



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 proses pembuatan tokoh utama dalam animasi “Asa”, diperlukan acuan sebagai dasar dalam perancangan tokoh. Pada bab ini, akan difokuskan pada proses perancangan tokoh utama seorang remaja berusia 14 tahun bernama Dian. Target penonton dari film ini adalah remaja hingga dewasa, dengan genre drama dan *slice of life*. Setting tahun pada film ini merupakan masa kini, yaitu sekitar pada tahun 2018 hingga 2020. Namun, walaupun berlatar waktu modern, pola pikir dan juga tingkah laku masyarakat di Desa Cijeruk ini dapat dikatakan ketinggalan jaman atau kuno. Hal tersebut dapat dilihat dari pernikahan dini yang masih menjadi tradisi disana.

Karya tugas akhir ini dibuat bersama dengan kelompok, dengan posisi penulis sebagai perancang tokoh. Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan studi literatur serta observasi lapangan sebagai acuan. Selain itu, gambar, film serta media lainnya juga digunakan untuk melengkapi proses perancangan.

Film pendek “Asa” bercerita tentang seorang anak perempuan berumur 14 tahun bernama Dian, yang sedang memperhatikan teman-temannya bermain bulutangkis di lapangan depan rumahnya. Dian memperhatikan teman-temannya dengan penuh perhatian, hingga ia pun membayangkan dirinya sedang bermain

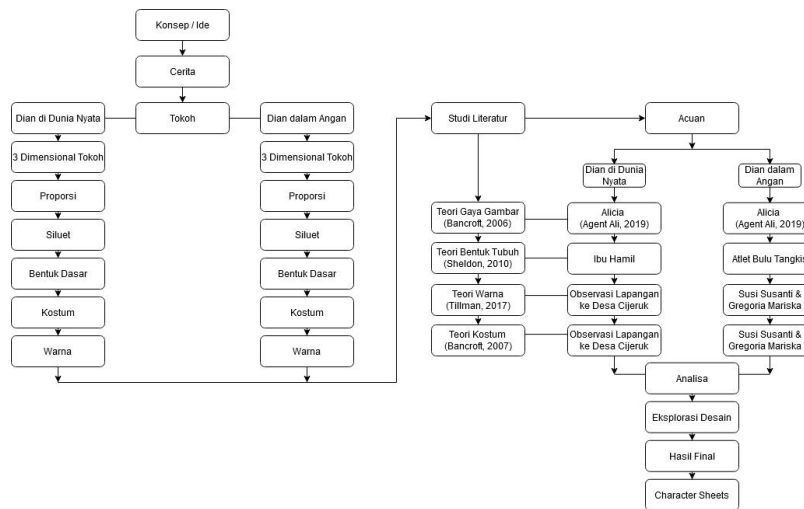
bersama mereka. Di dalam pikirannya, Dian adalah seorang pemain yang andal, bahkan permainannya membawanya sampai ke tingkat internasional. Pada pertandingan terakhirnya, Dian berjalan penuh percaya diri memasuki lapangan pertandingan. Namun, ditengah-tengah permainannya, terdapat sebuah selendang yang mengganggu dengan cara menarik-narik dirinya hingga ia terjatuh. Dian pun kemudian tersadar dari lamunannya.

3.1.1 Posisi Penulis

Posisi penulis dalam penulisan skripsi ini adalah merancang tokoh utama bernama Dian dalam film pendek animasi 2D “Asa”, yang mengangkat tema tentang pernikahan dini. Tokoh Dian ini akan dirancang berdasarkan pada tri dimensional tokoh, gaya gambar, proporsi, bentuk badan, siluet, gaya rambut, warna, dan kostum.

3.2 Tahapan Kerja

Perancangan tokoh Dian terbagi menjadi beberapa tahapan. Berikut di bawah ini merupakan skematika perancangan tokoh Dian:



Gambar 3.1. Skematika Perancangan Tokoh Dian

(sumber: dokumen pribadi)

Pertama, perancangan dimulai dengan mencari ide serta konsep cerita. Kemudian mencari teori-teori yang bersangkutan dengan perancangan tokoh melalui buku, jurnal dan internet. Setelah itu, dirancanglah tokoh Dian menggunakan teori yang telah dikumpulkan. Tahap selanjutnya adalah menganalisis desain serta melakukan eksplorasi. Hasil akhir pada perancangan tokoh Dian ini berupa *character sheet* dalam bentuk dua dimensi.

3.3 Visi Perancangan Tokoh Dian

Dian adalah seorang anak berusia 14 tahun yang sedang mengandung di usia mudanya karena harus menikah muda, menurut tekanan dari orang tua. Sejak kecil, ia gemar bermain bulu tangkis dan bercita-cita ingin menjadi seorang pemain bulu tangkis profesional.

Mengikuti teori mengenai gaya gambar berdasarkan Bancroft (2006), tokoh Dian akan menggunakan gaya *lead character*, dimana tokoh akan memiliki proporsi tubuh yang hampir menyerupai realis. Pergerakan tubuh serta wajah juga akan mengikuti pergerakan manusia pada umumnya. Hal ini diterapkan agar penonton dapat merasa dekat dengan tokoh Dian.

Perancangan tokoh Dian akan terdiri dari dua versi yaitu Dian dalam “dunia nyata” dan juga Dian dalam “angan-angan”. Berikut adalah konsep awal dari perancangan tokoh Dian.

3.3.1 Visi Perancangan Dian di Dunia Nyata

Dian dalam dunia nyata merupakan tokoh yang pendiam dan tertutup. Berdasarkan tri dimensional tokoh, Dian adalah anak yang kaku, tidak memiliki pendirian dan hanya menuruti perkataan orang lain saja. Penampilannya juga sederhana, yaitu mengenakan daster batik khas kota Bogor. Rambutnya berwarna hitam pendek di atas bahu dengan poni yang hampir menutupi wajahnya.

3.3.2 Visi Perancangan Dian di Dunia Angan-angan

Pada versi ini, Dian adalah seorang pemain bulu tangkis profesional. Sifatnya penuh semangat dan ambisi untuk mencapai tujuannya. Kulitnya terlihat cerah, dengan rambut hitam pendeknya yang dikuncir.

3.4 Acuan

Dalam proses pembuatannya, tokoh Dian dalam animasi “Asa” menggunakan beberapa acuan dalam proses mendesain, baik dari film, gambar dan juga hasil

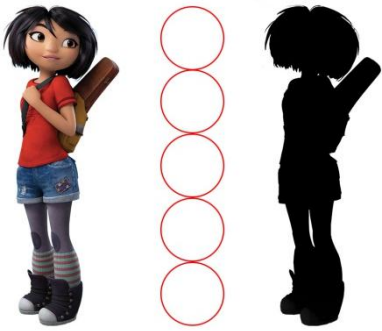
observasi lapangan ke Desa Cijeruk di Bogor. Berikut adalah penjelasan dari acuan yang digunakan untuk menciptakan tokoh Dian.

3.4.1 Acuan Gaya Gambar dan Proporsi

1. Yi dari film Abominable (2019)

Tokoh Yi dari film Abominable juga menjadi salah satu acuan dalam mendesain tokoh Dian. Dipilihnya tokoh Yi sebagai acuan karena terdapat kesamaan usia antara kedua tokoh, selain itu kedua tokoh juga sama-sama menggunakan gaya *lead character*. Film Abominable menceritakan tentang seorang anak yang berpetualang bersama seekor Yeti.

Tabel 3.1. Tokoh Yi dari film Abominable

Gambar Tokoh Yi	Analisa Tokoh Yi	Kemiripan dengan tokoh Dian
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk dasar: Lingkaran 2. Kategori usia: Remaja (15 tahun) 3. Gaya gambar: <i>Lead character</i> 4. Ras: <i>Asiatic Mongoloid</i> 5. Proporsi: Remaja (5 kepala) 	<p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">X</p> <p style="text-align: center;">V</p>
<p>Keterangan: Tokoh Yi dijadikan sebagai acuan karena memiliki bentuk dasar dominan</p>		

lingkaran dengan proporsi remaja (usia tokoh Yi adalah 15 tahun), yang berjumlah 5 kepala, seperti tokoh Dian. Gaya gambar juga menggunakan *lead character*.

