



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

Film “Jakarta Terakhir” merupakan animasi pendek yang menceritakan ayah dan anak yang terjebak dalam mall, terinspirasi oleh kejadian banjir yang umum terjadi di Jakarta. Lokasi yang dipilih adalah mall karena tren generasi anak muda Jakarta menghabiskan liburan di mall.

Target audien yang ditentukan adalah antara umur 17-25 tahun karena lebih kritis dan perhatian dibanding penonton anak-anak. Cerita ini adalah cerita mengenai sepasang bapak dan anak yang memiliki prinsip dan perspektif yang berbeda. Bapak yang ingin menetap di tempat yang nyaman walau tidak menjamin keselamatan, dan anak yang ingin pergi ke tempat yang lebih aman dan kembali menjalankan hidup mereka yang sebelumnya.

Dengan cerita ini, penulis berkeinginan merancang tokoh ayah dan anak yang sesuai dan bagaimana menunjukkan perbedaan melalui keduanya dengan menerapkan teori-teori dalam studi pustaka pada visual tokoh.

3.1.1. Sinopsis

Sebuah bencana telah melanda Jakarta. Di tengah banjir, seorang ayah bernama Aji dan anak perempuannya yang bernama Kirana berlindung di mall. Saat bantuan datang, Kirana sudah siap untuk pergi namun Aji memiliki rencana yang berbeda. Aji terus berpura-pura tidak tahu ada bantuan dan mengisyaratkan untuk menetap di mall. Di tengah cerita terjadi perkembangan dalam diri tokoh dimana

Kirana yang tadinya ragu-ragu menjadi berani. Akhirnya Kirana yang sudah kesal pergi mengejar suara helikopter, Aji yang kaget mengejar anaknya. Namun akhirnya mereka berpisah, Aji memutuskan untuk menetap dan membiarkan anaknya pergi.

3.1.2. Posisi penulis

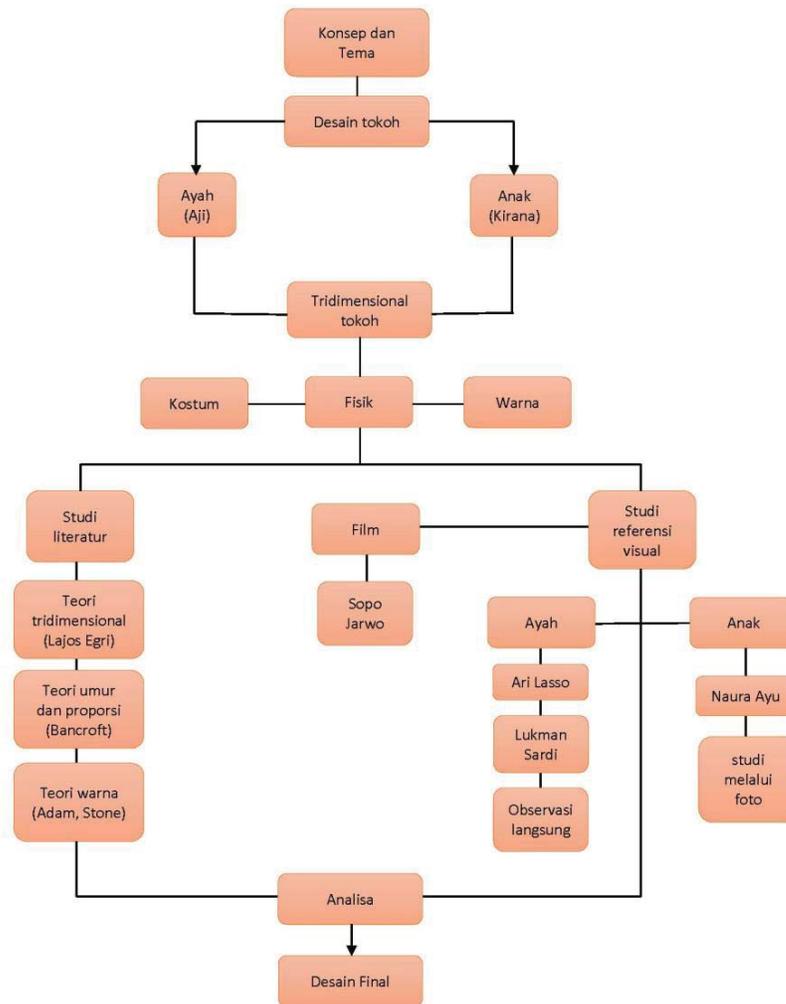
Posisi penulis dalam laporan ini adalah perancang tokoh bagi karya film “Jakarta Terakhir”.

3.2. Tahapan Kerja

Pada awal tahapan kerja, penulis menentukan tema dan konsep cerita lalu menentukan topik pembahasan mengenai perancangan tokoh. Tokoh utamanya adalah Aji Tjahyadi (ayah) dan Kirana Tjahyadi (anak). Perancangan dilakukan melalui studi literatur dari berbagai sumber buku dan studi referensi yang berasal dari film dan berbagai sumber gambar.

Penentuan gender tokoh disesuaikan dengan genre drama. Tokoh pertama adalah seorang ayah maka penulis memilih perempuan sebagai gender sang anak. Keputusan ini diambil karena menurut riset, perilaku ayah terhadap anak perempuan berbeda dibandingkan kepada anak laki-laki. Ayah cenderung lebih perhatian dan terbuka kepada anak perempuannya. Penentuan umur tokoh yang jaraknya cukup jauh juga disesuaikan dengan alur cerita dimana terjadi perselisihan antar tokoh yang terinspirasi dari kejadian saling mengejek antara golongan tua dan muda menggunakan kata ‘*OK, Boomer*’ dan ‘*Snowflake*’.

