

melalui usaha individu dan kelompok. Dalam kasus *strict parenting*, pola asuh otoriter telah menjadi salah satu bagian dari budaya yang dimiliki oleh kebanyakan negara di Asia. Pola asuh ini sendiri telah menjadi budaya turun-temurun yang diadaptasi oleh sebagian besar keluarga di Asia. Bagi sebagian besar orang tua di Asia, “kontrol” dan “pengaturan” sudah menjadi persyaratan dalam menjalankan peran sebagai orang tua dan guru yang bertanggung jawab dalam mengurus anak (Ang & Goh, 2006). Yim (2022) juga menyatakan bahwa kepatuhan pada nilai-nilai budaya di Asia dapat meningkatkan gaya pengasuhan otoriter.

4. Neurotisme yang tinggi dapat menyebabkan orang tua menerapkan pola asuh otoriter pada anaknya (Ahmad, 2023). Neurotisme sendiri merupakan kestabilan emosi yang dimiliki oleh suatu pribadi dan meliputi kecemasan, keraguan, depresi, dan perasaan negatif lainnya.

Berikut juga dijelaskan beberapa dampak pola asuh otoriter yang dapat mempengaruhi mental anak:

1. Memiliki kontrol yang kuat, hal ini sangat berdampak pada perkembangan mental anak yang cenderung didominasi hal-hal negatif. Seiring berjalannya waktu, anak bisa memiliki gangguan kecemasan, depresi, fobia sosial, gangguan perilaku seperti agresi, meragukan kemampuan diri sendiri, takut berbuat salah, bahkan bisa mencapai tahap penggunaan obat-obatan terlarang (Indrawati & Muthmainah, 2022).
2. Bisa menyebabkan anak menjadi tukang *bully* atau berteman dengan orang-orang yang suka membully. Melalui pola asuh ini, anak belajar bahwa melalui paksaan dan kekerasan, mereka bisa mendapatkan apa yang mereka mau dari teman-temannya (Adzani, 2021).

3. METODE PENCIPTAAN

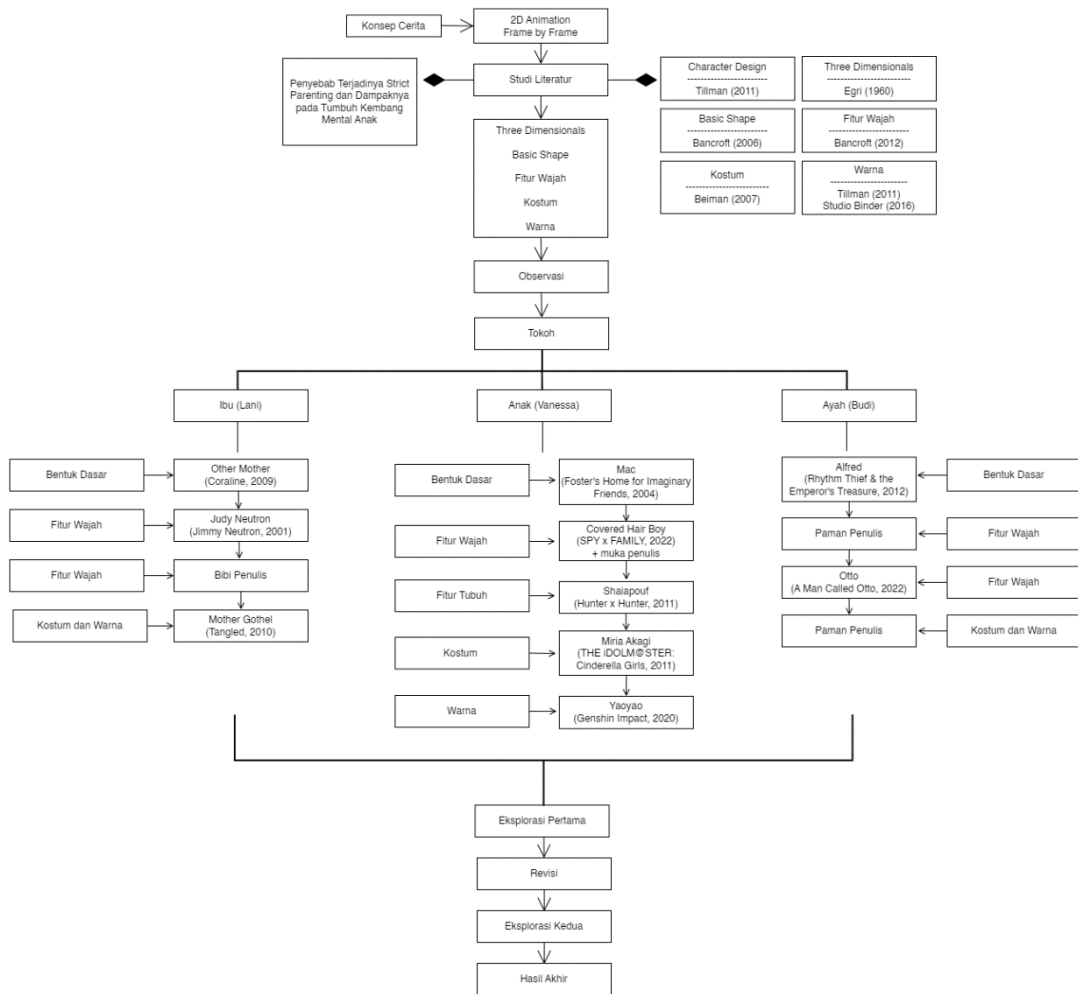
Film *Trapped Wings* merupakan film pendek animasi fiksi dengan durasi sekitar lima menit. Film ini dibuat dengan genre *family drama* menggunakan format animasi 2D *frame by frame*. *Parenting Issue* menjadi tema yang diangkat dalam film ini karena film ini menceritakan tentang seorang Anak yang ingin menjelajahi

rasa penasarannya dengan dunia namun orang tuanya justru menuntut sang Anak untuk mengikuti keinginan mereka. Sang Anak sudah terlalu lama merasa tertekan, sehingga pada film ini ia berusaha berpegang teguh pada keinginannya dan berusaha untuk mencapai hal tersebut. Penulis berusaha menunjukkan hal ini melalui filmnya secara sederhana dan mengambilnya dari sudut pandang sang Anak. Karena merupakan proyek individu, penulis berperan sebagai pembuat cerita, perancang tokoh, sekaligus animator.

Teknik animasi *frame by frame* sendiri juga dipilih oleh penulis karena penulis ingin menciptakan kesan dunia yang berjalan dengan pelan ketika melakukan hal yang tidak disukai dengan visual yang eksploratif dari sudut pandang seorang Anak. Selain itu, film ini disajikan tanpa menggunakan dialog. Penulis memilih menggunakan musik sebagai sarana komunikasi. Secara visual, film ini menggunakan dua skema warna utama yaitu monokrom dan berwarna. Film ini menargetkan audiens berupa keluarga yang baru saja memiliki anak ataupun keluarga yang sedang dalam proses mengembangkan anak mereka ke tahapan selanjutnya.