Tokoh Yi merupakan anak berusia 15 tahun yang tidak jauh berbeda dengan usia tokoh Dian yaitu 14 tahun. Selain itu tokoh Yi juga menggunakan gaya gambar berupa *lead character*. Menurut Bancroft (2006), tokoh yang memiliki anatomi menyerupai realis namun tidak memiliki banyak detail pada desainnya. Proporsi tubuh hingga pergerakan dan ekspresi wajah tokoh *lead character* sesuai dengan manusia pada normalnya. Hal tersebut adalah untuk menciptakan kedekatan secara emosi antara tokoh dengan penonton. Pikiran manusia akan lebih mudah untuk menerima sesuatu yang terlihat dekat atau menyerupai kita.

Tokoh Yi memiliki proporsi yang masuk ke dalam kategori remaja dengan tinggi 5 kepala. Bentuk dasar tokoh Yi juga dominan lingkaran. Tokoh Yi memiliki keseimbangan antara besar kepala dengan besar badannya. Proporsi wajah tokoh Yi juga mengikuti konsep yang dikatakan oleh Beiman (2017) dalam bukunya, yaitu tulang rawan pada hidung yang belum bertumbuh pada anak remaja, menyebabkan adanya jarak cukup lebar di antara kedua mata.

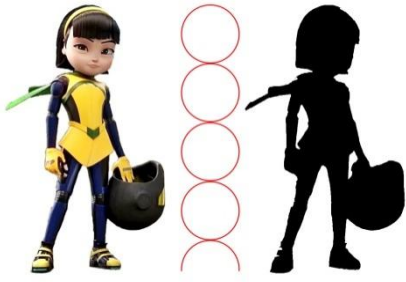
2. Alicia dari film Agent Ali (2019)

Setelah mencari beberapa film yang akan dijadikan acuan, akhirnya terpilih tokoh Alicia dari film Agent Ali (2019). Dipilihnya tokoh Alicia sebagai acuan karena memiliki kategori usia yang sama yaitu remaja. Kedua tokoh ini juga berasal dari

ras Asia, namun tokoh Alicia memiliki ras *Asiatic Mongoloid*, sedangkan Dian *Malayan Mongoloid*.

Film ini merupakan film seri animasi dari Malaysia yang menceritakan tentang anak laki-laki yang menjadi seorang agen rahasia MATA setelah tidak sengaja menggunakan alat prototipe mereka. Dalam film ini, terdapat seorang tokoh bernama Alicia, yang juga merupakan agen rahasia MATA. Tokoh Alicia ini kemudian digunakan sebagai acuan dalam perancangan tokoh Dian.

Tabel 3.2. Tokoh Alicia dari film Agent Ali

Gambar Tokoh Alicia	Analisa Tokoh Alicia	Kemiripan dengan tokoh Dian
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk dasar: Lingkaran 2. Kategori usia: Remaja (12 tahun) 3. Gaya gambar: <i>Lead character</i> 4. Ras: <i>Asiatic Mongoloid</i> 5. Proporsi: Remaja (4½ kepala) 	<p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">X</p> <p style="text-align: center;">X</p>
<p>Keterangan: Tokoh Alicia dijadikan sebagai acuan karena kemiripan ras yaitu ras Asia, tetapi terdapat perbedaan dimana tokoh Dian memiliki ras <i>Malayan Mongoloid</i>, sedangkan tokoh Alicia <i>Asiatic Mongoloid</i>. Selain itu, kedua tokoh memiliki bentuk dasar yang sama yaitu lingkaran, dan kategori usia yang sama yaitu remaja (tokoh Alicia berusia 12 tahun).</p>		

Tokoh Alicia merupakan tokoh yang memiliki gaya gambar *lead character*, sama seperti tokoh Dian. Dipilihnya Alicia sebagai acuan karena usia antara tokoh Alicia dan tokoh Dian yang tidak terlalu jauh, yaitu tokoh Alicia berusia 12 tahun dan tokoh Dian yang berusia 14 tahun. Kemudian berdasarkan dari bentuk dasar, kedua tokoh tersebut sama-sama menggunakan bentuk dasar dominan lingkaran, yang menurut Tillman (2019) tidak hanya digunakan oleh tokoh utama namun juga memberikan sifat ramah, anggun dan memiliki sisi kekanak-kanakan.

Sama seperti acuan sebelumnya, tokoh Alicia juga menggunakan gaya gambar *lead character* namun tidak terlalu menyerupai manusia karena bentuk kepalanya yang sedikit lebih besar dari umumnya. Namun hal tersebut tidak terlalu menjadi masalah karena bentuk *lead character* juga dapat merupakan gaya gambar yang semi-realis.

Proporsi tokoh Alicia mencapai proporsi remaja yaitu $4\frac{1}{2}$ kepala. Sama dengan acuan sebelumnya, tokoh Alicia menggunakan konsep dari Beiman (2017). Dapat dilihat bila jarak kedua mata Alicia cukup lebar, dan juga tulang hidung yang belum bertumbuh. Antara mata dan mulut juga cukup sempit, karena tulang pada bagian wajah belum tumbuh secara sempurna.

3. Elsa dari Film Frozen (2020)

Tokoh lainnya yang digunakan sebagai acuan adalah Elsa dari film Frozen 2 (2020). Dipilihnya tokoh Elsa sebagai acuan karena gaya gambar yang sama yaitu menggunakan *lead character*.

Film ini adalah seri animasi 3D produksi Disney yang merupakan lanjutan dari film sebelumnya yaitu Frozen 1. Film ini menceritakan tentang dua kakak beradik perempuan yang harus mengurus kota dan kerajaannya.

Tabel 3.3. Tokoh Elsa dari film Frozen 2

Gambar Tokoh Elsa	Analisa Tokoh Elsa	Kemiripan dengan tokoh Dian
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk dasar: Lingkaran 2. Kategori usia: Anak kecil (8 tahun) 3. Gaya gambar: <i>Lead character</i> 4. Ras: <i>Caucasian</i> 5. Proporsi: Remaja (4 kepala) 	<p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">X</p> <p style="text-align: center;">V</p> <p style="text-align: center;">X</p> <p style="text-align: center;">X</p>
<p>Keterangan: Dipilihnya tokoh Elsa sebagai acuan karena gaya gambar yang sama yaitu gaya gambar <i>lead character</i>. Selain itu, bentuk dasar yang digunakan kedua tokoh adalah sama-sama menggunakan bentuk lingkaran.</p>		

Tokoh Elsa menggunakan bentuk dasar yang dominan bentuk lingkaran, menampilkan sifat perlindungan serta sisi anak-anak dari kedua tokoh. Sama seperti acuan sebelumnya, tokoh Elsa memakai gaya gambar berupa *lead character* yang memiliki anatomi hampir menyerupai manusia pada umumnya.

Tokoh Elsa memiliki proporsi anak remaja yaitu sebanyak 4 kepala, walaupun memiliki perbedaan usia yang cukup jauh bila dibandingkan dengan acuan lainnya. Hal ini dikarenakan ras mereka yang juga berbeda, yaitu tokoh Elsa memiliki ras *Caucasian* yang dimana biasanya memiliki tubuh yang tinggi.

3.4.2 Acuan Dian di Dunia Nyata

1. Bentuk Tubuh dan Siluet

Dalam perancangan bentuk tubuh tokoh Dian, digunakan acuan bentuk tubuh seorang perempuan hamil, terutama pada remaja perempuan di bawah umur yang sedang mengandung diminggu ke 24 sampai minggu 36.