Selanjutnya penulis membuat sketsa eksplorasi gaya gambar, pakaian dan warna-warna yang digunakan. kemudian dianalisa lebih jauh untuk mendapatkan hasil perancangan final.



Gambar 3.1. Skema Perancangan
(sumber: Dokumentasi pribadi)

3.3. Tridimensional Tokoh

Setelah konsep dan alur cerita jelas, penulis membuat tridimensional tokoh yang terdiri dari fisiologi, sosiologi dan psikologi. Tridimensional ini dibutuhkan untuk

membangun sebuah tokoh yang benar-benar hidup layaknya manusia nyata dengan tujuan yang jelas.

3.3.1. Tridimensional Tokoh Aji

Tabel 3.1. Tridimensional Aji

Fisiologi	Sosiologi	Psikologi
Lelaki	Masyarakat menengah ke bawah	Percaya diri, keras kepala dan sedikit serakah
Usia 50 tahun	Bekerja sebagai supir bajaj	Cepat beradaptasi
Tinggi 167 cm dan berat badan 76 kg	Tingkat pendidikan : SMP	Semenjak bencana ia tidak mau pikir panjang, yang penting senang saja
Bentuk badan sedang dan buncit, postur sedikit bungkuk	Anak tunggal, ibunya bekerja sebagai pembantu dan ayahnya adalah penjual sayur keliling	Pasrah pada keadaan, pengecut dan tidak ada kemauan
Bentuk wajah bulat, hidung lebar, mata berbentuk almond, alis yang agak tebal, berkumis dan sedikit brewok	Menikah pada umur 33, istrinya meninggal saat melahirkan Kirana	\
Rambut hitam mulai	Beragama Islam,	

memutih, warna mata hitam dan warna kulit sawo matang	Keturunan Jawa, lahir dan tinggal di Jakarta	
Ada beberapa lecet kecil di bagian tangannya		

3.3.2. Tridimensional Tokoh Kirana

Tabel 3.2. Tridimensional Kirana

Fisiologi	Sosiologi	Psikologi
Perempuan	Masyarakat menengah ke bawah	Pendiam dan sedikit penakut
Usia 14 tahun	Tingkat pendidikan : pelajar SMP	Cepat beradaptasi
Tinggi 145 cm dan berat badan 46 kg	Anak tunggal dan dibesarkan tanpa sosok ibu	Tidak biasa mengemukakan pendapatnya
Bentuk badan ramping dan tegak	Beragama Islam, keturunan Jawa. Lahir dan tinggal di Jakarta	Semenjak bencana mulai berani menolak menurut dan tak segan menuruti ego nya
Wajah bulat, hidung kecil, mata belo dan rambut sebau	Terbiasa hidup sederhana	Pribadi yang teliti dan hati-hati

Rambut berwarna hitam, warna mata hitam dan berkulit sawo matang		
Ada beberapa lecet kecil di bagian tangannya		

3.4. Acuan

Dalam perancangan tokoh “Jakarta Terakhir” penulis melakukan observasi visual dari film animasi maupun *live action* serta game. Hal-hal yang menjadi fokus observasi adalah proporsi tubuh, wajah, dan busana tokoh saja. Berikut acuan yang digunakan penulis sebagai referensi.

3.4.1. Acuan tokoh Aji

3.4.1.1. Acuan Visual

a. Penyanyi Ari Lasso

Acuan tokoh Aji diambil dari penyanyi Ari Lasso yang lahir di Madiun, Jawa Timur. Penulis memilih Ari karena penampilan dari Ari sendiri sesuai dengan teori mengenai ciri fisik suku Jawa dan usianya mendekati tokoh Aji yaitu berusia 46 tahun. Dari Ari Lasso penulis mengikuti proporsi tubuhnya dan ciri-ciri tampilan fisiknya, kebetulan tinggi tokoh dan Ari Lasso sama yaitu 167 cm.

Di wajah Ari Lasso penulis mencontoh bentuk hidung yang sedikit lebar dan pada wajahnya ada kerutan dari hidung ke mulut yang menunjukkan tanda penuaan dan kantong mata yang agak tebal. Ari

mempunyai mata dengan kelopak mata sehingga matanya terlihat agak besar. Rambutnya lurus dan sedikit melengkung dibawah. Warna kulit Ari adalah sawo matang, rambut dan matanya juga berwarna hitam.



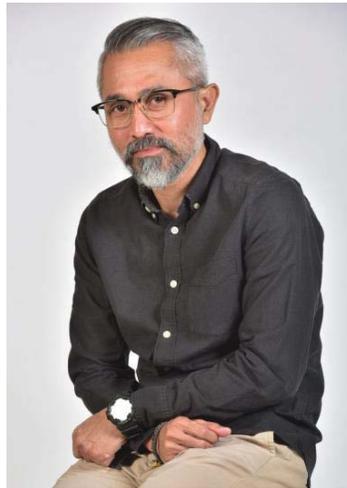
Gambar 3.2. Ari Lasso

(https://blue.kumparan.com/image/upload/fl_progressive,fl_lossy,c_fill,q_auto:best,w_640/v1568631120/np2ku3pykzktlx2mvxz3.jpg)

b. Aktor Lukman Sardi

Lukman Sardi merupakan aktor yang lahir di Jakarta dan berusia 49 tahun. Penulis menjadikan Lukman sebagai acuan untuk ciri-ciri pria berusia 50 Tahun. Lukman juga merupakan aktor yang bermain sebagai tokoh ayah di film “Orang Kaya Baru”. Referensi dari Lukman Sardi yang digunakan penulis adalah proporsi tubuhnya yang serupa dengan Ari Lasso, postur tubuh keduanya tidak terlalu besar. Penulis juga memperhatikan rambut Lukman yang memutih bahkan sampai ke kumis dan jenggotnya. Bentuk mata Lukman mirip seperti Ari mempunyai kelopak mata juga walau agak menurun karena penuaan. Tanda penuaan lainnya pada Lukman adalah

kerutan-kerutan tipis di wajahnya. Warna kulit Lukman sawo matang dan matanya juga berwarna hitam.



