

dimana kualitas dari sebuah tokoh dapat meningkatkan aspek *believable* dengan memberikan sifat dan perilaku yang menyerupai manusia.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. Deskripsi Karya**

Film yang berjudul “Better Tomorrow” berupa karya film animasi *hybrid*, yang berupa gabungan film *live-action* dan juga animasi 2D & 3D. Karya film pendek tersebut dikreasikan oleh sekelompok mahasiswa animasi dan juga film yang disebut Miracles. Film tersebut berupa fiksi, *musical drama*, dengan pembawaan cerita yang *silent* tanpa dialog. Latar tempat film ini diambil di Indonesia pada tahun 2000 an, sehingga kostum dan properti disesuaikan pada era tersebut.

Film ini menceritakan mengenai kisah sang tokoh utama yang bernama Olivia yang tinggal bersama James, ayahnya seorang musisi yang juga menjadi salah satu inspirasi terbesar dalam hidupnya. James sering memainkan gitar yang dimilikinya bersama Olivia yang senang mendengarnya. Suatu hari ketika Olivia sedang merayakan ulang tahunnya yang kesepuluh, ia memakai baju putih dengan jepitan bunga matahari di rambutnya. Ia mendapatkan hadiah boneka beruang kecil dari ayahnya. Namun tiba-tiba terjadiah bencana gempa yang menyebabkan tempat tinggalnya runtuh dan mereka semua terpisah.

Olivia yang penuh dengan luka berhasil diselamatkan oleh Elvis, tetapi James tidak bisa diketemukan. Karena merasa kasihan, Elvis memutuskan untuk membawa Olivia agar tinggal bersama dia dan istrinya Nicole. Mereka semua tiba di kamar baru Olivia dan mulai membereskannya. Saat Elvis membuka lemari pakaiannya, semua barang didalamnya terjatuh dan menindih Elvis. Salah satu barang tersebut adalah sebuah gitar. Melihat gitar tersebut membuat Olivia mengenang ayahnya. Namun Olivia masih malu-malu untuk mengambil gitar tersebut. Setelah itu Elvis pun mengembalikan gitar tersebut ke dalam lemari, dan meninggalkan Olivia sendiri. Tak lama kemudian ketika Elvis berada di ruang

tamu, ia mendengar suara petikan gitar dari kamar Olivia. Saat Elvis mengintip dari luar, ia melihat Olivia yang sangat fokus untuk mencoba memainkan gitar tersebut.

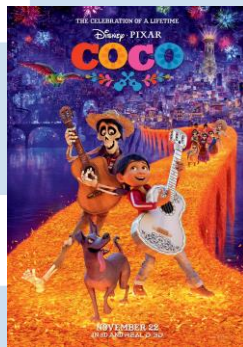
Mengetahui minat Olivia terhadap musik, Elvis mulai mengajari Olivia cara bermain gitar. Nicole yang melihatnya langsung menelpon teman lamanya yang memiliki toko musik, dan memasukkan Olivia kedalam kursus musik tersebut. Olivia yang telah menjadi seorang remaja berumur enam belas tahun, mulai merekam dan membuat lagu-lagunya sendiri, serta mulai terkenal dan pada akhirnya memutuskan untuk membuat konser.

Saat konser pertama selesai, Olivia berjalan menuju ruang ganti dan bertabrakan dengan seorang laki-laki berjaket yang memakai tongkat. Setelah itu Olivia lanjut masuk ke dalam ruang gantinya, dan menemukan sebuah kertas kecil diatas meja, dengan instruksi yang harus dilaksanakan. Olivia pun langsung bergegas melakukan instruksi tersebut. Setelah beberapa saat, Olivia pada akhirnya membuka laci mejanya. Di dalamnya terdapat karangan bunga matahari dan juga surat yang bertuliskan “*CONGRATS OLIVIA*”. Diantara itu semua terdapat juga boneka beruang yang mirip seperti yang dimiliki Olivia saat kecil. Olivia pun langsung mengenang masa-masa senangnya bersama James, dan ia pun teringat dengan laki-laki yang ia tabrak sebelumnya itu, dan coba mengejanya, namun tidak berhasil. Tiba-tiba Olivia memiliki ide dan bergegas kembali menuju ruang gantinya.