Tabel 3.4. Bentuk Tubuh Remaja Hamil

	
<p>Gambar 3.2. Acuan Remaja Hamil 1 (https://youtu.be/6LqW3pX4jpY)</p>	<p>Gambar 3.3. Acuan Remaja Hamil 2 (https://youtu.be/uVTGeIFg2_0)</p>
<p>Foto di atas merupakan gambaran besar perut perempuan hamil diminggu ke 32.</p>	<p>Foto di atas merupakan gambaran besar perut perempuan hamil diminggu ke 36.</p>

Berdasarkan data pada tabel, bagian perut jika dilihat dari samping menonjol melebihi dada. Sedangkan dari tampak depan, perut terlihat menonjol, dengan lemak yang terlihat menumpuk pada sekitar perut dan bagian pinggul.

Selain itu, bentuk perut untuk orang-orang hamil juga berbeda. Berikut adalah bentuk umum perut dimiliki oleh seseorang yang sedang mengandung, berdasarkan tulisan oleh Dina Rahmawati yang telah ditinjau oleh dr. Karlina Lestari.

- a. Perut bulat, adalah perut yang berbentuk bulat seperti buah semangka. Perut seperti ini biasanya terjadi pada masa kehamilan pertama kali.
- b. Perut melebar, perut ini biasanya terjadi karena kondisi bayi dalam perut yang melintang.
- c. Perut gantung, bentuk ini biasanya terjadi pada masa kehamilan kedua atau seterusnya. Hal ini terjadi karena otot-otot disekitar rahim melemah sehingga membuat perut terlihat menggantung.
- d. Perut tinggi, bentuk perut ini biasanya dimiliki oleh seseorang yang bertubuh atletis karena otot disekitar rahim kencang sehingga dapat menahan beban.

2. Gaya Rambut

- a. Observasi Lapangan ke Desa Cijeruk

Penulis serta kelompok melakukan observasi langsung ke Desa Cijeruk pada bulan Maret 2020 lalu. Observasi dilakukan untuk memperbanyak acuan bagi perancangan film "Asa".



Gambar 3.4. Acuan Rambut Anak Di Desa Cijeruk

(<https://sgp1.digitaloceanspaces.com/radarbogor/2020/05/Santunan-Anak-Yatim.jpg>)

Secara observasi, anak-anak di Desa Cijeruk memiliki rambut berwarna hitam yang panjangnya rata-rata melebihi bahu. Tipe rambut pada umumnya di Desa Cijeruk adalah tipe rambut lurus. Anak kecil identik dengan poni rata pada bagian depan wajah yang menutupi dahi, sedangkan remaja jarang menggunakan poni rata.

b. Sherina dari film Petualangan Sherina (2000)

Petualangan Sherina merupakan film yang menceritakan tentang dua orang anak yang saling bermusuhan yaitu Sherina dan Sadam, yang menjadi korban penculikan oleh sekelompok penjahat. Mau tidak mau, mereka berdua pun bekerjasama berusaha untuk bebas dari penculik tersebut.

Tokoh utama Sherina adalah seorang keturunan Sunda. Memiliki rambut panjang sebahu berwarna hitam dengan model belah tengah tanpa poni. Pemilihan tahun pada film ini juga menjadi pertimbangan, karena hal tersebut akan digunakan untuk menjelaskan pola pikir tokoh yang tertinggal jaman,

menyesuaikan dengan tri dimensional tokoh dan juga masyarakat desa yang dapat dibilang kuno.



Gambar 3.5. Sherina

(https://cdn.yukepo.com/content-images/main-images/2017/05/19/main_image_8648.jpg)

c. Kulari Ke Pantai (2018)

Film ini merupakan film anak-anak dan keluarga bergenre drama/komedi yang rilis pada tahun 2018. Menceritakan tentang dua orang sepupu yang melakukan perjalanan liburan ke Banyuwangi untuk menemui idola mereka.

Tokoh yang akan dijadikan acuan adalah tokoh Sam, merupakan anak perempuan berambut hitam panjang. Sama seperti tokoh Sherina, tokoh Sam tidak memiliki poni dan juga berambut model belah tengah. Dipilihnya film ini karena memiliki relevansi waktu yang sama dengan film Asa, serta usia tokoh yang masih masuk ke dalam kategori remaja.



Gambar 3.6. Acuan Gaya Rambut Sam



(https://d15hng3vemx011.cloudfront.net/attachment_testing/33668619514872503900.large)

4. Kostum dan Warna

a. Observasi Lapangan ke Desa Cijeruk

Pada bulan Maret 2020 lalu, penulis beserta kelompok melakukan sebuah observasi lapangan ke Desa Cijeruk di Bogor. Observasi ini dilakukan untuk menambah acuan bagi perancangan film “Asa”.

Tabel 3.5. Pakaian Anak-Anak Desa Cijeruk

 <p>Gambar 3.7. Baju anak di Desa Cijeruk 1 (http://3.bp.blogspot.com/-Zr8v11bCSWE/UyKCoUQwVml/AAAAAAAAAABs/P6fWLLphoW0/s1600/CIJERUK+E.JPG)</p>	 <p>Gambar 3.8. Baju anak di Desa Cijeruk 2 (http://3.bp.blogspot.com/-Zr8v11bCSWE/UyKCoUQwVml/AAAAAAAAAABs/P6fWLLphoW0/s1600/CIJERUK+E.JPG)</p>
<p>Keterangan: Berdasarkan gambar di atas terlihat anak perempuan tersebut memakai pakaian daster berlengan panjang. Warna daster tersebut adalah biru dan putih.</p>	<p>Keterangan: Anak perempuan pada gambar di atas juga mengenakan daster panjang berwarna biru dan merah muda. Anak perempuan tersebut juga memakai kerudung berwarna putih.</p>

Dapat dilihat bahwa anak-anak di Desa Cijeruk banyak yang memakai daster atau baju panjang yang dipadu dengan rok panjang untuk keseharian mereka. Warna serta motif yang terdapat pada daster juga beragam. Melalui observasi ini, diketahui bahwa anak perempuan di Desa Cijeruk memakai pakaian panjang yang menutupi kaki dan juga tangan serta cenderung memakai warna-warna yang cerah.

b. Sinetron Indonesia

Kemudian, Sinetron Indonesia juga menjadi acuan dalam pemilihan kostum. Film yang diambil adalah film berjudul “Tukang Ojek Pengkolan”. Dapat dilihat

melalui gambar di dibawah, tokoh dalam film tersebut sedang dalam keadaan hamil dan menggunakan pakaian daster. Daster yang dipakai merupakan daster panjang berwarna ungu dengan aksen oranye.



Gambar 3.9. Acuan Kostum Hamil dari film “Tukang Ojek Pengkolan”

(sumber: [https://1.bp.blogspot.com/-nOywO_-IvBI/XJElbhHn1FI/AAAAAAAAU4U/vwMUjkgecikgf9aMfPeav5KuwO1KKfC_wCLcBGAs/w](https://1.bp.blogspot.com/-nOywO_-IvBI/XJElbhHn1FI/AAAAAAAAU4U/vwMUjkgecikgf9aMfPeav5KuwO1KKfC_wCLcBGAs/w1200-h630-p-k-no-nu/yulihamil.jpg)

[1200-h630-p-k-no-nu/yulihamil.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-nOywO_-IvBI/XJElbhHn1FI/AAAAAAAAU4U/vwMUjkgecikgf9aMfPeav5KuwO1KKfC_wCLcBGAs/w1200-h630-p-k-no-nu/yulihamil.jpg))

Selain itu pada adegan lain dari film yang sama, seorang tokoh lainnya yang dalam kondisi hamil terlihat memakai daster dengan panjang berwarna biru cerah dan dihiasi oleh motif batik pada ujung kain.



Gambar 3.10. Acuan Kostum Hamil dari film “Tukang Ojek Pengkolan” 2

(sumber: <https://youtu.be/Zara23bt4VM>)

c. Bentuk Daster

Terdapat berbagai macam bentuk daster yang ada dipasaran, namun untuk acuan tokoh ini, digunakan beberapa macam bentuk yang memungkinkan untuk digunakan.