Gambar 3.3. Lukman Sardi

(https://media.tabloidbintang.com/files/thumb/lukman-sardi_bam20181123_1.jpg/745)

c. Haji Udin

Penulis menggunakan acuan tokoh lanjut usia dari animasi 3D “Adit & Sopo Jarwo”, yaitu Haji Udin sebagai acuan proporsi Aji. Tokoh Haji Udin digambarkan sebagai pria paruh baya dengan karakteristik rambut memutih, perut yang agak buncit dan pada wajahnya nampak kelopak mata yang menurun dan kantung mata yang tebal juga garis-garis halus di wajah yang menunjukkan penuaan.



Gambar 3.4. Haji Udin

(<https://4.bp.blogspot.com/-nmX6ni1Xbvg/VXQoZa53Wdl/AAAAAAAAACXg/adit4.jpg>)

Dari pengamatan referensi diatas, penulis menyimpulkan temuan-temuan sebagai berikut.

Tabel 3.3. Ciri-ciri yang ditemukan

	Ari Lasso	Lukman Sardi	Haji Udin
a. Karakteristik wajah	- Hidung tidak mancung dan sedang - Memiliki kelopak mata dan kantung mata yang besar - Bibir tidak tebal	- Hidung sedikit mancung dan sedang - Memiliki kelopak mata dan kantung mata yang besar - Bibir tidak tebal	- hidung lebar - Memiliki kelopak mata dan kantung amta yang besar - Bibir tidak tebal
b. Warna kulit.	- Kulit sawo matang	- Kulit sawo matang	- Kulit sawo matang

rambut, mata	- Rambut hitam - Mata Hitam	- Rambut hitam beruban - Mata Hitam	- Rambut beruban - Mata hitam
c. Proporsi tubuh	- Tinggi tubuh 167cm - Tubuh tidak kekar - tidak gemuk tapi agak buncit - bungkuk	- Tinggi tubuh 172 cm - Tubuh tidak kekar - sedikit bungkuk	- Postur tubuh tidak kekar dan bungkuk

Dari studi referensi ini penulis dapat menyimpulkan bahwa ciri fisik dari seorang keturunan Jawa adalah kulit sawo matang, mata dengan lipatan kelopak, rambut dan warna mata hitam, bibir dan hidung berukuran sedang, tubuh yang lebih pendek dibanding dengan tinggi orang Barat juga postur tubuh yang tidak terlalu kekar atau besar. Kulit sawo matang dibuat lebih gelap juga karena tokoh Aji bekerja dibawah terik matahari.

Ciri-ciri proporsi tubuhnya adalah pria berusia kurang lebih 50 tahun adalah kantung mata yang cukup besar, rambut yang sudah mulai memutih, kelopak mata agak turun karena kulit di wajah sudah mulai kendur. Bentuk tubuh pria pada usia 50 tahun pada umumnya ada penumpukan lemak pada bagian perut dan postur yang membungkuk.

3.4.1.2. Acuan Kostum

Penentuan kostum berdasarkan golongan ekonomi tokoh namun tekstur pada baju tersebut berdasarkan situasi bencana yang dialami tokoh. Acuan untuk kostum didapat dari studi referensi, observasi langsung dan telusur web. Penulis menggunakan game *The Last of Us* sebagai acuan untuk baju-baju yang kotor. Kondisi lingkungan dalam game ini sama seperti “Jakarta Terakhir” yaitu pasca bencana. Penulis menggunakan buku “The Art of the Last of Us” yang berisikan konsep tokoh dan environment dalam game *The Last of Us*. Penulis mempelajari proporsi tubuh pria dewasa dan anak remaja dari buku ini dan tekstur pakaian yang dikenakan mereka. Pakaian mereka berantakan dan kotor, ada yang melar dan beberapa area pakaiannya warnanya pudar.



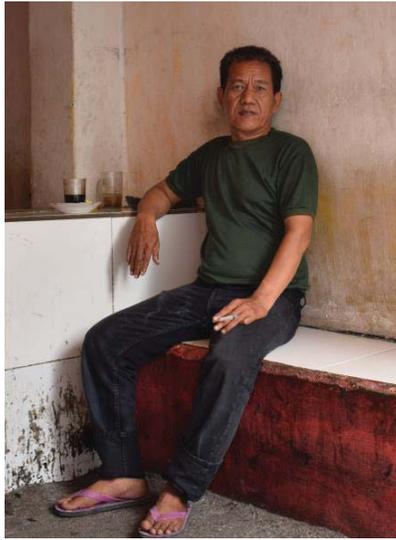


Gambar 3.5. The Last of Us
(The Art of the Last of Us)

1. Kostum kotor

Kostum pertama tokoh Aji adalah kostum ketika Aji baru saja sampai di mall pasca bencana 1 bulan. Penulis membayangkan dengan kondisi bencana yang terjadi mendadak tentu pakaian yang digunakan masih pakaian sehari-hari. Dengan minimnya persiapan dan pengetahuan tidak banyak persiapan yang dapat dilakukan oleh Aji sehingga pakaian yang ia kenakan adalah pakaian sehari-hari tanpa perlengkapan untuk bertahan hidup.