Setelah beberapa saat Olivia kembali ke panggung untuk konser keduanya dan mulai memainkan lagu yang biasa dimainkan oleh James. Semua penontonnya menikmati lagu yang dimainkan Olivia. Salah satu penontonnya itu terdapat si laki-laki yang memakai jaket dan tongkat itu. Ia pun pada akhirnya tersenyum dan muncullah *credits*. Setelah itu semua terlihat Olivia berjalan dan menemui laki-laki itu secara langsung. Olivia pun terlihat sangat terharu, dan film selesai.

### 3.2. Konsep Karya

Konsep penciptaan karya film animasi *hybrid* “*Better Tomorrow*”, terinspirasi dari film animasi “*Coco*” (2017). Pada film *Coco*, menceritakan mengenai sang tokoh utama yang bernama Miguel ingin menjadi seorang musisi yang terkenal seperti idolanya yang bernama Ernesto de la Cruz. Pada film animasi “*Better Tomorrow*”, Olivia juga memiliki cita-cita sebagai musisi sejak kecil. Begitu pula dengan inspirasi yang didapatkan itu berasal dari James selaku ayahnya dan juga idolanya. Dari kemiripan konsep tersebut yang mendorong kelompok Miracles dalam memproduksi karya tersebut.



Gambar 1. Cover Art Film Coco  
(Sumber: Coco, 2017)

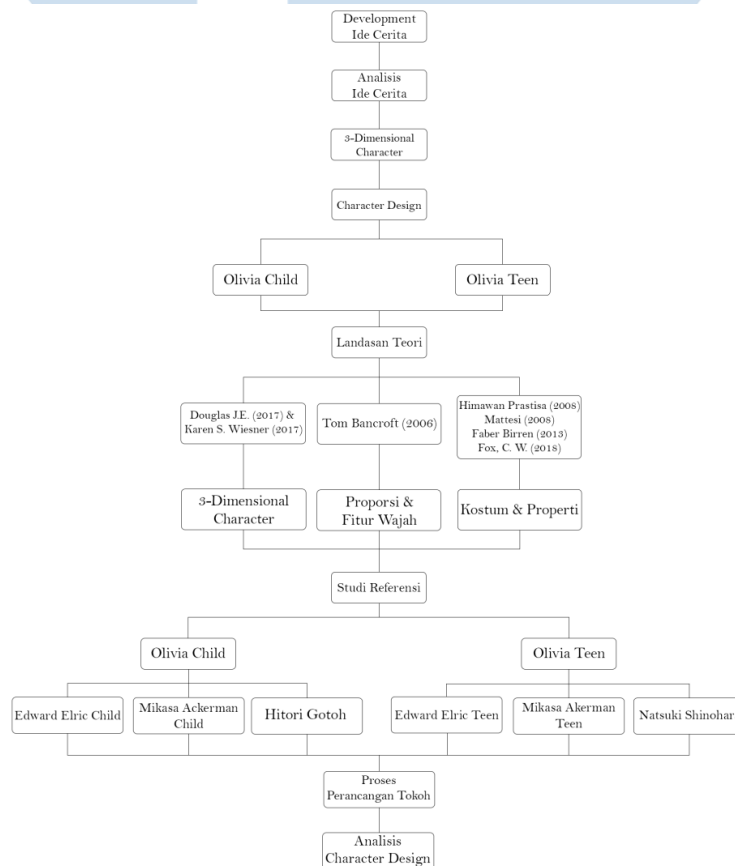
Kemudian berdasarkan konsep dari Olivia, selaku tokoh utama pada karya film animasi *hybrid* “*Better Tomorrow*”, mendapat inspirasi dari serial anime “*Bocchi the Rock!*” (2017). Anime tersebut menceritakan mengenai kisah Hitori Gotoh yang mencurahkan waktunya untuk bermain gitar dan memiliki cita-cita untuk berada dalam suatu band, tetapi ia sangat sulit bersosialisasi dan susah untuk membuka perasaannya. Namun dengan segala usaha yang ia lakukan, pada akhirnya ia berhasil menjadi *member* pada Kessoku Band dan juga memiliki teman-teman yang setia dengannya. Hal tersebut juga menggambar kemiripan dari kelakuan Olivia, dimana sejak kecil ia ingin belajar cara bermain gitar, namun malu-malu untuk meminta bantuan dari orang lain. Tetapi sejak mendapat dorongan dari Elvis dan Nicole, ia pun pada akhirnya berhasil menjadi musisi