Tabel 3.6. Tabel Macam-macam Daster

 <p>Gambar 3.11. Daster 1 (https://s0.bukalapak.com/img/5341766001/large/BATIK_JOGJA_DASTER_BATIK_DASTER_BATIK_JOGJA_BAJU_TIDUR_DASTE.jpg)</p>	<p>Daster 1</p> <p>Pada gambar disamping, dapat dilihat bentuk daster adalah lurus dengan tangan pendek. Daster ini merupakan bentuk yang umum biasanya digunakan. Selain itu, motifnya juga bermacam-macam dan juga memiliki warna yang cenderung cerah.</p>
 <p>Gambar 2.12. Daster 2 (https://ecs7.tokopedia.net/img/cache/70)</p>	<p>Daster 2</p> <p>Pada gambar disamping, bentuk daster hampir menyerupai Daster 1, namun perbedaannya adalah pada bagian tangan. Daster ini memiliki tangan yang lebih panjang dan terlihat berbentuk seperti</p>

<p>0/attachment/2018/10/19/153990916244663/153990916244663_65624d6a-eb16-4f0c-b649-d093d312377d.png)</p>	<p>kelelawar.</p>
<div data-bbox="402 414 644 730" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="389 768 657 797">Gambar 2.13. Daster 3</p> <p data-bbox="304 817 746 952">(https://media.karousel.com/media/photos/products/2019/07/05/maugopay_daster_batik_1562318902_f986451f_progressive.jpg)</p>	<p data-bbox="772 414 879 443">Daster 3</p> <p data-bbox="772 488 1369 741">Pada gambar disamping, yang membedakan dengan opsi daster lainnya adalah pada bagian tangannya. Daster ini tanpa lengan dan hanya memiliki tali tipis dibagian bahu.</p> <p data-bbox="772 779 1369 887">Biasanya tali tersebut terbuat dari bahan karet yang elastis.</p>

3.4.3 Acuan Dian di Dunia Angan-angan

1. Bentuk Tubuh dan Siluet

Dalam perancangan tokoh Dian, digunakan acuan bentuk tubuh seseorang yang atletis.



Gambar 3.14. Acuan Bentuk Tubuh

([https://badmintonindonesia.org/upload/funstuff/091118_WJC_Putri%20KW%20\(4%20of%206\).jpg](https://badmintonindonesia.org/upload/funstuff/091118_WJC_Putri%20KW%20(4%20of%206).jpg))

Menurut data acuan, tubuh remaja putri yang atletis terlihat kencang namun tidak memiliki otot yang terlalu menonjol. Tidak aja pula tumpukan lemak yang terlihat disekitar area perut maupun pinggul. Badan juga terlihat ramping, memudahkan saat akan melakukan pergerakan cepat.

2. Gaya Rambut

a. Susi Susanti dari film Susi Susanti (2019)

Tokoh Susi Susanti dalam filmnya “Susi Susanti” (2019) adalah seorang atlet bulu tangkis dari putri Indonesia yang memiliki prestasi mencapai tingkatan Internasional.



Gambar 3.15. Acuan Rambut Susi Susanti

(https://akcdn.detik.net.id/visual/2019/09/18/960fa2cb-b9cc-40b0-b05a-26e394503937_169.png?w=650)

Berdasarkan gambar di atas, Susi Susanti memiliki rambut panjang sebhahu dengan poni yang menutupi dahinya. Ketika sedang melaksanakan pertandingan, Susi Susanti terlihat mengikat rambutnya menjadi satu dan tidak menjepit poninya.

b. Gregoria Mariska Tunjung

Gregoria adalah salah satu atlet bulu tangkis putri Indonesia keturunan Sunda yang juga memiliki prestasi gemilang. Jika diperhatikan berdasarkan gambar di bawah, Gregoria memiliki rambut panjang dengan poni menyamping.



Gambar 3.16. Acuan Rambut Gregoria

(https://statik.tempo.co/data/2019/07/17/id_856134/856134_720.jpg)

Ketika sedang bertanding, Gregoria juga melakukan hal yang sama seperti Susi Susanti, yaitu mengikat rambutnya menjadi satu ikatan. Kemudian ia juga menjepit poninya kebelakang dengan tujuan agar tidak mengganggu saat sedang bertanding.

4. Kostum dan Warna

a. Susi Susanti dari film Susi Susanti (2019)

“Susi Susanti” merupakan film layar lebar yang menceritakan tentang perjalanan Susi Susanti, atlet bulu tangkis putri Indonesia, dalam meraih medali emasnya pada Olimpiade di Barcelona pada tahun 1992.



Gambar 3.17. Acuan Kostum dari film Susi Susanti

(https://cms.akurat.co/images/uploads/images/akurat_20180921120130_V389u1.jpg)

Menurut acuan gambar di atas, Susi Susanti mengenakan pakaian dua potongan yaitu baju dan celana. Bahan dari pakaian yang digunakan adalah kain polyester yang bersifat ringan dan mudah kering. Terdapat pula kerah dan kancing pada bagian leher baju.

Pakaian Susi Susanti dominan putih dengan tambahan warna merah pada bagian dadanya, yang di mana merah putih merupakan lambang bendera negara Indonesia. Warna ini kemudian dijadikan acuan dalam perancangan kostum serta warna tokoh Dian.

b. Gregoria Mariska Tunjung

Selain dari film “Susi Susanti”, acuan lain yang digunakan dalam proses perancangan kostum serta warna dari tokoh Dian adalah Gregoria, atlet bulu tangkis putri Indonesia.

Sama dengan pakaian Susi Susanti pada film “Susi Susanti”, Gregoria memakai pakaian berbahan polyester yang bersifat licin dan tidak mudah kusut. Kemudian, warna yang digunakan adalah merah untuk baju dengan sedikit motif berwarna putih dan warna hitam untuk celananya.



Gambar 3.18. Acuan Kostum Gregoria Mariska Tunjung

(https://img.topskor.id/resize.php?src=https://static.topskor.id/warta/2020/07/23/20200723090018Gregorius_-_TopSkor.jpg&w=751&a=t)

Baju juga tidak memiliki kerah seperti pada tokoh Susi Susanti, melainkan lubang kepala berbentuk lingkaran dengan potongan “v” pada bagian depannya.



Gambar 3.19. Acuan Kerah Baju Gregoria Mariska Tunjung

(https://thumb.viva.co.id/media/frontend/tokoh/2019/05/21/5ce37fddb05be-gregoria-mariska-tunjung_216_287.jpg)

Kemudian untuk kaos kaki dan sepatu juga mengikuti acuan dari tokoh Gregoria Mariska. Dimana bila dilihat, Gregoria mengenakan kaos kaki pendek semata kaki. Sepatu yang digunakan juga mengikuti acuan dari tokoh Gregoria, dimana sepatu yang digunakan cenderung berwarna gelap dengan aksen warna yang cerah dibagian list sepatu.



Gambar 3.20. Acuan Sepatu Bulu Tangkis 1

(https://asset.kompas.com/crops/M2N0_Sra1fCZmjucdlvTa8Y5hyE=/0x0:5530x3687/750x500/data/photo/2019/09/17/5d80aac39b2eb.jpg)



Gambar 3.22. Acuan Sepatu Bulu Tangkis 2

(<https://asset-a.grid.id/crop/0x0:0x0/700x465/photo/2020/03/12/300195655.png>)



Gambar 3.23. Acuan Sepatu Bulu Tangkis 3

(https://img.topskor.id/resize.php?src=https://static.topskor.id/warta/2020/07/23/20200723090018Gregorius_-_TopSkor.jpg&w=751&a=t)

3.5 Proses Perancangan

Setelah mengumpulkan bahan acuan, hal selanjutnya yang dilakukan adalah merancang tokoh. Pada proses perancangan tokoh Dian yang terdiri dari dua versi, dilakukan tahapan-tahapan yang dimulai dengan pembuatan tri dimensional tokoh, kemudian dilanjutkan dengan melakukan eksplorasi pada proporsi, siluet, bentuk dasar, warna serta kostum yang akan digunakan tokoh.