Penulis memperhatikan pria-pria dewasa di sekitaran rumahnya yang kebanyakan ada tukang bangunan, kuli, supir bajaj, dan lainnya. Rata-rata sama sekali tidak memperhatikan model pakaian yang dikenakan, kebanyakan menggunakan kaos lengan pendek, celana panjang dan sandal.



Gambar 3.6. pria paruh baya
(Dokumentasi pribadi)

Penulis juga melakukan observasi langsung pada supir bajaj. Supir bajaj tidak menggunakan seragam saat bekerja berbeda dengan supir angkot. Lalu warna kulitnya lebih gelap karena bekerja di luar gedung. Supir bajaj umumnya mengenakan kaos, celana dan sandal tanpa ada aksesoris pendukung lainnya.



Gambar 3.7. Supir bajaj 1

(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.8. Supir Bajaj 2

(dokumentasi pribadi)

Penulis juga mencari referensi kaos partai yang umum dijumpai dikenakan bapak-bapak di jalanan. Umumnya desain kaos partai itu putih polos dengan aksan warna di lengan dan kerahnya dengan gambar di depan atau belakang baju.



Gambar 3.9. Kaos partai

(<https://juraganproduction.com/wp-content/uploads/2018/06/Produksi-Mei-Juni-2018-Kaos-Partai-Caleg-085228731042-18-400x650.jpeg>)

Pada gambar 3.10 bila diperhatikan kaos yang digunakan terlihat sudah lama dengan memudarnya warna baju tersebut. Lalu di gambar kedua kaos hitam dipenuhi debu sehingga terlihat bercak-bercak abu. celananya juga dikotori debu dan noda sedikit kuning pada celana bekas dari kotoran semen.



Gambar 3.10. Pekerja kasar
(dokumentasi pribadi)

Dari observasi yang dilakukan penulis memutuskan kostum pertama terdiri dari kaos lengan pendek, celana panjang, dan sandal. Penulis juga mencari referensi kotoran lumpur dikarenakan ada bencana banjir dimana setelahnya pasti jalanan tanah menjadi becek dan ada sisa lumpur dimana-mana sehingga ada noda coklat di area alas kaki dan celana.



Gambar 3.11. Baju berlumpur

(<https://cdn-image.hipwee.com/wp-content/uploads/2015/06/dsc03851-750x498.jpg>)

2. kostum bersih dan mewah

Kostum kedua Aji tampil di pertengahan film saat dia pergi ke toko baju.

Penulis mencari pakaian yang mewah dan memutuskan pakaian Aji antara mengenakan blazer atau hanya kemeja lengan panjang.



Gambar 3.12. Blazer

(<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRKUopfjpflovK9p>)

Baju yang penulis tentukan selanjutnya adalah kemeja lengan panjang sutra bermotif. Penulis juga menambahkan sabuk pinggang bermerk, kacamata hitam, dan sepatu pantofel. Kostum yang terkesan mewah ini memang disengaja untuk membuat kesan serakah pada diri Aji.

Kostum kedua ini bersih karena memang baju baru dan area toko baju tidak ada kerusakan yang cukup signifikan dan masih terlindung dalam gedung.



Gambar 3.13. Kemeja lengan panjang sutra

(<https://cdn.shopify.com/s/files/1/0020/0762/9883/products/Bright-Silk-Shirts-Men-2017>)



Gambar 3.14. Sepatu pantofel

(https://image.elevenia.co.id/g/8/6/3/3/9/5/16863395_B_V1.jpg)

Acuan motif menggunakan Batik Sidoasih yang berasal dari Yogyakarta dan Surakarta, Jawa Tengah. Sidoasih adalah gabungan dari dua kata 'sido' yang berarti terus-menerus, dan 'asih' yang berarti sayang. Batik sidoasih biasanya digunakan oleh pengantin Jawa agar pernikahan mereka penuh cinta dan kasih sayang. Penulis memutuskan untuk menggunakan motif agar kemeja terkesan ramai, ditambah motif batik

juga menambahkan unsur budaya pada film. Bila diperhatikan sekarang banyak batik yang diolah menjadi pakaian modern.



Gambar 3.15. Batik Sidoasih

(<https://www.cosmopolitan.co.id/article/read/10/2019/16415/10-motif-batik-indonesia-dan-artinya-mari-kita-pelajari>)



Gambar 3.16. Kemeja batik

(https://cdn.elevenia.co.id/g/4/7/9/9/5/3/27479953_B.jpg)

3.4.2. Acuan tokoh Kirana

3.4.2.1. Acuan Visual

1. Adyla Rafa Naura Ayu

Acuan tokoh Kirana diambil dari penyayi Adyla Rafa Naura Ayu yang berumur sama dengan tokoh yaitu 14 tahun. Pada Naura penulis menemukan persamaan dengan tokoh Aji yaitu kulit sawo matang, mata yang besar dengan lipatan kelopak mata dan rambut yang lurus. Warna mata dan rambutnya juga hitam. Naura juga mempunyai rambut yang lurus seperti Aji. Penulis juga menggunakan proporsi mata dan hidung Naura untuk diaplikasikan pada Kirana, mata bulat besar dan bentuk hidung yang kecil dan bibir sedang.



