

(m)Memikirkan tentang keadilan, takdir, dan fenomena gaib.

Dari pola pikir seperti itu, anak pada usia ini mulai mengkritisi semua informasi yang didupatkannya, dan apa yang dapat terjadi karena kematian orang terdekatnya. Selain itu, mereka juga mulai dipenuhi dengan pemikiran tentang keadilan, takdir, dan fenomena gaib.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

‘Cara Anak Berduka’ merupakan judul dari proyek animasi yang dikerjakan penulis; berupa sebuah video animasi infografis, berbasis *motion graphic*. Dengan mengangkat tema mengenai *grief* pada anak, video animasi infografis ini bercerita tentang seorang anak perempuan, bernama Ema, yang mengalami *grief* karena kematian neneknya. Sehubungan dengan itu, dalam proyek animasi ini, penulis berperan dalam perancangan tokoh untuk merancang visual tokoh anak perempuan bernama Ema yang mengalami *grief*.

Tabel 5. Video Animasi Infografis ‘Cara Anak Berduka’
(Dokumentasi Pribadi)

‘Cara Anak Berduka’	
Jenis Karya	Animasi infografis
Format Karya	<i>Motion graphic</i>
Tema	<i>Grief</i> (pada anak)
Sinopsis	Berita kematian nenek menjadi sebuah hal yang tidak bisa dipercayai oleh Ema. Rasa tidak percaya yang ada dalam dirinya, membuat Ema menolak kenyataan tersebut. Seiring berjalannya waktu, menghadapi rasa kehilangan akan sosok nenek membuat Ema sedih, merasa kehilangan, rindu, dan juga marah terhadap orang-orang di sekitarnya.
Target Penonton	R13+

Konsep Karya

Mengingat peran penulis dalam proyek animasi ini adalah perancangan tokoh, maka melalui Skripsi Penciptaan ini, penulis melakukan beberapa penelitian terkait teori gaya visual *flat design*, perancangan tokoh, dan *grief* anak. Penelitian yang dilakukan kemudian menjadi acuan dan referensi untuk perancangan *3-dimensional character* dan *character sheet* Ema. *Thre-dimensional character* Ema, sebagai salah satu karya dalam Skripsi Penciptaan ini, merupakan konsep dasar tokoh Ema; berupa uraian terkait dimensi fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Di sisi lain, *character sheet* yang dihasilkan akan menjadi konsep visual tokoh Ema; meliputi: pose dan ekspresi tokoh.

Tahapan Kerja

Berperan sebagai perancang tokoh, dalam Skripsi Penciptaan ini penulis menghasilkan karya berupa konsep *3-dimensional* dan *character character sheet* Ema. Berkaitan dengan itu, untuk tahapan kerjanya, bisa dikatakan bahwa penulis sebagian besar akan berperan dalam tahap *pre-production*. Dalam hal ini, tahapan *pre-production* itu sendiri terbagi lagi menjadi:

1. Studi pustaka dan studi referensi

Berawal dari konsep video animasi infografis bergaya visual *flat design*, yang mengangkat topik mengenai *grief* pada anak, maka penulis mulai melakukan studi pustaka dan studi referensi terkait peran penulis dalam perancangan tokoh untuk proyek animasi ini. Untuk studi pustaka, penulis mengumpulkan beberapa data terkait teori gaya visual *flat design*, perancangan tokoh, dan *grief* anak; yang diambil dari beberapa sumber literatur yang ada. Di samping itu, untuk studi referensinya, data yang didapatkan merupakan hasil analisa dari wawancara dengan psikolog, referensi foto anak Indonesia, juga referensi desain tokoh dalam ilustrasi dan animasi. Semua data yang terkumpul dari studi pustaka dan studi referensi kemudian menjadi acuan atau referensi bagi penulis dalam merancang tokoh Ema; berkaitan dengan *three-dimensional character* dan visual tokohnya.

2. Perancangan *3-dimensional character* Ema

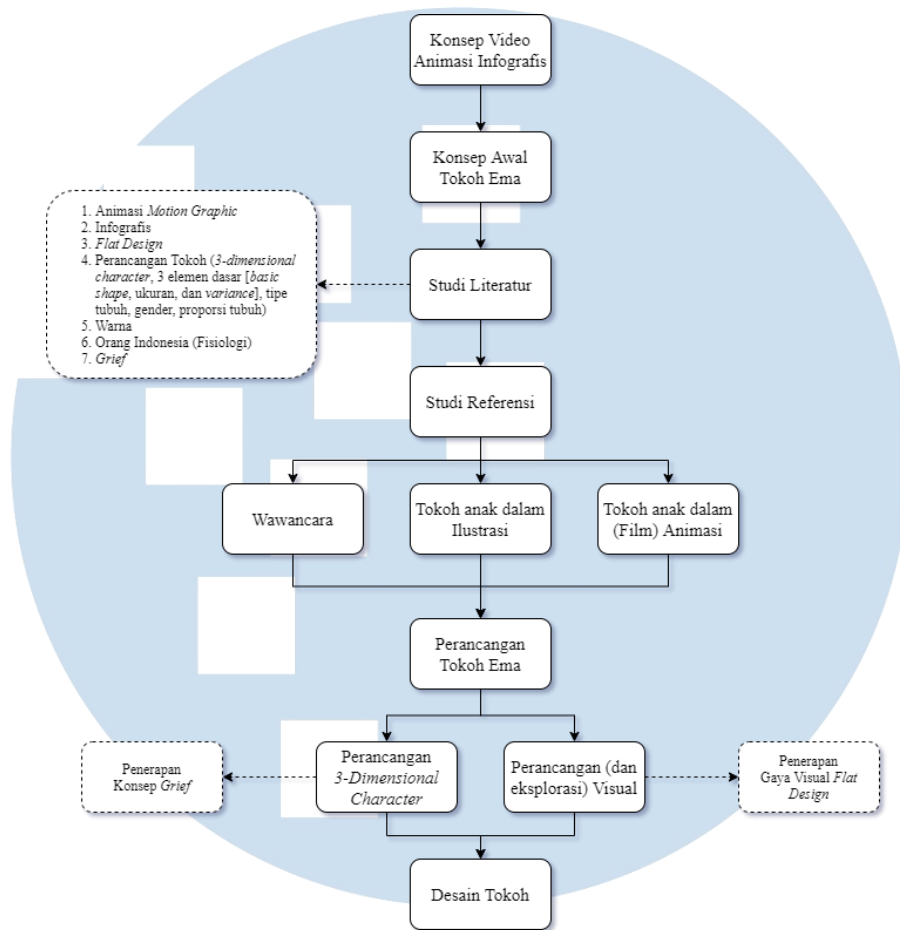
Sebagai dasar dari desain tokoh, perancangan *three-dimensional character* Ema dilakukan dengan mengacu pada data hasil studi pustaka dan studi referensi yang didapatkan; sehingga terbentuk dimensi fisiologi, sosiologi, dan psikologi tokoh. Setelah ketiga dimensi itu terbentuk, penulis melanjutkan ke tahap eksplorasi visual tokoh Ema, yang terfokus pada bentuk, proporsi, dan warna pada desain tokohnya.

3. Perancangan dan eksplorasi Visual

Didasarkan pada konsep *3-dimensional* tokoh Ema, dan juga gaya visual *flat design*, penulis melakukan beberapa tahap perancangan, dan juga eksplorasi. Perancangan atau eksplorasi pertama itu berkaitan dengan *basic shape*, yang kemudian disesuaikan dengan proporsi tubuh anak perempuan. Penyesuaian proporsi tersebut dilakukan dengan juga mempertimbangkan beberapa hal yang memengaruhinya, seperti usia dan gender tokoh. Dari desain tokoh yang dihasilkan sejauh ini, beberapa detail (seperti rambut, pakaian, rona pipi, dll.) juga ditambahkan; dengan tetap mengacu pada konsep visual *flat design* dan hasil studi referensi. Terakhir, penulis melakukan eksplorasi warna pada desain tokoh Ema.

4. Perancangan Akhir

Setelah mendapatkan desain tokoh Ema yang dirasa tepat dan cocok sesuai konsep proyek animasi dan *three-dimensional character*-nya, penulis mulai merancang desain visual akhir untuk *character sheet* Ema.



Gambar 14. Skematika Perancangan Tokoh Ema (Dokumentasi Pribadi)

Acuan/Referensi

a. Studi Referensi I: *Three-Dimensional Character* berdasarkan Wawancara

Untuk studi referensi pertama, penulis melakukan wawancara dengan psikolog sebagai narasumbernya. Data yang didapatkan dari wawancara ini akan sebagai acuan tambahan, selain data dari studi literatur, untuk membuat atau merancang *3-dimensional character* Ema, dari segi sosiologi dan psikologinya.