3.5.1 Proses Perancangan Gaya Gambar dan Proporsi

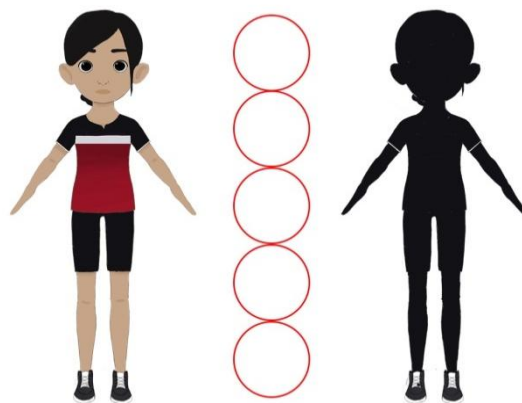
Sesuai dengan visi perancangan, pada tahapan ini dipilih tokoh dengan jenis gaya gambar *lead character*, yang menurut Bancroft (2006) adalah tokoh yang memiliki anatomi tubuh serta pergerakan yang hampir menyerupai manusia, dengan desain yang lebih simpel dan tidak menekankan pada detail. Seperti contohnya yaitu tokoh Yi, Alicia serta Yaya yang digunakan sebagai acuan. Ketiga tokoh tersebut menggunakan gaya gambar berupa *lead character*.



Gambar 3.24. Bentuk Dasar Tokoh Dian

(sumber: dokumen pribadi)

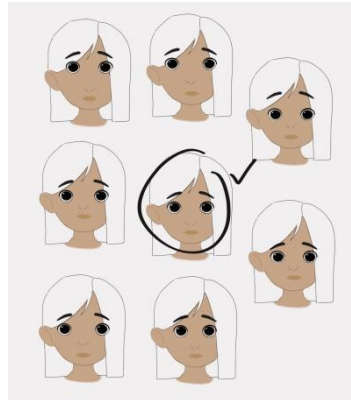
Kemudian memasuki bentuk dasar, ketiga tokoh yang dijadikan acuan memiliki bentuk dasar dominan lingkaran, sama seperti tokoh Dian. Penggunaan bentuk lingkaran memiliki tujuan untuk memberikan kesan kekanak-kanakan, seorang anak yang polos serta untuk memudahkan tokoh Dian bergerak sesuai kebutuhannya.



Gambar 3.25. Proporsi Kepala Tokoh Dian

(sumber: dokumen pribadi)

Anatomi Tokoh Yi, Alicia dan Yaya memiliki kemiripan dengan dengan manusia pada umumnya. Namun terdapat perbedaan rasio antara kepala dengan badan pada tokoh Yaya. Hal ini membuat tokoh Yaya memiliki proporsi badan seperti balita, bukan remaja seperti yang digunakan oleh tokoh Dian. Sehingga dipilih proporsi tubuh tokoh Yi dan tokoh Alicia yang sejumlah 5 dan $4\frac{1}{2}$ sebagai acuan dalam pembuatan tokoh Dian, yaitu sejumlah lima kepala.



Gambar 3.26. Eksplorasi Wajah Tokoh Dian

(sumber: dokumen pribadi)

Menurut Beiman, struktur tulang pada manusia berkembang dan kemudian menyusut berdasarkan usia. Pada anak-anak, tulang rawan antara hidung yang belum berkembang secara penuh menyebabkan jarak antar kedua mata renggang dibandingkan orang dewasa.

3.5.2 Proses Perancangan Dian di Dunia Nyata

1. Tri Dimensional Tokoh

Dalam perancangan tokoh, diperlukan proses pembuatan tri dimensional tokoh yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Terdapat tiga aspek dalam pembuatan tri dimensional tokoh yaitu meliputi fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Berikut adalah penjelasan mengenai tri dimensional tokoh untuk tokoh Dian di Dunia Nyata.

Tokoh Dian adalah seorang anak remaja yang sedang mengandung pada usianya yang masih muda, yaitu 14 tahun. Dian memiliki rambut yang berwarna

hitam dengan mata cokelat dan kulit yang berwarna kuning pucat. Pakaian yang ia kenakan sehari-hari adalah daster dengan panjang selutut. Karena sedang mengandung, maka postur tubuh Dian agak condong ke depan.

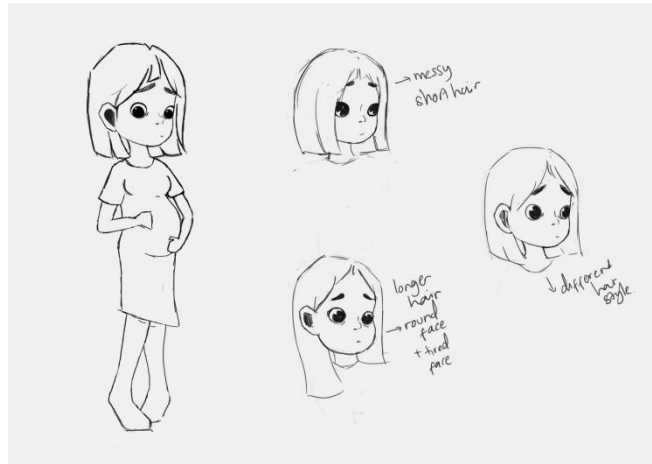
Dian adalah seorang anak korban dari pernikahan dini yang dipaksakan oleh orang tuanya, karena kondisinya keluarganya yang menengah kebawah. Dian tidak membantah permintaan orang tuanya karena ia adalah orang yang mengikuti taat mengikuti peraturan dan perkataan orang lain. Ia tidak memiliki pendirian dan pemikiran atas dirinya sendiri. Setelah menikah, ia tinggal bersama suaminya di sebuah desa di Cijeruk, Bogor. Dian tidak memiliki pekerjaan, ia hanyalah seorang ibu rumah tangga. Hal tersebut karena Dian tidak memiliki latar belakang pendidikan yang baik, hanya tamatan SD. Selain itu, kondisinya yang sedang hamil juga membuatnya sulit untuk bekerja.

2. Bentuk Tubuh dan Siluet

Tokoh Dian di Dunia Nyata adalah seorang remaja berumur 14 tahun yang sedang mengandung dan sudah memasuki minggu ke 34 atau sekitar 7 setengah bulan. Mengikuti hasil data acuan yang sudah dikumpulkan sebelumnya, tokoh Dian memiliki bentuk badan yang kecil mengikuti remaja pada umumnya, namun terdapat tumpukan lemak pada area perut serta pinggul karena kondisinya yang sedang hamil.

Berikut adalah sketsa awal desain tokoh Dian di Dunia Angan-angan. Pada desain awal ini, Dian di Dunia Angan-angan masih belum memiliki proposi tubuh

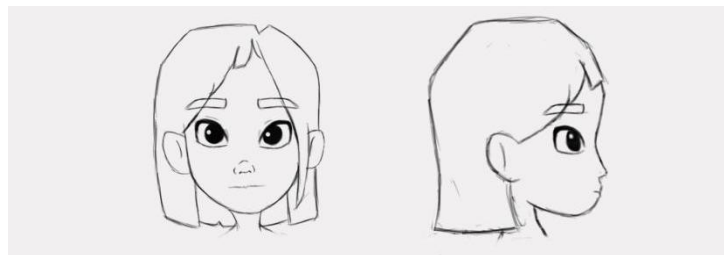
yang sesuai dengan acuan anak remaja hamil. Perutnya masih terlalu kecil untuk orang hamil.



Gambar 3.27. Sketsa Awal

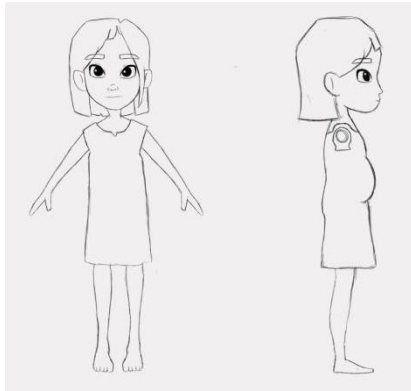
(sumber: dokumen pribadi)

Dari sketsa awal, ditentukanlah tokoh Dian memiliki rambut pendek sebahu. Berikut adalah desain awal tokoh Dian di Dunia Nyata.