Gambar 3.17. Adyla Rafa Naura Ayu

(<https://www.wowkeren.com/display/images/photo/2020/01/27/00294031.jpg>)

2. Studi referensi foto

Tubuh anak remaja baru pubertas agak berbeda dengan yang sebelum masa pubertas, tubuhnya sudah ada terlihat perubahan pada bagian dada dan pinggul dan tinggi badan yang naik cukup pesat. Lalu struktur wajah

yang mulai terbentuk dan ukuran kepala masih terlihat sedikit besar dibanding badannya dan matanya masih lebih besar ketimbang mata orang dewasa.



Gambar 3.18. Remaja perempuan
(screenshot video dari akun instagram @kegoblogan_unfaedah)

c. Mita

Penulis menggunakan acuan tokoh Mita dari animasi 3D “Adit & Sopo Jarwo”, sebagai acuan warna fisik. Tokoh Mita adalah digambarkan dengan ciri kulit sawo matang, mata yang belo dan bentuk wajah agak bulat.



Gambar 3.19. Mita

(<http://1.bp.blogspot.com/-EMi5z1TI-Gk/VXQoC61km-I/adit7.jpg>)

Dari pengamatan referensi diatas, penulis menyimpulkan ciri-ciri yang ditemukan dan dalam tabel berikut.

Tabel 3.4. Ciri-ciri yang ditemukan

	Naura Ayu	Referensi foto	Mita
a. Karakteristik wajah	<ul style="list-style-type: none"> - Hidung tidak mancung dan kecil - Mata bulat besar dengan kelopak mata - Bibir bawah agak tebal - Wajah agak bulat 	<ul style="list-style-type: none"> - Hidung tidak mancung dan kecil - mata bulat mempunyai kelopak mata - Bibir tidak tebal - Wajah bulat 	<ul style="list-style-type: none"> - hidung tidak mancung dan kecil - mata bulat besar - Bibir tidak tebal - Wajah bulat
b. Warna kulit. rambut,	<ul style="list-style-type: none"> - Kulit sawo matang - Rambut hitam 	<ul style="list-style-type: none"> - Kulit sawo matang - Rambut hitam 	<ul style="list-style-type: none"> - Kulit sawo matang - Rambut

mata	- Mata Hitam	beruban - Mata Hitam	beruban - Mata hitam
c. Proporsti tubuh	- Tubuh ramping - payudara yang mulai terbentuk	- Tubuh ramping - payudara yang mulai terbentuk pinggul mulai sedikit melebar	-

Dari referensi-referensi ini penulis mendapatkan contoh bentuk wajah yang sudah mulai terlihat strukturnya, sehingga tidak sebulat anak kecil. Ukuran mata yang masih cukup besar dan ukuran kepala yang agak sedikit besar. Ciri yang ditemukan juga sesuai dengan studi suku Jawa yang penulis gunakan yaitu kulit sawo matang, mata bulat dengan kelopak, warna rambut dan mata yang hitam.

Untuk penggambaran proporsi badan cukup realistis sesuai studi pustaka, menyesuaikan bentuk tubuh remaja perempuan pada usia 14 tahun yaitu tubuh yang masih dalam masa pubertas, payudara yang belum sepenuhnya terbentuk, area pinggul dan bokong mulai melebar.

3.4.2.2. Acuan Kostum

Acuan untuk kostum didapat dari studi referensi visual dan telusur web.

1. Kostum kotor

Kostum pertama Kirana adalah kostum ketika Kirana baru saja sampai di mall pasca bencana 1 bulan. Sama seperti Aji kostum Kirana juga

merupakan pakaian sehari-hari. Kostum pertama terdiri dari kaos lengan pendek, celana panjang, dan sepatu kasual tanpa tali. Sama seperti tokoh Aji, pakaian pertama Kirana juga dibuat kotor dengan noda lumpur dan air kotor. Acuan baju kotor mengacu pada gambar 3.11.



Gambar 3.20. Remaja perempuan dengan pakaian kasual
(https://2.bp.blogspot.com/_90cGB2k3uCw/TRLDgy0TmI/AAAAAAAAABY/lxPFtMC Lq7E/s1600/hhhh.jpg)

Penulis memilih menggunakan sepatu dengan model tanpa tali karena tidak ribet dan cukup simpel cocok dipakai sehari-hari.



Gambar 3.21. Sepatu wakai

(<https://id-live-01.slatic.net/p/0963ec501ed5acec7521ba4dc618762e.jpg>)

2. kostum bergaya kasual dan bersih

Dari referensi yang digunakan, anak remaja gemar memakai sepatu kets yang tapaknya rata. Kemeja juga cukup wajar digunakan remaja untuk menunjung penampilannya.

Kostum kedua Kirana yang ditentukan penulis adalah kemeja lengan pendek bermotif, celana panjang, dan sepatu kets. Berbeda dengan Aji kostum yang Kirana lebih terlihat sederhana karena memang ingin ditonjolkan perbedaan sifat pada kedua tokoh ini. Aji yang serakah dan Kirana yang sederhana.



Gambar 3.22. Sepatu kets

(<https://ae01.alicdn.com/kf/HTB1fJ49SVXXXXaNXFXXq6xXFXXX1/Pop-Bagus-Bagus-Musim-Panas-Fashion-Tinggi-Meningkatkan-Sepatu-Wanita-Keren-Sepatu-Nyaman-Lace.jpg>)

Pemilihan kemeja lengan pendek untuk membuat kesan dewasa pada Kirana namun tetap bergaya kasual. Motif pada baju Kirana ialah motif bunga-bunga. Kirana juga mengenakan jepit rambut agar rambutnya rapi dan tidak menutupi wajahnya.