Penulis berharap melalui film ini, banyak keluarga yang bisa diingatkan untuk mengasuh anak-anak mereka dengan komunikasi sehat di mana kedua belah pihak mau saling mendengar dan mengerti. Untuk merancang film ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan informasi riset tentang pengasuhan orang tua, serta menganalisis sekaligus melakukan observasi terhadap tokoh maupun film-film yang memiliki karakteristik serupa dengan film *Trapped Wings*. Penelitian ini akan fokus membahas perancangan ketiga tokoh yang ada pada film *Trapped Wings*, yaitu Ayah, Ibu, dan Anak. Berikut akan ditunjukkan bagan skema proses perancangan tokoh film *Trapped Wings*.

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



Gambar 3. 1 Skema Perancangan
(Dokumentasi Pribadi)

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Berawal dari pengalaman teman-teman dan lingkungan sekitar penulis yang dididik dengan keras oleh orang tuanya. Penulis mendapatkan ide untuk mengangkat tema *parenting* yang berhubungan erat dengan isu kesehatan mental yang akhir-akhir ini sering terdengar. Melalui karyanya, penulis berusaha menceritakan kehidupan dirinya yang pernah diasuh dengan pola asuh otoriter.

Pada saat penulis berusia 12 tahun, penulis kadang kala juga merasakan bahwa tuntutan untuk mendapatkan nilai pelajaran yang bagus di sekolah membuat penulis harus memendam keinginan untuk melakukan sesuatu yang lain di luar pelajaran sekolah. Penulis sering kali juga mendapatkan informasi baik dari teman maupun lingkungan tempat tinggal sekitar mengenai anak-anak yang harus memendam mimpinya dalam waktu lama. Baik untuk mendapatkan nilai pelajaran sekolah yang tinggi atau mengikuti keinginan orang tuanya. Hal seperti ini masih banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari di keluarga-keluarga yang memiliki anak hingga saat ini. Orang tua merasa yang paling mengerti kebutuhan anaknya, namun terkadang hal tersebut belum tentu selalu tepat. Peristiwa inilah yang menginspirasi penulis untuk membuat film *Trapped Wings*. Karya ini juga dibuat untuk meningkatkan kesadaran keluarga akan pola asuh yang diterapkan kepada anak-anaknya.

b. Observasi

Penulis melakukan observasinya dengan mengingat kembali kenangan-kenangan masa lalu penulis dan juga cerita dari teman-teman masa lalu penulis yang pernah diasuh dengan pola asuh otoriter. Selain itu, penulis mengamati film-film yang memiliki sosok orang tua yang mendidik anaknya secara keras kemudian membangun *three dimensionals* ketiga tokoh film *Trapped Wings*. Selain film, penulis juga melakukan observasi melalui media hiburan lainnya seperti *game* untuk membuat tokoh yang sesuai. Beberapa observasi juga dilakukan dengan menggunakan gambar dari internet serta dokumentasi pribadi. Berikut adalah beberapa hal yang penulis pilih sebagai dasar pembuatan *three dimensionals* dari tokoh-tokoh yang ada:

- Anak: memiliki jenis kelamin perempuan, berumur 12 tahun, serta memiliki daya imajinasi dan antusiasme tinggi terutama saat melihat hal-hal yang menantang. Tokoh Anak sering kali terkekang oleh keinginan orang tuanya.

- Ibu: berumur 35 tahun, dibesarkan oleh keluarga menengah ke atas yang mendidiknya secara keras dan menuntut dirinya untuk mengikuti keinginan keluarga akibat adanya gengsi dengan keluarga-keluarga lain di lingkungan sekitarnya. Hal tersebut membuat dirinya tidak bisa mencapai impiannya.

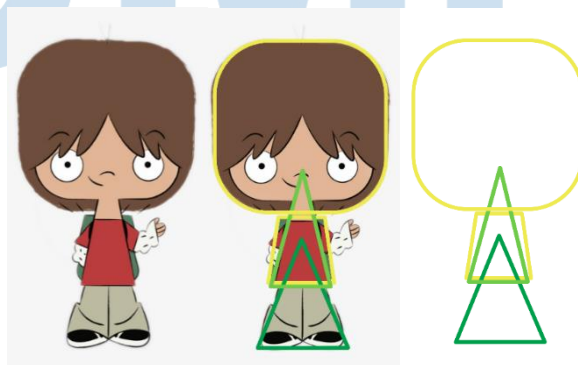
- Ayah: berumur 37 tahun, dibesarkan oleh keluarga menengah yang setiap harinya sibuk dengan banyak pekerjaan untuk menjaga stabilitas ekonomi dan kehidupan yang mereka miliki. Tokoh Ayah sejak kecil menjalani hidup secara mandiri dan hal ini membuat dirinya percaya bahwa keluarga yang bahagia adalah mereka yang memiliki banyak penghasilan.

Beranjak dari hal-hal ini, penulis melakukan riset lebih lanjut lagi untuk merancang tokoh-tokoh dalam film *Trapped Wings*.

b.1 Anak (Vanessa)

1. Bentuk Dasar

Dalam pembuatan desain visual Anak, penulis menginginkan sosok anak yang imajinatif seperti penulis semasa kecilnya. Referensi visual tokoh anak yang memiliki imajinasi tinggi, suka mencoba ide-ide imajinatifnya, dan sangat suka bermain dapat dilihat pada tokoh Mac yang berasal dari seri kartun *Foster's Home for Imaginary Friends* (2004). Mac menjalani kehidupan sehari-harinya dengan bermain bersama teman imajinasinya untuk menghindari dari kakaknya yang merupakan seorang *bully*.



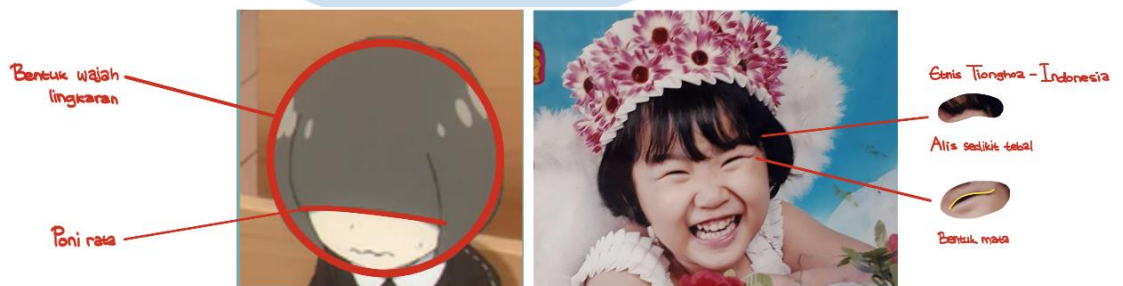
Gambar 3. 2 Bentuk Dasar Mac

(https://www.nicepng.com/ourpic/u2t4r5t4y3y3y3q8_foster-fosters-home-for-imaginary-friends-mac/)

Dapat dilihat bahwa Mac terdiri dari dua kombinasi bentuk dasar, yaitu persegi dan segitiga. Kombinasi bentuk yang digunakan pada tubuh Mac juga tidak bersudut atau *rounded*, terutama persegi pada bagian kepala Mac hampir menyerupai bentuk lingkaran dan ini menjadikan Mac sebagai tokoh yang lucu dan menarik seperti yang disebutkan Bancroft (2006) pada teorinya. Lalu melalui bentuk dasar segitiga pada tubuh Mac, menunjukkan bahwa Mac adalah anak yang penuh dengan misteri. Setelah menganalisis tokoh Mac, dibuatlah desain visual Anak dengan menggunakan lingkaran sebagai bentuk dasar utama dengan beberapa kombinasi bentuk dasar lainnya yang tidak bersudut lancip.