yang terkenal. Terlihat pula dengan perubahan sikap yang dimiliki Olivia sejak ia remaja, dimana ia menjadi berani untuk bernyanyi di depan banyak penontonnya.



Gambar 2. Cover Art Anime Bocchi the Rock!  
(Sumber: Bocchi the Rock!, 2017)

### 3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3. Skematika Perancangan Skripsi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 1. *Development Ide Cerita*

Penulis bersama kelompok Miracles awalnya mulai merancang dan mengumpulkan ide untuk film yang akan dibuat. Setelah berdiskusi dan mencari beragam inspirasi, kelompok Miracles telah menyetujui untuk membuat cerita seorang musisi perempuan yang ingin memberi kebahagiaan kepada orang-orang sekitar dengan musiknya. Namun setelah beragam revisi cerita yang dilakukan, Penulis serta kelompok Miracles menyetujui cerita yang baru. Kisah kali ini menceritakan seorang perempuan yang bercita-cita untuk menjadi seorang musisi, meskipun ia harus melalui rintangan yang berat baginya. Sejak itu dimulailah produksi film animasi *hybrid* yang berjudul “Better Tomorrow”.

Dengan alasan bahwa film animasi *hybrid* “Better Tomorrow” berupa gabungan dari rekaman *live-action* dan juga animasi, maka Penulis bersama kelompok Miracles melakukan *scouting* lokasi bersama untuk menemukan tempat yang pas untuk merekam adegan-adegan *live-action* yang akan ditunjukkan. Selain itu Penulis dan kelompok Miracles juga mencari berbagai referensi yang akan digunakan dalam pembuatan *environment* 3D pada film tersebut.

## 2. *Analisis Kebutuhan Character Design Olivia*

Karya film animasi *hybrid* “Better Tomorrow” berisi dengan beragam tokoh yang memiliki *characteristic* yang unik, namun dalam penelitian ini Penulis akan fokus pada *design* sang tokoh utama yang bernama Olivia. Dalam film tersebut ditunjukkan tokoh Olivia yang mengalami perubahan masa, maka penelitian ini akan memperlihatkan perubahan desainnya.

Ada dua masa penting yang dijalani oleh Olivia sebagai tokoh utama, yaitu Olivia *child* dan Olivia *teen*. Penulis ingin menunjukkan perubahan *design* yang dialami Olivia *child* dengan segala prosesnya yang pada akhirnya membentuk Olivia *teen* yang sekarang. Olivia *child* yang berumur 10 tahun tadinya digambarkan sebagai anak yang ceria lalu mengalami kejadian yang sangat traumatik. Sementara kehidupan terus berlanjut dan proses tersebut harus dijalani Olivia selama 6 tahun berikutnya, dimana kejadian-kejadian yang dialaminya itu

membentuk Olivia *teen* menjadi lebih dewasa, dengan kepribadian yang tenang serta tangguh sehingga dia sukses dalam karirnya.

Desain dari Olivia *teen* dibuat dengan memproyeksi desain dari Olivia *child* yang kemudian dibuat dalam bentuk remaja, sehingga bentuk tubuh dibuat menjadi lebih tinggi serta wajah yang lebih tirus. Karena terdapat satu *scene* yaitu *scene* tiga belas, dimana film animasi *hybrid* “*Better Tomorrow*” memperlihatkan perubahan Olivia dari animasi ke Olivia yang *live action*, maka dicarilah pemeran *live action* yang memiliki fitur semirip mungkin dengan *character design* dari Olivia *teen*.

