kepribadian Ellie yang optimis dan banyak bergerak.

3.3.2. Beru

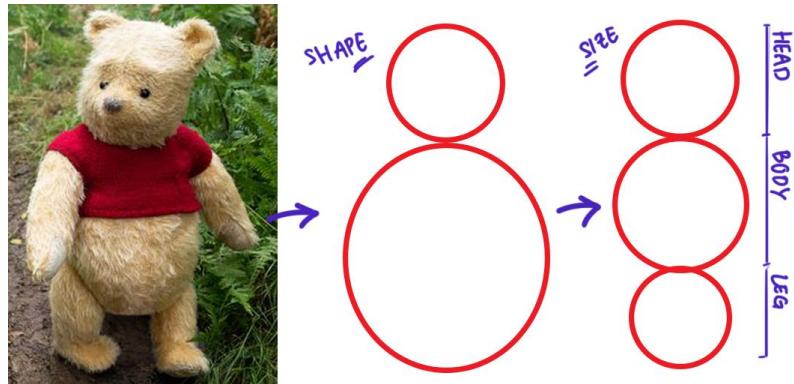
Tokoh Beru dalam animasi Hide n' Run merupakan sebuah boneka yang diberikan kepada Ita sebagai permintaan maaf dari ayahnya karena tidak dapat menemaninya bermain karena sibuk dengan pekerjaannya. Beru digambarkan memiliki kepribadian dewasa yang hampir menyerupai Ayah Ita, karena Ita mempersonifikasikan Beru berdasarkan imajinasinya bermain seperti dengan

ayahnya sendiri. Beberapa tokoh film maupun gambar menjadi acuan penulis untuk menghasilkan visual yang sesuai dengan tokoh Beru.

1. Bentuk Dasar

Untuk bentuk dasar Beru yang merupakan boneka, penulis menggunakan referensi tokoh Pooh dari film Christopher Robin (2018) dan The Fox dari animasi The Little Prince (2015). Pooh sendiri merupakan boneka beruang yang dimiliki oleh seorang anak laki, Christopher Robin. Penulis menggunakan Pooh sebagai acuan bentuk dasar Beru karena memiliki jenis yang sama, yaitu beruang.

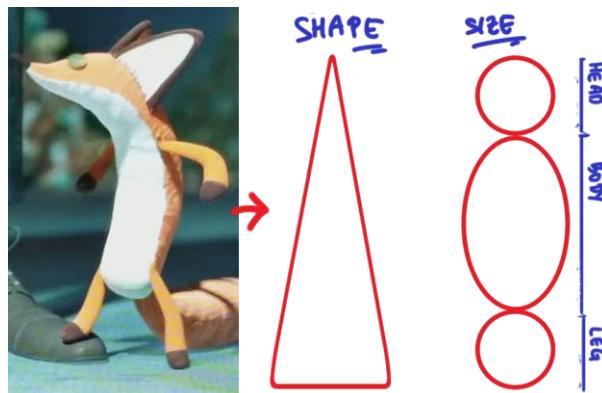
Pada tokoh Pooh sendiri, bentuk yang dominan adalah bulat, membuatnya terlihat polos, dan ramah seperti yang dalam teori Bancroft (2006) dan Tillman (2011). Seperti acuan bentuk dasar Ita, penulis juga menganalisis ukuran pada bentuk dasar Pooh dan menyimpulkan bahwa pada perancangan Pooh, ukurannya dimulai dari medium pada kepala, kemudian besar pada badan, dan diakhiri dengan kaki yang berukuran kecil.



Gambar 3.14. Bentuk dasar Pooh

(<https://www.vulture.com/2018/08/christopher-robin-wont-screen-in-china-where-pooh-is-banned.html>)

Kemudian, tokoh The Fox juga digunakan sebagai acuan bentuk dasar pada Beru untuk membuktikan pengaplikasian bentuk dasar segitiga pada perancangan tokoh tidak hanya untuk menunjukkan tokoh yang antagonis. Namun, bentuk dasar yang digunakan oleh The Fox disini untuk menunjukkan kepribadiannya yang bersifat menuntun. Dalam ceritanya sendiri, tokoh The Fox merupakan tokoh yang menuntun The Little Girl agar dapat menemukan The Little Prince.

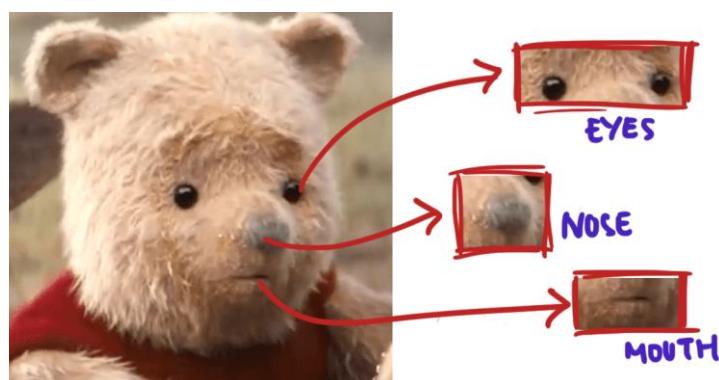


Gambar 3.15. Bentuk Dasar The Fox
(<https://i.ytimg.com/vi/EadbEOpHxDQ/maxresdefault.jpg>)

2. Fitur Wajah

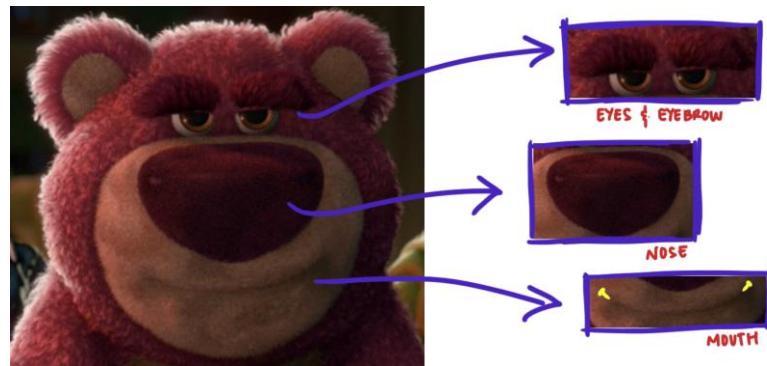
Untuk fitur wajah, penulis menggunakan tokoh Pooh (Christopher Robin, 2018) dan Lotso (Toy Story 3, 2010) sebagai acuan. Seperti yang dijelaskan pada poin sebelumnya, Pooh merupakan tokoh protagonist yang ramah pada filmnya. Sedangkan dalam Toy Story 3, Lotso merupakan tokoh antagonis yang awalnya terlihat baik. Penulis membandingkan kedua tokoh tersebut karena meskipun berjenis boneka, namun mereka memiliki fitur wajah yang berbeda.