2. Fitur Wajah

Fitur wajah Anak merupakan kombinasi dari dua acuan. Acuan pertama adalah fitur wajah yang dimiliki oleh Covered Hair Boy yang merupakan tokoh minor dalam anime *SPY x FAMILY* (2022). Acuan kedua berasal dari fitur wajah yang dimiliki oleh penulis sendiri semasa kecilnya.



Gambar 3. 3 Covered Hair Boy dan penulis

a. (https://spy-x-family.fandom.com/wiki/Eden_Academy#Anime)

b. (Dokumentasi Pribadi)

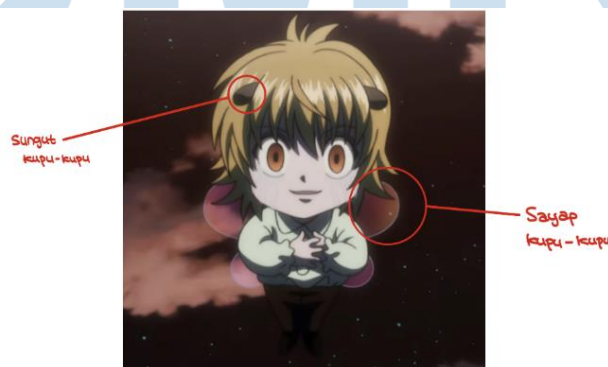
Bentuk dan fitur wajah Covered Hair Boy digunakan sebagai acuan karena tokoh ini memiliki sifat yang sama dengan sifat tokoh Anak yang akan didesain oleh penulis. Tokoh Covered Hair Boy memiliki kesulitan untuk mengekspresikan dirinya dan mengungkapkan perasaannya, baik melalui ekspresi maupun kata-kata. Karakteristik ini dapat diketahui melalui tidak terlihatnya salah satu fitur wajah yaitu mata, sesuai teori Oppenheim (1900) yang menyebutkan bahwa fitur wajah dapat menunjukkan karakteristik atau

sifat yang dimiliki oleh seseorang. Bancroft (2012) juga menyebutkan bahwa mata merupakan sarana komunikasi perasaan yang tidak dapat disampaikan dengan kata-kata.

Dengan tidak terlihatnya mata karena terhalang oleh rambut, orang-orang di sekitarnya jadi memiliki kesulitan untuk mengetahui apa yang ia pikirkan dan rasakan. Selain tokoh Covered Hair Boy, penulis juga menggunakan fitur wajah yang dimiliki semasa kecilnya sebagai acuan referensi untuk alis dan bentuk mata etnis Tionghoa di Indonesia. Alis yang sedikit tebal dan ujung mata yang lancip ke atas menjadi dasar dari perancangan bentuk alis dan mata pada tokoh Anak dalam film *Trapped Wings*.

3. Fitur Tubuh

Untuk merealisasikan rancangan tokoh Anak yang memiliki kemampuan imajinasi yang tinggi, sangat suka bermain, dan mencoba ide-ide imajinatifnya, tokoh Anak akan didesain dengan menggunakan dua visual yang berbeda. Visual utama adalah cara seorang anak memandang dirinya dalam imajinasi yang mereka miliki, dan visual kedua adalah saat mereka sadar dan kembali menghadapi dunia nyata. Dalam film *Trapped Wings*, sang anak melihat dirinya sebagai sebuah manusia setengah kupu-kupu yang hidup di dalam toples. Penulis pun memilih tokoh Shaiapouf yang berasal dari anime *Hunter x Hunter* (2011) sebagai acuan bentuk fitur tubuh yang dimiliki oleh sang anak pada film *Trapped Wings*.



Gambar 3. 4 Shaiapouf

(<https://www.netflix.com/id-en/title/70300472>)

4. Kostum

- Anak Berusia 10-12 Tahun

Tokoh anak dalam film *Trapped Wings* menggunakan kostum yang terinspirasi oleh tokoh Miria Akagi dari anime *THE IDOLM@STER Cinderella Girls* (2011). Miria Akagi menggunakan kaos berlempang panjang dan rok mini. Penulis memilih Miria Akagi sebagai acuan karena memiliki umur yang tidak berbeda jauh dengan tokoh Anak dalam film *Trapped Wings* yaitu 11 tahun. Dengan mengikuti acuan teori dari Beiman (2007), penulis juga melakukan riset waktu akan jenis pakaian anak yang pernah digunakan penulis semasa kecilnya. Pakaian tersebut dijadikan referensi pembuatan kostum untuk tokoh Anak dalam film *Trapped Wings*.

Bunga pada baju penulis digunakan pada Vanessa agar penulis merasa dekat dengan tokoh yang telah dibuat. Kemiripan desain pakaian dibuat untuk memberikan gambaran kenangan masa kecil penulis yang sempat berkeinginan menjadi *figure skater*. Penggunaan kaos bergambar dengan rok mini juga terinspirasi dari kehidupan sehari-hari anak tetangga penulis yang cukup aktif. Saat ini ia berusia 12 tahun namun memiliki postur tubuh yang kecil.



Gambar 3. 5 Miria Akagi, Foto Penulis, dan Foto Anak Tetangga

- (<https://anidb.net/character/71177>)
- (Dokumentasi Pribadi)
- (Dokumentasi Pribadi)

5. Warna

Kostum yang digunakan oleh Anak dalam film *Trapped Wings*, menggunakan dua kombinasi warna utama yaitu oranye dan hijau. Tillman (2011) menyatakan bahwa warna oranye biasanya digunakan untuk menggambarkan keceriaan, antusiasme, kreativitas, tekad, daya tarik, kesuksesan, dukungan, iluminasi, dan kebijaksanaan. Sedangkan, warna hijau memberikan kesan dekat dengan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, rasa aman, kesejahteraan, optimisme, kejujuran, iri hati, dan penyakit.

Setelah itu, penulis mencari tokoh yang menggunakan palet warna serupa. Penulis menggunakan tokoh Yaoyao yang berasal dari *game Genshin Impact* (2020) sebagai referensi warna tokoh Anak.