Gambar 3.28. Desain Pertama Wajah Tokoh Dian di Dunia Nyata

(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 3.29. Desain Pertama Badan Tokoh Dian di Dunia Nyata

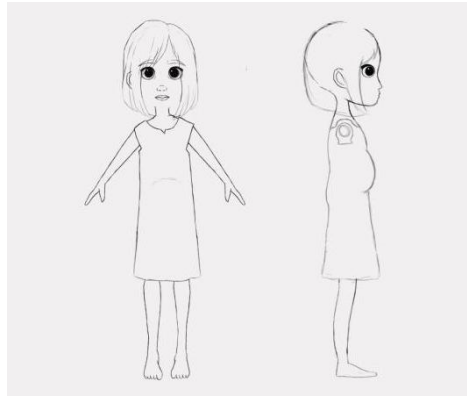
(sumber: dokumen pribadi)

Pada desain pertama, tokoh Dian masih kurang terlihat seperti orang Sunda, terutama pada bagian mata serta dahinya. Sehingga dibuatlah desain kedua berdasarkan masukan yang diterima.



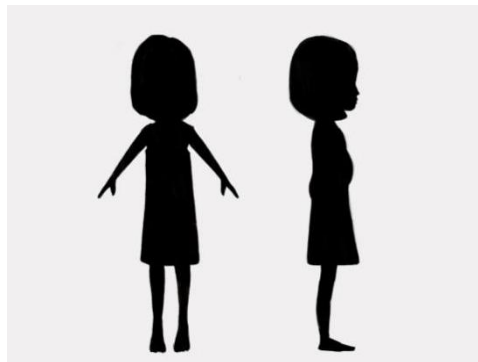
Gambar 3.30. Desain Kedua Wajah Tokoh Dian di Dunia Nyata

(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 3.31. Desain Kedua Badan Tokoh Dian di Dunia Nyata

(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 3.32. Siluet Desain Kedua Tokoh Dian di Dunia Nyata

(sumber: dokumen pribadi)

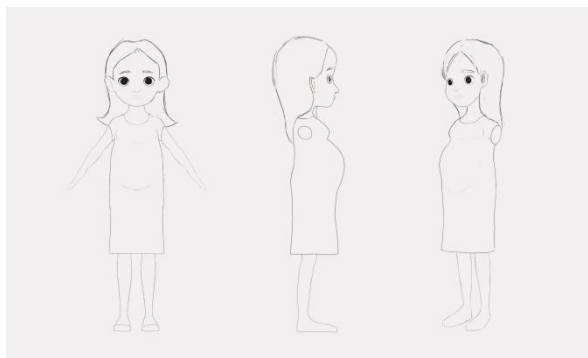
Perubahan signifikan dari desain sebelumnya adalah pada bagian matanya. Mata Dian pada desain awal berbentuk tajam seperti mata kucing, sedangkan bentuk mata desain kedua lebih bulat. Namun desain kedua ini membuat Dian terlihat lebih tua, tidak seperti anak berusia 14 tahun. Maka dari itu, dibuatlah alternatif lain dalam desain matanya, yaitu mengurangi kerutan dan menipiskan *eyeliner*. Berikut adalah hasil desain ketiga wajah tokoh Dian.



Gambar 3.33. Desain Ketiga Wajah Tokoh Dian di Dunia Nyata

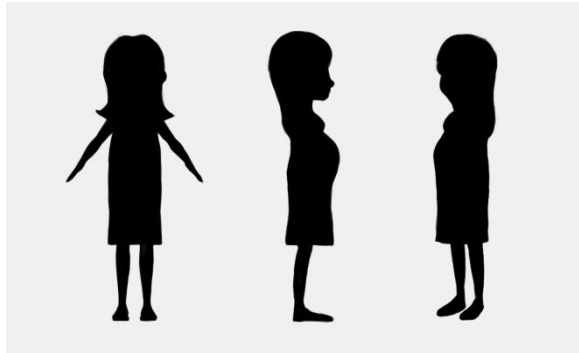
(sumber: dokumen pribadi)

Pada desain sebelumnya, perut Dian belum sesuai dengan proporsi orang hamil. Menggunakan acuan yang telah dicari sebelumnya, dibuatlah desain keempat untuk tokoh Dian Dunia Nyata.



Gambar 3.34. Desain Keempat Badan Dian di Dunia Nyata

(sumber: dokumen pribadi)

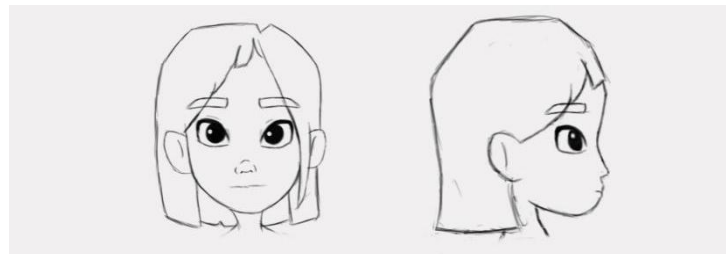


Gambar 3.35. Siluet Desain Akhir Tokoh di Dian Dunia Nyata

(sumber: dokumen pribadi)

3. Gaya Rambut

Menurut data acuan, orang Sunda memiliki rambut hitam yang panjangnya melebihi pundak. Tipe rambut mereka adalah rambut yang lurus, dengan anak kecil biasanya menggunakan poni dan remaja tanpa poni.



Gambar 3.36. Desain Awal Gaya Rambut Dian di Dunia Nyata

(sumber: dokumen pribadi)

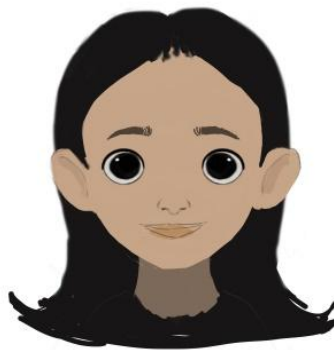
Di atas merupakan desain awal rambut tokoh Dian di Dunia Nyata. Rambutnya terlihat lurus sampai ke atas bahu, dengan rambut bagian kanan disematkan kebelakang telinga. Sedangkan pada bagian kiri, beberapa rambut dibiarkan menjuntai membentuk wajah.



Gambar 3.37. Desain Kedua Gaya Rambut Dian di Dunia Nyata

(sumber: dokumen pribadi)

Perubahan pada desain ini terlihat dari rambutnya yang sedikit membentuk wajah, yaitu bagian ujung bawah rambut yang masuk ke dalam. Selain itu, rambut juga dibiarkan terurai menutupi hampir seluruh wajah. Poni samping dan anak rambut juga dibuat sedikit panjang. Namun desain kedua ini dirasa kurang menunjukkan bahwa Dian adalah orang Sunda, sehingga dibuatlah desain ketiga.



Gambar 3.38. Gaya Rambut Dian di Dunia Nyata

(sumber: dokumen pribadi)

Pada desain ketiga, tokoh Dian diputuskan untuk tidak memiliki poni sama sekali, namun tetap memiliki anak rambut yang pendek. Hal itu untuk

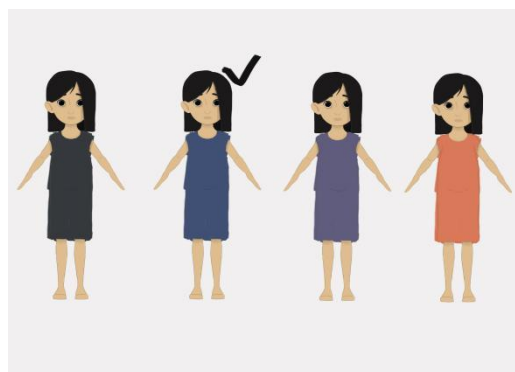
memberikan kesan anak-anak. Rambut Dian juga dibuat agak panjang melebihi bahu, sesuai dengan acuan yang telah dicari sebelumnya.