Pada Christopher Robin (2018), Pooh tidak memiliki alis pada fitur wajahnya, namun ia dapat dilihat sebagai tokoh yang ramah, *loveable*, polos dan lembut. Berbeda dengan Pooh, tokoh Lotso mempunyai fitur wajah yang lengkap seperti wajah manusia. Dalam Toy Story 3, Lotso merupakan tokoh antagonis, yang membuat fitur wajahnya sangat penting untuk memperkuat emosi. Penggunaan alis dalam fitur wajah Lotso bermaksud untuk memperkuat ekspresi jahat pada tokoh. Hal ini seperti yang dikatakan Bancroft (2012) tentang fitur wajah.



Gambar 3.16. Fitur wajah Pooh

(<https://insidethemagic.net/2018/07/christopher-robin-disney-sneak-peek/>)



Gambar 3.17. Fitur wajah Lotso

(https://vignette.wikia.nocookie.net/pixar/images/2/2e/74836_166651733364745_130745913621994_434636_7974864_n.jpg/revision/latest?cb=20101107191352)

3. Kostum

Seperti yang dijelaskan pada subbab sebelumnya, kostum dapat memperlihatkan kepribadian suatu tokoh. Namun pada boneka, kostum juga digunakan untuk memperjelas gender pada boneka. Oleh karenanya, penulis menggunakan referensi berupa gambar boneka yang memakai kostum.



Gambar 3.18. Boneka beruang

(<https://resources.matcha-jp.com/resize/720x2000/2019/06/13-79477.jpeg>)

Dari referensi di atas, penulis menyimpulkan bahwa meskipun memiliki fitur wajah dan proporsi yang sama, kostum membantu mengelompokkan gender pada boneka. Karena memakai baju dan celana, penulis dapat menyimpulkan bahwa boneka sebelah kiri bergender laki-laki. Sebaliknya, boneka sebelah kanan memakai *dress* berenda serta dilengkapi oleh topi berpita, membuatnya terlihat seperti boneka perempuan.



Gambar 3.19. Boneka usang

- a. (<https://www.adweek.com/wp-content/uploads/files/blogs/stuffed-animal-transplants-hed-2016.jpg>)
- b. (<https://i.pinimg.com/564x/8e/7a/05/8e7a050e4f48e05102cef89ee9bad378.jpg>)
- c. (<https://i.pinimg.com/564x/8b/3e/0c/8b3e0c344086fcaa449355355c9f3acd.jpg>)
- d. (<https://i.pinimg.com/564x/d2/ac/1f/d2ac1f7981260d12eb94b79393cbcbfb.jpg>)

Penulis juga mencari acuan tentang boneka usang untuk menunjukkan umur pada tokoh Beru sesuai dengan teori Beiman (2017) tentang kostum. Penulis menemukan bahwa boneka yang sudah tua biasanya terdapat jahitan, maupun patch yang digunakan untuk menutupi lobang atau bagian yang rusak pada boneka. Selain itu, beberapa boneka yang telah kehilangan bagian tubuhnya, digantikan dengan benda lain

seperti kancing ataupun bagian menggabungkan bagian boneka ke boneka yang lainnya.

4. Warna dan Jenis Beruang

a. Beruang Cokelat

Untuk menggambarkan sosok Beru, penulis menggunakan beruang cokelat sebagai acuan dasar. Penulis menggunakan beruang cokelat ini karena penulis mempertimbangkan dari kepribadian beruang yang kuat, keibuan, serta perlindungan. Hal ini sesuai dengan teori Alexander (2013) dan Seidelmann (2018).



Gambar 3.20. Beruang berwarna cokelat

(<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/71/2010-kodiak-bear-1.jpg>)

b. Animasi

Penulis menggunakan dua tokoh beruang dalam animasi namun memiliki warna cokelat yang berbeda, yaitu tokoh Bear dalam animasi *Masha and the Bear* (2009) dan Pooh dalam animasi *Christopher Robin* (2018) sebagai acuan warna pada tokoh Beru. Hal ini karena penulis menyadari bahwa adanya perbedaan kepribadian yang diperlihatkan pada *tone* warna.

Dalam animasinya sendiri, Bear digambarkan suka tidur dan tidak suka diganggu oleh tokoh Masha. Namun, disisi lain Bear terlihat sangat menyayangi Masha di beberapa *scene*. Dalam visualisasinya, tokoh Bear sendiri mempunyai warna yang mirip dengan beruang pada aslinya.



Gambar 3.21. Tokoh *Bear*

(<http://flaconaranjo.blogspot.com/2016/04/photos-masha-and-bear-cartoon-images.html>)

Sedangkan dalam animasi Christopher Robin (2018), tokoh Pooh dalam ceritanya sendiri memiliki kepribadian yang polos. Dalam perancangannya sendiri, tokoh Pooh memiliki warna cokelat yang berbeda dengan beruang aslinya. Di sini, tokoh Pooh memiliki warna cokelat yang lebih pucat dalam visualisasinya sendiri.



Gambar 3.22. Tokoh Pooh
(<https://www.vulture.com/2018/08/christopher-robin-wont-screen-in-china-where-pooh-is-banned.html>)

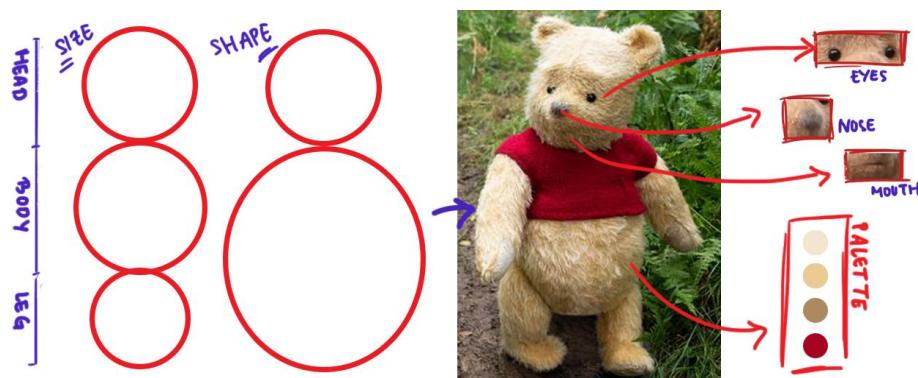
c. Kepribadian

Penulis menggunakan tokoh Pooh (Christopher Robin, 2018) sebagai acuan kepribadian Beru. Hal ini karena Pooh memiliki kepribadian *introvert* sama seperti Beru. Penulis membuat tabel dan melakukan analisis pada kepribadian Pooh yang terlihat dalam film, baik itu secara visualisasi maupun tingkahnya dalam film.