1) Wawancara dengan Psikolog Klinis

Wawancara dilakukan dengan Fiona V. Damanik, seorang psikolog klinis yang saat ini bekerja di salah satu perguruan tinggi swasta di Tangerang.

Beliau mengatakan bahwa pada saat ini topik mengenai *grief* pada anak (kecil) memang menjadi sorotan tersendiri di Indonesia.

Pada beberapa seminar mengenai *grief*, para psikolog (terutama psikolog anak) mengkhawatirkan *grief* yang dialami anak. Dalam hal ini, yang menjadi kekhawatiran saat ini adalah cara penyampaian tentang konsep kematian pada anak. Hal ini dikarenakan, menurut beliau, anak itu masih belum bisa memahami konsep kematian yang kompleks, di mana pola pikir anak itu sendiri masih konkrit. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa yang jadi fokus saat ini bukanlah proses *grief*-nya; di mana *grief* itu sendiri melibatkan suatu emosi yang kompleks. Misalnya, perasaan sedih dalam *grief* itu tidak berdiri sendiri, melainkan bercampur dengan emosi lainnya (seperti: kecewa, marah, menyesal, dll.).

Berkaitan dengan cara penyampaiannya, beliau mengatakan bahwa berita mengenai kematian orang terdekat biasanya akan disampaikan menggunakan kata-kata kiasan (seperti ‘pergi’), di mana itu sebenarnya merupakan cara yang kurang tepat bagi anak dalam memproses *grief*-nya. Hal ini dikarenakan oleh makna kata ‘pergi’ yang berarti akan kembali. Dalam hal ini, anak (ketika dewasanya) akan berpikir bahwa ia telah dibohongi dan menjadi sensitif pada orang yang suka berbohong, atau ia akan mengasosiasikan kata ‘pergi’ dengan makna bahwa orang tersebut akan pergi selamanya. Konsep berpikir seperti itu disebut sebagai sesuatu yang bersifat negatif, di mana hal tersebut terbentuk dari pola pikir pada saat masih kecil.

Bisa dibayangkan semua hal itu berkaitan dengan belum pahamnya anak (ketika masih kecil) akan konsep kematian yang abstrak. Oleh karena itu, dampak yang diakibatkan (dari kehilangan orang terdekat karena kematian) pada anak, tidak akan langsung kelihatan. Jadinya, saat ia (lebih) dewasa dan sudah memahami konsep kematian, kejadian seperti itu akan muncul sebagai salah satu dampak *grief*. Namun, hal ini akan berbeda jika anak sudah atau mulai memahami konsep kematian yang abstrak.

(1) Proses *Grief* pada Anak yang Belum Memahami Konsep Kematian

Grief pada anak akan berbeda tergantung situasinya, di mana ia akan dipengaruhi oleh tingkat ikatan emosional yang dimiliki dengan subjek yang meninggal tersebut. Dalam hal ini, proses *grief* yang dialami oleh anak (sebelum menginjak usia dewasa) biasanya diawali dengan rasa rindu terhadap orang yang telah meninggal. Kerinduan tersebut membuat anak terus bertanya atau mencari, bahkan bisa sampai menangis karena tidak bisa bertemu dengan orang yang telah meninggal tersebut.

Jika berbicara mengenai tahapan *grief* yang dilalui, beliau mengatakan bahwa sebenarnya ada banyak faktor yang bisa memengaruhi proses atau tahapan tersebut. Menurut beliau, selain masalah ikatan emosional, salah satu faktor penting lainnya dalam proses *grief* seseorang adalah ‘proses substitusi’. Proses substitusi merupakan proses adaptasi seseorang terhadap ‘rasa kehilangan’; di mana ia akan bervariasi, tergantung pada kedudukan subjek yang meninggal. Terkadang, seseorang bahkan dapat tersendat ketika sedang melalui ke-5 tahapan *grief*, atau proses *grief*-nya, karena disibukkan dengan proses substitusi ini. Dalam hal ini, beliau menuturkan bahwa hal ini pun juga dialami atau berlaku pada anak. Misalnya, jika yang meninggal adalah neneknya, maka anak akan sangat bergantung pada keluarga yang asih ada untuk mengisi kekosongan yang ditinggalkan nenek. Dengan kata lain, keluarga yang masih ada akan menggantikan posisi atau peran nenek dalam kehidupan anak tersebut; misalnya dalam hal mandiin, atau beri makan anak. Hal ini juga akan

Jika salah satu peran subjek yang telah meninggal itu tidak bisa digantikan, maka dalam proses ini anak bisa uring-uringan, dan berusaha mencari sosok yang telah meninggal tersebut. Selain itu, kegagalan dari sebagian proses substitusi ini juga dapat meninggalkan bekas luka, atau menimbulkan rasa curiga (dalam diri anak) terhadap orang lain. Keadaan ini akan semakin berbahaya jika konsep kematian juga tidak dipahami atau dijelaskan dengan baik.

Terkait dengan ke-5 tahapan *grief* yang ada, beliau berpendapat bahwa anak tidak akan melalui semua tahapan itu. Bisa dibayangkan, proses *grief* anak itu tertunda sampai ketika beranjak dewasa, anak baru akan memproses *grief* itu lagi. Berkaitan dengan itu, biasanya anak akan mengulangi proses tersebut dari tahap awal.

(2) Proses *Grief* pada Anak yang Sudah atau Mulai Memahami Konsep Kematian

Pada anak yang sudah/mulai memahami konsep kematian, umumnya anak akan berasumsi dan memandang kematian sebagai sesuatu yang membuatnya sakit atau merasa tidak nyaman. Biasanya ini bisa disebabkan oleh tidak ditemaninya anak dalam proses berpikir abstraknya oleh orang dewasa di sekitarnya.

Untuk proses *grief* pada anak yang mulai memahami konsep kematian, beberapa tahapan *grief* mungkin akan dilaluinya. Menurut perkiraan beliau, kemungkinan anak akan terhambat pada tahap '*anger*'. Tahapan selanjutnya, setelah *anger*, akan tertunda sampai anak sudah lebih dewasa; karena tahapan sisanya merupakan tahapan yang sifatnya kompleks. Selain itu, bagi beliau, setiap orang (termasuk anak) harus melewati semua tahapannya, tidak bisa loncat tahapan.

Terlepas dari tahapan *grief* yang ada, proses penerimaan anak terhadap rasa 'kehilangan' karena kematian akan bergantung pada kelancaran proses substitusinya. Jika lancar, biasanya anak menganggap kematian orang tersebut tidak masalah. Ia akan berfokus pada emosi rindunya. Jika tidak lancar, maka anak akan merasa terganggu.

2) Kesimpulan Wawancara

Dari data yang terkumpul, penulis dapat menyimpulkan bahwa *grief* juga bisa dirasakan oleh anak, walaupun cara mereka merespon terhadap *grief* akan sangat berbeda dengan orang dewasa pada umumnya. Hal ini dikarenakan faktor perkembangan anak yang terkait dengan tingkat pemahaman anak akan konsep kematian yang abstrak, dan juga kemampuan

anak untuk berpikir secara abstrak. Berkaitan dengan itu, orang di sekitar anak perlu membantu dalam proses substitusi untuk mengatasi rasa kehilangannya, dan juga menemani anak dalam cara berpikir abstraknya. Hal tersebut perlu dilakukan agar anak dapat melalui proses *grief*-nya dengan lancar.

Untuk anak yang mulai memahami konsep kematian dan merasakan beberapa emosi kompleks, kemungkinan dapat mulai melewati beberapa tahapan *grief* yang ada. Untuk tahapan *grief* yang dilalui tersebut, ada kemungkinan anak akan berhenti sampai tahap *anger*. Dalam prosesnya, anak akan merespon rasa kehilangan tersebut; walaupun kadang tidak langsung kelihatan. Respon tersebut dapat bervariasi, tergantung pada ikatan yang dimiliki anak dengan orang yang telah meninggal. Jika mempunyai ikatan emosional yang kuat, anak yang ditinggalkan akan merasakan kerinduan terhadap orang yang telah meninggal. Berawal dari rasa rindu tersebut, anak akan mulai mencari dan mempertanyakan keberadaan orang tersebut.

b. Studi Referensi II: Visual Tokoh

Dalam studi referensi visual, dengan mengacu pada rancangan *3-dimensional character* Ema, penulis mengumpulkan beberapa referensi visual dari foto anak Indonesia, serta tokoh anak dalam ilustrasi dan animasi. Hasil dari studi referensi visual ini akan penulis gunakan sebagai referensi dalam pengaplikasian teori-teori yang telah diperoleh dari studi literatur sebelumnya, untuk merancang tokoh Ema secara visual.