Gambar 3. 6 Yaoyao

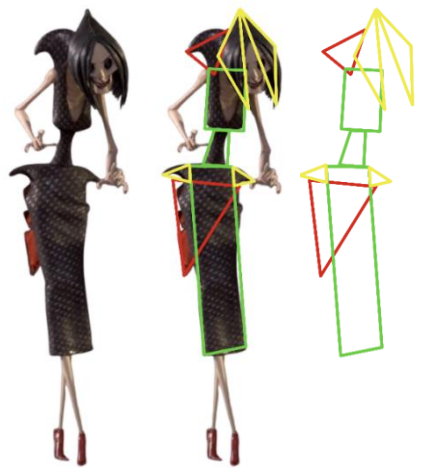
(<https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Yaoyao?file=Yaoyao+Card.png>)

Pada awal pertama tokoh Yaoyao diperkenalkan dalam *game*, ia sangat antusias dalam membantu orang-orang yang membutuhkan pertolongan. Ia juga dengan senang hati membuat masakan favoritnya kepada orang-orang yang baru ditemui olehnya. Energi positif dan semangat yang dimiliki olehnya memberikan pengaruh baik bagi orang-orang yang berada di sekitarnya.

b.2 Ibu (Lani)

1. Bentuk Dasar

Dalam merancang tokoh Ibu, penulis menginginkan sosok ibu yang dominan. Sesuai dengan teori Bancroft (2006), maka penulis memilih penggunaan bentuk dasar segitiga sebagai yang utama dengan kombinasi bentuk-bentuk sudut yang tajam. Referensi visual tokoh dengan bentuk dasar serupa dapat dilihat melalui tokoh Other Mother yang berasal dari film *Coraline* (2009). Dalam film *Coraline*, Other Mother berusaha untuk menjadi sosok ibu yang baik dan berusaha memenuhi segala kebutuhan anaknya. Namun ternyata, sebagai gantinya sang anak harus mematuhi semua keinginan ibunya meskipun mengarah ke hal yang tidak baik.



Gambar 3. 7 Bentuk Dasar Other Mother
(https://villains.fandom.com/wiki/The_Beldam?file=The_BeldamSlightlyTransformed.png)

Dapat dilihat bahwa bentuk tokoh Other Mother terdiri dari beberapa bentuk dasar, yaitu segitiga dan persegi panjang. Badan Other Mother sendiri cenderung terbentuk dari berbagai sudut lancip yang dimiliki oleh bentuk-bentuk tersebut. Menurut Bancroft (2006), bentuk segitiga sering kali digunakan untuk menggambarkan sifat yang mencurigakan dan biasanya terlihat jahat, dan bentuk persegi digunakan untuk menunjukkan sifat yang keras dan memiliki kedudukan penting. Dengan kombinasi kedua

bentuk tersebut, dapat disimpulkan tokoh Other Mother merupakan sosok yang dominan dan keras dalam keluarga yang sedang ia kuasai.

2. Fitur Wajah

Fitur wajah dari Ibu merupakan kombinasi dari dua acuan fitur wajah yang dimiliki oleh bibi dari penulis dan Judy Neutron yang berasal dari film *Jimmy Neutron: Boy Genius* (2001). Fitur wajah bibi penulis dijadikan sebagai referensi untuk alis tipis dan bentuk mata etnis Tionghoa di Indonesia. Selain itu, digunakan juga tokoh Judy Neutron sebagai referensi visual tokoh Ibu yang terlihat baik meskipun memiliki sifat suka mengatur.



Gambar 3. 8 Fitur Wajah Bibi Penulis dan Judy Neutron

a. (Dokumentasi Pribadi)

b. (http://www.nick.co.uk/shows/hs_jimmyneutron/characters/judy-neutron/tvsk46)

Pada *TV Series The Adventures of Jimmy Neutron: Boy Genius*, beberapa episode sering kali menampilkan Judy Neutron yang mengatur dan memberi nasihat kepada anaknya yang terkadang membuat sang anak jadi merasa terkekang. Judy Neutron sendiri memiliki visual yang penuh dengan *exaggeration* namun masih terlihat sederhana, seperti rambut ikoniknya. Penggunaan gaya visual *exaggeration* namun minimalis pada Judy merupakan gaya visual yang ingin dicapai oleh penulis untuk tokoh Ibu. Fitur wajah lengkap yang dimiliki oleh Judy Neutron membuat ia bisa menyampaikan emosinya dengan baik seperti yang disebutkan oleh Bancroft (2012). Terutama dengan adanya tahi lalat di sebelah mulutnya mempertegas ia sebagai tokoh yang banyak bicara dan suka mengatur.

3. Kostum dan Warna

Untuk kostum Ibu, referensi yang digunakan adalah kostum yang digunakan oleh Mother Gothel dalam film *Tangled* (2010). Mother Gothel menggunakan gaun panjang berwarna merah marun dan membentuk *A-line*. Tillman (2011) menyatakan bahwa warna merah biasanya digunakan untuk menggambarkan kepercayaan diri, keberanian, vitalitas, *energy*, perang, bahaya, kekuatan, kekuasaan, tekad, gairah, keinginan, kemarahan, dan cinta.



Gambar 3. 9 Mother Gothel

(<https://www.stuff.co.nz/entertainment/film/4585068/Cher-gets-the-Disney-treatment>)

- Latar Waktu 2020-2023

Beiman (2007) menyebutkan bahwa kostum dapat menunjukkan lokasi dan periode tertentu. Maka, untuk menunjukkan ibu rumah tangga Indonesia zaman sekarang yang tinggal di daerah perkotaan dan harus mengurus anaknya, penulis mencari beberapa referensi dari internet, dan juga kehidupan sekitar penulis. Penulis kemudian mendapatkan hasil sebagai berikut:

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



Gambar 3. 10 Foto Ibu Rumah Tangga, Daster Payung, dan Foto Bibi Penulis

- a. (<https://feed.merdeka.com/trend/viral-pesan-emak-berdaster-untuk-ibu-ibu-yang-sibuk-arisan-ala-sosialita-1802228.html>)
- b. (<https://shopee.co.id/Daster-Payung-dress-wanita-rayon-motif-polos-cantik-daster-busui-kekinian-payung-adem-murah-i.125206030.7724605247>)
- c. (Dokumentasi Pribadi)

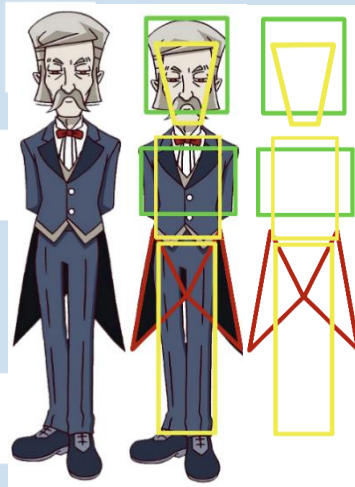
Ibu rumah tangga yang ditemui penulis biasanya menggunakan *roll* rambut di kepala dan pakaian berupa daster saat melakukan aktivitas sehari-hari. *Roll* rambut digunakan untuk mengangkat rambut panjang agar tidak menghalangi pandangan mereka saat beraktivitas. Daster sering kali digunakan sebagai pakaian andalan ibu-ibu. Menurut bibi dan juga ibu penulis, daster digunakan karena memiliki sifat yang tidak menempel secara langsung pada badan. Ada ruang antara baju dan badan sehingga membuat pergerakan lebih leluasa dan tidak panas saat melakukan aktivitas sehari-hari.

b.3 Ayah (Budi)

1. Bentuk Dasar

Saat merancang tokoh Ayah, penulis menginginkan Ayah sebagai sosok yang kuat, bisa melindungi, dan membantu sosok perempuan sekaligus keluarganya. Maka dari itu, penulis memilih bentuk dasar persegi sesuai dengan teori Bancroft (2006) untuk menunjukkan betapa pentingnya sosok Ayah dalam keluarga.