Tabel 3.4. Analisis kepribadian Pooh

Tokoh Pooh	Analisis Psikologis
	Sangat menyukai dan terobsesi pada madu.
	Polos
	Ramah
	Introvert

Tokoh Pooh divisualisasikan sebagai beruang yang imut. Dalam filmnya sendiri, Pooh memiliki kepribadian yang optimis, tenang, jujur, polos serta ramah. Selain itu, ia juga digambarkan sebagai beruang yang sangat menyukai madu. Kepribadian Pooh yang *introvert*, polos dan ramah ini diperlihatkan dalam bentuk dasar utamanya yang bulat, pemakaian kostum pada Pooh yang sederhana, fitur wajah yang ramah, dan pemakaian warna yang sedikit.



Gambar 3.23. Pooh

(<https://www.vulture.com/2018/08/christopher-robin-wont-screen-in-china-where-pooh-is-banned.html>)

3.4. Proses Perancangan

3.4.1. Ita

1. Tridimensional Tokoh

Pada awal pengembangan cerita, Ita merupakan anak kecil penakut yang tidak ingin kalah dari ayahnya. Dikarenakan hal tersebutlah, penulis menggambarkan Ita sebagai anak feminin yang pemalu dan penakut. Namun, karena adanya perubahan pada cerita, tokoh Ita pun mengalami perubahan pada kepribadiannya dan membuat tridimensionalnya pun berubah. Berikut merupakan tridimensional tokoh Ita yang sudah mengalami perubahan:

a. Sosiologi

Ita merupakan anak keturunan Tionghoa yang berasal dari kelas sosial menengah. Ita hanya tinggal bersama ayahnya di sebuah ruko dua lantai, di mana pada lantai pertama digunakan sebagai tempat penjualan barang elektronik. Di lingkungannya tinggal, tidak ada yang seumuran dengannya, karena hal tersebutlah ia hanya memiliki ayahnya untuk di ajak bermain.

b. Psikologi

Ita termasuk anak yang riang, meskipun ayahnya sibuk dan kadang tidak sempat menemaninya bermain. Ia sangat polos, lugu, dan ceroboh karena masih anak-anak. Selain itu, ia anak yang penasaran,

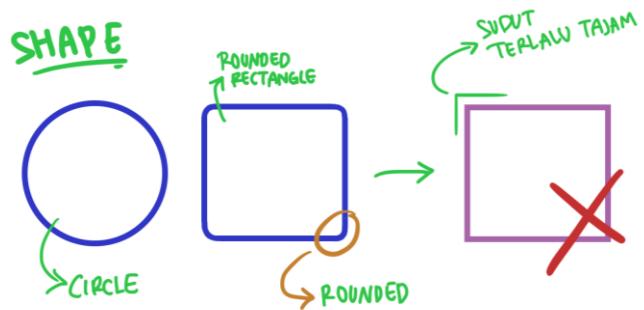
energik, antusias dan optimis dalam melakukan sesuatu. Untuk memperkuat kepribadian tokoh Ita dalam perancangannya, penulis melakukan tes MBTI dengan berperilaku seperti Ita dan mendapatkan hasil ENFP-A.

c. Fisiologi

Dalam cerita, Ita merupakan anak perempuan berumur 7 tahun. Ia memiliki tinggi badan 90 cm dengan berat badan 25 kg. Ita memiliki mata berwarna hitam, serta wara kulit kuning langsat. Ita sendiri memiliki postur tubuh tegap. Sama seperti ayahnya, Ita memiliki rambut hitam kecoklatan yang ia kuncir dua sendiri untuk membuat pandangannya lebih jelas. Ia selalu memakai baju kebesaran yang ia gulung ke atas agar dapat bergerak dengan leluasa.

2. Bentuk Dasar

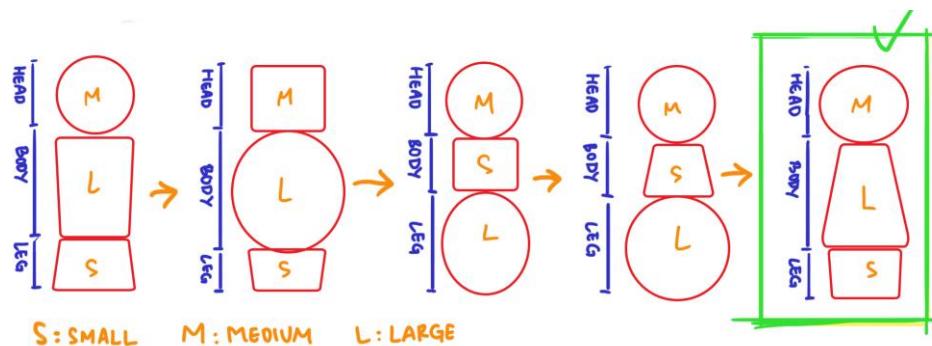
Setelah menganalisis tridimensional pada tokoh Ita, penulis mulai merancang bentuk dasar yang cocok untuk menggambarkan karakteristik Ita dengan proporsi tubuh anak. Pada proses awal, penulis menentukan bentuk dasar yang digunakan untuk memvisualisasikan tokoh Ita. Untuk memperlihatkan proporsi anak dan karakteristik Ita yang polos, penulis memilih menggunakan bentuk dasar lingkaran dan kotak yang tidak bersudut tajam.



Gambar 3.24. Bentuk dasar Ita

(Dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan bentuk dasar lingkaran untuk memperlihatkan tokoh anak yang ramah, sedangkan bentuk dasar kotak yang tidak bersudut tajam digunakan untuk memperlihatkan tokoh anak yang mulai beranjak remaja seperti teori Bancroft (2006) tentang proporsi dan bentuk dasar.