### 3. Landasan Teori

Berikut adalah tabel teori yang digunakan dalam perancangan karya.

Tabel 1. Tabel Teori

No.	Penulis ( Tahun)	Teori mengenai	Penggunaan Teori
1.	Douglas J.E. (2017) Karen S. Wiesner (2017)	<i>3-Dimensional Character</i>	Untuk membuat sebuah tokoh menjadi lebih nyata sehingga menyerupai aslinya
2.	Tom Bancroft (2006)	Proporsi dan Fitur Wajah	Untuk dapat membuat tokoh yang tepat ditinjau dari segi proporsi dan fitur wajahnya
3.	Himawan Prastisa (2008) Mattesi (2008) Faber Birren (2013) Fox, C. W. (2018)	Kostum dan Properti	Untuk menunjukkan kepribadian Tokoh serta memperkuat karakter

#### 4. Studi Referensi

##### a. Referensi Tokoh *Olivia Child*

##### a.1. Edward Elric *Child*

Untuk menunjukkan perbedaan masa dari seorang tokoh, bisa dilihat secara fisiknya. Sebagai contoh, dapat dilihat dari perubahan fitur dari tokoh Edward Elric dalam anime "*Fullmetal Alchemist : Brotherhood*" (2009).



Gambar 4. *Character Fullbody Edward Elric Child*  
(Sumber: Fullmetal Alchemist : Brotherhood, 2009)

Pada gambar diatas terlihat Edward Elric *child* dengan bentuk tubuh dan wajah selayaknya anak kecil lainnya. Postur tubuhnya pendek, tegak dan bentuk tubuh agak bulat mencerminkan anak kecil yang mempunyai sifat baik hati. Edward juga memiliki wajah yang bulat dan ceria dengan matanya yang besar. Baju yang dipakai terlihat kasual dan lebih santai, memakai celana pendek dan juga sandal jepit. Ia memiliki warna rambut kuning berpotongan pendek dan tidak berkuncir.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 5 dan 6. *Close-up* dan *Fitur Wajah Edward Elric Child*  
(Sumber: Fullmetal Alchemist : Brotherhood, 2009)

### a.2. Mikasa Ackerman *Child*



Gambar 7. *Character Fullbody Mikasa Ackerman Child*  
(Sumber: Attack on Titan, 2013)

Contoh lainnya yang menunjukkan perbedaan masa dari seorang tokoh, dapat dilihat dari tokoh Mikasa Ackerman *child*, dari seri anime “*Attack on Titan*” (2013). Dapat dilihat bahwa tokoh Mikasa Ackerman *child* juga memiliki bentuk tubuh dan wajah selayaknya seperti anak kecil lainnya, dimana ia memiliki postur tubuh yang pendek dan juga tegak. Mikasa sendiri memiliki dasar tubuh agak kotak yang meskipun terlihat kekanak-kanakan ia tetap memiliki jiwa yang kuat, berani dan dapat diandalkan. Ia memiliki wajah yang bulat melambangkan seorang wanita kecil yang juga cantik dengan matanya yang besar, dan rambut yang panjang dan berwarna hitam.





Gambar 8 dan 9. *Character Design* dan Syal Merah milik Mikasa Ackerman *Child*  
(Sumber: Attack on Titan, 2013)

Baju yang dipakai terlihat *simple* dan sesuai pada zamannya, dimana Mikasa masih terlihat ceria dengan kehidupannya saat itu. Salah satu hal yang mencolok dari pakaiannya adalah syal merah yang melingkari lehernya, yang diberikan oleh temannya yaitu Eren. Hal tersebut sangat *iconic*, karena dapat dengan mudah mengidentifikasikan siapa yang selalu memakai syal tersebut.

### a.3. Hitori Gotoh

Inspirasi pembuatan *character design* Olivia *child* juga diambil dari anime “*Bocchi the Rock!*” (2017).