Referensi visual tokoh dengan bentuk dasar serupa dapat dilihat dari tokoh Alfred yang berasal dari *game Rhythm Thief & the Emperor's Treasure* (2012). Dalam *game* tersebut, Alfred berperan sebagai pelayan sekaligus *bodyguard* seorang ibu *single parent* yang suaminya belum diketahui di mana keberadaannya. Alfred sendiri merupakan pribadi yang keras dan selalu berusaha melindungi tuan serta anaknya.



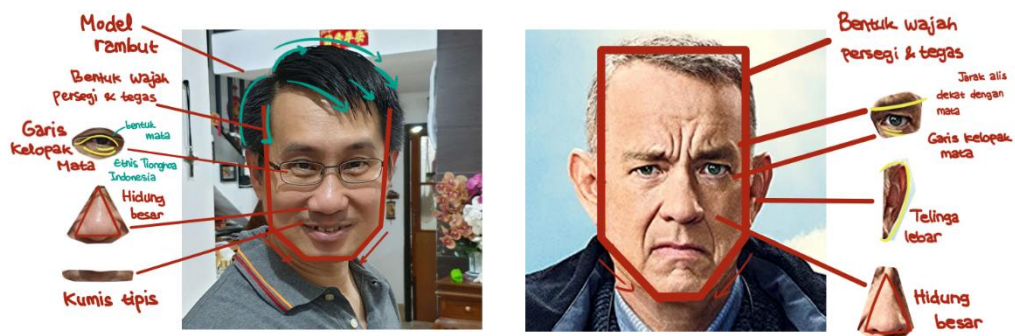
Gambar 3. 11 Alfred

(<https://rhythmthief.fandom.com/wiki/Alfred>)

Dapat dilihat bahwa Alfred terdiri dari dua kombinasi bentuk dasar, yaitu persegi sebagai yang utama, dan juga segitiga. Persegi sebagai bentuk yang dominan menandakan bahwa Alfred memiliki sifat keras dan dapat diandalkan seperti teori yang disebutkan oleh Bancroft (2006). Sedangkan segitiga pada bagian tertentu memberikan Alfred kesan yang misterius.

2. Fitur Wajah

Fitur wajah Ayah dalam film *Trapped Wings* merupakan kombinasi dari fitur-fitur wajah yang dimiliki oleh paman dari penulis dan Otto dari film *A Man Called Otto* (2022).



Gambar 3. 12 Fitur Wajah Paman Penulis dan Otto

a. (Dokumentasi Pribadi)

b. (https://www.imdb.com/title/tt7405458/?ref_=vp_close)

Bentuk dan fitur wajah yang dimiliki oleh paman penulis dijadikan sebagai acuan fitur wajah etnis Tionghoa di Indonesia. Paman penulis memiliki bentuk wajah persegi dan tegas, rambut yang membelah ke arah samping, alis yang tebal, mata dengan garis kelopak yang cukup tebal dan sedikit menyudut ke atas, serta memiliki hidung yang besar.

Selain itu, Otto dijadikan sebagai referensi pendukung untuk membuat visual tokoh Ayah yang terlihat galak, mudah tersinggung, serta mengalami stress. Otto memiliki bentuk wajah kotak dan berahang tegas, sehingga membuat dirinya terlihat kaku dan keras. Terdapat juga kerutan-kerutan pada bagian tertentu yang membuatnya terlihat tertekan. Hal ini serupa dengan teori Bancroft (2006) mengenai bentuk dasar dan juga teori yang dimiliki Oppenheim (1900) yang menyatakan fitur wajah dapat menunjukkan karakteristik atau sifat seseorang.

Kemudian, untuk menekankan sifat Ayah yang keras dan galak penulis juga menambahkan satu fitur wajah khusus. Fitur wajah tersebut adalah hidung yang berwarna merah. Penulis menggunakan tokoh Grumpy yang berasal dari film animasi *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) dan Jigo yang berasal dari film animasi *Princess Mononoke* (1997) sebagai acuan referensi. Tokoh Grumpy dipilih sebagai acuan karena ia memiliki

sifat yang sama dengan tokoh Ayah yaitu sama-sama mudah marah dan ia juga memiliki raut muka yang galak. Lalu, Jigo dijadikan sebagai acuan karena ia memiliki sifat berpihak pada yang menguntungkan. Sementara, tokoh Ayah dalam film *Trapped Wings* berpihak pada sosok yang dominan yaitu sang Ibu.



Gambar 3. 13 Grumpy dan Jigo

a. (<https://disney.fandom.com/wiki/Grumpy>)

b. (<https://www.netflix.com/id-en/title/28630857>)

3. Kostum dan Warna

- Latar Waktu 2020-2023

Kostum tokoh Ayah terinspirasi dari pakaian yang digunakan oleh keseharian paman penulis. Setiap harinya setelah pulang kerja, ia menggunakan baju polo yang dipasangkan dengan celana pendek santai. Pada foto di bawah, paman penulis menggunakan baju polo berwarna abu-abu muda dan dipasangkan dengan celana pendek berwarna abu-abu tua.



Gambar 3. 14 Foto Paman Penulis Bersantai di Rumah

(Dokumentasi Pribadi)

Dalam bukunya, Tillman (2011) menyatakan bahwa setiap warna memiliki banyak *tints* dan *shades* yang berbeda. Hal ini membuat perasaan yang disampaikan juga berbeda-beda. Warna abu-abu merupakan warna hitam atau putih yang diatur dengan kecerahan yang berbeda.

Smith (2020) mengartikan abu-abu sebagai warna yang netral, memiliki sifat yang halus bermartabat, konservatif, elegan, dan berwibawa. Namun di sisi lain, warna abu-abu dapat diartikan sebagai sesuatu yang jauh secara emosional atau terputus. Pada beberapa film Indonesia, terdapat juga sosok tokoh ayah yang menggunakan kaos polo dalam kesehariannya baik lengan panjang maupun lengan pendek. Hal ini dapat diketahui melalui beberapa gambar cuplikan film berikut.