Gambar 3.23. Kemeja motif

(<https://cf.shopee.co.id/file/2698eef6adc9dec8a1fd09e92505b988>)

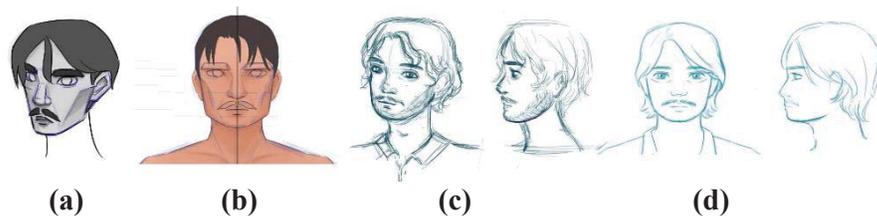
3.5. Proses Perancangan

Perancangan yang akan dibahas sesuai dengan batasan masalah adalah perancangan tokoh Aji (ayah) dan Kirana (anak) dalam dua versi penampilan yaitu kostum pertama yang kotor pasca bencana dan kostum kedua setelah berganti pakaian untuk menggambarkan perbedaan antara mereka.

3.5.1. Aji

3.5.1.1. Fisik

Awal mula tokoh Aji tidak berusia 50 tahun tetapi kisaran 35 keatas, namun setelah adanya perubahan cerita berubah juga konsep dari tokoh ayah. Tokoh ayah dikembangkan berdasarkan observasi penulis melalui referensi visual. Gaya gambar yang diterapkan merupakan gaya stylize yang agak tajam seperti polygon dari studio Dinsai (Kontorn Boonyanate). Namun gaya gambar diubah menjadi lebih halus agar lebih cocok dengan *environment* yang telah dirancang.



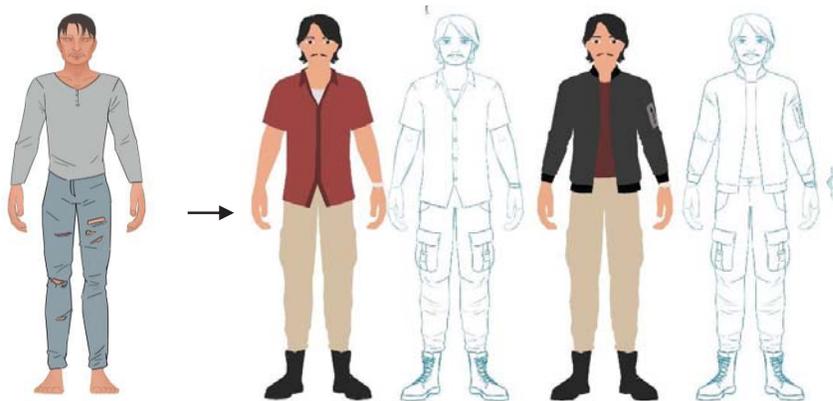
Gambar 3.24. Sketsa wajah

(Dokumentasi pribadi)

Sketsa (a) merupakan sketsa pertama dari tokoh Aji menggunakan acuan *Clone Wars* dan *Dinsai Studio*. Kemudian dirapikan menjadi sketsa (b). Pada sketsa (c) terjadi gaya gambar yang cukup berbeda, menjadi

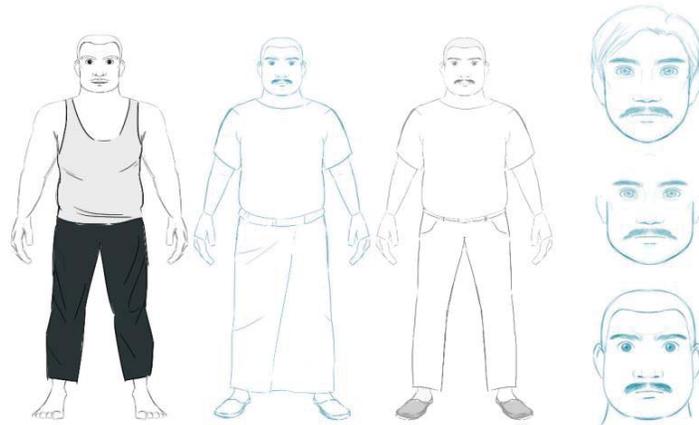
lebih halus dan realistis untuk menyesuaikan dengan environment cerita. sketsa (d) adalah pengembangan dari sketsa (c).

Perancangan sketsa yang pertama tidak terpakai dikarenakan terjadi perubahan cerita dan umur tokoh berubah agak jauh. Namun disini penulis mulai menemukan gaya gambar yang sesuai.



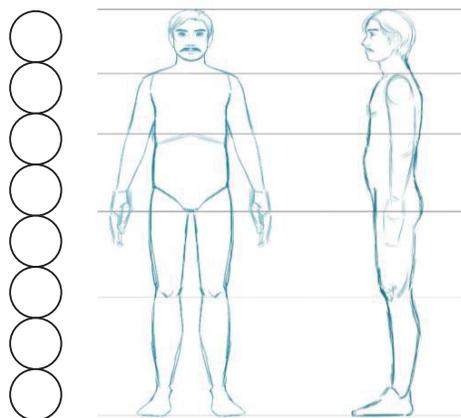
Gambar 3.25. Sketsa 1
(Dokumentasi pribadi)

Pada sketsa yang kedua, penulis mencoba melakukan pendekatan yang berbeda. Penulis menggunakan lebih bentuk dasar bulat pada perancangan dibanding sketsa sebelumnya yang kaku. Pada perancangan ini tokoh ayah dibuat gemuk dan botak juga terlihat lebih berumur. namun perancangan ini tidak digunakan karena tidak cocok dengan cerita dan pribadi Aji yang sudah dirancang.