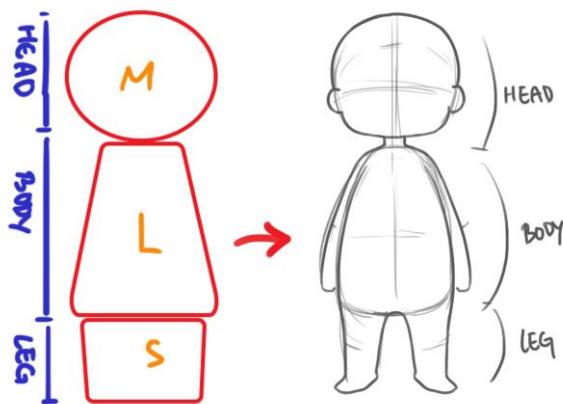


Gambar 3.25. Eksplorasi bentuk dan ukuran tokoh Ita

(Dokumentasi pribadi)

Setelah melakukan hal tersebut, penulis melakukan eksplorasi untuk bentuk dasar sekaligus ukuran dari bentuk dasar yang membentuk proporsi tubuh Ita. Selain untuk menunjukkan kepribadian Ita melalui

bentuk, proses ini dilakukan untuk membuat proporsi tokoh Ita menjadi lebih menarik. Hasil dari eksplorasi ini adalah Ita yang memiliki bentuk dasar lingkaran pada kepala dengan ukuran medium, dan kotak yang tidak bersudut pada bagian badan hingga kaki dengan ukuran besar dan kecil.

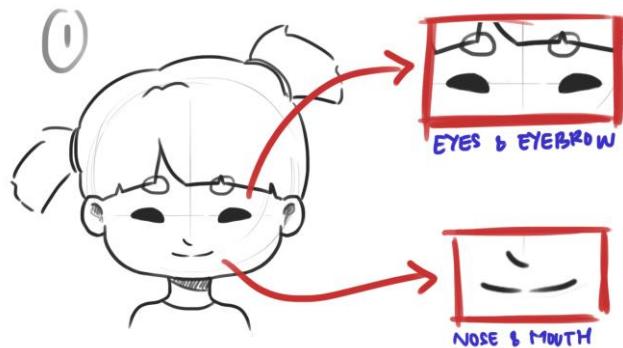


Gambar 3.26. Penerapan sketsa pada bentuk tokoh Ita

(Dokumentasi pribadi)

3. Fitur Wajah

Pada proses ini, penulis mendesain beberapa alternatif untuk mendapatkan fitur wajah yang menunjukkan etnis Tionghoa pada Ita namun menggunakan *style* gambar yang minimalis seperti acuan animasi The Stained Club pada pembahasan di subbab sebelumnya. Pada awalnya, mata Ita dibuat sipit seperti ras mongoloid untuk membedakannya dengan ras lain, seperti teori Fu, He, & Hou (2014).



Gambar 3.27. Eksplorasi pertama pada fitur wajah Ita

(Dokumentasi pribadi)

Namun penggunaan mata sipit ini bertentangan pada teori Oppenheim (1900) yang mengatakan bahwa mata yang sipit merupakan ciri khas orang yang banyak berpikir. Selain itu, bentuk mata pada eksplorasi awal, hanya ada sedikit perubahan saat Ita menunjukkan ekspresi senang, membuatnya sedikit ambigu.



Gambar 3.28. Percobaan penggunaan fitur wajah dalam ekspresi

(Dokumentasi pribadi)

Saat eksplorasi kedua, penulis mengembangkan bentuk mata yang sebelumnya, menjadi lebih melengkung dan besar. *Exaggeration* dilakukan penulis pada desain mata Ita untuk membuat bentuk mata Ita terlihat lebih bulat dan memberi kesan lucu seperti teori Bancroft (2006) tentang bentuk. Selain itu seperti teori Oppenheim (1990), penulis membuat bentuk bulat untuk memperlihatkan anak-anak yang penasaran, namun tidak ingin menghilangkan ciri khas ras mongoloid seperti dalam teori Fu, He, & Hou (2014). Penulis juga menyesuaikan mata Ita dengan observasi yang didapat penulis dari acuan tentang Tionghoa-Indonesia, sehingga tidak menyimpang dari sosiologi Ita.



Gambar 3.29. Eksplorasi kedua pada mata Ita

(Dokumentasi pribadi)

Pada eksplorasi ini, karena penulis ingin menunjukkan kepribadian tokoh Ita yang polos, penasaran, semangat, dan energik maka fitur wajah Ita harus terlihat dengan jelas. Namun, pada eksplorasi kedua alis Ita tertutup oleh poni, membuat ekspresi yang ditampilkan terlihat kurang jelas. Untuk itu, penulis melakukan eksplorasi lagi untuk menunjukkan karakteristik Ita tersebut, namun tidak menyimpang dari gaya visual yang

dituju. Penulis menyingkirkan poni pada Ita untuk menonjolkan fitur wajah Ita dan untuk menunjukkan karakteristik yang diinginkan.



Gambar 3.30. Eksplorasi ketiga pada fitur wajah Ita

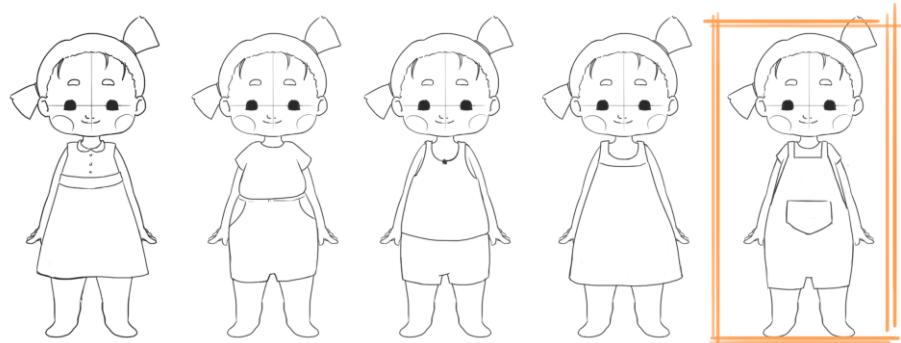
(Dokumentasi pribadi)

4. Kostum

Dari acuan kostum yang telah dianalisis pada subbab sebelumnya, selain untuk menunjukkan karakteristik tokoh Ita, penulis juga memfokuskan kostum pada latar waktu pada cerita, seperti teori Beiman (2017) tentang kostum. Hal ini dimaksudkan agar adanya korelasi yang erat antara tokoh Ita dan latar cerita.