Gambar 3. 15 Ayah Ina dan Koh Afuk

a. (<https://www.youtube.com/watch?v=VMQPfcXny-k>)

b. (<https://www.youtube.com/watch?v=r9NJveLN3zI>)

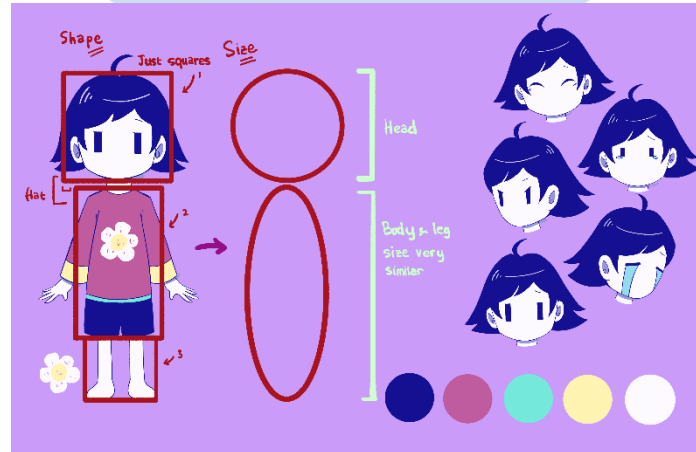
2. Produksi:

Setelah melakukan observasi terhadap beberapa acuan yang telah dipilih oleh penulis, penulis segera membuat konsep untuk merancang tokoh Ibu, Anak, dan Ayah. Penulis ingin bisa menciptakan kondisi keluarga yang melankolis, maka dari itu penulis sudah membuat konsep dari awal di mana warna biru memiliki peran penting dalam film animasi penulis. Hal ini dapat terlihat dari penerapan warna biru pada warna rambut, alis, dan mata semua tokoh. Pertama-tama, penulis melakukan eksplorasi pada tokoh Anak. Tokoh Anak memiliki jenis kelamin perempuan,

berusia 12 tahun, dan beretnis Tionghoa. Sang Anak diberi nama Vanessa oleh penulis. Secara fisik Vanessa memiliki 2 versi, yaitu versi manusia dan juga versi imajinasinya sebagai manusia setengah kupu-kupu. Vanessa membayangkan dirinya sebagai manusia setengah kupu-kupu karena ia membayangkan dirinya tumbuh menjadi sosok yang anggun.

Vanessa sendiri merupakan anak yang terkekang oleh keinginan orang tuanya, sehingga sifatnya cenderung memberontak. Ia sering kali disuruh untuk belajar menyanyi, namun keinginan aslinya adalah untuk menjadi *figure skater*. Vanessa tinggal bersama keluarga kelas menengah ke atas dan masih menempuh pendidikan SD, dengan kontrol penuh orang tuanya. Maka dari itu, penulis menginginkan desain tokoh Vanessa yang terlihat lebih kecil atau muda daripada usia yang sebenarnya untuk membuatnya terlihat didominasi oleh kedua orang tuanya.

Berikut adalah rancangan awal Vanessa (*draft 1*).



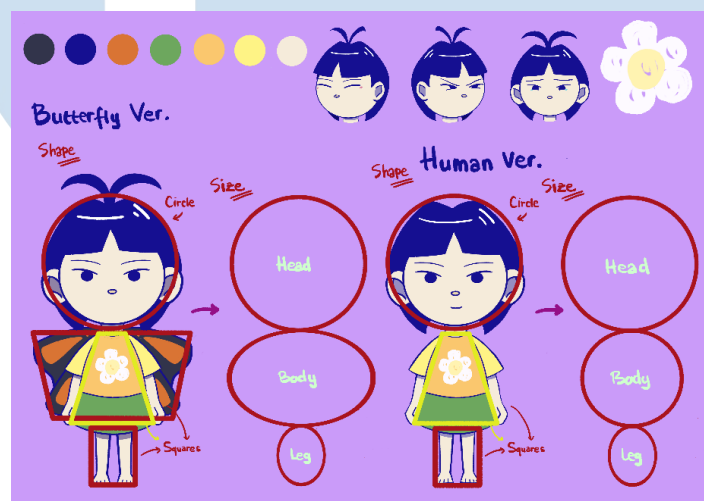
Gambar 3. 16 Eksplorasi Tokoh Vanessa I
(Dokumentasi pribadi)

Terlihat gambaran visual Vanessa yang masih hanya bertumpu pada cerita dan belum sepenuhnya mengaplikasikan teori-teori yang ada. Bentuk dasar visual yang dimiliki oleh Vanessa juga cenderung kaku dan memiliki ukuran-ukuran yang mirip. Sayap pada tubuh Vanessa juga tidak terlihat karena tertutup oleh ukuran

tubuhnya. Warna yang digunakan oleh Vanessa pada *draft 1* juga tidak bisa merepresentasikan sifat yang dimiliki oleh Vanessa dengan baik.

Desain tokoh didominasi dengan warna gelap membuat Vanessa jadi kurang bisa memancarkan semangat dan antusiasme yang dimilikinya. Ungu menjadi warna utama pada desain Vanessa, padahal warna ungu memberikan kesan seseorang yang berkuasa, merdeka, dan misteri (Tillman, 2011). Pada *draft 1*, etnis Tionghoa pada Vanessa juga masih belum terlihat. Unsur bunga pada baju yang dimiliki oleh Vanessa sendiri mengacu pada observasi kostum yang pernah digunakan oleh penulis semasa kecilnya.

Setelah melakukan riset, dibuatlah rancangan Vanessa *draft 2*.



Gambar 3. 17 Eksplorasi Tokoh Vanessa II
(Dokumentasi pribadi)

Dari sini sudah terlihat penulis mulai mengaplikasikan teori-teori yang sudah diriset sebelumnya dalam membuat tokoh Vanessa. Terdapat kombinasi penggunaan bentuk dasar dan juga ukuran bentuk dasar yang lebih variatif. Walaupun begitu, ukuran bentuk dasar yang ada terkadang masih memiliki kemiripan satu dengan yang lainnya.

Warna yang dimiliki Vanessa juga sudah diganti membuatnya terlihat lebih semangat dan memberikan kesan seorang anak yang aktif sangat suka bergerak. Dominasi warna cerah seperti oranye dan hijau bisa lebih mempertegas sifat

Vanessa. Sesuai pada observasi, di mana warna oranye biasanya digunakan untuk menggambarkan keceriaan, antusiasme, dan lainnya. Sedangkan, warna hijau memberikan kesan dekat dengan alam, pertumbuhan, harmoni, dan lain-lain (Tillman, 2011). Namun, kombinasi warna yang ada memiliki rasio yang masih seimbang sehingga tokoh terlihat tidak terlalu menarik. Vanessa sebagai anak keturunan etnis Tionghoa pun juga sudah mulai terlihat.

Akhirnya, berikut adalah rancangan Vanessa untuk *draft* final.