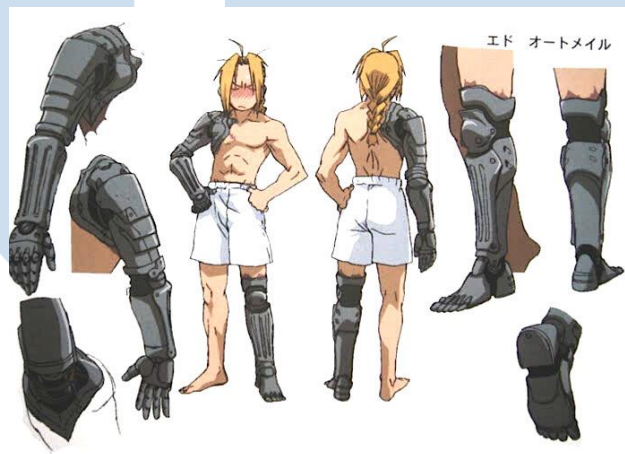
Gambar 10. Hitori Gotoh Memandang ke Atas  
(Sumber: Bocchi the Rock!, 2017)

Penulis terinspirasi dari *character design* Hitori Gotoh yang ada di anime tersebut, dimana dia terlihat imut dengan wajahnya yang bulat dan tubuh pendeknya. Olivia *child* digambarkan sangat menyukai musik terutama gitar sama seperti Hitori Gotoh sang pemain gitar serta pembuat lirik dalam

group band yang bernama "Kessoku Band" pada anime tersebut. Satu hal lagi mengapa Penulis terinspirasi dengan *character design* Hitori Gotoh adalah jepit rambut berwarna biru kuning yang selalu dipakainya, sama seperti Olivia *child* yang selalu memakai jepit rambut bunga matahari yang berwarna kuning dan *orange*. Jepit rambut bunga matahari ini merupakan hal yang *iconic* dari Olivia *child* dibanding tokoh-tokoh lainnya.

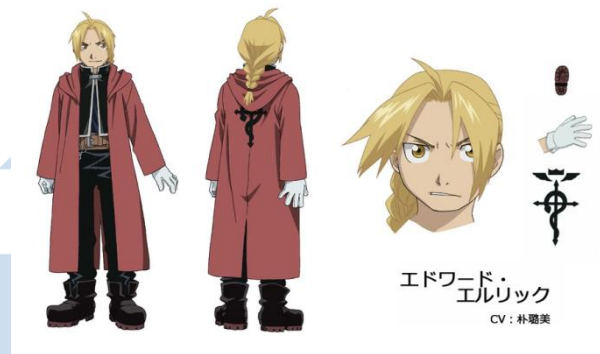
## b. Referensi Tokoh Olivia *Teen*

### b.1. Edward Elric *Teen*



Gambar 11. Tubuh Edward Elric Remaja  
(Sumber: Fullmetal Alchemist : Brotherhood, 2009)

Perancangan desain tokoh Edward Elric *teen* disesuaikan dengan profesi yang ia miliki sekarang yaitu seorang *alchemist*. Pada gambar diatas bentuk tubuh Edward Elric terlihat lebih mencolok dari tokoh lainnya. Akibat dari kegagalan melakukan transmutasi saat kecil, Edward Elric akhirnya kehilangan lengan tangan kanan dan juga kaki kirinya. Sebagai penggantinya digunakan *metal prostetic* agar bisa menggantikan fungsi bagian tubuhnya yang hilang. Bentuk tubuh dibuat agak kotak melambangkan kekuatan karena Edward Elric adalah protagonis yang digambarkan sebagai seorang pahlawan. Wajah masih memiliki kemiripan dengan Edward Elric *child* hanya lebih tirus. Postur tubuh lebih tinggi, tegak serta rambut lebih panjang dan berkuncir.