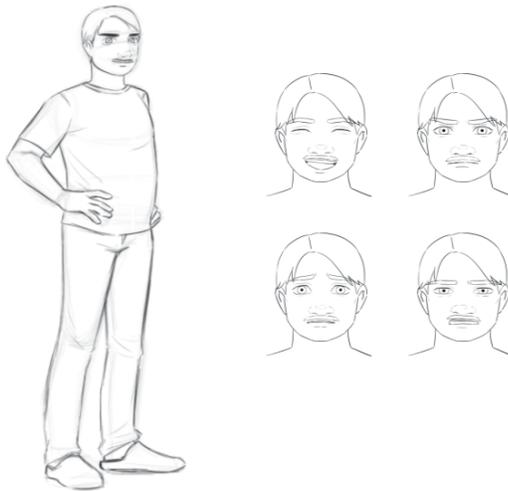


Gambar 3.26. Sketsa awal 2
(Dokumentasi pribadi)

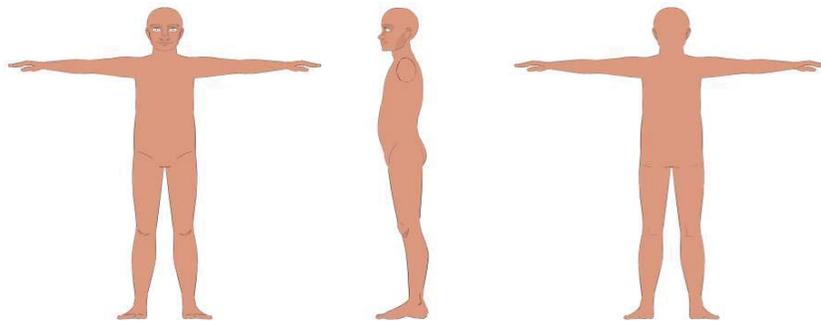
Eksplorasi terus dilakukan dan penulis mencoba menggabungkan gambar sketsa 1 dan 2 lalu didapatkan proporsi badan yang sedang, buncit dan sedikit bungkuk. Untuk wajahnya penulis memutuskan untuk membuat wajah yang agak kotak karena Aji bersifat keras kepala. Penulis juga membuat sketsa ekspresi dan gestur dari tokoh Aji yang dapat menunjukkan beberapa kepribadiannya. Penulis juga membuat *model sheet* untuk keperluan visualisasi 3D.



Gambar 3.27. Proporsi tubuh Aji
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.28. Sketsa gestur & ekspresi
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.29. Model Sheet Aji
(Dokumentasi pribadi)

3.5.1.2. Kostum dan Warna

Setelah perancangan visual dari segi tubuh sudah tidak berubah, langkah selanjutnya adalah eksplorasi busana, penulis membuat beberapa pilihan busana untuk tokoh Aji sesuai referensi dan membuat 3 pilihan pakaian yang paling sesuai untuk eksplorasi lebih jauh lagi.



Gambar 3.30. sketsa eksplorasi pakaian
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.31. Sketsa pakaian Aji
(Dokumentasi pribadi)

Penulis mengembangkan lagi bentuk wajah dan badan Aji menjadi lebih berisi dan sedikit buncit, wajah dibuat sedikit bulat tetapi masih terlihat kotak untuk menyesuaikan dengan badannya yang berisi. Warna kulit yang diterapkan juga berubah menjadi lebih gelap karena Aji bekerja diluar

lingkungan sehingga terjemur. Penulis juga menganalisa lebih jauh mengenai pakaian yang akan dikenakan Aji.

Setelah pakaian sudah ditetapkan penulis mencari warna yang tepat untuk diaplikasikan pada pakaian sesuai psikologi Aji yang sebelumnya sudah ditetapkan penulis. Pada pakaian pertama Aji mengenakan kaos putih dengan aksesoris kuning yang ada gambar logo di dada kanan. Warna kuning agar terlihat ceria namun disaat bersamaan mengartikan sisi pengecut juga pada Aji. Pakaian yang dikenakan ini sangat kotor, ada noda kuning di area ketiak karena keringat dan bercak bekas air kotor dan ada. Pada celana dan sepatu juga terdapat noda coklat bekas tanah.



Gambar 3.32. Perancangan final kostum kotor Aji
(Dokumentasi pribadi)

Pada pakaian kedua Aji menggunakan kemeja lengan panjang sutra bermotif batik Sidoasih dari Jawa tengah yang artinya kasih yang terus

menerus berwarna ungu agar kelihatan mewah. Aji juga menggunakan sabuk mewah bermerk dan sepatu pantofel juga menggantungkan kacamata hitam untuk memaksimalkan penampilan mewahnya.