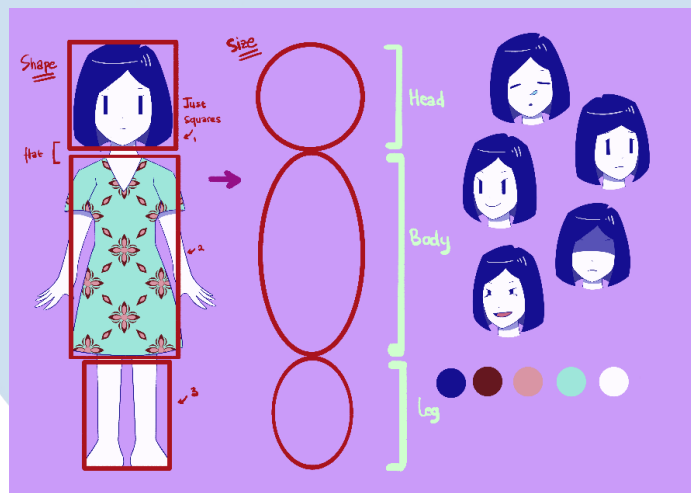
Gambar 3. 18 Eksplorasi Tokoh Vanessas III

(Dokumentasi pribadi)

Dapat terlihat bahwa Vanessa di sini sudah memiliki bentuk dasar utama yang kuat yaitu lingkaran. Penulis memutuskan untuk menggunakan 1 bentuk dasar utama yaitu lingkaran dan persegi hanya sebagai tambahan kecil dalam melengkapi tubuh Vanessa. Perbedaan kombinasi ukuran bentuk dasar dan warna juga sudah terlihat lebih jelas membuat Vanessa terlihat lebih unik. Vanessa sendiri sebagai anak keturunan etnis Tionghoa sudah tervisualisasikan pada rancangan *draft* final. Vanessa didesain sebagai sosok yang kecil dengan penampilan dan ukuran yang kurang dari umur yang sebenarnya karena penulis ingin menunjukkan visual Vanessa yang didominasi oleh orang tuanya.

Setelah itu, penulis melakukan eksplorasi terhadap sosok Ibu. Sosok Ibu merupakan seorang wanita berumur 35 tahun beretnis Tionghoa dan berpenampilan seperti ibu rumah tangga dengan tahi lalat di sebelah mulutnya. Ia ingin anaknya

tumbuh menjadi aset kebanggaannya dan cerminan dari impiannya, sehingga selalu menuntut Vanessa untuk mengikuti keinginannya. Ia juga memiliki jiwa kepemimpinan, dan segala aktivitas yang dilakukan Vanessa diatur olehnya. Ia merupakan ibu rumah tangga dengan kelas sosial menengah ke atas, yang mengontrol perkembangan Vanessa di rumah. Berikut gambar rancangan awal tokoh Ibu.

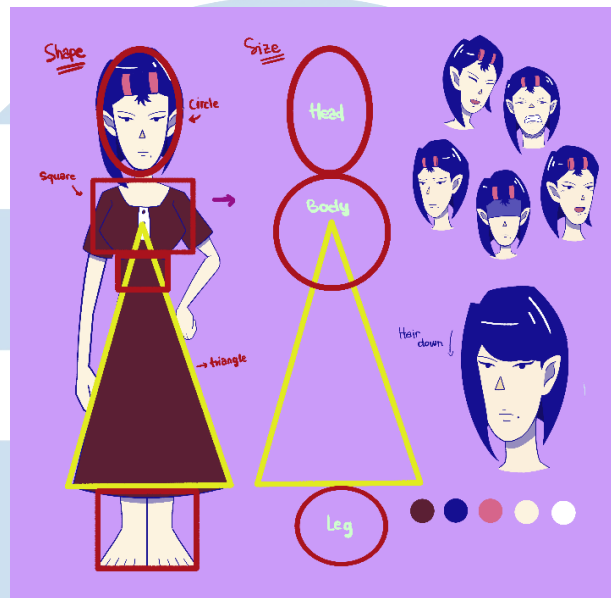


Gambar 3. 19 Eksplorasi Tokoh Ibu I

(Dokumentasi pribadi)

Pada rancangan awal tokoh Ibu, dapat dilihat bahwa bentuk yang ada masih cenderung *flat* dan tidak menarik. Terlihat tidak adanya kombinasi dalam penggunaan bentuk dasar dan juga ukuran bentuk dasar yang cenderung mirip. Warna yang diberikan pada tokoh Ibu juga belum bisa merepresentasikan sifat sang Ibu dengan baik. Di mana, Ibu didominasi dengan warna *turquoise* yang merupakan campuran dari warna hijau dan biru. Warna hijau memberikan kesan seseorang yang ingin melakukan niat jahat dan warna biru memberikan kesan seseorang yang dingin dan melankolis (Studio Binder, 2016). Visualisasi etnis Tionghoa pada tokoh Ibu juga masih belum terlihat.

Setelah riset dilakukan, berikut adalah rancangan *draft 2* dari tokoh Ibu.



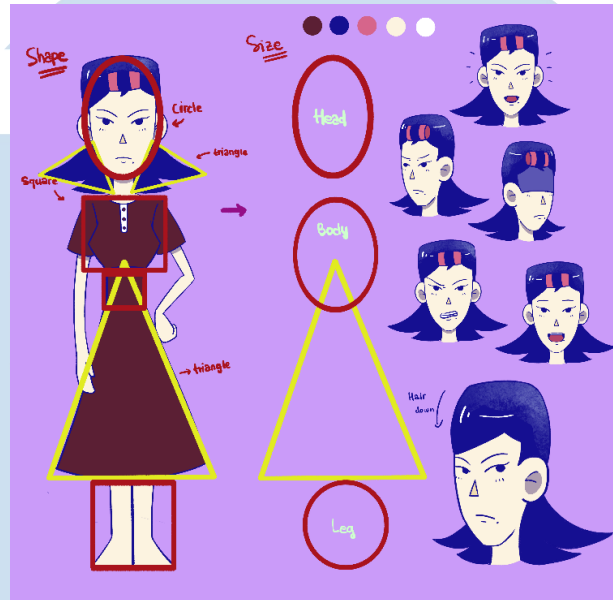
Gambar 3. 20 Eksplorasi Tokoh Ibu II

(Dokumentasi pribadi)

Rancangan sudah lebih terstruktur karena sudah adanya penggunaan kombinasi 3 bentuk dasar yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga. Selain itu, terlihat juga adanya kombinasi ukuran yang dimiliki oleh bentuk-bentuk dasar yang ada. Desain tokoh Ibu didominasi oleh warna merah dan warna ini lebih bisa menggambarkan sifat Ibu yang memiliki kekuatan, kekuasaan, tekad, gairah, keinginan, kemarahan, dan cinta (Tillman, 2011). Visual yang menandakan Ibu sebagai keturunan dari etnis Tionghoa juga sudah terbentuk. Adanya juga perubahan warna pada tokoh Ibu membuat dirinya terlihat semakin tegas dan dominan.