Gambar 12. *Character Design* Edward Elric Remaja  
(Sumber: Fullmetal Alchemist : Brotherhood, 2009)

Pada gambar ini diperlihatkan hal-hal yang menonjol dari seorang Edward Elric. Kostum yang terdiri dari mantel berwarna merah dengan simbol “Flamel” dibelakangnya. Ia juga mengenakan rompi, celana panjang dan juga sepatu hitam. Pakaian tersebut memiliki desain yang unik dan luwes agar Edward bisa bergerak leluasa ketika ia bereksplorasi ataupun saat melawan musuhnya. Meskipun ia mengenakan pakaian yang cukup gelap, hal yang mencolok dari tokoh Edward adalah dari warna rambut pirangnya yang sangat *iconic*. Satu hal lagi dari kostum yang dipakai Edward Elric adalah sarung tangan berwarna putih yang berfungsi untuk menutupi tangan logamnya.

### b.2. Mikasa Ackerman *Teen*



Gambar 13 dan 14. *Close-up* Wajah dan *Character Fullbody* Mikasa Ackerman *Teen*  
(Sumber: Attack on Titan, 2013)

*Character design* dari Mikasa Ackerman *teen* mengalami beberapa perubahan dari yang waktu dia kecil. Hal tersebut diakibatkan dari profesi yang ia jalani hingga saat ini. Pada gambar tersebut postur tubuh dari Mikasa Ackerman terlihat lebih tinggi, tegak dengan bentuk dasar tubuhnya masih berbentuk kotak dan memiliki sifat yang mirip dengan waktu kecilnya namun sudah lebih tegas, serius dan juga feminin. Pakaian yang ia kenakan juga terlihat lebih formal, dimana ia memakai kemeja dan *cropped jacket* cokelat serta celana panjang putih dan *boots* tinggi berwarna cokelat gelap. Warna dari pakaiannya sendiri juga *plain*, seperti pakaian yang dikenakan pekerja lainnya yang memiliki profesi yang sama. Namun hal yang masih mencolok adalah syal merah yang masih dipakai oleh Mikasa, yang membuatnya lebih mencolok diantara tokoh lainnya. Fitur wajah sudah berbeda dari waktu kecilnya, dimana ia sekarang memiliki wajah yang tirus namun tetap berbentuk dasar bulat, serta rambut yang telah dipotong sebau.

### **b.3. Natsuki Shinohara**

Inspirasi lain untuk pembuatan *character design* dari animasi Olivia *teen* diambil dari poster anime “*Summer Wars*” (2009).



Gambar 15. Poster Anime Sumer Wars

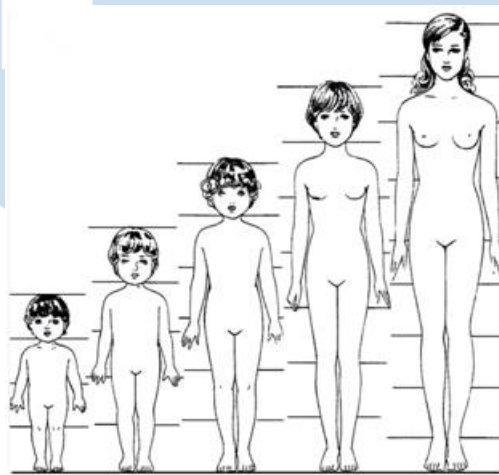
(Sumber: Summer Wars, 2009)

Penulis terinspirasi dari *character design* Natsuki Shinohara yang ada diposter tersebut dimana dia mengenakan pakaian putih, gaya rambut sebau dan postur tubuh yang memperlihatkan bahwa dia adalah remaja yang

gagah dan berani namun tetap memiliki sentuhan elegan. Dengan melihat *figure* pada poster di atas Penulis langsung bisa membayangkan sifat dan perilaku yang akan dimiliki oleh Olivia *teen* begitu pula dengan pembuatan *3-Dimensional Character* Olivia *teen*.

## 5. Proses Perancangan Tokoh

Sebelum membuat *character design* hal yang pertama kali dilakukan oleh Penulis adalah menentukan tema cerita. Kemudian penulis mulai merancang *3-Dimensional Character* dari tokoh-tokoh yang akan berperan dalam cerita tersebut. Selanjutnya baru dapat terbayang *character design* dari tokoh yang seperti apa yang akan digambar oleh Penulis.