Pada eksplorasi awal, penulis merancang kostum Ita dalam beberapa alternatif untuk menunjukkan pakaian yang sering digunakan pada tahun 1990an. Dalam eksplorasi ini, penulis menggunakan acuan yang didapat penulis pada subbab sebelumnya, yang kemudian disesuaikan dengan proporsi tubuh Ita. Alternatifnya sendiri terdiri dari gaun terusan ataupun kombinasi dari kaos dan celana pendek. Namun,

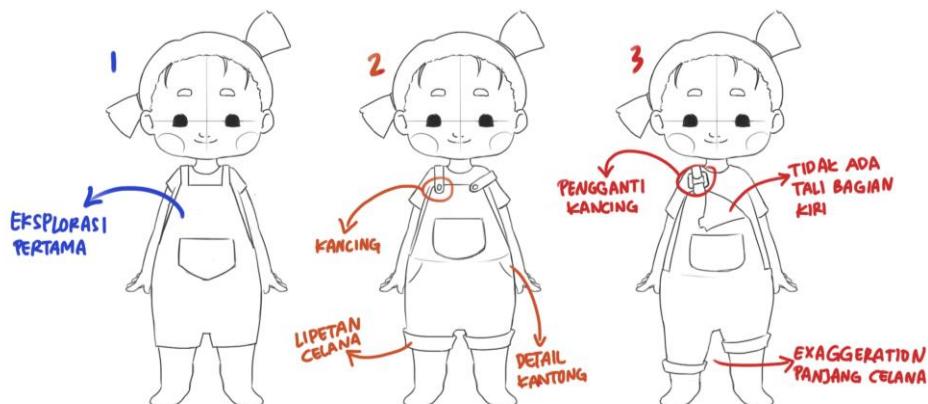
karena Ita memiliki kepribadian yang energik dan suka bergerak, penulis menghilangkan penggunaan rok dan gaun terusan dan lebih memilih alternatif yang menggunakan celana pendek. Setelah mengeliminasi alternatif tersebut, penulis kembali pada tujuan awal yaitu menunjukkan latar waktu dari ceritanya sendiri. Oleh karenanya, penulis memilih menggunakan celana kodok sebagai kostum Ita dalam cerita untuk menunjukkan kesan retro. Hal ini juga didukung dengan acuan yang di dapat penulis dari subbab sebelumnya.



Gambar 3.31. Eksplorasi pertama pada kostum
(Dokumentasi pribadi)

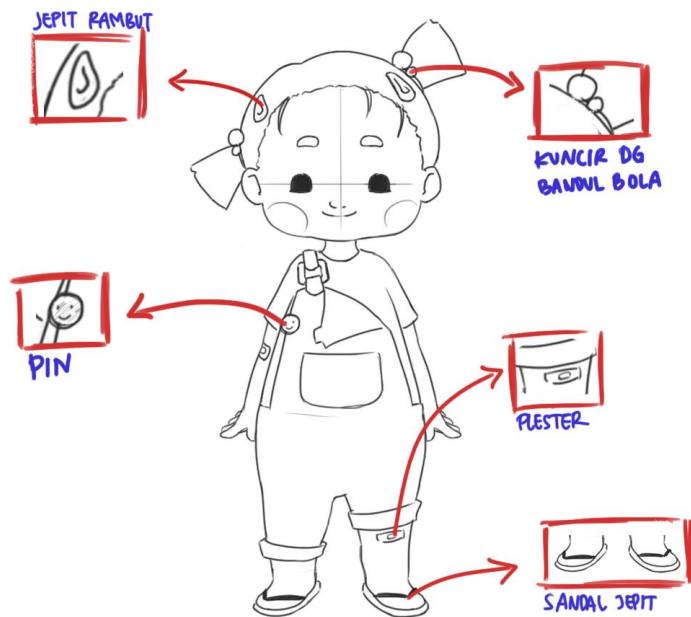
Alternatif yang telah dipilih dari eksplorasi pertama dikembangkan lagi untuk lebih menunjukkan kepribadian Ita yang percaya diri, penuh semangat, dan energik. Pada eksplorasi awal, celana kodok Ita sangat sederhana dengan kantong di tengah. Kemudian, penulis mengembangkan celana kodok tersebut agar lebih menarik berdasar dengan acuan pada subbab sebelumnya, seperti memisahkan antara tali dengan celana kodok menggunakan kancing.

Perancangan kostum pada Ita juga disesuaikan dengan sosiologi Ita yang berasal dari kelas menengah. Dalam pengembangannya, penulis memberikan lipatan pada celana Ita dan memanjangkan lengan koas Ita untuk menunjukkan baju Ita yang kebesaran. Kancing yang menjadi kaitan tali pada celana kodok Ita diganti dengan ring jojon seperti pada acuan yang kemudian disederhanakan penulis menjadi bentuk kotak tidak bersudut. Penulis juga mengembangkan gaya berpakaian Ita sesuai dengan kepribadiannya. Penulis menghilangkan salah satu tali celana kodok Ita, serta membuat lipatan pada celana kodok Ita tidak dinamis antara kaki kiri dan kanan, untuk lebih menunjukkan celana kodok Ita yang kebesaran.



Gambar 3.32. Eksplorasi kedua pada kostum
(Dokumentasi pribadi)

Selain pakaian, pada eksplorasi kedua penulis juga menambahkan atribut-atribut kecil seperti jepit rambut untuk menahan poninya ke atas, pin yang disematkan pada celana kodok Ita, kuncir rambut dengan bandul bola plastik, sendal jepit, pin, serta plester untuk menunjukkan kepribadian Ita yang suka bergerak, dan ceroboh.

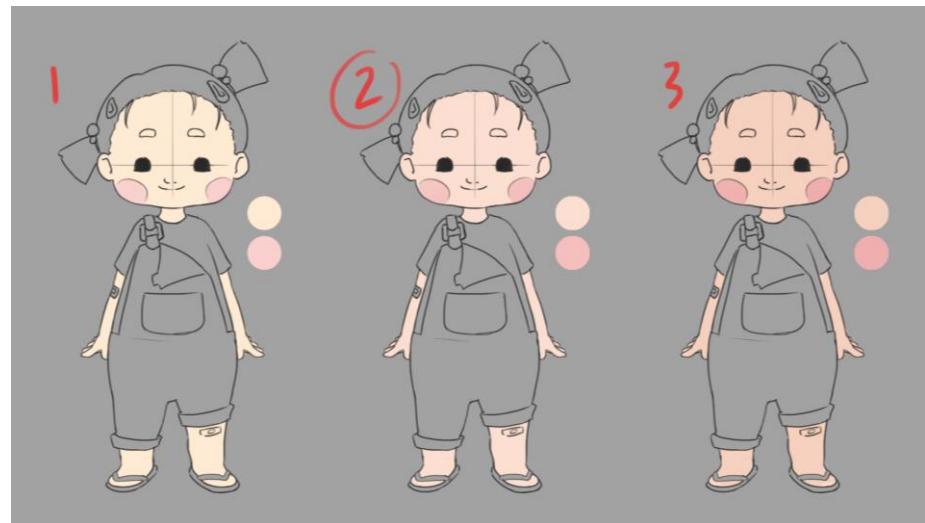


Gambar 3.33. Penambahan aksesoris pada kostum Ita

(Dokumentasi pribadi)