(1) Foto Anak Perempuan Indonesia

Untuk merancang visual tokoh Ema, yang merupakan anak Indonesia, penulis menggunakan foto anak perempuan Indonesia sebagai referensi fisiologi tokoh. Pada fotonya (yaitu gambar 15), terlihat anak perempuan tersebut memiliki mata yang besar, dan juga rambut berwarna hitam yang sedikit bergelombang. Selain itu, dari pakainnya, terlihat anak tersebut mengenakan baju kaos

berlengan pendek dan celana pendek; yang terkesan santai dan nyaman untuk dipakai saat beraktivitas di dalam rumah.



Gambar 15. Foto Anak Perempuan Indonesia
(Sumber: [instagram.com/farashakila2015](https://www.instagram.com/farashakila2015))

Berkaitan dengan pakaian anak, penulis mencoba untuk mengambil beberapa referensi lainnya dari foto anak perempuan yang menjadi model untuk pakaian anak. Dari beberapa foto model pakaian anak perempuan yang penulis temukan, dapat terlihat bahwa baju kaos anak biasanya memiliki 1 warna dasar yang dominan, dengan penambahan beberapa bentuk sederhana sebagai aksennya. Bentuk tersebut dapat berupa tulisan, garis, bunga, bentuk hati, dsb.



Gambar 16. Pakaian Anak
(Sumber: [google.com](https://www.google.com))

(2) Tokoh anak dalam animasi ‘*Umbrella*’

Terinspirasi dari kisah nyata, animasi pendek berjudul ‘*Umbrella*’ menceritakan tentang seorang anak laki-laki, bernama Joseph, yang tinggal di sebuah panti asuhan, dan mempunyai mimpi untuk memiliki sebuah payung berwarna kuning. Cerita bergulir ketika pertemuannya dengan seorang anak perempuan yang datang dengan payung kuning, di mana kemudian hal itu membangkitkan kenangan lamanya (Stratostrom, n.d.).



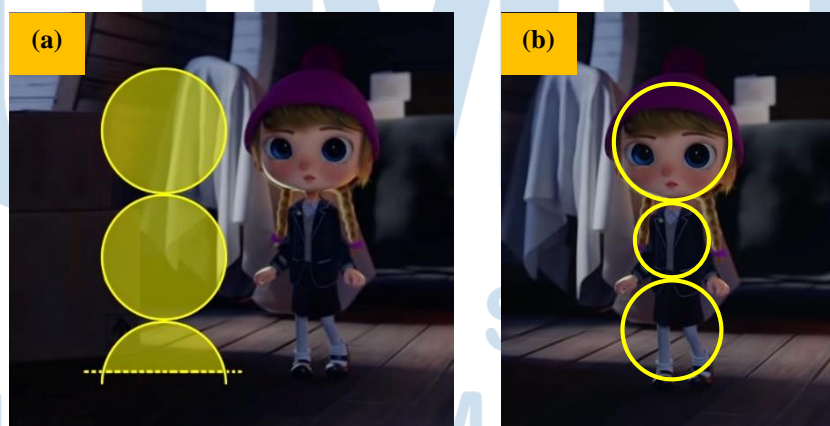
Gambar 17. Tokoh Joseph dan Anak Perempuan dalam Animasi ‘*Umbrella*’
(Stratostrom, n.d.)

Secara garis besar, tokoh anak dalam animasi ‘*Umbrella*’ digambarkan dengan tubuh yang lebih kecil dibandingkan dengan ukuran kepalanya; di mana tubuh tokoh anak tersebut juga terlihat ramping atau kurus. Dengan penggambaran seperti itu, penulis menyimpulkan bahwa berdasarkan tipe tubuhnya, tokoh anak itu termasuk ke dalam tipe tubuh *ectomorph*. Dalam hal ini, seperti yang dikatakan oleh Sheldon (seperti yang dikutip dalam Richmond et al., 2012), dengan tipe tubuh *ectomorph*, tokoh tersebut terkesan lemah secara fisik (hal. 29). Kesan tersebut juga dapat terlihat dari proporsi tubuh tokoh yang terlihat jauh lebih kecil dan pendek dari tokoh orang dewasa yang ada dalam animasi ini. Namun, terlepas dari ukuran tubuhnya yang kecil, tokoh anak, dalam beberapa adegan animasinya (seperti pada gambar 18), tetap dapat menjadi fokus dalam *shot* filmnya; dengan ukuran kepala yang lebih besar.



Gambar 18. Perbandingan Visualisasi Tokoh Anak (Joseph) dengan Tokoh Dewasa (Ayah Joseph) dalam Animasi ‘*Umbrella*’
(Hilario & Pece, 2021)

Selain tipe tubuh, penulis juga memilih tokoh anak dalam animasi ‘*Umbrella*’ sebagai referensi penerapan variasi ukuran pada desain tokoh anak. Jika diperhatikan (pada gambar 19), dengan proporsi $2\frac{1}{2}$ kepala, tokoh anak perempuan ini memiliki variasi rasio atau ukuran tubuh yang janggal; dengan urutan: besar – kecil – sedang. Walaupun pemosisian variasi ukuran pada proporsi tubuh tersebut terkesan janggal, Brancroft (2006) mengatakan bahwa itu merupakan hal yang biasa diterapkan dalam mendesain tokoh anak; di mana permainan ukuran tersebut membuat tokoh terlihat lebih menarik dan dinamis.

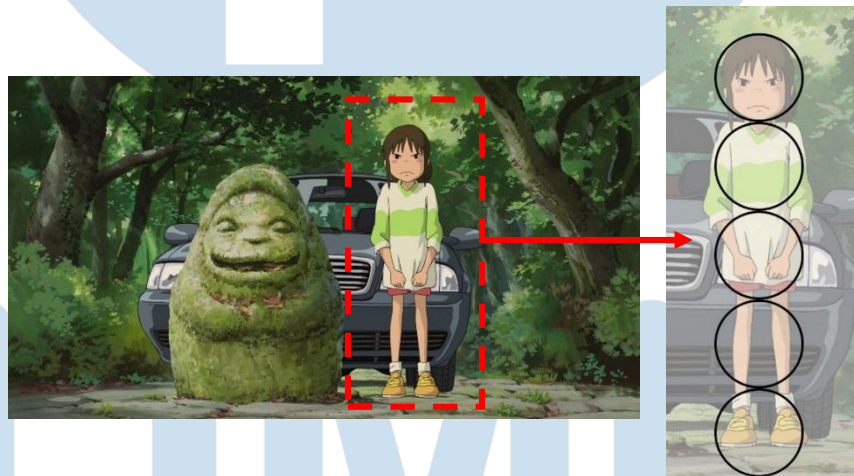


Gambar 19. Proporsi (a) dan Penerapan Variasi Ukuran (b) pada Desain Tokoh Anak (Perempuan) dalam Animasi ‘*Umbrella*’
(Hilario & Pece, 2021)

(3) Tokoh anak perempuan dalam film animasi ‘*Spirited Away*’

Spirited Away merupakan salah satu film animasi karya Hayao Miyazaki. Film animasi ini menceritakan kisah seorang anak perempuan, bernama Chihiro, yang masuk ke dunia magis; di mana dunia magis tersebut dikuasai oleh seorang penyihir (Netflix Indonesia, n.d.).

Chihiro Ogino sendiri merupakan tokoh anak perempuan yang berumur 10 tahun (IMDb, n.d.). Memiliki rentang umur yang tidak jauh, maka penulis menggunakan tokoh Chihiro sebagai referensi visual untuk proporsi tinggi tubuh tokoh Ema (yang berumur 9 tahun). Berkaitan dengan itu, dengan menggunakan ukuran tinggi kepalanya sebagai satuan tingginya, dapat diketahui bahwa tokoh Chihiro itu mempunyai tinggi sekitar $4\frac{1}{2}$ kepala. Hal ini sesuai dengan Sloan (2015) yang mengatakan bahwa tinggi tokoh anak (*younger children*) biasanya sekitar 5 kepala (hal. 5).



