

5. ANALISIS



Gambar 5.1 Desain Tokoh Arvin

Tokoh Arvin dibuat dengan beberapa referensi. Untuk memperlihatkan bahwa tokoh Arvin merupakan tokoh yang berada di kalangan sosial menengah ke bawah serta merupakan pekerja keras, tokoh Arvin diberikan baju dengan warna putih namun kotor karena ia bekerja mengumpulkan barang bekas dari rumah-rumah masyarakat sekitar dan menggunakan celana hitam. Dalam hal ini referensi yang digunakan yaitu tokoh Trafalgar Law dan Portgas D. Ace dari serial animasi *One Piece* karya Eiichiro Oda, dimana kedua tokoh tersebut melalui masa kecil yang sulit sehingga mengharuskan mereka bekerja keras untuk bertahan hidup. Kemudian rambut tokoh Arvin dirancang berdasarkan model rambut anak-anak jalanan di Jakarta.

Teori Helgoe (2013) yang mengatakan bahwa orang introvert cenderung lebih memilih untuk berfokus pada dirinya sendiri dan sulit untuk bersosialisasi juga sangat menggambarkan diri Arvin yang cenderung tidak percaya diri dan menghindari untuk bertemu dengan orang-orang yang dikenalnya.

Wibowo dan Prayana (2009) mengatakan bahwa manusia bertumbuh dan berkembang. Pada usia 17 tahun, manusia cenderung memiliki tubuh yang proporsional. Maka dari itu rancangan tokoh Arvin dibuat dengan bentuk yang proporsional dengan tinggi badan 170cm dan berat badan 65kg.

Cerrato (2012) mengatakan bahwa, warna putih dapat diartikan sebagai kepolosan, kemurnian, kesempurnaan, kesederhanaan, dan permulaan baru. Hal ini

dapat diaplikasikan pada tokoh Arvin yang cenderung pendiam dan sederhana. Selain itu, di dalam cerita film “Mimpi Putih Abu-Abu”, tokoh Arvin juga memulai kehidupan barunya sebagai siswa SMA.



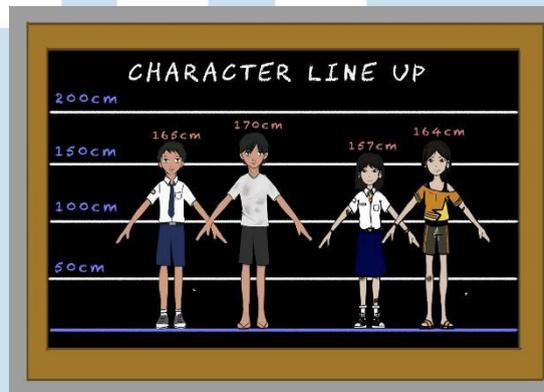
Gambar 5.2 Desain Tokoh Helena

Tokoh Helena juga dibuat dengan menggunakan beberapa referensi. Rambut tokoh Megumin dari serial animasi *Kono Subarashii Sekai Ni Shukufuku Wo!* karya Natsume Akatsuki menjadi referensi untuk model rambut tokoh Helena. Selain itu, warna dari pakaian tokoh Helena terinspirasi dari tokoh Umaru dari serial animasi *Himouto! Umaru-Chan*. Kedua tokoh tersebut digunakan sebagai referensi untuk mendesain tokoh Helena dikarenakan mereka semua memiliki kepribadian yang aktif dan ceria. Bentuk mata Helena yang meruncing terinspirasi dari tokoh Rio Nakamura dari serial animasi *Ansatsu Kyoushitsu*. Adanya luka di beberapa bagian tubuh Helena menandakan bahwa ia merupakan tokoh yang aktif dan menyukai olahraga bela diri.

Wright (2011) mengatakan bahwa oranye merupakan warna yang dapat diartikan sebagai rasa antusias, dorongan, dan merupakan penggabungan warna merah yang berarti energi dan warna kuning yang berarti kebahagiaan, hal ini sangat sesuai dengan kepribadian Helena yang periang serta mampu memberikan dorongan pada Arvin untuk kembali menuntut ilmu.

Laney (2002) mengatakan bahwa karakteristik yang paling terlihat jelas dari seorang ekstrovert yaitu mereka cenderung menyukai banyak aktivitas dan bergaul dengan banyak orang. Hal ini sangat menggambarkan tokoh Helena yang ceria dan mudah bergaul dengan semua orang termasuk Arvin. Selain itu, Laney juga

mengatakan bahwa seorang ekstrovert menyukai banyak aktivitas sehingga sulit untuk mengatur waktu mereka. Hal ini juga teraplikasikan pada tokoh Helena yang menyukai olahraga bela diri sehingga ia seringkali melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar.



Gambar 5.3 Perbandingan Tinggi Badan Kedua Tokoh

Sesuai dengan yang Wibowo dan Prayana (2009) katakan, bahwa pertumbuhan manusia saat awal pubertas hingga berusia 18 tahun cenderung cepat, maka tokoh Arvin yang merupakan laki-laki berusia 17 tahun dibuat cenderung tinggi. Sedangkan tokoh Helena sebagai seorang perempuan berusia 16 tahun, tubuhnya dibuat lebih pendek dari tokoh Arvin.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

6. KESIMPULAN

Merancang tokoh untuk kebutuhan film, terutama film animasi sangat membutuhkan ketelitian dan penelitian yang cukup detail. Selain itu, seorang perancang tokoh harus memperhitungkan semua aspek yang akan diaplikasikan ke dalam sebuah desain tokoh. Prinsip *3 Dimensional Character* dapat sangat membantu perancang tokoh untuk mempertimbangkan aspek-aspek yang akan diaplikasikan ke dalam desain tokoh serta membantu perancang tokoh untuk melakukan penelitian yang lebih jelas tujuannya.