5. Warna

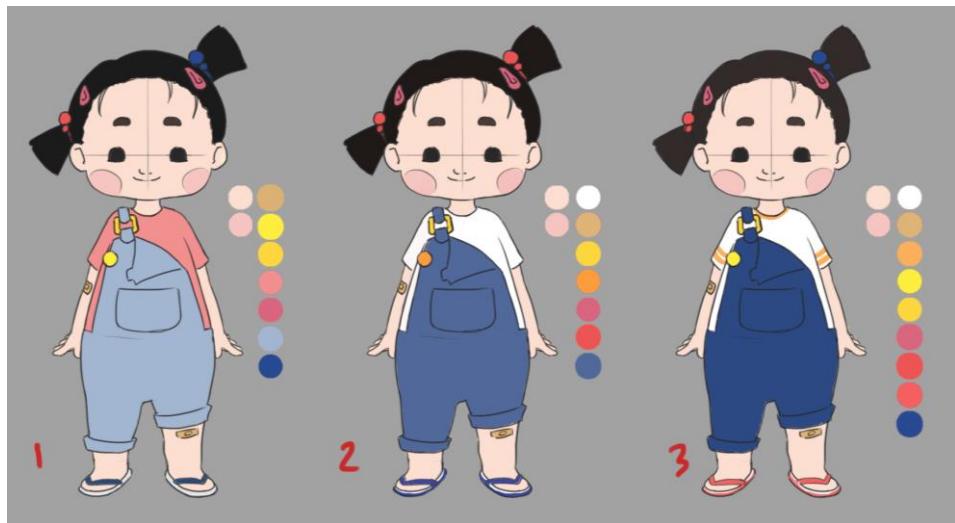
Selain disesuaikan dengan latar waktu pada cerita, penggunaan warna pada tokoh Ita yang telah dirancang juga disesuaikan dengan teori Tillman (2011) dan Edward (2004) untuk menunjukkan kepribadian Ita. Pada eksplorasi awal, penulis membuat tiga alternatif tentang warna kulit pada perancangan Ita disesuaikan dengan teori ((Fu, He, & Hou, 2014)).



Gambar 3.34. Eksplorasi warna kulit Ita

(Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya menentukan warna kulit Ita yang cocok, penulis melanjutkan eksplorasi warna keseluruhan dari Ita. Pada pengembangannya, penulis membuat beberapa alternatif menggunakan beberapa warna dari *value* warna biru, merah, dan kuning. Penggunaan warna biru dimaksudkan untuk memperlihatkan kepribadian Ita yang percaya diri. Sedangkan warna merah muda sendiri digunakan tidak hanya untuk memperkuat kepercayaan diri Ita, tapi juga untuk menonjolkan keinginan dan hasratnya. Selain *value* dari warna tersebut, penulis juga menggunakan warna putih dan orange untuk menunjukkan kepolosan pada Ita, namun disatu sisi juga memperlihatkan Ita adalah anak yang optimis dan energik.



Gambar 3.35. Eksplorasi warna pada tokoh Ita

(Dokumentasi pribadi)

3.4.2. Beru

1. Tridimensional Tokoh

Pada awal proses, Beru digambarkan teman imajinasi Ita yang lincah dan dapat dengan segera menuntun Ita yang pemalu dan penakut, membuat penulis memikirkan sosok kelinci dalam penggambarannya. Namun, kepribadian Ita mengalami perubahan seiring dengan pengembangan cerita. Hal ini membuat Beru juga mengalami perubahan baik itu tridimensional maupun perancangannya.

a. Sosiologi

Beru merupakan sebuah boneka yang berasal dari bonus salah satu *brand* elektronik yang diperjualkan ayah Ita. Beru diberikan kepada Ita sebagai hadiah permintaan maaf dari ayah Ita karena tidak dapat

menemani anak perempuannya itu bermain. Ayah Ita berharap Beru dapat menjadi teman bermain bagi gadis itu sendiri.

b. Psikologi

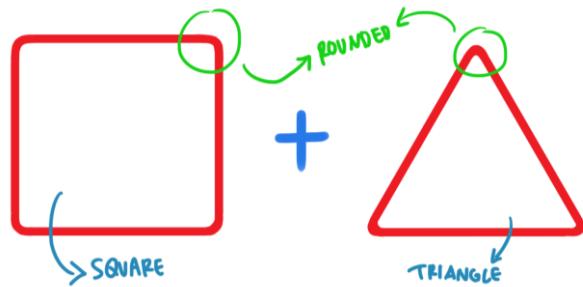
Beru merupakan teman imajinasi yang dipersonifikasi Ita dengan membayangkan ayahnya. Oleh karenanya, Beru mempunyai kepribadian hampir mirip dengan ayahnya. Hal ini membuat Beru memiliki tujuan untuk membuat Ita senang dan bahagia. Tidak seperti Ita yang ceroboh, periang, dan lainnya, Beru bersikap lebih dewasa, pintar, dan cepat mengambil keputusan. Sama seperti Ita, penulis juga melakukan tes MBTI untuk memperkuat kepribadian Beru dan mendapatkan hasil INTJ.

c. Fisiologi

Beru merupakan boneka binatang berjenis beruang laki-laki. Pada 1998, Beru sudah berumur tiga tahun semenjak berada di ruko Ita. Faktor usia ini membuat Beru memiliki cacat serta jahitan di mananya. Ia memiliki tinggi 35 cm, serta berat 200 gram.

2. Bentuk Dasar

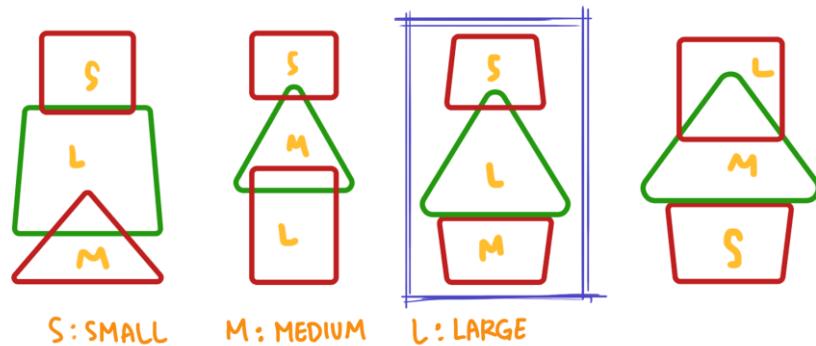
Seperti tokoh Ita, penulis memulai perancangan tokoh Beru dengan menentukan bentuk dasar setelah mengetahui tridimensional pada tokoh terkait. Dalam prosesnya, penulis memilih menggunakan bentuk dasar kotak dan segitiga yang disesuaikan dengan teori Bancroft (2006).