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

Akhirnya, rancangan final tokoh Ibu adalah sebagai berikut, terlihat pada gambar di bawah ini.

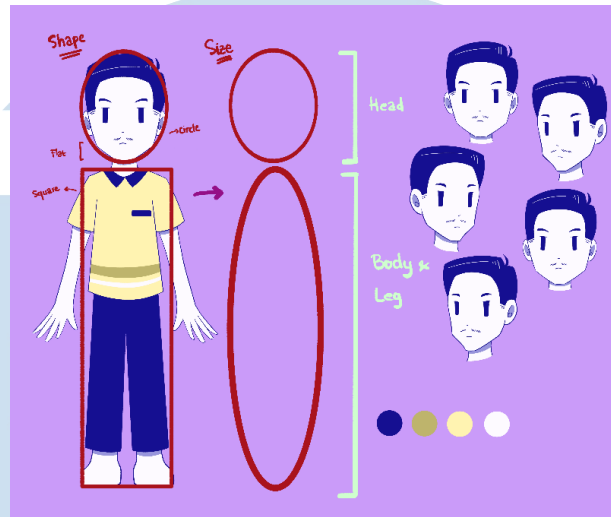


Gambar 3. 21 Eksplorasi Tokoh Ibu III
(Dokumentasi pribadi)

Tampak bahwa tokoh Ibu sudah memiliki kombinasi bentuk dasar yang kuat dengan variasi ukuran yang berbeda-beda. Hal ini membuat tokoh Ibu terkesan semakin berkuasa dan tegas. Ada juga perbaikan bentuk pada telinga Ibu dari *draft* sebelumnya agar tidak terlihat seperti vampir.

Sosok tokoh Ayah merupakan seorang pria berumur 37 tahun beretnis Tionghoa yang selalu berpakaian rapi di rumah. Ia merupakan tulang punggung keluarga, dan akan bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan keluarganya. Hal ini membuat dirinya memiliki sifat keras, sehingga ia yang membuat peraturan di rumah bersama dengan tokoh Ibu. Tokoh Ayah merupakan seorang manajer perusahaan yang menafkahi keluarganya yang berkelas sosial menengah ke atas.

Pada awalnya, tokoh Ayah memiliki rancangan desain sebagai berikut.

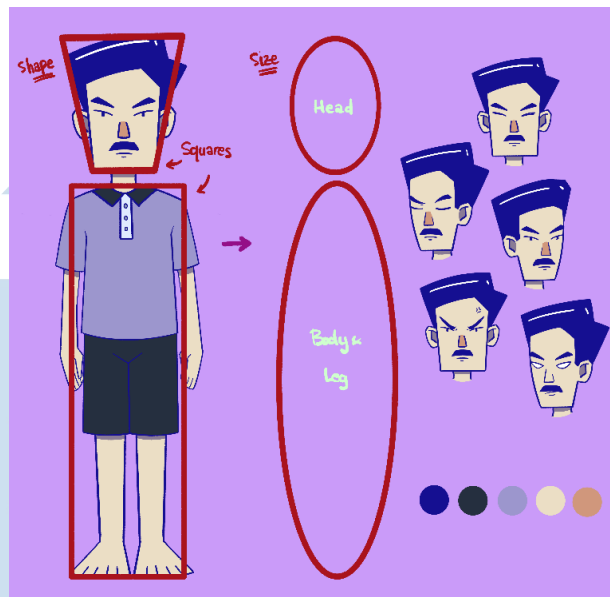


Gambar 3. 22 Eksplorasi Tokoh Ayah I
(Dokumentasi pribadi)

Bentuknya masih terlalu kaku dan *flat* di mana kombinasi ukuran bentuk dasar yang ada cenderung memiliki ukuran yang sama. Tidak ada bentuk yang menonjol pada visual membuatnya terlihat membosankan. Kostum yang digunakan oleh tokoh Ayah pun tidak cocok dengan latar tempat di mana cerita *Trapped Wings* berlangsung.

Di sini Ayah terkesan akan pergi dan beraktivitas di luar rumah, sedangkan penulis menginginkan sebaliknya. Warna yang diberikan pada tokoh Ayah juga masih belum bisa merepresentasikan sifat keras yang dimilikinya. Warna kuning justru membuat Ayah menjadi sosok yang bijaksana dan bisa dijadikan sebagai tempat bersandar (Tillman, 2011), sedangkan penulis menginginkan sebaliknya. Visualisasi Ayah sebagai keturunan etnis Tionghoa juga belum terlihat pada *draft* 1.

Setelah penulis melakukan riset, dilakukan revisi sehingga rancangan Ayah menjadi seperti berikut.



Gambar 3. 23 Eksplorasi Tokoh Ayah II
(Dokumentasi pribadi)

Terlihat bahwa sifat keras yang dimiliki oleh tokoh Ayah sudah tergambarkan. Ayah sendiri disusun dengan menggunakan kombinasi bentuk persegi yang kuat untuk memvisualisasikan kepribadiannya, namun ukuran kombinasi bentuk dasar yang ada masih kurang variatif dan masih terkesan *flat*. Sifat keras yang dimiliki oleh Ayah juga divisualisasikan oleh penulis melalui penegasan pada fitur-fitur wajah yang sudah ada seperti alis, kumis, dan juga hidungnya yang diwarnai merah. Ada juga perubahan warna yang mirip dengan warna batu untuk menunjukkan sifat kerasnya. Baju yang digunakan juga sudah terlihat lebih santai dan cocok untuk aktivitas di rumah. Visualisasi Ayah sebagai keturunan Tionghoa pun juga sudah terlihat di sini.

Akhirnya penulis membuat rancangan final tokoh Ayah sebagai berikut. Tokoh Ayah sudah tervisualisasikan dengan kombinasi beberapa bentuk dasar. Selain itu, ukuran bentuk dasar yang ada juga lebih variatif. Terdapat juga perubahan pada fitur wajah Ayah untuk mempertegas sifat keras yang dimilikinya seperti alis yang menyentuh mata dan timbulnya kerutan pada wajah.



Gambar 3. 24 Eksplorasi Tokoh Ayah III

(Dokumentasi pribadi)

3. Pascaproduksi:

Penulis dalam melaksanakan pascaproduksi membagi proses yang ada menjadi beberapa bagian, antara lain:

- a. Memberikan efek visual pada *shot-shot* yang dibutuhkan untuk menguatkan nuansa yang ingin disampaikan dalam film
- b. Merender setiap shot yang ada menjadi masing-masing video
- c. Menggabungkan setiap *shot* video yang ada menjadi satu buah video panjang
- d. Menempelkan video yang ada dengan menggunakan musik yang sesuai

Karena merupakan film bisu, tahapan terakhir menjadi hal yang paling krusial. Musik di sini sangat berperan untuk menyampaikan perasaan yang ingin disampaikan dalam film kepada penonton. Pada tahapan terakhir ini juga, penulis mendapatkan kesempatan untuk *final review* terhadap film animasi tugas akhirnya.