4. Kostum dan Warna

Pada tahap ini, dilakukan sebuah proses eksplorasi pada kostum serta warna yang akan digunakan tokoh Dian. Pertama, menentukan pakaian yang akan dipakai oleh tokoh Dian. Berdasarkan data acuan yang diperoleh, tokoh Dian diputuskan untuk menggunakan daster karena kondisinya yang sedang hamil. Untuk membuat tokoh terlihat seperti anak-anak, maka daster diberi motif atau corak.

Kemudian, menentukan warna kulit yang sesuai dengan fisiologi pada tri dimensional tokoh. Dian di Dunia Nyata adalah anak kecil yang hamil pada usia 14 tahun. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Batubara (2010), anak kecil yang hamil pada usia muda rentan terkena penyakit anemia atau kurang darah. Berdasarkan data tersebut, tokoh Dian memiliki kulit berwarna kuning pucat.

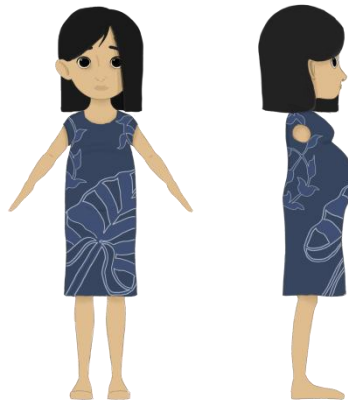
Setelah itu, masuk pada tahap pemilihan warna dari kostum. Berdasarkan teori Tillman (2019), tokoh Dian diputuskan menggunakan warna biru.



Gambar 3.39. Eksplorasi Warna Dian di Dunia Nyata

(sumber: dokumen pribadi)

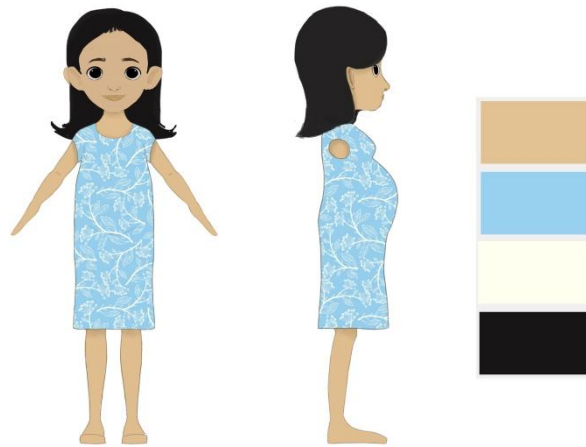
Pada awalnya, biru yang dipilih pada awalnya adalah biru gelap, dengan tujuan untuk menciptakan kesan kesedihan dari sang tokoh. Namun pada akhirnya diganti menjadi biru terang dengan corak bunga karena berdasarkan acuan, anak-anak lebih sering menggunakan baju daster berwarna cerah dengan motif bunga. Warna biru tetap digunakan untuk memberikan perasaan dingin.



Gambar 3.40. Desain Awal Kostum Dian di Dunia Nyata

(sumber: dokumen pribadi)

Pada sketsa awal, motif yang digunakan pada daster tokoh Dian adalah batik talas dari kota Bogor. Namun berdasarkan *feedback*, batik tersebut terlihat seperti *custom-made*, sehingga memberikan kesan bahwa tokoh Dian berada dikalangan kelas menengah keatas. Maka dari itu, akhirnya motif diganti menjadi motif bunga-bunga kecil yang berulang-ulang seperti pada acuan.



Gambar 3.41. Kostum Tokoh Dian di Dunia Nyata

(sumber: dokumen pribadi)

3.5.3 Proses Perancangan Dian di Dunia Angan-angan

1. Tri Dimensional Tokoh

Sama seperti tokoh sebelumnya, Dian di Dunia Angan-angan melewati proses penentuan tri dimensional tokoh. Hal ini karena kedua tokoh memiliki kebutuhan yang berbeda.

Dian di Dunia Angan-angan adalah seorang anak berumur 14 tahun yang bercita-cita menjadi seorang pemain bulu tangkis profesional. Ia memiliki ambisi dan semangat yang tinggi untuk mencapai harapannya tersebut. Rambutnya berwarna hitam dikuncir, dengan mata cokelat dan kulit kuning langsat. Postur tubuhnya pun tegap, penuh percaya diri, dan pakaian yang dikenakan adalah baju pemain bulu tangkis berwarna merah putih.

Kondisinya yang dari keluarga berekonomi rendah tidak membuatnya putus asa. Ia tetap gigih mengikuti pertandingan demi pertandingan untuk

mengejar impiannya. Walaupun rintangan terus berdatangan, ia tidak mudah menyerah dan terus mencoba atau berusaha untuk membebaskan dirinya dari kekangan orang lain.

2. Bentuk Tubuh dan Siluet

Dian di Dunia Angan-angan adalah seorang atlet bulu tangkis. Maka dari itu, bentuk tubuh tokoh Dian menggunakan acuan dari bentuk tubuh seorang yang atletis. Berbeda dengan tokoh Dian di Dunia Nyata, tokoh Dian ini tidak memiliki tumpukan lemak pada area perut dan pinggulnya. Hal ini dikarenakan tokoh Dian yang sering bergerak dan juga lincah. Bagian perut dan pinggul serta paha dibuat lebih ramping agar memudahkan tokoh Dian bergerak dengan gesit.

Pada bagian acuan, disebutkan dua tokoh pemain bulu tangkis yang dijadikan bahan referensi. Namun, pada akhirnya dipilih satu tokoh untuk dijadikan acuan dasar, yaitu tokoh Gregoria Mariska Tunjung.



Gambar 3.42. Sketsa Awal Tokoh Dian di Dunia Angan-angan

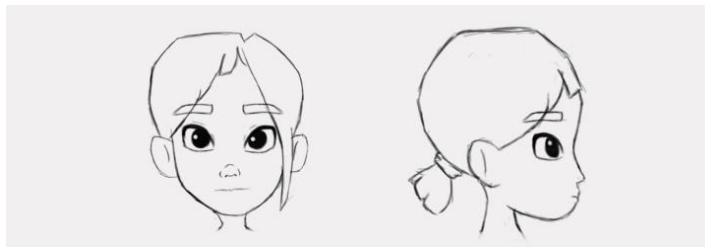
(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 3.43. Siluet Desain Awal Tokoh Dian di Dunia Angan-angan

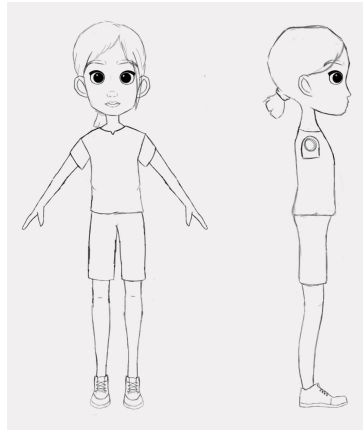
(sumber: dokumen pribadi)

Sama dengan proses perancangan tokoh sebelumnya, Dian di Dunia Angan-angan dimulai dengan sketsa awal. Setelah itu, barulah ditentukan desain selanjutnya, berdasarkan dari tri dimensional tokoh serta acuan yang sebelumnya telah dicari.