Gambar 16. Proporsi Tubuh Manusia  
(Sumber: My Sweet Chocolate Lolipop, 2018)

Pembuatan *character design* dari seorang tokoh, mengikuti proporsi tubuh manusia sesuai dengan tingkatan usianya. Untuk menggambar proporsi tubuh seorang anak berusia 10 tahun (gambar ke 3 dari kiri), proporsi tubuhnya adalah 1:6 tinggi kepala. Sedangkan proporsi tubuh remaja usia 16 tahun (gambar ke 4 dari kiri), proporsi tubuhnya adalah 1:7 tinggi kepala.

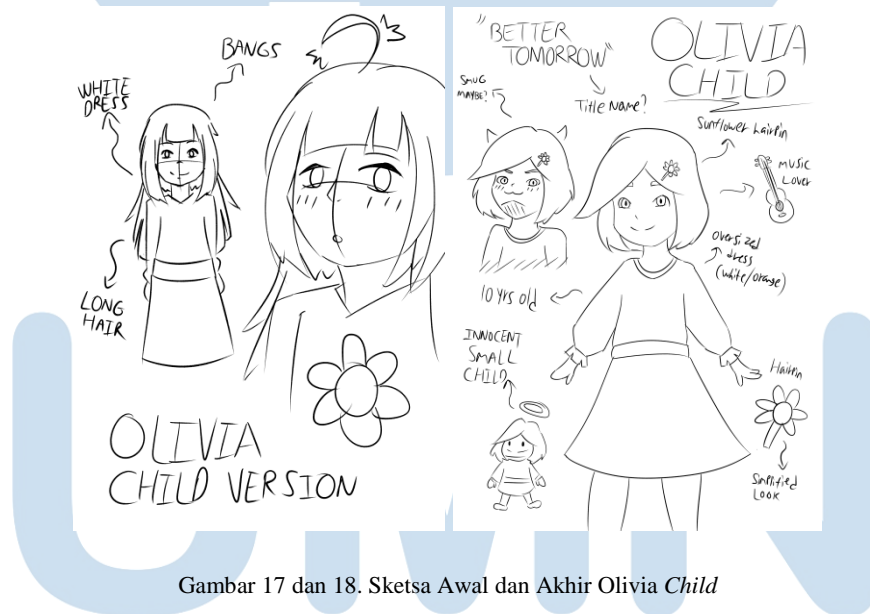
Agar tokoh yang dibuat Penulis dapat meninggalkan kesan yang *memorable* dan dapat segera diidentifikasi oleh penonton sesuai dengan teori dari Kevin Crossley (2014) dan Bryan Tillman (2011) maka Penulis memberikan



*characteristic* tertentu yang unik pada *character design* tokoh tersebut sehingga berbeda dari yang lain.

### a. Olivia Child

Film animasi *hybrid* “*Better Tomorrow*” merupakan gabungan animasi dengan film, Penulis dan kelompok Miracles setelah membuat *script* cerita lalu mulailah membuat *3-Dimensional character* untuk Olivia *child*. Tokoh ini adalah gambaran anak perempuan chinese-Indonesia yang berumur 10 tahun yang tinggal di Indonesia yang mayoritas memiliki rambut hitam, kulit kuning langsung serta mata sedikit sipit. Olivia *child* tinggal dengan ayahnya yang secara ekonomi tidak kekurangan sehingga semua kebutuhannya terpenuhi. Hal-hal itulah yang membentuk sifat baiknya, penyayang, rendah hati dan memberi keceriaan dalam keluarga.