Gambar 3.36. Bentuk dasar Beru

(Dokumentasi pribadi)

Pada tokoh Beru, bentuk dasar kotak digunakan untuk memperlihatkan sisi kuat dan sosok *heroic* pada tokoh. Sedangkan bentuk dasar segitiga digunakan untuk menunjukkan tokoh Beru yang menuntun Ita seperti acuan di subbab sebelumnya. Kedua bentuk dasar tersebut tidak bersudut tajam untuk memperlihatkan tokoh Beru yang tidak berbahaya.

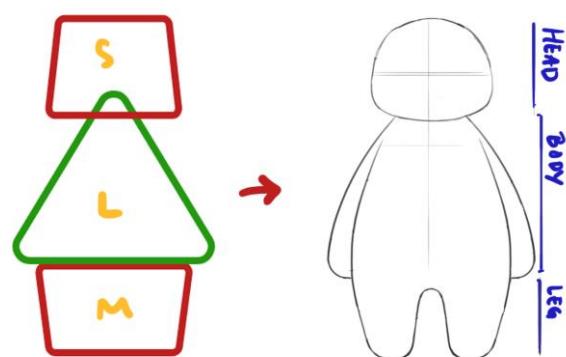


Gambar 3.37. Eksplorasi bentuk dan ukuran tokoh Beru

(Dokumentasi pribadi)

Setelah menentukan bentuk dasar pada tokoh Beru, penulis melakukan eksplorasi bentuk dan ukuran untuk memperoleh proporsi yang baik pada tokoh terkait. Proses ini juga dilakukan untuk menemukan

bentuk dasar yang dominan pada tokoh Beru yang disesuaikan dengan tujuan utama Beru dalam cerita, yaitu melindungi dan menuntun gadis kecil itu ke jalan yang benar. Setelah menentukan ukuran proporsi dan bentuk, penulis membuat ilustrasi kasar untuk menunjukkan tokoh Beru dari bentuk dasar yang telah dipilih.

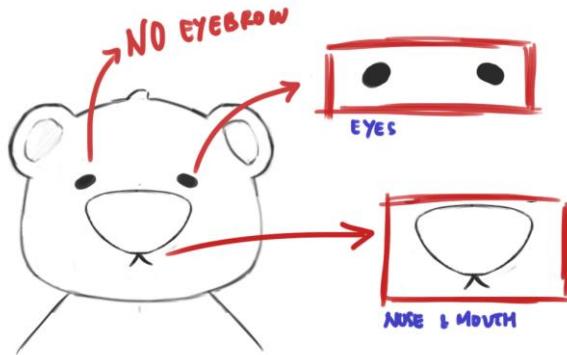


Gambar 3.38. Penerapan bentuk dasar pada tokoh
(Dokumentasi pribadi)

3. Fitur Wajah

Dalam eksplorasinya, fitur wajah Beru mengalami beberapa perubahan. Pada pengembangannya, penulis menggunakan teori Bancroft (2012) tentang fitur wajah. Namun, untuk menggambarkan fitur wajah boneka, penulis memilih tidak menggunakan alis pada tokoh Beru seperti acuan tokoh Pooh pada subbab sebelumnya. Di eksplorasi pertama, penulis membuat mata Beru seperti gaya gambar The Stained Club. Namun, penulis menyadari jika menggunakan gaya gambar The Stained Club, maka tidak ada perbedaan antara Ita yang merupakan manusia, dan Beru yang merupakan boneka berjenis beruang. Selain itu, di sini penulis

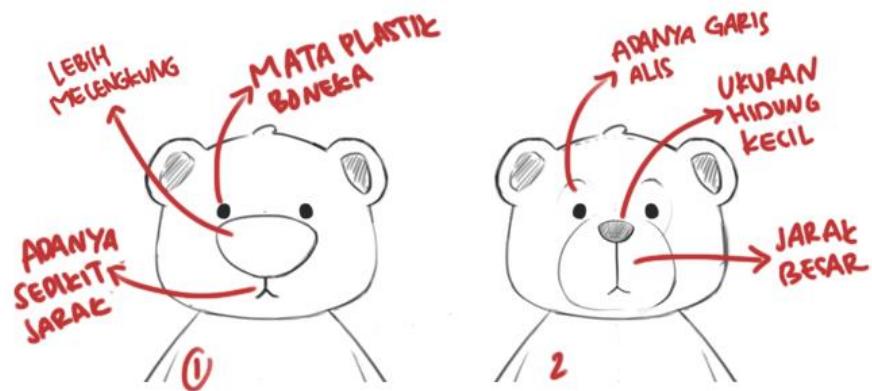
menggambarkan Beru memiliki hidung dan mulut yang berjarak sangat dekat sehingga terlihat menyatu, membuat keterbacaan ekspresi menggunakan mulut tidak terlihat.



Gambar 3.39. Eksplorasi pertama pada fitur wajah Beru

(Dokumentasi pribadi)

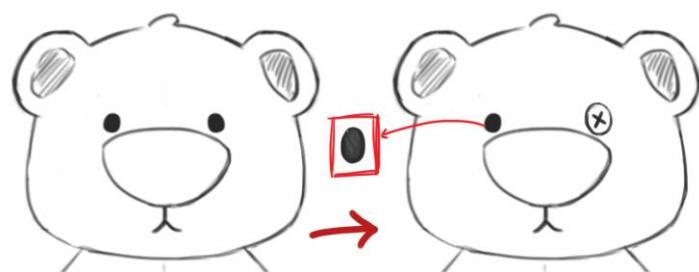
Untuk itu, pada eksplorasi kedua mata Beru dibuat seperti boneka pada umumnya yang memakai material plastik. Hidung dan mulut Beru dibuat agak berjarak untuk memperjelas ekspresi yang akan ditampilkan Beru, seperti teori Bancroft (2012). Penulis juga membuat alternatif pada eksplorasi kedua, yaitu membuat hidung Beru menjadi lebih kecil, dan jarak mulut Beru jauh dari hidung. Pada teori Fulfer (1996) tiap bentuk pada hidung juga dapat mencerminkan kepribadian seseorang. Di sini, hidung lebar dan besar pada Beru mencerminkan kepribadian orang yang suka berbagi, sedangkan hidung kecil mencerminkan kepribadian orang yang bekerja keras. Dalam menentukan hal ini, penulis melihat korelasi Beru dalam cerita dan menyesuaikannya dengan fitur wajah Beru.