Gambar 20. Proporsi Tubuh Tokoh Chihiro dalam Animasi ‘*Spirited Away*’
(Sumber: https://ghibli.fandom.com/wiki/Spirited_Away)

(4) Tokoh anak perempuan dalam ilustrasi

‘*The Shadow & The Star*’ merupakan sebuah buku bergambar hasil kolaborasi Kathrin Honesta (sebagai ilustrator) dengan Kay Jen Ong (sebagai penulis). Bertemakan *loneliness*, buku ini bercerita mengenai bagaimana seseorang mengatasi kegelapan yang kadang terlihat semakin jelas (*stark*) atau kontras pada masa natal (Honesta & Ong, 2016).



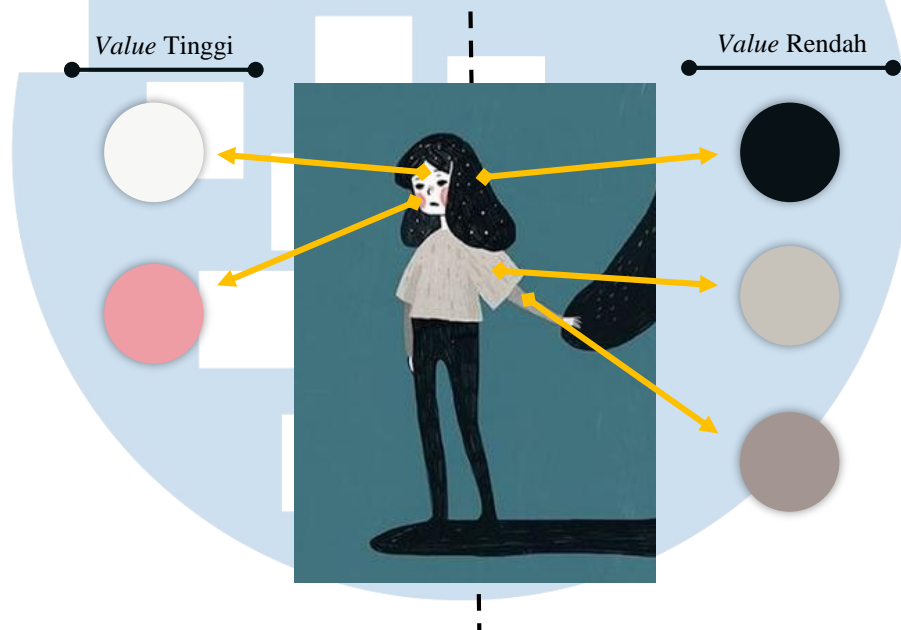
Gambar 21. Tokoh Anak Perempuan dalam Buku Bergambar
(Honest & Ong, 2016)

Seorang anak perempuan (seperti pada gambar 21), sebagai salah satu tokoh dalam buku cerita tersebut, digambarkan dengan gaya gambar yang sederhana, namun tetap dapat mengekspresikan perasaan tokoh dalam cerita dengan baik. Di samping itu, selain desainnya yang sederhana, dapat terlihat bahwa warna yang digunakan pada tokoh juga mempunyai makna tersendiri yang mendukung cerita dan/atau karakter tokoh tersebut. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Tillman (2019), di mana warna dapat bercerita banyak tentang tokoh, dan juga kisah yang dimilikinya (hal. 91). Oleh karena itu, penulis menggunakan tokoh (anak) perempuan sebagai referensi dalam perancangan visualisasi tokoh Ema, dari segi penggunaan warna pada desainnya yang sederhana.

Secara keseluruhan, dari segi warnanya, dapat dikatakan bahwa ilustrasi ini didominasi dengan warna bersaturasi rendah. Menurut penulis, hal ini berhubungan dengan sebagian kisah cerita yang tidak ceria; atau terkesan sedikit sedih. Selain itu, Sloan (2015) juga mengatakan bahwa penggunaan warna dengan saturasi rendah dapat menciptakan kesan yang lebih realistis.

Di sisi lain, terlepas dari penggunaan warna bersaturasi rendah, pada desain tokohnya juga dapat terlihat adanya penggunaan warna dengan *value* yang rendah. Dalam hal ini, warna dengan *value* yang rendah tampak pada

warna hitam (yang mendominasi), dan juga abu-abu; seperti pada rambut dan pakaian tokoh. Dengan penggunaan warna hitam yang dominan, tokoh anak perempuan tersebut kemudian terkesan didominasi oleh rasa takut dari dalam dirinya. Hal ini seperti perkataan Tillman (2019) mengenai hitam yang melambangkan rasa takut.



Gambar 22. Warna pada Desain Tokoh Anak Perempuan dalam Ilustrasi (Honest & Ong, 2016)

Masih berkaitan dengan warna tokoh, walaupun warna dengan *value* yang rendah dapat terlihat pada hampir seluruh bagian tubuh tokoh, ada sedikit warna dengan *value* tinggi yang terlihat pada wajah tokoh. Warna dengan *value* tinggi tersebut adalah warna pink, juga putih. Jika dikaitkan dengan makna warna, Sloan (2015) mengatakan bahwa penggunaan warna dengan *value* tinggi dan saturasi rendah dapat membuat tokoh terlihat polos dan *delicate*. Di samping itu, warna pink (sebagai aksan pada rona pipi tokoh) juga bisa diartikan sebagai tanda keberanian dan tenaga untuk hidup (Tillman, 2019, hal. 112).

(5) Tokoh perempuan dalam video animasi infografis ‘*What are You doing with Your Life? The Tail End*’

Kurzgesagt merupakan sebuah studio animasi dan *design agency*, yang berasal dari Munich, Jerman (Kurzgesagt, n.d.). Dalam hal ini, ‘*What are You doing*

with Your Life? The Tail End merupakan salah satu video animasi infografis hasil produksinya, yang bercerita tentang tahap atau proses perjalanan hidup manusia. Lebih tepatnya, video ini mengajak orang untuk melihat kehidupannya dari perspektif lain, sehingga bisa mencari tahu apa yang ingin dilakukan dalam atau dengan kehidupannya, dan bagaimana cara menghabiskan atau mempergunakan waktu yang ada (Kurzgesagt - In a Nutshell, 2021).



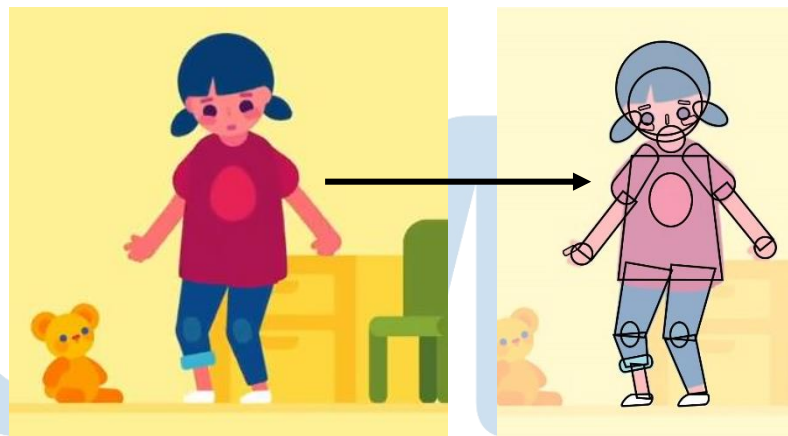
Gambar 23. Video Animasi Infografis '*What are You doing with Your Life? The Tail End*' (Kurzgesagt - In a Nutshell, 2021)

Seperti kebanyakan animasi infografis lainnya, visualisasi dari informasi atau pesan yang disampaikan dalam video ini juga menggunakan gaya visual *flat design*. Hal itu bisa dilihat dari bentuk visualisasinya yang sederhana, dan penggunaan warna datar atau *solid color* pada desainnya. Sehubungan dengan itu, penerapan gaya visual *flat design* pada tokoh dalam video ini kemudian menjadi referensi penulis untuk merancang visualisasi tokoh Ema yang juga bergaya visual *flat design*. Dalam hal ini, tokoh yang dijadikan referensi penulis adalah tokoh (anak) perempuan.