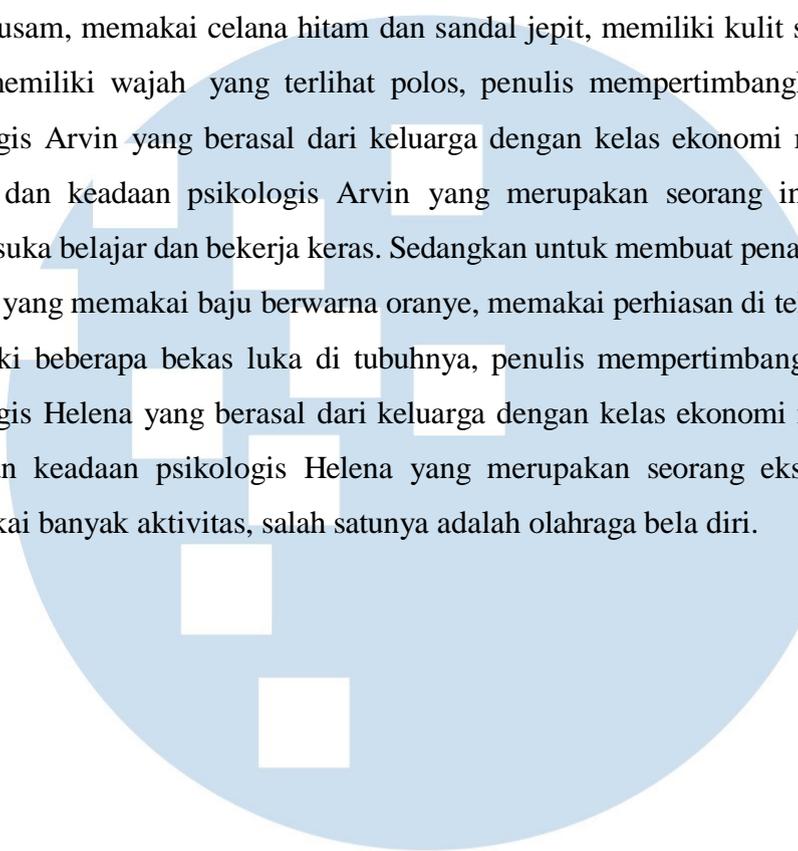
Tokoh Arvin dan Helena dibuat dengan mempertimbangkan aspek-aspek yang ada dalam prinsip *3 Dimensional Character*. Baik bentuk, kostum, dan warna yang diaplikasikan kepada kedua tokoh ini dipertimbangkan berdasarkan aspek-aspek tersebut. Karena adanya prinsip *3 Dimensional Character* tersebut, perancang tokohpun dapat melakukan penelitian dengan lebih tertuju kepada aspek yang dibutuhkan saja sehingga menjadi lebih efektif.

Untuk membuat sebuah tokoh untuk keperluan menyampaikan sebuah cerita, seorang perancang tokoh harus bersedia meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk melakukan penelitian yang mendalam. Dalam proses pembuatan tokoh Arvin dan Helena, penulis melakukan penelitian bukan hanya melalui internet, namun juga mengunjungi tempat-tempat yang dapat dijadikan referensi untuk keperluan cerita. Dalam hal ini penulis mengunjungi salah satu pemukiman kumuh di Jakarta untuk meneliti bagaimana keadaan penduduk yang tinggal di daerah tersebut sebagai acuan untuk merancang tokoh Arvin. Selain itu penulis juga mengunjungi beberapa perpustakaan untuk mencari sumber literatur yang sesuai dengan keperluan cerita dan perancangan tokoh.

Selain penelitian, seorang perancang tokoh juga harus melakukan eksplorasi pada rancangan tokoh dengan cara menyesuaikan penampilan tokoh dengan pesan yang ingin disampaikan melalui cerita pada film. Hal ini meliputi penampilan tokoh seperti kostum, bentuk wajah, bentuk tubuh, warna kulit, serta keadaan sosiologis dan psikologis tokoh. Penampilan sebuah tokoh cenderung dipengaruhi oleh keadaan sosiologis dan psikologis tokoh tersebut. Oleh karena itu, untuk membuat penampilan tokoh yang sesuai, seorang perancang tokoh harus berusaha mengenal tokoh tersebut terlebih dahulu dengan mempelajari aspek sosiologis dan psikologis

dari tokoh tersebut.

Untuk membuat penampilan tokoh Arvin yang memakai baju kaos berwarna putih kusam, memakai celana hitam dan sandal jepit, memiliki kulit sawo matang, serta memiliki wajah yang terlihat polos, penulis mempertimbangkan keadaan sosiologis Arvin yang berasal dari keluarga dengan kelas ekonomi menengah ke bawah dan keadaan psikologis Arvin yang merupakan seorang introvert yang sangat suka belajar dan bekerja keras. Sedangkan untuk membuat penampilan tokoh Helena yang memakai baju berwarna oranye, memakai perhiasan di telinganya, dan memiliki beberapa bekas luka di tubuhnya, penulis mempertimbangkan keadaan sosiologis Helena yang berasal dari keluarga dengan kelas ekonomi menengah ke atas dan keadaan psikologis Helena yang merupakan seorang ekstrovert yang menyukai banyak aktivitas, salah satunya adalah olahraga bela diri.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' and 'M' shape within the circle.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA