Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum Perancangan

Dalam perancangan *creature* pada *short animation* berjudul *The Gift* ini, penulis akan menjabarkan beberapa gambaran umum tentang proses tugas akhir yang dilaksanakan oleh penulis yaitu dengan memberikan beberapa penjelasan sebagai berikut:

3.1.1. Deskripsi Proyek

Proyek yang akan dibuat adalah sebuah *short animation* 3D berdurasi pendek sekitar 5 menit tanpa dialog berjudul *The Gift*. *Short animation* ini bergenre *drama-teen movie* yang ditargetkan untuk usia anak-anak hingga remaja. Short animation *The Gift* ini juga bertujuan untuk menghasilkan film animasi berkualitas yang dapat menyampaikan informasi dan pesan moral dengan tepat kepada penonton.

3.1.2. Sinopsis

Cerita ini mengisahkan tentang seorang anak bernama Kevin Vim yang hidup bersama dengan makhluk peliharaannya yang bernama Max. Hari itu, Kevin sedang berulang tahun dan dikejutkan oleh kedatangan kotak misterius di depan rumahnya. Ternyata kotak misterius tersebut adalah kotak ajaib yang dapat mengabulkan permintaan melalui gambar. Kevin akhirnya menggambar beberapa hal, termasuk menggambar sosok 'teman' untuk memeriahkan pesta ulang tahunnya. Karena terlalu bahagia, Kevin menjadi terlalu sibuk dengan 'teman'

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

barunya dan tanpa sadar melupakan Max. Kevin juga tidak peduli ketika melihat kotak tersebut mulai reyot dan tetap meminta barang, hingga akhirnya kotak tersebut meledak dan menghilangkan segalanya yang telah Kevin minta. Kevin merasa sangat sedih, namun Max tetap datang untuk menghibur Kevin. Kevin akhirnya menyadari bahwa Max adalah temannya yang sejati.

3.1.3. Posisi Penulis

Penulis tergabung dengan tim yang bernama Hiccup Animation beranggotakan delapan orang yang terdiri dari Marshellina Monica sebagai *project leader* dan *character designer*, Monica sebagai *storyboard artist*, Fransiska Wenda sebagai *environment artist*, Alexander Rei Apollo sebagai *lead animator*, Michael sebagai *visual effect artist*, Jovian Gozali sebagai *lighting and rendering artist*, Yosiana Irawan sebagai *sound designer*, serta penulis sebagai *creature designer*.

Dalam proyek ini, penulis bertanggung jawab adalah merancang *creature* yaitu, Max, Charlie, dan Pemusik (Jose, Juan, dan Enrique) dalam film. Penulis akan merancang creature dari segi psikologis, sosiologis, dan fisiologisnya.

3.1.4. Konsep Dasar Karakter

Penulis dengan anggota kelompok lainnya bertukar pikiran mengenai konsep film animasi *"The Gift"*. Konsep dalam film animasi the gift ini adalah sebuah dunia fantasi yang mengambil setting waktu dari tahun 1980 hingga sekarang, dan tokoh di dalamnya bersifat fiksidan terdapat *creature* di dalamnya.

Dan hasil dari pertukaran pikiran tersebut penulis akan merancang 3 *creature*, yaitu:

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

1. Max

   Max merupakan *creature* yang akan menjadi peliharaan Kevin. Max menyerupai seekor anjing yang bertubuh tidak terlalu besar namun memiliki mata satu yang besar di tengah. Max memiliki sifat yang ceria, suka bermain, ekspresif dan setia serta Max memiliki bentuk yang lucu dan menggemaskan.

2. Charlie

   Charlie merupakan *creature* yang akan berperan sebagai koki yang keluar dari kotak ajaib. Charlie memiliki cangkang yang berfungsi sebagai alat masaknya. Charlie menggunakan pakaian dan topi ciri khas koki bewarna putih.

3. Pemusik (Jose, Juan, dan Enrique)

   Jose, Juan, dan Enrique merupakan trio *creature* pemusik asal meksiko yang keluar dari kotak ajaib dan bertugas untuk bermain musik. Mereka akan menghibur di pesta ulang tahun Kevin. Jose, Juan, dan Enrique memiliki mata tiga dan ekor bertanduk, dan merupakan pengembangan dari kadal bertanduk dari daerah meksiko.

Perancangan *creature* akan dilakukan dengan cara yang telah di sampaikan oleh Chuck Lukacs (2010) yaitu menggabungkan bentuk, pola, ukuran, dan lainnya sehingga dapat membantu penulis untuk menentukan konsep *creature* aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologinya.

3.2. Objek Penelitian

Dalam merancang sebuah *creature* tersebut menentukan aspek psikologis, sosiologis, dan fisiologis sangat penting. Berdasarkan hal tersebut penulis akan

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

meneliti secara lebih lanjut aspek-aspek tersebut di dalam beberapa objek penelitian. Beberapa objek penelitian yang akan di observasi, seperti:

3.1 Max

- Mike Wazowski di Monster University

  Creature ini memiliki kemiripan dengan konsep Max yang memiliki mata satu di tengah.

- Ozzy di Epic

  Memiliki kesamaan dengan konsep max yaitu merupakan peliharaan dan berbentuk anjing

- English Bulldog

  Memiliki kesamaan dengan konsep max yang berupa anjing, dengan ukuran yang tidak terlalu besar

3.2 Charlie

- Koki di ratatouille

  Memiliki kesamaan dengan karakter Charlie yang merupakan *creature* yang berperan sebagai koki di dalam cerita

- *Creature* siput di film Turbo

  Memiliki kesamaan dengan konsep Charlie yang merupakan *creature* yang berbentuk siput dengan cangkang yang memiliki fungsi lain.

- Slug di Monster University

  Memiliki kesamaan dengan konsep Charlie yang merupakan *creature* yang berbentuk siput yang memiliki tangan.

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

3.3 Pemusik (Jose, Juan, dan Enrique)

- Pemusik Meksiko (Mariachi)

  Memiliki kesamaan konsep dengan jose yang merupakan pemusik dari Meksiko

- Minion di Despicable Me

  Memiliki kesamaan konsep dikarenakan Jose memiliki sifat seperti Minion

- Alien/ Little Green Man di Toystory

  Memiliki kesamaan yang dapat dilihat dari jumlah mata yang tiga dan juga selalu bersama-sama dengan sejenisnya

- Horned Lizzard

  Memiliki kesamaan dengan konsep yaitu berasal dari tempat yang mirip dan merupakan binatang dengan ekor bertanduk.

3.3. Metode Penelitian

Ada 2 metode penelitian yang akan digunakan, yaitu observasi dan eksperimen. Metode observasi digunakan untuk mengamati dan menganalisa pengaplikasian aspek fisiologi, psikologi, dan sosiologi *creature* di dalam film animasi maupun objek di dunia nyata. Tujuan dari metode observasi adalah untuk mengetahui bagaimana ketiga aspek tersebut diterapkan pada *creature* di film referensi sehingga dapat dijadikan acuan dalam merancang *creature* pada film animasi *"The Gift"*.

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

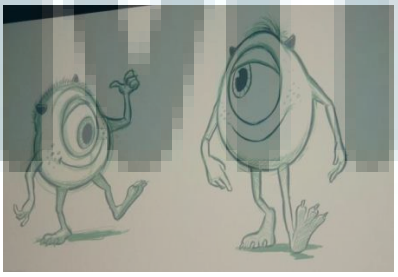
Setelah mengumpulkan referensi dan melakukan observasi, penelitian akan dilanjutkan dengan eksperimen, hal ini berguna untuk membantu menerapkan aspek fisiologi, psikologi, dan sosiologi untuk sebuah *creature*. Eksperimen dilakukan dengan membuat sketsa dan alternatif warna. Tujuan dari metode eksperimen adalah untuk mendapatkan rancangan *creature* yang sesuai konsep cerita.

3.4. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini berdasarkan hasil observasi dari beberapa refrensi dari film animasi dan dunia nyata. Pembuatan eksperimen bentuk dan warna, namun pembahasan bentuk akan disertakan di bab 4.

3.4.1. Eksplorasi Desain *Creature* Max

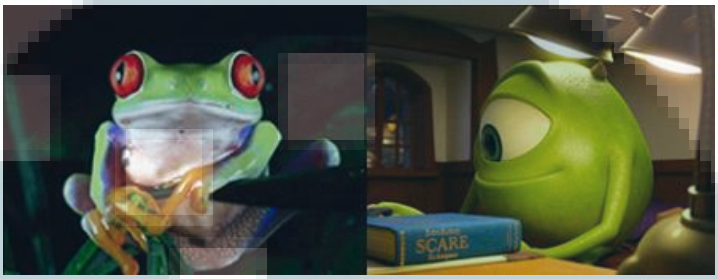
Observasi pertama dilakukan terhadap Mike Wazowski yang merupakan *creature* di dalam film Monster inc. dan Monster University keluaran Pixar. Di dalam filmnya Mike wazowski hidup dimana para monster hidup dengan memiliki pekerjaan menakuti orang. Mike wazowski merupakan *creature* berbentuk badan bulat dengan sebuah mata besar di tengah dan di lengkapi sepasang tanduk kecil di kepalanya.Mike merupakan *creature* humanoid yang bergerak dengan bipedal.



Gambar 3.1. Concept Art Mike Wazowski untuk Film Monster University
(http://pixar.wikia.com/Mike_Wazowski?file=S111a_8cs-sel16-137.jpg)

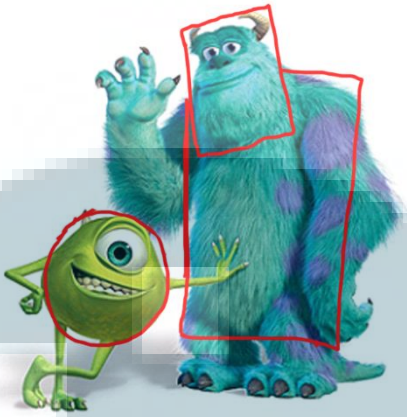
Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

Bentuk Mike wazowski merupakan pengembangan dari refrensinya yaitu katak pohon hijau. Pengembangan dari refrensi katak ini dapat terlihat jelas dari warna dan tekstur kulit serta bentuk mata Mike.



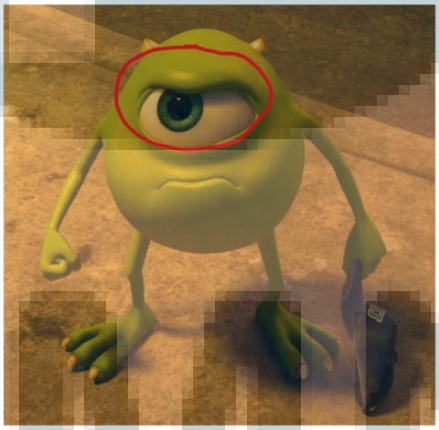
Gambar 3.2. Katak Pohon dan Mike Wazowski
(http://pixar.wikia.com/Mike_Wazowski?file=D23-2011-Monsters-University-Art-01.jpeg)

Pada film monster university mike ingin belajar untuk menakuti orang namun usahanya selalu gagal dikarenakan bentuk yang dimilikinya tidak menyeramkan. Sedangkan hal sebaliknya bentuk yang dimiliki Sulley (teman seperjuangan mike) sangat mendukung untuk menakuti orang. Perbedaan bentuk adalah bentuk mike yang bulat dan kecil sedangkan Sulley berbentuk kotak dan besar.



Gambar 3.3. Mike Wazowski dan Sulley
(http://static3.wikia.nocookie.net/__cb20131002002758/pixar/images/2/23/Mike_Wazowski_and_Sulley_003.jpg)

Mike wazowski juga memiliki bagian kulit yang dapat digerakan di atas kepalanya yang berfungsi seperti alis yaitu membantu dia memberikan ekspresi yang lebih luas.



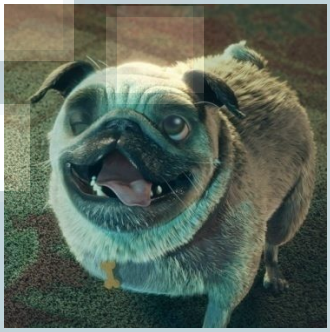
Gambar 3.4. Ekspresi Mike Wazowski
(Monster Univeristy,2013)

Kemudian observasi karakter Ozzy di dalam film Epic keluaran Blue Studio, Ozzy merupakan anjing pug peliharaan Mary Katherine. Ozzy memiliki kaki yang sudah tidak sempurna dikarenakan satu kaki depannya telah hilang,

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

serta matanya yang tidak dapat melihat sebelah. Tapi dapat di observasi tingkah kelakuan dari Ozzy dalam film epic tetap menyerupai anjing pada umumnya yaitu suka bermain, penyayang, dan setia.

Sehingga dapat dilihat bahwa anjing peliharaan tetap memiliki sifat menyayangi serta ingin bermain dengan majikannya. Dari observasi dari Ozzy didapatkan juga walaupun bagian tubuhnya berkurang sifat dasar anjing tersebut tidak menghilang.



Gambar 3.5. *Creature* Ozzy dalam Epic
(Epic, 2013)

Dalam observasi terhadap anjing Bulldog dan dari sumber *petwave.com* (diakses: 12 Febuari 2014, pukul 19.00) dapat diketahui salah satu ras anjing tertua yang berasal dari Inggris sehingga nama English Bulldog dikenal sekarang. Anjing Bulldog awalnya merupakan anjing yang dipertandingkan untuk melawan banteng dan dari situlah Bulldog mendapatkan namanya. Namun pada tahun 1845 pertandingan antara anjing Bulldog dengan banteng dilarang oleh pemerintah. Dan dari situlah anjing Bulldog dipelihara menjadi hewan peliharaan dan banyak di kawin silangkan dengan jenis Pug agar menjadi ukuran yang lebih kecil, sehingga cocok untuk dipelihara. Walaupun memiliki tubuh kuat dengan wajah

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

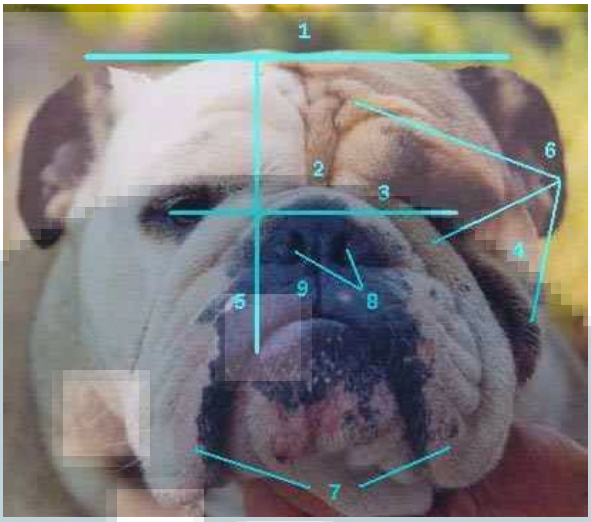
yang seram, namun sifat Bulldog tidak agresif sehingga cocok menjadi hewan peliharaan.

Ukuran anjing Bulldog adalah *medium size* dengan berat sekitar 25kg sampai 30kg dengan tinggi berkisar 50-70cm. Bulldog memiliki bulu yang pendek dan lurus dan memiliki warna yang beragam. Warna dari Bulldog bermula dari Brindle, Putih, Fawn, Coklat, dan kombinasinya. Beberapa terdapat dengan warna hitam, namun Bulldog yang memiliki banyak warna tidak terlalu disukai walaupun warna tersebut terbilang langka.

Gambar 3.6. Foto English Bulldog
(http://www.adogbreeds.com/wp-content/uploads/2012/12/english-bulldog-pictures.jpg)

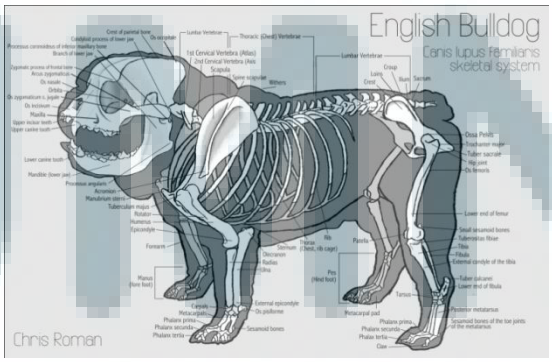
Struktur kepala Bulldog memiliki tengkorak yang berbentuk datar dan lebar. Memiliki telinga melipat kedalam bertipe bunga mawar. Memliki moncong lebar dan pendek, rahang bawah yang lebar dan lebih maju dibanding rahang atas (*undershot)* tetapi menekuk ke atas (*turn up)* sehingga kedua taring bawah tidak terlihat pada saat mulut tertutup. Bulldog memiliki hidung yang besar dan berwarna hitam. Mata pada Bulldog berbentuk agak lonjong dan bewarna gelap.

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014



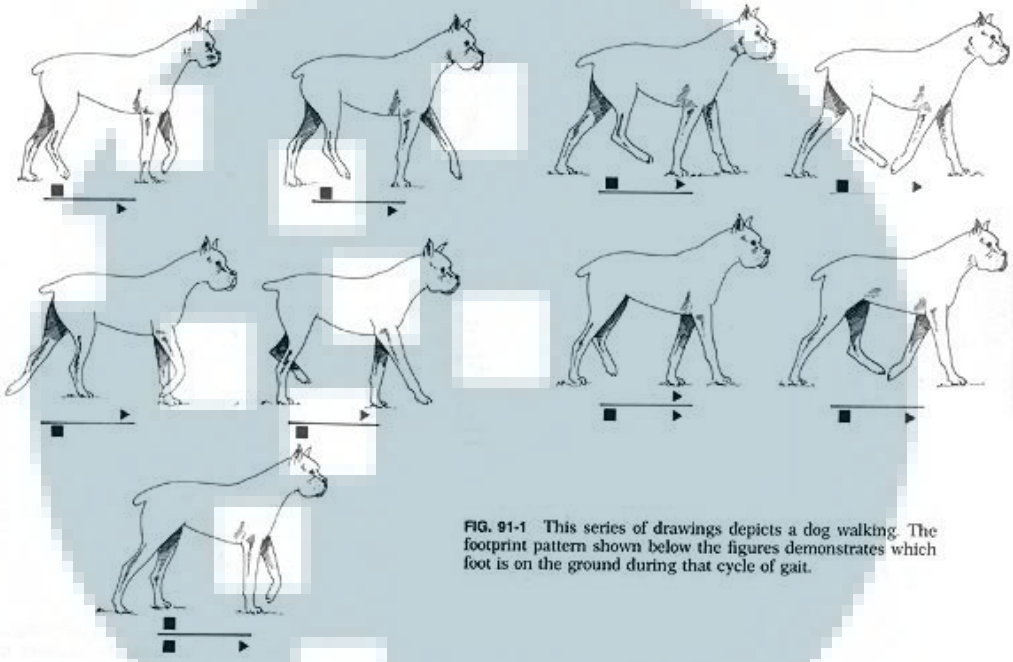
Gambar 3.7. Bulldog Head
(http://www.bulldoginformation.com/bulldog-morphology-4.jpg)

Struktur Tubuh Bulldog yaitu memiliki leher yang pendek dan tebal, serta tulang punggung pada Bulldog yang agak menungging kebelakang dikarenakan kaki belakangnya yang lebih tinggi. Bentuk anjing bulldog memiliki bagian depan yang lebih besar sehingga dari atas terlihat seperti buah pir. Bulldog memiliki ekor yang lurus dan pendek dan sebagian memiliki ekor yang melingkar. Kaki depan pada Bulldog lebih pendek dibanding kaki belakang, namun ukuran kaki pada anjing Bulldog cukup besar dan kokoh.



Gambar 3.8. Struktur Tulang Anjing Bulldog
(http://2.bp.blogspot.com/-Q1ATOSGRGfU/TsMhwkngmbI/AAAAAAAAAlc/i50D6D6UHwA/s1600/dog_skeleton_fix.jpg)

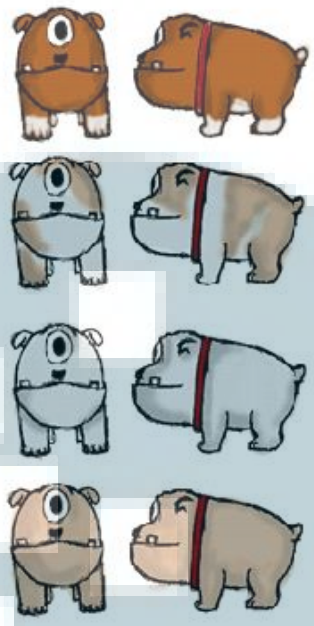
Cara gerak dari bulldog yaitu berjalan dengan empat kaki dengan cara jalannya kaki belakang mengayun kedepan samping (*side wise motion*) dengan kaki depan mengayun lurus ke depan.



Gambar 3.9. Cara Gerak Anjing
(http://cal.vet.upenn.edu/projects/saortho/chapter_91/91mast.htm)

Alternatif warna dibuat untuk Max dengan menggunakan warna yang umumnya terdapat pada English bulldog yang merupakan refrensinya, sehingga warna yang dibuat Brindle, Putih, Fawn, Coklat, dan kombinasinya.

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

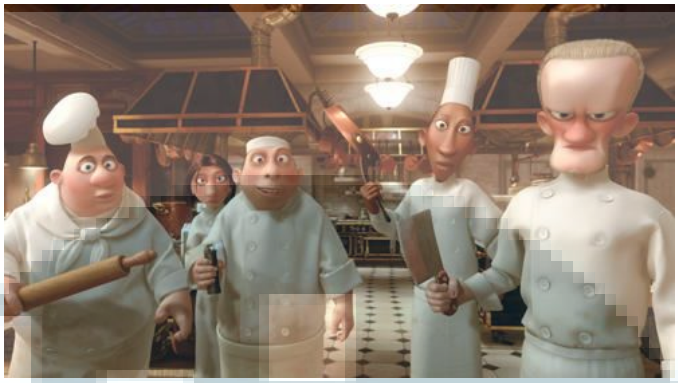


Gambar 3.10. Alternatif Warna Max

3.4.2. Eksplorasi Desain *Creature* Charlie

Observasi karakter Charlie berawal dari para koki pada film Ratatouille dari Disney Pixar. Dilihat dari faktor sosiologis dari para koki yang menggunakan pakaian koki dari daerah eropa, hal tersebut juga sesuai dengan latar belakang daerah pada film Ratatouille yaitu di Perancis.Pakaian koki yang menggunakan serba putih yang menggambarkan kebersihan.Serta penggunaan topi "toque" sebagai ciri khas koki eropa.Para koki menggunakan pakaian dengan lengan panjang yang tergulung berbeda dengan para pelayan yang menggunakan pakaian lengan panjang tanpa menggulung bagian lengannya, hal tersebut dikarenakan agar tidak membatasi kinerja dalam membuat masakan.

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014



Gambar 3.11. Para koki dalam film "Ratatouille"
(Ratatouille, 2007)

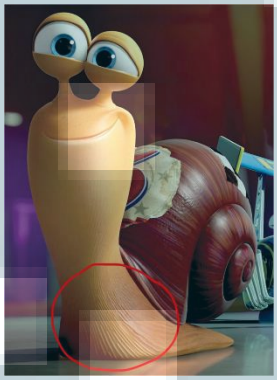
Kemudian observasi *creature* siput bernama Turbo di film Turbo keluaran Dreamworks digambarkan mempunyai bentuk yang berbeda dengan siput pada dunia nyata. Perbedaan bentuk tersebut adalah mata turbo yang terlihat dan berbentuk besar dan bulat sedangkan siput di dunia nyata memiliki mata yang tidak terlihat dan kecil. Perbedaan bentuk juga terdapat pada bentuk cangkang Turbo yang memiliki fungsi di luar tempat tinggal siput seperti menjadi mobil dan pengeras suara.

Gambar 3.12. Turbo dalam Film "Turbo"
(Turbo, 2013)

Dalam tekstur kulit yang digunakan dalam film turbo terdapat perubahan dibandingkan kulit siput asli, dapat dilihat pada kulit Turbo tidak memiliki benjolan-

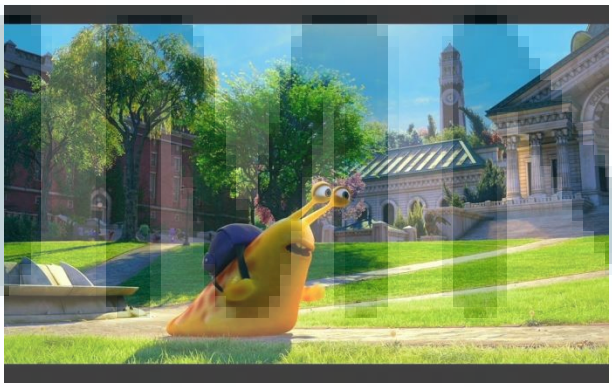
Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

benjolan yang jelas seperti siput pada dunia nyata. Namun unsur tersebut tidak dihilangkan, pada Turbo terdapat garis-garis yang mewakili benjolan atau permukaan kulit yang tidak rata pada siput.



Gambar 3.13. Tekstur Kulit Turbo
(http://www.wired.com/geekdad/wp-content/uploads/2013/02/Turbo.jpg)

Observasi *creature* Slug yang terdapat di Monster university mengambil bentuk slug pada dunia nyata yang berbentuk seperti siput tapi tanpa cangkang. Di dalam monster university bentuk slug dikembangkan menjadi memiliki mata dan mulut yang terlihat dan memiliki sepasang tangan serta menggunakan tas dikarenakan dia merupakan pelajar. Di dalam film ini dia bergerak sangat lambat dikarenakan bergerak dengan menggunakan perutnya sama seperti siput di dunia nyata.



Gambar 3.14. Slug dalam film "Monster Univeristy"
(Monster University, 2013)

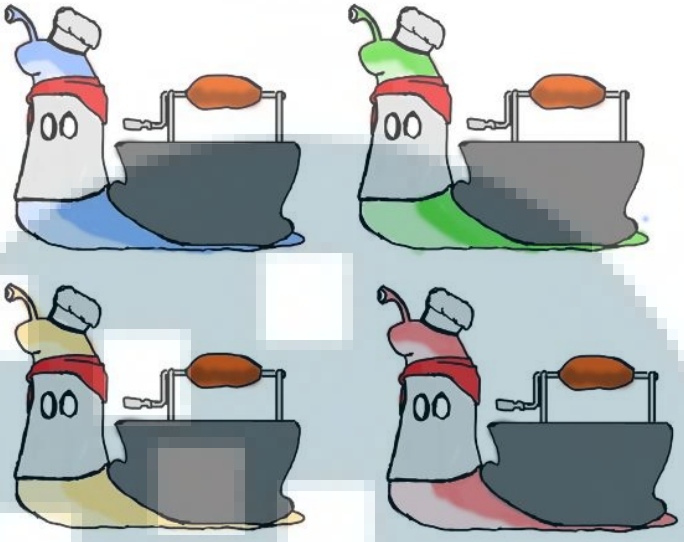
Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