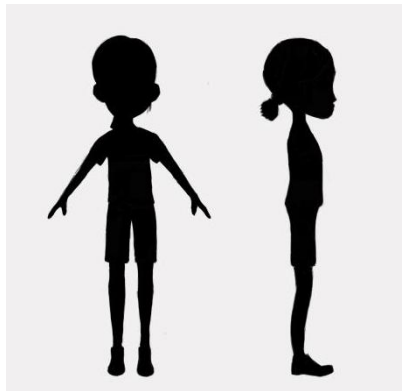
Gambar 3.44. Desain Pertama Wajah Tokoh Dian di Dunia Angan-angan

(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 3.45. Desain Pertama Badan Tokoh Dian di Dunia Angan-angan

(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 3.46. Siluet Desain Pertama Badan Tokoh Dian di Dunia Angan-angan

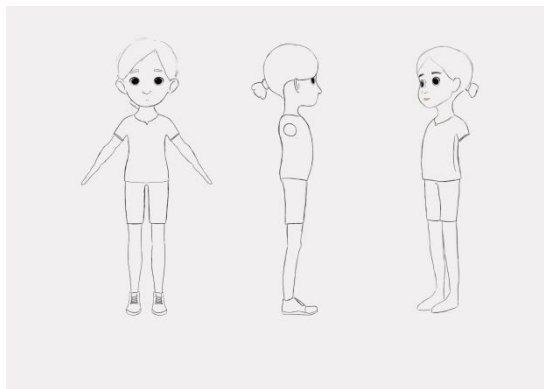
(sumber: dokumen pribadi)

Pada dasarnya, tidak terlalu banyak perubahan pada bentuk badan serta pakaian untuk tokoh Dian di Dunia Angan-angan. Perubahan paling signifikan terdapat pada proporsi wajahnya, terutama mata, dahi, alis serta bentuk wajah.



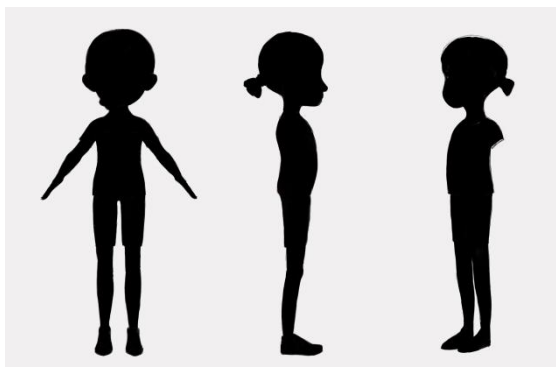
Gambar 3.47. Desain Kedua Wajah Tokoh Dian di Dunia Angan-angan

(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 3.48. Desain Ketiga Badan Tokoh Dian di Dunia Angan-angan

(sumber: dokumen pribadi)

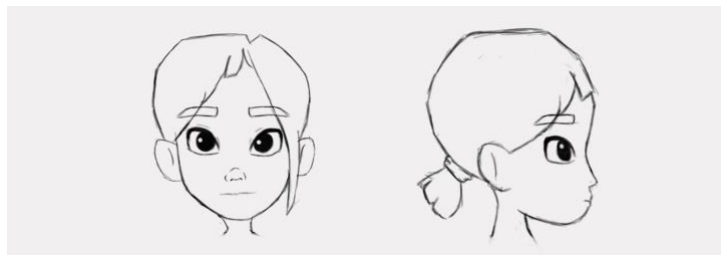


Gambar 3.49. Siluet Desain Ketiga Badan Tokoh Dian di Dunia Angan-angan

(sumber: dokumen pribadi)

3. Gaya Rambut

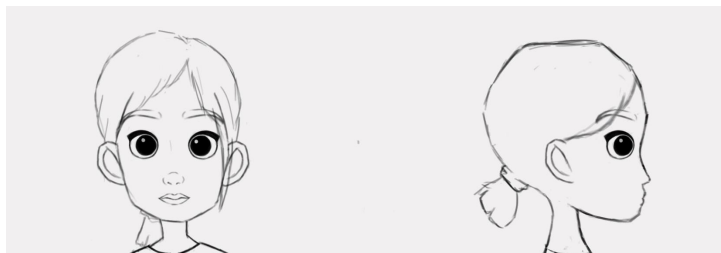
Tokoh Susi Susanti serta Georgia adalah acuan yang digunakan dalam merancang gaya rambut bagi tokoh Dian di Dunia Angan-angan. Karena tokoh Dian versi ini adalah seorang pemain bulu tangkis, maka rambut dibuat kuncir satu, mengikuti acuan tokoh Susi Susanti dan Gregoria.



Gambar 3.50. Desain Awal Rambut Dian di Dunia Angan-angan

(sumber: dokumen pribadi)

Pada desain awal, Dian tidak memiliki poni depan maupun samping. Pada bagian terdapat rambut yang menjuntai membentuk wajahnya. Bentuk kepala Dian terasa terlalu kotak dan tajam, sehingga dibuatlah desain kedua.



Gambar 3.51. Desain Kedua Rambut Dian di Dunia Angan-angan

(sumber: dokumen pribadi)

Berdasarkan masukan sebelumnya, desain kedua ini rambut Dian dibuat lebih bulat dan mengurani bagian-bagian tajam pada kepalanya. Rambut yang menjuntai pada sisi kiri wajah terlihat sedikit lebih pendek dari desain sebelumnya.



Gambar 3.52. Desain Ketiga Rambut Dian di Dunia Angan-angan

(sumber: dokumen pribadi)

Berikut adalah desain ketiga tokoh Dian. Perbedaan yang terlihat adalah rambut yang dikuncir dibuat sedikit lebih tinggi.



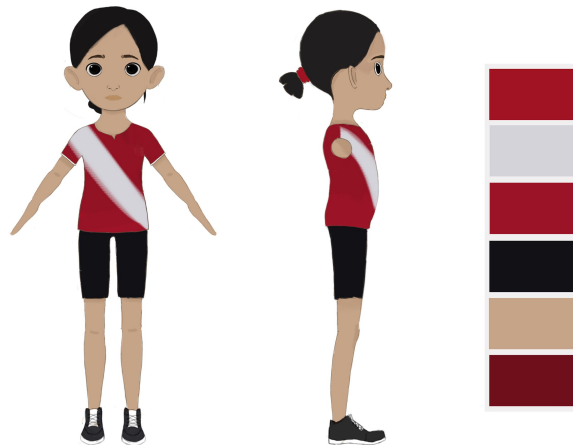
Gambar 3.53. Desain Akhir Rambut Dian di Dunia Angan-angan

(sumber: dokumen pribadi)

Tidak ada perubahan yang besar pada desain ketiga dengan desain akhir rambut tokoh Dian. Pada desain sebelumnya terlihat dahi Dian tertutup rambut, sedangkan desain akhir ini dahi dibuat lebih terekspos. Hal ini mengikuti tokoh acuan yaitu Greogria Mariska Tunjung yang menjepit poni dan memperlihatkan dahinya.

4. Kostum dan Warna

Berdasarkan data acuan yang sebelumnya telah dikumpulkan, kostum Dian di Dunia Angan-angan memiliki dua pilihan model pakaian yaitu pakaian yang digunakan oleh Susi Susanti dan Georgia. Perbedaan paling terlihat adalah pada bagian kerah baju. Agar terlihat lebih modern, maka akhirnya dipilih pakaian Georgia sebagai acuan. Bahan pakaian mengikuti keduanya, yaitu bahan polyester yang bersifat licin dan ringan, serta mudah kering bila basah.



Gambar 3.54. Kostum Tokoh Dian di Dunia Angan-angan

(sumber: dokumen pribadi)

Setelah menentukan kostum, maka selanjutnya adalah penentuan warna pakaian. Susi Susanti dan Georgia keduanya sama-sama mengenakan pakaian dengan corak merah dan putih. Mengikuti teori warna Tillman, warna merah memiliki sifat yang dapat diasosiasikan dengan kepercayaan diri, penuh energi serta penuh ambisi dan kekuatan. Kemudian diputuskan untuk menggunakan warna merah sebagai dasar warna, dengan tambahan putih dibagian dada. Desain

memang sengaja dibuat polos mengikuti acuan dari Susi Susanti. Namun untuk bentuk bajunya mengikuti tokoh Greogria, yaitu lubang kepala bulat tanpa kerah, yang diberi sedikit potongan berbentuk “v”. Kemudian pada bagian sepatu, mengikuti acuan dari Gregoria Mariska Tunjung, tokoh menggunakan sepatu berwarna hitam dengan list putih.