Gambar 24. Tokoh Anak Perempuan dalam Video Animasi Infografis 'What are You doing with Your Life? The Tail End'
(Kurzgesagt - In a Nutshell, 2021)

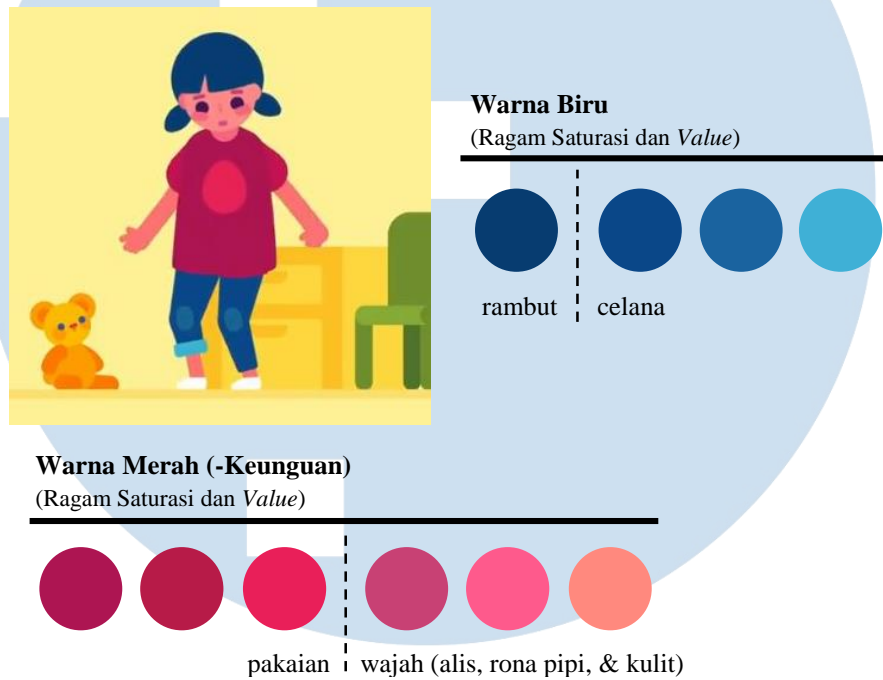
Anindita & Riyanti (2016) menuturkan bahwa prinsip minimalis dari *flat design* dapat terlihat pada penyederhanaan desain dari bentuk aslinya (hal. 9). Berkaitan dengan itu, jika dilihat dari desainnya, dapat dikatakan bahwa tokoh anak perempuan tersebut didesain dengan bentuk yang sederhana, tanpa adanya penambahan detail, seperti: kerutan pada baju/celana, tekstur, dsb. Dengan visualisasi bentuknya yang sederhana, dapat terlihat beberapa bentuk geometris yang mendasari desain tokoh; seperti pada gambar 25.



Gambar 25. Penyederhanaan Bentuk pada Desain Tokoh Anak Perempuan
(Kurzgesagt - In a Nutshell, 2021)

Selain penyederhanaan bentuknya, penggunaan *solid color* juga dapat dikatakan sebagai ciri khas lainnya dari *flat design*. Hal ini mengacu pada perkataan Anindita & Riyanti (2016) terkait *flat design* yang, dengan konsep minimalisnya, berfokus pada penggunaan *solid color* (hal. 9). Berkaitan dengan

itu, penggunaan *solid color* pada desain tokoh anak perempuan ini dapat dilihat dari tidak adanya gradasi warna dalam 1 bentuk atau bidang. Dikarenakan hal tersebut, batas dari tiap bidangnya juga dapat terlihat dengan jelas, walaupun tidak menggunakan *outliner*.



Gambar 26. Penggunaan *Solid Color* dalam Desain Tokoh Anak Perempuan
(Kurzgesagt - In a Nutshell, 2021)

Selain itu, jika diperhatikan secara keseluruhan, warna yang digunakan dalam desain tokohnya terdiri dari 2 warna, yaitu merah (-keunguan) dan biru. Walaupun begitu, hal ini wajar dalam *flat design*, di mana Fauzia et al. (2016) mengatakan bahwa biasanya *flat design* mengkombinasikan 1-3 warna yang *solid* (hal. 151). Dalam konteks ini, walaupun hanya ada 2 warna, beberapa bidangnya masih bisa dibedakan, seperti pada pakaiannya (di mana bisa dibedakan antara kain dasar baju/celana dengan aksan lingkarannya). Berkaitan dengan itu, untuk membedakan beberapa bidang pada bagian yang sama tersebut, digunakan warna yang kurang lebih sama, namun berbeda tingkat saturasi dan/atau *value*-nya.

Proses Perancangan

Perancangan tokoh Ema dilakukan berdasarkan data yang terkumpul dari studi pustaka dan studi referensi. Dalam hal ini, data tersebut penulis gunakan sebagai referensi dan acuan dalam pembuatan konsep *3-dimensional character*, dan juga perancangan visual tokoh Ema.

a. Perancangan *Three-Dimensional Character* Ema

Proses perancangan *3-dimensional character* Ema dilakukan dengan mengacu pada data-data hasil studi pustaka dan studi referensi yang telah dilakukan sebelumnya.

(1) Fisiologi

Berangkat dari tema proyek animasi, yaitu mengenai *grief* anak, penulis merancang tokoh anak perempuan, bernama Ema. Mengingat konsep Ema sebagai seorang anak, penulis menentukan umur Ema dengan mempertimbangkan sistem penggolongan umur, dan data terkait *grief* anak. Menurut sistem penggolongan umur milik Departemen Kesehatan RI (seperti yang dikutip dalam Al Amin & Juniati, 2017), anak adalah mereka yang memiliki rentang usia 5-11 tahun (hal. 34). Di sisi lain, dari hasil studi literatur dan referensi, penulis menyimpulkan bahwa anak dengan rentang usia 8-10 tahun, kemungkinan sudah mulai mengerti konsep kematian yang abstrak, serta mulai memproses *grief*-nya. Oleh karena itu, penulis memutuskan usia tokoh Ema, sebagai seorang anak yang mulai memahami konsep kematian dan mulai memproses *grief*-nya, adalah 9 tahun.

Berpatokan pada umurnya, penulis kemudian menentukan tinggi dan berat badan Ema yang didasarkan pada ukuran rata-rata tinggi dan berat badan anak Indonesia. Berdasarkan data dari Riset Kesehatan Dasar (RKD) tahun 2013, untuk anak-anak dengan rentang usia 7-9 tahun itu biasanya mempunyai tinggi badan (TB) 123,8 cm dan berat badan (BB) 25kg. Angka tersebut didasarkan pada ukuran rata-rata tinggi dan berat badan anak, baik itu laki-laki maupun perempuan (Muljati et al., 2016, hal. 141). Sehubungan

dengan itu, tokoh Ema dirancang dengan tinggi 126,5 cm, dan berat badannya 29kg.

Untuk ciri fisiknya, mengingat Ema merupakan anak Indonesia, ia mempunyai: rambut berwarna hitam, kulit kuning langsung, dan mata yang besar. Di sisi lain, sehari-harinya, Ema yang menghabiskan waktu di rumah sering memakai pakaian santai, berupa baju kaos berlengan pendek dan celana pendek.

(2) Sosiologi

Ema merupakan seorang anak perempuan berkebangsaan Indonesia, yang tinggal di salah satu kota besar di Indonesia. Sedari kecil, ia yang merupakan anak tunggal, tinggal bersama dengan ayah, ibu, dan neneknya; di sebuah rumah 2 lantai. Seperti kebanyakan anak seusianya, Ema menghabiskan sebagian waktunya untuk belajar dan bermain dengan teman sekolahnya. Di luar itu, ia menemani neneknya di rumah ketika kedua orang tuanya sedang sibuk bekerja di kantor. Hal ini membuat Ema lebih banyak menghabiskan waktu dengan neneknya.

Kedekatan Ema dengan nenek terlihat melalui waktu yang dihabiskan bersama. Setiap pagi, ketika Ema keluar dari kamarnya, ia bisa mencium wangi masakan buatan nenek dan ibunya. Saat santai di rumah, Ema biasanya akan menonton film kartun bersama dengan nenek. Ada juga saat di mana Ema mengerjakan tugas, sambil sesekali memerhatikan nenek yang sibuk di dapur.

(3) Psikologi

Ema adalah anak yang polos, sopan, penurut, dan sangat perhatian pada orang-orang di sekitarnya. Walaupun terkadang ia terlihat mandiri dalam hal belajar dan mengerjakan tugas sekolahnya, Ema bisa menjadi anak yang manja pada orang tua dan neneknya. Dalam hal ini, Ema juga bisa menjadi seseorang yang sangat terbuka pada orang terdekatnya, namun pemalu di hadapan orang asing atau yang tidak terlalu dekat dengannya.

Ketika Ema mendengar berita kematian neneknya, di usianya yang 9 tahun, ia sempat tidak percaya dengan hal itu. Ema memilih untuk

melakukan kegiatannya seperti biasa, di mana hal ini sedikit membuatnya melupakan hal tersebut sementara. Namun, rasa kehilangan akan sosok nenek yang biasanya hadir dalam kehidupannya, membuat Ema mulai merasa terganggu dan sulit tidur. Ema mulai merasa takut akan kembali kehilangan orang yang disayangnya. Rasa takut tersebut mulai hadir dalam bentuk mimpi buruk, sehingga terkadang Ema minta orang tuanya untuk menemaninya saat tidur.

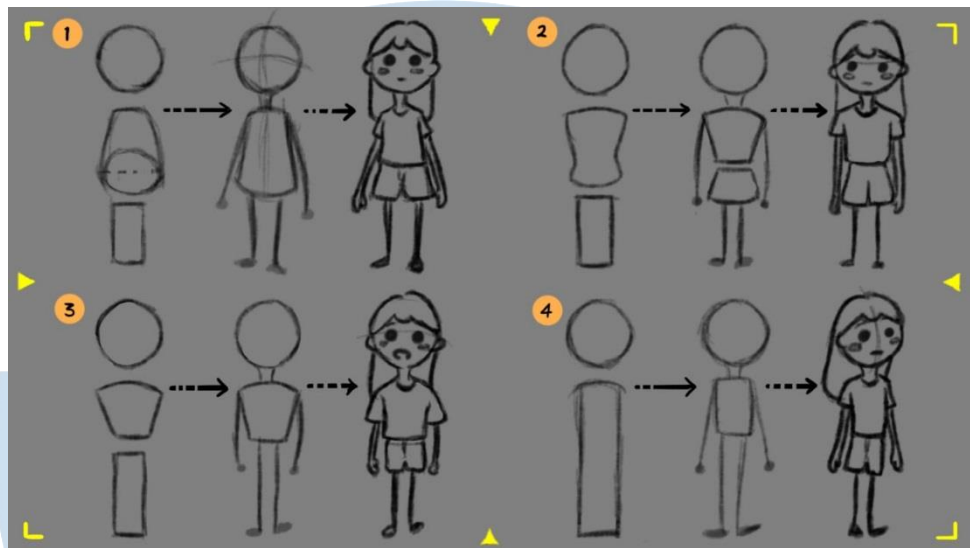
b. Perancangan Visualisasi Tokoh Ema

Perancangan visual tokoh Ema terbagi menjadi beberapa tahapan (yang juga meliputi proses eksplorasi), yaitu:

(1) Tipe Tubuh dan *Basic Shape*

Perancangan visualisasi tokoh Ema diawali dengan merancang tipe tubuh dan *basic shape*-nya. Dalam hal ini, selain data hasil studi literatur dan studi referensi yang ada, penulis juga mempertimbangkan konsep *3-dimensional character* Ema yang telah dirancang sebelumnya. Hal ini mengingat Egri (1960) yang pernah menyebutkan *3-dimensional character* sebagai faktor penting untuk merancang tokoh yang hidup dalam sebuah cerita. Berkaitan dengan itu, dari konsep *3-dimensional character* yang telah dibuat sebelumnya, tokoh Ema merupakan seorang anak perempuan, di mana ia terkesan lebih lemah secara fisik dari pada orang dewasa. Oleh karena itu, penulis merancang tubuh tokoh Ema dengan tipe tubuh *ectomorph*.

Walaupun mempunyai tipe tubuh *ectomorph*, yang dengan kata lain identik dengan bentuk kotak (Richmond et al., 2012), penulis merasa perlu untuk mengeksplorasi bentuk dasar tokoh Ema lebih jauh. Hal ini juga dilatarbelakangi oleh perkataan Bancroft (2006), di mana beberapa bentuk dasar (*basic shapes*) dapat dikombinasikan untuk membuat tokoh terkesan lebih kompleks (hal. 28-29). Oleh karena itu, dalam proses eksplorasi ini, penulis mencoba untuk mengkombinasikan beberapa bentuk dasar lainnya (seperti yang terlihat pada gambar 27).



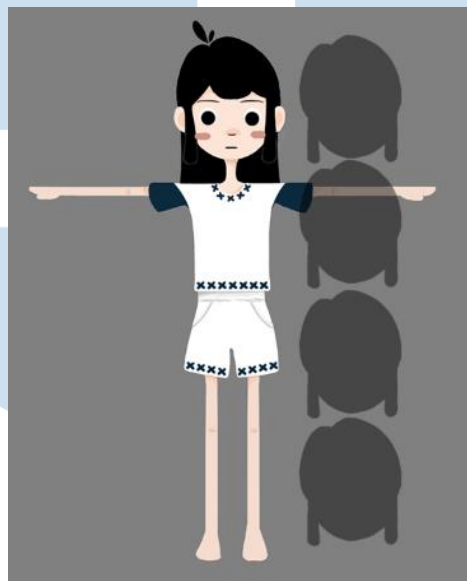
Gambar 27. Eksplorasi Visual Tokoh Ema: Tipe Tubuh dan *Basic Shape* (Dokumentasi Pribadi)

Dari proses eksplorasi tersebut, penulis melihat bahwa desain nomor 1 lebih mengesankan tokoh anak yang jaim atau iseng, dan suka bermain-main, yang mana kurang sesuai dengan konsep *3-dimensional character* Ema. Sedangkan, untuk desain nomor 2 dan 3, tokoh Ema menjadi lebih terkesan sebagai anak yang penuh percaya diri atau mendominasi; dengan bahunya yang lebar. Oleh karena itu, penulis akhirnya memilih merasa desain nomor 4, di mana secara *basic shape*-nya, lebih mencerminkan sifat tokoh Ema yang pemalu. Hal ini sesuai dengan makna dari bentuk dasar kotak yang dikatakan oleh Richmond et al. (2012); di mana ini juga berkaitan dengan tipe tubuh *ectomorph* (hal. 32).

Di sisi lain, mengingat ia juga merupakan karakter anak, maka penulis menggunakan bentuk lingkaran sebagai *basic shape* kepala tokoh. Hal ini mengingat wajah yang bulat (Sloan, 2015) atau bentuk lingkaran (Bancroft, 2006) biasanya dimiliki atau diterapkan pada desain tokoh anak. Terlepas dari itu, bentuk lingkaran pada desain tokoh juga dimaksudkan untuk menggambarkan sifat kanak-kanak yang polos dan sikap tokoh Ema yang sopan.

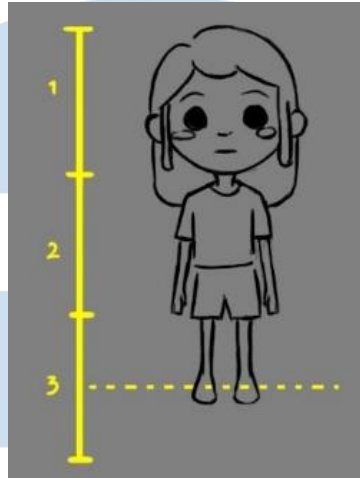
(2) Proporsi Tubuh

Terkait dengan proporsi tubuh, pada awalnya tokoh Ema dirancang dengan tinggi 4 kepala. Namun, setelah melakukan studi pusaka dan studi referensi lebih dalam, penulis kemudian mencoba untuk melakukan beberapa eksplorasi terkait proporsi tubuhnya. Hal ini dimaksudkan untuk menemukan kemungkinan lainnya, terkait ukuran proporsi tubuh yang lebih bisa menggambarkan tokoh Ema sebagai anak perempuan.



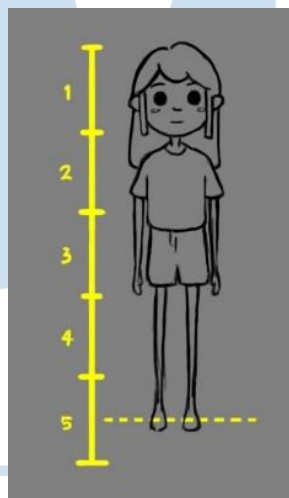
Gambar 28. Proporsi Awal Tokoh Ema
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk eksplorasi pertamanya, penulis menggunakan proporsi tubuh tokoh anak dalam animasi '*Umbrella*' sebagai referensinya. Dalam hal ini, dari desain tersebut dapat terlihat kesan tokohnya yang seperti anak-anak. Akan tetapi, tokoh Ema juga jadi terkesan terlalu imut. Hal ini dirasa kurang cocok untuk menunjukkan tokoh Ema yang sedang berduka. Oleh karena itu, penulis kemudian melakukan eksplorasi kedua untuk proporsi tubuh tokoh Ema.