Gambar 17 dan 18. Sketsa Awal dan Akhir Olivia Child  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Berdasarkan *3-Dimensional Character* yang sudah ada, Penulis dan kelompok Miracles mulai membuat sketsa Olivia *child*. Pada sketsa pertama wajah dan postur tubuh Olivia *child* dibuat dengan bentuk dasar kotak tetapi hasilnya kurang cocok dengan wajah seorang anak 10 tahun dan tubuhnya malah terlihat seperti bukan tubuh seorang anak-anak . Oleh karena itu sketsa berikutnya dibuat wajah dan tubuh Olivia *child* menjadi bentuk dasar lingkaran dan hasilnya



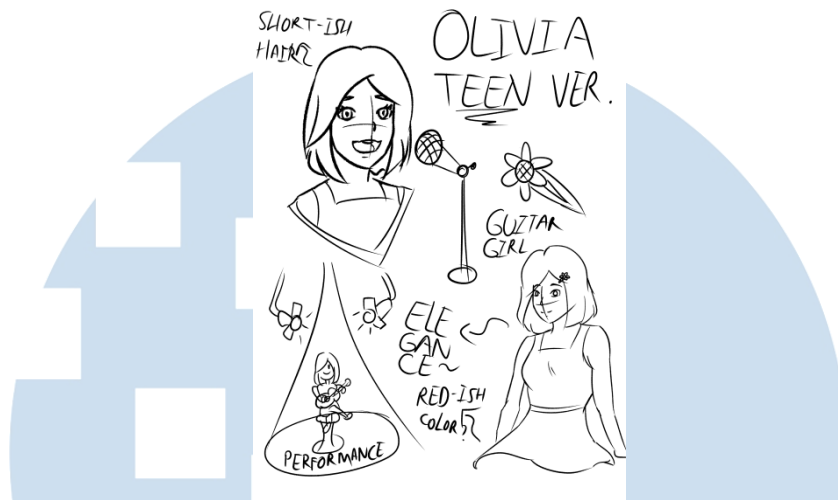
sesuai dengan keinginan Penulis dan kelompok Miracles. Untuk Rambut Olivia *child* sketsa pertama dibuat berambut panjang dengan poni lurus menutupi dahi tetapi juga kurang cocok. Maka dibuatlah sketsa kedua Olivia *child* yang berambut pendek sebahu dengan dengan poni yang menyamping dan ini sesuai dengan tampilan Olivia *child* yang diinginkan Penulis dan kelompok Miracles. Sesudah didapat gambaran Olivia *child* yang sesuai maka Penulis menambahkan hal *iconic* berupa jepit rambut bunga matahari.



Gambar 19. Referensi Gambar Jepit Rambut Bunga Matahari  
(Sumber: Google Images, 2023)

#### **b. Olivia Teen**

*3-Dimensional character* Olivia *teen* yang dibuat oleh Penulis dan kelompok Miracles adalah gambaran anak perempuan chinese-Indonesia yang berumur 16 tahun yang tinggal di Indonesia yang mayoritas memiliki rambut hitam, kulit kuning langsung serta mata sedikit sipit. Olivia *teen* tinggal dengan ayah dan ibu angkatnya yang secara ekonomi cukup. Dengan pengalaman masa lalunya yang bisa dibilang cukup traumatik, Hal-hal itulah yang membentuk sifatnya yang sekarang, pembawaan yang dewasa, tenang serta percaya diri. Sifat Ekstrovertnya saat kecil masih tetap ada sampai sekarang dan dia juga memberikan dampak yang positif bagi sekelilingnya melalui musiknya.



Gambar 20. Sketsa Awal Olivia Teen  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Berdasarkan *3-Dimensional Character* yang sudah ada, Penulis dan kelompok Miracles mulai membuat sketsa Olivia *teen*. Proses pembuatan sketsa Olivia *teen* dibuat berdasarkan hasil dari sketsa Olivia *child*. Penulis dan kelompok Miracles membuatnya dengan fitur-fitur yang sama dengan sketsa Olivia *child* tetapi disesuaikan dengan gambaran seorang remaja yang berumur 16 tahun. Wajah bulatnya dibuat lebih tirus sedikit sedangkan bentuk tubuhnya dibuat lebih tinggi. Properti yang dipakai oleh Olivia *teen* adalah gitar akustik yang dimainkannya saat konser.



Gambar 21. Referensi Gambar Gitar Akustik  
(Sumber: Padepokan Gitar Store, 2023)