Untuk mendapatkan bentuk yang logis dilanjutkan observasi terhadap binatang Siput dan Slug yaitu binatang yang berjalan menggunakan badannya serta mengeluarkan lendir untuk membantu bergerak dan mempertahankan kelembapannya. Siput memiliki cangkang di badanya yang berfungsi sebagai tempat berlindungnya, siput tidak dapat keluar dari cangkangnya dan apabila itu terjadi dia akan mati. Berbeda dengan siput, slug tidak memiliki cangkang. Siput memiliki dua warna yaitu warna muda pada bagian bawah, dan warna tua pada bagian atas. Serta memiliki benjolan-benjolan di tubuhnya.

Gambar 3.15. Siput dan Slug
(http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive/01627/slug_1627430c.jpg
http://static.guim.co.uk/sys-images/Books/Pix/pictures/2010/12/28/1293541645244/Snail-008.jpg)

Pembuatan alternatif warna Charlie berdasarkan refrensi *creature* slug dari monster university yang berwarna cerah. Alternatif warna yang dibuat untuk Charlie adalah merah, biru, kuning, dan hijau.

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014



Gambar 3.16. Alternatif Warna Charlie

3.4.3. Eksplorasi Desain *Creature* Pemusik (Jose, Juan, Enrique)

Observasi dilakukan pada grup pemusik asal Meksiko atau yang biasa di sebut mariachi. Berawal dari sejarah yang didapatkan dalam mariachi.org (diakses: 12 Febuari 2014, pukul 20.00) munculnya musik mariachi di Meksiko yang pada mulanya musiknya hanya dimainkan dengan kerincingan, drum, seruling daritanah liat atau bambu, dan kulit kerang untuk acara keagamaan dan tradisi. \

Berubah ketika Kristen mulai menyebar ke Meksiko, sehingga mempengaruhi instrumen yang digunakan dalam musik Meksiko. Penggunaan instrumen musik menjadi Biola, Gitar, Harpa, dan Terompet yang diimpor oleh bangsa Spanyol. Namun warga Meksiko tidak hanya mempelajari instrumen musik tersebut namun juga memodifikasi dan membuatnya sendiri.

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

Musik dan tari merupakan unsur penting dari teater Spanyol, yang sangat popular pada saat periode kolonial di Meksiko. Tipe dari orchestra bangsa spanyol dari abad ke-16 sampai ke-18 menggunakan biola(biasanya dua), harpa, dan gitar. Hal tersebut dari ansambel regional khas Meksiko yang dikembangkan, termasuk mariachi di dalamnya.

Gambar 3.17. Grup Musik Mariachi
(http://media.npr.org/assets/img/2011/08/04/mariachiiiis-1cc55619e94112e93eadb43abbd45406e1a400c0-s6-c30.jpg)

Munculnya nama Mariachi masih belum diketahui secara pasti namun diduga bahwa merupakan perubahan dari bahasa Perancis *"marriage"*, yang berarti pernikahan. Hal tersebut berasal dari abad ke-19 ketika Kaisar Meksiko adalah Maximillian yang merupakan orang Perancis. Namun para ahli mengatakan bahwa nama Mariachi sudah ada jauh sebelum abad itu dan pendapat ilmiah terbaik adalah Mariachi adalah sebuah nama kayu yang digunakan untuk membuat platform di mana para pemain menari dengan musik. Namun tidak ada yang pasti diantara kedua tersebut, walaupun demikian kata Mariachi berarti ansambel musik yang paling menarik dan mempesona ditemukan di manapun di dunia .

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

Pada kelompok Mariachi masa sekarang memiliki formasi lengkap dengan sebanyak enam sampai delapan biola , dua terompet , dan gitaryang merupakan instrumen standar Eropa . Lalu ada, gitar pendukung yang berbentuk bulat disebut Vihuela , yang ketika memetik dengan cara tradisional memberikan Mariachi berirama khas.