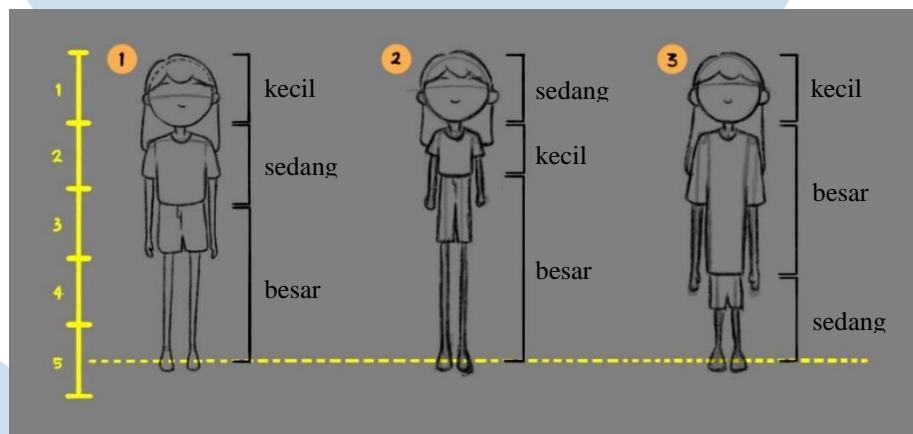
Gambar 29. Eksplorasi Pertama Proporsi Tubuh Tokoh Ema
(Dokumentasi Pribadi)

Pada eksplorasi kedua, penulis menggunakan tokoh Chihiro (dari animasi '*Spirited Away*' sebagai referensinya. Chihiro yang merupakan anak perempuan berumur 10 tahun, didesain dengan tinggi $4\frac{1}{2}$ kepala. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Sloan (2015), di mana tokoh anak-anak mempunyai tinggi sekitar 5 kepala. Berkaitan dengan itu, mengingat tokoh Ema yang rentang usianya tidak jauh dari Chihiro, maka penulis merancang tokoh Ema (9 tahun) dengan tinggi $4\frac{1}{2}$ kepala, seperti yang terlihat pada gambar 30.



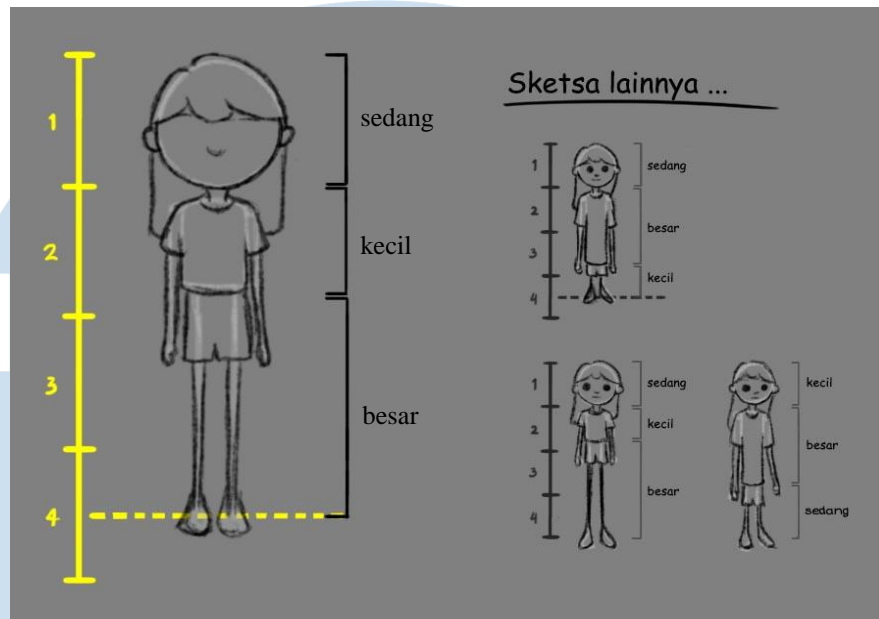
Gambar 30. Eksplorasi Kedua Proporsi Tubuh Tokoh Ema
(Dokumentasi Pribadi)

Dari proporsi tersebut (dengan tinggi $4\frac{1}{2}$ kepala), penulis kemudian menerapkan permainan rasio tubuh, dengan mencoba beragam urutan variasi ukurannya. Hal ini dilatarbelakangi dengan perkataan Bancroft (2006) terkait perancangan visualisasi tokoh anak, di mana permainan atau variasi rasio tubuh menjadi elemen yang penting (hal. 97). Penerapan atau penggunaan permainan rasio yang janggal tersebut juga dapat terlihat pada tokoh anak dalam animasi ‘*Umbrella*’; yang menjadi salah satu referensi visual penulis. Sehubungan dengan itu, ada 3 variasi rasio tubuh yang kemudian penulis buat. Seperti yang terlihat pada gambar 31, desain nomor 1 merupakan desain dasar penulis, tanpa adanya permainan rasio yang janggal. Sementara itu, desain nomor 2 dan 3 merupakan desain yang mempunyai permainan rasio yang janggal.



Gambar 31. Eksplorasi Pertama Rasio Tubuh Tokoh Ema (dengan Proporsi $4\frac{1}{2}$ kepala)
(Dokumentasi Pribadi)

Akan tetapi, dari ketiga desain hasil eksplorasi variasi rasionya, penulis merasa bahwa variasi rasio tubuh yang seperti ini tidak cocok untuk diterapkan pada desain tokoh anak dengan proporsi $4\frac{1}{2}$ kepala. Oleh karena itu, penulis kemudian mencoba untuk menerapkan variasi rasio ini pada desain tokoh anak dengan tinggi $3\frac{1}{2}$ kepala. Ukuran tinggi $3\frac{1}{2}$ kepala ini didasarkan pada studi pustaka yang dilakukan penulis sebelumnya, di mana menurut Bancroft (2006), tokoh anak biasanya memiliki tinggi $3\frac{1}{2}$ kepala (hal. 101).

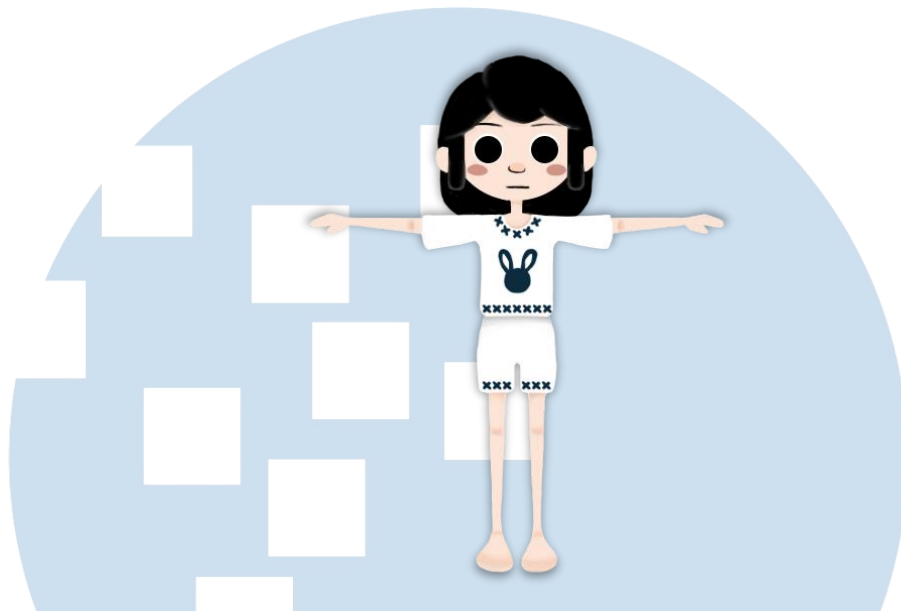


Gambar 32. Eksplorasi Kedua Rasio Tubuh Tokoh Ema (dengan Proporsi $3\frac{1}{2}$ kepala)
(Dokumentasi Pribadi)

Dari beberapa eksplorasinya, akhirnya penulis memilih rancangan tokoh yang ukurannya divariasikan dengan urutan: sedang – kecil – besar. Menurut penulis, variasi ukuran atau rasio tersebut cocok untuk diterapkan pada desain tokoh Ema yang mempunyai tinggi $3\frac{1}{2}$ kepala; dibandingkan dengan variasi lainnya (yang terlihat pada gambar 32).

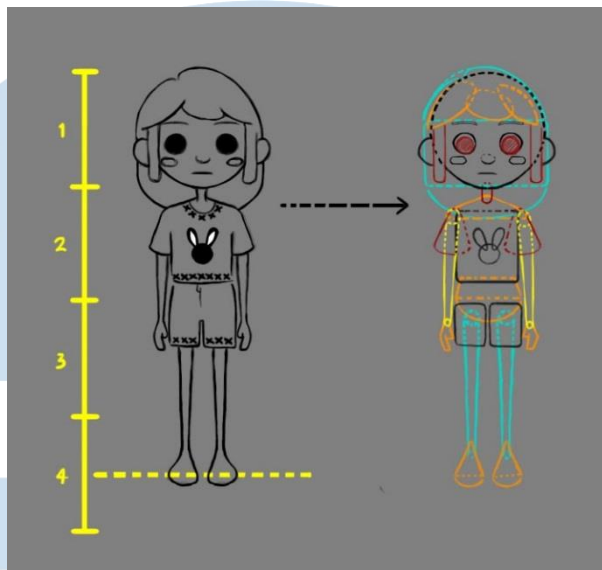
(3) Penambahan Detail (pakaian, fitur wajah, dsb.)

Dari bentuk dan proporsi tubuh tokoh Ema yang dirancang sebelumnya, penulis kemudian menambahkan beberapa detail pada desainnya; terkait dengan pakaian dan fitur wajah tokoh. Penambahan detail ini dilakukan dengan mempertimbangkan konsep *3-dimensional character* Ema; di mana ia mempunyai rambut dengan panjang sebahu, mata yang besar, serta memakai baju kaos lengan pendek dan celana pendek.



Gambar 33. Penambahan Detail pada Desain Tokoh Ema
(Dokumentasi Pribadi)

Di samping itu, selain konsep *3-dimensional character*-nya, penulis juga mempertimbangkan prinsip gaya visual *flat design* yang identik dengan penyederhanaan pada desainnya (Anindita & Riyanti, 2016). Oleh karena itu, penulis kemudian merancang visualisasi tokoh Ema dengan desainnya yang sederhana, di mana penggunaan bentuk geometris dapat terlihat pada beberapa bagian tubuh tokoh. Hal ini didasari pada studi referensi yang dilakukan oleh penulis, di mana desain tokoh anak perempuan dalam video animasi infografisnya tersusun dari bentuk-bentuk geometris. Dalam hal ini, Anindita & Riyanti (2016) juga mengatakan bahwa penyederhanaan bentuk tersebut menjadi salah satu wujud atau ciri khas dari konsep minimalis yang dimiliki *flat design* (hal. 9).

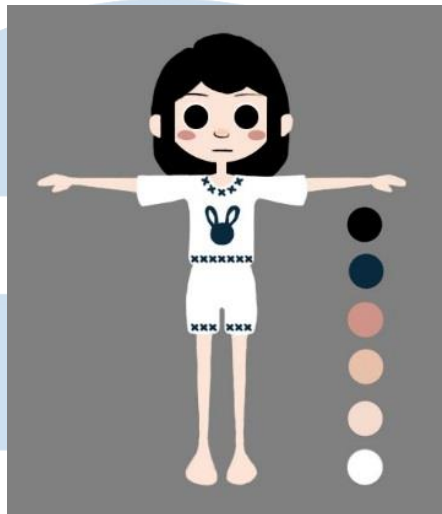


Gambar 34. Penerapan Gaya Visual *Flat Design* pada Bentuk Visual Tokoh Ema (Dokumentasi Pribadi)

(4) Warna

Selain dari bentuknya, penerapan atau penggunaan gaya visual *flat design* kemudian juga memengaruhi dari segi warna pada desain tokoh Ema. Dengan mempertimbangkan data hasil studi pustaka dan studi referensi, penulis kemudian menggunakan *solid color* sebagai bentuk lain dari penggunaan gaya visual *flat design*.

Untuk warna pada desainnya, awalnya penulis merancang tokoh Ema dengan mempertimbangkan data hasil studi pustaka mengenai psikologi warna. Dalam hal ini, putih yang mendominasi secara visual dimaksudkan untuk memberikan kesan anak yang polos. Sedangkan warna biru digunakan untuk menggambarkan tokoh Ema yang terikat dengan kesedihannya. Terlepas dari itu, untuk warna kulit dan rambut mulanya dirancang berdasarkan pada warna yang umumnya digunakan, yaitu putih/krem dan hitam.

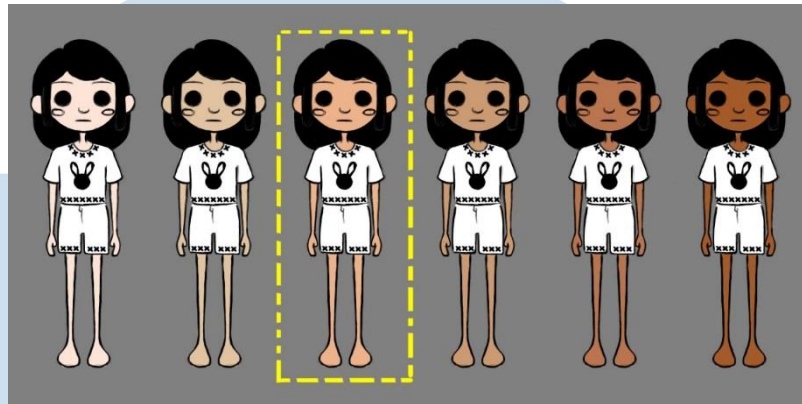


Gambar 35. Rancangan Warna Awal pada Desain Tokoh Ema
(Dokumentasi Pribadi)

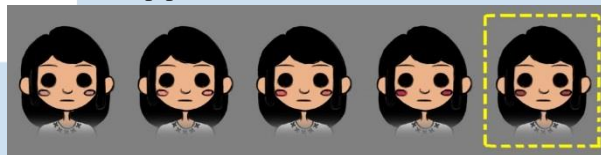
Namun, dari studi referensi yang dilakukan setelahnya, dan juga studi pustaka yang lebih dalam terkait fisiologi orang Indonesia, penulis kemudian mengubah beberapa warna pada desain tokohnya. Perubahan ini terlihat dari warna kulit dan pakaian tokoh.

Untuk warna kulitnya, penulis melakukan eksplorasi warna berdasarkan pada 6 macam warna kulit dalam Skala Fitzpatrick; di mana warna kulit orang Indonesia itu termasuk dalam tipe III – V (Juanita & Juliadi, 2020, hal. 56). Dalam proses eksplorasi ini, penulis kemudian merasa bahwa warna kulit nomor 3 merupakan warna yang cocok untuk tokoh Ema. Hal ini dikarenakan oleh kesan natural yang ditimbulkan dari warna bersaturasi rendah dan memiliki *value* yang cukup tinggi; namun tidak berlebihan. Berkaitan dengan itu, penggunaan warna yang seperti itu juga menjadi salah satu elemen yang mencerminkan kepolosan Ema sebagai seorang anak perempuan.

(warna dasar kulit tokoh)



(warna rona pipi tokoh)



(warna pada hidung tokoh)



Gambar 36. Eksplorasi Warna I pada Desain Tokoh Ema – Warna Kulit
(Dokumentasi Pribadi)

Dari warna kulit dasarnya, kemudian penulis mulai mengeksplorasi variasi warna untuk memberikan aksen pada bagian rona pipi dan hidung tokoh. Berdasarkan pada studi referensi, penulis kemudian menggunakan warna kemerahan untuk rona pipi. Hal ini juga didasari pada tujuan penulis untuk memberikan kesan tokoh Ema yang penuh kasih sayang terhadap orang di sekitarnya. Sedangkan, untuk warna pada bagian hidungnya, penulis mengambil warna yang berdekatan dengan warna kulit Ema, namun dengan tingkat saturasi dan *value* yang sedikit berbeda. Dari proses eksplorasi ini, kemudian penulis menemukan warna rona pipi (nomor 5) dan

hidung (nomor 2) yang dirasa cocok dengan warna kulit dasar dari tokoh Ema; seperti yang terlihat pada gambar 36.

Di sisi lain, untuk warna pakaian tokohnya, penulis melakukan perubahan warna pada bagian celana tokoh, dengan menurunkan *value* warnanya; menjadi sedikit abu-abu. Hal ini dimaksudkan penulis untuk membedakan bidang antara bagian baju dan celana tokoh; berdasarkan pada hasil studi pustaka dan referensi yang dilakukan sebelumnya. Namun, terlepas dari itu, penurunan *value* warna ini juga dilatarbelakangi oleh tujuan penulis untuk mendukung penggambaran kondisi perasaan tokoh yang sedang berduka.



Gambar 37. Warna pada Desain Tokoh Ema
(Dokumentasi Pribadi)

4. HASIL KARYA

Three-Dimensional Character Ema

Dari penjabaran di atas, penulis merangkum *three-dimensional character* Ema menjadi poin-poin yang disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A