Gambar 3.40. Alternatif pada fitur wajah Beru

(Dokumentasi pribadi)

Penulis melakukan pengembangan lagi dari rancangan fitur wajah Beru yang sebelumnya. Dalam tahap ini, penulis lebih memfokuskan untuk menunjukkan Beru yang sudah berumur. Oleh karena itu, penulis mengubah sebelah mata Beru dengan kancing besar untuk mencerminkan Beru yang sudah sering diperbaiki. Selain itu, penulis juga menambahkan goresan pada mata plastik Beru untuk memperlihatkan Beru yang sering dimainkan oleh Ita.

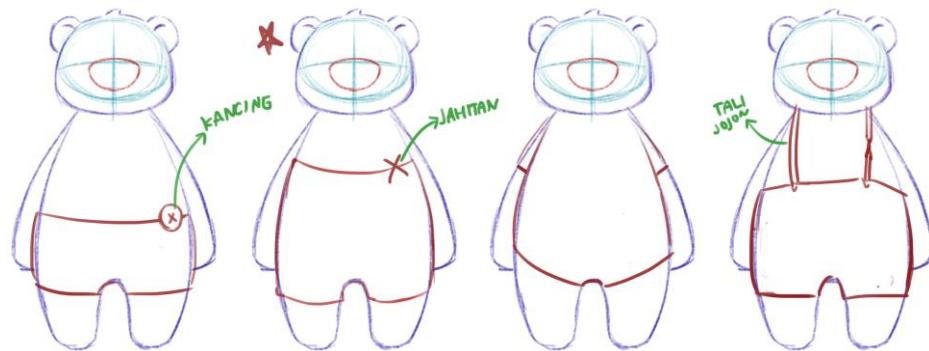


Gambar 3.41. Eksplorasi kedua pada fitur wajah Beru

(Dokumentasi pribadi)

4. Kostum

Pada eksplorasi awal, Beru hanya menggunakan celana pendek untuk mempertegas bahwa ia bergender laki-laki. Namun saat eksplorasi kedua, penulis membuat beberapa alternatif untuk kostum yang digunakan oleh Beru. Eksplorasi ini dilakukan untuk memperkuat kepribadian, sosiologi yang berhubungan dengan asal usulnya, serta fisiologi Beru.



Gambar 3.42. Eksplorasi kostum

(Dokumentasi pribadi)

Dari kostum yang telah dipilih, penulis melakukan eksplorasi tentang peletakan logo pada celana Beru. Logo di sini untuk memperjelas sosiologi Beru yang berasal dari bonus salah satu *brand* elektronik toko Ita. Tujuan dari eksplorasi ini untuk menonjolkan logo untuk menunjukkan Beru merupakan hadiah.

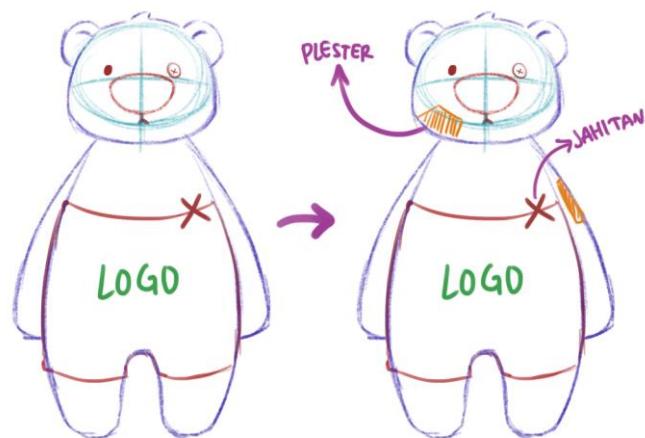


Gambar 3.43. Eksplorasi peletakan logo pada celana Beru

(Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya, penulis menambah detail pada visualisasi Beru.

Dalam teori Beiman (2017), salah satu fungsi kostum adalah untuk menunjukkan waktu. Di sini, yang dimaksud dengan waktu digunakan penulis untuk memperkuat tokoh Beru yang sudah tua. Dalam visualisasinya penulis menggunakan *patch* maupun jahitan untuk memperlihatkan hal tersebut.

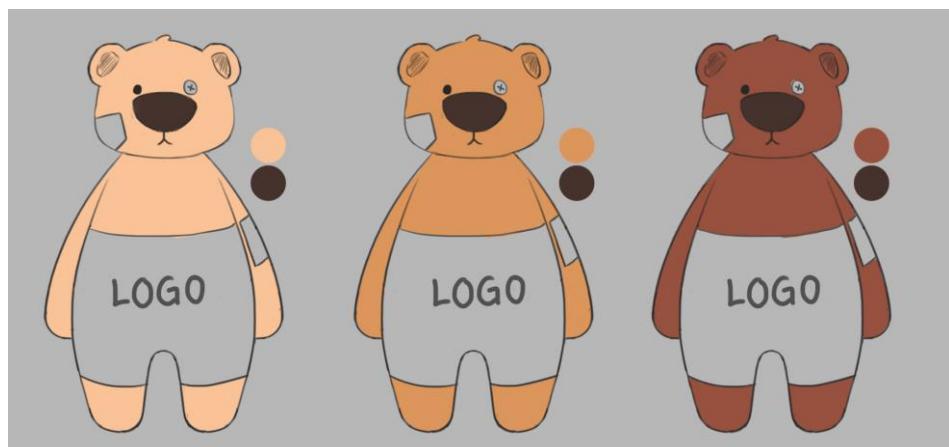


Gambar 3.44. Penambahan detail pada kostum Beru

(Dokumentasi pribadi)

5. Warna

Seperti yang dikatakan oleh Beiman (2017) warna juga dapat memperkuat kepribadian pada tokoh. Pada perancangan warna Beru, penulis juga menggunakan teori Alexander (2013) untuk memperkuat warna pada jenis beruang. Pada eksplorasinya warna difokuskan pada kulit dan celana Beru. Di sini penulis membuat beberapa alternatif untuk menentukan warna cokelat yang cocok untuk kulit Beru.



Gambar 3.45. Eksplorasi warna cokelat pada Beru

(Dokumentasi pribadi)

Kemudian, penulis juga melakukan eksplorasi warna merah untuk celana pada Beru. Warna merah digunakan untuk mencerminkan kekuatan pada Beru, seperti teori Beiman (2017). Kemudian, eksplorasi warna merah pada celana Beru juga bertujuan untuk menonjolkan warna putih pada logo yang akan digunakan.



Gambar 3.46. Eksplorasi warna pada tokoh Beru

(Dokumentasi pribadi)