Gambar 3.18. Gitar *Vihuela*
(http://www.spiritguidemusicalinstruments.com/image_manager/attributes/image/image_1/_7156719.jpg)

Musik utama yang dimainkan dimainkan Mariachi merupakan campuran tradisi rakyat Meksiko dengan Spanyol, Meksiko, dan Afrika. Grup mariachi membawakan musik yang ceria dan cenderung cepat karena pada dasarnya Mariachi adalah musik untuk acara seperti perayaan, parade, menikah, dengan suasana yang ceria.

Dari Observasi grup Mariachi Modern biasanya menggunakan seragam yang sama antara satu dan lainnya. Seragam mariachi umumnya menggunakan topi sombrero, yang merupakan topi khas meksiko dan menggunakan pakaian Charro atau pakaian penunggang kuda.

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

Gambar 3.19. Penggunaan Pakaian 'Charro'
(http://www.douglandreth.com/data/photos/319_1El_Charro_Orgulloso_F.jpg)

Untuk mendapatkan bentuk dilakukan observasi terhadap minion dalam film Despicable Me 2 keluaran Universal Studio. Minion merupakan karakter pembantu yang dibuat oleh Gru danberbentuk seperti kapsul dengan mata yang menggunakan kaca mata. Minion memiliki jumlah yang banyak dan mempunyai kepribadian yang berbeda-beda namun kebanyakan dari mereka sering menramaikan suasana dengan tertawa, bernyanyi, berdansa bahkan berkelah.

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

Gambar 3.20. Minion di Dalam"Despicable Me 2"
(Despicable Me2, 2013)

Dalam observasi dari cara gerak minion lengan dari minion dapat bertambah panjang sesuai dengan aktifitasnya, hal tersebut dikarenakan bentuk tubuh dan tangan tidak seimbang. Oleh sebab itu diperlukan kemampuan seperti tersebut, untuk membuat pergerakan tetap dapat dilakukan.

Gambar 3.21. Cara Gerak Minion
(http://ilovehdwallpapers.com/thumbs/kevin-minion-t2.jpg)

Observasi sifat, bentuk, dan sosiologisnya *creature* Alien/ Litte Green Man di dalam Toy Story keluaran Pixar. Di dalam film toy story LGM merupakan

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

mainan yang berupa alien yang digambarkan dengan memiliki tiga mata, tentakel di kepala, telinga yang runcing, serta warna hijaunya. Ketiga LGM pada filmnya selalu bersama-sama dan mereka selalu kompak dengan mengucapkan kalimat yang sama bersamaan atau menunjuk sesuatu dengan bersamaan.

Gambar 3.22. Alien atau Little Green Man dalam Film Toy Story

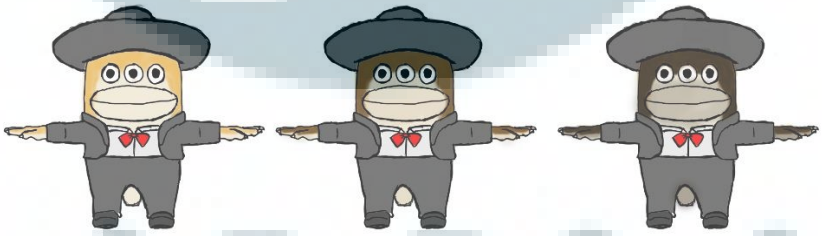
(http://superiorpics.com/movie_pictures/mp/2010_Toy_Story_3/2010_toy_story_3_004.jpg)

Observasi pada binatang Horned Lizard / kadal bertanduk merupakan kadal yang hidup di daerah gurun dan tandus seperti Texas, Meksiko, Australia, dan sebagainya. Kadal bertanduk ini memiliki duri dan sisik pada tubuhnya. Kadal bertanduk memiliki bentuk tubuh yang membulat sehingga sering dikatakan sebagai katak bertanduk. Warna pada kadal ini terdiri dari coklat muda sampai coklat tua, hal ini berfungsi sebagai alat penyamaran dirinya karena membaur dengan warna di gurun yang tandus.

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014

Gambar 3.23. Foto Horned Lizzard
(http://www.statesymbolsusa.org/IMAGES/Texas/TX_horned_lizard.jpg)

Pembuataan alternatif warna untuk Jose, Juan, dan Enrique mengambil dari warna refrensi yaitu coklat muda sampai coklat tua yang merupakan warna Lizzard Horned yang tinggal di daerah tandus.



Gambar 3.24. Alternatif Warna Jose, Juan, dan Enrique

Perancangan Creature ..., Devin Anggara Hakim, FSD UMN, 2014