Gambar 3.33. perancangan final kostum bersih Aji
(Dokumentasi pribadi)

3.5.2. Kirana

3.5.2.1. Fisik

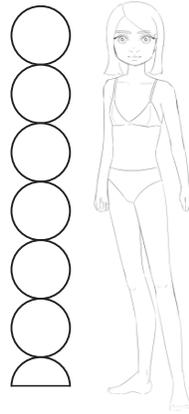
Tokoh Kirana mengalami perubahan umur sama seperti Aji, yang tadinya tokoh anak kecil berumur 8 tahun kemudian menjadi 14 tahun. Tokoh Kirana dikembangkan berdasarkan observasi melalui referensi visual. Ciri-ciri dari Kirana diambil dari ciri Aji yaitu kulit sawo matang dan mata besar dengan lipatan kelopak.

Sketsa awal Kirana, berumur 8 tahun dengan rambut sedikit bergelombang dengan jepitan rambut untuk menambah kesan feminim dan rapi. Mata yang cukup besar dibanding bagian muka lainnya untuk menambah kesan imut dan kekanakan. bentuk wajahnya sedari awal juga agak kotak.

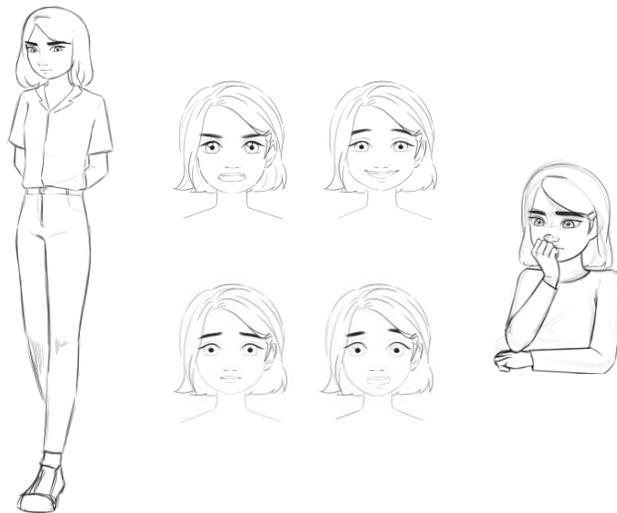


Gambar 3.34. sketsa awal Kirana
(Dokumentasi pribadi)

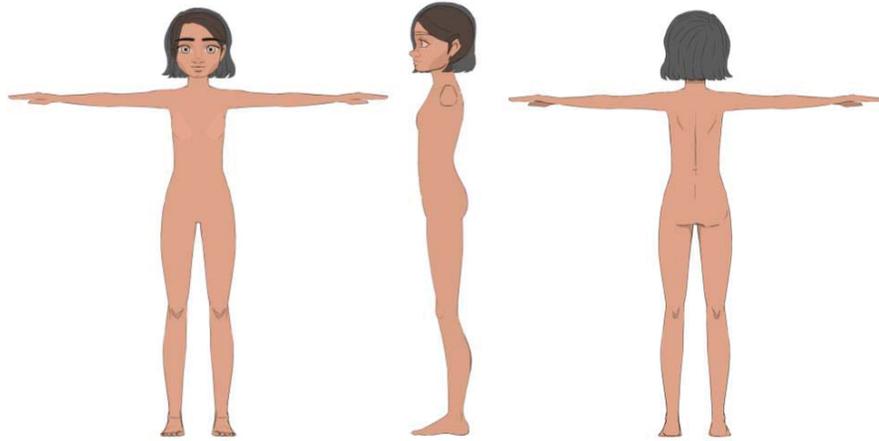
Penulis membuat sketsa baru pada tokoh Kirana, badan dibuat lebih tinggi dan karena usia 14 tahun sudah memasuki masa puber bentuk badan Kirana ada perubahan pada area dada ada tonjolan payudara. Rancangan selanjutnya merupakan rancangan pasti pada bentuk tubuh dan wajah Kirana. Penulis juga membuat sketsa ekspresi dan gestur dari tokoh Kirana yang dapat menunjukkan beberapa kepribadiannya. Penulis juga membuat *model sheet* untuk keperluan visualisasi 3D.



Gambar 3.35. Sketsa proporsi tubuh Kirana
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.36. Sketsa gestur dan ekspresi
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.37. Model sheet 1
(Dokumentasi pribadi)

3.5.2.2. Kostum dan Warna

Untuk mendapatkan kostum yang sesuai, selanjutnya penulis mencoba menggambar beberapa pilihan pakaian sesuai referensi yang sudah dipelajari. Penulis kemudian membuat 3 pilihan pakaian terbaik untuk dipelajari lebih dalam lagi.



Gambar 3.38. Sketsa eksplorasi pakaian
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.39. Sketsa pakaian Kirana
(Dokumentasi pribadi)

Sama seperti Aji tokoh Kirana mempunyai dua versi kostum juga yang kotor dan bersih. Pada pakaian pertama Kirana mengenakan kaos abu

polos. Pakaian yang dikenakan ini dibuat kotor, ada sedikit noda kuning dan area dengan warna lebih gelap di area ketiak untuk menggambarkan area basah dengan keringat dan bercak bekas air kotor. Pada celana dan sepatu juga terdapat noda-noda coklat bekas tanah yang becek.



Gambar 3.40. Perancangan final kostum kotor Kirana
(Dokumentasi pribadi)

Rancangan kostum Kirana yang bersih setelah ia berganti baju di mall adalah kemeja lengan pendek yang memberi kesan rapi dan dewasa namun tetap kelihatan kasual dengan motif bunga berwarna cerah. Lalu ia memakai sepatu kets berwarna merah. Jepitan rambut Kirana tidak berubah.



Gambar 3.41. Perancangan final kostum bersih Kirana
(Dokumentasi pribadi)